

Penggunaan Media Gambar untuk Mengetahui Motivasi Belajar Matematika Anak Usia Dini

Muhamad Yusup Kurniansyah^{1*}, Hardiansyah Masya², Nur Kholifah³

¹STAI Darul Falah, Bandung Barat, Indonesia

²UIN Raden Intan, Lampung, Indonesia

³Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

Abstrak: Motivasi belajar matematika merupakan sebuah stimulus yang datang dari luar maupun dari dalam diri seseorang yang mampu memberi kekuatan atau keinginan dari peserta didik akan belajar matematika. Melalui motivasi belajar yang kuat, peserta didik akan terstimulasi sehingga memiliki energi pada saat mengikuti pembelajaran di kelasnya. Motivasi belajar merupakan salah satu faktor seseorang untuk mencapai suatu prestasi yang diinginkan, tak sedikit anak berprestasi memiliki motivasi belajar yang tinggi. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui dan menganalisis motivasi belajar anak terhadap matematika dengan memberikan perlakuan pembelajaran pada anak usia dini dengan menggunakan media gambar. Penelitian ini termasuk ke dalam jenis penelitian kualitatif. Penelitian ini dilaksanakan di Desa Tanjung Jaya Wilayah Kabupaten Bandung Barat. Subjek penelitian ini adalah anak usia dini di RA Miftahul Hidayah Desa Tanjung Jaya Wilayah Kabupaten Bandung Barat, yang terdiri dari 6 orang anak usia dini. Berdasarkan hasil di lapangan setelah diberikannya perlakuan kepada anak dengan pembelajaran menggunakan media gambar, terlihat bahwa motivasi anak terus mengalami peningkatan. Adanya keterlibatan anak secara aktif dan sungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran di kelas serta tugas-tugas yang diberikan; Inisiatif dan keinginan anak untuk belajar mulai tumbuh; serta komitmen untuk terus belajar dan bertahan dalam pembelajaran mulai membaik. Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar matematika anak usia dini. Gambar-gambar yang bagus, menarik, serta penuh warna akan membuat anak tertarik, termotivasi, dan munculnya semangat untuk belajar khususnya dalam pelajaran matematika. Dengan gambar yang menarik, anak memperhatikan, mengamati, serta lebih fokus pada suatu tugas tertentu dan mempertahankannya, dan kurang mudah teralihkan oleh peristiwa yang tidak nyata.

Kata Kunci: anak usia dini; media gambar; motivasi belajar matematika

Abstract: Motivation to learn mathematics is a stimulus that comes from outside or within a person who is able to give students the strength or desire to learn mathematics. Through strong learning motivation, students will be stimulated so that they have energy when participating in class learning. Motivation to learn is one of the factors for a person to achieve a desired achievement. Not a few high-achieving children have high motivation to learn. This research provides learning treatment for early childhood using image media to analyze children's learning motivation towards mathematics. This research is included in the type of qualitative research. This research was carried out in Tanjung Jaya Village, West Bandung Regency. The subjects of this research were early childhood children in RA Miftahul Hidayah. Which consists of 6 young children. Based on the results in the field after being given treatment to children by learning using image media, it can be seen that children's motivation continues to increase. There is active and serious involvement of children in participating in class learning and the assignments given; The child's initiative and desire to learn begins to grow; and commitment to continue learning and persisting in learning is starting to improve. This research shows an increase in motivation to learn mathematics in early childhood. Attractive and colorful pictures will make children interested, motivated and enthusiastic about learning mathematics so that as a result children will pay attention, observe and focus more on a particular task and maintain it.

Keywords: early childhood; image media; mathematics learning motivation

*Corresponding Author: Muhamad Yusup Kurniansyah, ✉ yusupkurniansyah@gmail.com

Submitted: 19 Januari 2024; Accepted: 24 Januari 2024; Published: 14 Februari 2024

Pendahuluan

Pendidikan adalah hal mendasar bagi setiap individu dalam menjalani roda kehidupan karena tanpa terlaksananya pendidikan baik di sekolah ataupun di lingkungannya tidak akan tercipta sebuah individu yang memiliki sikap dan motivasi yang baik beserta keterampilan dan pengetahuan dalam suatu disiplin ilmu tertentu. Sebagaimana perintah Allah untuk berpendidikan dalam Al-Qur'an Surat Shad ayat 29, yang berbunyi:

كُتِبَ أَنْزَلْنَاهُ إِلَيْكَ مُبَارَكًا لَّيَدَّبَّرُوا آيَاتِهِ وَلِيَتَذَكَّرَ أُولُو الْأَلْبَابِ

“Artinya: Ini adalah sebuah kitab yang Kami turunkan kepadamu penuh dengan berkah supaya mereka memperhatikan ayat-ayatnya dan supaya mendapat pelajaran orang-orang yang mempunyai pikiran.”

Pada hakikatnya kita sebagai makhluk Allah SWT, sudah menjadi kewajiban kita untuk senantiasa taat dan patuh terhadap perintahnya termasuk perintah untuk menuntut ilmu. Maka, pendidikan mutlak dijalani oleh setiap individu sepanjang hidupnya untuk bisa melangkah dari setiap jenjang ke jenjang lainnya. Tidak hanya itu, pendidikan juga dapat diarahkan untuk membentuk karakter keislaman yang kokoh beriman dan bertakwa serta memiliki rasa tanggung jawab untuk menjalankan kehidupan di setiap harinya.

Islam memiliki tujuan dalam pendidikan, menurut (Nabila, 2021) menyampaikan bahwa memberikan pengajaran dan pengarahan kepada suatu individu akan lebih baik jika substansinya tidak terlepas dari ajaran keislaman, maka secara garis besar menciptakan dua poin penting yaitu: tujuan umum, yakni dengan mempelajari ilmu yang didampingi dengan pengetahuan keislaman diharapkan mampu meraih kesenangan di akhirat yang menjadi pelabuhan terakhir bagi umat manusia, dan tujuan khusus, yakni dengan mempelajari pengetahuan dilandaskan keislaman maka besar harapan untuk mendapatkan kemaslahatan hidup di dunia.

