

IMPLEMENTASI PERMAINAN EDUKATIF BERBASIS BUDAYA LOKAL UNTUK MENGENAL KONSEP BILANGAN PADA ANAK

Muhammad Akil Musi^{1)*}, Sadaruddin²⁾, Mulyadi³⁾

¹⁾ Universitas Negeri Makassar, Jalan A.P. Pettarani, Tidung, Rappocini, Kota Makassar, Sulawesi Selatan, 90222

^{2,3)} Universitas Islam Makassar, Jalan Perintis Kemerdekaan KM 9 No. 29, Tamalanrea Indah, Kota Makassar Sulawesi Selatan, 90245

***akrimna@yahoo.co.id**

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan media aplikasi Education Games berbasis budaya lokal dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia dini. Penelitian dilakukan dengan menggunakan penelitian tindakan kelas dengan pendekatan kualitatif yang menggunakan analisis model interaktif. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik tes, pengamatan, dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui penerapan media aplikasi Education Games berbasis budaya lokal maka kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak pada Kelompok B di TK Teratai Kota Makassar dapat meningkat, baik dari aktivitas mengajar guru, aktivitas belajar anak, maupun dari hasil tes belajar siswa, dimana pada siklus I kemampuan mengenal konsep bilangan anak berada dalam kategori cukup sedangkan pada siklus II kemampuan mengenal konsep bilangan anak berada dalam kategori baik.

Kata kunci: *permainan edukatif, konsep bilangan, anak usia dini.*

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan usia emas (the golden age) yang sangat potensial untuk melatih dan mengembangkan berbagai potensi multi kecerdasan yang dimiliki anak (Rasyid, 2009). Menurut Kurniasih (2011:11) “50% perkembangan kecerdasan terjadi pada usia 0-4 tahun dan 30% berikutnya terjadi hingga usia 8 tahun”. Berbagai potensi kecerdasan anak usia dini perlu dikembangkan melalui pendidikan sesuai dengan Undang Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20

tahun 2003 bab II pasal 3 tentang dasar, fungsi dan tujuan pendidikan yaitu: Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Upaya pencapaian tujuan pendidikan nasional sebenarnya memuat implikasi yang menyeluruh dalam membina aspek kemanusiaan. Insan pendidikan tidak hanya bertugas dan dituntut untuk piawai dalam mengembangkan aspek kognisi dan jasmaninya namun juga pakar dalam mengemban amanah dan mengasah aspek rasa. Dengan demikian, untuk mencapai hal tersebut maka anak sejak dini harus diberikan stimulasi berupa asupan gizi, pengasuhan dan stimulasi pendidikan karena pada hakekatnya pendidikan anak usia dini diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak.

Selanjutnya, Undang Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 disebutkan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti pada hari Senin-Jumat, tanggal 05-09 September 2016, dokumentasi hasil pembelajaran anak yang dilakukan dengan guru kelas di TK Teratai Kota Makassar, ditemukan masalah terkait pemahaman konsep bilangan. Pemahaman anak terhadap konsep bilangan masih sebatas pada menyebutkan angka, namun belum mampu menunjukkan banyaknya benda serta sebagian besar anak belum mampu menunjukkan lambang bilangan

sesuai dengan banyaknya benda. Masalah lain yang ditemukan pada kelompok B adalah pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga anak kurang aktif dalam menemukan pengalamannya sendiri dalam belajar. Pembelajaran juga masih menekankan pada penggunaan LKA sebagai sumber belajar. Oleh karena itu, dibutuhkan perbaikan dalam pemberian stimulus.

Perbaikan dalam pemberian stimulus pada anak dibutuhkan untuk mengoptimalkan perkembangan anak. Kegiatan yang tepat dan sesuai dengan karakteristik anak akan meningkatkan ketercapaian pembelajaran di dalam kelas. Menurut Hartati (2005) salah satu karakteristik anak usia dini pada umumnya masih sulit berkonsentrasi pada suatu kegiatan dalam jangka waktu yang lama, anak cepat mengalihkan perhatian pada kegiatan lain kecuali kegiatan tersebut menyenangkan, bervariasi dan tidak membosankan sehingga untuk mengoptimalkan pemahaman konsep bilangan pada anak dibutuhkan kegiatan yang bervariasi serta dapat menarik minat dan perhatian anak.

