

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN 1-20 MELALUI
MEDIA KOMPUTER PADA ANAK TK. PLUS “TUNAS BANGSA”
KELOMPOK B MOJOKERTO**

Maria Ulfah

(mariaulfahmahmudi@gmail.com)

Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Mas’udah

(masudah@gmail.com)

Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

ABSTRAK

Salah satu bidang pengembangan di TK adalah bidang pengembangan kognitif. Bidang kognitif umumnya dikembangkan melalui kegiatan berhitung, membilang, mengelompokkan, mengenal bentuk, mengenal konsep angka dan bilangan. Berdasarkan hasil observasi di TK Plus Tunas Bangsa Mojokerto ditemukan 6 anak mampu mengenal konsep bilangan 1-20 dengan baik, sedangkan 8 anak dalam mengenal konsep bilangan 1-20 belum berkembang sesuai harapan. Selama ini dalam pembelajaran sehari-hari metode yang digunakan adalah metode ceramah dan pemberian tugas. Metode tersebut membuat anak menjadi pasif yaitu hanya mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru, sehingga hasil yang diperoleh anak menjadi kurang optimal. Oleh karena itu peneliti menggunakan media komputer dengan harapan dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-20 melalui media komputer.

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang dirancang dalam bentuk siklus berulang. Setiap siklus terdiri atas 4 tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B TK Plus “Tunas Bangsa” yang berjumlah 14 anak, yang terdiri atas 6 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi, sedangkan analisis datanya menggunakan statistik deskriptif.

Berdasarkan data pada siklus I diperoleh aktivitas guru sebesar 63%, aktivitas anak sebesar 70% dan peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-20 sebesar 64%. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I maka penelitian ini berlanjut pada siklus II, oleh karena kriteria pencapaian tingkat perkembangan anak yang diharapkan sebesar > 76% belum tercapai. Pada siklus II diperoleh data aktivitas guru sebesar 84%, aktivitas anak sebesar 81% dan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-20 sebesar 92%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media komputer dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-20 di TK Plus “Tunas Bangsa” Mojokerto.

Kata Kunci : Konsep bilangan 1-20, Media komputer.

ABSTRACT

One of development on kindergarten is kognitif development. Kognitif field generally developed through activity counting, counting, classifying, recognize shapes, recognize numbers and number concepts. Based from the observation result on TK Plus Tunas Bangsa Mojokerto, there are 6 children that can recognize number from 1 – 20 very well, while 8 children still cannot recognize number from 1 – 20 very well. The method that use generally are lecturing method and giving homework method. This kind of method make children acted passively. Because of that, the researcher to use computer with expectation that it can increase the ability to recognize the concept of numbers to children. The purpose of this research is to find out the increase ability of recognize numbers from 1-20 through computer.

This research are using class action as method that design with repeating cycle form. Each cycle has 4 steps; planning, action, observation, and reflection. The subject of his research are children from Tk Plus Tunas Bangsa that consist of 14 children. 6 of them are boys, and 8 of them are girls. The data collecting technique are using observation and documentation. While the anlysis method are using statictical and description method

Based on the first cycle, 63% are teacher’s activity, while 70% are student’s activity, and the increase of recognize numbers abilitonly 64%. Based on this data, the researcher decide to continue the research and move to the second cycle because the result from the first cycle didnt reached the criteria that need at least>76%. On the second cycle, 84% are teacher’s activity, while 81% are student’s activity, and the increase of recognize numbers are increase up to 92%. Based on this data, the result already reached and even surpass the criteria. So the research is succes, and to sum up, computer can increase the ability to recognize number 1-20 on TK Plus Tunas Bangsa Mojokerto.

Key words: concept of numbers 1-20, computer media

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini dapat diperoleh melalui jalur pendidikan formal yang berbentuk taman kanak-kanak yang memberikan pelayanan pendidikan bagi anak usia 4 – 6 tahun. Di taman kanak-kanak, anak akan dididik dan dilatih berbagai bidang pengembangan pembiasaan yang meliputi moral, nilai-nilai agama, sosial, emosional dan kemandirian. Di taman kanak-kanak, anak juga dididik dengan berbagai bidang pengembangan KBM yang meliputi bahasa, kognitif dan fisik motorik.