Ilmu pengetahuan ditetapkan dalam hukum Islam yaitu sebagai *farḍhu kifayah* yang sifatnya wajib bagi satu atau sebagian orang untuk mempelajarinya. Dalam hal ini artinya beberapa cabang ilmu seperti kedokteran, teknik, biologi, kimia, fisika, dan matematika juga termasuk ke dalam golongan tersebut. Era pendidikan sekarang ini tidak sedikit orang beranggapan bahwa matematika sering kali dijadikan acuan untuk menilai bahkan mengetahui tingkat kecerdasan seseorang, karena hasil belajar matematika bagi peserta didik ada sangkut

pautnya dengan ranah kognitif yang berkaitan dengan aktivitas otak ataupun kemampuan berpikir peserta didik (Maulidya & Nugraheni, 2021).

Matematika sering kali dianggap sebagai cabang ilmu yang paling dasar dalam mengembangkan pengetahuan dan teknologi lainnya sehingga penting sekali diajarkan kepada anak sejak usia dini, menengah, hingga sekolah tingkat lanjut (Kurniansyah *et al.*, 2019) imbasnya adalah tak sedikit siswa maupun guru yang beranggapan bahwa untuk bisa menguasai matematika dalam pembelajaran dikelas sangatlah sulit (Fauzi *et al.*, 2020). Maka, apabila guru ingin menjadikan matematika sebagai pelajaran yang disayangi dan diminati oleh anak haruslah memiliki cara agar pembelajaran yang disuguhkan menjadi menarik penuh warna dan memiliki daya tarik tersendiri yang bisa diterima oleh anak, terkhusus untuk menjadikan motivasi kepada anak itu sendiri. Seiring berkembangnya metode pembelajaran, penting untuk memasukkan alat bantu visual ke dalam pengalaman belajar mereka. Dalam era digital saat ini, penggunaan media gambar dalam pendidikan matematika untuk anak usia dini memiliki peran yang cukup penting. Melalui penggunaan gambar-gambar yang menarik, anak-anak dapat lebih mudah memahami konsep-konsep matematika dan mempertahankan minat mereka dalam pembelajaran tersebut. mengikuti pelajaran.

Selain itu, dengan menggunakan media gambar mampu mempermudah anak untuk mengembangkan kreativitas dan imajinasi mereka. Dengan memanfaatkan teknologi, guru dan orang tua dapat menciptakan inovasi pembelajaran matematika yang lebih menarik dan interaktif. Hal ini akan membantu anak-anak untuk belajar matematika dengan cara yang lebih menyenangkan, sehingga mereka dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap konsep-konsep matematika sejak usia dini. Penggunaan media gambar dalam pembelajaran matematika untuk anak usia dini memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi belajar dan keberhasilan akademik mereka dalam mata pelajaran ini. Dengan implementasi yang tepat, penggunaan media gambar dalam pembelajaran matematika untuk anak usia dini dapat menjadi alat motivasi yang efektif untuk membangun fondasi yang kuat dalam pemahaman matematika sejak dini. Ketika datang ke pendidikan matematika awal, menggabungkan gambar yang penuh warna dan menarik dapat secara signifikan meningkatkan pemahaman dan kenikmatan konsep matematika anak. Representasi visual dari angka, bentuk, pola, dan proses matematika mampu mempermudah anak untuk memahami pembelajaran ini dengan lebih efektif.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di salah satu Raudhatul Athfal di wilayah Bandung Barat, anak usia dini terlihat tidak senang apabila pembelajaran hanya

mengutamakan pemberian contoh dan ceramah saja dari gurunya sehingga motivasi anak untuk belajar tidak tampak. Motivasi dalam belajar anak perlu diperhatikan khususnya dalam belajar matematika dengan cara penggunaan pembelajaran yang menarik serta menyenangkan, karena tingkat keberhasilan anak dalam belajar matematika tergantung dari motivasi yang dimiliki oleh dirinya sendiri. Hal ini dipertegas oleh Batubara *et al.* (2023) bahwa penggunaan media gambar dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar anak-anak terhadap matematika. Hal ini menjadi penting mengingat bahwa minat belajar yang tinggi dikaitkan dengan pencapaian akademik yang lebih baik. Oleh karena itu, strategi pembelajaran matematika untuk anak usia dini perlu dioptimalkan dengan memanfaatkan media gambar sebagai alat untuk meningkatkan motivasi belajar.

Motivasi belajar merupakan suatu faktor yang memungkinkan seseorang meningkatkan prestasi maupun hasil belajar dengan adanya dorongan yang datang dari dalam diri sendiri maupun dari luar untuk melakukan kegiatan belajar (Siregar *et al.*, 2021). Akan tetapi sayangnya di era pendidikan sekarang ini tingkat motivasi belajar anak khususnya dalam pembelajaran matematika masih tergolong rendah, hal tersebut sejalan dengan penelitian dari Hikmah & Saputra (2020) tentang motivasi belajar yang mengatakan bahwa sampai saat ini masih banyak ditemukan anak didik yang tingkat pemahaman matematisnya rendah yang berkorelasi dengan motivasi belajarnya juga rendah sehingga imbasnya terhadap hasil belajarnya pun kurang optimal. Upaya untuk dapat membangkitkan motivasi belajar anak yaitu salah satunya dengan menggunakan media gambar dalam pembelajarannya. Anak akan senang untuk belajar matematika dengan media gambar yang dikemas semenarik mungkin untuk memicu motivasinya untuk belajar.

Selain sebagai alat bantu dalam memahami konsep matematika, penggunaan media gambar juga dapat menjadi sarana untuk mengukur tingkat pemahaman dan minat belajar anak-anak. Penggunaan media gambar juga memungkinkan anak-anak untuk menciptakan hubungan antara konsep-konsep matematika dengan dunia nyata. Mereka dapat mengaitkan apa yang mereka pelajari dengan situasi-situasi sehari-hari yang mereka alami, sehingga memperkuat pemahaman mereka terhadap materi tersebut. Dengan mengamati reaksi dan interaksi anak-anak terhadap gambar-gambar yang disajikan, pengajar dapat memperoleh informasi yang berguna tentang seberapa besar motivasi belajar anak-anak terhadap matematika. Dengan demikian, penggunaan media gambar dalam pendidikan matematika untuk anak usia dini tidak hanya meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep-konsep matematika, tetapi juga

memberikan cara yang lebih baik dalam mengukur perkembangan belajar anak-anak. Dengan pendekatan yang tepat, penggunaan media gambar dapat menjadi salah satu kunci keberhasilan dalam memotivasi anak-anak untuk belajar matematika dengan lebih baik.

