



**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR ANAK
DENGAN MEMANFAATKAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS FLASH DI TK B AL-MADINA SEMARANG
TAHUN 2012/2013**

skripsi

disajikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana

Universitas Negeri Semarang

oleh

Ayu Rohmatin Diana

1102409010

PERPUSTAKAAN
UNNES

JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2013

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam Skripsi ini benar-benar hasil karya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam Skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang,..... 2013

Penyusun,

Ayu Rohmatin Diana
NIM. 1102409010



PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Anak dengan Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis Flash di TK B Al-Madina Semarang Tahun 2012/2013” telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan ke sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Universitas Negeri Semarang pada :

Hari :

Tanggal : 26 Juni 2013

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Haryanto

NIP 19550515 198403 1 002

Drs. Istyarini, M.Pd

NIP 19591122 198503 2 001

Mengetahui
Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Dra. Nurussa'adah, M.Si
NIP 19561109 198503 2 003

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul

Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Anak dengan
Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis Flash di TK B Al-
Madina Semarang Tahun 2012/2013

disusun oleh

nama : Ayu Rohmatin Diana

NIM : 1102409010

telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Kurikulum
dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Universitas Negeri Semarang pada
tanggal 5 Juli 2013.

Panitia Ujian :

Ketua

Sekretaris

Drs. Hardjono, M.Pd

NIP 19510801 197903 1 007

Heri Triluqman BS, S.Pd

NIP 19561109 198503 2 003

Penguji I,

Drs. Sukirman, M.Si

NIP 19550101 198601 1 001

Penguji II,

Penguji III,

Drs. Haryanto

NIP 19550515 198403 1 002

Drs. Istyarini, M.Pd

NIP 19591122 198503 2 001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

*I deeply believe, sometimes Allah gave me nothing I wanted
But Allah always gave me everything I need, at last, present and future
.....Thank You Allah.....*

Seseungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan (Al-Insyirah :6)

Persembahan:

Dari hati terdalam, karya kecil ini kupersembahkan pada :

Ibu dan Bapakku untuk setiap lantunan doa, kesabaran dan kasih sayang yang tak henti.

Mbak dan adikku serta segenap keluarga besarku untuk segala bentuk perhatian dan cinta.

Sahabat-sahabatku Blacklist untuk semangat dan motivasi yang diberikan.

Big Family of TP '09 untuk pengalaman berharga dan rasa kekeluargaannya.

Terimakasih untuk segalanya.

Keluarga besar Teknologi Pendidikan UNNES

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur penulis haturkan kepada Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul ” Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar dengan Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis Flash di TK B Al-Madina Semarang Tahun 2012/2013”.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, baik dalam penelitian maupun penyusunan Skripsi ini. Ucapan terima kasih terutama disampaikan kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum, Rektor UNNES yang telah memberikan kesempatan untuk mengalami pendidikan formal sehingga penulis dapat melaksanakan penelitian ini.
2. Drs. Hardjono, M.Pd, Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Drs. Nurussa'adah, M.Si, Ketua jurusan yang telah memberi arahan dan bimbingan .
4. Drs. Haryanto, Dosen wali serta pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, saran, serta dorongan dengan penuh kesabaran sehingga tersusun skripsi ini.
5. Drs. Istyarini, M.Pd, Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan skripsi ini dengan penuh kesabaran.

6. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan pembelajaran yang sangat berharga bagi penulis selama masa perkuliahan.
7. Segenap keluarga besar TK Islam Al Madina Semarang yang sudi memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
8. Bapak Ibukku yang telah memberikan dukungannya baik secara materiil maupun spiritual kepada penulis.
9. Mas, mbak, adik dan ponakan kecilku yang selalu memberikan semangat dan doa dalam menyelesaikan skripsi.
10. Saudara - saudara seperjuanganku di Prodi Teknologi Pendidikan 2009 terimakasih untuk hari – hari dan pengalaman yang berarti selama ini.
11. Sahabat – sahabat Blacklist yang telah memberi semangat selama pembuatan skripsi.

Penulis sadar bahwa skripsi ini masih jauh dari tingkat kesempurnaan maka penulis akan sangat bahagia apabila mendapatkan kritik dan saran maupun sanggahan untuk keperluan konstruktif. Akhirnya penulis berharap agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, khususnya mereka yang berkecimpung dalam dunia pendidikan terutama pada jurusan Kurikulum Teknologi Pendidikan.

Semarang,.....2013

Penulis

ABSTRAK

Ayu Rohmatin Diana. 2013. *Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Dengan Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis Flash Di Tk B Al-Madina Semarang Tahun 2012/2013*. Jurusan Kurikulum dan Teknologi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Dosen Pembimbing I Drs.Haryanto dan Dosen Pembimbing II Drs. Istyarini, M.Pd.

Kata kunci : Peningkatan, aktivitas, hasil belajar, memanfaatkan, media pembelajaran flash

TK Islam Al Madina Semarang terletak di Jalan Menoreh Utara IX No. 57 Semarang. Peneliti memilih TK Islam Al Madina Semarang karena merupakan salah satu TK yang maju di Semarang, yaitu ditandai dengan sudah adanya pembelajaran komputer bagi anak-anak usia dini.

Dalam pembelajaran selalu ada suatu masalah di dalamnya. Masalah yang sering muncul sampai saat ini adalah guru masih mengajar dengan media yang kurang optimal, padahal saat ini sudah banyak media pembelajaran yang dapat digunakan. Permasalahan dari penelitian ini adalah apakah ada peningkatan aktivitas dan hasil belajar anak dengan memanfaatkan media berbasis flash dengan materi pengenalan alat transportasi pada anak TK B Al-Madina Semarang.

Adapun pendekatan metode penelitian ini menggunakan Penelitian tindakan kelas yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki kualitas proses dan hasil belajar sekelompok peserta didik.

Dalam pelaksanaannya penelitian ini terbagi atas tiga siklus yaitu siklus I, siklus II, siklus III yang setiap siklusnya terdapat satu kali pertemuan. Setiap siklus berkenaan dengan perumusan materi pembelajaran.

Adapun kesimpulan dari penelitian ini adalah dengan pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK materi pengenalan alat transportasi pada anak TK B Al-Madina Semarang dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar anak. Peningkatan aktivitas dan hasil belajar dapat dilihat dari paparan data perkembangan dari siklus I ke siklus berikutnya yang terdapat peningkatan secara signifikan. Peningkatan aktivitas dapat dilihat dengan jelas dari persentasi yang semula disiklus I hanya 56% meningkat pada siklus II menjadi 80% serta mencapai 91% disiklus III. Pada peningkatan hasil belajar yang semula disiklus I 72% meningkat menjadi 80% disiklus II serta mencapai 96% disiklus III. Berdasarkan kesimpulan tersebut disarankan agar guru menggunakan model pembelajaran berbasis *flash* dalam proses pembelajaran khususnya dalam pembelajaran alat transportasi.

ABSTRACT

Ayu Rohmatin Diana. 2013. *Improvement of Activity and Children Outcomes of Kindergarden Class B with Using Flash based Instructional Media in Al-Madina Kindergarden Semarang School Year 2012/2013*. Department of Curriculum and Technology Faculty of Education, State University of Semarang. Supervisor I and Supervisor II Drs.Haryanto Drs. Istyarini, M.Pd.

Keywords: Improvement, activities, learning outcomes, utilization, media ICT learning

Al Madina Islamic Kindergarden Semarang is located at Menoreh Utara Street No. IX 57 Semarang. Researchers choose TK Islam Al Madina Semarang because of Al-Madina is one of advanced Kindergarden in Semarang, that is characterized by the availability of computer learning for preschool children.

In the learning process there is always a problem in it. An often recurring problem is the teacher still teach less optimally media, whereas it's been a lot of media that can be used. The problem of this study is whether there is an improvement in activity and children learning outcomes by using flash- based media transportation equipment introduction in kindergarden children Semarang Al-Madina Class B.

The approach of this research method uses classroom action research conducted with the aim of improving the quality of group processes and learning outcomes of students.

The implementation of this study is divided into three cycles there is first cycle, second cycle, the third cycle. All the cycles is about the formulation of the learning materials.

The conclusion of this study is the use of media learning of ICT-based introduction materials transportation in Al-Madina Kindergarden children Semarang Class B could increase the activity and children learning outcomes. This is Can be seen from exposure of development data from the first cycle to the next cycle which there is an in signifikan increase. This is can be clearly seen from the percentage increase in activity that was originally first cycle only 56% in the second cycle increase to 80% and reached 91% in third cycle. The improved learning outcomes in cycle I originally 72% increased to 80% in second cycle and reached 96% in third cycle. Pursuant to the conclusion, it is suggested for the Teachers to use Flash based study model in learning process especially in the study of transportation appliances.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1.....	Latar
Belakang Masalah.....	1
1.2.....	Identi
fikasi Masalahan.....	4
1.3.....	Rum
usan Masalah.....	5

1.4	Tujuan Penelitian.....	6
1.5	Manfaat Penelitian	6
1.6	Pengertian Istilah.....	7

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Kawasan Teknologi Pendidikan		9
2.2	Pembelajaran Taman Kanak – Kanak.....	13
2.2.1	Pengertian Pembelajaran	13
2.2.2	Proses Pembelajaran Taman Kanak – Kanak	17
2.2.3	Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini	20
2.2.4	Pembelajaran berbasis Kompetensi di Taman Kanak-Kanak.....	22
2.2.5	Kurikulum TK AL-Madina	25
2.3 Media Pembelajaran		28
2.3.1	Pengertian Media Pembelajaran	28
2.3.2	Kedudukan Media Pembelajaran.....	30
2.3.3	Media <i>Flash</i>	31
2.3.4	Pemanfaatan Media <i>Flash</i> dalam Pembelajaran.....	34
2.4	Aktivitas Belajar	38
2.5	Hasil Belajar	39

2.6 Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar	43
2.7 Tugas dan Peran Guru dalam Pembelajaran Berbasis <i>Flash</i> Pada Tema Alat Transportasi	46

2.8 Kerangka Berfikir	48
2.9 Hipotesis	49

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian	50
3.2 Desain Penelitian	51
3.3 Prosedur Penelitian	54
3.4 Lokasi dan Subjek Penelitian	58
3.5 Teknik Pengumpulan Data	58
3.6 Variabel Penelitian	61
3.7 Teknis Pengolahan Data	61
3.8 Teknis Analisis Data	62

BAB IV HASIL PENELITIAN

4.1 Hasil Penelitian	65
4.1.1 Lokasi Sekolah	65
4.1.2 Visi, Misi, Tujuan dan Tata Tertib Sekolah	66
4.1.3 Keadaan Pengajar	68
4.1.4 Keterangan Tiap Siklus	70
4.2 Pembahasan	80
4.2.1 Peningkatan Aktivitas Anak TK B pada Alat Transportasi....	80
4.2.2 Peningkatan Hasil Belajar Anak TK B pada Alat	

Transportasi	83
4.2.3 Pengamatan Guru dalam Proses Pembelajaran Alat	
Transportasi Menggunakan Media <i>Flash</i>	86

BAB V SIMPULAN dan SARAN

5.1 Simpulan	89
5.2 Saran	90

DAFTAR PUSTAKA	91
----------------------	----

LAMPIRAN	96
----------------	----

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1. Kawasan Teknologi Pendidikan.....	10
2.2. Siklus Penilaian Tindakan Kelas.....	19
2.3. Kedudukan Media dalam Pembelajaran.....	31
2.4. Tampilan <i>Macromedia Flash Profesional 8.0</i>	32
2.5. Contoh Menu dan Submenu <i>Macromedia Flash Profesional 8.0</i>	33
2.6. Toolbox <i>Macromedia Flash Profesional 8.0</i>	33
2.7. Timeline <i>Macromedia Flash Profesional 8.0</i>	34



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1. Tata tertib TK Al-Madina	67
4.2. Tabel Daftar Guru TK Al-Madina	69
4.3. Persentase Keberhasilan Aktivitas Anak	82
4.4. Persentase Keberhasilan Hasil Belajar Anak	84
4.5. Persentase Kinerja Guru.....	88



BABI

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) merupakan lembaga pendidikan formal yang pertama setelah pendidikan keluarga. Pendidikan Taman Kanak-kanak merupakan penghubung keluarga dengan masyarakat yang lebih luas. Taman Kanak-kanak tersebut dilengkapi dengan sarana prasarana yang memungkinkan anak untuk mengembangkan diri sesuai dengan tingkat perkembangannya. Pembelajaran harus dimulai sejak dini. Karena dari sinilah akan terbentuk generasi-generasi penerus bangsa yang berpotensi.

Sekarang ini, kita tidak lepas dengan teknologi, terutama teknologi informasi dan komunikasi. Banyak orang tua yang berpendapat bahwa pembelajaran komputer akan terjadi secara alamiah ketika anak - anak sudah tumbuh dewasa dan benar-benar siap. Situasi ini lebih diperparah dengan tidak siapnya dunia pendidikan dalam mengantar anak-anak mengenal dan mengembangkan kecakapan melalui komputer. Pembelajaran seharusnya berjalan dimulai dengan fakta-fakta, prinsip-prinsip atau prosedur - prosedur yang benar dan masuk ke dalam bidang pengembangan kreativitas anak. Model pembelajaran seperti ini diperlukan adanya kesempatan kepada anak untuk berkolaborasi dengan media atau alat peraga.

Anak-anak di tingkat TK perlu belajar IT. Karena ada banyak manfaat yang bisa diperoleh, antara lain (1) anak tidak gagap teknologi dan lebih banyak

belajar melalui komputer, (2) kecerdasan kognitif dapat dilihat dengan bertambahnya anak dan kemampuan anak dalam memahami sesuatu, (3) kecerdasan bahasa yaitu dapat dilihat dengan bertambahnya kosa kata pada anak, (4) dapat mengembangkan bakat dan kemampuan anak tentang program-program komputer, (5) dapat menstimulasi bagi perkembangan motorik anak usia pra sekolah dengan cara ketepatan gerak tangan pada anak soal belajar mengetik di komputer dengan menggunakan keyboard, (6) dengan belajar IT menggunakan media CD interaktif maka dapat membantu pembelajaran anak usia dini, contohnya belajar mengenal huruf, angka, bentuk, warna dan lain sebagainya. (Shinta Wijayanti, 2009: 24)

Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pemberi kepada penerima pesan. Sedangkan menurut AECT, media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Media merupakan segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.

Inti dari penggunaan media adalah sebagai sarana atau alat untuk menyampaikan informasi atau pesan antara pemberi kepada penerima. Dengan menggunakan media yang tepat, maksud dari informasi maupun pesan yang disampaikan oleh pemberi pesan dapat diterima oleh penerima pesan. Begitu juga ketika media digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Informasi yang disampaikan guru sebagai penyampai pesan di kelas, dapat diterima dengan jelas oleh siswa sebagai penerima pesan di kelas.

Pemanfaatan media yang baik serta memadai, diharapkan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan menggairahkan. Verbalisme mungkin saja akan muncul ketika pembelajaran tanpa menggunakan media. Namun dengan menggunakan media unsur verbalisme dapat dikurangi bahkan dihilangkan. Mengurangi atau menghilangkan unsur verbalisme, maka siswa akan diberikan pengertian dan konsep yang sebenarnya secara realistis dan teliti, serta memberi pengalaman menyeluruh yang pada akhirnya memberi pengertian yang konkret.

Dari hasil observasi kendala yang sering terjadi di TK B Al-Madina Semarang adalah anak terkadang bosan dengan media yang sudah disediakan, ini terjadi karena beberapa hal yakni karena media yang diberikan tak bervariasi sehingga anak kurang begitu tertarik dengan media tersebut, yang kedua dikarenakan minimnya media yang cocok untuk TK B. Terbatasnya sarana atau alat praktek atau media yang dimiliki sekolah sering dijadikan alasan mengapa guru tidak pernah mengajak peserta didiknya untuk melakukan proses pembelajaran menggunakan multimedia di kelas. Akibatnya anak kurang menyukai materi apa yang disampaikan guru khususnya dalam materi pengenalan alat transportasi.

Masalah – masalah tersebut perlu ditindak lanjuti agar aktivitas anak tidak rendah dalam proses pembelajaran sehingga tujuan utama pembelajaran yakni hasil belajar bisa meningkat. Minimnya penggunaan media pembelajaran di sekolah pada waktu proses pembelajaran, mendorong penulis untuk melakukan

penelitian mengenai pemanfaatan media dengan menggunakan software Macromedia Flash untuk meningkatkan aktivitas dan pemahaman siswa mengenai pokok bahasan yang dipelajari.

Adapun salah satu upaya meningkatkan pemahaman anak terhadap materi yaitu melalui pengembangan media pembelajaran animasi dibuat dengan software makromedia flash dan ditayangkan dengan LCD. Macromedia Flash merupakan salah satu program yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran yang cukup menarik melalui animasi. Keunggulan program ini dapat membuat contoh sederhana materi pelajaran menyerupai keadaan aslinya sehingga mudah dipahami oleh anak.

Dengan pemanfaatan media yang disediakan diharapkan dapat menjadi alternatif model pembelajaran dalam mengurangi suasana yang statis dan dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif, menarik, interaktif dan menyenangkan. Selain hal-hal yang disampaikan di atas, kegunaan lain dari pemanfaatan media ini, dapat menciptakan variasi belajar sehingga tidak menimbulkan kebosanan terhadap siswa. Ini diharapkan akan meningkatkan aktivitas dan hasil belajar anak secara mandiri, kreatif, efektif dan efisien.

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Apakah ada peningkatan aktivitas anak dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *flash* pada pengenalan alat transportasi di TK AL-Madina Semarang pada tahun 2012 / 2013?
2. Apakah ada peningkatan hasil belajar anak dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *flash* pada pengenalan alat transportasi di TK AL-Madina Semarang pada tahun 2012 / 2013?
3. Apakah ada peningkatan pemahaman anak dengan media pembelajaran berbasis *flash* pada pengenalan alat transportasi di TK Al-Madina Semarang pada tahun 2012 / 2013?
4. Apakah ada peningkatan rasa ingin tahu anak dengan media pembelajaran berbasis *flash* pada pengenalan alat transportasi di TK Al-Madina Semarang pada tahun 2012 / 2013?

1.3 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, permasalahan yang dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah ada peningkatan aktivitas anak dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *flash* pada pengenalan alat transportasi di TK AL-Madina Semarang pada tahun 2012 / 2013?
2. Apakah ada peningkatan hasil belajar anak dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *flash* pada pengenalan alat transportasi di TK AL-Madina Semarang pada tahun 2012 / 2013?

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan diadakannya penelitian ini adalah untuk:

1. Untuk Mengetahui peningkatan aktivitas anak dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *flash* pada pengenalan alat transportasi di TK AL-Madina Semarang pada tahun 2012 / 2013
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar anak dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *flash* pada pengenalan alat transportasi di TK AL-Madina Semarang pada tahun 2012 / 2013

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini antara lain:

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengalaman baru tentang pemanfaatan media pembelajaran yang memberikan manfaat pada proses pembelajaran di TK.

