

**PENINGKATAN KEMAMPUAN ANAK DALAM MENGENAL ANGKA
MENGUNAKAN PERMAINAN COMPUTER TUTOR**

ARTIKEL



Oleh
ISNAYANI
NIM.2010/58531

JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2012

HALAMAN PERSETUJUAN ARTIKEL

Judul : **Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Angka Menggunakan Permainan Computer Tutor**

Nama : **Isnayani**

BP/NIM : **2010/58531**

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD)

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, September 2012

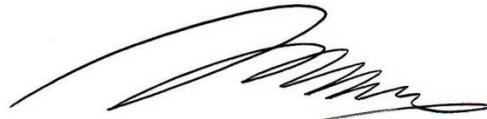
Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II,



Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd
NIP. 19600305 198403 2 001



Dra. Rivda Yetti
NIP. 19630414 198703 2 001

PENINGKATAN KEMAMPUAN ANAK MENGENAL ANGKA MENGUNAKAN PERMAINAN COMPUTER TUTOR

ISNAYANI*

Abstract:

Ability of child in recognizing number still lower, to be caused by child have can spell out members but not yet known this research angka.tujuan to increase ability of child in recognizing number through game of Computer Tutor. This Research use executed Penelitian Tindakan kelas in Taman Kanak-kanak BhaktiVI Wonosari Kinali with amount of child 15 people. Data collecting with documentation and observation. Research conducted by 2 cycle Result of from research every cycle have experienced of improvement. Pursuant to result of action which have can be taken by conclusion that the happening of make-up of ability recognize number through game of Computer Tutor.

Kemampuan anak dalam mengenali angka masih rendah, disebabkan anak sudah mampu membilang tetapi belum mengenal angka.Tujuan penelitian untuk meningkat/kan kemampuan anak dalam mengenali angka melalui permainan Komputer tutor. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan kelas di Taman Kanak-kanak BhaktiVI Wonosari Kinali dengan jumlah anak 15 orang.Pengumpulan data dengan dokumentasi dan pengamatan.Penelitian dilakukan 2 siklus dari Penelitian tiap-tiap siklus sudah mengalami peningkatan.Dari hasil penelitian yang selalu meningkat dapat diambil kesimpulan bahwa melalui permainan Komputer tutor bisa meningkatkan kemampuan mengenali angka

Kata Kunci : Permainan ; Computer ; Tutor ; Angka

Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi 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, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal.

Taman Taman Kanak – kanak sebagai lembaga pendidikan formal pertama yang dijalani anak memiliki tanggung jawab untuk dapat meningkatkan sumber daya manusia tersebut sehingga nantinya anak memiliki sumber daya manusia yang diperlukan dimanapun ia berada.

Pendidikan Taman Kanak – kanak merupakan salah satu bentuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) formal yang sesuai dengan UU No. 20 tahun 2003. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke beberapa arah yaitu pengembangan perilaku, pengembangan kemampuan dasar, serta fisik motorik. Taman Kanak – kanak adalah pendidikan yang ditujukan bagi anak-anak usia 4-6 tahun. Pada masa ini anak memasuki tahap praoperasional kongkrit dalam berfikir dari aktifitas belajar di Taman Kanak – kanak.

Anak mempunyai hak untuk tumbuh dan berkembang, bermain, beristirahat, berekreasi, dan belajar dalam suatu pendidikan. Jadi, belajar adalah hak anak bukan kewajiban. Orang tua dan pemerintah wajib menyediakan sarana dan prasarana pendidikan untuk anak dalam rangka program belajar. Karena belajar adalah hak, maka belajar harus menyenangkan, kondusif, dan memungkinkan anak untuk termotivasi dan antusias.

Anak memperoleh rangsangan - rangsangan kemampuan dasar terhadap perkembangan bahasa, kognitif, fisik motorik dan seni, serta pengembangan kebiasaan yang terdiri dari nilai – nilai agama, sosial, emosional dan kemandirian. Kemampuan dasar anak saling mendukung satu sama lainnya. Salah satu kemampuan dasar yaitu kemampuan kognitif. Kemampuan kognitif memegang peranan penting dalam perkembangan anak, namun perkembangan yang lain juga tidak kalah pentingnya. Pemahaman anak tentang berbagai bentuk angka dapat dipahami secara sederhana.