Beberapa pengertian media pembelajaran menurut para peneliti dalam pendidikan, yaitu diantaranya pendapat dari Nurfadhilah (2021) secara spesifik mengartikan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik yang digunakan untuk menangkap, mengolah, dan membuat informasi baik visual maupun verbal. Pendapat dari Rohani (2020) mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat pembawa pesan (materi ajar) atau informasi dalam kegiatan pembelajaran, keberadaannya yaitu agar sebuah pesan bisa tersampaikan dengan baik dan mudah dipahami oleh anak. Mengukur motivasi belajar anak usia dini melalui media visual seperti gambar juga dapat membantu pengajar untuk menyesuaikan metode pengajaran yang lebih sesuai dengan minat dan kebutuhan individual anak-anak. Dengan demikian, usaha untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep matematika pada anak usia dini dapat dilakukan secara lebih efektif melalui penggunaan media gambar secara bijak dan kreatif.

Pendapat dari Bertz (Aisyah, 2022) menuliskan bahwa terdapat 8 jenis media diantaranya: 1) media audio visual gerak, 2) media audio visual diam, 3) media audio semi-gerak, 4) media visual gerak, 5) media visual diam, 6) media semi-gerak, 7) media audio dan 8) media cetak. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media gambar. Media gambar termasuk dalam jenis media visual diam, yang mampu menjadi penyampai pesan kepada anak dengan bantuan gambar. Dengan menggunakan media gambar, anak tidak akan mudah bosan untuk belajar. Penggunaan media gambar dalam pendidikan matematika untuk anak usia dini memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep-konsep matematika. Dengan menggunakan gambar-gambar yang menarik dan relevan, anak-anak dapat lebih mudah memahami konsep-konsep matematika secara visual.

Melalui penggunaan media gambar, anak-anak dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Mereka dapat mengaitkan konsep-konsep matematika dengan gambar-gambar yang mereka lihat, sehingga memudahkan mereka untuk memahami dengan lebih baik. Selain itu, media gambar juga dapat membantu anak-anak untuk mengasosiasikan konsep-konsep matematika dengan situasi-situasi di kehidupan sehari-hari. Hal ini membantu mereka untuk merasa lebih terhubung dengan pelajaran matematika dan melihat relevansi dari apa yang mereka pelajari. Dengan begitu, penggunaan media gambar

dalam pendidikan matematika untuk anak usia dini tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga memperkuat pemahaman konsep-konsep matematika secara lebih mendalam. Anak-anak dapat merasa lebih termotivasi untuk belajar matematika ketika mereka melihat gambar-gambar yang menyenangkan.

Menurut Nurussofa & Astuti (2023) ada tiga strategi penggunaan media gambar dalam meningkatkan motivasi belajar matematika anak usia dini, ada beberapa langkah yang dapat diambil. Pertama-tama, guru dan orang tua perlu memilih gambar-gambar yang menarik dan relevan dengan konsep matematika yang diajarkan. Gambar-gambar tersebut harus mampu membangkitkan minat dan rasa ingin tahu anak-anak. Kedua, media gambar dapat digunakan secara interaktif dengan meminta anak-anak untuk mengamati dan menceritakan apa yang mereka lihat dalam gambar dan bagaimana itu terkait dengan konsep matematika. Ketiga, guru atau orang tua dapat menggunakan gambar-gambar tersebut sebagai alat visual untuk menjelaskan konsep dan memperjelasnya kepada anak-anak. Selain itu, anak-anak juga dapat diminta untuk mengerjakan aktivitas atau permainan yang melibatkan gambar-gambar tersebut, seperti menghitung jumlah objek dalam gambar atau mencari pola. Strategi ini tidak hanya akan memotivasi anak-anak untuk belajar matematika, tetapi juga memberikan kesempatan bagi mereka untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, penggunaan media gambar dapat dikombinasikan dengan permainan interaktif yang melibatkan konsep matematika. Misalnya, mengajak anak-anak untuk menyelesaikan teka-teki matematika berdasarkan gambar yang ditunjukkan, atau menggunakan gambar untuk menjelaskan konsep dasar seperti penjumlahan dan pengurangan. Dengan cara ini, pembelajaran matematika menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Selain itu, teknologi juga dapat dimanfaatkan dengan memperkenalkan aplikasi permainan edukatif yang memanfaatkan media gambar untuk mempelajari konsep matematika. Dengan menggunakan perangkat lunak atau aplikasi yang menggabungkan media gambar, suara, dan interaksi, anak-anak dapat belajar matematika sambil bermain (Biantong *et al.*, 2023). Langkah terakhir adalah melibatkan orang tua dalam proses pembelajaran. Orang tua dapat dinilai sebagai mitra yang penting dalam meningkatkan motivasi belajar matematika anak usia dini melalui media gambar (Wibowo, 2020). Dengan melibatkan orang tua, anak-anak dapat merasakan dukungan dan dorongan untuk terus belajar, baik di lingkungan sekolah maupun di rumah. Dengan mengimplementasikan strategi ini, diharapkan motivasi belajar matematika anak usia dini dapat terus meningkat sehingga mereka dapat memperoleh pemahaman yang optimal terhadap

konsep-konsep matematika sejak usia dini. Dengan memanfaatkan media gambar, anak-anak dapat lebih memahami dan mencerna konsep matematika dengan cara yang lebih visual dan interaktif. Dengan demikian, penggunaan media gambar menjadi salah satu pendekatan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar matematika dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan mendukung bagi anak-anak usia dini.

Berdasarkan paparan di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Penggunaan Media Gambar untuk Mengetahui Motivasi Belajar Matematika Anak Usia Dini”

Metode

Penelitian ini dilaksanakan di Desa Tanjung Jaya Wilayah Kabupaten Bandung Barat. Pendekatan penelitian ini yaitu termasuk ke dalam Penelitian Kualitatif dengan Metode Deskriptif. Dalam penelitian Kualitatif di sini dimaksudkan bahwa pengambilan data bukan berupa angka-angka tetapi berupa wawancara, dokumentasi, dan tes. Seperti pendapat dari Firmansyah *et al.* (2021) yang mengatakan bahwa pendekatan kualitatif adalah sebuah peristiwa pengamatan atas proses dari suatu fenomena yang terjadi yang membutuhkan penelusuran lebih dalam dengan menggunakan data yang berupa pernyataan dari informan.

