

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA REALITA TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR ANAK DIKELOMPOK B TK AN-NISA
KITA SINGGANI MAKU KECAMATAN DOLO KABUPATEN
SIGI**

I PUTU SUWIK & NUR APRILIA
(Staf Pengajar Prodi PG PAUD & Alumni)

ABSTRAK

Masalah dalam penelitian ini adalah kemampuan motivasi belajar anak yang kategori sangat tinggi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media realita terhadap motivasi belajar anak. Metode penelitian kuantitatif dan jenis penelitian media realita. Adapun subjeknya adalah anak didik dikelompok B Tk An Nisa Kita Singgani Maku Kecamatan dolo kabupaten sigi yang berjumlah 15 anak terdiri dari 9 anak perempuan dan 6 anak laki-laki terdaftar pada ajaran 2020/2021. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, wawancara. Pengolahan data dilakukan dengan teknik presentase dan uji-t. berdasarkan hasil rekapitulasi pengembangan motivasi belajar anak dalam tiga aspek yang telah diamati, yaitu aspek minat siswa terhadap pelajaran, aspek semangat siswa untuk melaksanakan tugas, aspek tertarik pada pembelajaran yang diajarkan. Sebelum maupun sesudah diberikan perlakuan berupa kegiatan media realita, kategori sangat tinggi (ST) dari 0% menjadi (22,22%), kategori Tinggi (T) dari (26,67%) menjadi (53,33%), kategori sedang (S) dari 40% menjadi (13,33%) kategori rendah (33,33%) menjadi (11,11%). Sesuai hasil data perkembangan uji-t dapat dijelaskan bahwa nilai t hitung sebesar $-26,192 > 1,753$ dengan signifikan $0,00 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti terdapat pengaruh penggunaan media realita terhadap motivasi belajar anak di kelompok B TK An Nisa kita Singgani Maku kecamatan dolo kabupaten sigi.

Kata kunci: penggunaan media realita, motivasi belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai salah satu fasilitas manusia dan pendidik untuk merangsang, serta menstimulasi sebagai kemampuan dan kopotensi yang ada pada diri anak. Banyak upaya yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kemampuan dan kopotensi anak dimasa depan. Selain itu, berbagai metode yang dikembangkan sebagai cara menstransfer

ilmu yang tepat sesuai dengan tingkat usia perkembangan anak sehingga dapat menghasilkan pemahaman pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Pembelajaran yang menyenangkan merupakan salah satu strategi PAUD (pendidikan anak usia dini). hal ini sejalan dengan pengetian PAUD, yaitu pendidikan anak sejak usia dini adalah sebuah usaha yang diselenggarakan untuk mengembangkan potensi anak secara maksimal dan dapat dilaksanakan melalui pendidikan formal, yaitu di taman kanak-kanak (TK).

Sesuai Undang-undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa “pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”

Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 137 tahun 2014 menjelaskan “tujuan pendidikan taman kanak-kanak adalah membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi, baik psikis maupun fisik yang meliputi lingkup perkembangan nilai agama dan moral, fisik/motorik, kognitif, bahasa, serta social emosional, kemandirian”.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan suatu tahapan pendidikan yang ikut menentukan perkembangan dan keberhasilan anak. Seiring dengan perkembangan pemikiran tersebut, tuntutan dan keberhasilan layanan pendidikan anak usia dini cenderung semakin meningkat, sehingga akan berpengaruh pada kualitas penyelenggaraan lembaga pendidikan anak usia dini termaksud lembaga pendidikan taman kanak-kanak. Masa kanak-kanak merupakan suatu periode pada saat individu mengalami perkembangan yang sangat pesat. Banyak ahli menyebut periode ini sebagai usia emas (*golden age*) dalam kehidupan seseorang. Pada masa ini, semua aspek kecerdasan anak dapat dikembangkan dengan baik dan mudah menerima apa yang disampaikan orang lain., mengingat betapa pentingnya periode kanak-kanak bagi kehidupan seseorang inilah, stimulasi yang sangat tepat ini akan membantu anak-anak tumbuh, berkembang dan belajar. Hal ini sesuai dengan Undang-undang 23 Tahun 2002 tentang perlindungan anak yang menyatakan “bahwa setiap anak

berhak untuk hidup, tumbuh, berkembang dan berpartisipasi secara wajar sesuai dengan harkat dan martabat kemanusiaan, mendapat perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi”