Kemampuan kognitif diperlukan anak dalam rangka mengembangkan pengetahuannya tentang apa yang ia lihat, dengar, rasa, raba ataupun dicium melalui panca indera yang dimilikinya. Tingkah laku kognitif melibatkan kemampuan berfikir kreatif dalam memecahkan masalah baru dan bersifat otomatis kecepatan dalam menemukan solusi – solusi baru dalam proses yang rutin. Dengan demikian pendidikan seharusnya membantu anak untuk menemukan harta kreativitas yang tersembunyi dalam dirinya, dan membuat ia sungguh – sungguh mampu menyatakan dan memunculkan kreatifitasnya. Dan untuk itu pendidikan perlu memaklumi bahwa kreatifitas anak sungguh tidak mengenal batas.

Berhitung merupakan bagian dari matematika diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat berguna bagi kehidupan sehari – hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematis. Berhitung di Kanak – kanak diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika, sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut di sekolah dasar,

seperti pengenalan konsep bilangan, lambang bilangan, warna, ukuran, ruang dan posisi melalui berbagai bentuk alat, dan kegiatan bermain yang menyenangkan.

Konsep angka berkembang seiring waktu dan kesempatan untuk mengulang kerja dengan sekelompok benda dan membandingkan jumlahnya. Berhitung merupakan cara mengenal nama angka, kemudian menggunakan nama angka untuk mengidentifikasi jumlah benda. Membedakan angka dengan menunjukkan angka adalah dengan simbol atau lambang. Pendapat Alexander (dalam Siswanto, 2008 : 46) mengemukakan konsep angka adalah cara pengenalan dari yang kongkrit dan menyenangkan bagi anak, melalui segala sesuatu yang ada dalam lingkungan anak dan memanfaatkan serta menghitung jumlah mainan yang paling disukai anak.

Menurut Sujiono (2008: 11,7) tentang mulainya konsep angka.”Konsep angka melibatkan pemikiran tentang: “ *berapa jumlah atau berapa banyak*” termasuk menghitung mengelompokkan dan membandingkan, menghitung merupakan cara belajar mengenai nama angka tersebut untuk mengidentifikasi jumlah benda”.Kesempatan yang tidak terbatas yang diberikan oleh guru untuk merangsang pengertian anak akan angka- angka melalui kegiatan sehari – hari. Kognitif anak akan mulai berkembang dengan bermain karena mengenalkan konsep angka sudah bertebaran disekitar anak seperti ukuran, umur, kancing baju, tanggal dan jumlah buah- buahan.

Konsep angka pada anak TK adalah anak bisa menyebutkan nama angka atau nama bilangan dan anak bisa menunjukkan angka atau lambang bilangan. Pengenalan konsep angka dilakukan dari yang abstrak ke yang kongkrit dengan menggunakan media yang ada bentuk angkanya.Sujiono (2008:11.7) cara pengenalan angka pada anak Usia Dini adalah nama bilangan, lambang bilangan, menulis bilangan, konsep ruang, konsep satuan ukur, konsep waktu dan perbanyak latihan` .

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan mengenal angka dapat dilakukan dengan berbagai cara melalui bermain baik dengan angka maupun dengan benda- benda yang menarik sehingga lebih tertanam dan terkonsep dengan baik.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan mengenal angka dapat dilakukan dengan cara bermain baik dengan angka maupun dengan benda yang menarik sehingga lebih tertanam dan terkonsep dengan baik.

Proses pembelajaran di Taman Kanak – kanak, anak – anak belum memahami dengan cara yang tepat dan benar. Mengenal angka merupakan hal yang sangat penting bagi anak untuk melanjutkan kejenjang berikutnya. Guru Taman Kanak – kanak harus menciptakan suasana yang menyenangkan bagi anak dalam proses pembelajaran, seperti kelengkapan

