

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ADOBE FLASH*
PROFESIONAL CS6 TERHADAP KONSEP BILANGAN ANAK
DITAMAN KANAK-KANAK ADZKIA PADANG**

SKRIPSI

**untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**



**IFINA TRIMULIANA
NIM 2013/1305208**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2017**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : **Pengaruh Media Pembelajaran *Berbasis Adobe Flash Professional CS6* terhadap Konsep Bilangan Anak di Taman Kanak-kanak Adzkia Padang**

Nama : Ifina Trimuliana

NIM/BP : 1305208/2013

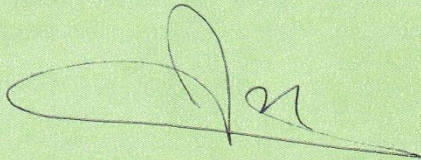
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 03 Februari 2017

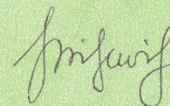
Disetujui Oleh :

Pembimbing I



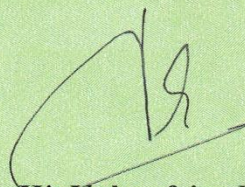
Dra. Zulminiati, M. Pd
NIP. 19601225 198603 2 001

Pembimbing II



Sari Dewi, M. Pd
NIP. 19840524 200812 2 004

Diketahui Oleh :
Ketua Jurusan,



Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd
NIP. 19620730 198803 2 002

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

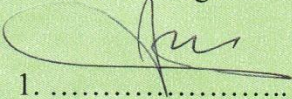
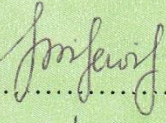
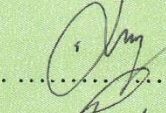
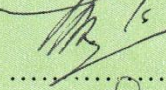

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Judul : **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash Profesional CS6* terhadap Kemampuan Konsep Bilangan Anak di Taman Kanak-kanak Adzkie Padang**

Nama : Ifina Trimuliana
NIM/BP : 1305208/2013
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Universitas : Universitas Negeri Padang

Padang, 03 Februari 2017

Tim Penguji :

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Dra. Zulminiati, M. Pd	1. 
2. Sekretaris : Sari Dewi, M. Pd	2. 
3. Anggota : Dr. Nenny Mahyuddin, M. Pd	3. 
4. Anggota : Dra. Izzati, M. Pd	4. 
5. Anggota : Dr. Farida Mayar, M. Pd	5. 

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar- benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terlibat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, 03 Februari 2017
Yang menyatakan



Ifina Trimuliana
2013/1305208

ABSTRAK

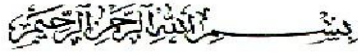
Ifina trimuliana. 2017. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash Profesional Cs6* Terhadap Kemampuan Konsep Bilangan Di Taman Kanak-kanak Adzkia Padang. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini berawal dan kenyataan di Taman Kanak-kanak Adzkia Padang, peneliti menemukan fenomena bahwa kemampuan konsep bilangan anak belum berkembang, misalnya anak yang hanya tahu lambang bilangan seperti “4” tapi tidak bisa menunjukkan benda dengan jumlah yang sesuai dengan bilangan tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash Profesional Cs6* Terhadap Kemampuan Konsep Bilangan Di Taman Kanak-kanak Adzkia Padang

Penelitian ini menggunakan pendekatan Kuantitatif yang berbentuk *Quasy Eksperimental*. Teknik pengambilan sampel dengan *Cluster Sampling*. Sampel pada penelitian ini adalah kelompok kontrol (Masjidil Haram 3) dan kelompok eksperimen (Masjidil Haram 6) masing-masingnya berjumlah 10 orang anak. Teknik pengumpulan data digunakan tes, berupa pernyataan sebanyak 5 butir pernyataan dan alat pengumpul data digunakan lembaran pernyataan. Kemudian data diolah dengan uji perbedaan (*t-test*).

