

HUBUNGAN PERHATIAN ORANGTUA TERHADAP PERKEMBANGAN MORAL SOSIAL PADA ANAK USIA DINI

Yanti Sopianti¹, Alfian Ashshidiqi Poppyariyana², Elnawati³

Universitas Muhammadiyah Sukabumi^{1,2,3}

e-mail: yantisopianti1305@gmail.com¹

Abstrak

Pengenalan konsep bilangan sebagai keterampilan pra matematika bagi anak bertujuan agar anak dapat memecahkan masalah dalam kesehariannya. Peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif, dengan Penelitian Tindakan kelas atau disebut juga *Classroom Action Research* sebagai jenis penelitiannya, yaitu penelitian tindakan, dilakukan oleh guru sendiri di dalam kelas yang bertujuan untuk meningkatkan praktik mengajar dalam pembelajaran khususnya merefleksi tindakan praktis untuk meningkatkan kegiatan belajar siswa. Media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint yang diterapkan pada anak usia dini di kelompok A, di KB Sirojul Athfal mengalami peningkatan keefektifan yaitu 60.61% pada pra siklus, siklus I sebesar 75.38% dan pada siklus II mencapai 84.09%. Media pembelajaran interaktif di desain menggunakan sebageian besar gambar kartun yang menarik minat anak dan di berikan animasi-animasi dan suara instruksi penggunaan sehingga anak lebih mudah memahami dalam menggunakannya.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PowerPoint, Konsep Bilangan.

Abstract

The introduction of the concept of numbers as a pre-mathematics skill for children aims to enable them to solve problems in their daily lives. Researchers used qualitative research methods with Classroom Action research, also called Classroom Action research, as a type of research, namely action research carried out by the teacher himself in the classroom that aims to improve teaching practise in learning, especially reflecting on practical actions to improve student learning activities. PowerPoint-based interactive learning media applied to early childhood in group A in the Sirojul Athfal KB experienced an increase in effectiveness of 60.61% in the pre-cycle, 75.38% in the first cycle, and 84.09% in the second cycle. Interactive learning media is designed to use mostly cartoon images that interest children and are given animations and voice instructions for use so that children can more easily understand them.

Keywords: Power Point-Based Interactive Learning Media, Number Concept.

PENDAHULUAN

Manusia sebagai insan yang mempunyai akal budi memungkinkan manusia untuk dididik dan menerima pendidikan. Salah satu perilaku insani yang dimiliki manusia adalah manusia memiliki kesadaran intelektual dan seni sehingga manusia dapat mengembangkan pengetahuan dan teknologi.

Menurut tokoh pendidikan Indonesia yaitu Ki Hajar Dewantara yang kita kenal dengan Bapak Pendidikan Nasional memberikan pandangan tentang pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif meningkatkan kemampuan dirinya untuk mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Tujuan tersebut dapat dicapai dengan berbagai upaya yang dilakukan diantaranya adalah memilih dan menentukan metode pendidikan berdasarkan tahapan dan perkembangan usia apakah itu anak-anak, belia, ataupun dewasa. Pemilihan metode secara tepat, sangat berdampak pada kualitas peserta didik yang dihasilkan.

Tahapan usia dalam pendidikan, salah satunya ialah anak usia dini. Tahapan yang dikenal sebagai usia *Golden Age*. *Golden Age* merupakan periode penting dalam fase perkembangan anak karena pada fase ini adalah fase keemasan anak pada awal kehidupannya yaitu pada usia 0 sampai dengan 5 tahun. Pada fase ini, disamping peran orang tua, peran lembaga pendidikan pun sangat diperlukan, karena pada fase ini perkembangan dan pertumbuhan anak sangat pesat.

Ki Hajar Dewantara sebagai tokoh pendidikan Indonesia mencetuskan pandangannya tentang pendidikan untuk anak dini yaitu pendidikan yang diberikan kepada anak usia 0-7 tahun dengan pemberian pendidikan yang memperhatikan unsur alami anak dengan materi melatih panca inderanya melalui metode lahiriah dan batiniah yang dilakukan di lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat dengan tujuan mengembangkan cipta, rasa dan karsa pada anak.

Pentingnya pendidikan dimulai sejak usia dini dalam pandangan Islam, tertuang dalam Hadist yang diriwayatkan oleh Bukhari No. 1319. dan Muslim No. 2658 :

كُلُّ مَوْلُودٍ يُوَلَّدُ عَلَى الْفِطْرَةِ، فَأَبَوَاهُ يُهَوِّدَانِهِ أَوْ يُنَصِّرَانِهِ أَوْ يُمَجِّسَانِهِ أَوْ يُنَصِّرَانِهِ

“Setiap bayi yang lahir dalam keadaan fitrah, maka ayahnya lah yang menjadikannya menjadi Yahudi, atau Nasrani, atau Majusi.” (Hadist Riwayat Bukhari No. 1319. Muslim No. 2658).