media, pemanfaatan alam, membuat ide- ide dalam menciptakan permainan, dan juga metode guru yang bervariasi. Apalagi dalam pembelajaran berhitung atau mengenalkan angka kepada anak seperti permainan kartu angka, melalui bernyanyi, permainan congklak, menyusun angka, sehingga dengan berbagai bentuk permainan tersebut yang diciptakan oleh guru dalam upaya peningkatan kemampuan mengenal angka dapat tercapai dengan baik dan tidak melanggar prinsip pembelajaran di Taman Kanak – kanak

pengalaman peneliti dalam melaksanakan pembelajaran di Taman Kanak – kanak masih banyak kekurangan antara lain dalam pengenalan berhitung tentang angka anak – anak hanya hafal angka akan tetapi anak tidak dapat menunjukkan bentuk angka apalagi menghubungkan angka dengan jumlah, anak belum mampu membilang 1 sampai 10, anak belum mampu menunjukkan lambang bilangan, dan juga anak belum mampu mengenal lambang bilangan. Oleh sebab itu peneliti merancang sebuah pembelajaran melalui permainan yang menarik yang sesuai dengan prinsip pembelajaran di Taman Kanak – kanak. Salah satunya melalui permainan Computer Tutor.

Zaman,dkk (2009:5.16) media digunakan untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, dalam penggunaannya guru harus mempertimbangkan tujuan, materi, dan strategi pembelajaran

Menurut Oshiyama (2009 : 6)Computer Tutor adalah alat yang yang dirancang untuk anak agar dapat belajar dengan program yang menyenangkan dari pada sistem pengajaran yang ortodok atau yang biasa. Oleh karena itu Computer Tutor ini difokuskan untuk memberi penjelasan kepada anak, membantu mereka untuk menyukai belajar dan mempraktekkannya

Menurut Frobel (dalam Sudono, 1995:4) bahwa bermain yang dilakukan anak dan alat permainan yang disenangi anak dapat digunakan untuk menarik perhatian serta mengembangkan kapasitas dan pengetahuan anak.

Melalui permainan computer tutor yang dilakukan anak kemampuan mengenal angkanya akan meningkat. Adapun cara permainan Computer Tutor ini adalah guru terlebih dahulu menghidupkan computer Tutor tersebut dan mencari permainan yang akan kita lakukan, guru mengambil atau mengklik angka dan nantinya akan muncul angka yang kita inginkan yang disertai dengan cara penulisan dan konsep bilangannya.

Adapun tahap - tahap dari permainan computer tutor ini adalah guru terlebih dahulu menjelaskan bagaimana cara permainannya, anak dikenalkan terlebih dahulu dengan angka – angka dan anak nantinya yang akan mencari sendiri dengan mempergunakan mouse dari Cumputer Tutor tersebut. Kelebihan dari Computer Tutor ini adalah didalamnya anak bisa mengetahui angka sekaligus dengan cara penulisan dan konsep bilangannya. Dan juga

anak sudah bisa mempergunakan Computer walaupun belum seperti Computer orang dewasa tetapi anak sudah mengetahui bangi mana mempergunakan Computer dan mempergunakan mousenya.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas terlihat kemampuan anak dalam mengenal angka pada anak Taman Kanak – kanak Bhakti VI Wonosari Kinali Khususnya pada kelompok B1 cukup rendah hal ini disebabkan oleh : (1). Anak belum mampu membilang 1 sampai 10 (2). Anak belum mampu menunjukkan lambang bilangan 1 sampai 10 (3). Anak belum mampu mengenal lambang bilangan 1- 10 (4). Anak belum mampu menghubungkan lambang bilangan dengan benda – benda.

Sehingga tujuan yang akan dicapai melalui penelitian Permainan Computer Tutor ini adalah untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka melalui permainan Computer Tutor di Taman Kanak-kanak BhaktiVI Wonosari Kinali.

Metodologi Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang timbul di atas, maka penelitian ini berbentuk penelitian tindakan kelas yaitu ragam penelitian pembelajaran yang berkonteks kelas dan dilaksanakan oleh guru untuk memecahkan masalah – masalah pembelajaran yang dihadapi oleh guru, memperbaiki mutu pembelajaran dan mencoba hal – hal baru dibidang pembelajaran demi peningkatan mutu dan hasil belajar.