Hasil penelitian menunjukkan kemampuan konsep bilangan pada anak dikelompok kontrol (kelompok Masjidil Haram 3) lebih rendah dibandingkan dengan kelompok eksperimen (Kelompok Masjidil haram6), yaitu 73,5 berbanding 81 dan diperoleh hasil bahwa t_{hitung} sebesar 3,048 dibandingkan dengan α 0,05 ($t_{tabel} = 2,10092$) dengan derajat kebebasan $dk (N1-1)+(N2-1)=18$. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $3,048 > 2,10092$ maka dapat dikatakan bahwa hipotesis H_0 ditolak atau H_a diterima. Dapat disimpulkan, bahwa Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash Profesional Cs6* Terhadap Kemampuan Konsep Bilangan Di Taman Kanak-kanak Adzkia Padang dengan media power untuk kemampuan konsep bilangan anak di Taman Kanak-kanak Adzkia Padang.

KATA PENGANTAR



Puji syukur peneliti ucapkan atas rahmat dan karunia Allah SWT yang telah mempermudah dan memberi jalan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash Professional CS6* terhadap Konsep Bilangan Anak di Taman Kanak-kanak *Adzkia Padang*”**. Shalawat dan salam untuk junjungan alam yang mulia yakni Rasulullah Muhammad SAW, sebagai manusia yang istimewa dan paling berjasa dalam mengantar seluruh umat manusia khususnya umat islam ke alam yang beradab dan berilmu pengetahuan untuk bekal kehidupan di dunia dan di akhirat seperti sekarang ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, untuk itu peneliti sangat mengharapkan kritikan dan saran yang sifatnya membangun dari semua pembaca demi kesempurnaan penulisan skripsi ini. Dalam proses penulisan proposal ini, peneliti tidak terlepas dari bimbingan, arahan dan motivasi sehingga penulisan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibuk Dra. Zulminiati M. Pd selaku pembimbing 1, yang telah banyak memberikan masukan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
2. Ibuk Sari dewi, M. Pd selaku pembimbing 2, yang telah banyak memberikan masukan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.

3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan kemudahan kepada penulis sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak, Ibu Dosen dan staf Tata Usaha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan motivasi, masukan serta semangat pada penulisan skripsi ini.
5. Kedua orang tua serta keluarga yang telah memberikan do'a, motivasi serta memberikan dukungan moril maupun materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya.
6. Teman-teman mahasiswa jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Reguler 2013 yang telah memberi dukungan dan semangat.

Semoga Allah SWT membalas semua jasa serta budi baik pihak-pihak yang telah banyak membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermamfaat bagi kita semua Aamiin Ya Rabbal 'Alaamiin.

Padang, 03 Februari 2017

Peneliti

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	
DAFTAR TABLE	
DAFTAR GAMBAR	
DAFTAR LAMPIRAN	
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Perumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan teori	7
1. Hakekat Anak Usia Dini	7
a. Pengertian Anak Usia Dini	7
b. Karakteristik Anak Usia Dini	8
2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini	8
a. Pengertian pendidikan Anak Usia Dini	8
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini	9
c. Prinsip Pendidikan Anak Usia Dini	11
d. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini	12
e. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini	12
3. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	13
a. Pengertian Kognitif	13
b. Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun	14
c. Cara Menstimulasi Perkembangan Kognitif	16
d. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif ...	17

e. Tujuan Kognitif	18
f. Manfaat kognitif	20
4. Konsep Bilangan Anak Usia Dini	21
a. Pengertian bilangan	21
b. Tahapan Membilang Anak Usia Dini	22
c. Kemampuan membilang anak usia dini	25
d. Tujuan Membilang	26
e. Manfaat Membilang	27
f. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Membilang Angka 1 Sampai 10 Pada Anak TK	28
5. Media Pembelajaran	30
a. Pengertian media pembelajaran	30
b. Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran	31
c. Jenis-jenis Media Pembelajaran	33
d. Karakteristik Media Pembelajaran	34
e. Faktor-faktor yang mempengaruhi media pembelajaran	35
6. Media pembelajaran Berbasis Komputer	36
a. Pengertian Pembelajaran Berbasis Komputer	36
b. Tujuan pembelajaran berbasis computer	37
c. Manfaat Komputer Sebagai Media Pembelajaran	38
7. <i>Adobe Flash profesional Cs6</i>	39
a. Pengertian <i>Adobe Flash Cs6</i>	39
b. Tujuan <i>Adobe Flash Profesional Cs6</i>	41
c. Manfaat <i>Adobe Flash Profesional Cs6</i>	41
d. Langkah-langkah Pembuatan Media	42
e. Penggunaan <i>AadobeFlash Cs6</i> Dalam Pembelajaran	54
B. Penelitian Yang Relevan	55
C. Kerangka Konseptual	57
D. Hipotesis	58