Metode Deskriptif adalah metode memberikan deskripsi, penjelasan, juga validasi mengenai fenomena yang tengah diteliti yang sedang terjadi pada saat ini (Ramdhan, 2021). Penelitian deskriptif tidak bertujuan untuk melakukan uji hipotesis, melainkan hanya memberikan gambaran sesuai fakta yang terjadi sesuai dengan variabel yang diteliti (Jalinus & Risfendra, 2020). Tujuan penelitian deskriptif ini adalah menyelidiki secara aktual dan akurat mengenai objek yang diteliti dan memberikan gambaran terkait kejadian yang tengah diselidiki (Irwan *et al.*, 2021).

Langkah-langkah yang ditempuh oleh penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Mengidentifikasi; 2) Menentukan Tujuan dan Manfaat; 3) Mendesain Metode Penelitian; dan 4) Mengumpulkan, mengorganisasikan, dan menganalisis data.

Berdasarkan paparan di atas kita dapat simpulkan bahwa secara umum metode deskriptif adalah metode dimana suatu objek yang diteliti pada kondisi tertentu yang menggambarkan peristiwa pada masa sekarang dengan tujuan untuk mendeskripsikan kondisi tersebut, memberikan gambaran secara sistematis, fakta yang aktual dan akurat, beserta sifat antar variabel yang diteliti.

Subjek penelitian ini adalah anak usia dini di RA Miftahul Hidayah Desa Tanjung Jaya Wilayah Kabupaten Bandung Barat. Subjek berjumlah 6 orang anak usia dini. Teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti dalam pelaksanaan penelitian ini adalah: 1) Pembuatan butir skala motivasi belajar matematika; 2) Wawancara; dan 3) Observasi.

Butir skala motivasi belajar yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada teori dari Mc Cown dkk. yang dikembangkan oleh Syah *et al.* (2022), yaitu: 1) Inisiatif diri dalam belajar; 2) Keterlibatan dalam belajar dan tugas yang diberikan secara sungguh-sungguh; dan 3) Komitmen belajar secara kontinu dan bertahan dalam pelajaran.

Hasil dan Pembahasan

Setiap orang tua pasti menginginkan anak-anak mereka dapat belajar matematika dengan cara yang menyenangkan. Penggunaan media gambar dalam pendidikan matematika dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan memotivasi anak-anak usia dini. Penggunaan media gambar dalam pendidikan matematika untuk anak usia dini memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep-konsep matematika. Dengan menggunakan gambar-gambar yang menarik dan relevan, anak-anak dapat lebih mudah memahami konsep-konsep matematika secara visual (Yuliani & Supriatna, 2023). Penggunaan media gambar dalam pembelajaran matematika bagi anak usia dini memberikan beragam manfaat yang signifikan. Selain dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep-konsep matematika, media gambar juga dapat membantu memperkaya pengalaman belajar anak-anak. Dengan melibatkan visualisasi, anak-anak dapat menyerap informasi matematika dengan cara yang lebih menyenangkan dan mudah dicerna. Selain manfaat untuk pemahaman materi, media gambar juga dapat memfasilitasi komunikasi antara guru dan anak-anak. Guru dapat menggunakan gambar-gambar untuk menjelaskan konsep-konsep matematika dengan lebih jelas, sementara anak-anak dapat menggunakan gambar-gambar sebagai sarana untuk mengemukakan pemahaman atau pertanyaan mereka.

Dengan memanfaatkan media gambar, anak-anak dapat lebih mudah memahami konsep matematika secara visual dan lebih mudah untuk mempertahankan perhatian mereka. Selain itu, penggunaan media gambar juga dapat membantu memperkuat koneksi antara konsep matematika abstrak dengan dunia nyata, sehingga anak-anak dapat lebih mudah mengaitkan dan memahami relevansi dari pelajaran matematika dalam kehidupan sehari-hari mereka (Sumarni *et al.*, 2023). Dengan pendekatan visual dalam edukasi matematika, anak-anak dapat

merasa lebih terlibat dan antusias dalam mempelajari mata pelajaran tersebut. Penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan media gambar dapat secara signifikan meningkatkan motivasi belajar anak usia dini terhadap matematika. Oleh karena itu, orang tua dan guru perlu mempertimbangkan penggunaan media gambar sebagai alat memotivasi dalam pendidikan matematika untuk anak usia dini.

Berdasarkan hasil analisis diperoleh bahwa setelah diberikannya pembelajaran dengan menggunakan media gambar, motivasi belajar matematika anak dapat meningkat. Munculnya inisiatif diri dalam belajar, keterlibatan dalam belajar dan tugas yang diberikan secara sungguh-sungguh dan komitmen untuk terus belajar dan bertahan dalam pelajaran. Penelitian ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan pada motivasi matematika anak usia dini. Hasil wawancara dengan menggunakan skala motivasi belajar beserta hasil observasi mampu menggambarkan peningkatan tersebut baik sebelum maupun sesudah diberikannya perlakuan dengan menggunakan media gambar. Dari hasil tersebut mampu menginterpretasikan bahwa motivasi belajar matematika pada anak usia dini mampu meningkat apabila diberikan pembelajaran dengan menggunakan media gambar. Novelia & Hazizah (2020) mengatakan bahwa dengan menambahkan gambar mampu menarik perhatian anak sekaligus bisa meningkatkan motivasi anak, selain itu dengan tampilan yang lucu penuh warna juga mampu membuat anak tidak cepat bosan. Selain itu, berdasarkan tahap perkembangan kognitif menurut Jean Piaget (Dalimunthe & Ihsan, 2021) anak pada tahap perkembangan preoperasional yaitu pada usia 2 sampai 7 tahun sudah mulai menggunakan kata-kata, bayangan, dan gambar untuk mempresentasikan dunianya.