Mengingat bahwa dalam pendidikan anak usia dini memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadiannya. Oleh karena itu pendidikan untuk anak usia dini khususnya TK perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang meliputi kognitif, bahasa, sosial, emosi, fisik, dan motorik. Ilmu pengetahuan yang sekarang ini berkembang apalagi ilmu yang berbasis

TIK sangat berperan dalam proses belajar untuk meningkatkan kecerdasan majemuk.

Media Aplikasi Education Games.

Permainan adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan atas kehendak sendiri, bebas tanpa paksaan, dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut. Permainan merupakan kesibukan yang dipilih sendiri tanpa ada unsur paksaan, tanpa di desak oleh rasa tanggung jawab (Ahmadi, 2005). Secara umum permainan adalah sesuatu yang menyenangkan dan menghibur, yang tidak memiliki tujuan ekstrinsik dan tujuan praktis. Permainan tersebut bersifat sukarela.

Education Games adalah permainan edukatif, permainan yang mengandung unsur mendidik yang dirancang dan dibuat untuk merangsang daya pikir anak dan melatih memecahkan masalah. Education games (permainan edukatif) menurut Ismail (2006), yaitu suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Permainan yang sifatnya mendidik antara lain: puzzle, matching games, mewarnai, game matematika dan lain-lain. Masuknya game dalam proses belajar, melahirkan suasana yang menyenangkan karena anak tersebut dapat mengendalikan kecepatan belajar sesuai dengan kemampuannya.

Pengaruh Education Games pada anak diantaranya dapat melatih kemampuan berfikir serta kemampuan berbahasa anak. Selain itu dapat melatih motorik halus dan motorik kasar anak sehingga pembelajaran melalui permainan edukatif dapat

membawa anak dalam suasana belajar yang menyenangkan. Selain itu, untuk pemilihan permainan, diusahakan agar seluruh aspek yang dimiliki anak dapat berkembang dengan baik, baik dari segi kognitif, afektif dan juga psikomotorik. Oleh karena itu perlu ditunjang alat bantu yang tepat saat bermain. Adapun kriteria-kriteria pemilihan alat bantu tersebut agar permainan dapat membantu belajar secara optimal dan tidak terjadi kekeliruan dalam menyelesaikan dan menentukan alat dan bahan yang diperlukan secara tepat guna. Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Education Games dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Konsep Dasar Budaya Lokal

Budaya lokal biasanya didefinisikan sebagai budaya asli dari suatu kelompok masyarakat tertentu. Menurut Ajawaila (Sandrarupa, 2011), budaya lokal adalah ciri khas budaya sebuah kelompok masyarakat lokal. Akan tetapi, tidak mudah untuk merumuskan atau mendefinisikan konsep budaya lokal. Menurut Abdullah (Tato, 2010) definisi kebudayaan hampir selalu terikat pada batas-batas fisik dan geografis yang jelas. Misalnya, budaya Jawa yang merujuk pada suatu tradisi yang berkembang di Pulau Jawa. Oleh karena itu, batas geografis telah dijadikan landasan untuk merumuskan definisi suatu kebudayaan lokal. Namun, dalam proses perubahan sosial budaya telah muncul kecenderungan mencairnya batas-batas fisik suatu kebudayaan. Hal itu dipengaruhi oleh faktor percepatan migrasi dan penyebaran media komunikasi secara global sehingga

tidak ada budaya lokal suatu kelompok masyarakat yang masih sedemikian asli.

Lebih lanjut Geertz (Tato, 2010) menjelaskan bahwa di Indonesia saat ini terdapat lebih 300 dari suku bangsa yang berbicara dalam 250 bahasa yang berbeda dan memiliki karakteristik budaya lokal yang berbeda pula. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sangat pesat dan menjadi media yang sangat menarik mengantar masuknya kebudayaan barat, “kebudayaan otak” ke negeri kita, dan menyingkirkan “kebudayaan rasa” yang dimiliki sebagai “nilai warisan” nenek moyang kita. Dengan kemajuan tersebut, sekarang batas budaya antar bangsa sudah semakin tidak jelas. Semua aspek kehidupan bangsa telah tercemari nilai-nilai kebendaan tersebut. Dunia pendidikan sudah mengabaikan mutu, sementara yang dikejar adalah ijazah.