1.5.2 Manfaat Praktis

a. Bagi anak

Dengan adanya media pembelajaran berbasis *flash* pada pengenalan alat transportasi dapat bermanfaat untuk meningkatkan dan menumbuhkan minat belajar, sekaligus dapat memperoleh pengalaman langsung dalam media tersebut.

b. Bagi Guru

Dapat membantu guru dalam mengetahui peningkatan aktivitas dan hasil belajar anak dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *flash*.

c. Bagi TK

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada TK untuk dapat memanfaatkan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan aktivitas anak.

1.6 PENEGASAN ISTILAH

a. Peningkatan

Peningkatan adalah proses menaikkan sesuatu dari rendah ke tinggi.

b. Aktivitas

Aktivitas belajar adalah segenap rangkaian kegiatan atau aktivitas secara sadar yang dilakukan seseorang yang mengakibatkan perubahan dalam dirinya, berupa perubahan pengetahuan atau kemahiran yang sifatnya tergantung pada sedikit banyaknya perubahan, Gie (1985: 6).

c. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan - kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2007 : 22).

d. Pemanfaatan

Pemanfaatan adalah proses, cara, perbuatan memanfaatkan, menggunakan sesuatu.

e. Media

Media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik.

d. Pembelajaran Berbasis Flash

Pembelajaran berbasis Flash didefinisikan sebagai multimedia penyampaian informasi secara interaktif dan terintegrasi yang mencakup teks, gambar, suara, video atau animasi.

e. Taman Kanak-Kanak

Anak yang berada dalam masa usia emas (golden age) segala sesuatunya sangat berharga, baik fisik, emosi, intelektualnya. Dan anak usia Taman Kanak-kanak ini sangat besar energinya sehingga diperlukan suatu pembelajaran yang sangat tepat sehingga berkembang kemampuan motorik kasar maupun halus.

f. TK Al-Madina Semarang

Sebagai tempat dilaksanakannya penelitian yang berada Jl Menoreh Utr IX 57, Candi, Gajah Mungkur Kota Semarang Kode Pos 50232 Nomor Telepon 024 8505219.

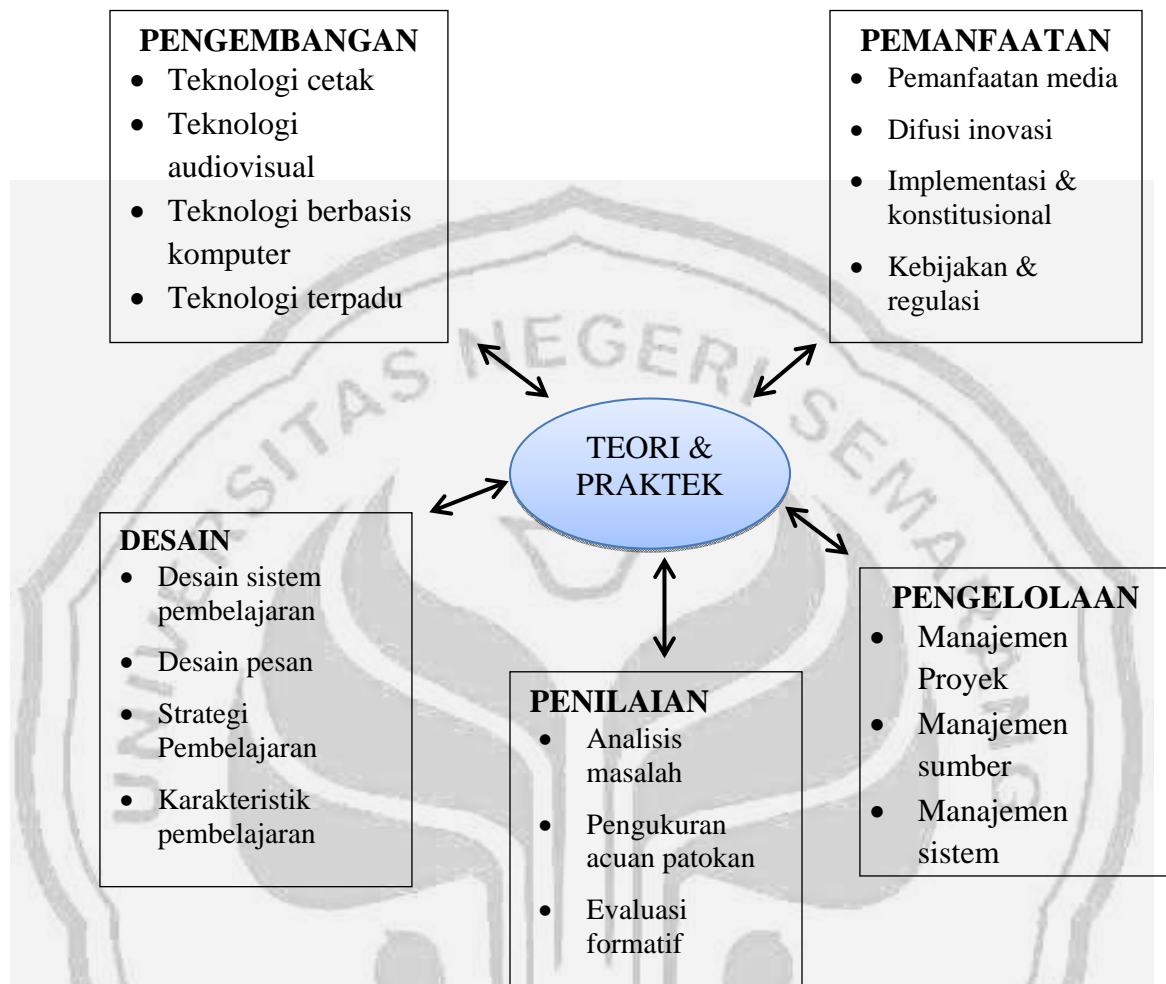
BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Kawasan Teknologi Pendidikan

Definisi-definisi teknologi pendidikan mengandung tiga tema utama, dengan menyetujui bahwa teknologi pendidikan merupakan (1) Pendekatan sistematis (2) Pengkajian sarana atau cara dan (3) Suatu bidang untuk diarahkan untuk tujuan tertentu (Ely dalam Seels, 1994: 22). Berdasarkan definisi ini, mencerminkan teknologi pendidikan adalah suatu bidang kajian dan profesi, dan bahwa kontribusi bidang kajian ini berupa teori dan praktek.

Teknologi pendidikan mempunyai suatu kawasan teknologi kinerja manusia yang mencakup teori dan praktek, dan mengidentifikasi tugas - tugas para praktisi (Jacobs dalam Seels, 1994: 27). Berdasarkan kawasan yang diajukan oleh Jacobs, terdapat tiga fungsi, yaitu: fungsi pengelolaan, fungsi pengembangan sistem kinerja, dan komponen sistem kinerja manusia yang merupakan dasar konseptual untuk fungsi yang lain. Setiap fungsi mempunyai tujuan dan komponen. Subkomponen pengelolaan meliputi administrasi dan personalia. Subkomponen pengembangan adalah langkah - langkah dalam proses pengembangan. Sedangkan subkomponen dari sistem perilaku manusia adalah konsep - konsep mengenai organisasi, motivasi, perilaku, kinerja serta umpan balik. Menurut Seels (1994: 28)



Gambar 2.1 Kawasan Teknologi Pendidikan, (Seels ,1994:28)

Gambar 1.1 kawasan teknologi pendidikan merupakan rangkuman tentang wilayah utama yang merupakan dasar pengetahuan bagi setiap kawasan. Deskripsi masing - masing domain dalam kawasan teknologi pendidikan di atas adalah sebagai berikut.

1. Desain

Desain merupakan proses menspesifikasikan kondisi belajar. Tujuan desain adalah untuk menciptakan strategi dan produk pada tingkat mikro. Domain desain

mencakup studi tentang desain sistem pembelajaran, desain pesan, strategi pembelajaran dan karakteristik pembelajar. Desain sistem pembelajaran merupakan prosedur yang terorganisir mencakup langkah - langkah antara lain menganalisis, mendesain, mengembangkan, melaksanakan dan mengevaluasi. Desain pesan juga melibatkan perencanaan untuk mengatur bentuk fisik pesan tersebut.

2. Pengembangan

Pengembangan merupakan proses penerjemahan spesifikasi desain kedalam bentuk fisiknya dan berakar pada produksi media. Pada dasarnya kawasan pengembangan dapat dijelaskan dengan adanya (1) pesan yang didorong oleh isi; (2) strategi pembelajaran yang didorong oleh teori; dan (3) manifestasi fisik dari teknologi – perangkat keras, perangkat lunak, dan bahan pembelajaran. Domain pengembangan diorganisasikan dalam empat kategori yaitu teknologi cetak (yang menyediakan landasan untuk kategori yang lain), teknologi audio visual, teknologi berdasarkan komputer dan teknologi terpadu.

3. Pemanfaatan atau pemakaian

Pemanfaatan mungkin merupakan kawasan Teknologi Pembelajaran tertua di antara kawasan-kawasan yang lain, karena penggunaan bahan audiovisual secara teratur mendahului meluasnya perhatian terhadap desain dan produksi media pembelajaran yang sistematis. Pemanfaatan atau pemakaian merupakan tindakan untuk menggunakan proses untuk belajar. Domain ini bertanggung jawab untuk mencocokkan pembelajar dengan materi dan kegiatan yang dipilih, memberikan bimbingan selama keterlibatan tersebut, memberikan penilaian hasil dan memadukan

pemakaian ini ke dalam keberlanjutan prosedur organisasi. Dalam domain pemakaian terhadap empat kategori yaitu pemakaian media, difusi inovasi, implementasi dan institusionalisasi, kebijakan dan aturan.

4. Pengelolaan

Konsep pengelolaan merupakan bagian integral dalam bidang Teknologi Pembelajaran. Domain pengelolaan atau manajemen melibatkan pengendalian teknologi pembelajaran melalui perencanaan teknologi pembelajaran melalui perencanaan, organisasi koordinasi dan supervisi. Dalam domain manajemen sendiri terdapat empat kategori domain yaitu manajemen proyek, manajemen sumber, manajemen sistem penyebaran dan manajemen informasi. Manajemen proyek perencanaan, monitoring, pengontrolan desain pembelajaran dan proyek pengembangan. Manajemen sumber melibatkan perencanaan, monitoring dan pengaturan sistem dukungan sumber daya dan layanannya. Manajemen sistem penyebaran memfokuskan pada isu produk, seperti persyaratan perangkat keras atau perangkat lunak dan dukungan teknis kepada pemakai dan operator seperti petunjuk untuk desainer dan instruktur. Manajemen informasi melibatkan perencanaan, monitoring, pengontrolan, penyimpanan, transfer dan proses informasi untuk belajar.

5. Evaluasi

Evaluasi adalah proses penentuan kesesuaian pembelajar dan belajar. Evaluasi dimulai dengan analisis masalah. Analisis masalah merupakan langkah awal yang penting dalam pengembangan dan evaluasi pembelajaran. Dalam domain evaluasi

terdapat empat kategori yaitu analisis masalah, pengukuran beracuan kriteria, evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.

Hubungan antar kawasan dalam menunjang teori dan praktek pembelajaran bersifat saling melengkapi. Sebagai contoh seorang praktisi yang bekerja dalam kawasan pengembangan menggunakan teori dari kawasan desain seperti teori desain sistem pembelajaran dan desain pesan. Seorang praktisi yang bekerja dalam kawasan desain menggunakan teori mengenai karakteristik media dari kawasan pengembangan dan kawasan pemanfaatan dan teori mengenai analisis masalah dan pengukuran dari kawasan penilaian.

Dari uraian di atas, penelitian ini termasuk pemanfaatan, yaitu dengan memanfaatkan multimedia untuk pembelajaran anak usia dini di TK Al-Madina. Kemudian multimedia tersebut diteliti keefektifannya setelah diujicobakan kepada siswa.

2.2 Pembelajaran Taman Kanak-Kanak

2.2.1 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses penting bagi perubahan perilaku manusia dan mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan. Setiap orang menjadi dewasa karena belajar dan pengalaman selama hidupnya.

Menurut Robert F Mager (1962) dalam Uno (2006:35) memberikan pengertian tujuan pembelajaran sebagai perilaku yang hendak dicapai atau yang dapat dikerjakan oleh siswa pada kondisi dan tingkat kompetensi tertentu.

Menurut Sugandi dalam teori pembelajaran (2006: 19) proses pembelajaran merupakan suatu sistem. Sistem adalah satu kesatuan berbagai unsur yang mempunyai hubungan fungsional dan berinteraksi secara dinamis untuk mencapai tujuan. Jadi proses pembelajaran sebagai suatu sistem adalah suatu kesatuan dari berbagai sub – sub sistem seperti guru, peserta didik, materi, media, perpustakaan, tujuan pembelajaran, dan lain-lain yang saling berinteraksi dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Sugandi (2006: 34), beberapa teori belajar mendeskripsikan pembelajaran sebagai berikut :

1. Pembelajaran menurut aliran behavioristik. Pembelajaran menurut aliran behavioristik adalah upaya membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan agar terjadi hubungan lingkungan dengan tingkah laku si belajar.
2. Pembelajaran menurut aliran kognitif. Pembelajaran menurut aliran kognitif yaitu cara guru memberikan kesempatan kepada yang belajar untuk berfikir agar memahami apa yang dipelajari.
3. Pembelajaran aliran humanistik. Pembelajaran aliran humanistik memberikan kebebasan kepada si belajar untuk memilih bahan ajaran dan cara mempelajarinya sesuai dengan minat dan kemampuannya. Prinsip yang nampak dalam kegiatan pembelajaran adalah pembelajaran humanistik cenderung mendorong anak untuk berfikir induktif, karena mementingkan faktor pengalaman dan keterlibatan aktif dalam proses belajar.

4. Pembelajaran berdasarkan teori kontemporer. Pembelajaran teori kontemporer yang dimaksud disini adalah pembelajaran berdasarkan teori belajar konstruktivisme. Sesuai dengan teori konstruktivisme maka dalam pembelajarannya nampak ada pergeseran fungsi guru dan buku sumber sebagai sumber informasi. Dalam kaitan perolehan informasi siswa mempunyai kemampuan mengakses beragam informasi yang dapat digunakan untuk belajar.

Menurut pakar teknologi pendidikan, Gagne, Briggs dan Warger (1993: 3-11) menyatakan bahwa proses belajar seseorang dapat dipengaruhi oleh faktor internal peserta didik itu sendiri dan faktor eksternal yaitu pengaturan kondisi belajar. Proses belajar sinergi memori jangka pendek dan jangka panjang diaktifkan melalui penciptaan faktor eksternal yaitu pembelajaran atau lingkungan belajar. Melalui inderanya peserta didik dapat menyerap materi secara berbeda. Pengajar mengarahkan agar pemrosesan informasi untuk memori jangka panjang dapat berlangsung. PEMBERDAYAAN optimal dari seluruh indra seseorang dalam belajar dapat menghasilkan kesuksesan bagi seseorang.

Belajar adalah suatu perubahan perilaku, akibat interaksi dengan lingkungannya. Perilaku dalam proses belajar terjadi akibat dari interaksi dengan lingkungan. Interaksi biasanya berlangsung secara sengaja. Dengan demikian belajar dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan dalam diri individu. Sebaliknya apabila terjadi perubahan dalam diri individu maka belajar tidak dikatakan berhasil. Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan kualitas pengajaran. Kualitas

pengajaran yang dimaksud adalah profesional yang dimiliki oleh guru. Artinya kemampuan dasar guru baik di bidang kognitif (intelektual), bidang sikap (afektif) dan bidang perilaku (psikomotorik) (Ali, 2011: 1).

Dari beberapa teori tersebut diatas bisa disimpulkan bahwa bahwa permasalahan utama dalam pembelajaran adalah bagaimana cara pembelajaran yang efektif. Sedangkan pembelajaran adalah cara – cara mengimplementasikan teori – teori belajar yang berfungsi untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (UUSPN No.20 Tahun 2003). Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berfikir yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pembelajaran.

Dalam pembelajaran guru harus memahami materi pembelajaran yang diajarkan sebagai suatu pelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berfikir siswa dan memahami berbagai model pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan siswa untuk belajar dengan perencanaan pengajaran yang matang oleh guru. Oleh sebab itu diperlukan adanya teori pembelajaran yang akan menjelaskan asas – asas untuk merancang pembelajaran yang efektif dikelas (Brunner dalam Sagala, 2005).

Pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil

dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Surya, 2004).

Menurut Ariasdi (2008), pembelajaran adalah proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Jadi dalam pembelajaran yang utama adalah bagaimana siswa belajar. Belajar dalam pengertian aktivitas mental siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan perilaku yang bersifat relatif konstan. Jadi dalam pembelajaran yang menjadi penting dalam aktifitas belajar adalah lingkungan.

Kesimpulan yang bisa diambil dari beberapa teori diatas adalah pembelajaran merupakan suatu proses dimana seseorang dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal dalam proses belajar yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup dan adanya perubahan tingkah laku dalam diri orang tersebut yang menyangkut perubahan yang bersifat pengetahuan (Kognitif) dan keterampilan (Psikomotor) Maupun yang menyangkut nilai dan sikap (Afektif) yang berisi serangkaian rencana yang kemudian diimplementasikan untuk memecahkan masalah yang ada.

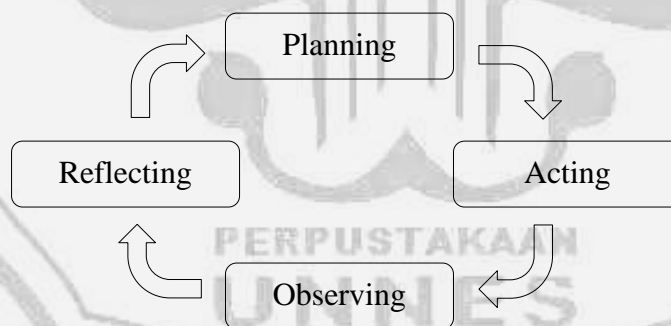
2.2.2 Proses Pembelajaran Taman Kanak – Kanak

Proses pembelajaran Taman Kanak – Kanak adalah proses pembelajaran yang dilakukan guru dan anak – anak pada materi tertentu dengan menggunakan media tertentu pula untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Proses belajar dan penguasaan informasi setiap anak – anak berbeda-beda, tergantung dari pola pikir

dan gaya belajar tiap anak -anak. Pendekatan proses dalam belajar mengajar merujuk kepada desain pembelajaran yang dibuat harus disesuaikan dengan kebutuhan belajar, materi pelajaran, karakteristik siswa, tujuan belajar, media, pelayanan penunjang, evaluasi dan uji awal siswa.