Fase ini merupakan hasil yang besar bagi perkembangan motivasi belajar pada anak. Pendidikan anak TK pada hakekatnya adalah pendidikan untuk memfasilitasi pertumbuhan anak secara menyeluruh atau menemukan pada perkembangan seluruh dimensi anak yang meliputi kognitif, sosial emosional, fisik dan motorik. Secara psikologis anak berkembang secara holistik atau menyeluruh, artinya terdapat kaitan yang sangat erat antara aspek perkembangan yang satu dengan aspek perkembangan yang lainnya. Banyak hal yang dapat dilaksanakan oleh guru dalam mengembangkan potensi anak agar dapat berkembang menjadi pribadi yang mandiri dengan senantiasa mempertimbangkan usia anak antara lain, mengembangkan kemampuan yang berkaitan dengan pemahaman lingkungan fisik dan mengendalikannya dengan cara membangkitkan rasa ingin tahu, berpikir, menalar, mengumpulkan dan menggunakan informasi tentang lingkungan fisik yang diperoleh.

Motivasi merupakan salah satu factor keberhasilan dalam proses pembelajaran di kelas untuk mencapai suatu indikator yang menjadi ukuran keberhasilan yang telah ditetapkan. Motivasi dapat mempengaruhi apa, kapan, dan bagaimana anak belajar. Oleh karena itu, guru mempunyai peran yang sangat penting dalam memberikan motivasi kepada anak didiknya, agar tercapai hasil belajarnya. Motivasi yang dimiliki oleh anak itu pada dasarnya haruslah bersumber dari anak itu sendiri, kemudian dikuatkan oleh guru sebagai pelaksana pendidikan di kelas. Banyak hal yang dapat dilaksanakan oleh guru dalam mengembangkan motivasi belajar anak, salah satunya yaitu dengan penggunaan media-media menarik.

Media adalah salah satu komponen penting yang sangat membantu tercapainya tujuan pembelajaran karena dengan menggunakan media, maka kegiatan pembelajaran akan terasa lebih bermakna karena anak dihadapkan pada hal-hal yang lebih konkret. Ada banyak media-media pembelajaran yang dapat digunakan dalam mengembangkan motivasi belajar anak, salah satunya yaitu dengan menggunakan media realita.

Media Realita adalah alat pembelajaran yang digunakan oleh guru yang bersifat nyata baik dalam bentuk, rupa, bau, dan warna yang sesuai dengan asli tanpa ada perubahan

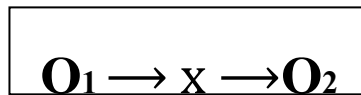
dan dapat dilihat atau dipegang. Dalam konteks pembelajaran, penggunaan Media Realita sesungguhnya dapat memotivasi anak dalam belajar. Dengan demikian, seorang guru dapat memanfaatkan Media Realita sebagai media pembelajaran untuk dapat menggerakkan atau membangkitkan motivasi belajar anak.

Berdasarkan observasi awal peneliti di kelompok B TK An-Nisa Kita Singgani Maku Kecamatan Dolo. Terdapat anak yang mengalami masalah atau mengalami kesulitan yang berhubungan dengan anak yang dalam belajar, yaitu kurang termotivasi dalam melakukan sesuatu yang di perintahkan oleh guru, minat siswa terhadap pembelajaran, dan semangat siswa untuk melaksanakan tugas. Hal ini disebabkan karena kurangnya pengetahuan guru tentang penggunaan media sehingga kegiatan pembelajaran yang berlangsung selama ini hampir tidak pernah menggunakan media. Mengamati hal tersebut, maka peneliti memilih memanfaatkan media realita sebagai sarana untuk memotivasi anak dalam belajar.

Pemilihan media realita didasarkan karena media ini mudah untuk diperoleh karena terdapat disekitar lingkungan anak. Ketika guru ingin memberikan materi atau bahan ajar, guru dapat menjelaskan dengan lebih menarik karena anak dapat melihat objek yang dijelaskan oleh guru secara nyata. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “pengaruh media realita terhadap motivasi belajar anak di kelompok B TK An-Nisa Kita Singgani Maku Kecamatan Dolo”.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang di gunakan adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif dilakukan pada penelitian inferensial (dalam rangka pengujian hipotesis). Penelitian ini termaksud dalam penelitian kuantitatif karena menekankan pada analisis data-data nimeical (angka) yang diolah dengan metode statistik. variabel yang digunakan ada dua yaitu variabel bebas dan variabel terkait. Variabel bebas yaitu kegiatan media realita sedangkan variabel terkait motivasi belajar anak. Rancangan penelitian yang digunakan adalah rancangan menurut sugiyono (2015:110) yaitu *one-group-pretest-posttest design*. desain sebagai berikut.



