

BEST PRACTICE

TK TEKI MEDIS PEMBELA ANAK USIA DINI
DI TK ISLAM JAM'IYYATUL HUJAJ
KOTA BUKITTINGGI



Oleh
Novridawati, S.Pd
NUPTK : 2443754655300043

TK ISLAM JAM'IYYATUL HUJAJ
KOTA BUKITTINGGI
PROVINSI SUMATERA BARAT
2016

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : NOVRIDAWATI, S.Pd

NUPTK : 2443754653100043

Unit Kerja : TK ISLAM JAM'YYATUL HUJAJ

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah dengan judul :

"TK Tekl ModIS Pembela Anak Usia Dini di TK Islam Jam'yyatul Hujaj Kota Bukittinggi"

Adalah benar-benar :

1. Berman saya sendiri dan bukan karya orang lain
2. Belum pernah dipublikasikan dalam lomba sejenis pada tingkat nasional maupun internasional

Apabila terbukti tidak sesuai dengan pernyataan tersebut, saya bersedia didiskualifikasi.

Surat pernyataan ini dibuat secara sadar, sehat jasmani dan rohani.

Mengetahui
Kepala Yayasan

H. HUSNA MISBAH, SH

Bukittinggi, 7 November 2016
Peserta Lomba

NOVRIDAWATI, S.Pd



5000
BUKITINGGI

NOVRIDAWATI, S.Pd

NOVRIDAWATI, S.Pd

NOVRIDAWATI, S.Pd

NOVRIDAWATI, S.Pd

NOVRIDAWATI, S.Pd

NOVRIDAWATI, S.Pd

NOVRIDAWATI, S.Pd

NOVRIDAWATI, S.Pd

NOVRIDAWATI, S.Pd

NOVRIDAWATI, S.Pd

NOVRIDAWATI, S.Pd

NOVRIDAWATI, S.Pd

NOVRIDAWATI, S.Pd

NOVRIDAWATI, S.Pd

NOVRIDAWATI, S.Pd

NOVRIDAWATI, S.Pd

NOVRIDAWATI, S.Pd

NOVRIDAWATI, S.Pd

NOVRIDAWATI, S.Pd

NOVRIDAWATI, S.Pd

NOVRIDAWATI, S.Pd

NOVRIDAWATI, S.Pd

NOVRIDAWATI, S.Pd

NOVRIDAWATI, S.Pd

NOVRIDAWATI, S.Pd

NOVRIDAWATI, S.Pd

PENGESAHAN

Yang bertanda tangan dibawah ini mengesahkan bahwa karya ilmiah yang berjudul :

"TK Toki Medis Pembela Anak Usia Dini di TK Islam Jam'iyatul Hujaj Kota Bukittinggi"

Dibuat oleh :

NOVRIDAWATI, S.Pd
NUPTK : 2443754655300043

Bukittinggi, November 2016

Yang Mengesahkan :

Ketua I



Hj. HANITA MISBAH, SE

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan Best Practice ini dengan judul **“TK Teki Medis Pembela Anak Usia Dini di TK Islam Jam’iyyatul Hujjaj Kota Bukittinggi”**.

Bagaimanapun bentuk dari penulisan ini tidak mungkin berhasil ditulis dengan baik tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penyelesaian Best Practice ini terutama kepada :

1. Ibu Hj. Husna Misbah, SH selaku Ketua I Yayasan Jam’iyyatul Hujjaj yang telah memberikan dukungan dan fasilitas serta bantuan kepada penulis dalam melaksanakan penulisan ini.
2. Ibu Rosma Amran, BA selaku sekretaris Yayasan Jam’iyyatul Hujjaj yang telah memberikan dukungan dan fasilitas serta bantuan kepada penulis dalam melaksanakan penulisan ini.
3. Ibu Sofia Marni, S.Pd selaku Pengawas TK yang telah membimbing penulis dalam menyelesaikan Best Practice ini.
4. Peserta didik TK Islam Jam’iyyatul Hujjaj yang telah membantu dan bekerjasama dengan baik dalam pelaksanaan pembelajaran hingga terselesaikannya best practice ini.
5. Ibunda, suami, dan ananda tercinta, yang senantiasa memberikan do’a, semangat dan menjadi motivasi untuk keberhasilan ini.