Sehubungan dengan itu pakar psikologi Swiss terkenal yaitu Jean Piaget (1896 - 1980), mengatakan bahwa anak dapat membangun secara aktif dunia kognitif mereka sendiri. Piaget yakin bahwa anak- anak menyesuaikan pemikiran mereka untuk menguasai gagasan - gagasan baru, karena informasi tambahan akan menambah pemahaman mereka terhadap dunia. Dalam pandangan Piaget, terhadap dua proses yang mendasari perkembangan dunia individu, yaitu pengorganisasian dan penyesuaian. Untuk membuat dunia kita diterima oleh pikiran, kita melakukan pengorganisasian pengalaman – pengalaman yang terjadi. Piaget yakin bahwa kita menyesuaikan diri dalam dua cara yaitu asimilasi dan akomodasi. Asimilasi terjadi ketika individu menggabungkan informasi baru ke dalam pengetahuan mereka yang sudah ada. Sedangkan akomodasi adalah terjadi ketika individu menyesuaikan diri dengan informasi baru. Anak usia 5 - 6 tahun sudah mempunyai pengalaman-pengalaman atau pengetahuan dasar dan mengembangkan konsep – konsep serta ketrampilannya untuk memecahkan masalah sehingga mereka cenderung memperlihatkan kemampuan – kemampuan mereka dengan menunjukkan aktivitas dan hasil belajarnya (Buku Pendidikan anak usia dini: *National Association for the education of young Children*).

Menurut teori behavioristik tujuan pembelajaran dibagi dalam bagian kecil yang ditandai dengan pencapaian suatu ketrampilan tertentu. Pembelajaran berorientasi pada hasil yang dapat diukur dan diamati. Kesalahan harus segera diperbaiki. Pengulangan dan latihan digunakan supaya perilaku yang diinginkan dapat menjadi kebiasaan. Hasil yang diharapkan dari penerapan teori behavioristik ini adalah terbentuknya suatu perilaku yang diinginkan. Perilaku yang diinginkan mendapat penguatan positif dan perilaku yang kurang sesuai mendapat penghargaan negatif. Evaluasi atau penilaian didasari atas perilaku yang tampak. Maka dari itu siklus rancangan harus berulang - ulang agar perilaku yang diinginkan bisa tercapai melalui kebiasaan. Siklus pelaksanaan tindakan dalam proses pembelajaran dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 2.2.Siklus Penilaian Tindakan kelas

(Dikembangkan dari Prof.Dr.H.E.Mulyasa,M.Pd.,2012: 37)

Dalam proses pembelajaran guru harus melaksanakan tindakan yang sejalan dengan rencana pembelajaran dan tidak boleh mengganggu atau menghambat

kegiatan pembelajaran. Melaksanakan proses pembelajaran hendaknya dituntun oleh rencana yang telah dikembangkan meskipun tidak dapat dikendalikan secara mutlak, karena proses pembelajaran menuntut penyesuaian dalam pelaksanaannya. Rencana pembelajaran harus berdasarkan refleksi dari hasil observasi pelaksanaan pembelajaran.

Optimalisasi penggunaan media, pembelajaran dapat berlangsung dan mencapai hasil optimal. Guru dan siswa sama - sama belajar dan menguasai materi dengan bantuan media yang telah ditentukan sesuai isi dan tujuan materi pembelajaran.

2.2.3 Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini

Program pembelajaran Taman Kanak - Kanak didasarkan pada tugas perkembangan anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Program kegiatan Taman Kanak - Kanak merupakan satu kesatuan program kegiatan belajar yang utuh. Program belajar ini berisi bahan-bahan pembelajaran yang dapat dicapai melalui tema - tema yang disesuaikan dengan lingkungan anak dan kegiatan - kegiatan lain yang menunjang kemampuan yang hendak dikembangkan. Program pengembangan pembentukan perilaku melalui pembiasaan dalam rangka mempersiapkan anak sedini mungkin dalam mengembangkan sikap dan perilaku yang hidup sesuai dengan norma yang dianut oleh masyarakat. Untuk memudahkan program pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar, anak TK dikelompokkan dalam dua kelompok belajar,

yaitu kelompok A untuk anak didik usia 4 - 6 tahun, dan kelompok B untuk anak didik usia 5 - 6 tahun (Manshur, 2005 : 129).

Dari beberapa hal yang dijabarkan tersebut maka pembelajaran yang diajarkan di Taman Kanak - Kanak harus mengetahui karakteristik anak dan menemukan strategi pembelajaran tepat untuk mendidik anak usia dini.

Ciri yang menonjol anak pada usia 4-6 tahun adalah anak mempunyai sifat berpetualang (*adventurousness*) yang kuat. Anak banyak memperhatikan, membicarakan atau bertanya tentang apa sempat ia lihat atau didengarnya. Minatnya yang kuat untuk mengobservasi lingkungan benda-benda di sekitarnya membuat anak senang bepergian sendiri untuk mengadakan eksplorasi terhadap lingkungan disekitarnya sendiri. Pada perkembangan motorik, anak masih perlu aktif melakukan berbagai aktivitas. Sejalan dengan perkembangan fisiknya, anak usia ini makin berminat terhadap teman sebayanya. Anak sudah menunjukkan hubungan dan kemampuan bekerjasama dengan teman lain terutama yang memiliki kesenangan dan aktivitas yang sama. Kemampuan lain yang ditunjukkan anak adalah anak sudah mampu memahami pembicaraan dan pandangan orang lain yang disebabkan semakin meningkatnya keterampilan berkomunikasi.

Berdasarkan tahap perkembangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa anak usia dini merupakan masa yang kritis dalam sejarah perkembangan manusia. Masa anak usia dini ini terjadi pada anak usia 0-6 tahun atau sampai anak mengikuti pendidikan pada jenjang pendidikan anak usia dini atau prasekolah. Pada masa ini terjadi pertumbuhan fisik dan psikis yang sangat pesat.

2.2.4 Pembelajaran Berbasis Kompetensi di Taman Kanak – Kanak

Teori pembelajaran merupakan implementasi prinsip-prinsip teori belajar dan berfungsi untuk memecahkan masalah praktis dalam pembelajaran. Oleh karena itu, teori pembelajaran selalu akan mempersoalkan bagaimana prosedur pembelajaran yang efektif.

Pendidikan Taman Kanak - Kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan pra sekolah yang terdapat di jalur pendidikan sekolah (PP No. 27 Tahun 1990). Sebagai lembaga pendidikan pra-sekolah, tugas utama Taman Kanak - Kanak adalah mempersiapkan anak dengan memperkenalkan berbagai pengetahuan, sikap perilaku, keterampilan dan intelektual agar dapat melakukan adaptasi dengan kegiatan belajar yang sesungguhnya di Sekolah Dasar.

Suliyem (2004: 2) bentuk pembelajaran di Taman Kanak – Kanak sebagai berikut :

1. Model Pembelajaran Aktif

Pembelajaran aktif adalah pembelajaran yang menekankan keaktifan siswa yang mengalami sendiri, untuk berlatih, untuk kegiatan sehingga baik dengan daya pikir, emosional, dan ketrampilannya mereka belajar dan berlatih. Disini dibutuhkan partisipasi aktif dikelas, bekerja keras dan mampu menghargainya, suasana demokratis, saling menghargai dengan kedudukannya yang sama antar teman serta kemandirian akademis.

2. Pembelajaran atraktif

Pembelajaran atraktif adalah suatu proses pelajaran yang mempesona, menarik, mengasikkan, menyenangkan, tidak membosankan, variatif, kreatif dan indah. Dalam proses pembelajaran di Taman Kanak – Kanak sangat diperlukan proses pembelajaran yang atraktif. Sebab pada umumnya anak – anak pada usia dini masih cepat bosan belajar dan berlatih, kegiatannya ditentukan oleh suasana hati dan menyenangkan hal – hal indah, warna – warni, menggemirakan dan mengumbar daya imajinasi yang tinggi dan liar.

Sifat pokok dari pembelajaran atraktif adalah memukau, menarik, menyenangkan, indah. Atraktif dari segi fisik menyangkut ruangan kelas, taman bermain, dan sarana pendidikan. Atraktif dari segi suasana menyangkut profil pendidik yang murahh senyum, ramah, memiliki kasih sayang yang memadai terhadap anak – anak, berhubungan akrab. Atraktif dalam proses pembelajaran yang menyangkut penggunaan metode yang kolaboratif dan variatif, tempat pembelajaran yang tidak hanya didalam kelas saja tetapi juga diluar kelas (*out door*). Orientasi untuk Taman Kanak – Kanak adalah bermain dan bernyanyi.

3. Pembelajaran Berdasarkan Kecerdasan Majemuk

Pendidikan sekarang ini terlalu dipersempit pada pengembangan kecerdasan berfikir yang diukur dengan IQ saja. Pengertian ini harus digeser pada pemahaman bahwa sebenarnya setiap orang harus memiliki kecerdasan majemuk atau jamak. Pendidikan dan pembelajaran seharusnya memobilisasi kecerdasan jamak atau majemuk artinya sekolah dalam menyusun kurikulum, atau pendidik

dalam menyusun proses pembelajaran, atau orang tua dalam mendidik dan melatih putra putrinya bertanya bagaimana dapat membantu sebaik mungkin anak – anak yang memiliki kecerdasan logika bahasa (bercerita), musik, berkomunikasi, kecerdasan logika matematika, kecerdasan gerakan badan, keceradasan ruang, dan kecerdasan intra pribadi.

4. Pembelajaran Yang Berpusat Pada Anak

Salah satu contoh pembelajaran aktif, kreatif dan menyenangkan adalah pembelajaran yang berrpusat pada anak yang menggunakan pendekatan area – area, uuntuk kelas besar disebut dengan pusat – pusat pembelajaran atau “*moving class*”. Pembelajaran yang berpusat pada anak memiliki tujuan antara lain, agar anak memliki kemampuan untuk mewujudkan dan mengakibatkan perubahan, menjadi pemikir – pemikir yang kritis dan mampu membuat pilihan – pilihan, menemukan dan menyelesaikan permasalahan, menjadi kreatif, imajinatif, dan kaya gagasan, serta memilih pengertian terhadap masyarakat, negara dan lingkungan.

Pembelajaran atraktif dari segi proses pembelajaran yaitu menyangkut penggunaan metode variatif yang disini diteliti adalah metode penggunaan media pembelajaran berbasis TIK akan berpengaruh pada ketrampilan motorik kasar dan ketrampilan motorik halus (aktivitas) anak yang mengakibatkan daya fikir anak berkembang yang nantinya akan meningkatkan hasil belajar anak menjadi baik pula. Asesmen atau pendokumentasian ketrampilan aktivitas anak bukanlah sekedar

mengukur, meranking atau mengelompokkan anak dalam kategori tertentu. Melalui asesmen ketrampilan aktivitas dapat dilakukan diagnosa adanya hambatan perkembangan maupun identifikasi penyebab masalah belajar anak. Selanjutnya guru dapat merencanakan program untuk memperbaiki masalah perkembangan aktivitas .

2.2.5 Kurikulum TK Al-Madina

Muatan dan tata laksana pembelajaran pendidikan TK Al-Madina saat ini diatur dalam Kurikulum 2004: Standar Kompetensi Taman Kanak – Kanak dan Raudhatul Athfal (Pusat Kurikulum :2003). Menurut dokumen ini terdapat dua bidang kompetensi yang harus menjadi fokus dalam pendidikan taman kanak – kanak, yaitu pengembangan pembentukan prilaku dan pengembangan kemampuan dasar.

Pertama merujuk pada upaya untuk mengembangkan moral dan nilai agama – agama, sosial, emosional, dan kemandirian. Program ini diharapkan akan menumbuhkan ketakwaan anak terhadap Tuhan dan membina sikap anak dalam rangka meletakkan dasar agar anak menjadi warga negara yang baik. Program pengembangan sosial dan kemandirian dimaksudkan untuk membina agar anak dapat mengendalikan emosi secara wajar dan dapat berinteraksi dengan sesamanya maupun dengan orang dewasa dengan baik serta dapat menolong dirinya sendiri dalam rangka kecakapan hidup. Yang kedua merujuk pada program pengembangan yang tersebut meliputi kemampuan berbahasa, kognitif, fisik / motorik, dan seni.

Berdasarkan dua jenis program diatas, ditetapkan pula standar kompetensi diperlukan anak untuk mencapai seluruh potensi dalam kehidupan. Kompetensi ini merupakan kompetensi yang dibakukan yang harus dicapai oleh anak melalui pengalaman belajarnya.

Disamping kompetensi juga dianjurkan melakukan sejumlah pendekatan – pendekatan dalam pendidikan, yakni orientasi pada prinsip – prinsip perkembangan, berorientasi pada kebutuhan anak, bermain sambil belajar, menggunakan pendekatan tematik, kreatif dan inovatif, mengembangkan kecakapan hidup. Selanjutnya untuk mengetahui efektif tidaknya implementasi kurikulum otoritas pendidikan nasional juga merekomendasikan sejumlah tata laksana penilaian dan evaluasi, antara lain portofolio, unjuk kerja, penugasan, hasil karya. Harapannya dengan cara ini implementasi kurikulum pendidikan taman kanak – kanak berjalan dengan baik.

Beberapa pengertian dari kurikulum menurut Nasution (2003: 4) sebagai berikut:

- 1) Kurikulum adalah segala usaha sekolah untuk mempengaruhi anak belajar, apakah dalam ruangan kelas, di halaman sekolah atau di luar sekolah. Kurikulum meliputi juga apa yang disebut kegiatan ekstra - kurikuler.
- 2) Kurikulum tidak terbatas pada mata pelajaran, akan tetapi juga meliputi kegiatan - kegiatan lain, di dalam dan luar kelas, yang berada di bawah tanggung jawab sekolah.

- 3) Kurikulum sebagai sejumlah pengalaman yang secara potensial dapat diberikan kepada anak dan pemuda, agar mereka dapat berpikir dan berbuat sesuai dengan masyarakatnya.
- 4) Kurikulum meliputi seluruh program dan kehidupan dalam sekolah, yakni segala pengalaman anak di bawah tanggung jawab sekolah.
- 5) Kurikulum juga termasuk didalamnya metode belajar dan mengajar, cara mengevaluasi murid dan seluruh program, perubahan tenaga pengajar, bimbingan dan penyuluhan, supervisi dan administrasi dan hal - hal struktural mengenai waktu, jumlah ruangan serta kemungkinan memilih mata pelajaran.

Pengembangan kurikulum diharapkan akan memberikan perubahan yang mendasar baik dalam pemetaan proses dan hasil pendidikan, terutama pada berbagai lembaga pendidikan anak di Indonesia seperti kelompok bermain (*Play Group*), taman kanak - kanak, taman pengasuh anak dan sekolah dasar.

Struktur kurikulum taman kanak - kanak disesuaikan dengan program kegiatan belajar yang mencakup tiga bidang pengembangan, yaitu pengembangan moral dan nilai - nilai agama, pengembangan sosial dan emosional, pengembangan kemampuan dasar. Dengan Kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) maka kurikulum operasional yang disusun dan dilaksanakan oleh masing - masing satuan pendidikan.

Ketentuan kurikulum untuk taman kanak – kanak menurut Sujiono (2005: 213) adalah:

- 1) Minggu efektif dalam satu tahun pelajaran (2 semester) adalah 34 minggu dan jam belajar efektif per hari adalah 2,5 jam (150 menit) per minggu 15 jam (900 menit) dan per tahun 510 jam.
- 2) Pengelolaan kegiatan belajar ketiga jenis bidang pengembangan diserahkan sepenuhnya kepada penyelenggara taman kanak - kanak.
- 3) Program kegiatan belajar dalam rangka pengembangan kemampuan dasar meliputi antara lain pengembangan berbahasa, kognitif, fisik, dan seni.

Alat transportasi masuk dalam kurikulum untuk kelompok B usia 5 - 6 tahun yang ada di program semester 1 di TK Al-Madina Semarang. Dimana alat transportasi ini masuk pada tema Lingkungan dengan beberapa indikator aktivitas dan hasil belajar anak harus tercapai pada tema tersebut.

Pada semester genap ini ada empat bagian yang perlu diajarkan di TK B Al – Madina Semarang yakni yang pertama tentang rekreasi yang diisi dengan materi transportasi selama 4 minggu, kedua tentang pekerjaan selama 3 minggu, selanjutnya tentang air, api dan udara selama 2 minggu, tentang tanah airku selama 3 minggu serta tentang alam semesta selama 3 minggu.

2.3 Media Pembelajaran

2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Kata kunci media adalah perantara.

Dalam aktivitas pembelajaran, media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik. Menurut Pupuh dan Sobry (2007: 65 - 67) .

Pengertian media secara terminologi cukup beragam, sesuai dengan sudut pandang para pakar media pendidikan. Sadiman dalam (Musfiqon, 2012:26) mengatakan media adalah perantara dan pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/AECT*) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk yang diprogramkan untuk suatu proses penyaluran informasi. Gagne dalam (Musfiqon, 2012: 27) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Jadi, Media merupakan alat bantu yang digunakan guru dengan desain yang disesuaikan untuk meningkatkan kualitas belajar yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal (Musfiqon, 2012:28). Di lihat dari jenisnya media dibagi ke dalam beberapa bentuk yaitu media auditif, media visual dan media audiovisual.

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & Ely dalam Arsyad Azhar (2002: 3), mengemukakan bahwa media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan dan sikap. Media adalah kata jamak dari *medium* yang dalam arti umum

dipakai untuk menunjukkan alat komunikasi (Depdikbud. 1988: 3). Istilah ini menunjukkan segala sesuatu yang membawa atau menyalurkan informasi antara sumber dan penerima, karena itu film, televisi, radio, rekaman, photo, alat visual yang dipoyeksikan, barang cetakan, dan lain – lain sejenis itu adalah media komunikasi untuk menyampaikan pesan, gagasan atau ide.

Media yang dipilih guru hendaknya sesuai dan cocok dengan kebutuhan guru dan anak, serta membantu memperbaiki situasi belajar mengajar. Media yang dipakai bisa membantu memberikan variasi pada penyajian pelajaran, mengurangi rasa jemu, dan membantu menciptakan suasana yang menarik dan menyenangkan serta meningkatkan kegairahan belajar. Guru bisa menggunakan media yang sederhana, mudah diperoleh, dan sesuai dengan taraf berfiikir anak.

2.3.2 Kedudukan Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran antara matei, guru, strategi dan media, serta siswa menjadi rangkaian mutual yang saling mempengaruhi sesuai dengan kebutuhan masing - masing. Guru sebagai berkedudukan sebagai penyalur pesan dan siswa berkedudukan sebagai penerima pesan. Sedangkan media berkedudukan sebagai perantara dalam pembelajaran. Pemilihan media sangat dipengaruhi oleh strategi, pendekatan, metode dan format pembelajaran yang digunakan guru.