Hadist tersebut memberikan gambaran bahwa pendidikan dan pola asuh yang diterapkan sejak anak usia dini, merupakan pijakan awal dalam membangun perkembangan anak sampai usia dewasa kelak. Pengalaman-pengalaman yang di peroleh oleh anak usia dini baik langsung maupun tidak langsung akan tertanam kuat dalam ingatan anak. Stimulus-stimulus yang diberikan melalui panca indera seorang anak akan membantu perkembangan anak secara optimal sebagaimana dijelaskan di dalam Q.S An Nahl ayat 78 yaitu :

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ ۗ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya : dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui suatu apapun, dan Dia memberimu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani agar selalu bersyukur.

Pengenalan konsep bilangan kepada anak usia 4-5 tahun di KB Sirojul Athfal merupakan bagian dari pengembangan kemampuan pra matematika anak untuk memecahkan masalah sehari-hari. Adapun konsep bilangan tersebut adalah menyebutkan urutan bilangan 1-10 sesuai dengan urutan yang tepat, menyebutkan lambang bilangan secara acak, menunjuk lambang bilangan 1-10 secara acak, membilang satu per satu, menautkan jumlah gambar dengan lambang bilangan serta membandingkan jumlah gambar.

Media dan teknik pembelajaran yang digunakan di KB Sirojul Athfal dalam mengenal konsep bilangan yang selama ini telah dilakukan, salah satunya adalah dengan alat pembelajaran edukatif dan teknik bercerita. Dan kemampuan yang dihasilkan oleh ke dua metode tersebut pada peserta didik di kelompok A KB Sirojul Athfal kurang memberikan hasil yang maksimal.

Berdasarkan observasi awal, kemampuan mengenal konsep bilangan di kelompok usia 4-5 tahun di rombel A1 KB Sirojul Athfal yang berjumlah 11 siswa, pada setiap indikator konsep bilangan diperoleh data sebagai berikut : 5 siswa dalam menyebutkan urutan bilangan 1-10 masih belum sesuai urutan bilangan yang benar, 8 siswa masih kurang tepat dalam menyebutkan lambang bilangan secara acak, 5 siswa dalam membilang jumlah benda masih ada yang tidak beraturan urutan bilangannya, 8 siswa dalam menunjuk lambang bilangan secara acak masih belum tepat, 8 siswa dalam menautkan jumlah gambar dengan

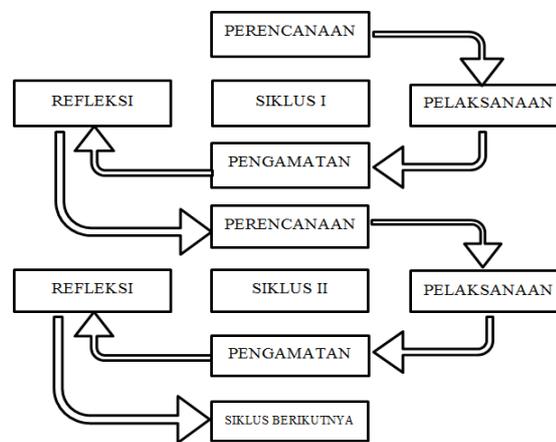
lambang bilangannya masih belum memahami dengan baik dan 2 siswa belum menguasai dalam membandingkan dua kumpulan gambar yaitu menentukan lebih banyak atau lebih sedikit. Berdasarkan hasil observasi tersebut, maka Peneliti perlu memberikan inovasi media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal konsep bilangan. Dan Peneliti menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan. Pemilihan media pembelajaran ini bertujuan untuk mengenalkan media pembelajaran digital kepada anak sebagai langkah awal anak dalam mengenal teknologi, dimana anak pada fase sekarang berada pada fase teknologi. Media pembelajaran yang dilengkapi dengan animasi gambar dan suara yang menarik dan anak dapat berinteraksi langsung dengan media pembelajaran ini, diharapkan dapat memotivasi anak untuk lebih memahami dalam mengenal konsep bilangan.

METODE PENELITIAN

Menggambarkan tentang langkah-langkah yang dilakukan dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada kelompok A1 di KB Sirojul Athfal Kecamatan Nagrak, Peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif. Jenis penelitiannya adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas) atau disebut juga *Classroom Action* yang penelitiannya dilakukan oleh guru kelas itu sendiri dengan melakukan tindakan terhadap suatu kegiatan pembelajaran dengan tujuan untuk memperbaiki praktik-praktik pengajaran dengan merefleksikan tindakan yang praktis untuk meningkatkan belajar siswa.

Dalam penelitian ini, Peneliti menggunakan desain PTK dengan menggunakan model spiral Kemmis dan Mc. Taggart. Peneliti menggunakan metode ini karena implementasi dari metode Kemmis dan Mc. Taggart adalah mengkombinasi antara tindakan (acting) serta pengamatan (observing), kedua unsur tersebut tidak bisa dipisahkan karena harus dilakukan dalam satu kesatuan waktu. Empat tahapan yang dilakukan pada model spiral Kemmis dan Mc.

Taggart yaitu *planning* (perencanaan), *acting* (pelaksanaan), *observing* (pengamatan) serta *refleksi*.