Arikunto (2006 : 72) Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu penelitian yang akar permasalahannya muncul di kelas, dan dirasakan oleh guru yang bersangkutan sehingga sulit dibenarkan jika ada anggapan bahwa permasalahan dalam penelitian tindakan kelas diperoleh dari persepsi atau lamunan dari seseorang peneliti Jadi penelitian tersebut sangat bermanfaat sebagai upaya untuk memperbaiki proses pembelajaran di kelas.

Subjek penelitian dilakukan dikelas B1 yang muridnya berjumlah 15 orang, laki – laki 8 orang, perempuan 7 orang. Dalam pelaksanaan penelitiannya anak dibagi menjadi 2 kelompok, waktu penelitian dilakukan pada semester II tahun ajaran 20011/2012 selam 2 bulan, tepatnya akhir bulan April sampai dengan Mei 2012. Objek dari penelitian ini adalah kemampuan anak dalam mengenal angka melalui permainan Computer Tutor di Taman Kanak-kanak BhaktiVI Wonosari Kinali.

Pendapat Arikunto, dkk (2006 : 73) menyatakan bahwa prosedur pelaksanaan penelitian akan dilakukan secara bersiklus dimulai dari siklus pertama, siklus kedua sangat ditentukan oleh hasil refleksi. Siklus pertama terdiri dari kegiatan perencanaan

tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. dan pada siklus kedua dilaksanakan 3x pertemuan yang terdiri dari refleksi, perencanaan, tindakan, pelaksanaan tindakan, perenungan dan hasil.

Pengumpulan Data dapat dilakukan dengan menggunakan observasi dan pengamatan langsung pada kegiatan pembelajaran untuk merekam data tentang perilaku, aktivitas atau kejadian – kejadian lain dan pemantauan tindakan yang akan dilaksanakan. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa data dari hasil pengamatan langsung sewaktu anak melakukan kegiatan bermain computer tutor dan data dari hasil kegiatan anak dengan menggunakan alat tulis. Adapun alat dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut : (1) **Format Observasi** Untuk mengecek kegiatan yang akan dilakukan berdasarkan indikator yang ditemukan sebelumnya. Aspek yang diamati melalui format observasi ini adalah yang berkaitan dengan proses belajar mengajar, misalnya tanya jawab, bercakap – cakap tentang kegiatan yang berlangsung antara guru dan anak selama proses pembelajaran. Hal ini dilakukan pada kegiatan anak dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru, misalnya kesungguhan dalam melakukan kegiatan. (2) **Dokumentasi** Peneliti mendokumentasikan berupa RKH, lembar observasi, foto anak dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

Analisis Data digunakan sebagai bahan untuk menentukan tindakan berikutnya keseluruhan data digunakan untuk mengambil kesimpulan dari tindakan yang dilakukan dan pengaruhnya terhadap peningkatan mutu pembelajaran: (1) **Hasil pengamatan anak dari lembar observasi**. Data yang diperoleh selama penelitian berlangsung dianalisis dengan teknik persentase, yaitu membandingkan yang muncul dari keseluruhan anak yang hadir dikalikan 100%. Untuk melihat kecendrungan data, data ditampilkan dalam bentuk tabel dan diolah secara deskriptif. Data yang diperoleh selama pembelajaran diolah dengan teknik persentase yang dikemukakan oleh Haryadi (2009:24). (2) **Data tentang aktifitas anak yang diamati** Sedangkan untuk menentukan bahwa aktifitas anak meningkat interprestasinya aktivitas belajar anak adalah sebagai berikut Haryadi (2009:24)

76% s/d 100% = Sangat Tinggi (ST) tidak ada kesalahan atau anak bekerja mandiri

56% s/d 75% = Tinggi (T) sedikit kesalahan atau anak bekerja mandiri

0% s/d 25% = Rendah (R) sedikit kesalahan atau masih perlu bimbingan

Indikator keberhasilan apabila telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal yang ditetapkan yaitu 75% (dalam Betri 2005:10) keberhasilan kegiatan melalui permainan

computer tutor ditandai dengan: (a). 75% Permainan Computer Tutor dapat dipahami anak (b). 75% Kemampuan mengenal angka anak meningkat.

Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini terlaksana sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun sebagai penerapan meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka melalui permainan Computer Tutor di Taman Kanak-kanak BhaktiVI Wonosari Kinali. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, dimana tiap siklus dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan. Siklus 1 dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan, pertemuan pertama pada tanggal 23 April 2012, pertemuan kedua dilakukan pada tanggal 25 April 2012, dan pertemuan ketiga dilakukan pada tanggal 30 April 2012

Hasil rekapitulasi observasi peningkatan kemampuan mengenal angka melalui permainan Computer Tutor pada pertemuan 1,2 dan 3

Tabel Rekapitulasi Hasil Observasi Meningkatkan Kemampuan anak Dalam Mengenal Angka Melalui Permainan Computer Tutor Siklus 1 Pertemuan 1,2dan 3 (Setelah Tindakan)

No	Aspek yang diamati	Pertemuan I						Pertemuan 2						Pertemuan 3					
		Jumlah 15 anak						Jumlah 15 anak						Jumlah 15 anak					
		ST	%	T	%	R	%	ST	%	T	%	R	%	ST	%	T	%	R	%
1	Anak dapat menyebutkan angka 1 sampai 10 pada Computer Tutor	3	20	4	27	8	53	4	27	5	33	6	40	6	40	3	20	6	40
2	Anak mampu menunjukkan lambang bilangan 1 samapi 10 melalui permainan Computer Tutor	3	20	5	33	7	47	3	20	4	27	8	53	5	33	6	40	4	27
3	Anak mampu membilang 1 sampai 10 melalui permainan Computer Tutor	2	13	5	33	8	53	3	20	5	33	7	47	7	47	3	20	5	33
4	Anak mampu memasang lambang bilangan dengan benda melalui permainan Computer Tutor	2	13	4	27	9	60	5	33	5	33	5	33	6	40	6	40	3	27
5	Anak dapat melakukan permainan Computer Tutor	3	20	4	27	8	53	5	33	5	33	5	33	5	33	6	40	4	27
Jumlah			17		27		53		20		31		34		39		32		38

Tabel diatas menunjukkan rekapitulasi hasil observasi peningkatan kemampuan mengenal angka melalui permainan Computer Tutor pada pertemuan 1,2 dan 3.

Anak yang nilai rata- ratanya sangat tinggi pada pertemuan 1 yaitu 20%, pada pertemuan 2 meningkat menjadi 27% dan pada pertemuan 3 meningkat lagi menjadi 40%. Aspek ke 2

nilai rata-rata anak yang sangat tinggi 20%, pertemuan 2 yaitu 20% dan pertemuan 3 yaitu 33%.

Anak yang nilai rata-ratanya pada aspek 3 pertemuan 1 yaitu 13%, pertemuan 2 yaitu 20% dan pertemuan 3 yaitu 33%. Anak yang nilai rata-ratanya pada aspek perkembangan 4 yaitu 13%, pertemuan 2 yaitu 33% dan pertemuan 3 yaitu 40%.

Anak yang nilai rata-ratanya pada aspek 5 pertemuan 1 yaitu 20%, pertemuan 2 yaitu 33% dan pertemuan 3 yaitu 33%. Dari tabel diatas dapat dilihat peningkatan kemampuan anak dalam mengenal angka pada siklus I yang terdiri dari 3 kali pertemuan.

Hasil pada siklus pertama yaitu 71% berarti belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal, penelitian ini harus dilanjutkan pada siklus ke II

Sesuai dengan hasil observasi yang peneliti lakukan, maka peneliti mendapatkan hal – hal sebagai berikut (a) Peningkatan kemampuan anak dalam mengenal angka sudah meningkat tapi belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum yaitu 75%. (b). Anak sudah mulai senang dengan permainan Computer Tutor (c). Kerjasama anak mulai berkembang

Evaluasi terhadap pencapaian yang diperoleh pada siklus I didasarkan atas dapatnya anak memainkan permainan Computer Tutor dan hasil penilaian anak. Berdasarkan jumlah anak yang dapat memainkan permainan ini diperoleh kesimpulan bahwa siklus I belum mencapai kriteria ketuntasan minimum yang telah ditetapkan. Hal ini terlihat pada persentase rata-rata anak yang telah ditetapkan yaitu 75%.