Gambar 2.3. Kedudukan Media dalam Pembelajaran
(Dikembangkan dari Musfiqon, 2012 : 37)

2.3.3 Media Flash

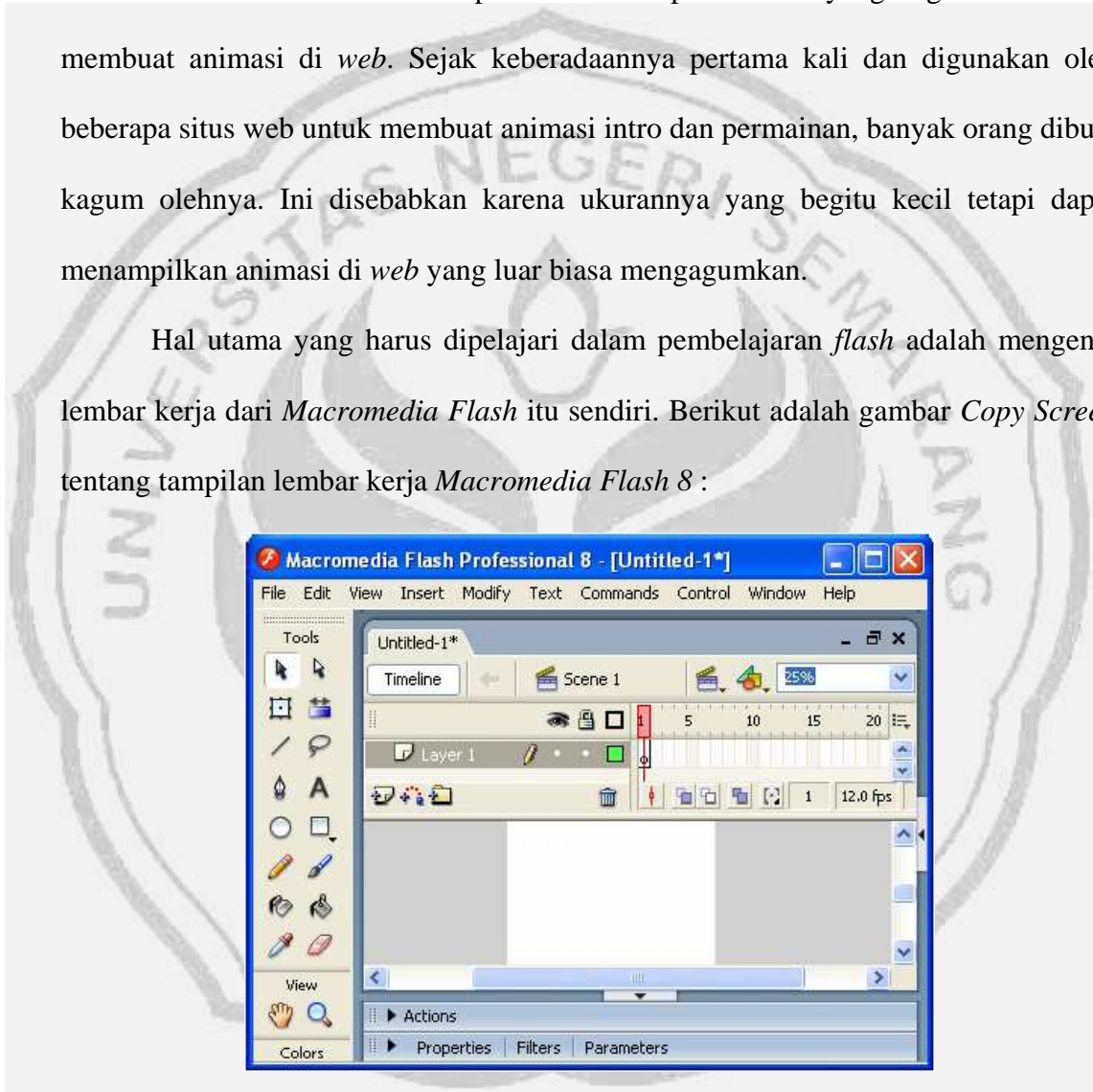
Adobe Flash (dahulu bernama *Macromedia Flash*) adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan *Adobe Systems*. *Adobe Flash* digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar tersebut. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai *file extension swf* dan dapat diputar di penjelajah *web* yang telah dipasang *Adobe Flash Player*. *Flash* menggunakan bahasa pemrograman bernama *Action Script* yang muncul pertama kalinya pada *Flash 5*.

Sebelum tahun 2005, *Flash* dirilis oleh *Macromedia*. *Flash 1.0* diluncurkan pada tahun 1996 setelah *Macromedia* membeli program animasi vektor bernama *Future Splash*. Versi terakhir yang diluncurkan di pasaran dengan menggunakan nama '*Macromedia*' adalah *Macromedia Flash 8*. Pada tanggal 3 Desember 2005

Adobe Systems mengakui sisi *Macromedia* dan seluruh produknya, sehingga nama *Macromedia Flash* berubah menjadi *Adobe Flash*.

Macromedia Flash merupakan standar profesional yang digunakan untuk membuat animasi di *web*. Sejak keberadaannya pertama kali dan digunakan oleh beberapa situs web untuk membuat animasi intro dan permainan, banyak orang dibuat kagum olehnya. Ini disebabkan karena ukurannya yang begitu kecil tetapi dapat menampilkan animasi di *web* yang luar biasa mengagumkan.

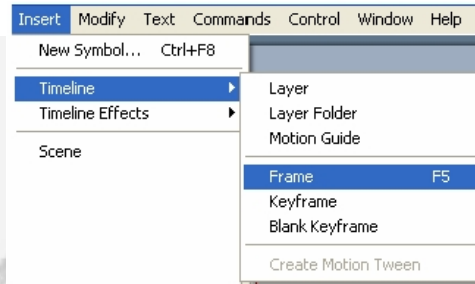
Hal utama yang harus dipelajari dalam pembelajaran *flash* adalah mengenal lembar kerja dari *Macromedia Flash* itu sendiri. Berikut adalah gambar *Copy Screen* tentang tampilan lembar kerja *Macromedia Flash 8* :



Gambar 2.4 Tampilan Macromedia Flash Professional 8.0

Bagian-bagiian penting dalam area kerja di atas diantaranya adalah *Menu*, *Toolbox*, *Timeline*, *Stage* dan *Panel*.

1. Menu pada *Macromedia Flash 8* terdiri dari: *File, edit, View, Insert, Modify, Text Commands, Control, Window dan Help.*



Gambar 2.5 Contoh menu dan submenu *Macromedia Flash Pro 8.0*

2. *Toolbox*

Dalam *toolbox* terdapat pada komponen - komponen penting yaitu diantaranya: *Tools, View, Colors dan Option.* *Toolbox* memiliki peran untuk memanipulasi atau memodifikasi objek dalam *stage*. Berikut adalah tampilan dari *Tool Box*:

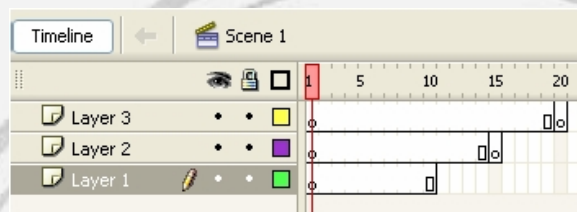


Gambar2.6 *Toolbox*

3. *Timeline*

Timeline atau garis waktu merupakan komponen yang digunakan untuk mengatur atau mengontrol jalannya animasi. *Timeline* terdiri dari beberapa

layer. *Layer* digunakan untuk menempatkan satu atau beberapa objek dalam *stage* agar dapat diolah dengan objek lain. Setiap *layer* terdiri dari *frame - frame* yang digunakan untuk mengatur kecepatan animasi. Semakin panjang *frame* dalam *layer*, maka semakin lama animasi akan berjalan.



Gambar 2.7 Timeline

4. Stage

Stage disebut juga layar atau panggung. *Stage* digunakan untuk memainkan objek – objek yang akan diberi animasi. Dalam *stage* kita dapat membuat gambar, teks, memberi warna dan lain - lain.

5. Panel

Beberapa *panel* penting dalam *Macromedia Flash Pro 8* diantaranya *panel* : *Properties*, *Filters*, *Parameter*, *Actions*, *Library*, *Color Align*, *Info & Transform*.

2.3.4 Pemanfaatan Media *Flash* dalam Pembelajaran

Pemilihan media pengajaran yang tepat akan memudahkan guru menyampaikan informasi kepada anak. Dengan melihat informasi atau materi pelajaran yang akan disampaikan, guru harus memilih media yang tepat supaya manfaatnya dirasakan bersama.

Dalam suatu proses pembelajaran terdapat dua unsur penting yaitu metode metode pengajaran dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling terkait karena kedua aspek tersebut saling mempengaruhi dalam proses komunikasi antara guru dan siswa, guru sebagai pengirim pesan dan siswa sebagai penerima pesan. Dalam menyampaikan pesan seringkali guru mengalami hambatan / gangguan yang disebut noise, sehingga pesan yang disampaikan tidak dapat diterima dengan baik. Untuk mengatasi hal tersebut guru menggunakan alat bantu yang disebut dengan media.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan aktivitas dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman sehingga hasil belajar juga meningkat, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi. Edgar Dale dalam Azhar Arsyad, (1996: 10) memperkirakan bahwa perolehan hasil belajar seorang peserta didik melalui indra pandang berkisar 75%, melalui indra dengar 13%, dan melalui indra lainnya sekitar 12%.

Media pembelajaran telah menjadi bagian integral dalam pembelajaran. Bahkan keberadaannya tidak bisa dipisahkan dalam proses pembelajaran di sekolah.

Sudjana dan Rivai (2007: 2) menjelaskan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, adalah sebagai berikut:

- 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktifitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain

Penjelasan mengenai manfaat media pembelajaran dijelaskan pula oleh Sudjana dalam Djamarah dan Zain (2007: 137) mengenai nilai-nilai praktis media pengajaran adalah:

- 1) Dengan media dapat meletakkan dasar-dasar yang nyata untuk berfikir. Karena itu, dapat mengurangi verbalisme.
- 2) Dengan media dapat memperbesar minat dan perhatian siswa untuk belajar.
- 3) Dengan media dapat meletakkan dasar untuk perkembangan belajar sehingga hasil belajar bertambah mantap.
- 4) Memberikan pengalaman yang nyata dan dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri pada setiap siswa.

- 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkesinambungan.
- 6) Membantu tumbuhnya pemikiran dan membantu berkembangnya kemampuan berbahasa.
- 7) Memberikan pengalaman yang tak mudah diperoleh dengan cara lain serta membantu berkembangnya efisiensi dan pengalaman belajar yang lebih sempurna.
- 8) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- 9) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata - mata komunikasi verbal melalui penuturan kata - kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- 10) Siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain - lain. Berdasarkan beberapa manfaat di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat media dalam pembelajaran yaitu membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih terarah sehingga tujuan pembelajarandapat mudah dicapai.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan program *flash*, karena penggunaan program *flash* dalam pembuatan media bertujuan untuk menggabungkan berbagai jenis media kedalam satu bentuk media, yang terdiri dari gambar, teks, animasi, video dan suara. Oleh karena itu media yang dihasilkan dapat menampilkan berbagai media

tersebut dalam satu media sehingga bisa meningkatkan aktivitas anak dalam proses pembelajaran.

2.4 Aktivitas Belajar

Kegiatan pembelajaran yang melibatkan siswa untuk aktif dalam pembelajaran akan berdampak baik pada hasil belajarnya. Seperti yang dikemukakan oleh Djamarah (2000: 67) bahwa: “Belajar sambil melakukan aktivitas lebih banyak mendatangkan hasil bagi anak didik, sebab kesan yang dapat didapatkan oleh anak didik lebih tahan lama tersimpan didalam benak anak didik”. Senada dengan hal diatas, Gie (1985: 6) mengatakan bahwa:

”Keberhasilan siswa dalam belajar tergantung pada aktivitas yang dilakukannya selama proses pembelajaran. Aktivitas belajar adalah segenap rangkaian kegiatan atau aktivitas secara sadar yang dilakukan seseorang yang mengakibatkan perubahan dalam dirinya, berupa perubahan pengetahuan atau kemahiran yang sifatnya tergantung pada sedikit banyaknya perubahan”.

Menurut Depdiknas (2006) siswa belajar aktif adalah belajar yang melibatkan keaktifan mental (intelektual – emosional) walaupun dalam banyak hal diperlukan keaktifan fisik. Kadar keaktifan siswa dalam belajar terdapat dalam rentang keaktifan antara *teacher centered* lawan *studentcentered*. Menurut Mc Keachi (Siti Aisah: 2003) dalam susilowati: 2007 kadar keaktifan atau kadar CBSA (Cara Belajar Siswa Aktif) ditentukan oleh tujuh dimensi atau faktor berikut :

1. Partisipasi siswa dalam menetapkan tujuan kegiatan pembelajaran.
2. Tekanan pada upaya mencapai tujuan afektif dalam pembelajaran.

3. Partisipasi siswa dalam proses pembelajaran terutama dalam interaksi antar siswa.
4. Penerimaan guru terhadap perbuatan ataupun kontribusi siswa yang kurang relevan bahkan salah sama sekali.
5. Kekohesian kelas sebagai kelompok.
6. Kesempatan yang diberikan kepada siswa untuk mengambil keputusan – keputusan penting dalam sekolah.
7. Jumlah waktu yang dipergunakan untuk menanggulangi masalah pribadi siswa baik yang berhubungan ataupun tidak berhubungan dengan mata pelajaran.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan serangkaian kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran. Dengan melakukan berbagai aktivitas dalam kegiatan pembelajaran diharapkan siswa dapat membangun pengetahuannya sendiri tentang konsep - konsep matematika dengan bantuan guru. Dalam hal ini, aktivitas yang diamati selama kegiatan pembelajaran berlangsung dibatasi pada ruang lingkup.

2.5 Hasil Belajar

Menurut Sudjana (2002: 2) Hasil Belajar adalah kemampuan – kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Menurut Anni hasil belajar merupakan proses perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah melakukan

aktivitas belajar, perubahan perilaku itu meliputi perubahan kognitif, afektif dan psikomotorik (Anni: 2004).

Teori Taksonomi Bloom hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain kognitif, afektif, psikomotor. Perincian menurut Munawan (2009: 1 - 2) adalah sebagai berikut :

1. Ranah Kognitif

Berkeaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian.

2. Ranah Afektif

Berkeaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai.

3. Ranah Psikomotor

Meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda - benda, koordinasi neuromuscular (menghubungkan, mengamati). Tipe hasil belajar kognitif lebih dominan daripada afektif dan psikomotor karena lebih menonjol, namun hasil belajar psikomotor dan afektif juga harus menjadi bagian dari hasil penilaian dalam proses pembelajaran di sekolah. Hasil belajar adalah kemampuan - kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan. Hal ini dapat tercapai apabila siswa sudah memahami belajar dengan diiringi oleh perubahan tingkah laku yang lebih baik lagi.

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang - ulang. Serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama - lamanya karena hasil belajar membentuk pribadi individu yang ingin mencapai hasil yang lebih baik sehingga akan merubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik.

Seperti yang dikemukakan oleh (Nana Sudjana, 2007: 8) bahwa: Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan diri seseorang. Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk, seperti berubah pengetahuan, pemahaman, sikap, dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan, serta perubahan aspek - aspek lain yang ada pada individu yang belajar.

Ciri - ciri perubahan tingkah laku dalam pengertian belajar adalah:

1. Perubahan terjadi secara sadar.
2. Perubahan dalam belajar bersifat kontinu dan fungsional.
3. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif.
4. Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara.
5. Perubahan dalam belajar bertujuan terarah.
6. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.

Dari definisi belajar tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu perjalanan yang dilakukan seseorang dengan tujuan untuk memperoleh sesuatu hal dimanaterjadi perubahan tingkah laku yang disebabkan karena adanya pengalaman.

Hasil belajar (Djamarah, 2011: 1) siswa dipengaruhi oleh dua faktor dari dalam individu siswa berupa kemampuan personal (internal) dan faktor dari luar diri siswa yakni lingkungan. Hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai atau diperoleh siswa berkat adanya usaha atau fikiran yang mana hal tersebut dinyatakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga nampak pada diri individu penggunaan penilaian terhadap sikap, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga nampak pada diri individu perubahan tingkah laku secara kuantitatif. (<http://zaiifbio.wordpress.com/2012/09/02/pengertian-hasil-belajar/>)

Belajar dan mengajar merupakan konsep yang tidak bisa dipisahkan. Belajar merujuk pada apa yang harus dilakukan seseorang sebagai subyek dalam belajar. Sedangkan mengajar merujuk pada apa yang seharusnya dilakukan seseorang guru sebagai pengajar.

Dua konsep belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa dan guru terpadu dalam satu kegiatan. Diantara keduanya itu terjadi interaksi dengan guru. Kemampuan yang dimiliki siswa dari proses belajar mengajar saja harus bisa mendapatkan hasil bisa juga melalui kreatifitas seseorang itu tanpa adanya intervensi orang lain sebagai pengajar.

Oleh karena itu hasil belajar yang dimaksud disini adalah kemampuan - kemampuan yang dimiliki seorang siswa setelah ia menerima perlakuan dari pengajar (guru), seperti yang dikemukakan oleh Sudjana.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2004 : 22). Sedangkan menurut Horwart Kingsley dalam bukunya Sudjana membagi tiga macam hasil belajar mengajar : (1). Keterampilan dan kebiasaan, (2). Pengetahuan dan pengarahan, (3). Sikap dan cita - cita (Sudjana, 2004 : 22).

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan keterampilan, sikap dan keterampilan yang diperoleh siswa setelah ia menerima perlakuan yang diberikan oleh guru sehingga dapat mengkonstruksikan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari - hari.

2.6 Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar

Prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan melalui mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru (Kamus Bahasa Indonesia). Dalam penelitian ini prestasi belajar yang akan dikaji adalah tentang pemahaman materi, peningkatan aktivitas anak dalam proses pembelajaran serta peningkatan hasil belajar anak.

Menurut Winkel prestasi belajar adalah tingkat keberhasilan siswa setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar dalam periode tertentu atau setelah menyelesaikan pokok bahasan tertentu. Hasil belajar tersebut merupakan bentuk atau wujud prestasi yang dicapai siswa setelah melakukan proses belajar. Menurut Bloom hasil belajar meliputi tiga (3) aspek perubahan yaitu:

1. Aspek Kognitif yaitu hasil belajar dalam hal perolehan pengetahuan dan pemahaman.
2. Aspek Afektif yaitu hasil belajar dalam hal perolehan nilai-nilai dan sikap.
3. Aspek Psikomotorik yaitu hasil belajar dalam hal perolehan ketrampilan

Dalam penelitian ini ketiga aspek tersebut diatas akan mempengaruhi aktivitas dan hasil belajar anak.