Nilai budaya dipahami sebagai konsepsi yang hidup dalam alam pikiran dari sebagian besar masyarakat tradisional sebagai sesuatu yang berharga dalam hidup. Karena itu nilai menjadi dasar dari kehidupan manusia dan menjadi pedoman ketika orang akan melakukan sesuatu.

Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

Pengenalan lambang bilangan pada anak perlu diberikan sedini mungkin dengan menggunakan cara yang tepat dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Pengenalan lambang bilangan diharapkan anak akan lebih mudah dalam memahami konsep matematika yang lainnya pada pembelajaran di tingkat yang lebih tinggi. Pengenalan lambang bilangan pada anak

akan merangsang perkembangan kognitifnya, sehingga anak dapat mengolah dan menggunakan lambang bilangan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Sebelum membahas mengenai lambang bilangan, maka perlu diketahui terlebih dahulu mengenai pengertian bilangan.

Bilangan adalah suatu konsep matematika yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran. Merserve (Dali, 1980) menyatakan bahwa bilangan adalah suatu abstraksi. Sebagai abstraksi bilangan tidak memiliki keberadaan secara fisik. Sementara itu, menurut Sudaryanti (2006) bilangan adalah suatu obyek matematika yang sifatnya abstrak dan termasuk kedalam unsur yang tidak didefinisikan (underfined term). Soedadiatmodjo, dkk (1983) menjelaskan bilangan adalah suatu idea yang digunakan untuk menggambarkan atau mengabstraksikan banyaknya anggota suatu himpunan. Bilangan itu sendiri tidak dapat dilihat, ditulis, dibaca dan dikatakan karena merupakan suatu idea yang hanya dapat dihayati atau dipikirkan saja.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bilangan adalah suatu konsep matematika yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran, serta bersifat abstrak sebagai gambaran banyaknya anggota suatu himpunan. Menurut definisi tersebut, maka diperlukan adanya simbol ataupun lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan yang disebut sebagai angka atau lambang bilangan. Selanjutnya, Sudaryanti (2006) menyatakan bahwa untuk menyatakan suatu bilangan dinotasikan dengan lambang bilangan yang disebut

angka. Bilangan dengan angka menyatakan dua konsep yang berbeda, bilangan berkenaan dengan nilai sedangkan angka bukan nilai.

Menurut Soedadiatmodjo, dkk (1983: 67), untuk menyatakan bilangan suatu lambang atau simbol yang disebut dengan angka. Menurut pengertiannya, antara bilangan dengan lambang bilangan sangat berbeda. Bilangan menyatakan suatu kuantitas, sedangkan angka adalah notasi dari bilangan tersebut.

Sedangkan menurut Merserve (Dali, 1980: 42) manusia menuliskan bilangan hanya sekedar sebagai bilangan saja, tetapi manusia menuliskan bilangan menurut lambang yang disajikan oleh bilangan itu. Sebagai batasan, manusia menentukan pula bahwa setiap dua lambang yang menunjukkan bilangan yang sama adalah satu sama dengan yang lainnya. Hal tersebut berarti bahwa bilangan muncul karena ada sesuatu yang ingin diungkapkan atau dilambangkan dan lambang itulah yang mewakili bilangan dan untuk dapat menuliskannya manusia menciptakan lambang bilangan dalam berbagai bentuk.

Berdasarkan beberapa pengertian yang telah diuraikan di atas maka dapat disimpulkan bahwa untuk menyatakan suatu bilangan diperlukan lambang bilangan. Bilangan merupakan gambaran banyaknya anggota suatu himpunan. Bilangan menyatakan suatu kuantitas, sedangkan lambing bilangan (angka) adalah notasi dari bilangan tersebut

Kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak sangat penting dikembangkan guna memperoleh kesiapan dalam mengikuti pembelajaran di tingkat

yang lebih tinggi khususnya dalam penguasaan konsep matematika. Menurut Munandar (Susannto, 2011: 97) bahwa “kemampuan adalah merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan”. Seseorang dapat melakukan sesuatu karena adanya kemampuan yang dimilikinya. Berdasarkan pandangan Munandar, kemampuan ini ialah potensi seseorang yang merupakan bawaan sejak lahir serta di kembangkan dengan adanya pembiasaan dan latihan, sehingga ia mampu melakukan sesuatu, oleh karena itu, kemampuan mengenal lambang bilangan dapat dikembangkan lebih awal.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif menguraikan gejala-gejala yang bersifat holistik (menyeluruh, tidak dapat dipisah-pisahkan) sehingga penelitian ini mencakup keseluruhan situasi sosial yang meliputi aspek tempat, pelaku, dan aktivitas yang berinteraksi secara sinergis (Sugiyono, 2015).