Gambar bagan Kemmis and Mc.Taggart (Arikunto, 20090
sumber : <https://www.detikpendidikan.id/2020/12/model-dan-jenis-jenis-ptk.html>

Dengan desain PTK ini, Peneliti melakukan refleksi dari setiap tindakan yang dilakukan yang bertujuan untuk mengambil langkah selanjutnya dalam menemukan solusi dari permasalahan yang ditemukan. Dan Peneliti menggunakan jenis PTK eksperimental sebagai upaya Peneliti untuk menerapkan teknik dan strategi secara efektif dan efisien di dalam kelas. Dalam penelitian ini Peneliti menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint sebagai tindakan kelas dalam mengenalkan konsep bilangan.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan Peneliti adalah dengan menggunakan teknik pengamatan, wawancara dan dokumentasi.

Anak usia 4-5 tahun yang berada di kelompok A1 yang berjumlah 11 anak merupakan subjek penelitian.

Teknik analisis data yang Peneliti lakukan adalah dengan menggambarkan keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint terhadap setiap indikator dalam konsep bilangan. Hal ini untuk mengevaluasi indikator mana saja yang belum mencapai kriteria penilaian maksimal dan menggambarkan keefektifan media tersebut terhadap keseluruhan indikator konsep bilangan, yang diperoleh berdasarkan dari data perkembangan kemampuan anak dengan skala penilaian menggunakan sistem skor yaitu : skor 1 untuk kemampuan anak BB (Belum Berkembang), skor 2 untuk kemampuan anak MB (Mulai Berkembang),

Skor 3 untuk kemampuan anak BSH (Berkembang Sesuai Harapan) serta skor 4 untuk kemampuan anak BSB (Berkembang Sangat Baik).

Untuk menggambarkan persentase keefektifan setiap indikator dalam mengenal konsep bilangan, Peneliti menggunakan perhitungan :

Persentase Indikator ke-n

$$P_n = \frac{S_n}{Y \times N} \times 100\%$$

P_n : Persentase Indikator Ke-
S_n : Jumlah Skor Tiap Indikator
Y : Skor Maksimal (4)
N : Jumlah Siswa

Sedangkan untuk menggambarkan keefektifan media pembelajaran berbasis PowerPoint dalam mengenal konsep bilangan, Peneliti menggunakan perhitungan :

$$P = \frac{\sum S_n}{Y \times N \times JI} \times 100\%$$

P : Persentase seluruh indikator
 $\sum S_n$: Total skor seluruh indikator
Y : Skor maksimal (4)
N : Jumlah anak
JI : Jumlah indikator

Hasil perhitungan tersebut, diartikan keefektifannya berdasarkan kriteria di bawah ini :

- Jika persentase seluruh indikator antara 76%-100%, **sangat efektif**
- Jika persentase seluruh indikator antara 55%-75%, **cukup efektif**
- Jika persentase seluruh indikator antara 40%-54%, **kurang efektif**
- Jika persentase seluruh indikator antara 0%-39%, **tidak efektif**.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Anak usia dini adalah unik serta memiliki karakteristik tersendiri yang tentunya berbeda dengan orang dewasa, adapun karakteristik tersebut diantaranya disampaikan oleh Ricard D. Kellough (Pebriana, 2017) diantaranya :

- a. Secara alami, anak memiliki sifat egosentris. Ini berarti anak-anak melihat dan memahami sesuatu dari cara pandang dan keinginannya sendiri
- b. Anak sangat ingin tahu terhadap sesuatu yang menarik menurut pandangannya. Anak menganggap, dunia ini dipadati dengan banyak hal menarik dan luar biasa.
- c. Anak adalah makhluk sosial. Anak merasa bahagia ketika diterima dan ketika mereka berada di lingkaran teman sebayanya, senang bekerja sama dalam hal membuat rencana serta menuntaskan kegiatannya, selain itu membangun kesadaran diri melalui hubungan dengan yang lain di sekolah.
- d. Anak itu unik. Setiap anak yang terlahir akan membawa minat, kemampuan, cara belajar dengan dasar yang berbeda
- e. Rata-rata anak kaya akan fantasi. Hal-hal yang bersifat imajinatif sangat dinikmati oleh anak, dan imajinasi mereka bisa melampaui apa yang dapat mereka lihat.
- f. Konsentrasi yang dimiliki anak adalah pendek. Waktu normal bagi anak berusia lima tahunan untuk dapat duduk dengan nyaman dan mencermati sesuatu adalah sepuluh menit.
- g. Fase Anak merupakan fase belajar yang paling potensial. Pertumbuhan dan perkembangan beragam aspek secara cepat dan pesat di alami anak pada fase ini. Dan fase ini dikenal dengan fase *Golden Age*.

Capaian Pembelajaran pada Anak Usia Dini pada Kurikulum Merdeka yang tertuang dalam Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Riset dan Teknologi Nomor 008/H/KR/2022, pada elemen capaian pembelajaran dasar-dasar literasi, matematika, sains, teknologi, rekayasa, dan seni di jelaskan bahwa anak mengenali dan menggunakan konsep pra matematika untuk memecahkan masalah di dalam kehidupan sehari-hari dan anak menunjukkan kemampuan mendasar untuk berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif. Dalam mengenali dan menggunakan konsep matematika tentu anak harus dapat mengenali terlebih dahulu konsep bilangan .