Bedasarkan teori-teori yang telah dipaparkan diatas, banyak cara dalam melakukan proses belajar. Di dalam proses belajar terdapat berbagai macam jenis belajar. Jenis-jenis belajar menurut Gagne terbagi menjadi 8 jenis yaitu Belajar isyarat (*signal learning*), belajar stimulus respon, belajar merantailkan (*chaining*), belajar asosiasi verbal (*verbal Association*), belajar membedakan (*discrimination*), belajar konsep (*concept learning*), belajar dalil (*rule learning*), belajar memecahkan masalah (*problem solving*).

Dari kedelapan jenis tersebut dapat menumbuhkembangkan perilaku kognitif yang mencakup pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis dan sintesis dan evaluasi. Selain dari kognitif aspek afektif dan psikomotor seseorang juga tumbuh. Aspek afektif mencakup penerimaan, sambutan, penilaian, pengorganisasian, karakterisasi. Sedangkan psikomotor mencakup kesiapan (*set*), meniru (*imitation*), membiasakan (*habitual*), adaptasi (*adaption*). Dari tumbuhnya ketiga aspek tersebut barulah seseorang dapat dikatakan telah mencapai tujuan dari belajar.

<http://bambangsubahri.blogspot.com/2012/03/belajar-kognitifafektif-dan.html>

Secara umum faktor - faktor yang mempengaruhi aktivitas pada diri seseorang, menurut Ngalim Purwanto (2004: 107) terdiri atas dua bagian, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Secara rinci kedua faktor tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

a. Faktor Internal

Faktor internal adalah seluruh aspek yang terdapat dalam diri individu yang belajar, baik aspek fisiologis (fisik) maupun aspek psikologis (psikhis).

1. Aspek Fisik (Fisiologis)

Orang yang belajar membutuhkan fisik yang sehat. Fisik yang sehat akan mempengaruhi seluruh jaringan tubuh sehingga aktivitas belajar tidak rendah. Keadaan sakit pada fisik / tubuh mengakibatkan cepat lemah, kurang bersemangat, mudah pusing dan sebagainya. Oleh karena itu agar seseorang dapat belajar dengan baik maka harus mengusahakan kesehatan dirinya. (Ngalim Purwanto, 2004:107).

2. Aspek Psikis

Menurut Sardiman A.M (2008: 45), sedikitnya ada delapan faktor psikologis yang mempengaruhi seseorang untuk melakukan aktivitas belajar. Faktor - faktor itu adalah perhatian, pengamatan, tanggapan, fantasi, ingatan, berfikir, bakat dan motif.

b. Faktor Eksternal

Menurut Ngalim Purwanto (2004: 102 - 106), faktor eksternal terdiri atas: 1) keadaan keluarga 2) guru dan cara mengajar 3) alat - alat pelajaran 4) motivasi sosial, dan 5) lingkungan serta kesempatan.

2.7 Tugas dan Peran Guru dalam Pembelajaran Berbasis *Flash* pada Tema Alat Transportasi

Menurut Samana (1994: 16) Bahwa guru merupakan faktor utama dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan sekolah. Guru dalam pembelajaran berbasis *Flash* pada tema alat transportasi adalah sebagai perencana, pelaksana, dan evaluator proses pembelajaran. Berikut penjelasan lebih rinci tugas dan peran guru :

a) Sebagai Perencana

Peranan guru sebagai perencana dalam penelitian tindakan kelas adalah guru merencanakan suatu kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan bersama anak didik. Bentuk - bentuk perencanaan dalam proses pembelajaran di TK adalah merancang perencanaan tahunan, perencanaan semester, perencanaan mingguan (satuan kegiatan mingguan) serta perencanaan harian (satuan kegiatan harian). Sebaiknya perencana pembelajaran disusun untuk waktu tidak kurang dari dua minggu dan dapat diperluas untuk beberapa minggu setelah itu. Sebelum memulai langkah - langkah penyusunan, sebaiknya guru telah memilih dan menentukan tema serta menjabarkannya kedalam sub tema serta menentukan kemampuan yang akan dikembangkan.

b) Pelaksana

Setelah rencana pembelajaran selesai disusun maka tugas guru selanjutnya adalah melaksanakan apa yang telah direncanakan dalam kegiatan pembelajaran

dikelas. Agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan secara efektif, guru harus memperhatikan langkah - langkah sebagai berikut:

- a) Mengembangkan rencana yang telah kita susun dan perhatikan kejadian atau peristiwa spontan yang ditunjukkan oleh anak terhadap materi yang dipelajari pada hari itu.
- b) Melaksanakan penilaian terhadap minat dan pemahaman anak mengenai tema tersebut dengan menggunakan pengamatan, wawancara, diskusi kelompok maupun contoh hasil kerja anak.
- c) Bantu anak untuk memahami tentang isi dan proses kegiatan pembelajaran.
- d) Lakukan percakapan dengan anak tentang hal - hal yang berkaitan dengan tema sehingga kita dapat mengetahui seberapa jauh pemahaman anak tentang tema yang dipelajari pada hari itu. Bantu dan doronglah anak untuk memuaskan rasa ingin tahunya tentang hal - hal yang ingin diketahuinya dengan cara menjawab pertanyaannya atau memberikan kesempatan pada anak untuk mencari dan menemukan jawaban melalui kegiatan eksplorasi terhadap lingkungan sekitarnya.

c) Sebagai Evaluator

Peranan guru TK sebagai evaluator adalah melakukan penilaian terhadap proses kegiatan belajar dan penilaian hasil kegiatan. Penilaian dilakukan secara observasi dan pengamatan terhadap cara belajar anak baik individual atau kelompok. Tujuan penilaian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana perkembangan yang dicapai oleh anak. Hasil karya anak dapat kita pajang ditempat pemajangan sebagai

tanda hasil kegiatan yang telah dilakukan, hal ini dapat membangun rasa kebanggaan pada diri anak dan dapat memotivasi untuk menghasilkan karya yang lebih baik lagi.

2.8 Kerangka Berfikir

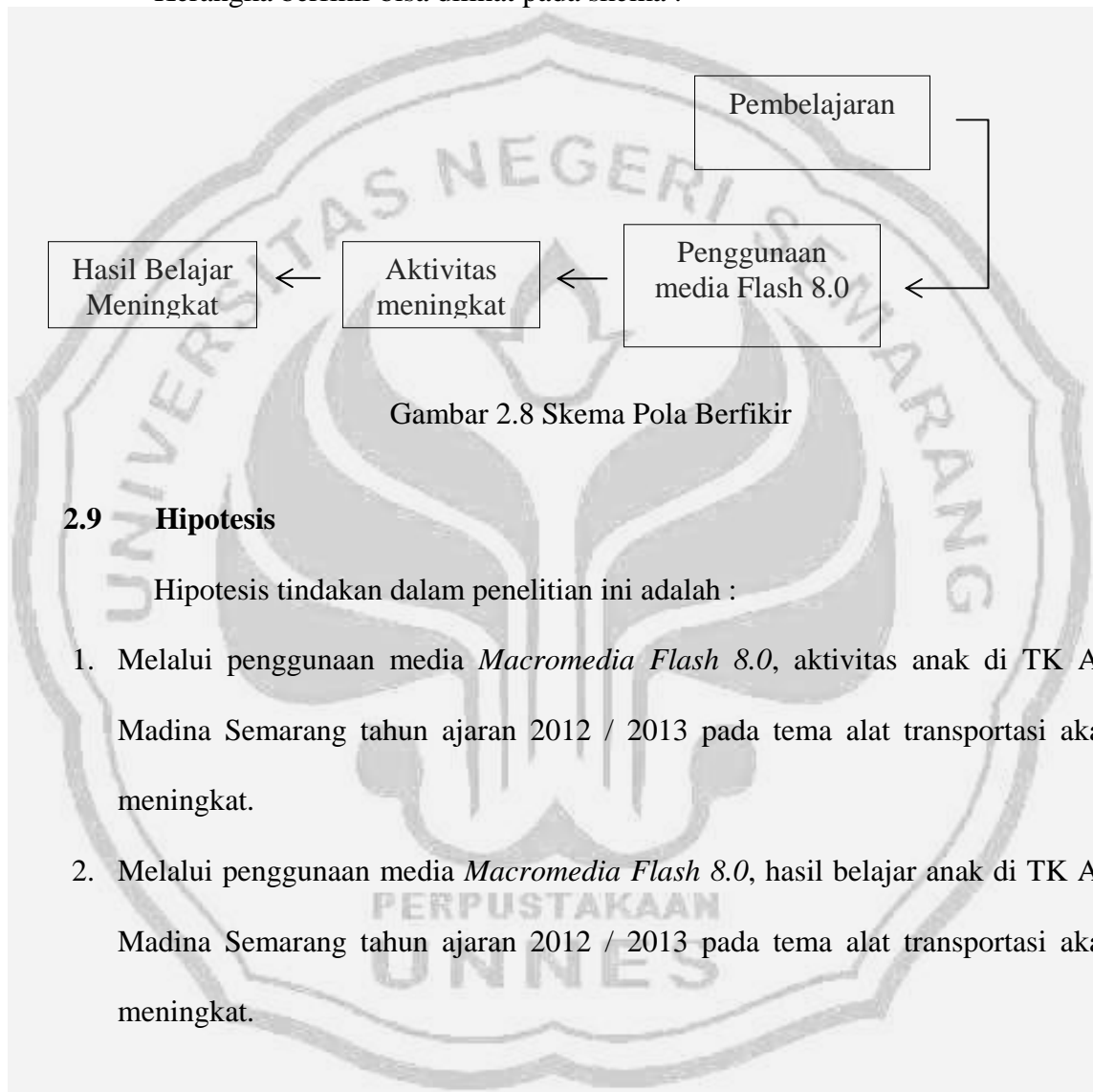
Media sangat mempengaruhi dalam peningkatan aktivitas dan hasil belajar anak karena media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan dalam pembelajaran. Sedangkan pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan yang menjadikan orang atau makhluk hidup belajar (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2002: 17). Dalam hal ini agar tujuan pembelajaran bisa tercapai, maka media pembelajaran digunakan sebagai penyalur pesan antara guru dengan anak. Pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang berkisar 75% melalui indera dengar 13% dan melalui indera lainnya 12% (Dale, 1969). Dalam pembelajaran media sangat dibutuhkan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar anak. Peneliti menggunakan pemanfaatan *macromedia flash 8.0*, sebagai sarana peningkatan aktivitas dan hasil belajar anak. Adapun manfaat penggunaan *Macromedia Flash 8.0* adalah :

1. Mudah dipahami serta dicerna anak dalam menyerap pesan – pesan yang ingin disampaikan.
2. Menambah pengertian dan pengalaman nyata tentang suatu pengetahuan.
3. Menambah variasi dalam penyajian materi pembelajaran.

Dengan demikian diharapkan aktivitas dan hasil belajar anak akan meningkat. Dalam penggunaan media *Macromedia Flash 8.0* ini guru dapat meningkatkan

aktivitas dan hasil belajar anak dalam sub bahasan alat transportasi di TK Al-Madina Semarang tahun ajaran 2012 / 2013.

Kerangka berfikir bisa dilihat pada skema :



2.9 Hipotesis

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah :

1. Melalui penggunaan media *Macromedia Flash 8.0*, aktivitas anak di TK Al-Madina Semarang tahun ajaran 2012 / 2013 pada tema alat transportasi akan meningkat.
2. Melalui penggunaan media *Macromedia Flash 8.0*, hasil belajar anak di TK Al-Madina Semarang tahun ajaran 2012 / 2013 pada tema alat transportasi akan meningkat.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Secara sederhana metode PTK dapat diartikan sebagai Penelitian tindakan yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki kualitas proses dan hasil belajar sekelompok peserta didik. Dalam hal ini pengertian kelas tidak terbatas pada empat dinding kelas atau ruang kelas, tetapi lebih pada adanya aktivitas belajar dua orang atau lebih peserta didik.

Menurut Suharsimi, Suhardjono, dan Supardi (2006) menjelaskan PTK dengan memisahkan kata – kata yang tergabung didalamnya, yakni Penelitian + Tindakan + Kelas, dengan paparan sebagai berikut :

1. Penelitian: menunjuk pada kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.
2. Tindakan: menunjuk pada suatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan untuk peserta didik.
3. Kelas: dalam hal ini tidak terikat pada pengertian ruangan kelas tetapi dalam pengertian yang lebih spesifik. Seperti yang sudah lama dikenal dalam bidang pendidikan dan pengajaran. Yang dimaksud dengan istilah kelas adalah

sekelompok peserta didik dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula.

Jenis penelitian disini menggunakan data secara deskripsi karena membutuhkan data pengamatan artinya persalahan yang dibahas dalam penelitian ini untuk menggambarkan serta menguraikan keadaan dalam pemanfaatan media *Flash* dalam pengenalan alat transportasi.

3.2 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan prosedur penelitian tindakan kelas atau *Class Room Action Research*. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pertama kali diperkenalkan oleh ahli psikologi sosial Amerika yang bernama Kurt Lewin pada tahun 1946. Inti gagasan Lewin inilah yang selanjutnya dikembangkan oleh ahli - ahli lain seperti Stephen Kemmis, Robin Mc Tanggart, John Elliot, Dave Ebbutt, dan sebagainya. PTK di Indonesia baru dikenal pada akhir dekade 80an. Oleh karenanya, sampai dewasa ini keberadaannya sebagai salah satu jenis penelitian masih sering menjadi perdebatan jika dikaitkan dengan bobot keilmiahannya.

Menurut Stephen Kemmis (1983), PTK adalah suatu bentuk kegiatan penelaahan atau inkuiri melalui refleksi diri yang dilakukan oleh peserta kegiatan pendidikan tertentu dalam situasi sosial (termasuk pendidikan) untuk memperbaiki rasionalitas dan kebenaran dari (a) praktik - praktik sosial atau pendidikan yang mereka lakukan sendiri, (b) pemahaman mereka terhadap praktik - praktik tersebut, dan (c) situasi di tempat praktik itu dilaksanakan (David Hopkins, 1993: 44).

Sedangkan Tim Pelatih Proyek PGSM (1999) mengemukakan bahwa PTK adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan mereka dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan - tindakan yang dilakukan itu, serta memperbaiki kondisi dimana praktik pembelajaran tersebut dilakukan (M. Nur, 2001)

Makna Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dari segi *semantik* (arti kata) *Action Research* diterjemahkan menjadi penelitian tindakan yang oleh Carr dan Kemmis (Mc Niff, 1991, p.2) didefinisikan sebagai berikut :

"Action research is a form of self-reflective enquiry undertaken by participants (Teachers, students or principals, for example) in social (including educational) situations in order to improve the rationality and justice of (1) their own social or educational practices, (2) their understanding of these practices, and (3) the situations (and institutions) in which the practices are carried out"

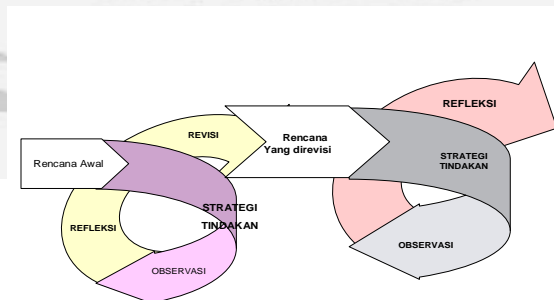
Yang jika kita cermati seksama ada sejumlah ide pokok antara lain :

1. Penelitian tindakan adalah satu bentuk inquiri atau penyelidikan yang dilakukan melalui refleksi diri.
2. Penelitian tindakan dilakukan oleh peserta yang terlibat dalam situasi yang diteliti, seperti Guru, Siswa atau Kepala Sekolah.
3. Penelitian tindakan dilakukan dalam situasi sosial, termasuk situasi pendidikan.

4. Tujuan penelitian tindakan adalah memperbaiki dasar pemikiran dan kepantasan dari praktik - praktik, pemahaman terhadap praktik tersebut, serta situasi atau lembaga tempat praktik tersebut dilaksanakan.

Mills (2000) mendefinisikan penelitian tindakan sebagai "*systematic inquiry*" yang dilakukan oleh guru, kepala sekolah, atau konselor sekolah untuk mengumpulkan informasi tentang berbagai praktik yang dilakukannya. Informasi ini digunakan untuk meningkatkan persepsi serta mengembangkan "*reflective practice*" yang berdampak positif dalam praktik persekolahan, termasuk memperbaiki hasil belajar siswa. Berdasarkan pengertian – pengertian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru, dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat lebih baik dari sebelumnya. (<http://sdnkampungasawah04.blogspot.com/2012/05/pengertianpenelitiankelas.html>).

Penelitian ini menggunakan dua siklus atau lebih sampai hasil yang diinginkan tercapai, bagan dalam penelitian ini bisa dilihat dibawah ini :



Gambar 3.1 Penelitian Tindakan Model Kemmis dan Mc Taggart

(dalam darwiyanto:2009)

3.3 Prosedur Penelitian

Penelitian ini direncanakan dengan 3 siklus dengan tahapan seperti berikut :

3.3.1 Prosedur Penelitian Tahap 1

1. Perencanaan tindakan

Tahap ini merupakan rencana kegiatan menentukan langkah – langkah yang akan dilakukan oleh peneliti untuk memecahkan masalah. rencana yang dilakukan adalah:

- a. Melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui kompetensi dasar yang akan disampaikan kepada anak dalam pembelajaran ;
- b. Membuat rencana pembelajaran dengan mengacu pada tindakan (*treatment*) yang diterapkan dalam penelitian tindakan kelas
- c. Menyiapkan media yang akan digunakan
- d. Membuat lembar kerja anak
- e. Membuat instrument yang digunakan dalam siklus penelitian tindakan kelas
- f. Menyusun alat evaluasi pembelajaran

2. Pelaksanaan Tindakan

Tindakan adalah aktivitas yang dirancang dengan sistematis untuk menghasilkan adanya peningkatan atau perbaikan dalam proses pembelajaran. Deskripsi tindakan yang akan dilakukan, skenario kerja tindakan perbaikan yang akan dikerjakan dan prosedur tindakan yang akan diterapkan, sebagai berikut :

- a. Mengkondisikan anak
- b. Menyajikan materi tema alat transportasi dan mengarahkan anak

- c. Salah seorang peserta didik dipersilahkan untuk mengeluarkan argumennya terlebih dahulu
- d. Guru memberikan memancing pengetahuan anak
- e. Guru memberikan pertanyaan
- f. Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya
- g. Penguatan dan kesimpulan bersama – sama
- h. Melakukan pengamatan atau observasi.