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	59
B. Populasi dan sampel	60
C. Variabel dan data	62
D. Definisi Operasional	63
E. Instrumentasi	64
F. Teknik Pengumpulan Data	73
G. Teknik Analisis Data	74
H. Uji Persyaratan Analisis	74

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Penelitian	79
1. Deskripsi Data Hasil <i>Pre-test</i> (Kemampuan awal) Kemampuan Konsep Bilangan Anak	80
a. Data Hasil <i>Pre-test</i> (kemampuan awal) Kemampuan Konsep Bilangan Anak di Kelompok Eksperimen	80
b. Data Hasil <i>Pre-test</i> (kemampuan awal) Kemampuan Konsep Bilangan Anak di Kelompok control	82
2. Deskripsi data hasil <i>Post-test</i> Kemampuan Konsep Bilangan anak	86
a. Data Hasil <i>Post-test</i> Kemampuan Konsep Bilangan Anak di Kelompok Eksperimen	86
b. Data Hasil <i>Pos-test</i> Kemampuan Konsep Bilangan Anak di Kelompok control	89
B. Analisis Data	93
1. Analisis Data <i>Pre-test</i>	93
2. Analisis Data <i>Post-tes</i>	97
3. Perbandingan Hasil Nilai <i>Pre-test</i> dan Nilai <i>Post-test</i> Kelompok Eksperimen Masjidil Haram 6 dan Kelompok Kontrol Masjidil Haram 3	100
C. Pembahasan	102

BAB V PENUTUP

A. Simpulan	111
B. Implikasi	111
C. Saran	112

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN.....

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Rancangan Penelitian	60
2. Jumlah murid di TK Adzkia Padang	61
3. Kisi-kisi Instrument	65
4. Instrumen Pernyataan	66
5. Kriteria Penilaian Kemampuan Konsep Bilangan Anak	67
6. Kriteria Penilaian Kemampuan Konsep Bilangan Anak	68
7. Hasil Analisis Item Instrumen Kemampuan Konsep Bilangan Anak	72
8. Langkah Persiapan Perhitungan Uji Bartlett	77
9. Distribusi Frekuensi Hasil <i>Pre-test</i> Kemampuan Konsep Bilangan Anak Kelompok Eksperimen Pada Anak Kelompok Masjidil Haram 6 di Taman Kanak-kanak Adzkia Padang	80
10. Distribusi Frekuensi Hasil <i>Pre-test</i> Kemampuan Konsep Bilangan Anak Kelompok kontrol Pada Anak Kelompok Masjidil Haram 3 di Taman Kanak-kanak Adzkia Padang	82
11. Rekapitulasi Hasil <i>Pre-test</i> Kemampuan Konsep Bilangan Anak di Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	84
12. Distribusi Frekuensi Hasil <i>Post-test</i> Kemampuan Konsep Bilangan Anak Kelompok Eksperimen Pada Anak Kelompok Masjidil Haram 6 di Taman Kanak-kanak Adzkia Padang	87
13. Distribusi Frekuensi Hasil <i>Post-test</i> Kemampuan Konsep Bilangan Anak Kelompok kontrol Pada Anak Kelompok masjidil Haram 3 di Taman Kanak-kanak Adzkia Padang	89
14. Rekapitulasi Hasil <i>Post-test</i> Kemampuan konsep Bilangan Anak di Kelompok Eksperimen Menggunakan media <i>Adobe Flash Profesional</i> <i>Cs6</i> dan Kelompok Kontrol Menggunakan Media Power Point	91
15. Hasil Perhitungan Pengujian <i>Liliefors Pre-test</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	94

16. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas <i>Pre-test</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	95
17. Hasil Perhitungan Nilai <i>Pre-test</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	95
18. Hasil Perhitungan <i>Pre-test</i> Pengujian dengan t-test	96
19. Hasil Perhitungan Pengujian <i>Liliefors pre test</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	97
20. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas <i>Post-test</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	98
21. Hasil Perhitungan Nilai <i>Post-test</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	99
22. Hasil Perhitungan Pengujian <i>Post-test</i> dengan t-test	100
23. Perbandingan Hasil Perhitungan Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	101