Dengan demikian, maka penelitian ini perlu dilanjutkan pada siklus II. Tabel dan grafik diatas pada pertemuan ketiga siklus I walaupun sudah ada peningkatan namun masih banyak anak yang belum mampu untuk mengenal angka, hal ini terlihat pada observasi yang dilakukan pada setiap aspek dan hasilnya belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal yang telah ditentukan.

Sesuai dengan siklus I diatas maka siklus II akan dilakukan tindakan sebagai berikut (1).Angka – angka yang ada akan ditutup.(2). Gambar yang ada pada monitor akan ditutup dengan kertas.

Berdasarkan jumlah anak yang tertarik dengan kegiatan permainan Computer Tutor melalui observasi terhadap anak setelah tindakan dilakukan, maka diperoleh kesimpulan bahwa siklus I belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum yang telah ditetapkan, dengan demikian maka penelitian ini perlu tindakan ke siklus II.

Siklus II dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan, pertemuan pertama pada tanggal 14 Mei 2012, pertemuan ke dua dilakukan pada tanggal 16 Mei 2012

Setelah dilakukan 2 kali pertemuan ternyata hasilnya belum memuaskan maka dilanjutkan ke pertemuan ke tiga

Tabel Rekapitulasi Hasil Observasi Meningkatkan Kemampuan anak Dalam Mengenal Angka Melalui Permainan Computer Tutor Siklus II Pertemuan 1,2 dan 3 (Setelah Tindakan)

No	Aspek yang diamati	Pertemuan I						Pertemuan 2						Pertemuan 3					
		Jumlah 15 anak						Jumlah 15 anak						Jumlah 15 anak					
		ST	%	T	%	R	%	ST	%	T	%	R	%	ST	%	T	%	R	%
1	Anak dapat menyebutkan angka 1 sampai 10 pada Computer Tutor	7	47	3	20	5	33	9	60	3	20	3	20	13	87	2	13	0	0
2	Anak mampu menunjukkan lambang bilangan 1 samapi 10 melalui permainan Computer Tutor	6	40	5	33	4	27	10	67	3	20	2	13	13	87	2	13	0	0
3	Anak mampu membilang 1 sampai 10 melalui permainan Computer Tutor	5	33	4	20	6	40	9	60	3	20	3	20	12	80	3	20	0	0
4	Anak mampu memasang lambang bilangan dengan benda melalui permainan Computer Tutor	5	33	5	33	5	33	11	73	2	13	2	13	14	93	1	7	0	0
5	Anak dapat melakukan permainan Computer Tutor	4	27	5	33	6	40	9	60	3	20	3	20	13	87	2	13	0	0
Jumlah			29		29		35		64		19		13		87		0		0

Tabel diatas menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan mengenal angka melalui permainan Computer Tutor pada setiap pertemuan meningkat. Berdasarkan hasil belajar yang diperoleh pada siklus II juga didasarkan pada 3 hal yaitu ketertarikan, kemauan dalam memainkan permainan Computer Tutor serta percaya diri anak dalam bermain berdasarkan jumlah anak yang memperoleh nilai rata- rata yang meningkat dapat dilihat pada siklus II pertemuan ke 2 telah mencapai KKM yang telah ditetapkan, berarti permainan Computer Tutor dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka anak di Taman Kanak-kanak Bhakti Wonosari Kinali yaitu telah melebihi KKM yaitu 83%.

Berdasarkan jumlah anak yang tertarik dengan kegiatan permainan Computer Tutor melalui observasi terhadap anak setelah tindakan dilakukan, maka diperoleh kesimpulan bahwa siklus II telah mencapai KKM yang telah ditetapkan.

kategori sangat tinggi pada kondisi awal aspek yang pertama dengan persentase 13%, aspek yang ke 2 dengan persentase 20%, aspek yang ke 3 dengan persentase 7%, aspek yang

ke 4 dengan persentase 7% dan aspek yang ke 5 dengan persentase 13%. Dan pada kategori sangat tinggi pada siklus I pertemuan 3, aspek yang pertama dengan persentase 40%, aspek yang ke2 dengan persentase 33%, aspek yang ke 3 dengan persentase 47%, aspek yang ke 4 dengan persentase 40% dan pada aspek yang ke 5 dengan persentase 33%.