3. Observasi

Observasi yang dilakukan meliputi observasi siswa dan observasi kelas. Observasi siswa digunakan untuk mengetahui perilaku siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Sedangkan observasi kelas digunakan untuk mengetahui aktivitas siswa dalam mendengarkan dan memberi umpan balik terhadap respon yang diberikan oleh guru. Selain siswa guru materi pelajaran media hasil pembelajaran lingkungan kelas dan pengelolaan pembelajaran juga diamati karena semuanya ini saling mempengaruhi. Suharsimi (2006: 101) menerangkan sasaran atau obyek yang dijadikan pokok dalam penelitian tindakan kelas harus tertuju atau mengenai hal – hal yang terjadi didalam kelas.

4. Refleksi

Refleksi merupakan uraian tentang prosedur analisis terhadap hasil penelitian dan refleksi berkaitan dengan proses dan dampak tindakan perbaikan yang dilaksanakan serta criteria dan rencana bagi tindakan siklus berikutnya. Menurut Suharsimi (2006: 99), kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah terjadi.

Berdasarkan hasil refleksi ini, peneliti dapat melakukan revisi terhadap rencana kegiatan selanjutnya. Penelitian Tindakan Kelas ini dianggap berhasil apabila sebagian besar anak mampu menjawab pertanyaan guru dan memberi tanggapan tanggapan yang bisa meningkatkan aktivitas sesuai denganyang diharapkan.

Pada tahap ini peneliti menganalisis hasil tes dan nontes siklus I. Jika hasilnya belum memenuhi target yang diharapkan, akan dilakukan tindakan siklus II dan masalah – masalah yang timbul pada siklus I akan dicarikan alternatif pemecahannya pada siklus II. Sedangkan kelebihan – kelebihannya akan dipertahankan dan ditingkatkan lagi.

3.3.2 Prosedur Penelitian pada Tahap II

Proses penelitian tindakan kelas dalam siklus II diuraikan sebagai berikut :

1. Perencanaan

Penulis membuat rencana pembelajaran berdasarkan refleksi pada siklus I. rencana yang dilakukan pada siklus II adalah membuat perencanaan yang dikembangkan dari siklus I dan diberi suatu inovasi seperti permainan atau tindakan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar anak.

2. Tindakan

Guru melaksanakan pembelajaran berdasarkan rencana pembelajaran hasil refleksi pada siklus pertama

3. Observasi

Peneliti melakukan pengamatan terhadap aktivitas pembelajaran dan hasil belajar. Observasi dilakukan sama seperti observasi pada siklus I.

4. Refleksi

Peneliti melakukan refleksi terhadap pelaksanaan siklus kedua dan menganalisis untuk serta membuat kesimpulan atas pelaksanaan pembelajaran berdasarkan tindakan (*treatment*) dalam peningkatan aktivitas dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran pada siklus kedua.

Penelitian Tindakan Kelas ini dianggap berhasil apabila sebagian besar peserta didik mampu menjawab pertanyaan guru dan memberi tanggapan – tanggapan yang menunjukkan peningkatan aktivitas sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dan mampu meningkatkan hasil belajar lebih baik dari proses pada siklus pertama.

3.3.3 Prosedur Penelitian Tahap III

1. Perencanaan

Penulis membuat rencana pembelajaran berdasarkan refleksi pada siklus II. rencana yang dilakukan pada siklus III adalah membuat perencanaan yang dikembangkan dari siklus II dan siklus I dan diberi suatu inovasi seperti permainan atau tindakan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar anak.

2. Tindakan

Guru melaksanakan pembelajaran berdasarkan rencana pembelajaran hasil refleksi pada siklus kedua.

3. Observasi

Peneliti melakukan pengamatan terhadap aktivitas pembelajaran dan hasil belajar. Observasi dilakukan sama seperti observasi pada siklus II.

4. Refleksi

Peneliti melakukan refleksi terhadap pelaksanaan siklus ketiga dan menganalisis untuk serta membuat kesimpulan atas pelaksanaan pembelajaran berdasarkan tindakan (*treatment*) dalam peningkatan aktivitas dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran pada siklus ketiga.

Penelitian Tindakan Kelas ini dianggap berhasil apabila sebagian besar anak mampu melampaui BSM (Berkembang secara mandiri) yang telah ditetapkan untuk TK B Al-Madina Semarang.

3.4 Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian dilakukan di TK AL-Madina yang berada Jl Menoreh Utr IX 57, Candi, Gajah Mungkur Kota Semarang tahun pembelajaran 2013 / 2014. Subjek penelitian adalah anak kelas B yang terdiri dari 25 anak.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Data yang digunakan dalam proses penelitian ini adalah data tentang keadaan taman kanak-kanak Al Madina secara umum dan proses pembelajaran di TK B Al-Madina tersebut. Untuk memperoleh data tersebut, maka digunakan beberapa teknik pengumpulan data yang relevan, yaitu:

1. Observasi / pengamatan

Observasi atau pengamatan dalam penelitian ini diartikan sebagai pengamatan dengan menggunakan indera penglihatan, yang dalam hal ini berarti pengamatan yang tidak mengajukan pertanyaan - pertanyaan. Observasi dilakukan untuk mengamati dan membuat catatan deskriptif secara selektif terhadap latar belakang dan semua kegiatan yang dilakukan pada pengelolaan taman kanak - kanak.

Peneliti menggunakan teknik observasi karena peneliti dapat mengetahui secara langsung segala yang terjadi di lapangan. Dalam penelitian ini objek yang diobservasi oleh peneliti adalah aktivitas anak dan hasil belajar dalam proses pembelajaran.

Instrumen yang digunakan selama pengamatan adalah lembar pengamatan yang berisi kisi - kisi pengamatan agar pencatatan pengamatan lebih sistematis. Dalam penelitian ini akan dilakukan pengamatan terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan media *flash* yang disediakan, serta pengamatan terhadap aktivitas anak dalam pembelajaran. Kisi - kisi pengamatan pelaksanaan pembelajaran disusun berdasarkan prinsip-prinsip pada pembelajaran dengan menggunakan media flash yang meliputi perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran dan hal - hal yang menonjol yang muncul selama proses pembelajaran.

2. Wawancara

Wawancara adalah bentuk observasi antara dua orang, melibatkan seseorang yang ingin memperoleh informasi dan seorang lainnya dengan mengajukan pertanyaan - pertanyaan berdasarkan tujuan tertentu. Wawancara secara garis besar dibagi menjadi dua, yaitu wawancara tidak terstruktur (wawancara terbuka) dan wawancara terstruktur (wawancara baku). (Mulyana, 2001: 180)

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik wawancara karena dapat memperoleh informasi dari informan sebanyak mungkin secara detail dan dapat bertatap muka secara langsung. Peneliti melakukan wawancara secara tak terstruktur pada subjek penelitian yaitu kepala sekolah taman kanak-kanak, pengelola, dan guru / tutor. Subjek penelitian diberikan kebebasan dalam menjawabnya.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan menggunakan teknik tertulis. Akhir - akhir ini orang juga menggunakan record dalam pengumpulan data. Guba dan Lincoln (Moleong, 2002: 161) mendefinisikan record sebagai pernyataan tertulis yang disusun oleh seseorang atau lembaga untuk keperluan pengujian suatu peristiwa atau penyajian akunting.

Peneliti mendokumentasikan sesuatu yang diperlukan dalam penelitian ini di Taman kanak - kanak Al-Madina yaitu proses pembelajaran menggunakan media yang sudah disediakan.

3.6 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian (Arikunto, 2002: 99). Variabel penelitian ini ada 2 macam, yakni:

1. Variabel bebas: Pemanfaatan media komputer berbasis *Macromedia Flash 8.0* dalam pembelajaran
2. Variabel terikat: Peningkatan aktivitas dan hasil belajar anak

3.7 Teknis Pengolahan Data

Perolehan data hasil belajar sub tema alat transportasi kemudian dirata – ratakan, dihitung dan diprosentasekan.

Untuk memperoleh hasil belajar melalui pengamatan ketercapaian indikator - indikator, di TK Al-Madina Semarang mempunyai standar penilaian. Berikut kategori dalam penilaian di TK Al-Madina :

No.	Catatan Penilaian	Kategori
1.	MB	Mulai berkembang
2.	BKM	Berkembang karena motivasi
3.	BSM	Berkembang secara mandiri/kreatif

Tabel 3.1. Standar penilaian dan Kategorinya

Data hasil yang diperoleh peneliti, dianalisis dengan langkah – langkah sebagai berikut :

1. Jika perolehan skor di atas dua (BKM), maka anak sudah memahami sedangkan peserta didik dianggap belum memahami jika perolehan skor di bawah dua (BKM).
2. Menentukan nilai akhir hasil belajar yang diperoleh masing – masing anak dengan memakai rumusan sebagai berikut :

$$\text{Skor penilaian} = \frac{\text{Skor yang dtdapat}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Data skor yang diperoleh selain sebagai referensi gambaran peningkatan kemampuan anak, juga dijadikan acuan antara lain :

- a. Sebagai program perbaikan dan pengayaan .
- b. Sebagai alat ukur dalam meningkatkan kemampuan anak.

3.8 Teknik Analisis Data

Dalam penganalisisan data ini peneliti menggunakan model deskripsi. Deskripsi bertujuan untuk mendeskripsikan peristiwa atau kejadian yang ada sebagaimana pernyataan, “Deskripsi digunakan apabila bertujuan untuk mendeskripsikan atau menjelaskan peristiwa dan kejadian yang ada sesuai dengan apa adanya.” (Sudjana, 1987:53). Deskripsi yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah mengumpulkan

data secara objektif, apa adanya yang terdapat dalam TK Al-Madina Semarang baik dari segi persiapan pembelajaran yang dilakukan oleh guru, proses selama pembelajaran pembelajaran, maupun evaluasi pembelajarannya.

Analisis data dilakukan secara bertahap selama penelitian, pada akhir pertemuan diadakan analisa data secara keseluruhan.

Dari analisis data diperoleh sebuah kesimpulan yang dapat menjawab permasalahan, data tersebut kemudian dianalisis, diolah dan dideskripsikan.

Dari data skor yang terkumpul, dihitung skor rata – rata kelas, yang berfungsi untuk melihat perkembangan skor secara keseluruhan. Teknik analisis data yang digunakan selain analisis deskripsi pengamatan juga digunakan analisis data kuantitatif yang berfungsi untuk mengetahui pemerataan skor peserta didik, dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$NR = \frac{\sum NA}{SN}$$

Keterangan :

NR = Nilai Rata - rata

NA =Nilai Akhir

SN = Jumlah siswa

(Sudjana, N : 1989)

a. Indikator Keberhasilan Aktivitas

Pelaksanaan tindakan melalui penggunaan multimedia pembelajaran berbasis TIK dikatakan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar anak tentang materi transportasi di TK B AL-Madina Semarang apabila aktivitas anak ditandai dengan :

1) Perhatian anak terhadap materi pembelajaran; 2) Mendengarkan pendapat 3) Menjaga suasana kelas 4) Melaksanakan tugas 5) Aktif melakukan kerja / menjawab pertanyaan 6) Berkomunikasi baik 7) bercerita 8) Pemahaman materi 9) Tanggapan.

Dan dari beberapa indikator-indikator pokok tersebut akan dijabarkan lagi dalam rencana kegiatan harian (RKH) untuk menentukan peningkatan aktivitas anak tiap siklusnya. Dari masing - masing indikator aktivitas anak nanti mencapai tingkat BSM (Berkembang secara mandiri) disetiap siklus. Sebagai tolak ukur keberhasilan penelitian tindakan kelas ini adalah: Sekurang-kurangnya 75% aktivitas anak didik untuk memahami tentang konsep belajar alat transportasi menjadi meningkat.

b. Indikator Keberhasilan Hasil Belajar

Untuk hasil belajar ditandai dengan mampu tidaknya anak melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru selama pembelajaran. Untuk pertemuan pertama guru memberika tugas kepada anak untuk mencocokkan gambar alat transportasi. Sedangkan untuk pertemuan kedua guru memberikan tugas puzzle alat transportasi, dan untuk pertemuan terakhir mewarnai gambar. Sebagai tolak ukur keberhasilan penelitian tindakan kelas ini adalah : Sekurang - kurangnya 75% dari keseluruhan anak yang ada dikelas tersebut mencapai indikator keberhasilan, dengan nilai rata – rata kelas minimal 80 dari 25 anak dikelas.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Lokasi Sekolah

Lokasi yang menjadi subjek penelitian adalah TK Al-Madina Semarang yang terletak di Jalan Menoreh Utara IX / 57 Kabupaten Semarang, nomor telepon (024) 8505219 diatas tanah seluas 506 m². Pemilihan lokasi ini didasarkan pada hasil observasi bahwa lokasi tersebut sangat strategis dan mudah dijangkau karena berada dikeramaian penduduk. Selain itu sekolah ini tergolong sekolah yang dianggap bermutu ddan difavoritkan oleh masyarakat, sehingga animo masyarakat untuk menyekolahkan putra – putrinya sangatlah tinggi. Hal tersebut dibuktikan pada setiap penerimaan peserta didik yang meningkat tiap tahunnya. Saat ini TK Al-Madina Semarang telah mempunyai 6 kelas dari kelas A1, A2, A3 dan B1, B2, B3. Sedangkan dalam ini, peneliti tidak meneliti 6 kelas sekaligus tetapi hanya berfokus pada tiga kelas B1.

Fasilitas pembelajaran yang terddapat di TK Islam Al-Madina Semarang antara lain laboratorium komputer, lapangan, kolam renang, sanggar seni, taman bermain, area dinul islam, area IPA, area diluar kelas, area matematika, area drama, area bahasa, area seni, area balok, musholla, aula, perpustakaan, ruang tunggu.

4.1.2 Visi, Misi, Tujuan, dan Tata Tertib Sekolah

a. Visi Sekolah

Al-Madina sebagai pusat pendidikan islam menyiapkan generasi muslim yang paripurna dan konsisten serta memberlakukan prinsip – prinsip kemuliaan dan peradaban muslim yang luhur

b. Misi Sekolah

Mewujudkan generasi muslim yang berkualitas di bidang IMTAQ, IPTEK, berakhlak mulia, bertanggung jawab dan memiliki aqidah yang kokoh.

c. Tujuan Sekolah

Tujuan pendidikan yang hendak dicapai oleh TK Al-Madina Semarang adalah mempersiapkan generasi muslim yang kaffah, berakhlakul karimah, cakap dan terampil, percaya diri dan berguna bagi nusa, dan agama, serta mampu mengamalkan agama islam dalam kehidupan sehari – hari.

d. Tata Tertib Sekolah

- Senin – Kamis : 07.00 – 10.45 wib
- Jum'at – Sabtu : 07.00 – 10.00 wib

Apabila ada perubahan jam pelajaran akan diinformasikan lebih lanjut melalui surat edaran.

Tata Tertib Seragam:

No	Hari	Putra	Putri
1	Senin / Selasa	<ul style="list-style-type: none"> • Celana kotak • Baju putih • Dasi • Topi 	<ul style="list-style-type: none"> • Rok kotak • Baju putih • Jilbab
2	Rabu / Kamis	<ul style="list-style-type: none"> • Celana hijau • Baju batik • Peci putih 	<ul style="list-style-type: none"> • Celana hijau • Baju batik • Jilbab
3	Jum'at	<ul style="list-style-type: none"> • Celana putih • Baju koko putih • Peci 	<ul style="list-style-type: none"> • Celana putih • Baju koko putih • Jilbab •
3	Sabtu	<ul style="list-style-type: none"> • Seragam olah raga • Topi 	<ul style="list-style-type: none"> • Seragam olah raga • Jilbab

Gambar 4.1 Tata tertib TK Al-MAdina

1. Khusus hari Senin diwajibkan memakai sepatu hitam, kaos kaki putih dan ikat pinggang
2. Jika karena suatu hal peserta didik berhalangan untuk tidak memakai seragam, maka dimohon memberitahukan kepada guru kelas
3. Apabila peserta didik membutuhkan / membeli seragam baru harap menghubungi pihak sekolah
4. Peserta didik yang tidak masuk harus ijin melalui surat atau telepon
5. Peserta didik tidak diperbolehkan membawa bekal permen / makanan sejenis chiki
6. Peserta didik tidak diperbolehkan membawa mainan dari rumah
7. Peserta didik tidak diperbolehkan menggunakan perhiasan berharga yang mencolok

8. Setiap hari Jum'at, peserta didik diajarkan mengisi kotak infaq
9. Demi ketertiban dan kelancaran proses belajar mengajar orang tua / pendamping tidak diperbolehkan menunggu di dalam kelas (peserta didik baru hanya boleh ditunggu selama 3 hari)
10. Peserta didik tidak boleh membawa uang kecuali hari Jumat untuk infaq
11. Menjemput peserta didik diharap tepat waktu jika terpaksa tidak bias atau yang menggantikan harap memberitahukan ke pihak sekolah.

4.1.3 Keadaan Pengajar

Tenaga pengajar di TK Al-Madina berjumlah 15 dengan status Guru Tetap Yayasan berjumlah 11 guru, dan Guru Tidak Tetap Yayasan berjumlah 4 guru.

Berikut klasifikasinya :

No	Nama	Tpt Lahir	Jabatan	L/P	Status Guru		Pendid	Tugas Mengajar
					PNS/ GTT/ GTY	TMT		
1	Siti Ma'rifah, S.Ag	Cilacap	KS	P	GTY	1-Jul-97	S1	Guru Kelas
2	Kriswidyawati, A.Ma	Smg	Guru	P	GTY	15-Aug-01	D2	Guru Kelas
3	Titi Mulyati, S.Ag	Smg	Guru	P	GTY	4-Jun-97	S1	Guru Kelas
4	Restuti Wulandari, S.Psi	Smg	Guru	P	GTY	3-Feb-04	S1	Guru Kelas
5	Rizki Nurzaki, S.Pd	Smg	Guru	P	GTY	19-Jul-04	S1	Guru Kelas
6	Siswiyanti, S.Pd.I	Grobogan	Guru	P	GTY	19-Jul-04	S1	Guru Kelas

7	Nunung Prabandani, S.Psi	Klaten	Guru	P	GTY	1-Aug-05	S1	Guru Kelas
8	Suci Rohaniyah, S.Pd	Jepara	Guru	P	GTY	16-Jul-07	S1	Guru Kelas
9	Diyah Nafi Yuniarti, A.Ma	Jepara	Guru	P	GTY	13-Jul-09	D2	Guru Kelas
10	Siti Luqfinani, A.Ma	Smg	Guru	P	GTY	13-Jul-09	D2	Guru Kelas
11	Umi Thoyyibah, A.Ma	Smg	Guru	P	GTY	13-Jul-09	D2	Guru Kelas
12	Itsna Wahyu Agustina, S.Pt	Smg	Guru	P	GTT	12-Jul-07	S1	Guru Kelas
13	Nur Aeni O, S.Pd	Smg	Guru	P	GTT	11-Apr-05	S1	Guru Kelas
14	Intan Nila Ayu, SS	Smg	Guru	P	GTT	21-Jul-07	S1	Guru Kelas
15	Rina Yuli Ristanti, A.Ma	Smg	Guru	P	GTT	11-Sep-06	D2	Guru Kelas

Gambar 4.2 Tabel Daftar Guru

Keterangan :

GTY : Guru Tetap Yayasan

PNS : Pegawai Negeri Sipil

GTT : Guru Tidak tetap Yayasan / Honorer

4.1.4 Keterangan Tiap Siklus

Pelaksanaan penelitian ini dimulai dari bulan Februari sampai dengan bulan April 2013. Hal ini terhitung dari tahap observasi sampai dengan akhir penelitian. Dalam pelaksanaannya penelitian ini meliputi tahap pra lapangan, tahap pekerjaan lapangan / penelitian dan yang terakhir adalah analisis data.