Gambar 3.1 Model Rancangan Penelitian dari sugiyono

Keterangan :

O1 : pretest

X : Perlakuan O2 : posttest

Sesuai rancangan diatas, peneliti meekayasa model rancangan yang disesuaikan untuk anak PAUD dan begitu pula pengamatan sebelum maupun sesudah itu mengenai pengamatan pada motivasi belajar anak. Sedangkan, perlakuan yang diberikan dalam penelitian ini berupa media realita. Gambaran dari penjelasan diatas, di buat seoperti ini :



Keteangan:

O1 : pengamatan perkembangan motivasi belajar anak sebelum diberikan

perlakuan

X : perlakuan berupa media realita O2 : pengamatan perkembangan motivasi belajar anak sesudah di berikan perlakuan

Lokasi Penelitian ini dilakukan di TK (An-Nisa kita Singgani maku) kecamatan Dolo kabupaten sigi, beralamat di jalan poros palu pakuli. Sekolah TK ini memiliki dua kelas, yaitu kelompok A dan kelompok B. peneliti meneliti di kelompok B, karena menemukan beberapa masalah terkait penggunaan media realita terhadap motivasi belajar anak. Subjek dari penelitian ini adalah berjumlah 15 anak, terdiri dari 9 anak perempuan dan 6 anak laki-laki. Terdaftar pada tahun ajaran 2021/2022.

Jenis data yang digunakan adalah data kuantitatif, sumber data yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Setelah data dikumpulkan, diolah dengan menggunakan tehnik presentase, kemudian dilakukan teknik analisis statistic deskriptif dan analisis inferensial. Berikut uraian penjelasan kedua analisis dibawah ini.

Data yang diperoleh akan dikelola secara deskriptif untuk mendapatkan data kuantitatif dengan dari lembar observasi. Teknik analisis data yang digunakan untuk mengukur kemampuan anak. Untuk table distribusi frekwensi dan presentase serta penjelasannya sesuai gambar depdiknas (2010:11), sebagai berikut:

4	Sangat tinggi (ST)
3	Tinggi (T)
2	sedang (S)
1	rendah (R)

Untuk mengetahui persentase atau rata-rata dari aspek yang sudah diamati, data diolah secara kuantitatif dengan menggunakan perhitungan berdasarkan persentase (%) sesuai dengan rumus yang dikemukakan oleh Sujiono (2012:43), sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase

f = Frekuensi

N = Jumlah anak Hipotesis yang diuji adalah pengaruh penggunaan media realita terhadap motivasi belajar anak di Kelompok B TK An-Nisa Kita Singgani maku Kecamatan Dolo dengan menggunakan Uji-t sampel berpasangan untuk mengetahui adakah perbedaan antara variabel bebas dan terikat sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Pengujian hipotesis ini dilakukan dengan menggunakan analisis statistik inferensial (uji-t) atau (t-test). Adapun rumus yang di gunakan dari Arikunto, (2002:244) sebagai berikut :

$$t = \frac{|\bar{x}_1 - \bar{x}_2|}{\sqrt{\frac{\sum d^2}{N(n-1)}}}$$

Keterangan :

T : Uji t

$\bar{x}_1$: Rata-rata skor pilihan peserta didik sebelum diberikan layanan penggunaan media realita

$\bar{x}_2$: Rata-rata skor pilihan peserta didik sesudah diberikan layanan penggunaan media realita

$\sum d^2$: Jumlah deviasi kuadrat selisi dari nilai pilihan peserta didik sebelum dan sesudah diberikan layanan penggunaan media realita

N : Jumlah siswa.

