SELING

Jurnal Program Studi PGRA
ISSN (Print): 2540-8801; ISSN (Online):2528-083X
Volume 2 Nomor 1 Januari 2016
P. 43-48

Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1 – 10 Menggunakan Media Komputer "*Education Games*" Pada Anak Kelompok A2 TK Negeri Pembina Kabupaten Blitar

Linda Dwiyanti
Prodi PG-PAUD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri,Email:lynda07adyaksa@gmail.com
Ajeng Kurnia Pratiwi
TK Negeri Pembina Kabupaten Blitar
Email:akpdanayikarya@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil pengamatan peneliti yang menunjukkan bahwa belum berkembangnya kemampuan mengenal konsep bilangan 1 – 10 pada anak kelompok A2. Hal tersebut merupakan suatu masalah yang harus dipecahkan, untuk itulah guru kelas bermaksud memecahkan masalah tersebut melalui penelitian tindakan kelas. Permasalahan penelitian ini adalah Apakah penggunaan media komputer "*Education Games*" dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1 – 10 pada anak kelompok A2 TK Negeri Pembina Kabupaten Blitar. Kesimpulan hasil penelitian ini adalah melalui siklus tindakan pembelajaran melalui media komputer "*Education Games*" terbukti dapat meningkatkan kemampuan mengenal Konsep Bilangan 1 – 10 pada anak Kelompok A2 TK Negeri Pembina Kabupaten Blitar.

Kata Kunci: Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1 – 10, Media Komputer.

PENDAHULUAN

NAEYC (*National Assosiation Education for Young Children),* menyatakan bahwa anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0-8 tahun (dalam Aisyah, 2008:1.3). Usia dini merupakan masa peka bagi anak, karena pada masa ini anak mulai sensitif menerima berbagai upaya pengembangan seluruh potensi anak menurut Montessori (dalam Sujiono, 2010: 54). Tercapainya perkembangan kecerdasan anak secara optimal dapat menjadikan landasan yang kuat untuk anak menempuh pendidikan selanjutnya.

Pendidikan anak usia dini untuk anak Taman Kanak-kanak kelompok A berada pada rentang usia 4-5 tahun dengan masa keemasan yang sangat peka terhadap setiap stimulus yang diperoleh dari luar, sehingga stimulasi yang maksimal akan sangat berpengaruh besar pada perkembangan anak khususnya pada perkembangan kognitif. Kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangakan suatu kejadian atau peristiwa menurut Susanto (2011:47). Menurut Jamaris (2005:25) Karakteristik kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun taman kanak- kanak adalah sebagai berikut:

> 1) Mulai dapat memecahkan masalah dengan berfikir secara intuitif. Misalnya, menyusun puzzle berdasarkan coba- coba; 2) Mulai belajar mengembangkan ketrampilan mendengar dengan tujuan untuk mempermudah berinteraksi dengan lingkungannya; 3) Sudah dapat menggambar sesuai dengan apa yang dipikirkannya; 4) Proses berfikir selalu dikaitkan dengan apa yang ditangkap oleh panca indera, seperti yang dilihat, didengar, dikecap, diraba dan dicium; dan selalu diikuti dengan pertanyaan "mengapa?"; 5) Semua kejadian yang terjadi disekitrnya mempunyai alasan, tetapi berdasarkan sudut pandangnya sendiri (egosentris); 6) Mulai dapat membedakan antara fantasi dengan kenyataan yang sebenarnya.

Kemampuan berhitung merupakan bagian dari kemampuan Kognitif yang merupakan kemampuan dasar matematika yang diawali dengan kemampuan mengenali besaran jumlah suatu benda dengan menggunakan simbol dasar dalam berhitung yaitu angka 1 – 10. Pernyataan ini sejalan dengan teori dalam buku Depdiknas (2000:7) tentang tahap penguasaan berhitung yang menuliskan bahwa berhitung di Taman Kanak – kanak seyogyanya dilakukan melalui tiga tahap penguasaan berhitung yaitu penguasaan konsep, masa transisi, dan lambang. Penguasaan konsep adalah pemahaman dan pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda dan peristiwa konkret, seperti pengenalan warna, bentuk, dan menghitung bilangan.