Menurut Destrinelli *et al.* (2018) anak lebih berpotensi aktif dan kreatif dan dapat terlibat langsung dalam sebuah penelitian dan percobaan apabila dalam pembelajarannya menggunakan media konkret atau media nyata sehingga penguasaan konsep dan hasil belajar meningkat. Teknik penugasan diberikan pada anak kemudian anak diarahkan untuk menjawab pertanyaan yang terdapat pada LKS, setelah disuguhkan gambar oleh guru. Lembar observasi dibuat sendiri oleh peneliti untuk proses pengambilan data dalam bentuk penilaian pada penelitian ini dengan indikator rasa keingintahuan anak terhadap pembelajaran matematika, ketika belajar matematika sikap yang ditunjukkan anak yaitu senang, munculnya rasa atau keinginan dalam belajar matematika. Peneliti mengamati perubahan dari motivasi belajar matematika yang dimiliki anak pada setiap sesinya. Setelah beberapa sesi selesai dengan diberikan beberapa perlakuan pembelajaran kepada anak, kemudian untuk melihat tingkat

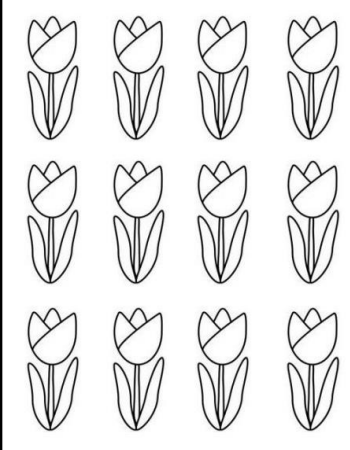
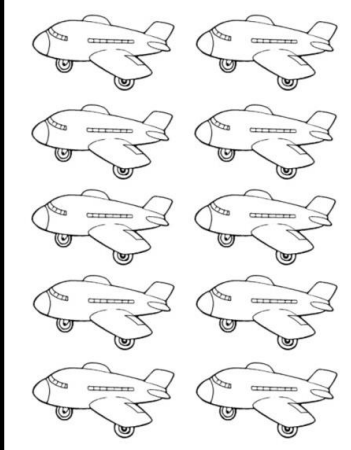
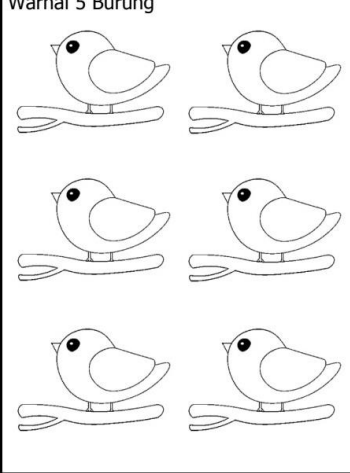
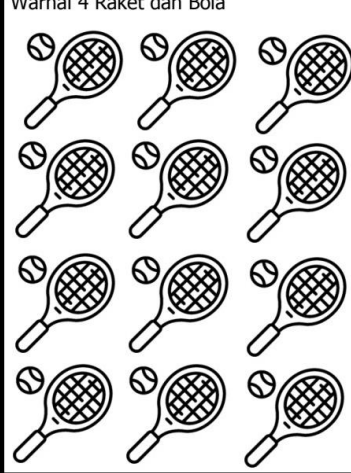
perubahan motivasi belajar matematika anak, peneliti melakukan observasi dari sebelum diberikannya perlakuan dengan setelah diberikannya perlakuan pembelajaran dengan menggunakan media gambar.

Penerapan pembelajaran dengan media gambar yang menarik memicu keinginan anak untuk belajar sehingga anak tidak bosan untuk mengikuti pembelajaran matematika. Sebagai contoh, gambar-gambar yang menggambarkan situasi dunia nyata seperti penjumlahan atau pengurangan buah dalam kehidupan sehari-hari dapat digunakan untuk memperkuat keterkaitan antara matematika dengan kehidupan sehari-hari, sehingga membuat anak-anak lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar matematika. Penggunaan media gambar dalam pembelajaran matematika bagi anak usia dini memiliki banyak manfaat. Salah satunya adalah dapat membantu anak-anak memahami konsep secara visual. Gambar-gambar dapat membantu anak-anak membayangkan dan memvisualisasikan konsep matematika yang abstrak, seperti penjumlahan, pengurangan, dan pola-pola matematika (Nurul & Eny, 2022). Dengan melihat gambar-gambar, anak-anak dapat mengaitkan konsep-konsep matematika dengan objek-objek nyata, sehingga meningkatkan pemahaman mereka. Selain itu, penggunaan media gambar juga dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar anak-anak. Dengan memperlihatkan gambar-gambar yang menarik dan menghibur, anak-anak akan merasa lebih tertarik dan antusias untuk belajar matematika. Gambar-gambar juga dapat membangkitkan rasa ingin tahu anak-anak dan mendorong mereka untuk mencari tahu lebih lanjut tentang konsep-konsep matematika yang ditampilkan dalam gambar. Dengan demikian, penggunaan media gambar dalam pembelajaran matematika bagi anak usia dini dapat meningkatkan motivasi belajar mereka. Berikut ini beberapa LKS dilengkapi dengan gambar-gambar menarik yang peneliti buat untuk diberikan kepada anak.