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Tampilan layer adobe <i>flash profesional cs6</i>	42
2. Cara mengubah tampilan layer	42
3. Menambah dan menyetaran layer	43
4. Hasil penyetaraan layer	43
5. Pemindahan ke <i>frame</i> selanjutnya	43
6. Bentuk <i>frame</i> pertama	44
7. <i>Frame</i> kedua	44
8. <i>Frame</i> ketiga	44
9. <i>Frame</i> keempat	45
10. Memasukkan objek mangga	46
11. Memasukkan angka kedalam mangga	46
12. Menentukan nama obek	46
13. Menentukan nama objek	47
14. Memasukkan angka dalam gambar mangga	47
15. Membuat animasi gambar mangga sesuai angka	48
16. Membuat tombol <i>next</i>	48
17. Penyesuaian gambar mangga dengan pilihan sebelumnya	49
18. Menyediakan berbagai angka sesuai dengan gambar sebelumnya	49
19. Memasukkan animasi mangga sesuai angka sebelumnya	50
20. Mangga dimasukkan dalam pilihan angka	50
21. Mangga sudah tersedia dalam angka	51
22. Menyesuaikan mangga dengan angka	51
23. Pilihan mangga sesuai angka	52
24. Menggerakkan mangga sesuai angka	52
25. Menyediakan angka yang bervariasi	53
26. Mencocokkan angka dengan mangga	53
27. Menggerakkan mangga yang terakhir	54

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
1. Data Nilai <i>Pre-test</i> Kelompok Eksperimen	81
2. Data Nilai <i>Pre-test</i> Kelompok Kontrol	83
3. Data Perbandingan Hasil <i>Pre-test</i> Kemampuan Konsep Bilangan Anak Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	85
4. Data Nilai <i>Post-test</i> Kelompok Eksperimen	88
5. Data Nilai <i>Post-test</i> Kelompok Kontrol	90
6. Data Perbandingan Hasil <i>Post-test</i> Kemampuan Konsep Bilangan Anak Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	92

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)Taman Kanak – Kanak Adzkia Padang	117
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)Taman Kanak – Kanak Adzkia Padang	132
3. Kisi-kisi Instrument Penelitian Kemampuan Konsep Bilangan Anak	147
4. Instrument Penilaian	148
5. Rubrik Penilaian	149
6. Skor Anak Tahap Uji Validasi Instrumen	150
7. Tabel Analisis Item untuk Perhitungan Validitas Item	160
8. Tabel Persiapan untuk Menghitung validitas item Nomor 1	161
9. Tabel Persiapan untuk Menghitung validitas item Nomor 2	163
10. Tabel Persiapan untuk Menghitung validitas item Nomor 3	165
11. Tabel Persiapan untuk Menghitung validitas item Nomor 4	167
12. Tabel Persiapan untuk Menghitung validitas item Nomor 5	169
13. Hasil Analisis Item Instrumen Kemampuan Konsep Bilangan Anak	171
14. Tabel Perhitungan Mencari Reliabilitas Test dengan Rumus Alpha	172
15. Analisis Item untuk Perhitungan Reliabilitas Test	173
16. Tabel <i>Pretest</i> Untuk Perhitungan Kelas Eksperimen (Masjidil Haram 6).	175
17. Tabel <i>Pretest</i> Untuk Perhitungan Kelas Kontrol (Masjidil Haram 3).....	176
18. Daftar Nilai Tahap <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol	177
19. Nilai Hasil <i>Pre-test</i> Kemampuan Konsep Bilangan Anak Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Berdasarkan Urutan dari Nilai Terkecil Sampai Nilai Terbesar	178
20. Perhitungan Mean, Varians Skor dan Standar Deviasi Hasil <i>Pre-test</i> Kemampuan Konsep Bilangan Anak Kelompok Eksperimen di Taman Kanak-kanak Adzkia Padang	179