Penulis menyadari bahwa Best Practice ini jauh dari kesempurnaan, maka kritik dan saran sangat penulis harapkan . akhir kata semoga karya inovatif ini bermanfaat bagi semua. Amiin Yaa Rabbal ‘Aalamiin.

Bukittinggi, 7 November 2016

Penulis

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
BAB I: PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Permasalahan	4
C. Strategi Pemecahan Masalah	4
BAB II: PEMBAHASAN	
A. Alasan Pemilihan Strategi Pemecahan Masalah	7
B. Hasil/Dampak Yang Dicapai Dari Strategi Yang Dipilih	7
C. Kendala-kendala Yang Dihadapi Dalam Melaksanakan Strategi Yang Dipilih	8
D. Faktor-faktor Pendukung	9
E. Alternatif Pengembangan.....	9
BAB III: PENUTUP	
A. Simpulan	10
B. Saran.....	10
DAFTAR PUSTAKA	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era globalisasi teknologi merupakan salah satu sarana yang tidak lepas pada kehidupan sehari – hari untuk melakukan aktivitas. Masa era globalisasi seperti sekarang ini, setuju atau tidak, mau atau tidak mau, kita harus berhubungan dengan teknologi khususnya teknologi informasi. Hal ini disebabkan karena teknologi tersebut mempengaruhi kehidupan kita sehari – hari. Teknologi Informasi dan komunikasi (TIK) telah menjadi bagian dari kehidupan dan kebutuhan.

Pendidikan anak usia dini yang baik dan tepat dibutuhkan anak untuk menghadapi masa depan. Terlebih pembelajaran tersebut menyangkut tentang pengenalan komputer sejak usia dini ini yang sangat di anjurkan karena dengan teknologi yang serba canggih pada saat sekarang ini berbagai informasi dunia dapat di akses melalui tangan kita. begitu juga dengan anak-anak sebagai penerus generasi bangsa kita yang memerlukan pengenalan komputer sejak dinilah yang paling tepat di ajarkan. Salah satu tugas penting yang harus dilaksanakan oleh pendidik anak usia dini adalah menyiapkan anak didik agar dapat hidup di masa depan dengan lebih baik. Metode atau cara mendidik anak pada usia dini, tentu sangatlah berbeda dengan metode atau cara mendidik anak pada masa remaja atau masa setelahnya. Untuk mendidik anak pada usia dini, kita harus menyajikan materi yang akan kita ajarkan dengan desain yang sangat menyenangkan, salah satunya dengan komputer.

Kunci penting untuk kesuksesan pembelajaran komputer dalam pendidikan anak usia dini adalah memandang komputer sebagai sesuatu yang sama dengan bahan-bahan pembelajaran (tradisional) lain dari pada sebagai sesuatu yang terpisah. Komputer bukan dimaksudkan untuk menggantikan bahan dan kegiatan anak-anak usia dini lainnya. Bagaimanapun bahan-bahan lainnya memiliki manfaat yang tidak kalah

pentingnya, karena komputer bukanlah pilihan yang tepat untuk perkembangan fisik anak usia kurang dari 3 tahun. Komputer tidak sesuai dengan gaya belajar mereka. Pada usia ini, mereka belajar melalui tubuh, mata, telinga, mulut, tangan dan kaki. Mereka aktif bergerak, merubah fokus dan komputer bukanlah pilihan yang tepat untuk perkembangan keterampilan merangkak, berjalan, berbicara dan berteman (Haugland, 2000).

Dengan komputer, proses belajar anak akan terasa sangat menyenangkan. Hal itu tidak bisa dipungkiri lagi, dengan komputer kita bisa memasukkan program-program edukasi yang cocok untuk pendidikan anak pada usia dini. Dengan komputer pula, kita sebagai pendidik akan merasa sangat terbantu dengan penyampaian yang disajikan oleh komputer tanpa meragukan hasil yang kurang optimal. Adanya tampilan gambar warna-warni yang dapat bergerak serta didukung dengan suara atau nyanyian yang riang gembira dapat merangsang anak untuk lebih betah bermain sambil belajar. Karena hanya metode bermain sambil belajarlah yang cocok diberikan kepada anak usia dini.