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Sanjaya (2011) PTK adalah proses pengkajian masalah pembelajaran yang ada di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari pemberian tindakan. Dalam penelitian ini, tindakan dilakukan dalam upaya meningkatkan pemahaman konsep bilangan anak melalui Educational Games berbasis budaya lokal.

Fokus penelitian ini yaitu (1) Education Games berbasis budaya lokal merupakan sebuah permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran dan dalam permainan tersebut mengandung unsur mendidik atau nilai-nilai pendidikan yang berasal dari budaya daerah setempat. Aplikasi Multimedia “Education Games” untuk Anak Usia Dini dengan menggunakan Macromedia Flash 8.0 yang menerapkan sistem belajar sambil bermain; (2) Kemampuan mengenal konsep bilangan merupakan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan berada pada tahap menyebut urutan bilangan dari 1-10, membilang (mengetahui konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10, menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda hingga 10 (anak tidak disuruh menulis).

Penelitian ini akan dilaksanakan di kelompok B TK Teratai Kota Makassar pada bulan Maret tahun ajaran 2016/2017 karena pembelajaran dengan aplikasi education games berbasis budaya lokal belum pernah diterapkan di lingkungan sekolah tersebut.

Model penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kemmis & McTaggart. Pada hakekatnya model yang dikemukakan oleh Kemmis & McTaggart berupa perangkat-perangkat dengan satu perangkat yang terdiri dari perencanaan, tindakan dan observasi serta refleksi, dimana komponen-komponen tersebut dipandang sebagai satu siklus. Adapun alur Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Siklus PTK menurut Kemmis & Taggart (Sanjaya, 2011: 83)

Teknik yang digunakan peneliti dalam pengumpulan data adalah tes, pengamatan dan teknik dokumentasi. Data yang telah terkumpul yang berupa pengamatan, dokumen portofolio anak, dokumen foto maupun rekaman video tidak akan bermakna tanpa dianalisis yaitu diolah dan diinterpretasikan. Analisis data pada dasarnya bertujuan mengolah informasi kuantitatif maupun kualitatif sedemikian rupa sampai informasi itu menjadi bermakna (Pardjono,dkk, 2007). Analisis data secara deskriptif bermaksud melukiskan selintas atau merangkum hasil (Pardjono,dkk, 2007).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Materi pembelajaran pada siklus I adalah mengenai mengenal bilangan. Materi tersebut diajarkan selama dua kali pertemuan. Perencanaan disusun oleh peneliti bekerja sama dengan guru kelas kemudian dikonsultasikan dengan dosen pembimbing berupa rencana pelaksanaan pembelajaran Harian (RPPH). Peneliti juga menyusun lembar kerja anak (LKS) dan tes hasil belajar berupa tes formatif, dan

menyiapkan lembar observasi aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar anak untuk siklus I. Siklus I terdiri dari dua kali pertemuan.

Dalam kegiatan inti (pelaksanaan) pembelajaran, guru menetapkan langkah-langkah kegiatan yang akan dilakukan dalam pelaksanaan metode demonstrasi yaitu demonstrasi/peragaan dilakukan oleh guru di depan kelas kemudian diikuti oleh semua anak dengan membagikan lembar kerja anak (LKS) kepada seluruh anak dimana LKS tersebut berisi tentang cara-cara/langkah-langkah kegiatan yang akan dilakukan dalam kegiatan demonstrasi pelajaran melalui media aplikasi Education Games berbasis budaya lokal yaitu konsep bilangan bulat. Setelah itu, guru memulai demonstrasi di depan kelas yang memungkinkan semua anak dapat melihat dengan jelas demonstrasi guru, dan membimbing serta mengarahkan anak mengikuti/melakukan demonstrasi. Untuk mengaktifkan anak dalam pembelajaran guru melakukan demonstrasi di depan kelas kemudian diikuti oleh seluruh anak dengan LKS sebagai panduan langkah kegiatan demonstrasi dan guru menunjuk anak secara bergiliran untuk naik ke depan kelas untuk mencoba atau melakukan demonstrasi pelajaran melalui media aplikasi Education Games berbasis budaya lokal. Sambil melakukan demonstrasi anak mengisi LKS dan dibimbing oleh guru.