Salah satu bidang pengembangan KBM di TK yaitu bidang pengembangan kognitif. Pengembangan kognitif dapat diperoleh melalui kegiatan berhitung, membilang, mengelompokkan, mengenal bentuk, mengenal konsep angka dan bilangan, membedakan sesuatu dan lain-lain. Bidang pengembangan kognitif merupakan salah satu materi yang sulit dipahami oleh anak terutama dalam kegiatan membilang. Sebagai seorang guru hendaknya pandai-pandai memilih strategi pembelajaran yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut.

Pemberian materi oleh guru dengan menggunakan alat peraga ataupun media belajar bertujuan agar anak lebih mudah memahami materi yang diberikan. Di samping itu pemilihan strategi mengajar perlu juga diperhatikan sebagai penentu keberhasilan suatu proses belajar mengajar.

Dari pengamatan yang dilakukan peneliti di TK. Plus “Tunas Bangsa” Kecamatan Sooko Mojokerto bahwa anak-anak belum memiliki kemampuan mengenal konsep bilangan 1-20 dengan baik. Dari 14 anak Kelompok B-3, baru 6 anak saja yang mampu mengenal konsep bilangan 1-20 dengan baik, sedangkan 8 anak dalam mengenal konsep bilangan 1-20 belum berkembang sesuai harapan.

Selama ini dalam pembelajaran sehari-hari metode yang digunakan adalah metode ceramah dan pemberian tugas. Metode tersebut membuat siswa menjadi pasif yaitu hanya mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru, sehingga hasil yang diperoleh anak menjadi kurang optimal.

Pembelajaran melalui media komputer yang diterapkan pada Anak Usia Dini tentunya dapat menstimulasi kecerdasan mereka, misalnya kecerdasan kognitif mengenai pemahaman konsep bilangan dan kemampuan untuk berpikir kritis.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti dapat merumuskan permasalahan “Apakah media komputer dapat meningkatkan kemampuan mengenal

konsep bilangan 1-20 pada anak TK. Plus “Tunas Bangsa” Kelompok B Mojokerto.

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah media komputer dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-20. Pada anak TK. Plus “Tunas Bangsa” Kelompok-B Mojokerto.

Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain :

a. Manfaat Bagi Guru

Dapat meningkatkan kemampuan guru dalam memilih kegiatan / variasi pembelajaran yang tepat untuk mengoptimalkan perkembangan anak.

b. Manfaat Bagi Peneliti

Penelitian ini akan memberikan manfaat yaitu pengalaman dalam bidang penelitian ilmiah dan dapat mengetahui peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-20 melalui media komputer.

Bilangan merupakan bagian dari hidup kita, setiap hari kita selalu menemukan angka atau bilangan kapanpun dimanapun. Menurut Ruslani (Tajudin, 2008:23) adalah suatu alat pembantu yang mengandung suatu pengertian. Bilangan-bilangan ini mewakili suatu Jumlah yang diwujudkan dalam lambing bilangan. Sedangkan menurut Copley (2001:47) angka atau bilangan adalah lambing atau simbol yang merupakan suatu objek yang terdiri dari angka- angka.

Media merupakan alat dan bahan fisik yang terdapat di lingkungan anak untuk menyajikan pesan kegiatan pembelajaran (proses kegiatan belajar-mengajar) sehingga dapat merangsang anak untuk belajar.

Komputer adalah salah satu alat yang digunakan oleh manusia untuk membantu menyelesaikan suatu kegiatan atau tugasnya. Peranan komputer sangat penting bagi peradaban manusia pada saat ini, baik bagi manusia dewasa maupun anak usia dini. Bagi anak usia dini komputer berguna untuk melakukan eksperimen dengan program-program yang dimiliki oleh komputer, sehingga anak dapat mengembangkan kreativitasnya. Pembelajaran dengan media komputer sangat menyenangkan bagi anak karena anak bisa belajar dengan cara audio visual sehingga bisa direkam oleh anak.