Rumus di atas untuk menguji apakah hipotesis yang diajukan oleh peneliti yaitu “Pengaruh Penggunaan Media Realita Terhadap Motivasi belajar Anak di Kelompok B TK An-Nisa Kita Singgani Maku Kecamatan Dolo Lebih Tinggi dibandingkan anak yang tidak diberikan pengaruh Penggunaan media realita”. Diterima atau ditolak, maka dikonsultasikan pada tabel t dengan taraf signifikansi

95% ($\alpha = 0,05\%$), bila $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka H_0 ditolak atau jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima.

HASIL PENELITIAN

Bagian ini akan dipaparkan hasil penelitian mengenai pengaruh penggunaan media realita terhadap motivasi belajar anak yang dilakukan dari tanggal 26 maret sampai 16 april 2021 di kelompok B TK An Nisa kita Singgani Maku Kecamatan Dolo kabupaten Sigi. Peneliti akan menyajikan hasil pengamatan, hasil rekapitulasi sebelum dan sesudah perlakuan dan uji t (*paired sample t-test*) sebagaimana diuraikan dibawah ini:

Tabel 4.11 Rekapitulasi Pengamatan awal dan akhir motivasi belajar anak

KATEGORI	SEBELUM DIBERIKAN PERLAKUAN						SESUDAH DIBERIKAN PERLAKUAN					
	Minat siswa terhadap pelajaran		Semangat siswa untuk melaksanakan tugas		Tertaik pada pembelajaran yang diajarkan		Minat siswa terhadap pelajaran		Semangat siswa untuk melaksanakan tugas		Tertaik pada pembelajaran yang diajarkan	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
Sangat tinggi (ST)	0	0	0	0	0	0	3	20	4	26,67	3	20
Tinggi (T)	3	20	2	13,33	2	13,33	7	46,67	8	53,33	9	60

Sedang (S)	4	26,67	4	26,67	5	33,33	2	13,33	2	13,33	2	13,33
Rendah (R)	8	53,33	9	60	8	53,33	3	20	1	6,67	1	6,67

Berdasarkan tabel 4.11, dapat diketahui bahwa hasil rekapitulasi pengamatan media realita pada anak sebelum dan sesudah diberikan kegiatan, dari aspek minat siswa terhadap pelajaran, untuk kategori sangat tinggi dari 0% menjadi 20%, kategori tinggi dari 20% menjadi 46,67%, kategori sedang dari 26,67% menjadi 13,33%, dan kategori rendah dari 53,33% menjadi 20%. Sedangkan, aspek kedua, yaitu semangat siswa untuk melaksanakan tugas, untuk kategori sangat tinggi dari 0% menjadi 26,67%, kategori tinggi dari 13,33% menjadi 53,33%, kategori sedang dari 26,67% menjadi 13,33%, dan kategori rendah dari 60% menjadi 6,67%. Aspek terakhir adalah Aspek tertarik pada pembelajaran yang diajarkan untuk kategori sangat tinggi dari 0% menjadi 20%, kategori tinggi dari 13,33% menjadi 60%, kategori sedang dari 33,33% menjadi 13,33%, dan kategori rendah dari 53,33% menjadi 6,67%.

Oleh karena itu dapat diketahui bahwa motivasi belajar anak sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan media realita terdapat perubahan yang signifikan. Terlihat dari pengamatan yang dilakukan dari sebelum dan sesudah perlakuan, bahwa terjadi perubahan dalam pengembangan anak.

Tabel 4.15 Uji T-Test

Paired Samples Test						
	Paired Differences			T	Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean			
Sebelum_perlakuan Pair 1 Sesudah_perlakuan	-2.800	.414	.107	-26.192	14	.000

Sesuai tabel 4.15, dapat diketahui bahwa nilai t hitung adalah sebesar 26,192 pada uji t tanda plus minus tidak diperhatikan sehingga nilai $26,192 > 1,753$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti terdapat pengaruh penggunaan media realita

terhadap motivasi belajar anak di kelompok B TK An Nisa kita Singgani Maku kecamatan dolo kabupaten sigi.

Berdasarkan perbandingan diketahui nilai signifikan $0,00 < 0,05$ sesuai dengan dasar kemampuan keputusan dalam *paired samples test*, maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan media realita mempunyai pengaruh secara signifikan terhadap pengembangan motivasi belajar anak di kelompok B TK An Nisa kita Singgani Maku kecamatan dolo kabupaten sigi.