Pada kategori sangat tinggi pada siklus II pertemuan 3 aspek yang pertama dengan persentase 87%, aspek yang ke 2 dengan persentase 87%, aspek yang ke 3 dengan persentase 80%, aspek yang ke 4 dengan persentase 93% dan pada aspek yang ke 5 dengan persentase 87%

kategori tinggi pada kondisi awal aspek yang pertama dengan persentase 13%, aspek yang ke 2 dengan persentase 20%, aspek yang ke 3 dengan persentase 20%, aspek yang ke 4 dengan persentase 13% dan aspek yang ke 5 dengan persentase 13%. Dan pada kategori tinggi pada siklus I pertemuan 3, aspek yang pertama dengan persentase 20%, aspek yang ke2 dengan persentase 40%, aspek yang ke 3 dengan persentase 20%, aspek yang ke 4 dengan persentase 40% dan pada aspek yang ke 5 dengan persentase 40%.

Pada kategori tinggi pada siklus II pertemuan 3 aspek yang pertama dengan persentase 13%, aspek yang ke 2 dengan persentase 13%, aspek yang ke 3 dengan persentase 20%, aspek yang ke 4 dengan persentase 13% dan pada aspek yang ke 5 dengan persentase 13%

kategori rendah pada kondisi awal aspek yang pertama dengan persentase 73%, aspek yang ke 2 dengan persentase 60%, aspek yang ke 3 dengan persentase 73%, aspek yang ke 4 dengan persentase 80% dan aspek yang ke 5 dengan persentase 73%. Dan pada kategori rendah pada siklus I pertemuan 3, aspek yang pertama dengan persentase 40%, aspek yang ke2 dengan persentase 27%, aspek yang ke 3 dengan persentase 33%, aspek yang ke 4 dengan persentase 47% dan pada aspek yang ke 5 dengan persentase 27%

Pada kategori rendah pada siklus II pertemuan 3 sudah tidak ada lagi. Pada tabel dan grafik diatas sudah nampak peningkatan pada setiap siklus

Pembahasan

Tabel Rekapitulasi Perbandingan Hasil Observasi Meningkatkan Kemampuan anak Dalam Mengenal Angka Melalui Permainan Computer Tutor Pada Kondisi Awal Siklus I dan Siklus 2

No	Aspek yang diamati	Kondisi Awal						Siklus 1						Pertemuan 2					
		Jumlah 15 anak						Jumlah 15 anak						Jumlah 15 anak					
		ST	%	T	%	R	%	ST	%	T	%	R	%	ST	%	T	%	R	%
1	Anak dapat menyebutkan angka 1 sampai 10 pada Computer Tutor	2	13	2	13	11	73	6	40	3	20	6	40	13	87	2	13	0	0

2	Anak mampu menunjukkan lambang bilangan 1 sampai 10 melalui permainan Computer Tutor	3	20	3	20	9	60	5	33	6	40	4	27	13	87	2	13	0	0
3	Anak mampu membilang 1 sampai 10 melalui permainan Computer Tutor	1	7	3	20	11	73	7	47	3	20	5	33	12	80	3	20	0	0
4	Anak mampu memasang lambang bilangan dengan benda melalui permainan Computer Tutor	1	7	2	13	12	80	6	40	6	40	3	27	14	93	1	7	0	0
5	Anak dapat melakukan permainan Computer Tutor	2	13	2	13	11	73	5	33	6	40	4	27	13	87	2	13	0	0
Jumlah				13		16		73		39		32		38	87		0		0

Pada aspek 1 anak dapat menyebutkan angka melalui Computer Tutor pada kondisi awal mencapai 13%, siklus 1 mencapai 40% dan siklus 11 mencapai 87%. Dari data ini jelaslah bahwa permainan Computer Tutor dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka, sesuai dengan pendapat Alexsander (dalam Siswanto,2008:46).