Menurut Morrison (1995), anak-anak dan orang tuanya perlu mengenal komputer karena saat ini hampir semua bidang kehidupan masyarakat telah menggunakan komputer.

METODE

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) rancangan dari

(Arikunto, 2010:16) dengan rincian prosedur penelitian perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi Yang Langkah pada siklus I dilakukan tindakan pendahuluan yang berupa identifikasi permasalahan.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif, dimana menggambarkan keadaan perkembangan kemampuan mengenal konsep bilangan anak kelompok B3 di TK. Plus Tunas Bangsa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan statistik deskriptif. Analisis ini digunakan untuk mengetahui nilai keseluruhan yang diperoleh anak yang dinyatakan dengan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :

P = Presentase

F = Jumlah kemampuan yang dicapai

N = Jumlah kemampuan maksimal

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berkaitan dengan proses pembelajaran, yaitu : Aktivitas guru, aktivitas anak dan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-20 yang bisa dicapai melalui media komputer, dengan tehnik pengumpulan data Alat yang digunakan untuk aktivitas guru dan anak berupa nilai skor, dikatakan berhasil apabila sudah mencapai 75%. Adapun tahap-tahap yang digunakan antara lain :

a. Perencanaan Tindakan

Dalam menyusun rencana tindakan pada siklus 1 dilaksanakan bersama dengan teman sejawat dengan menyiapkan Rencana Kegiatan Harian (RKH) dengan menggunakan metode belajar sambil bermain melalui media komputer, menetapkan jadwal pelaksanaan penelitian proses pembelajaran, menyiapkan pedoman observasi dan menyiapkan daftar nilai hasil pengamatan.

b. Pelaksanaan Tindakan

Dalam tahap ini, peneliti melaksanakan proses pembelajaran dengan menerapkan metode bermain sambil belajar menggunakan media komputer, sebagai bahan intervensi tindakan dan dibantu oleh teman sejawat dalam melakukan pengamatan atau penelitian tentang

kemampuan mengenal konsep bilangan 1 - 20 melalui metode bermain sambil belajar dengan menggunakan media computer pada anak kelompok B3 TK Plus Tunas Bangsa Sooko Kabupaten Mojokerto.

c. Observasi

Dalam tahap ini peneliti menyajikan hasil pengamatan yang dilakukan terhadap anak setelah mengikuti pembelajaran. Hasil pengumpulan data dapat diperoleh dari lembar observasi guru, lembar observasi anak, dan lembar observasi kemampuan mengenal konsep bilangan 1 – 20.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis terhadap proses pembelajaran pada Siklus II sudah berjalan dengan baik dan memenuhi target yang ditentukan. Pada kegiatan belajar mengajar guru dalam memberikan apersepsi suara guru sudah keras dan jelas, penataan ruang atau *setting* kelas lebih menarik, dalam mendemonstrasikan media komputer dan tehnik-tehniknya sudah maksimal sehingga anak mengerti cara menggunakan media komputer.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk hasil penelitian ini akan dibahas tentang proses penelitian yang dilakukan selama di lapangan dari awal hingga diperoleh data penelitian.

Siklus I

Tindakan yang dilakukan terdiri dari : Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan dan Refleksi.

Kesimpulan belum tercapainya target hasil kemampuan yang diinginkan pada siklus I bahwa pembelajaran dengan menggunakan media komputer masih memerlukan kreativitas, motivasi serta inovasi-inovasi dengan memberi kesempatan kepada anak dalam mengenal konsep bilangan menggunakan media komputer.

Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi pada Siklus I, guru melakukan tindakan perbaikan dalam memberi apersepsi, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, cara mendemonstrasikan kegiatan diperjelas serta dalam memberi penguatan disesuaikan dengan tema. Tindakan yang dilakukan terdiri dari : Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan dan Refleksi.