Pola kehidupan berimbang pada pengembangan pendidikan yang memanfaatkan TIK khususnya sebagai media pendidikan. Sebagai usaha mengembangkan kemampuan individu dalam penggunaan TIK secara praktis maka perlu dikenalkan sejak usia dini. Keterkaitan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dengan pendidikan anak usia dini pada pengembangan kemampuan dasar anak usai dini dalam TIK harus tetap dilakukan dengan konsep pendidikan anak usia dini yaitu belajar sambil bermain. Materi belajar yang dipilih harus bervariasi dengan berbagai karakteristik TIK sebagai media pembelajaran yang mampu merangsang imajinasi anak, dan memungkikan meningkatnya kemampuan intelektual dan emosional mereka.

Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan

belajar. Dalam proses pembelajaran guru harus mampu menciptakan model – model pembelajaran yang inovatif, dan berbasis TIK yang berfungsi dalam pengembangan kemampuan IT anak. Penggunaan komputer saat ini tengah menjadi salah satu media pembelajaran bagi anak usia dini.

Pemanfaatan komputer dalam pendidikan anak usia dini tentunya dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan dan kecerdasan anak, seperti kecerdasan kognitif. Melalui pembelajaran komputer dapat mengembangkan pengetahuan anak tentang konsep bilangan, kecerdasan bahasa dan mengasah kemampuan untuk berpikir kritis, menstimulasi koordinasi mata dengan ketepatan gerak tangan dengan belajar menggunakan mouse. Secara tidak langsung pembelajaran menggunakan komputer membantu perkembangan motorik halus anak.

Teknologi informasi merupakan salah satu hal yang tidak akan lepas dari kehidupan manusia. Karena teknologi informasi ini sudah ada sejak berabad-abad lalu dan hingga kini masih terus berkembang. Tanpa adanya teknologi informasi, manusia akan kesulitan untuk berkomunikasi dan menyampaikan informasi.

Saat ini teknologi informasi berkembang begitu cepat seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan. Teknologi informasi dan komunikasi ini memiliki banyak sekali peranan dan dampaknya dalam berbagai bidang, terutama pada bidang hiburan. Akhir-akhir ini perkembangan teknologi sangat pesat contohnya seperti *games*, musik, video, *handphone*, internet dsb. Teknologi bukanlah sesuatu yang mutlak bermanfaat, teknologi tetap ada sisi buruknya. Bisa diibaratkan pisau, teknologi jika digunakan di jalan yang benar maka akan membawa manfaat, namun jika disalah gunakan akan membawa mudharat. Akibat pesatnya teknologi tersebut membuat kita menjadi sangat tergantung dengan yang namanya teknologi, terutama internet.

B. Permasalahan

Pembelajaran Anak Usia Dini berpedoman pada prinsip bermain sambil belajar, belajar seraya bermain. Bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan bagi anak usia dini, sehingga kegiatan pembelajarannya dilakukan dengan berbagai macam permainan dalam suasana yang menyenangkan dan merangsang anak untuk terlibat secara aktif. Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak (Sudono, 2000). Sedangkan belajar merupakan aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap (Darsono, 2000).

Saat ini kita tidak dapat melepaskan diri dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), karena telah menjadi bagian dari kehidupan dan kebutuhan. Pola kehidupan tersebut berimbas pada pengembangan pendidikan yang memanfaatkan TIK khususnya sebagai media pendidikan. Sebagai usaha mengembangkan kemampuan individu dalam penggunaan TIK secara praktis maka perlu dikenalkan sejak usia dini. Pengembangan kemampuan anak usia dini dalam TIK harus tetap dilakukan dengan konsep pendidikan anak usia dini yaitu belajar melalui bermain. Materi belajar yang diberikan juga harus bervariasi dengan berbagai karakteristik TIK sebagai media pembelajaran agar imajinasi dari anak tersebut berkembang. Sehingga semakin meningkatkan kemampuan intelektual dan emosional mereka.