Pada kegiatan akhir, guru mengadakan evaluasi yaitu dengan pemberian tes formatif untuk akhir tindakan siklus I mengenai materi pembelajaran pada pertemuan I dan pertemuan II yaitu mengenal bilangan bulat.

Evaluasi dilaksanakan dengan tujuan untuk melihat keberhasilan pembelajaran yang telah dilaksanakan dalam tindakan siklus I. Pembelajaran pada siklus I bertujuan agar anak dapat memahami tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti yang dibantu oleh guru kelas meliputi evaluasi dalam proses dan evaluasi terhadap hasil pembelajaran.

Evaluasi proses dilaksanakan untuk menemukan fakta dari aktivitas subjek penelitian, ditemukan fakta bahwa subjek anak melakukan demonstrasi melalui media aplikasi Education Games berbasis budaya lokal dengan baik, namun masih ada anak yang belum berani untuk mencoba demonstrasi melalui media aplikasi Education Games berbasis budaya lokal ketika ditunjuk oleh guru. Selain itu, masih ditemukan adanya anak yang kurang memperhatikan ketika kegiatan demonstrasi berlangsung, sesekali bercerita dengan temannya atau sekedar bermain. Kenyataan seperti ini menunjukkan bahwa proses pelaksanaan pembelajaran belum memenuhi harapan seperti yang peneliti harapkan.

Selain hal tersebut, masih dijumpai adanya anak yang menunjukkan belum mengerti tentang materi yang disajikan oleh guru, dimana anak tidak dapat menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Untuk mengatasi hal tersebut, guru perlu lebih meningkatkan perhatiannya kepada anak yang belum mengerti. Perhatian tersebut dapat memotivasi anak untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil observasi atau pengamatan aktivitas mengajar guru terangkum dalam

lembar observasi aktivitas mengajar guru dalam melalui media aplikasi Education Games berbasis budaya lokal sehingga dapat meningkatkan hasil belajar tentang konsep bilangan bulat. Berdasarkan hasil observasi aktivitas mengajar guru dalam proses pembelajaran setelah menerapkan pembelajaran melalui media aplikasi Education Games berbasis budaya lokal, menunjukkan bahwa indikator pada siklus I adalah kemampuan anak dalam mengenal lambing bilangan.

Materi pembelajaran yang diajarkan pada tindakan siklus II adalah lanjutan materi pada siklus I yaitu mengenal konsep bilangan bulat. Materi tersebut diajarkan selama dua kali pertemuan. Perencanaan disusun oleh peneliti bekerja sama dengan guru kelas kemudian dikonsultasikan dengan dosen pembimbing berupa rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH). Peneliti juga menyusun lembar kerja anak (LKS) dan tes hasil belajar berupa tes formatif, dan menyiapkan lembar observasi aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar anak untuk siklus II.

Pada kegiatan akhir (evaluasi) guru membimbing anak menyimpulkan materi pelajaran kemudian guru melanjutkan dengan pemberian tes formatif untuk akhir tindakan siklus II. Guru mempersilahkan anak menyelesaikan soal tes secara individu dan tidak diperkenankan bekerja sama dengan siapapun dan hanya bertanya kepada guru atau peneliti jika ada soal yang kurang jelas. Kegiatan ini bertujuan untuk mengecek apakah anak sudah benar-benar memahami tujuan yang telah ditetapkan dalam pembelajaran.