Pada aspek ke 2 anak mampu menunjukkan lambang bilangan 1 sampai 10 melalui permainan Computer Tutor pada kondisi awal mencapai 20%, siklus 1 mencapai 33%, dan siklus ke 11 mencapai 87%. Dari data diatas jelaslah bahwa permainan Computer Tutor dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka, sesuai dengan pendapat dari Sujiono (2008:11,2)

Pada aspek ke 3 anak mampu membilang 1 sampai 10 pada kondisi awal mencapai 7%, siklus 1 mencapai 47% dan siklus 11 mencapai 80%. Dari data diatas jelaslah bahwa permainan Computer tutor dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka, sesuai dengan pendapat dari Alexsander (dalam Siswanto,2008:46)

Pada aspek ke 4 anak mampu memasang lambang bilangan dengan benda melalui permainan Computer Tutor, pada kondisi awal mencapai 7%, siklus 1 mencapai 40% dan siklus II mencapai 93%. Dari data diatas jelaslah bahwa permainan Computer Tutor dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka, sesuai dengan pendapat Sujiono (2008:11,2).

Pada aspek ke 5 anak dapat memainkan permainan Computer Tutor pada kondisi awal mencapai 13%, siklus 1 mencapai 33% dan siklus II mencapai 87%. Dari data diatas jelaslah bahwa permainan Computer Tutor dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka, sesuai dengan pendapat Oshiyama (2009:6).

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat diambil simpulan tentang peningkatan kemampuan mengenal angka melalui permainan Computer Tutor sebagai berikut Pendidikan Anak Usia Dini adalah jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai usia 6 tahun. Taman Kanak – kanak sebagai pendidikan formal pertama yang dijalani anak. Dengan mengembangkan kemampuan mengenal angka dapat meningkatkan salah satu pengembangan kognitif untuk melanjutkan kejenjang berikutnya.

Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak menggunakan prinsip bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Untuk mengembangkan kemampuan dasar dan aspek perkembangan pada anak dilakukan dengan bermain, salah satu cara untuk mengembangkan kemampuan mengenal angka melalui permainan Computer Tutor. Computer Tutor ini dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka. Pada Computer Tutor anak akan memainkannya sendiri yang disediakan oleh guru. Melalui permainan Computer Tutor kemampuan mengenal angka anak meningkat.

Peningkatan kemampuan anak dalam mengenal angka melalui permainan Computer Tutor ini hendaknya dapat disosialisasikan pada Kelompok Kerja Guru (KKG) agar Taman Kanak – kanak yang lain dapat menggunakan Computer Tutor untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak.

Saran

Berdasarkan simpulan diatas, peneliti dapat memberikan saran untuk perubahan demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas pada masa mendatang, Bagi anak didik dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak. Bagi guru, sebagai bahan masukan dalam membantu guru dalam kemampuan mengenal angka Bagi peneliti sendiri untuk menambah wawasan dan pengalaman melalui kegiatan pembelajaran terutama dalam kemampuan mengenal angka.

Bagi Taman Kanak-kanak Bhakti dapat meningkatkan kualitas dan kemampuan anak dalam mengenal angka, serta dapat menjadi contoh untuk Taman Kanak-kanak lain dalam kemampuan mengenal angka. Bagi masyarakat sebagai bahah atau contoh untuk kemampuan mengenal angka baik dirumah maupun disekolah. Bagi Dinas Pendidikan sebagai bahan masukan untuk kemampuan mengenal angka bagi Taman Kanak-kanak dibawah naungan Dinas Pendidikan.

Daftar Rujukan

- Arikunto, S. Dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Betri.A 2005 *Usulan Penelitian Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran*.Padang: LPTK UNP
- Sudono.A 1995. *Alat Permainan Dan Sumber Belajar Taman Kanak – kanak*. Depdikbud: Dirjen Dikti Proyek
- Depdiknas. 2005. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi TK dan RA*, Jakarta
- _____2010. *Kurikulum Taman Kanak – kanak*. Jakarta
- Haryadi.M 2009. *Statistik Pendidikan* : Jakarta :Prestasi Pustaka Raya
- Oshiyama.2009. *Computer Tutor*: Jakarta
- Siswanto.2008.*Mendidik Anak dengan Permainan Kreatif*.Yogyakarta:Anggota IKAPI
- Sujiono, dkk. 2009. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Zaman.Dkk.2009.*Media Pembelajaran*.Jakarta.Universitas Terbuka