Pembelajaran yang dimaksud adalah melakukan pendekatan dan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan, karakteristik anak, dan budaya lokal. Adapun perencanaan pembelajaran meliputi Program semester, rencana pembelajaran mingguan dan rencana pembelajaran harian. Guru dituntut memiliki kemampuan untuk mengelola proses pembelajaran yang dapat menyesuaikan antara karakteristik siswa, materi

pelajaran dan sarana prasarana yang ada. Oleh karena itu guru harus selalu mencari alternatif atau solusi kreatif yang tepat agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Dalam pembelajaran anak usia dini, kita perlu tahu kegiatan komputer apa saja yang sesuai untuk anak usia dini. Anak usia dini memiliki rasa keingintahuan yang sangat tinggi dan ego yang luar biasa. Pembelajaran berbasis TIK ini sangat efektif untuk membangkitkan motivasi dan rasa keingintahuan anak yang tinggi. Akan tetapi, banyak orangtua yang ketakutan apabila rasa keingintahuan anaknya itu malah menjerumuskan anaknya ke jalan yang tidak benar sehingga ketakutan itu akan membuat orangtua lebih bersifat protektif terhadap anaknya bahkan sampai ada yang mengekang anaknya. Padahal sikap seperti ini justru bukan merupakan sikap yang efektif, karena kebanyakan anak-anak akan kehilangan kepercayaan dirinya dan menjadi minder terhadap dunia luar. Rasa keingintahuan anak yang tinggi itu memang harus dikontrol dengan ekstra tinggi, tetapi bukan dengan cara itu untuk membuat anak tidak terjerumus. Seharusnya para orangtua juga bersedia terlibat untuk belajar teknologi informasi, agar dapat membantu anak-anak mereka bersiap menggunakan teknologi informasi yang sesuai dengan usia mereka.

Banyak orang berpendapat bahwa pembelajaran yang berbasis pada TIK ini kurang baik bagi anak, apalagi anak-anak yang masih dibawah umur. Namun, banyak yang membuktikan bahwa pembelajaran ini sangat bermanfaat bagi semua pihak, baik itu para pendidik, maupun peserta didiknya. Harus kita ketahui bahwa tujuan pembelajaran TIK pada anak usia dini adalah mengenalkan teknologi informasi dan komunikasi termasuk didalamnya pengenalan terhadap komputer. Pada tahap PAUD, anak masih dalam batas mengenalkan komputer, bagian dan fungsi komputer itu sendiri, menggunakan komputer dengan benar; seperti cara menghidupkan dan mematikan komputer, tertib menggunakan komputer.

Pembelajaran ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak usia dini seperti perkembangan kognitif, afektif maupun sosial emosional anak.

Salah satu wahana dan upaya mewujudkan kemampuan anak usia dini dalam menggunakan komputer adalah melalui media pembelajaran berbasis IT. Pendidik haruslah melangkah lebih maju untuk menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik bagi anak.

C. Strategi Pemecahan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas, maka upaya yang dilakukan dalam mengatasi permasalahan penggunaan media pembelajaran berbasis IT di TK Islam Jam'iyatul Hujjaj Kota Bukittinggi antara lain:

1. Memperhatikan prinsip pembelajaran anak usia dini yaitu belajar sambil bermain, bermain seraya belajar.
2. Menciptakan media pembelajaran yang menarik, bermanfaat dan bermakna bagi anak
3. Menggunakan teknologi untuk pembelajaran (berbasis IT)/membuat media pembelajaran berupa game.
4. Menciptakan suasana yang kondusif dan menyenangkan bagi anak agar materi dan tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.
5. Memperhatikan tahap perkembangan anak dan memberikan media/permainan sesuai dengan usia anak.