21. Perhitungan Mean, Varians Skor dan Standar Deviasi Hasil <i>Pre-test</i> Kemampuan Konsep Bilangan Anak Kelompok Kontrol di Taman Kanak-kanak Adzkia Padang	180
22. Persiapan Uji Normalitas (<i>Liliefors</i>) Dari Nilai <i>Pre-Test</i> Anak Pada Kelompok Eksperimen Di Taman Kanak-Kanak Adzkia Padang	181
23. Persiapan Uji Normalitas (<i>Liliefors</i>) Dari Nilai <i>Pre-Test</i> Anak Pada Kelompok Kontrol di Taman Kanak-Kanak Adzkia Padang	183
24. Uji Homogenitas Nilai <i>Pre-Test</i>	185
25. Uji Hipotesis Nilai <i>Pre-Test</i>	187
26. Nilai <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen (Masjidil Haram 6)	188
27. Nilai <i>Post-test</i> Kelas Kontrol (Masjidil Haram 2)	189
28. Daftar Nilai Tahap <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol	190
29. Nilai Hasil <i>Posttest</i> Kemampuan Konsep Bilangan Anak Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Berdasarkan Urutan dari Nilai Terkecil Sampai Nilai Terbesar	191
30. Perhitungan Mean, Varians Skor dan Standar Deviasi Hasil <i>Posttest</i> Kemampuan Konsep Bilangan Anak Kelompok Eksperimen di Taman Kanak-kanak Adzkia Padang	192
31. Perhitungan Mean, Varians Skor dan Standar Deviasi Hasil <i>Posttest</i> Kemampuan Konsep Bilangan Anak Kelompok Kontrol di Taman Kanak-kanak Adzkia Padang	193
32. Persiapan Uji Normalitas (<i>Liliefors</i>) Dari Nilai <i>Post-Test</i> Anak Pada Kelompok Eksperimen Di Taman Kanak-Kanak Adzkia Padang	134
33. Persiapan Uji Normalitas (<i>Liliefors</i>) Dari Nilai <i>Post-Test</i> Anak Pada Kelompok Kontrol Di Taman Kanak-Kanak Adzkia Padang	196
34. Uji Homogenitas Nilai <i>Post-Test</i>	198
35. Uji Hipotesis Nilai <i>Post-Test</i>	200
36. Dokumentasi Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas Eksperimen	201
37. Dokumentasi pelaksanaan pembelajaran dikelas control	205

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal terpenting dalam kehidupan manusia, melalui pendidikan manusia dapat menjadi pribadi yang berkualitas dan berkarakter. Pendidikan dapat dilakukan dari sedini mungkin yaitu mulai dari pendidikan anak usia dini (PAUD). Sebagaimana yang di cantumkan dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan nasional pasal 1 ayat 14 menyebutkan bahwa:

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang di tujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan enam tahun yang di lakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (pasal 1 butir 14)

Salah satu bentuk lembaga pendidikan anak usia dini adalah Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak berusia 4-6 tahun dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada perkembangan seluruh potensi yang di miliki oleh anak. Usia anak Pendidikan Taman Kanak-Kanak merupakan usia peka terhadap rangsangan sekitar untuk mengembangkan segala aspek perkembangannya yang akan berpengaruh dimasa akan datang. apabila masa ini terlewati tanpa memberikan rangsangan yang berarti, maka tidak akan dapat lagi digantikan pada masa selanjutnya, karena hanya terjadi satu kali seumur hidup. Oleh karena itu usia dini sering disebut dengan *golden age*.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini pasal 1 ayat (2) dinyatakan bahwa salah satu Standar Pendidikan Anak Usia Dini adalah Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan anak (STPPA) yang disebut dengan kompetensi inti. Tingkat Pencapaian Perkembangan anak menggambarkan pertumbuhan dan perkembangan yang diharapkan dicapai anak dalam rentang usia tertentu. Perkembangan anak yang dicapai merupakan integrasi dari aspek pemahaman nilai-nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa dan sosial emosional, serta seni

Aspek perkembangan kognitif memegang peranan penting dalam perkembangan Anak Usia Dini, hal ini di karenakan kognitif erat kaitannya dengan proses berfikir. Adapun perkembangan kognitif sebagaimana dimaksud pada ayat 1 permendiknas No 137 Tahun 2014 meliputi, (1) belajar dan pemecahan masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial serta menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru, (2) berfikir logis, mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab akibat, (3) berfikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf serta mampu mempresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar.

Berdasarkan permendiknas No 137 Tahun 2014, bilangan termasuk kedalam salah satu aspek perkembangan kognitif yang harus dikembangkan

oleh guru, yang mana bilangan tersebut adalah suatu kumpulan yang diukur dengan satuan dan merupakan sesuatu hal yang abstrak bagi anak, dengan mewakili nilai dari suatu angka, sehingga hal ini sulit bagi anak untuk memahaminya apabila pembelajaran tidak diikuti dengan contoh yang konkret, untuk itu dalam mengenalkan bilangan pada anak hendaknya dapat dengan menyediakan media yang menarik bagi anak.

Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran mengenai konsep bilangan dengan efektif sehingga anak dengan mudah memahami apa yang disampaikan oleh guru dan tujuan pembelajaran tercapai dengan optimal, namun untuk dapat mencapai hal tersebut guru dituntut mempunyai pengetahuan yang cukup dalam merancang media pembelajaran tersebut, karena media pembelajaran itu sendiri nantinya akan berperan sebagai alat komunikasi yang menyalurkan informasi dari guru kepada anak. Mengenalkan bilangan pada anak harus dengan cara yang menyenangkan, menarik dan mudah dipahami oleh anak, maka guru yang kreatif harusnya dapat memvariasikan media pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer.

Saat ini komputer tidak lagi menjadi suatu hal yang asing bagi anak, karena didalam kehidupan sehari-hari anak sudah sering menemukannya. Oleh karena itu guru sebaiknya dapat menggunakan komputer sebagai media pembelajaran. Pembelajaran dengan komputer dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran karena kemampuannya dalam

menampilkan gambar, objek dan suara yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan yang hendak dicapai.

Adobe flash profesional cs6 merupakan salah satu perangkat lunak komputer yang dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran untuk mengoptimalkan proses belajar mengajar. Penerapan *adobe flash profesional cs6* dikelas membantu anak memahami materi karena tampilannya yang menarik berupa animasi. Animasi-animasi gerak yang ditampilkan akan memudahkan anak untuk memahami pelajaran dengan lebih cepat.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di Taman Kanak-kanak Adzkia Padang ditemukan bahwa kemampuan konsep bilangan anak belum berkembang dengan optimal, yaitu anak yang hanya tahu lambang bilangan seperti “4” tapi tidak bisa menunjukkan benda dengan jumlah yang sesuai dengan bilangan tersebut. Dengan demikian nampak bahwa selama ini anak belum paham dengan konsep bilangan, sebagian mereka ada yang tahu lambang tapi tidak tahu makna dari lambang tersebut, dan ada yang hanya bisa melafalkan bilangan akan tetapi tidak bisa menggunakannya dalam menunjuk suatu benda.

Selain itu, tampak dalam pengenalan konsep bilangan, yaitu penggunaan media pembelajaran yang terlihat masih kurang efektif, dan metode pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga kurang mampu menarik perhatian anak, misalnya hanya dengan penggunaan gambar dipapan tulis. Apabila hal seperti ini terus berlanjut maka akan semakin menyebabkan minimnya pengetahuan anak akan konsep bilangan.

Maka dari itu dipandang perlu adanya suatu upaya perubahan yang harus dilakukan guru untuk membantu anak dalam memahami konsep bilangan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *adobe flash professional cs6* yang dapat menghasilkan animasi yang dapat di rancang sesuai keinginan guru berdasarkan tujuan yang hendak dicapai.

Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “**Pengaruh media pembelajaran berbasis *adobe flash profesional cs6* terhadap konsep bilangan anak Anak di Taman Kanak-kanak Adzkia Padang**”. Dikarenakan bahwa media pembelajaran berbasis *adobe flash profesional cs6* ini belum pernah di gunakan untuk pengembangan kegiatan pengenalan konsep bilangan anak.

B. Identifikasi Masalah

1. Kemampuan konsep bilangan anak belum berkembang dengan optimal
2. Media yang digunakan oleh guru kurang efektif sehingga anak merasa bosan dan kesulitan dalam memahami konsep bilangan
3. Metode pembelajaran kurang bervariasi

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan yang di atas, peneliti membatasi permasalahan penelitian yaitu: penggunaan media pembelajaran yang kurang efektif dalam mengenalkan konsep bilangan anak di Taman Kanak-Kanak Adzkia Padang.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan permasalahan di atas, di dapatkan bahwa rumusan masalah penelitian ini adalah: “apakah penggunaan media pembelajaran berbasis *adobe flash profesional cs6* berpengaruh terhadap kemampuan konsep bilangan anak di Taman Kanak-kanak adzkia Padang?”

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui “seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *adobe flash profesional cs6* terhadap kemampaun konsep bilangan anak di Taman kanak-kanak Adzkia Padang”.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi :

1. Bagi anak

Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *adobe flash profesional cs6* pemahaman anak tentang konsep bilangan dapat meningkat.