BERLATIH MENGHITUNG

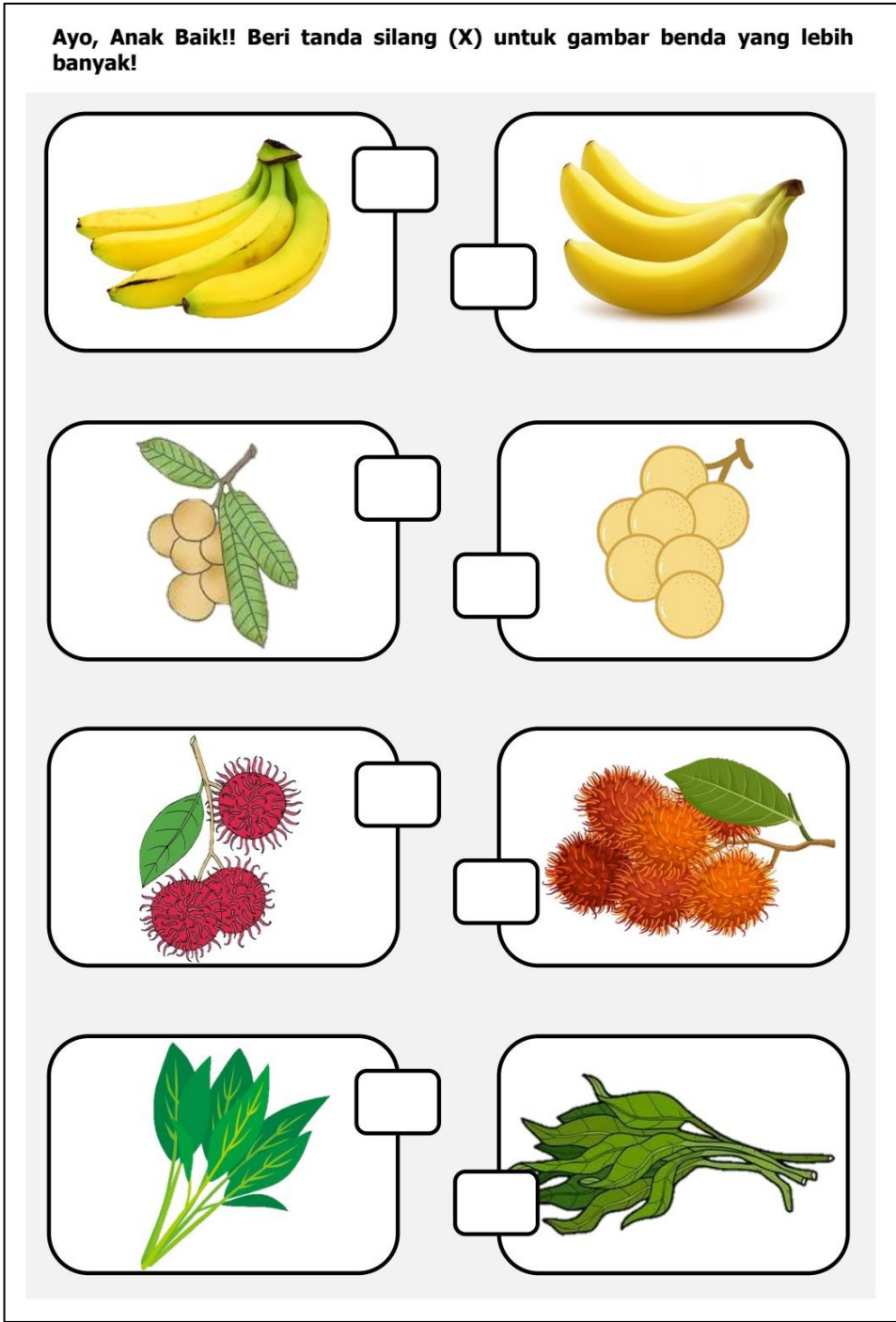
NAMA :

Latihan Menghitung angka 1-10

<p>Warnai 6 Bunga</p> 	<p>Warnai 8 Pesawat</p> 
<p>Warnai 5 Burung</p> 	<p>Warnai 4 Raket dan Bola</p> 

Gambar 1. Berhitung dengan Warna

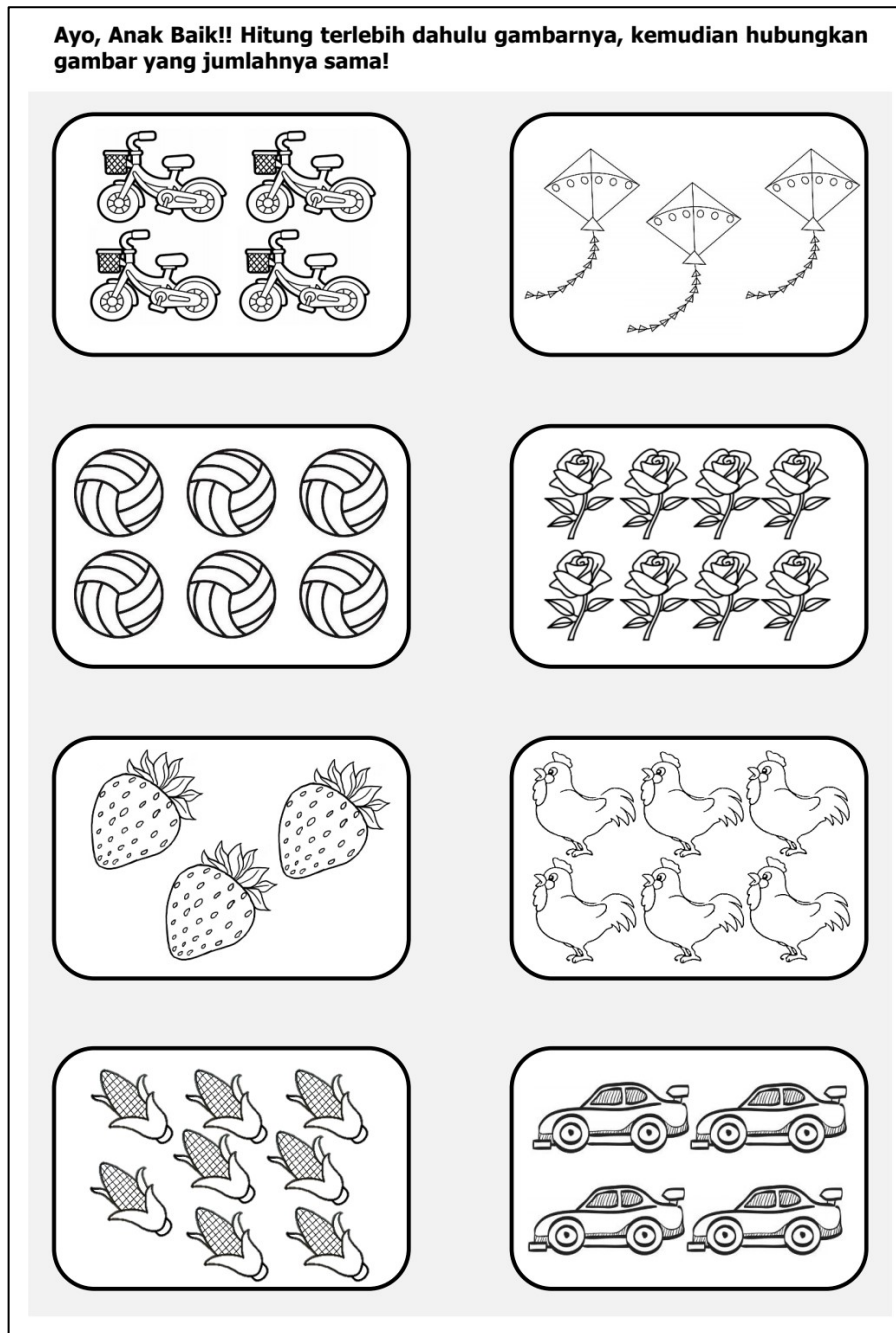
Berdasarkan Gambar 1 anak diajak untuk mewarnai sejumlah atau sebagian dari gambar yang disediakan guru dalam LKS. Hal tersebut dimaksudkan agar selain anak diajak untuk berkreasi dalam memainkan warna, anak juga diajak untuk mengikuti peraturan dalam LKS yang mengharuskan anak menghitung jumlah gambar yang harus diwarnainya. Dengan begitu anak bisa lebih bersemangat dan antusias dalam belajar, bahkan sebagian anak ingin terus mewarnai dan tidak mau berhenti belajar.