BAB II

PEMBAHASAN

A. Alasan Pemilihan Strategi Pemecahan Masalah

Sesuai dengan masalah yang dihadapi penulis dalam penggunaan media berbasis IT untuk anak usia dini di TK Islam Jam'iyatul Hujjaj Kota Bukittinggi, maka alasan penulis memilih strategi di atas adalah:

1. Sesuai dengan permasalahan yang dihadapi khususnya dalam penggunaan media pembelajaran untuk anak usia dini di TK Islam Jam'iyatul Hujjaj Kota Bukittinggi.
2. Strategi yang dipilih sesuai dengan tahapan perkembangan anak usia dini..
3. Strategi yang dipilih sesuai dengan kondisi lingkungan sekolah.
4. Adanya sarana dan prasarana yang mendukung untuk terciptanya pembelajaran yang menyenangkan.

B. Hasil/Dampak Yang Dicapai Dari Strategi Yang Dipilih

Berdasarkan permasalahan dan strategi pemecahan masalah di atas, maka hasil/dampak yang timbul dengan adanya strategi pemecahan masalah khususnya dalam penggunaan media pembelajaran berbasis IT untuk anak usia dini di TK Islam Jam'iyatul Hujjaj Kota Bukittinggi adalah:

1. Anak berkembang sesuai dengan tahapan perkembangannya karena pembelajaran yang diberikan sesuai dengan prinsip pembelajaran anak usia dini.
2. Pembelajaran yang diberikan tidak monoton dan bervariasi.
3. Pembelajaran menjadi menyenangkan karena media yang digunakan disukai oleh anak.

Secara umum dampak dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi ini terbagi 2 yaitu dampak positif, dan dampak negatif.

Adapun dampak positif dari TIK tersebut adalah sebagai berikut :

1. Anak-anak dapat menggunakan perangkat lunak pendidikan seperti program-program pengetahuan dasar membaca, berhitung, sejarah,

geografi, dan sebagainya. Tambahan pula, kini perangkat pendidikan ini kini juga diramu dengan unsur hiburan (entertainment) yang sesuai dengan materi, sehingga anak semakin suka.

2. Membuat anak semakin tertarik untuk belajar.
3. Dapat menjadi solusi bagi para orangtua yang memiliki anak yang merasa mudah bosan untuk belajar.
4. Dapat menambah wawasan.
5. Memudahkan anak-anak untuk mendapatkan banyak ilmu tambahan lewat internet.

Sedangkan dampak Negatif dari TIK tersebut adalah sebagai berikut :

1. Anak-anak bisa ketergantungan terhadap Teknologi Informasi dan Komunikasi.
2. Anak-anak akan cenderung mengerjakan tugas sendiri dengan bantuan internet dari pada belajar berkelompok yang disitu banyak sekali hikmah-hikmah yang terkandung dalam nilai kebersamaan.
3. Dapat terpengaruh kedalam pergaulan yang tidak baik karena kurang control dari teman ataupun dari orang tua.
4. Anak-anak bisa saja secara tidak sengaja mengakses situs-situs pornografi.

C. Kendala-kendala Yang dihadapi dalam Melaksanakan Strategi yang dipilih

Kendala yang dihadapi penulis dalam menggunakan media pembelajaran berbasis IT untuk anak usia dini di TK Islam Jam'iyatul Hujjaj Kota Bukittinggi adalah sebagai berikut:

1. Media game yang penulis buat di microshoft power point dan di Adobe Flash CS3 tidak bisa di masukkan ke komputer anak di sekolah karena windowsnya berbeda (komputer sekolah masih windows 2003 sedangkan penulis membuat media tersebut menggunakan windows 2007).

2. Sulitnya merubah karakter/kebiasaan guru yang hanya mengandalkan media yang siap pakai.
3. Kesadaran guru yang masih rendah dalam pembuatan media pembelajaran berbasis IT.
4. Masih adanya guru yang belum bisa menggunakan komputer/laptop.

C. Faktor-Faktor Pendukung

1. Sarana dan prasarana yang memadai .
2. Adanya motivasi khususnya dari yayasan.
3. Dukungan dan motivasi dari pengawas agar selalu melakukan inovasi media pembelajaran.