2. Bagi guru

Sebagai acuan dalam mengenalkan konsep bilangan anak.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Sebagai referensi tambahan bagi peneliti selanjutnya yang tertarik meneliti dengan aspek yang berbeda.

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: berdasarkan hasil uji hipotesis yang didapat yaitu **t hitung** > **t tabel** dimana, ($t_{hitung} > 2,10092$). yang dibuktikan dengan taraf signifikan α 0,05 dan dk=18 ini berarti hipotesis **Ha diterima** dan **Ho ditolak**, dalam arti kata bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil kemampuan konsep bilangan anak kelompok eksperimen yang menggunakan *media adobe flash profesional cs6* dengan kelompok kontrol yang menggunakan media power point di Taman Kanak-kanak Adzkie Padang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *media adobe flash profesional cs6* terbukti berpengaruh terhadap kemampuan konsep bilangan anak di Taman Kana-kanak Adzkie Padang

B. Implikasi

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di Taman Kanak-kanak maka hasil temuan tentang Pengaruh *Media Adobe Flash CS6* terhadap kemampuan konsep bilangan anak di Taman Kanak-kanak Adzkie Padang memiliki implikasi dalam bidang pendidikan dan penelitian selanjutnya. implikasi dalam penelitian ini adalah: dalam menstimulasi kemampuan konsep bilangan anak dapat digunakan dengan media yang menarik, menyenangkan serta dapat menggunakan teknologi untuk membuat media pembelajaran.

Perkembangan komputer saat ini sangat pesat, maka sebaiknya komputer dapat dimanfaatkan untuk menciptakan media pembelajaran yang

menarik terutama dengan menggunakan *Adobe flash profesional cs6* ,inovasi dan dapat mengembangkan kemampuan konsep bilangan anak, karena media yang menarik juga mempengaruhi minat anak untuk memahami konsep bilangan.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi Anak

Diharapkan agar kemampuan konsep bilangan anak dapat berkembang sejak dini dan untuk masa depan anak nantinya.

2. Bagi Guru

Diharapkan bagi guru dapat menciptakan suatu media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dalam mengembangkan kemampuan konsep bilangan anak. Teknologi dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang menyenangkan bagi anak, dengan adanya audio-visual serta animasi yang dapat memicu semangat pada anak. Salah satu teknologi yang dapat digunakan adalah dengan menggunakan media *Adobe Flash CS6*

3. Bagi Kepala TK

Diharapkan agar lebih peduli dalam memberikan motivasi dan arahan serta pendekatan dalam pendidikan anak yang lebih menunjang pembelajaran di sekolah untuk mengembangkan berbagai kemampuan yang dimiliki oleh anak terutama kemampuan konsep bilangan anak.

4. Bagi Peneliti Lanjutan

Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber bacaan / *literature* bagi peneliti lain untuk mengembangkan penelitian yang lama.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrin, Nasrul. 2009. *Panduan Komputer*. Yogyakarta, Media. Com
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar .2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asrori, Muhamad. 2009. *Psikologi Pembelajaran*. Bandung. Bumi Rancaekek Kencana.
- Berk, Laura.2012. *Development Throughthe Lifespan*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Bungin, Burhan .2011. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Surabaya: Prenada Media group.
- Chaer. 2009. *Konsep Dasar Belajar Matematika*. <http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/29458/4/Chapter/20II.pdf>. Diakses: 25 Novermber 2016
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat pembinaan Taman Kanak Kanak dan Sekolah Dasar
- Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hlm. 298.
- Djaali. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta. PT Bumi Aksara
- Eliyawati, Cucu.2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar untuk Anak Usia Dini*. Jakarta. Depdiknas.
- Fadlillah, Muhammad. 2012. *Desain Pembelajaran Paud*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media
- Fehl, alec.2013.*Adobe Flash cs6 Introductory*. Amerika: Course technology.
- Fidani, dkk.2009. *Inspiring education PAUD*.PT Elex Media Komputindo:Jakarta
- Hidayat, Aziz, 2013. *Enam Kunci Sukses Mempersiapkan Anak Tumbuh Sehat dan Cerdas*. PT Elex Media Komputindo:Jakarta
- Haryono, Didi. 2014. *Filsafat Matematika*. Bandung. Alfabeta