Dalam tahap pra lapangan secara garis besar adalah mengurus perijinan penelitian dilokasi yang terpilih, yakni TK Al-Madina Semarang.

Dalam penelitian ini terbagi atas tiga siklus, yaitu siklus I, Siklus II dan Siklus III yang masing – masing siklus terbagi atas bagian – bagian yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi .

A. Siklus I

1. Perencanaan

Dalam penelitian ini peneliti selain sebagai subjek penelitian juga sebagai objek penelitian, yang dibantu oleh guru lain. Dengan demikian objek penelitian selain peneliti sendiri juga terdapat guru lain. Oleh karena itu pemahaman konseptual sampai dengan persiapan – persiapan administrasi pengajaran harus tertata dengan baik. Adapun yang perlu dipahami dan disiapkan adalah penentuan tema yang harus diajarkan yang sesuai dengan tema semester genap ini, setelah itu persiapan alat dan media atau sumber belajar yang dalam bagian media ini harus diperjelas tentang media yang digunakan, yakni “ media *Flash*” sedangkan selanjutnya adalah persiapan instrumen observasi dan membuat alat evaluasi.

Disiklus pertama ini tema yang digunakan adalah alat transportasi berdasarkan tempatnya, disini akan dijelaskan macam – macam alat transportasi yang berada di darat, air dan udara.

2. Tindakan

Pelaksanaan tindakan pembelajaran ini menggunakan media Flash alat transportasi sama dengan penelitian disiklus dua dan siklus tiga. Kegiatan awal merupakan kegiatan untuk pemanasan dan dilaksanakan secara klasikal. Kegiatan

yang dapat dilakukan antara lain : misalnya berdoa / mengucapkan salam, membicarakan tema atau sub tema. Kegiatan ini merupakan kegiatan yang dapat mengaktifkan perhatian kemampuan sosial dan emosional anak. Kegiatan ini dapat dicapai melalui kegiatan yang memberi kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen sehingga dapat memunculkan inisiatif, kemandirian dan kreativitas anak. Serta kegiatan yang dapat meningkatkan pengertian - pengertian, konsentrasi dan mengembangkan kebiasaan bekerja yang baik. Guru terlebih dahulu memancing pengetahuan anak dengan memberikan pertanyaan - pertanyaan singkat.

Selanjutnya dilanjutkan kegiatan ini dengan menampilkan media yang akan dibahas yakni tentang alat transportasi. Disini guru menjelaskan pesan – pesan apa yang terkandung dalam media yang ditampilkan agar anak – anak semakin jelas.

Akhir pembelajaran guru memberikan evaluasi dengan meriview pemahaman anak tentang tema yang telah disampaikan dan diakhiri dengan aktivitas motorik tangan kanan dan tangan kiri serta merangsang otak kiri anak dengan menggunting gambar alat transportasi selanjutnya mencocokkan dan menempelkan ke kolom air, laut dan darat.

3. Pengamatan

Peneliti melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan media *Flash* dikelas B1. Disini peneliti mengamati secara langsung kegiatan belajar mengajar didalam kelas, kegiatan anak dan guru, serta proses

evaluasi belajar yang dilaksanakan. Pada siklus pertama ini didapat hasil sebagai berikut :

1) Anak

- a. Anak kurang siap menghadapi pelajaran saat pembelajaran dimulai, karena biasanya guru memberikan materi tentang alat transportasi dengan materi.
- b. Perhatian anak yang masih kurang saat pembelajaran sehingga hasil dari review akhir pembelajaran belum mencapai target yang ditentukan.
- c. Pada waktu penggunaan media, masih banyak anak yang sibuk dengan kegiatannya sendiri.
- d. Pada waktu pembelajaran masih ada anak yang berpindah – pindah tempat, sehingga suasana kelas belum kondusif

2) Guru

Pada pembelajaran siklus pertama ini guru belum terbiasa menyampaikan materi dengan media *Macromedia Flash* sehingga materi yang disampaikan hanya sesuai dengan tampilan, serta tidak memberi kesempatan terhadap anak untuk menyampaikan pendapat – pendapat dari anak sehingga komentar – komentar anak belum tersampaikan.

4. Refleksi

Objek penelitian sebanyak 25 anak dalam pelaksanaan pembelajaran ini aktivitas dan hasil belajar anak belum maksimal, sehingga pelaksanaan kegiatan praktik mengajar dengan menggunakan media *Flash* belum berhasil. Dikarenakan dalam penyajian materi guru belum bisa menampung pendapat – pendapat serta komentar – komentar anak tentang alat transportasi yang disampaikan serta anak –

anak masih banyak yang ramai, berpindah – pindah tempat dan mengobrol dengan temannya, sehingga pemahaman anak belum sepenuhnya sempurna. Dalam hal ini guru dianjurkan untuk menegur anak serta guru memberikan peraturan agar bisa mengkondisikan keadaan anak dalam proses pembelajaran dikelas.

Untuk selanjutnya disiklus ke dua guru akan mencoba menampung pendapat – pendapat serta komentar – komentar anak tentang alat transportasi yang dijelaskan. Dan memberi peraturan untuk anak tentang cara duduk, agar semua anak bisa memperhatikan media dengan seksama.

B. Siklus II

1. Perencanaan

Dalam siklus penelitian kedua ini hampir sama dengan siklus penelitian pertama peneliti selain sebagai subjek penelitian juga sebagai objek penelitian, yang dibantu oleh guru lain. Adapun yang perlu dipahami dan disiapkan adalah penentuan tema yang harus diajarkan yang sesuai dengan tema semester genap ini yang juga disesuaikan dengan tema diskus penelitian pertama yakni tentang alat transportasi Delman, setelah itu persiapan alat dan media atau sumber belajar yang dalam bagian media ini harus diperjelas tentang media yang digunakan, yakni “ media *Flash*” sedangkan selanjutnya adalah persiapan instrumen observasi serta membuat alat evaluasi berupa puzzle.

Untuk perencanaan di siklus penelitian kedua ini agar anak bisa secara *live* belajar tentang alat transportasi, maka selain penyajian media dan penyampaian – penyampaian pesan yang terkandung pada media, guru juga memberi kesempatan anak untuk bercerita tentang pengalaman – pengalaman singkatnya tentang alat

transportasi. Hal ini dilakukan agar anak bisa percaya diri mengungkapkan pendapat – pendapatnya dalam kesempatan bercerita ini.

Disiklus kedua ini tema yang digunakan adalah alat transportasi tradisional, disini akan dijelaskan salah satu alat transportasi tradisional yang ada disekeliling anak yaitu delman. Guru akan menjelaskan bagian – bagian dari delman, fungsi alat transportasi delman. Selanjutnya anak diajak untuk menyanyikan lagu delman dengan bersama – bersama.

Dari refleksi pada siklus pertama, pada penelitian ini guru memberikan kesempatan anak untuk mengutarakan pendapat – pendapatnya serta komentar-komentarnya setelah penyampaian materi serta guru memberikan peraturan mengenai tempat duduk anak saat pembelajaran berlangsung.

2. Tindakan

Dalam pelaksanaan tindakan pembelajaran ini selalu menggunakan media Flash alat transportasi. Guru mengkondisikan anak di ruang kelas dan menyajikan materi tema alat transportasi. Di kegiatan awal ini sama dengan penelitian sebelumnya, merupakan kegiatan untuk pemanasan dan dilaksanakan secara klasikal. Kegiatan yang dapat dilakukan antara lain : misalnya berdoa / mengucapkan salam, membicarakan tema atau sub tema. Sebelum penyajian materi guru terlebih dahulu memancing pengetahuan anak dengan memberikan pertanyaan.

Pada kegiatan inti ini guru menampilkan media yang akan dibahas yakni tentang alat transportasi. Disini guru menjelaskan pesan – pesan apa yang terkandung dalam media yang ditampilkan agar anak – anak semakin jelas. Kali

ini guru memberikan kesempatan anak untuk mengeluarkan argumennya agar anak – anak mampu mengeksplor pendapat dan pengetahuan – pengetahuannya secara bebas. Selanjutnya guru menjelaskan pesan – pesan apa yang terkandung dalam media yang ditampilkan.

Akhir pembelajaran guru memberikan evaluasi dengan meriview pemahaman anak tentang tema yang telah disampaikan dan diakhiri dengan bermain puzzle.

3. Pengamatan

Sama dengan pengamatan pada siklus pertama peneliti melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan media *Flash* pada tema alat transportasi dikelas B1. Disini peneliti mengamati secara langsung kegiatan belajar mengajar didalam kelas, kegiatan anak dan guru, serta proses evaluasi belajar yang dilaksanakan.

Aktivitas dan reaksi anak dalam penggunaan media *Flash* ini sudah teratur. Sudah tidak ada lagi anak yang melihat saja sambil memperhatikan media dari kejauhan, semua anak melihat dari dekat sambil memperhatikan media secara seksama dengan komentar yang bermacam – macam. Antusias dari anak – anak inilah yang akan mengawali pemahaman anak yang akan berpengaruh terhadap aktivitas dan hasil belajarnya.

Anak – anak semakin punya rasa ingin tahu ketika guru memancing pengetahuan anak tentang alat transportasi tersebut, sehingga banyak dari mereka mengeluarkan pendapatnya. Banyak pengalaman – pengalaman yang diungkapkan mereka tentang materi yang telah disampaikan. Mereka semakin

merasa *live* dengan penyajian media serta pemberian kesempatan untuk berpendapat dan bercerita tentang pengalamannya.

Dalam pelaksanaan penilaian di siklus kedua ini peningkatan aktivitas anak dengan menggunakan format data observasi seperti pada siklus pertama. Hasil dilapangan tentang aktivitas serta hasil belajar anak setelah guru mengajar dengan menggunakan media tentang alat transportasi setelah dilakukan evaluasi setelah proses pembelajaran dengan jumlah 25 anak adalah anak sudah mampu meningkatkan aktivitas. Dan hasil belajar anak juga meningkat karena dari tugas yang diberikan oleh guru yakni dengan puzzle bisa dikerjakan secara benar.

4. Refleksi

Objek penelitian sebanyak 25 anak dalam pelaksanaan pembelajaran ini aktivitas dan hasil belajar anak sudah mulai meningkat dari siklus pertama, sehingga pelaksanaan kegiatan praktik mengajar dengan menggunakan media Flash sudah mulai berhasil.

Untuk penelitian disiklus ke tiga ini sebagai penguatan dari metode siklus kedua, artinya disiklus ketiga guru tetap memberikan kesempatan anak untuk mengeksplor pemahamannya dengan menceritakan pengalaman – pengalaman serta komentar – komentarnya dan tetap mengatur cara duduk anak didalam kelas.

C. Siklus III

1. Perencanaan

Siklus penelitian ketiga ini sama dengan siklus penelitian kedua peneliti selain sebagai subjek penelitian juga sebagai objek penelitian, yang dibantu oleh guru lain. Adapun yang perlu dipahami dan disiapkan adalah penentuan tema

yang harus diajarkan yang sesuai dengan tema semester genap ini yang juga disesuaikan dengan tema diskus penelitian pertama dan kedua yakni tentang alat transportasi, setelah itu persiapan media atau sumber belajar yang dalam bagian media ini harus diperjelas tentang media yang digunakan, yakni “ media *Flash*” sedangkan selanjutnya adalah persiapan instrumen observasi.

Pembelajaran di siklus ketiga ini lanjutan dari penelitian di siklus kedua, karena disiklus kedua peneliti sudah melihat peningkatan aktivitas dan hasil belajar yang terlihat. Siklus ketiga ini dilakukan karena untuk melihat peningkatan disiklus kedua itu bisa *continue* tidaknya.

Disiklus ketiga ini tema yang digunakan adalah alat transportasi air, disini akan dijelaskan salah satu alat transportasi laut yang ada disekeliling anak yaitu Kapal laut. Guru akan menjelaskan bagian – bagian dari kapal laut, fungsi alat transportasi kapal laut.

2. Tindakan

Pelaksanaan tindakan pembelajaran ini sama dengan pembelajaran pada siklus kedua yakni menggunakan media *Flash* alat transportasi. Dikegiatan awal awal ini sama dengan penelitian sebelumnya, merupakan kegiatan untuk pemanasan dan dilaksanakan secara klasikal. Kegiatan yang dapat dilakukan antara lain : misalnya berdoa / mengucapkan salam, membicarakan tema atau sub tema. Sebelum penyajian materi guru terlebih dahulu memancing pengetahuan anak dengan memberikan pertanyaan.

Dikegiatan inti ini guru menampilkan media yang akan dibahas yakni tentang alat transportasi. Disini guru menjelaskan pesan – pesan apa yang

terkandung dalam media yang ditampilkan agar anak – anak semakin jelas. Kali ini guru memberikan kesempatan anak untuk mengeluarkan argumennya agar anak – anak mampu mengeksplor pendapat dan pengetahuan – pengetahuannya secara bebas. Selanjutnya guru menjelaskan pesan – pesan apa yang terkandung dalam media yang ditampilkan.

Akhir pembelajaran guru memberikan evaluasi dengan meriview pemahaman anak tentang tema yang telah disampaikan dan diakhiri dengan aktivitas motorik tangan kanan dan tangan kiri anak dengan mewarnai gambar sebagai penilaian hasil belajar.

3. Pengamatan

Sama dengan pengamatan pada siklus pertama dan kedua peneliti melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan media *Flash* pada tema alat transportasi dikelas B1. Disini peneliti mengamati secara langsung kegiatan belajar mengajar didalam kelas, kegiatan anak dan guru, serta proses evaluasi belajar yang dilaksanakan.

Sejauh pengamatan disiklus ketiga ini, peningkatan akitivitas dan hasil belajar anak semakin baik dari siklus – siklus sebelumnya. Anak – anak punya rasa percaya diri mengungkapkan pengalaman – pengalamannya secara langsung.

Aktivitas dan reaksi anak dalam penggunaan media *Flash* ini sudah teratur. Sudah tidak ada lagi anak yang melihat saja sambil memperhatikan media dari kejauhan, tapi semua anak bisa melihat dari dekat sambil memperhatikan media secara seksama dengan komentar yang bermacam – macam.

Anak – anak semakin punya rasa ingin tahu ketika guru memancing pengetahuan anak tentang alat transportasi tersebut, sehingga banyak dari mereka mengeluarkan pendapatnya. Banyak pengalaman – pengalaman yang diungkapkan mereka tentang materi yang telah disampaikan. Mereka semakin merasa *live* dengan penyajian media serta pemberian kesempatan untuk berpendapat dan bercerita tentang pengalamannya.

Dalam pelaksanaan penilaian di siklus kedua ini peningkatan aktivitas anak dengan menggunakan format data observasi seperti pada siklus pertama. Hasil dilapangan tentang aktivitas serta hasil belajar anak setelah guru mengajar dengan menggunakan media tentang alat transportasi setelah dilakukan evaluasi setelah proses pembelajaran dengan jumlah 25 anak adalah anak sudah mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajarnya.

4. Refleksi

Objek penelitian sebanyak 25 anak dalam pelaksanaan pembelajaran ini aktivitas dan hasil belajar anak bisa meningkat yakni dengan aktivitas mencapai tingkat keberhasilan 91% yang pada sebelumnya disiklus II mencapai 80% dan di siklus I yang hanya 56%. Selanjutnya untuk hasil belajar mencapai tingkat keberhasilan 72% yang sebelumnya disiklus II mencapai 80% dan disiklus I yang hanya 96%, sehingga pelaksanaan kegiatan praktik mengajar dengan menggunakan media *Flash* pada alat transportasi di TK B Al-Madina sudah berhasil.

4.2 Pembahasan

4.2.1 Peningkatan Aktivitas Anak TK Kelompok B pada Tema Alat Transportasi

Pembahasan hasil penelitian didasarkan atas hasil pengamatan dan hasil nilai tugas anak setelah akhir pembelajaran pada bahasan alat transportasi kelas TK B pada siklus I, siklus II, dan siklus III yang dilanjutkan dengan refleksi tindakan pada setiap siklusnya. Penelitian menggunakan media *Macromedia Flash* pada alat transportasi ini dimaksudkan untuk mengatasi masalah yang dihadapi guru yaitu rendahnya aktivitas anak dalam mengikuti proses pembelajaran alat transportasi. Alat transportasi merupakan materi yang pada umumnya diajarkan oleh guru dengan menggunakan studi lapangan, tapi karena kendala tertentu biasanya guru menggunakan metode ceramah untuk menyampaikan materi ini, maka dalam penggunaan media *Flash* guru dapat menjadikan alternatif pembelajaran agar anak bisa merasa *live* setiap guru menyampaikan materi dalam proses pembelajaran dikelas. Selain itu penggunaan media pembelajaran ini diharapkan mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar anak sesuai yang dikemukakan oleh Gagne (dalam Musfiqon, 2012 :27) bahwa media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Jadi media *Flash* ini diharapkan mampu meningkatkan aktivitas serta hasil belajar anak seperti yang diutarakan oleh Djamarah (2000 : 67) bahwa belajar sambil melakukan aktivitas lebih banyak mendatangkan hasil bagi anak didik, sebab kesan yang didapatkan oleh anak didik lebih tahan lama tersimpan didalam benak anak didik. Dimaksudkan disini ketika penggunaan media *Flash* ini anak tidak langsung pasif,

justru anak dianjurkan untuk aktif dalam pembelajaran dikarenakan akan berdampak pada hasil belajarnya.

Pengamatan pada siklus I didapatkan hasil temuan sebagai berikut, proses pembelajaran dengan menggunakan media *Flash* masih belum optimal, dari segi kesiapan anak, penyampaian guru, dan kondisi kelas hal ini dapat dilihat dari aktivitas anak pada siklus I yang hanya mencapai 56% saja dari 25 anak. Dalam hal ini masih belum sesuai dengan kriteria yang diharapkan, dan aktivitas anak didalam kelas perlu ditingkatkan lagi. Pada pengamatan disiklus II didapatkan hasil temuan yang meningkat dibandingkan pada siklus I, dilihat dari aktivitas anak pada siklus II yang mencapai 80 % dari yang sebelumnya hanya 56%. Nilai keberhasilan ini meningkat dan sesuai dengan kriteria yang diharapkan. Peningkatan aktivitas dikelas ini diharapkan secara *continue* akan berlanjut disiklus selanjutnya. Pada pengamatan siklus terakhir yakni siklus III tingkat keberhasilan sudah mencapai 91%. Ini berarti aktivitas anak didalam kelas mengalami peningkatan.