Pada Permendikbud no 137 tahun 2014 tentang STPPA (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak), dituliskan bahwa lingkup perkembangan anak usia 4 – 5 tahun dalam berpikir simbolik salah satunya adalah kemampuan mengenal konsep bilangan. Tujuan dikembangkannya kemampuan mengenal konsep bilangan yaitu untuk melatih anak berfikir logis dan sistematis sejak dini dan mengenalkan dasar – dasar konsep bilangan sehingga pada saatnya nanti akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks.

Harapan bahwa setiap anak khususnya kelompok A sudah dapat berkembang dalam mengenal konsep bilangan 1 – 10, tetapi harapan tersebut belum berkembang pada anak kelompok A2 TK Negeri Pembina Kabupaten Blitar. Hal ini dapat dilihat saat pengamatan awal yaitu ada masalah dalam kemampuan mengenal konsep bilangan 1 – 10. Dari 15 anak hanya 4 yang sudah berkembang sesuai harapan, dan 1 anak berkembang sangat baik sedangkan 10 lainya dinilai mulai berkembang. Jumlah anak yang mulai berkembang sangat besar ini menunjukkan bahwa ketuntasan belajar belum tercapai.

Menurut Trianto (2009: 234) media pembelajaran adalah sebagai penyampai pesan (*the carries of mesages*) dari beberapa sumber saluran kepada penerima pesan (*the receiver of messages).* Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang fikiran, perasaan, perhatian dan minat, serta perhatian anak sehingga proses belajar terjadi. Peran media dalam pembelajaran khususnya dalam pendidikan anak usia dini semakin penting mengingat perkembangan anak pada saat itu berada pada masa berfikir konkret.

Oleh karena itu, salah satu prinsip pendidikan untuk anak usia dini harus berdasarkan realita, artinya bahwa anak diharapkan dapat mempelajari sesuatu secara nyata. Dengan demikian dalam pendidikan untuk anak usia dini harus menggunakan sesuatu yang memungkinkan anak dapat belajar secara konkret. Prinsip tersebut mengisyaratkan perlunya digunakan media sebagai saluran penyampai pesan-pesan pendidikan untuk anak usia dini. Media Audio Visual adalah media yang penyampaian pesannya dapat diterima oleh indera pendengaran dan indera penglihatan. Contohnya : Televisi, VCD, Komputer.

Komputer adalah alat elektronik otomatis yang dapat menghitung dan memberikan hasil pengolahan serta dapat menjalankan sistem multimedia (film, music, televise, faksimile, dsb), biasanya terdiri atas unit pemasukan, unit pengeluaran, unit penyimpanan serta unit pengontrolan (Kamus Besar Bahasa Indonesia)

Komputer merupakan bentuk dari kemajuan IPTEK, pada saat ini komputer sudah tidak asing lagi bagi semua kalangan bahkan anak usia dini pun sudah banyak yang mengenal komputer. Perkembangan teknologi khususnya komputer tidak hanya dapat dinikmati pada kalangan dewasa, tetapi sudah menjamur pada anak usia dini (Kamus Besar Bahasa Indonesia).

Komputer memiliki peranan penting bagi kehidupan manusia, tidak sedikit manfaat dari komputer yang dapat dirasakan di berbagai bidang kehidupan baik itu bidang perkantoran, pendidikan, ekonomi, komunikasi, dan hiburan. Bagi bidang pendidikan khususnya anak – anak, lingkungan komputer memberi kesempatan untuk mengeksplorasi diri dan permainan edukatif yang dimiliki komputer dapat menstimulasi aspek – aspek dari perkembangan anak dimulai dari kecerdasan anak (kognitif), afektif psikomotor, agama, social emosional, bahasa, dan seni.