D. Alternatif Pengembangan

Bermain adalah suatu aktivitas dan kualitas pikiran dalam melibatkan suatu pandangan dunia seseorang. Bermain mengacu kepada berbagai kegiatan sukarela, termotivasi intrinsik yang biasanya terkait dengan kesenangan dan kenikmatan. Disimpulkan bahwa bermain komputer bagi anak usia dini adalah suatu kegiatan bermain yang bersifat interaktif dan menyenangkan bagi anak. Salah satu wahana dan upaya mewujudkan penggunaan media pembelajaran berbasis IT adalah dengan membuat media pembelajaran berupa game.

Game adalah sebuah aplikasi/permainan yang ada pada Gadget/HP dan media elektronik sejenis yang sengaja dirancang khusus dengan berbagai permainan-permainan yang menarik dan permainan tersebut dapat di donload sendiri oleh anak dan bahkan telah tersedia pada Gadget/HP, sehingga hari-hari anak lebih terfokus kepada game yang ada di HP/gadget tersebut. Oleh karena itu guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam membuat media pembelajaran.

Media pembelajaran berupa game yang dirancang haruslah disesuaikan dengan usia dan tahap perkembangan anak dan harus memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran anak usia dini. Pada dasarnya untuk menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak mulai dari aspek kognitif, afektif, psikomotor, agama, sosial-emosional, bahasa dan

seni. Namun secara khusus game ini bertujuan untuk mengenalkan anak pada komputer. Game juga melatih anak menggunakan komputer dan perangkat lainnya seperti menggunakan mouse dan juga dapat melatih koordinasi antara mata dan tangan sehingga perkembangan anak dapat berjalan dengan optimal.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sudah dapat dikenalkan kepada anak usia dini, yang tentunya harus sesuai dengan tahap perkembangan dan prinsip pembelajaran anak usia dini, yaitu bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain.

Berdasarkan uraian di atas, maka alternatif yang digunakan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis IT di TK Islam Jam'iyatul Hujjaj Kota Bukittinggi antara lain:

1. Pengembangan Membaca melalui Game A BA TA Ceria

Pengenalan membaca dalam pembelajaran anak usia dini pada dasarnya dilakukan melalui penggunaan media pembelajaran, baik media langsung ataupun media tidak langsung yang ada disekitar anak. Media yang sering ditemukan dan digunakan oleh guru berupa kartu-kartu huruf, kartu kata, kartu gambar, balok huruf dan yang lainnya. Dan semua ini disajikan dalam bentuk manual. Media pembelajaran juga dapat membantu pendidik dalam pengenalan agama pada anak usia dini, seperti mengenal tata cara shalat, mengenal huruf-huruf hijaiyah berbaris, dan masih banyak yang lainnya. Dengan demikian dapat disimpulkan betapa besarnya peran media dalam pengenalan membaca dalam pembelajaran anak usia dini.

Kegiatan membaca berarti memahami tulisan, rangkaian kata-kata dengan dekade untaian lambang tertulis. Jadi kegiatan membaca menuntut lebih banyak mengeja kata dan huruf karena makna untaian kata tersebut harus dipahami artinya. Media kartu huruf hijaiyah juga dapat kita kenalkan kepada anak didik dengan cara menuliskan bacaannya pada krtu huruf tersebut, secara tidak langsung anak sudah dapat mengenali huruf demi huruf.

Pengenalan huruf hijaiyah melalui game A BA TA ceria adalah pengenalan huruf dan kata melalui game, kartu huruf dan gambar. Dimana anak dapat menyebutkan huruf, kata sesuai gambar yang terlihat dilayar komputer/laptop. Secara bertahap anak dapat mengenal huruf demi huruf dan dirangkai menjadi kata. Bahkan anak dapat menyusun kalimat sederhana dengan menggunakan dua atau tiga kata secara bersamaan. Penggunaan game A BA TA ceria untuk peningkatan kemampuan membaca yang dimaksud dalam penelitian ini adalah merancang dan melaksanakan pembelajaran metode iqra' yang dilaksanakan melalui game A BA TA ceria dapat meningkatkan kemampuan membaca.