PEMBAHASAN

1. Aspek Minat siswa terhadap pembelajaran

Dalam kegiatan belajar mengajar, apabila ada seorang anak, misalnya tidak berbuat sesuatu yang seharusnya dikejakan, hal ini dapat berarti bahwa pada diri anak tidak terjadi perubahan energy, tidak terangsang efeksinya untuk melakukan sesuatu, karena tidak memiliki motivasi dalam dirinya.

Motivasi belajar dalam diri anak mempunyai kekuatan yang berbeda-beda. Ada motivasi belajar yang cukup besar sehingga memiliki motivasi untuk melakukan hal yang lain dan ada motivasi yang lemah hampir tidak mempunyai pengaruh pada tingkah laku anak untuk melakukan kegiatan belajar.

Bedasarkan hasil pengamatan sebelum melakukan banyak anak yang masih memiliki tingkat motivasi yang rendah seperti anak tidak mau melakukan sesuatu yang disuruh oleh guru, anak malas pada saat mengarjakan tugas, dan minat anak terhadap pembelajaran yang masih kurang, sehingga guru mengadakan kegiatan belajar sambil bermain dengan menggunakan media realita, sehingga dapat menarik minat dan keinginan siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran.

2. Aspek semangat siswa untuk melaksanakan tugas

Saat kegiatan belajar mengajar, peran motivasi, baik instrinsik maupun ekstrinsik sangat dipelukan. Melalui motivasi, anak dapat mengembangkan aktivitas dan inisiatif, dapat mengarahkan dan memelihara ketekunan dalam melakukan kegiatan belajar .

Menurut ryaitno dalam uno (1999:8) bahwa motivasi dalam belajar tidak saja merupakan energy yang mengerjakan aktivitas anak kepada tujuan belajar. Motivasi juga dapat diartikan sebagai rangkaian usaha merampungkan kegiatan atau aktivitas belajar, yang akhirnya anak itu akan mau melakukan karena adanya dorongan yang menjadi pemicu aktivitasnya. Motivasi dalam belajar dapat pula memberikan arah pada aktivitas belajar sehingga tujuan yang akan dicapai dapat terwujud sesuai indicator yang telah ditetapkan. Dalam hal ini peneliti menggunakan cara memberikan *reward*/hadiah kepada anak yang berhasil mengerjakan tugas dengan baik dan tepat waktu. Ini dilakukan untuk membangun motivasi dan semangat anak untuk mengerjakan tugas.

Melihat hasil observasi pada minggu pertama, pihak guru menggunakan media realita yang lebih menarik lagi agar hasilnya dapat sesuai dengan harapan. Oleh sebab itu, guru berinisiatif untuk menggunakan media realita untuk memotivasi anak agar anak dapat mengerjakan tugas.

3. Aspek tertarik pada pembelajaran yang diajarkan

Aspek ketiga dalam pengembangan media realita pada anak adalah aspek tertarik pada pembelajaran yang diajarkan dalam mengerjakan lebih dari 3 kegiatan yang dijelaskan guru yaitu: menyentuh air, menuang air kewadah, memegang lilin, dan membakar lilin merupakan salah satu kegiatan yang dapat dilakukan untuk mengembangkan motivasi belajar pada anak. Kegiatan ini adalah salah satu kegiatan yang menarik minat anak-anak karena berkaitan dengan media realita. Bahkan yang digunakan untuk di rekatkan terdiri dari berbagai bentuk media realita seperti menyentuh air, menuang air kewadah, memegang lilin, dan membakar lilin

Dalam aspek tertarik dengan pembelajaran yang diajarkan dilihat dari hasil pengamatan sebelum perlakuan yang menjadi subjek penelitian terdapat 0 anak (0%), dalam kategori sangat tinggi (ST) ada 1 anak (6,67%), kategori tinggi (T) ada 10 anak (66,67%), kategori sedang (S) ada 4 anak (26,67%)

Setelah kegiatan media realita diterapkan selama dua kali perlakuan sebelum dan sesudah dalam aspek tertarik dalam pembelajaran yang diajarkan hal ini dilihat dari tabel 4.9. Pada aspek tertarik pada pembelajaran yang diajarkan terdapat 3 anak (20%) dalam

kategori sangat tinggi (ST), ada 9 anak (60%) kategori tinggi (T), ada 2 anak (13,33%) kategori sedang (S), dan masih ada 1 anak (6,67%) kategori rendah (R).