Gambar 2. Membandingkan Gambar

Berdasarkan Gambar 2 anak dilatih untuk mengamati banyaknya benda pada gambar yang terdapat dalam LKS kemudian membandingkan gambar benda tersebut dengan gambar benda yang ada di sampingnya. Secara tidak langsung anak dilatih mengalkulasi jumlah objek serta mengetahui konsep perbandingan lebih banyak dan lebih sedikit. Dengan cara berikut anak tidak ada yang merasa terbebani ataupun merasa bosan dalam melaksanakan

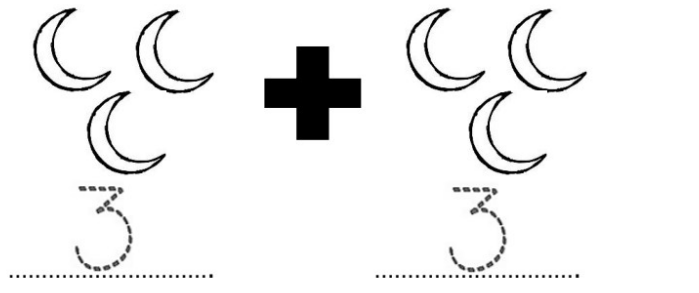

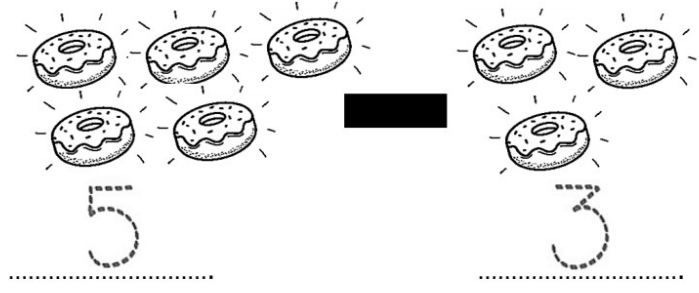

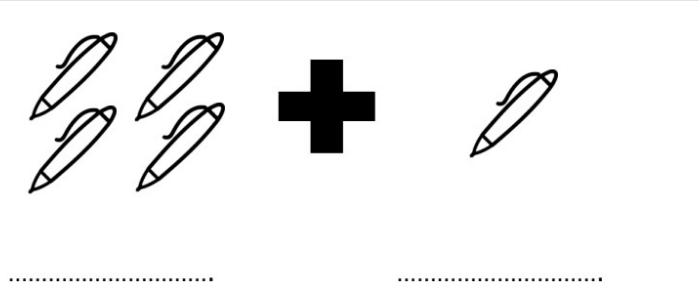

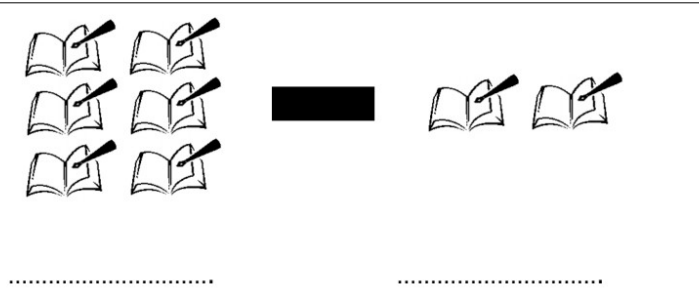

pembelajaran, semua anak merasa riang dan gembira dalam mengisi LKS yang disediakan oleh guru.



Gambar 3. Menghubungkan Gambar

Berdasarkan Gambar 3 anak diarahkan untuk menghubungkan dua gambar yang memiliki jumlah yang sama pada objek yang ada di dalam gambarnya. Dengan cara tersebut anak dilatih untuk mengenal konsep sama dengan. Anak merasa senang riang dan gembira dengan diberikannya gambar ini karena selain menghubungkan anak-anak diajak untuk mewarnai gambarnya.

MARI KITA BERHITUNG
 Memberikan Pengertian dari Operasi Hitung (+) dan Operasi Hitung (-) adalah Peran Orang Tua dalam Kegiatan Ini

Gambar 4. Belajar Berhitung dan Mengenal Tanda

Berdasarkan Gambar 4 anak diajak untuk mencoba berhitung pada operasi penjumlahan dan pengurangan melalui gambar yang disediakan dalam LKS dari bilangan 1-10. Peran orang tua sangat penting pada bagian ini untuk memberikan penjelasan atau gambaran mengenai arti dari lambang (+) dan lambang (-). Melalui media ini, anak lebih mudah memahami konsep mengenai penjumlahan dan pengurangan dan arti dari tanda operasi hitung.

Penggunaan media gambar dalam pembelajaran matematika perlu terus dikembangkan dengan pendekatan yang kreatif dan inovatif. Dengan mempertimbangkan preferensi anak-anak terhadap media gambar dan teknologi, guru dan orang tua dapat menciptakan strategi pembelajaran yang lebih menarik dan relevan. Melalui pendekatan inovatif ini, diharapkan anak-anak dapat mengembangkan minat yang kuat terhadap matematika sejak usia dini, sehingga membantu mereka dalam menghadapi pembelajaran matematika di tingkat yang lebih tinggi dan mempersiapkan mereka untuk masa depan yang sukses. Dengan gambar yang menarik, anak akan lebih terfokus pada suatu proyek tertentu dan bertahan akan situasi yang sedang mereka alami. Dengan menggunakan media gambar ini semakin tinggi ketertarikan anak untuk memperhatikan dan mengamati kegiatan yang sedang mereka kerjakan, sehingga imbasnya melalui media ini mampu menumbuhkan motivasi, menumbuhkan minat baru dalam mengikuti pembelajaran dan menstimulasi keaktifan anak saat pembelajaran berlangsung, serta mampu membawa pengaruh secara psikologis pada anak. Penggunaan media gambar mampu menghadirkan hubungan antara konsep dari materi yang sedang dipelajari dengan dunia nyata di lingkungan sekitarnya hingga mampu membangkitkan minat anak.