Hasil observasi atau pengamatan aktivitas mengajar guru terangkum dalam lembar observasi aktivitas mengajar guru dalam menggunakan pembelajaran melalui media aplikasi Education Games berbasis budaya lokal sehingga dapat meningkatkan hasil belajar pada konsep bilangan bulat pada anak tentang materi konsep bilangan bulat. Berdasarkan hasil observasi aktivitas mengajar guru dalam proses pembelajaran melalui media aplikasi Education Games berbasis budaya lokal, menunjukkan bahwa indikator pada siklus II pertemuan I, sebagai berikut: pada kegiatan guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran melalui media aplikasi Education Games berbasis budaya lokal berada dalam kategori sangat baik (BS), pada kegiatan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai berada dalam kategori baik (B), pada kegiatan menjelaskan langkah-langkah tentang cara kegiatan yang akan dilakukan berada dalam kategori baik (B), pada kegiatan membagikan lembar kerja anak berada dalam kategori sangat baik (BS).

Pembelajaran dilaksanakan melalui aplikasi Education Games. Aplikasi Education Games untuk anak usia dini sebagai alternatif media pembelajaran yang mudah dipelajari dan dipahami oleh anak dengan konsep *edutainment*". Aplikasi (perangkat lunak) educational games berbasis budaya lokal yang telah dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan kognitif, kemampuan motorik, kemampuan bahasa, dan kemampuan sosial emosional telah memenuhi syarat media untuk pembelajaran pada anak usia 5-6

tahun. Penggunaan aplikasi (perangkat lunak) educational games berbasis budaya lokal untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak.

Educational games berbasis budaya lokal yang dikembangkan oleh peneliti menggunakan aplikasi Macromedia Flash 8.0. Aplikasi tersebut berlatar pada slide atau gambar yang diinput sesuai dengan kepentingan peneliti. Gambar yang diinput adalah gambar tentang baju adat, rumah adat, makanan tradisional dan alat musik tradisional khas Sulawesi Selatan. Gambar disesuaikan dengan operasional perhitungan yang ada di dalam rancangan pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH).

Adapun pengaplikasiannya yaitu dimulai dari membuka aplikasi games dengan mengklik tulisan start pada layar komputer. Setelah itu akan muncul slide permainan puzzle dengan mencocokkan jumlah orang yang memakai baju adat "bodo" dengan angka yang tertera di samping slide. Peserta didik dikategorikan tuntas apabila mampu mencocokkan dengan benar gambar dengan angka yang tersedia. Selain pakaian adat, gambar juga memuat rumah adat, makanan tradisional dan alat music tradisional. Pengoperasiannya sama dengan pada tahap pertama yaitu mencocokkan jumlah rumah adat dengan nominal angka yang tertera pada slide. Secara umum, proses pembelajaran melalui educational games berbasis budaya local terdiri dari tiga tahap/langkah-langkah yaitu 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) evaluasi. Pada tahap perencanaan yaitu memilih materi yang sesuai dengan metode. Materi pembelajaran mengenai gaya dianggap

cocok dengan melalui educational games berbasis budaya lokal.

Hal ini bertujuan agar anak termotivasi belajar. Motivasi belajar sangat berperan penting dalam rangka menyiapkan anak untuk belajar. Anak yang termotivasi untuk belajar, akan lebih mampu mengembangkan kemampuannya dan akan mencapai hasil belajar yang lebih baik sehingga motivasi belajar sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar pada anak. Selanjutnya menyampaikan tujuan pembelajaran kepada anak. penyampaian tujuan pembelajaran bertujuan agar anak dapat mengetahui arah kegiatan pembelajaran, sehingga anak terfokus pada satu tujuan yang mereka akan capai dalam pembelajaran. Disamping itu, penyampaian tujuan pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar anak. Agar tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan tercapai, maka materi yang berhubungan dengan gaya perlu diingatkan kembali kepada anak. Mengingat kembali materi dapat memantapkan pemahaman anak terhadap materi pembelajaran tersebut.

Tahap pelaksanaan merupakan kegiatan melaksanakan pembelajaran melalui educational games berbasis budaya local. Dalam melaksanakan pembelajaran melalui educational games berbasis budaya local yaitu menentukan langkah-langkah kegiatan pembelajaran yaitu guru melakukan demonstrasi di depan kelas kemudian diikuti oleh seluruh anak dengan membagikan lembar kerja anak (LKS). Dengan adanya LKS dapat membantu langkah-langkah kegiatan dalam melakukan kegiatan pembelajaran dan membuka pemikiran anak, sehingga terhindar dari

kebuntuan dalam kegiatan pembelajaran atau peragaan dan menjawab hal-hal yang kurang dimengerti. Selain itu, LKS dapat membantu guru mengarahkan pemikiran anak menentukan langkah-langkah yang harus dilakukan untuk menuju pada suatu masalah yang diajarkan.