Berdasarkan perolehan hasil pengamatan yang dilakukan selama penelitian melalui penggunaan media realita dapat disimpulkan bahwa penggunaan media realita dalam proses pembelajaran memberikan pengaruh positif terhadap pengembangan motivasi belajar pada anak khususnya dalam aspek tertarik pada pembelajaran yang diajarkan.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penelitian tentang pengaruh penggunaan media realita terhadap motivasi belajar anak di kelompok B Tk AnNisa Kita Singgani Maku Kecamatan Dolo Kabupaten Sigi. Penelitian ini menggunakan metode Kuantitatif dan jenis penelitian eksperimen. Dalam metode ini peneliti menggambarkan atau mendeskripsikan keadaan sesungguhnya dengan kenyataan riil atau temuan-temuan lapangan secara kuantitatif (hasil penelitian) dengan kata-kata.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti diperoleh hasil presentase yang berbeda-beda tentang gambaran pengaruh media realita terhadap motivasi belajar anak. Dalam hal ini Peran media realita untuk motivasi belajar anak sangat berpengaruh sebagai dorongan atau daya penggerak untuk memperoleh hasil yang baik dalam pembelajaran. Pernyataan ini dibuktikan dari hasil analisis yang dilakukan saat peneliti melakukan penelitian tentang Pengaruh Media Realita terhadap Motivasi Belajar anak di TK An-Nisa Kita Singgani Maku Kecamatan Dolo Kabupaten Sigi .

Penelitian ini dilakukan selama dua kali perlakuan. Yaitu sebelum dan sesudah perlakuan. Dilihat dari nilai t hitung adalah sebesar -26,192 pada uji t tanda plus minus tidak diperhatikan sehingga nilai $26,192 > 1,753$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti terdapat pengaruh penggunaan media realita terhadap motivasi belajar anak di kelompok B TK An Nisa kita Singgani Maku kecamatan dolo kabupaten sigi. Berdasarkan perbandingan diketahui nilai signifikan $0,00 < 0,05$ sesuai dengan dasar kemampuan keputusan dalam *paired samples test*, maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan media realita mempunyai pengaruh secara signifikan terhadap pengembangan motivasi

belajar anak di kelompok B TK An Nisa kita Singgani Maku kecamatan dolo kabupaten sigi.

2. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan penelitian ada beberapa saran sebagai bahan masukan:

1. Kepada anak-anak. diharapkan agar anak lebih mengembangkan kemampuannya dalam aspek terhadap motivasi belajar, dan sering berlatih, mau mencoba segala sesuatu dengan tantangan baru dan berbeda, lebih percaya diri untuk melakukan hal-hal baru.
2. Kepada guru. Diharapkan lebih membuka diri untuk sering mengikuti pelatihan dan kursus untuk mengembangkan berbagai metode pembelajaran khususnya lebih sering melakukan kegiatan-kegiatan yang melibatkan kemampuan motorik halus, serta lebih kreatif dan mempunyai banyak inisiatif dalam mengajar.
3. Kepada kepala TK. Diharapkan memberikan dukungan kepada pendidik sebagai pihak yang berpengaruh dan menyediakan media-media atau alat- alat untuk mengembangkan aspek perkembangan anak khususnya dalam hal menyediakan sarana dan prasarana dalam upaya meningkatkan kemampuan motorik halus anak.
4. Kepada peneliti lain. Agar dapat dijadikan sebagai bahan acuan atau pertimbangan dalam merancang penelitian yang sama atau berbeda pertimbangan dalam merancang penelitian yang sama atau berbeda baik masukan, masalah, teknik pengumpulan data, maupun analisisnya.
5. Kepada peneliti. Untuk memperluas wawasan dan member pengalaman serta diharapkan dapat bermanfaat bagi orang lain untuk lebih dapat mengetahui manfaat kegiatan kolase terhadap kemampuan motorik halus anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. A.M.
 Sardiman. (2003). *Interaksi dan motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT.
 Raja Grafindo Persada.
 Depdiknas.(2003). Undang-Undang RI No.20 Tahun 2003.Tentang Sistem
 Pendidikan Nasional.

- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137
tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Sugiyono.(2015). *Metode Penelitian Pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Sujiono, B (2009). *Menu Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Sujiono, Y.N. (2007). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.