Berdasarkan hasil observasi dan analisis data pada Siklus I dan Siklus II, maka dapat diambil kesimpulan bahwa peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-20 melalui media komputer, memperoleh hasil yang belum sesuai harapan pada Siklus I, namun pada

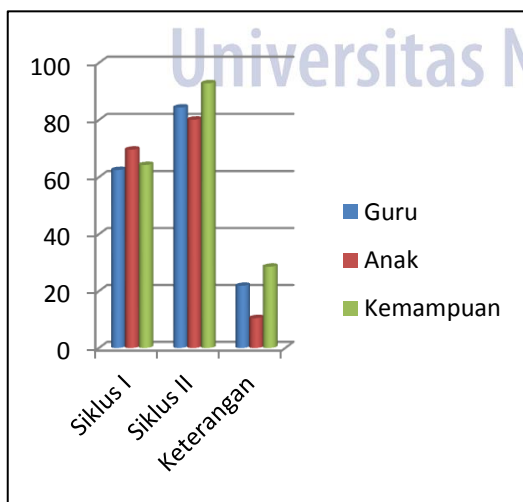
Siklus II sudah sesuai harapan dan sudah memenuhi kriteria keberhasilan. Hal ini dapat dilihat pada rekapitulasi aktivitas guru dan anak pada kemampuan mengenal konsep bilangan 1-20, sebagai berikut :

Tabel 1
Rekapitulasi Aktivitas Guru dan Anak
pada Kemampuan Mengenal Konsep
Bilangan 1-20

No	Lembar observasi	Siklus I	Siklus II	Keterangan
1	Aktivitas Guru	62,5 %	84,37%	Meningkat 21,87%
2	Aktivitas Anak	69,64%	80,13%	Meningkat 10,49%
3	Mengenal Konsep Bilangan 1-20	64,28%	92,85%	Meningkat 28,57%

Sumber : (Hasil perhitungan rekapitulasi penilaian aktivitas guru dan anak pada kemampuan mengenal konsep bilangan 1-20)

Grafik olah data berdasarkan tabel hasil pelaksanaan perbaikan pembelajaran pada peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-20 dengan menggunakan media komputer mulai dari Siklus I dan Siklus II adalah sebagai berikut :



Grafik 1
Aktivitas Guru dan Anak
pada Kemampuan Mengenal Konsep
Bilangan 1-20

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan dari hasil observasi kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan penelitian dari siklus I ke siklus II dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media komputer dalam proses belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-20. Aktivitas guru yang semakin baik dapat meningkatkan kinerja anak. Disamping itu media komputer dapat memberikan dampak positif terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan 1-20 anak pada program pembelajaran.

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat dikemukakan beberapa saran yang dapat berguna bagi semua pihak, yaitu :

1. Guru perlu menggunakan media yang tepat dalam proses belajar mengajar agar bisa tercipta suasana belajar yang efektif dan menyenangkan.
2. Guru seharusnya melibatkan anak dalam proses pembelajaran yang mengutamakan pengembangan kemampuan dasar.
3. Guru selalu berupaya untuk melakukan perbaikan kinerjanya dalam proses pembelajaran agar tujuan dari pembelajaran pada hari itu tercapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta
- Djamarah, Syaiful dan Zain Aswan. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Pribadi, Benny. dkk. 2011. *Komputer Dalam Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Sadiman, Arief S. dkk. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta : Rajawali Pers.

- Seefeldt, Carol dan Wasik, Barbara. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : PT. Indeks.
- Sudijono, Anas. 2009. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Sujiono Yuliani, 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : PT. Indeks.
- Sujiono Yuliani. dkk. 2009. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Kencana Prenada, Media Group.
- _____, 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta : Depdiknas.
- _____, 2010. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Modul Perkuliahan, Universitas Negeri Surabaya.