Dari indikator – indikator yang sudah ditentukan berikut gambaran presentasi keberhasilan aktivitas anak TK B Al-Madina selama tiga siklus :

No	Pertemuan	Persentase Keberhasilan Aktivitas	Keterangan
1	Pertemuan I	56%	Kurang Baik
2	Pertemuan II	80%	Baik
3	Pertemuan III	91%	Amat Baik

Gambar 4.3 Persentase Keberhasilan Aktivitas

Dalam tiap pertemuan terdapat peningkatan yang sangat baik, terlihat pada pertemuan pertama yang semula anak belum memperhatikan materi yang dijelaskan guru dengan media yang ditampilkan, belum bisa menjaga susana kelas yang kondusif, dan belum bisa mendengarkan ketika orang lain menyampaikan pendapat serta tanggapan – tanggapan mereka yang belum berkaitan dengan permasalahan dalam pertemuan kedua dan ketiga mengalami perubahan. Ketika peraturan kelas dalam pembelajaran diterapkan guru, bahwa tempat duduk anak – anak akan dibagi menjadi 4 – 5 bersap dan setelah penyampaian materi oleh guru nanti akan diberi kesempatan anak untuk bercerita tentang pengalaman – pengalamannya dengan alat transportasi, dan semua anak harus mendengarkan temannya dalam bercerita, sehingga pertanyaan - pertanyaan yang dilontarkan guru tentang cerita itu, anak – anak bisa menangkap dan memberi tanggapan – tanggapan yang berkaitan. Dalam pertemuan kedua dan ketiga anak sudah bisa memperhatikan, mendengarkan, dan menjaga susana kelas bisa kondusif, serta cara berfikir anak bisa teratur. Disisi lain anak menjadi aktif menjawab pertanyaan serta bisa berkomunikasi baik saat proses pembelajaran.

4.2.2 Peningkatan Hasil Belajar Anak TK Kelompok B pada Tema Alat Transportasi

Pada proses pengamatan dari siklus I, siklus II, dan siklus III hasil belajar anak dilakukan diakhir pembelajaran, dengan mereview pemahaman anak secara lisan dan merangsang otak dengan menggunakan tangan kanan dan tangan kiri untuk menilai ketrampilan hasil belajar anak. Pada pertemuan pertama guru mencoba dengan mencocokkan gambar alat transportasi sesuai dengan tempatnya,

kemudia dipenelitian kedua guru menerapkan cara menggambar dan mewarnai pada alat transportasi, dan selanjutnya dipertemuan terakhir guru menerapkan permainan puzzle pada gambar lat transportasi.

Peningkatan hasil belajar anak pada TK B Al-Madina Semarang ada disetiap siklusnya, terlihat dari perubahan pemahaman tentang alat transportasi yang terarah serta bersifat kontinu. Perubahan ini dilakukan secara sadar, karena menurut pengamatan tingkah laku anak mengalami perubahan misalnya dengan memerhatikan media yang ditampilkan serta penjelasan dari guru sehingga menciptakan suasana kelas yang kondusif.

Dari tindakan yang dilakukan disetiap siklusnya yang dijelaskan diatas berikut gambaran presentasi keberhasilan Hasil Belajar anak TK B Al-Madina selama tiga siklus :

No	Pertemuan	Persentase keberhasilan Hasil Belajar	Keterangan
1	Pertemuan I	72%	Baik
2	Pertemuan II	80%	Baik
3	Pertemuan III	96%	Amat Baik

Gambar 4.4 Persentase Keberhasilan Hasil Belajar

Tidak hanya aktivitas yang mengalami peningkatan, tapi pada hasil belajar juga mengalami peningkatan. Pada pertemuan pertama anak diberi tugas untuk mencocokkan macam alat transportasi berdasarkan tempatnya, anak begitu antusias dalam mengerjakan, akan tetapi karena pada pertemuan pertama masih

ada anak yang belum memerhatikan media yang ditampilkan, serta suasana kelas yang belum kondusif sehingga hanya 72% anak atau hanya 18 anak dari 25 anak yang mengerjakan dengan benar dengan nilai rata – rata kelas 89,4. Pada pertemuan kedua anak diberi tugas untuk menyusun puzzle tentang alat transportasi tradisional yakni delman, pada pertemuan kedua ini hasil belajar anak meningkat, dilihat dari hasil penyusunan puzzle mencapai 80% atau 20 anak dari 25 anak yang mengerjakan puzzle dengan benar dengan nilai rata – rata kelas mencapai 92. Pada pertemuan ketiga guru memberikan tugas untuk mewarnai alat transportasi kapal laut, pada pertemuan terakhir ini anak mampu mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan hasil yang memuaskan mencapai 96% atau 24 anak dari 25 anak yang mampu mewarnai gambar dengan benar dengan nilai rata – rata kelas mencapai 98,4.

Dibawah ini adalah penuturan guru tentang respon pembelajaran menggunakan media *Flash* :

Pembelajaran tentang tema alat transportasi menggunakan media *Flash* itu asyik mbak, anak – anak bisa membayangkan secara *live* materi – materi yang disampaikan tanpa harus ke lapangan. (ItsnaWahyuAgustina, S.Pt)

Anak – anak menjadi mudah untuk mengingat – ingat materi yang disampaikan mbak, nyatanya saat evaluasi akhir pembelajaran mereka dapat menjawab dengan tepat dan cepat.

Dari data yang diperoleh dari hasil pengamatan, peneliti dapat menyimpulkan bahwa selama proses pembelajaran, anak semakin memerhatikan apa yang ditampilkan pada media, serta menyimak dan merespon apa yang disampaikan oleh guru. Untuk pertemuan pertama memang anak - anak sulit untuk dikondisikan didalam kelas banyak yang bicara sendiri, itu mungkin karena anak – anak belum terbiasa belajar menggunakan media, hal itu membuat guru

menjadi kerepotan. Tapi hal ini bisa disiasati dalam pertemuan kedua dan ketiga, anak – anak diberi peraturan sebelum melakukan pembelajaran, serta anak diberi kesempatan untuk mengungkapkan pendapat serta pengalaman – pengalaman disesi tersendiri. Hal itu bisa mengkondisikan anak – anak didalam kelas sehingga pembelajaran menjadi kondusif.

4.2.3 Pengamatan Guru dalam Proses Pembelajaran Alat Transportasi

Menggunakan Media *Flash*

Guru sebagai aktor utama di dalam kelas adalah orang yang paling tahu dan merasakan apa yang terjadi di dalam kelas, apakah apa yang dilakukan di dalam kelas bermasalah atau tidak. *Classroom action research* (penelitian tindakan kelas) dapat dilakukan apabila seorang guru sejak awal menyadari bahwa ada permasalahan yang terkait dengan proses dan hasil pembelajaran yang ia rasakan di dalam kelas. Disamping itu, guru juga menyadari bahwa permasalahan tersebut seharusnya dapat diatasi secara professional. Kemampuan melakukan penelitian di dalam kelas kemudian dikemukakan kepada peneliti untuk memperoleh solusi yang paling tepat untuk mengatasi masalah yang terjadi di dalam kelas.

Pada proses pengamatan guru pada siklus I keaktifan guru sebagian besar sudah cukup, artinya penguasaan guru terhadap materi pelajaran baik akan tetapi perhatian guru kurang merata pada seluruh anak dan guru masih kaku mengajar menggunakan media *Flash* serta guru kurang bisa menampung pendapat dan komentar anak - anak sehingga ada beberapa anak yang kurang aktif dan tidak memahami penjelasan guru. Jadi diharapkan pada siklus selanjutnya guru harus

lebih menguasai materi dan memperbaiki cara mengajarnya agar dicapai hasil yang lebih baik, karena guru mempunyai peran utama dalam mencapai keberhasilan pembelajaran. Hal ini ditegaskan oleh Samana (1994 : 16) bahwa guru merupakan faktor utama dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan sekolah.

Selanjutnya pada pengamatan siklus ke-II guru sudah memberikan kemampuannya secara maksimal dalam pembelajaran ini, semua refleksi dari siklus pertama dipahami dan dapat dilakukan pada siklus kedua ini. Guru sudah menguasai penuh materi yang akan diajarkan, walaupun perhatian guru belum merata keseluruh kelas akan tetapi guru sudah mampu menampung pendapat dan komentar anak – anak sehingga anak sudah memahami penjelasan dari guru. Selanjutnya untuk pengamatan siklus III guru melanjutkan kemampuannya secara lebih maksimal lagi sesuai refleksi dari siklus kedua, perhatian guru sudah mulai merata keseluruh kelas serta guru sudah mampu menampung pendapat dan komentar anak – anak sehingga anak sudah memahami penjelasan dari guru.

Menurut penuturan guru sebagai informan utama, tugas mereka dalam pembelajaran dengan menggunakan media berbasis *Flash* dalam sub tema alat transportasi adalah :

“Tugas dan peran guru dalam pembelajaran berbasis *flash* seperti ini untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar yang paling utama adalah membimbing anak, mengarahkan, serta menyampaikan kembali apa yang ada di media, karena kemampuan anak berbeda – beda dalam memahami materi.”
(ItsnaWahyuAgustina, S.Pt)

“Tugas guru dalam pembelajaran yaitu merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi anak - anak agar bisa sesuai dengan tujuan apa yang diinginkan”(RizkiNurzaki, S.Pd)

Sesuai dengan penuturan guru diatas, guru mengajar menggunakan metode *Flash* ini tidak langsung bersikap pasif, guru juga ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran. Selain guru merancang proses pembelajaran dan menetapkan materi, guru juga harus bisa untuk cara penyampaian menggunakan media *Flash*, disini guru berperan sebagai penyampai pesan yang terkandung dalam media.

Dalam pembelajaran ini guru membimbing anak untuk mengembangkan aspek intelektualnya dengan cara memancing emosional anak terhadap materi. Biasanya guru memberi pertanyaan – pertanyaan sebelum proses pembelajaran, misalnya “siapa yang pernah naik delman?” atau “siapa yang pernah lihat kapal laut?” anak akan merasa dirinya merasa terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga mereka semakin penasaran ingin tahu dengan materi – materi yang akan ditampilkan di media dan yang disampaikan oleh guru.

No	Pertemuan	Persentase Kinerja Guru	Keterangan
1	Pertemuan I	75%	Baik
2	Pertemuan II	92%	Amat Baik
3	Pertemuan III	98%	Amat Baik

Gambar 4.5 Persentasi Kinerja Guru

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa:

1. Pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran *Macromedia Flash* pada materi alat transportasi mampu meningkatkan aktivitas pada anak TK B Al-Madina Semarang tahun ajaran 2012 / 2013. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan aktivitas anak yang semula di siklus I didapat hasil 56% saja, kemudian disiklus ke-II terdapat peningkatan mencapai 80% dan selanjutnya disiklus ke-III mencapai 91 %.
2. Pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran *Macromedia Flash* pada materi alat transportasi mampu meningkatkan hasil belajar pada anak TK B Al-Madina Semarang tahun ajaran 2012 / 2013. Hal ini tampak dari adanya peningkatan nilai rata – rata kelas yang pada awalnya (89,4) dengan persentase keberhasilan 72%, kemudian pada siklus II meningkat menjadi (92) dengan persentase keberhasilan 80%, dan selanjutnya pada siklus III meningkat menjadi (98,4) dengan persentase keberhasilan 96%.
3. Peningkatan hasil belajar pada materi alat transportasi pada anak TK B Al-Madina Semarang tersebut disebabkan karena adanya peningkatan aktivitas anak saat pembelajaran dari tindakan siklus I, siklus II, dan tindakan siklus III. Pada mulanya pembelajaran alat transportasi dilakukan dengan

menggunakan study lapangan, akan tetapi karena kendala tertentu guru biasanya menggunakan metode ceramah, akibatnya ketertarikan anak rendah dalam mengikuti pembelajaran alat transportasi. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* anak akan merasa *live* untuk mengikuti pembelajaran, sehingga ketertarikan anak tinggi yang mengakibatkan aktivitas anak meningkat dan hasil belajar anak juga meningkat.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan diatas maka disarankan :

1. Sebagai bahan pertimbangan di TK Al-Madina Semarang perlu diadakannya alat – alat yang menunjang sebagai pembelajaran menggunakan program *Macromedia Flash* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar anak.
2. Guru dalam mengajar hendaknya memperhatikan posisi duduk dalam pembelajaran untuk menciptakan suasana kelas yang kondusif.
3. Guru dalam mengajar hendaknya lebih meningkatkan kemampuan komunikasi antara anak atara guru sehingga terjadi interaksi sosial dalam kelas secara baik sehingga anak bisa mengeksplor kemampuannya dalam proses belajar mengajar terutama untuk bertanya pada saat anak mengalami kesulitan dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rivai, Nana Sudjana. 2007. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Ali, M. 2011. *Memahami Riset Perilaku dan Sosial*. Bandung : Pustaka Cendekia Utama
- Anni, C.T. 2004. *Psikologi Belajar*. Semarang : UPT UNNES
- Aqib, Zainal.2011.*Pedoman Teknis Penyelenggaraan Paud*.Bandung : CV Nuansa Aulia.
- Ariasdi. 2008. *Panduan Pengembangan Multimedia Pembelajaran*. (Online). Tersedia : <http://ariasdimultimedia.wordpress.com/2008/02/12/panduan-pengembangan-multimedia-pembelajaran.html>. (9 juni 2013)
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arikunto Suharsimi, Suhardjono, dan Supardi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara
- Arsyad, Azhar. 1996. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Boerse, C. George, "Jean Piaget (1896-1980)", [www.ship-edu/~C. G Boeree/Gennsy Piaget.html](http://www.ship-edu/~C.G.Boeree/GennsyPiaget.html)-1bk.
- Bahri Djamarah dan Aswan Zain. 2007 . *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Bambang Sujiono. 2005. *Mencerdaskan Perilaku Anak Usia Dini*. Jakarta: Penerbit PT. Elex Media Komputindo.
- David Hopkins. 1993. *A Teacher's Guide to Classroom Research*. Philadelphia : Open University Press
- Depdikbud. 1988. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka
- Djamarah dan Zain. (2007). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Rineka

Djamarah, Syaiful Bahri. 2000. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*.
Jakarta: Rineka Cipta

Fathurrohman, Pupuh dan Sobry Sutikno. 2007. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : PT Refika Aditama.

Gagne, Robert M.; Briggs, Leslie; Wager, Walter W. (1993). *Principles of Instructional Design Fort Worth*: Harcourt Brace Jovanovich College Publishers.

Gie. 1985. *Pengertian Aktivitas Belajar*. (Online). Tersedia :
<http://www.definisionline.com/2011/06/pengertian-aktivitasbelajar.html> (1 Juni 2013).

Idris, A.2008.*Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer*.
Jurnal IQRA'. Januari-Juni.2008,Volume 5, Nomor 48, Manado:STAIN
<http://jurnalisiqro.files.wordpress.com/2008/08/05-husni-48-57final.pdf>.[diakses 2 Februari 2013]

Lara F,Sri W, Sri Indah.2009.*Evaluasi Perkembangan anak Usia Dini*.Jakarta.
Penerbit Universitas Terbuka.
<http://bambangsubahri.blogspot.com/2012/03/belajar-kognitifafektif-dan.html>).

Diakses tanggal 10 Januari 2013 pukul 14.35 WIB.

<http://id.shvoong.com/social-sciences/education/2267186-aplikasi-teori-behavioristik-terhadap-pembelajaran>.diunduh pada tanggal 11 Februari 2013 jam 11.24 WIB.

<http://m-edukasi.net/conten-ta.php?kode=TA12PAUD08> diunduh pada tanggal 13 Januari 2013

<http://m-edukasi.net/conten-ta.php?kode=TA12PAUD22> diunduh pada tanggal 13 Januari 2013

<http://m-edukasi.web.id/2012/08/manfaat-media-pendidikan.html>. Diunduh pada tanggal 28 januari 2013.Jam 12.30 WIB

<http://pgtk--darunnajah.blogspot.com/2012/05/karakteristik-pembelajaran-untuk-anak.html> diunduh pada tanggal 22 Januari 2013.jam 11.24 WIB

<http://sdnkampungsawah04.blogspot.com/2012/05/pengertian-penelitian-tindakan-kelas.html> diunduh pada tanggal 3 Februari 2013 jam 14.00 WIB

- Kemmis, S. & McTaggart, R. 1983. *The Action Research Planner*. 3rd ed. Victoria, Australia : Deakin University
- Manshur.2005. *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Miarso, Yusufhadi. 2009. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Mulyasa.2011.*Praktik Penelitian Tindakan Kelas* .Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Munawan. 2009. <https://zaifbio.wordpress.com/category/belajar-dan-pembelajaran/page/2/>
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Nanna Sudjana dan Ahmad Rivai. 2007. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Nasution. 2003. *Kurikulum dan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ngalim Purwanto. 2004. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya
- Nur, M. 2001. *Media Pengajaran dan Tekhnologi untuk Pembelajaran*. Surabaya: Unesa
- Riyanto, Theo dan Suliyem. 2004. *Model-Model Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*. Semarang Provinsi Jawa Tengah: Dinas Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sadiman, Arif. 2002. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Sagala. 2005. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta
- Samana. 1994. *Kompetensi Profesional Guru*. Jakarta : Dikdasmen
- Sardiman. 2008. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rajagrafindo
- Seels, Barbara B. dan Richey, Rita C. 1994. *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta : IPTPI
- Sugandi, A . 2006. *Teori Pembelajaran*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press

Sugiyono.2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.

Susilowati. 2007. *Peningkatan Kemampuan Mengapresiasi Dongeng dengan Metode PAKEM Siswa kelas V SDN Suwaduk 01 Tahun Ajaran 2006/2007*. Universitas Negeri Semarang.

Suyadi, 2009. *Permainan Edukatif yang Mencerdaskan*. Yogyakarta : Power Books (Ihdina).

Suyadi, M.Pd.I . 2011. *Manajemen PAUD*. Yogyakarta : Pustaka Belajar
Undang-Undang Sisdiknas (Sistem Pendidikan Nasional). Jakarta: Sinar Grafika.

Uno, Hamzah. 2006. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Angkasa.

Wijayanti, Shinta. 2009. *Pentingnya pembelajaran Komputer Bagi Perkembangan Anak Usia Dini*. Tugas Akhir. Semarang: Fakultas Ilmu Pendidikan
UNNES