Pentingnya memperkenalkan konsep bilangan sejak usia dini yang merupakan bagian dari aspek kognitif anak karena dengan mengenal konsep bilangan akan menjadi pijakan awal ketika memahami konsep-konsep matematika pada jenjang pendidikan selanjutnya.

Dalam penjelasan (Busthomi, 2014) memaparkan bahwa pemahaman suatu konsep bilangan merupakan dasar matematika yang mencakup menghitung bilangan, hubungan satu ke satu, menghitung jumlah, membandingkan serta mengenal simbol yang dihubungkan dengan jumlah benda.

Pengaruh positif bagi anak dengan dikenalkannya konsep bilangan, diantaranya:

1. Anak akan lebih mudah dalam menjalani kehidupannya sehari-hari
2. Dengan mengenalkan konsep bilangan yang salah satu bagiannya adalah mengenal simbol atau lambang bilangan maka anak akan lebih mudah dalam menghadapi pendidikan di tingkat selanjutnya.
3. Dengan pembiasaan mengenalkan konsep bilangan kepada anak, anak tidak akan merasa sulit dengan matematika. Pemilihan media dan metode pembelajaran yang menyenangkan menjadi faktor yang harus diperhatikan agar anak merasakan kemudahan ketika kegiatan pengenalan konsep bilangan tersebut.
4. Anak dapat memahami konsep jumlah
5. Anak dapat mengukur dan memperkirakan

Depdiknas memaparkan bahwa bilangan 1-10 yang mulai dipelajari anak usia dini adalah bilangan untuk menghitung kuantitas. Artinya bilangan itu menunjuk besarnya himpunan.

Media pembelajaran multimedia interaktif adalah jenis program pembelajaran yang menggunakan kombinasi media audio visual seperti gambar, suara, dan animasi secara sinergis dan dipadukan dengan bantuan komputer maupun gawai untuk mencapai tujuan pembelajaran di kelas (Ariyanti et al., 2020). Para pakar berpendapat bahwa multimedia pembelajaran interaktif ini merupakan media pembelajaran yang ideal untuk siswa terutama anak usia dini. Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin maju, sehingga diharapkan

pendidikan dapat disesuaikan dengan perkembangan teknologi tersebut (Munawaroh et al., 2020). Dengan media pembelajaran ini, pembelajaran akan semakin menarik dan menyenangkan serta anak menjadi lebih luas dalam memahami materi pembelajaran, dan menumbuhkan antusiasme dan perhatian bagi anak usia dini sebagaimana di utarakan oleh Pasya & Saputro tahun (2018).

Pengenalan komputer untuk anak usia dini hanya sebatas mengenal perangkat komputer dalam proses pembelajaran yang menyenangkan sehingga dalam ranah ini, anak tidak diajarkan sebagaimana aktivitas orang dewasa yang berhubungan langsung dengan komputer dalam lingkup pekerjaannya. Menurut pandangan Suyanto (Azis 2016) bahwa komputer juga merupakan media yang menyenangkan bagi anak. Dengan menggunakan komputer, anak usia dini juga dapat mengembangkan keterampilan motorik halus mereka. Misalnya, ketika mereka menggerakkan mouse untuk memilih suatu objek, dapat dianggap bahwa mereka sedang distimulasi dalam hal koordinasi mata dan ketepatan gerak tangan mereka, mereka juga dapat belajar memperkirakan jarak geseran mouse dan letak yang tepat dari cursor. Pengenalan komputer sebagai hal yang baru untuk anak yang menyajikan fitur-fitur menarik dalam penyampaian materi pembelajaran, akan mengatasi tingkat kebosanan anak atau siswa dalam mengikuti dan menerima kegiatan pembelajaran, sebagaimana Kustiawan (Munasti and Suyadi 2021) menuturkan bahwa pembelajaran yang tidak menarik akan membuat anak merasa bosan.

Menurut Kurniaty (2020) dan Suratman (2017), powerpoint didesain khusus untuk menyajikan program multimedia dengan cara yang menarik, mudah dibuat dan digunakan serta relatif murah karena tidak membutuhkan bahan baku penunjang lainnya selain alat untuk penyimpanan data (Amsari et al. 2022). Sebagaimana kita tahu bahwa PowerPoint merupakan aplikasi dasar yang termasuk kedalam office dari Microsoft yang sudah tersedia di setiap desktop maupun laptop, sehingga ketika guru akan menggunakan aplikasi powerpoint untuk pembuatan media pembelajaran tidak perlu lagi menginstal aplikasi tambahan. Karena tampilan dari media pembelajaran dengan menggunakan powerpoint ini adalah media pembelajaran yang dalam penggunaannya

mengutamakan indera siswa, sehingga penggunaannya akan memberikan pengalaman yang menyenangkan untuk anak dan diharapkan dapat lebih memudahkan siswa anak usia dini dalam menerima dan memahami materi pembelajaran.