Simpulan

Berdasarkan analisis pada bagian hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan motivasi belajar anak setelah digunakannya media gambar dalam pembelajaran. Adanya keterlibatan anak secara aktif dan sungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran di kelas serta tugas-tugas yang diberikan; Inisiatif dan keinginan anak untuk belajar mulai tumbuh; serta komitmen untuk terus belajar dan bertahan dalam pembelajaran mulai membaik. Gambar-gambar yang bagus, menarik, serta penuh warna akan membuat anak tertarik, termotivasi, dan munculnya semangat untuk belajar khususnya dalam pelajaran matematika, sehingga dalam penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan atas motivasi belajar matematika pada anak usia dini. Melalui gambar yang baik anak akan tertarik dalam hal mengamati serta membiasakan untuk bertahan dalam pembelajaran tertentu dengan kefokusannya terhadap objek yang diterangkan, dan kurang mudah teralihkan oleh kejadian abstrak.

Daftar Pustaka

- Aisyah, S. (2022). Media Pembelajaran Perspektif Pendidikan Agama Islam. *TA'DIBAN: Journal of Islamic Education*, 2(2), 9–29. <https://doi.org/10.61456/tjie.v2i2.19>
- Batubara, N., Yanti, F., & Pane, E. P. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick dengan Berbantuan Media Question Card Terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Sistem Periodik Unsur Di Kelas X SMA Negeri 3 Pematang Siantar. 3, 9158–9171.
- Biantong, P. T., Arsyad, N., & Suroyo, S. (2023). The Effect of Puzzle Media on Learning Motivation and Mathematics Learning Outcomes in Elementary School Students. *EduLine: Journal of Education and Learning Innovation*, 3(2), 149–154.
- Dalimunthe, E. M., & Ihsan, M. (2021). Penerapan Teori Belajar Jean Piaget dalam Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri 101115 Sihaborhoan. *Ittihad*, 5(2), 15–18.
- Destrinelli, D., Hayati, D. K., & Sawinty, E. (2018). Research Article Research Article. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 3(2), 313–333.
- Fauzi, A., Sawitri, D., & Syahrir, S. (2020). Kesulitan Guru Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6(1), 142–148. <https://doi.org/10.58258/jime.v6i1.1119>
- Firmansyah, M., Masrun, M., & Yudha S, I. D. K. (2021). Esensi Perbedaan Metode Kualitatif Dan Kuantitatif. *Elastisitas - Jurnal Ekonomi Pembangunan*, 3(2), 156–159. <https://doi.org/10.29303/e-jep.v3i2.46>
- Hikmah, S. N., & Saputra, V. H. (2020). Studi Pendahuluan Hubungan Korelasi Motivasi Belajar Dan Pemahaman Matematis Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, 3(1), 7–11.
- Irwan, I., Ichsan, F. N., Gistituati, N., & Marsidi, S. (2021). Analisis Kebijakan Pendidikan Terkait Implementasi Pembelajaran Pada Masa Darurat Covid 19. *Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan*, 27(2), 45–58. <https://doi.org/10.24114/jpbp.v27i2.26432>
- Jalinus, N., & Risfendra, R. (2020). Analisis kemampuan pedagogi guru smk yang sedang mengambil pendidikan profesi guru dengan metode deskriptif kuantitatif dan metode kualitatif. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 20(1), 37–44.
- Kurniansyah, M. Y., Rosandi, A., & Zanthly, L. S. (2019). PENERAPAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA REALISTIK TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF DAN LOGIS SISWA MTs. *Journal On Education*, 1(3), 229–235.
- Maulidya, N. S., & Nugraheni, E. A. (2021). Analisis Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Ditinjau dari Self Confidence. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 2584–2593. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.903>
- Nabila. (2021). Tujuan Pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(5), 867–875.
- Novelia, S., & Hazizah, N. (2020). Penggunaan Video Animasi dalam Mengenal dan Membaca Huruf Hijaiyah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1037–1048.
- Nurfadhillah, S. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).

- Nurul, A., & Eny, S. (2022). Mengeksplor Penalaran Spasial Siswa dalam Menyelesaikan Soal Geometri Berdasarkan Gender. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 61–72.
- Nurussofa, R., & Astuti, H. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *JURNAL PEMBELAJARAN DAN MATEMATIKA SIGMA (JPMS)*, 9(1).
- Ramdhan, M. (2021). *Metode penelitian*. Cipta Media Nusantara.
- Rohani, R. (2020). *Media pembelajaran*.
- Siregar, R. H., Siregar, R. S., & Hakim, M. (2021). Analisis Motivasi Belajar Matematika Anak Usia Dini Melalui Media Gambar. *BUHUTS AL-ATHFAL: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 1(2), 214–226. <https://doi.org/10.24952/alathfal.v1i2.4125>
- Sumarni, C., Ramadianti, W., Syofiana, M., & Jumri, R. (2023). Hambatan belajar peserta didik pada konsep faktor persekutuan terbesar. *Journal of Didactic Mathematics*, 4(2), 145–152.
- Syah, M. E., Bantam, D. J., & Jayanti, A. M. (2022). Pelatihan goal setting untuk meningkatkan motivasi belajar pada remaja saat pembelajaran jarak jauh. *Gotong Royong: Jurnal Pengabdian, Pemberdayaan Dan Penyuluhan Kepada Masyarakat*, 1(2), 58–67.
- Wibowo, R. A. (2020). Upaya meningkatkan motivasi belajar matematika melalui pendekatan realistic mathematics education (RME) pada materi aritmatika sosial kelas VII SMP Negeri 3 Terangun. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5, 127–132.
- Yuliani, W., & Supriatna, E. (2023). *Metode Penelitian Bagi Pemula*. Penerbit Widina.