Cara menggunakan media komputer untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1 – 10 yaitu melalui metode bermain dengan permainan edukatif yang tersedia dalam bentuk CD khusus PC-CD Room produksi Elex Media seri “Aku Ingin Tahu” dan Software Zebran yang sudah terinstal. Pada program tersebut disediakan berbagai permainan edukatif anak yang ditampilkan sangat menarik, penuh warna, dan interaktif dengan effect suara yang menyenangkan sehingga menambah minat anak dalam belajar sambil bermain.

METODE PENELITIAN

Penelitian dirancang dengan menggunakan rancangan tindakan kelas (PTK), yang merupakan bentuk penelitian dengan melakukan tindakan-tindakan perbaikan agar dapat memperbaiki atau meningkatkan praktek pembelajaran di kelas secara lebih profesional. Menurut Akbar (2009: 28) PTK adalah proses investigasi terkendali untuk menemukan dan memecahkan masalah pembelajaran di kelas. PTK dilakukan secara bertahap dan bersiklus, guna mengetahui peningkatan kemampuan seluruh anak dalam satu kelas bukan individu. PTK ini dilakukan secara kolaboratif, yaitu guru inti sebagai pelaksana pembelajaran dan peneliti sebagai pengamat (*observer*). PTK dilakukan dengan cara: 1) perencanaan tindakan; 2) pelaksanaan tindakan; 3) pengamatan; 4) refleksi tindakan. Kegiatan ini disebut dengan siklus, sesuai model siklus menurut Arikunto (2010: 137).

Subjek penelitian ini adalah anak kelompok A2 TK Negeri Pembina Kabupaten Blitar dengan jumlah 15 anak terdiri dari 10 anak laki – laki dan 5 anak perempuan. Penelitian di kelompok A2 bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1 – 10. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Instrumen Penelitian mengetahui tingkat kemampuan dalam menerima kegiatan pembelajaran tersebut. Terdiri dari: 1) RPPM; 2) RPPH; 3) Indikator.

HASIL DAN KESIMPULAN

Dari hasil pelaksanaan tindakan dapat diperoleh data peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan melalui media komputer yaitu hasil nilai belajar anak, serta persentase ketuntasan belajar anak mulai dari siklus I, siklus II,dan siklus III pada tabel berikut ini:

Tabel 4.13
Rekapitulasi Hasil Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1 – 10 dengan Menggunakan Media Komputer "*Education Games*" Pra Tindakan - Tindakan Siklus III
Pada Anak Kelompok A TK Negeri Pembina Kabupaten Blitar
Kecamatan Srengat Kabupaten Blitar

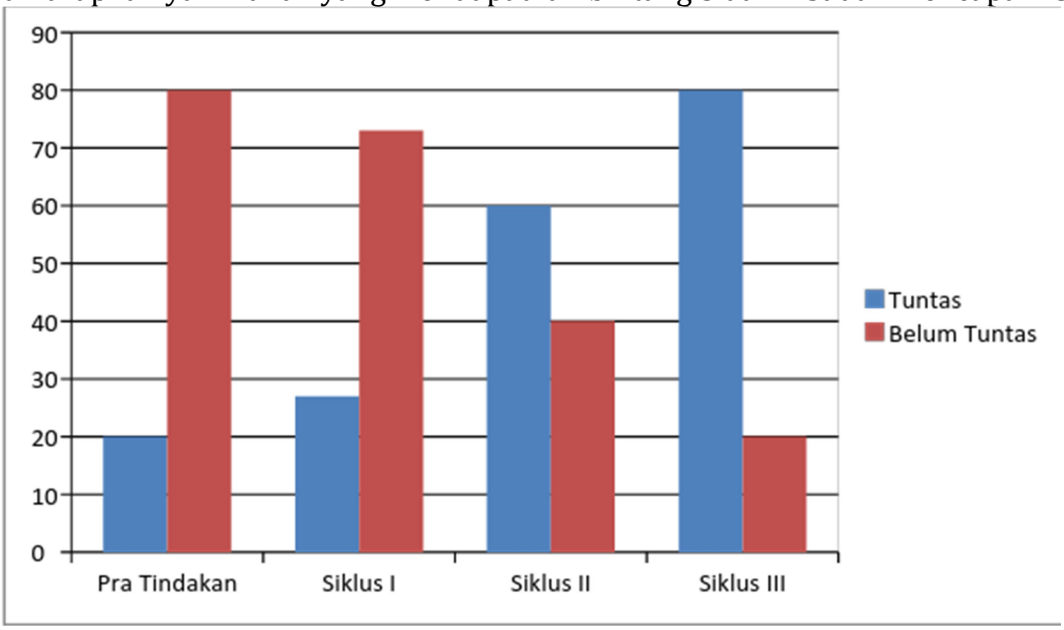
No	Hasil Penilaian	Pra Tindakan	Tindakan Siklus I	Tindakan Siklus II	Tindakan Siklus III
1.	★	20%	13%	0%	0%
2.	★★	60%	60%	40%	0%
3.	★★★	20%	27%	60%	0%
4.	★★★★	0%	0%	0%	13%
	Jumlah	100%	100%	100%	100%

Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa sebelum dilakukan tindakan anak yang mendapat bintang 3 masih jauh dari harapan dan bintang 4 belum ada. Setelah dilakukan tindakan siklus I mulai terjadi peningkatan, anak yang mendapat bintang 3 bertambah.

Hasil refleksi siklus I peneliti berusaha melakukan perbaikan pada pemilihan program komputer yaitu dengan menggunakan tampilan gambar yang lebih besar

dan menarik, agar anak merasa lebih senang dan materi yang diberikan akan mudah diterima sehingga pada siklus II anak yang mendapat bintang 3 lebih banyak dari siklus I.

Namun ini masih belum memenuhi kriteria sehingga masih perlu adanya perbaikan pada siklus III. Dan dari kelemahan yang terjadi pada siklus sebelumnya dapat dijadikan perbaikan sehingga pada siklus III ini terjadi peningkatan sesuai yang diharapkan yakni anak yang mendapatkan bintang 3 dan 4 sudah mencapai 75%.



Dengan demikian pelaksanaan tindakan yang dilakukan oleh peneliti sudah memenuhi kriteria ketuntasan belajar anak yakni 75%. Sehingga tindakan penelitian yang dilakukan oleh peneliti berhasil.

DAFTAR PUSTAKA

Aisyah, S dkk. (2008). *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini.* Depdiknas: Universitas Terbuka

Arikunto, Suharsimi.(2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT Rineka Cipta

Akbar, Sa'dun. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas (Filosofi, Metodologi, & Implementasi).* Yogyakarta: Cipta Media Aksara

Depdiknas, (2007). Pedoman *Pembelajaran Bidang Pengembangan Kemampuan Berbahasa di TK*. Jakarta: Direktorat Jenderal pendidikan Dasar dan Menengah

Depdiknas. (2008). *Pengembangan Model Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas

Depdikbud.(2014). *Pengenalan Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta

Djamarah, S. Bahri dan A. Zain. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya

Jamaris, M. (2006). *Perkembangan dan Pengembangan Anak usia Taman Kanak-kanak.* Jakarta: PT. Grasindo, anggota Ikapi.

Rivai, A dan Sudjana N. (1991). *Media Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru.
Rivai, A dan Sudjana N. (2010). *Media Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru Algensindo
Sujiono, Y. N. (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak.* Jakarta: PT Indeks
Trianto. (2009). *Mendesain Model pembelajaran Inovatif- Progresif.* Jakarta: Prestasi Pustaka.
Willis J. dan Weiser.B. (2014). International Journal. E-ISSN:2331-0464. *Bridging the Gab: Meeting the Needs of Early Childhood Students by Integrating Technology and Environmental Education* (Online). Diakses tanggal 1 Januari 2015