Deskripsi Data Awal

Berdasarkan data yang diperoleh pada observasi awal (pra-siklus) yaitu keadaan dimana sebelum diadakannya tindakan, gambaran penilaiannya adalah: dalam menyebutkan urutan bilangan 1-10 sesuai dengan urutan yang benar diperoleh data sebanyak 1 anak masih harus di bantu dalam menyebutkan urutan bilangan, 4 anak mampu menyebutkan urutan bilangan 1 sampai 5, 5 anak dapat menyebutkan urutan bilangan 1 sampai 7 dan 1 anak yang dapat menyebutkan urutan bilangan 1 sampai dengan 10 sesuai dengan urutan yang benar. Berdasarkan data di atas, persentase untuk indikator tersebut adalah 63.63%, menyebutkan lambang bilangan 1-10 secara acak diperoleh data sebanyak 1 anak yang dapat menyebutkan lambang bilangan 1 sampai dengan 10 secara acak, menyebutkan secara acak 1 sampai dengan 7 sebanyak 2 anak, menyebutkan secara acak 1 sampai dengan 5 ada 6 orang dan 2 anak belum bisa menyebutkan lambang bilangan secara yang ditampilkan. Dan persentase untuk indikator ini sebesar 54.55%, untuk membilang satu per satu data yang diperoleh adalah 2 anak belum memahami indikator di atas, 3 orang mampu membilang satu per satu sampai 1-5, 5 anak dengan kemampuan membilang satu per satu 1-7 dan sebanyak 1 orang memiliki kemampuan membilang satu per satu mulai 1-10. Dan persentase yang dihasilkan adalah sebesar 61.36%, menunjuk lambang bilangan 1 sampai dengan 10 secara acak data yang diperoleh sebanyak 2 anak belum mampu menunjukkan angka yang disebutkan, 6 anak dapat menunjukan lambang bilangan 1 sampai dengan 5 secara acak, 2 anak dengan kemampuan dapat memilih lambang bilangan 1 sampai dengan 7 dan 1 anak sudah dapat menunjuk dengan memilih lambang bilangan 1 sampai dengan 10 secara acak. Persentase untuk indikator ini adalah sebesar 54.55%, menautkan jumlah gambar dengan lambang bilangannya sebanyak 2 anak belum menunjukkan kemampuan indikator tersebut,

6 anak dengan kemampuan menautkan jumlah gambar dengan lambang bilangan 1 sampai dengan 5, 2 anak sudah dapat menautkan jumlah gambar dengan lambang bilangan 1 sampai dengan 7 dan 1 anak memiliki kemampuan menautkan gambar dan lambang bilangan dari 1 sampai dengan 10. Dan persentase untuk indikator ini adalah 54.55%, dan dalam membandingkan jumlah gambar 0 anak belum memahami konsep membandingkan, 2 anak dapat menentukan perbandingan benda dengan bantuan, 6 anak dengan kemampuan dapat membandingkan tanpa bantuan dan 3 anak dapat membandingkan jumlah 2 gambar dan dapat memberikan informasi kepada teman yang lainnya. Persentase untuk indikator ini adalah sebesar 72.72%.

Pada pra siklus, persentase seluruh indikator mengenal konsep bilangan adalah sebesar 60.61% yang diperoleh dari :

$$\begin{aligned} &= [\text{Total skor} / (\text{Skor maksimal} \times \text{jumlah anak} \times \text{total indikator})] \times 100\% \\ &= [160 / (4 \times 11 \times 6)] \times 100\% \\ &= 60.61\% \end{aligned}$$

Siklus I

Siklus I adalah tindakan pertama menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint dalam mengenal konsep bilangan.

Pada siklus I media pembelajaran menggunakan gambar bertemakan bintang berkaki empat, disertakan emoticon dan kata-kata penyemangat ketika menggunakan media pembelajaran ini. Gambar yang disajikan semuanya berbentuk kartun binatang yaitu singa, harimau, jerapah, domba, kucing, kelinci, gajah, sapi, kijang dan zebra.

Media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint yang diterapkan dalam pengenalan konsep bilangan untuk anak usia 4-5 tahun yang berada di kelompok A1 KB Sirojul Atfal didesain dengan instruksi penggunaan menggunakan suara, sehingga anak akan lebih mudah mengoperasikannya. Pada perencanaan pada siklus I, Peneliti menyiapkan laptop, mouse, proyektor dan layar. Peneliti menggunakan mouse karena untuk mengembangkan aspek fisik motorik anak

yaitu mengkoordinasikan mata dan tangan ketika memilih item yang ada pada media.

Pada menu utama, memuat tentang enam indikator konsep bilangan yaitu menyebutkan urutan bilangan, membilang satu per satu, menyebutkan lambang bilangan 1 sampai dengan 10 secara acak, menunjuk lambang bilangan 1 sampai dengan 10 secara acak, menautkan jumlah gambar dengan lambang bilangan dan membandingkan jumlah gambar. Menu utama dalam media ini, untuk memudahkan anak dalam memilih menggunakan gambar binatang. Pada pelaksanaannya anak mendengarkan instruksi kemudian anak memilih gambar binatang yang disukai. Peneliti tidak memilihkan untuk anak tetapi anak diberi kebebasan dalam memilih gambar yang anak sukai yang terhubung dengan indikator konsep bilangan. Misalnya ketika anak menyukai gambar binatang singa, anak kemudian mengklik gambar singa maka akan terhubung dengan slide yang menayangkan urutan bilangan 1-10.