Peningkatan kemampuan membaca melalui game A BA TA ceria yang akan dilakukan adalah memberikan pengenalan huruf-huruf untuk pengenalan membaca, menyebutkan gambar yang memiliki huruf awal yang sama dan mengetahui adanya keterkaitan antara bunyi dengan bentuk huruf dilakukan melalui game A BA TA ceria. Pembelajaran ini menggunakan media komputer/laptop dan kartu huruf hijaiyah.

2. Pengenalan Konsep Bilangan melalui Game AKMOKO BASSE

Penulis juga menginovasi media pembelajaran manual menjadi media berbasis IT dengan membuat game anak ayam untuk pembelajaran yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak diantaranya pengembangan karakter, motorik, kognitif, bahasa, seni dan sosial emosional. Media pembelajaran tersebut penulis beri judul Game "AKMOKO BASSE". AKMOKO BASSE merupakan singkatan dari : "A" (Anak ayam), "K" (Karakter), "MO" (Motorik), "KO" (Kognitif), "BA" (Bahasa), "S" (Seni), "SE" (Sosial Emosional). Jadi Game AKMOKO BASSE adalah Game Anak Ayam untuk mengembangkan *Nilai Karakter, Motorik, Kognitif, Bahasa, Seni dan Sosial Emosional*.

Media Game "AKMOKO BASSE" adalah media game yang dibuat menggunakan Adobe Flash CS3. Game "AKMOKO BASSE" ini penulis rancang agar lebih menarik bagi anak. Namun penulis juga memodifikasi

permainan ini dengan menggunakan anak ayam, telur ekspresi, yang terbuat dari barang bekas dan tutup botol. Media ini dilatar belakangi berdasarkan kondisi empirik yang terjadi di TK Islam Jam'iyatul Hujjaj, sekaligus sebagai upaya untuk meningkatkan kecintaan kita terhadap lingkungan melalui pemanfaatan barang-barang bekas sebagai media pembelajaran. Media Game "*AKMOKO BASSE*" dirancang dengan memperhatikan 10 prinsip pembelajaran di PAUD diantaranya : belajar melalui bermain, berorientasi pada perkembangan anak, berorientasi pada kebutuhan anak, berpusat pada anak, pembelajaran aktif, berorientasi pada pengembangan karakter, berorientasi pada pengembangan kecakapan hidup, didukung oleh lingkungan yang kondusif, berorientasi pada pembelajaran yang demokratis dan pemanfaatan media belajar, sumber belajar dan nara sumber.

Game "*AKMOKO BASSE*" merupakan permainan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini. Game *AKMOKO BASSE* adalah permainan/game anak ayam untuk mengembangkan nilai karakter anak, motorik, kognitif, bahasa, seni dan sosial emosional. Penggunaan media *Game "AKMOKO BASSE"* yang dilakukan di TK Islam Jam'iyatul Hujjaj dilaksanakan di sentra IMTAQ/IPTEK. Media ini dibuat dengan cara memanfaatkan barang bekas kemudian di modifikasi menjadi media pembelajaran berbasis IT, sehingga anak dapat langsung menggunakan media game "*AKMOKO BASSE*" ini untuk mengembangkan berbagai aspek melalui komputer/laptop. Adapun pendukung dari game ini adalah permainan manual/media yang dibuat memanfaatkan barang limbah yaitu dari bekas gelas minuman dan juga dari cangkang telur yang mana nantinya juga dapat mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini.

3. Pengenalan Lingkungan Melalui Media Game WISATA JAGAD

Media game "*WISATA JAGAD*" adalah permainan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini. Game

WISATA JAGAD adalah permainan/game Jam Gadang untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal lingkungan Kota Bukittinggi kepada anak usia dini. Penggunaan media *Game* “WISATA JAGAD” yang dilakukan di TK Islam Jam’iyyatul Hujjaj dilaksanakan di sentra IMTAQ/IPTEK. Media ini dibuat dengan cara memanfaatkan barang bekas kemudian di modifikasi menjadi media pembelajaran berbasis IT, sehingga anak dapat langsung menggunakan media game “WISATA JAGAD” ini untuk mengembangkan berbagai aspek melalui komputer/laptop. Adapun pendukung dari game ini adalah permainan manual/media menara jam gadang dan tutup botol yang dibuat memanfaatkan kardus dan barang bekas lainnya.