Setelah menentukan langkah, maka dimulailah pembelajaran melalui educational games berbasis budaya local dengan memperagakan materi pembelajaran mengenai gaya dengan menggunakan media atau alat yang telah disediakan. Media sangat berperan penting dalam kegiatan demonstrasi suatu materi pembelajaran. Pembelajaran dimulai dengan menarik perhatian seluruh anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan media aplikasi Education Games berbasis budaya lokal maka kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak TK Teratai Kota Makassar dapat meningkat, baik dari aktivitas mengajar guru, aktivitas belajar anak, maupun dari hasil tes belajar siswa, dimana pada siklus I kemampuan mengenal konsep bilangan anak berada dalam kategori cukup sedangkan pada siklus II kemampuan mengenal konsep bilangan anak berada dalam kategori baik. Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini, diajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Pembelajaran melalui penerapan media aplikasi Education Games berbasis budaya lokal dapat

dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam melaksanakan pembelajaran di Taman kanak-kanak agar anak dapat mengalami proses pembelajaran yang lebih bermakna.

2. Guru perlu menguasai beberapa metode, pendekatan, maupun model pembelajaran sehingga pembelajaran dapat lebih bervariasi sehingga siswa tidak merasa bosan dalam belajar dan akan lebih mudah memahami materi pembelajaran.
3. Diharapkan kepada peneliti lain dalam bidang kependidikan supaya dapat meneliti lebih lanjut metode, pendekatan, maupun model pembelajaran yang efektif dan efisien untuk mengatasi kesulitan siswa dalam mempelajari konsep bilangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu dan Sholeh, Munawar. 2005 *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Asdi Mahasatya.
- Anas, Sudijono. 2005. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bawani, Imam. 2002 *Perkembangan Jiwa*. Surabaya: Bina Ilmu.
- Busthomi, Muhammad Yazid. 2012. *Panduan Lengkap PAUD Melejitkan Potensi dan Kecerdasan Anak Usia Dini*. Jakarta: Citra Publishing.

- Dali, Naga. 1980. *Berhitung Sejarah Dan Pengembangannya*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Khobir, Abdul. 2009. Upaya mendidik anak melalui permainan edukatif. *Forum Tarbiya Vol. 7, No. 2*. Pekalongan: STAIN Pekalongan.
- Kurniasih, Imas. 2011. *Implementasi Kurikulum 2013*. Surabaya: Kata Pena.
- Moleong, Lexy Moleksi Johannes. 2007. *Metodeologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Pardjono, Kspaidi, Sukanti. dkk. 2007. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian UNY.
- Rosmala, Dewi. 2005. *Berbagai Masalah Anak Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Sandarupa. 2011. *Kearifan Lokal Antikorupsi*. <http://nasional.kompas.com/read>. Diakses pada 09 Januari 2017.
- Sanjaya, Wina. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Persada Media Grub.
- Sari, Giyani Mustika. 2013. Rancang bangun game edukasi bobo untuk anak usia 5-8 tahun menggunakan macromedia flash. *Artikel Ilmiah (tidak dipublikasikan)*. Surakarta. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Setyoningsih. 2010. *Pembelajaran Berbasis TIK Pada Anak Usia Dini Sebagai Generasi Berkarakter*. Artikel.
- Soedadiadmojo, Soeratno, Sumunar. 1983. *Matematika 1*. Jakarta: Depdikbud.
- Sudaryanti. 2006. *Pengenalan Matematika untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sudijono, Anas. 2005. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Perdana.
- Tato, Syahrial. 2010. [Mempertahankan Nilai Kearifan Budaya Lokal Sulawesi Selatan, Sebuah Keniscayaan?](http://syahriartato.wordpress.com). <http://syahriartato.wordpress.com>. Diakses pada 09 Januari 2017.
- Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional SISDIKNAS. <http://www.diknas.go.id>. Diakses pada 09 Januari 2017.
- Zulkify. 2003. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Rosdakarya.