Pada awal tindakan pada siklus I, mengenalkan anak dengan media pembelajaran interaktif ini adalah dengan menayangkan media tersebut melalui layar dengan bantuan proyektor. Kemudian pada pertemuan selanjutnya anak dibimbing oleh Peneliti cara menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint tersebut.

Data yang diperoleh dari tindakan pada siklus I adalah : (a) Menyebutkan urutan bilangan 1 sampai dengan 10 sesuai dengan urutan yang benar. Data yang diperoleh adalah 0 anak masih harus di bantu dalam menyebutkan urutan bilangan, 2 anak mampu menyebutkan urutan bilangan 1-5, 2 anak dapat menyebutkan urutan bilangan 1-7 dan 7 orang yang memiliki kemampuan menyebutkan urutan bilangan 1-10 dengan baik. Berdasarkan data di atas, persentase untuk indikator (a) adalah 86.36%; (b) Membilang satu per satu. Dalam membilang satu per satu, 0 anak belum memahami indikator di atas, 3 orang mampu membilang satu per satu sampai 1-5, 1 anak dengan kemampuan membilang satu per satu 1-7 dan sebanyak 7 orang memiliki kemampuan membilang satu per satu mulai 1-10. Dan persentase yang dihasilkan adalah sebesar 84.09%; (c) Menyebutkan lambang bilangan 1 sampai dengan 10 secara

acak. Dalam menyebutkan lambang bilangan 1 sampai dengan 10 secara acak ada 3 anak, menyebutkan secara acak 1-7 sebanyak 3 anak, menyebutkan secara acak 1-5 ada 4 orang, 1 anak belum bisa menyebutkan lambang bilangan secara yang ditampilkan. Dan persentase untuk indikator ini sebesar 68.18%; (d) Menunjuk lambang bilangan 1 sampai dengan 10 secara acak. Data yang dikumpulkan untuk indikator ini menunjukkan bahwa 1 anak belum bisa menunjuk angka secara konsisten, 4 anak dapat menunjuk 1-5, 3 anak dapat menunjuk 1-7 dan yang dapat menunjuk lambang bilangan 1-10 sebanyak 3 anak. Dengan 68.18% adalah hasil yang diperoleh dari indikator ini; (e) Menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan. Sebanyak 1 siswa belum memahami menghubungkan jumlah dengan lambang bilangan, 4 siswa dapat menghitung jumlah gambar dan memilih lambang bilangan yang sesuai (1-5), 3 siswa (1-7), dan 3 siswa dapat menghitung jumlah gambar dan memilih lambang bilangannya yang sesuai (1-10). Indikator ini memiliki persentase 68.18%; (f) Membandingkan jumlah gambar. Sebanyak 1 anak belum memahami konsep membandingkan, 1 anak dapat menentukan perbandingan benda dengan bantuan, 5 anak dengan kemampuan dapat membandingkan tanpa bantuan dan 4 anak dapat membandingkan jumlah dua gambar dan dapat memberikan informasi kepada teman yang lainnya

Pada Siklus I, persentase keefektifan dari 6 indikator mengenal konsep bilangan adalah :

$$\begin{aligned} &= [\text{Total skor} / (\text{Skor maksimal} \times \text{jumlah anak} \times \text{total indikator})] \times 100\% \\ &= [199 / (4 \times 11 \times 6)] \times 100\% \\ &= 75.38\% \end{aligned}$$

Hasil yang diperoleh ini belum memenuhi kriteria keefektifan yang diharapkan. Sehingga Peneliti melakukan refleksi terhadap hasil ini, dan menentukan langkah-langkah perbaikan sehingga mencapai kriteria keefektifan yang di harapkan pada siklus selanjutnya.

Siklus II

Data dari Siklus I yang belum memenuhi kriteria keefektifan yang diharapkan digunakan untuk melakukan Siklus II. Siklus II merupakan hasil reflkesi yang Peneliti lakukan pada siklus I.

Salah satu refleksi yang Peneliti laksanakan adalah dengan mengganti tema media pembelajaran, pada siklus I bertema bintang, pada siklus II bertema buah-buahan. Gambar buah yang dipergunakan adalah apel, mangga, melon, semangka, durian, strawberi, belimbing, nanas, jeruk dan pir. Selain mengganti tema gambar, Peneliti juga menambahkan beberapa animasi tambahan sehingga diharapkan akan menambah motivasi anak dalam berkegiatan.