Media “WISATA JAGAD” adalah media yang dibuat dari kardus bekas menjadi sebuah menara jam gadang yang kemudian penulis jadikan media pembelajaran berbasis IT menggunakan Adobe Flash CS3. Selain dapat bermain balok/ menyusun menara jam gadang media ini juga bertujuan untuk mengenalkan lingkungan/daerah tempat tinggalnya dengan bermain komputer/laptop dan melihat keindahan Kota Bukittinggi.

Pada tiap-tiap lantai jam gadang anak bisa menemukan gambar yang berbeda. Anak bisa mengenal lingkungan sekolah pada lantai pertama, lingkungan Dinas Pendidikan dan Kementerrian Agama Kota Bukittinggi pada lantai 2, Objek Wisata yang ada di Kota Bukittinggi bisa dilihat anak pada lantai ke 3, Pahlawan yang ada di Kota Bukittinggi pada lantai ke 4, pada lantai ke 5 anak bisa mengenal Pemimpin Kota Bukittinggi dan pada lantai ke 6 penulis telah menyediakan permainan dimana anak bisa melihat gambar Al Qur’an, mesjid dan rumah adat. Pada gambar Al Qur’an anak bisa belajar mendengar dan melafadzkan surat-surat pendek dan pada gambar mesjid anak bisa mendengarkan suara adzan. Media menara jam gadang ini dirancang berdasarkan kondisi empirik yang terjadi di TK Islam Jam’iyyatul Hujjaj karena tidak semua anak mengetahui dan mengenal tentang lingkungan Kota Bukittinggi sekaligus menanamkan aqidah sedini mungkin kepada anak.

BAB III

PENUTUP

A. Simpulan

Bertitik tolak pada permasalahan, pemecahan masalah, strategi yang digunakan, alternatif pengembangan dan pembahasan dalam menggunakan Teknologi Informasi sebagai media dan sumber pembelajaran di TK Islam Jam'iyatul Hujjaj Kota Bukittinggi, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembelajaran menjadi menyenangkan bagi anak melalui media pembelajaran berbasis IT.
2. Kemampuan anak dalam mengembangkan aspek pengembangan bahasa berkembang dengan baik media pembelajaran berbasis IT.
3. Kemampuan anak dalam Mengembangkan aspek kognitif berkembang dengan baik melalui media pembelajaran berbasis IT.
4. Kemampuan anak dalam menenal lingkungan berkembang dengan baik melalui media pembelajaran berbasis IT.

B. Saran

Adapun saran dalam penulisan ini adalah sebagai berikut :

1. Diharapkan agar guru TK lebih kreatif dan inovatif dalam menyediakan media pembelajaran anak.
2. Hendaknya guru memberikan kesempatan kepada anak untuk memilih media permainan yang mereka senangi.
3. Pada waktu penggunaan media ini sebaiknya guru berada di samping anak dan memberikan reward terhadap kegiatan yang di lakukan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas 2003 *Undang-undang no 20 th 2003 tentang Sistim Pendidikan Nasional*, Jakarta. Departemen Pendidikan Nasional.
- Fathani, H. A. (2008). *Belajar Matematika di Usia Dini*. [Online]. Tersedia: <http://BelajarMatematikadiUsiaDini.penulislepas.com.html> [07 Januari 2010]
- Hawadi. 2001. *Bermain dan Pengenalan Lingkungan*. Jakarta Departemen Pendidikan Nasional. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi. Direktorat Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Tenaga Perguruan.
- Ismet, Syahrul. 2011. *Pendidikan Qura'ni Anak Usia Dini*. Skolar Makalah). PG-PAUD. FIP UNP, Padang
- Poerwadarminta. 2003. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta. Balai Pustaka. Pusat Bahasa. Departemen Pendidikan Nasional.
- Semiawan Conni. 2006. *Perkembangan Membaca Anak TK (Skolar Fasilitator)*. Jakarta. Direktorat Jenderal Pendidikan Sekolah Dasar dan Menengah. Departemen Pendidikan Nasional