Berikut ini adalah hasil dari tindakan Siklus II: (a) Menyebutkan urutan bilangan 1-10. Hasil penilaian pada indikator ini adalah 0 anak masih memerlukan bantuan menyebutkan urutan bilangan, 1 anak mampu menyebutkan bilangan 1 sampai dengan 5 dengan urutan yang benar, 2 anak sudah bisa menyebutkan urutan bilangan 1-7 dan 8 orang yang mempunyai kemampuan menyebutkan urutan bilangan 1 sampai dengan 10 sesuai dengan urutan yang benar. Berdasarkan data di atas, persentase untuk indikator ini adalah 90.91%; Membilang Satu per Satu. Pada indikator ini, 0 anak belum memahami indikator di atas, 1 orang mampu membilang satu per satu sampai 1-5, 2 anak dengan kemampuan membilang satu per satu 1-7 dan sebanyak 8 orang memiliki kemampuan membilang satu per satu mulai 1-10. Dan persentase yang dihasilkan adalah sebesar 90.91%; (c) Menyebutkan lambang bilangan secara acak dari 1 sampai dengan 10. Dalam menyebutkan lambang bilangan 1 sampai dengan 10 secara acak ada 5 anak, menyebutkan secara acak 1-7 sebanyak 4 anak, menyebutkan secara acak 1-5 ada 41 anak, anak belum bisa menyebutkan lambang bilangan secara acak yang ditampilkan. Dan persentase untuk indikator (b) sebesar 79.55%; (d) Menunjuk lambang bilangan 1 sampai dengan 10 secara acak. Kemampuan menunjuk lambang bilangan 1-10 secara acak diperoleh data 1 anak belum mampu menyebutkan lambang bilangan secara tetap, 1 anak dapat menunjuk 1-5, 4 anak dapat menunjuk 1-7 dan 5 anak dapat menunjuk lambang bilangan 1-10. Dengan perolehan persentase sebesar 79.55%; (e) Menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan. Untuk indikator ini, 1 anak belum mampu menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan, 1 anak dapat menghubungkan jumlah gambar dengan lambang bilangan 1-5, 4 anak (1-7), dan 5 anak dapat menghubungkan jumlah gambar dan lambang bilangan 1 sampai

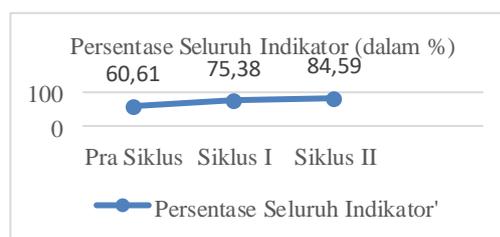
dengan 10. Persentase untuk indikator ini adalah 79.55%; (f) Membandingkan jumlah gambar. Sebanyak 0 anak belum memahami konsep membandingkan, 1 anak dapat menentukan perbandingan benda dengan bantuan, 5 anak dengan kemampuan dapat membandingkan tanpa bantuan dan 5 anak dapat membandingkan jumlah dua gambar dan dapat memberikan informasi kepada teman yang lainnya. Indikator ini mencapai 84.09%

Hasil siklus II terkait dengan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint untuk mengenal konsep bilangan sebesar 84.09% yang diperoleh dari :

$$\begin{aligned} &= [\text{Total skor} / (\text{Skor maksimal} \times \text{jumlah anak} \times \text{total indikator})] \times 100\% \\ &= [222 / (4 \times 11 \times 6)] \times 100\% \\ &= 84.09\% \end{aligned}$$

Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint dalam mengenal konsep bilangan, bersumber pada hasil penilaian yang diperoleh pada Siklus II yang telah mencapai 84.09%, dan hasil ini berada pada rentang 76%-100% yang merupakan kriteria sangat efektif. Keefektifan media pembelajaran ini dapat terlihat pula pada peningkatan persentase setiap indikator maupun seluruh indikator dari mulai Pra-Siklus, Siklus I serta Siklus II.

Diagram 1. Peningkatan Keefektifan Mengenal Konsep Bilangan dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PowerPoint.



Berdasarkan hasil yang diperoleh pada siklus II, media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint dapat diterapkan dengan baik pada anak di Kelompok A1 (usia 4-5 tahun) di KB Sirojul Athfal. Hal ini ditandai dengan tercapainya kriteria penilaian keefektifan yang mencapai persentase maksimal. Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam mengenal konsep bilangan ini, memberikan pengalaman baru untuk anak, sehingga dengan keingintahuan yang besar anak-anak lebih antusias dalam berkegiatan.

Pada pelaksanaan siklus I, Peneliti mengalami kendala dengan rentang waktu yang telah direncanakan. Karena media pembelajaran interaktif ini adalah media pembelajaran yang baru ana-anak kenal sehingga membutuhkn komunikasi yang efektif dalam memberikan informasi terkait hal tersebut, dari mulai pengenalan alat-alat yang digunakan dan teknis menggunakannya. antusias anak-anak dalam mengenal media pembelajaran ini ternyata sangat tinggi, membuat situasi dan kondisi dalam kelas agak kurang tertib. Padahal sebelum kegiatan pertama dilaksanakan, Peneliti telah mengkomunikasikan tentang tata tertib dalam kegiatan. Tetapi pada pertemuan kedua, kendala tersebut dapat di atasi dengan mulai tertibnya anak-anak dalam menyimak kegiatan yang ada di media pembelajaran interaktif. Pada pertemuan ketiga dan keempat anak-anak mulai berinteraksi langsung dengan media pembelajaran interaktif dengan di pandu Peneliti. Dan pada pertemuan keempat pun diberikan permainan-permainan untuk menentukan urutan dalam menggunakan media pembelajaran interaktif. Dan teknik ini cukup efektif dalam menertibkan anak-anak. Setelah menyelesaikan tindakan pada siklus I, terjadi peningkatan kemampuan dalam mengenal konsep bilangan dari keadaan pra siklus. Hal ini terlihat dari data yang diperoleh Peneliti, setiap indikator dari konsep bilangan mengalami peningkatan yang ditandai dengan peningkatan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan. Tetapi peningkatan setiap indikator ini belum mencapai keefektifan maksimal berdasarkan penilaian keefektifan. Peningkatan mengenal konsep bilangan seluruh indikator dari 60.98% pada pra siklus menjadi 75.38% pada siklus I, belum mencapai keefektifan yang diharapkan. Dengan hasil tersebut, Peneliti melakukan refleksi untuk mengevaluasi tindakan pada siklus I dan merencanakan langkah-langkah untuk tindakan pada siklus II. Untuk tindakan pada siklus II, Peneliti melakukan perbaikan pada media pembelajaran interaktif dengan merubah gambar tampilan dan menambah animasi-animasi untuk membuat anak lebih tertarik dan lebih fokus. Dan langkah ini memberikan dampak yang cukup efektif dalam mengenal konsep bilangan. Hasil yang diperoleh dari tindakan pada siklus II mencapai 84.09%. Dan berdasarkan kriteria penilaian, hasil tersebut adalah keefektifan sangat efektif sesuai yang diharapkan.

SIMPULAN

Media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint yang diterapkan pada anak usia 4-5 tahun di KB Sirojul Athfal dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan memberikan pengalaman baru bagi anak. Dengan karakteristik anak usia dini yang mempunyai rasa ingin tahu yang besar, maka media pembelajaran yang baru ini membuat anak lebih antusias untuk mengikuti kegiatan. Media pembelajaran interaktif ini di desain dengan menggunakan sebagian besar gambar kartun dan diberikan animasi-animasi serta instruksi kegiatan dalam bentuk suara sehingga anak lebih memahami dalam menggunakannya.

Dengan melihat hasil yang diperoleh setelah siklus II dilakukan yang mencapai keefektifan sangat efektif maka media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint dalam mengenal konsep bilangan efektif untuk diterapkan.

REFERENSI

- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (2020). *Modul 4 Merancang dan Membuat Media Pembelajaran Digital untuk Anak Usia Dini*. Jakarta : Direktorat GTK
- Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Taman Kanak-Kanak dan Pendidikan Luar Biasa. (2016). *Modul Guru Pembelajar Taman Kanak-Kanak. Pedagogik : Media dan Sumber Belajar*. Bandung : PPPPTK dan PLB
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (2020). *Modul 3 Media Pembelajaran Anak Usia Dini dalam Moda Pembelajaran Jarak Jauh : Daring dan Luring*. Jakarta: Direktorat GTK
- Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Taman Kanak-Kanak dan Pendidikan Luar Biasa. (2016). *Modul Guru Pembelajar Taman Kanak-Kanak. Pedagogik : Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi di TK*. Bandung : PPPPTK dan PLB
- Imam Gunawan, S.Pd., M.Pd (2013). *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik*. Jakarta: PT Bumi Aksara

Suharsimi Arikunto, Supardi, Suhardjono (2021) . *Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi*. Jakarta:PT Bumi Aksara

<https://kbbi.web.id>, [Online] Kamus Besar Bahasa Indonesia

Ahmad Sarwat, Lc. 6 Desember (2022). Hadist Mencari Ilmu di Waktu Kecil. *Eramuslim Media Islam Rujukan*

Shofia Magfiroh, Dadan Suryana (2021). Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini. Dalam *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5(1):1560-1566.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (2015) . *Modul Pembelajar, Media Pembelajaran* <https://repository/kemdikbud.go.id>

Alni Fitri Rahayu, Ernawulan Syaodih dan Nur Faizah Romadona (2019). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Pendekatan Experiential Learning. *Edukids*. 6 (1) tahun 2019

Erna Roostin (2021), Analisis Kemampuan Konsep Bilangan Anak Usia 3-4 Tahun dengan Media Montessori Number Rods. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*. 6 (2):801-808

Febby Ristyadewi1 , Nila Fitria. Peningkatan Kemampuan Berfikir Logis Anak Usia 4-5 Tahun dengan Menggunakan Game PowerPoint. *Jurnal AUDHI*. 5(20) : 82-9543

Wulanda Aditya Azis (2016). Analisis Kualitatif Pemanfaatan Komputer dalam Proses Pembelajaran Anak Usia Dini. *Tunas Siliwangi*. 2(2):26-42

Lovandri Dwanda Putra, Ishartiwi. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Angka dan Huruf Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. 2(2) : 169-178.