

PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG 1-10 MELALUI VIDEO ANIMASI PADA KELOMPOK A DI RA AR ROHMAM PEKUKUHAN KECAMATAN MOJOSARI KABUPATEN MOJOKERTO

Susi Maulida ^{a,1}, Umi Kaidaro ^{b,2}

^a STIT NU Al Hikmah Mojokerto, Indonesia,

^b RA Ar Rohmah, Indonesia

¹ maulida4455@gmail.com; ² umi.maqfiro@gmail.com

Informasi artikel

Received :
September 16, 2022.
Revised :
September 20, 2022.
Publish :
September 30, 2022.

Kata kunci:
*Kemampuan
berhitung,
Video animasi,
Anak usia dini.*

Keywords:
*Numeracy skills,
Animated video,
Early childhood.*

ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang upaya meningkatkan kemampuan berhitung permulaan melalui media video animasi. Kajian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan berhitung 1-10 pada anak yang disebabkan kurangnya media pembelajaran yang digunakan guru. Adapun penelitian ini bertujuan untuk melihat efektifitas penggunaan media video animasi dapat meningkatkan kemampuan berhitung 1-10 pada anak kelompok A RA Ar- Rohmah. Dalam pelaksanaan penelitian ini tepatnya dilaksanakan pada semester I dengan 2 siklus, dapat di peroleh hasil penelitian dengan melihat lembar observasi anak yang semakin menunjukkan peningkatan dalam perkembangan berhitung 1- 10 terlihat di siklus I sebesar 58% sedangkan pada siklus II mencapai 83%, Sehingga kegiatan dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berhasil karena mencapai peningkatan mencapai 25%. Dengan menggunakan media video animasi anak dapat mengetahui konsep angka, mengenal lambang bilangan, menghitung benda dengan bermain sambil belajar dalam suasana yang menyenangkan. Penggunaan video animasi juga berpengaruh dalam perkembangan kemampuan berhitung anak dengan didukung kegiatan yang menunjangnya yaitu kegiatan dengan kreatif dan inovatif

ABSTRACT

This study discusses efforts to improve early numeracy skills through animated video media. This study is motivated by the low ability to count from 1-10 in children due to the lack of learning media used by teachers. This study aims to see the effectiveness of the use of animated video media in increasing the ability to count from 1-10 in group A RA Ar-Rohmah children. In the implementation of this research, it was precisely carried out in the first semester with 2 cycles, the results of the study could be obtained by looking at the observation sheets of children who increasingly showed an increase in the development of counting 1-10 seen in the first cycle of 58% while in the second cycle it reached 83%. it can be concluded that this study was successful because it achieved an increase of up to 25%. By using animated video media, children can know the concept of numbers, recognize number symbols, count objects by playing while learning in a fun atmosphere. The use of animated videos also influences the development of children's numeracy skills with the support of activities that support them, namely creative and innovative activities.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Pendidikan ini dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal. Salah satu aspek yang harus dikembangkan pada anak usia dini adalah aspek kognitif. Usaha untuk menggali kemampuan kognitif yang dimiliki oleh anak dapat dilakukan dengan berbagai cara termasuk melalui kegiatan pengembangan kemampuan berhitung. Kemampuan berhitung adalah kemampuan untuk menggunakan penalaran, logika dan angka-angka. Kemampuan berhitung merupakan kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak dalam hal matematika seperti kegiatan mengurutkan bilangan atau membilang dan mengenal jumlah. Kemampuan berhitung untuk anak usia dini diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika, seperti pengenalan konsep bilangan, lambang bilangan, warna, bentuk, ukuran, ruang, posisi dan dapat membentuk sikap logis, kritis, cermat dan kreatif pada diri anak.

Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, begitu juga sebaliknya untuk menggunakan media tertentu diperlukan metode yang sesuai. Sedangkan dalam menggunakan metode dan media harus memperhatikan tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respons yang diharapkan dapat dikuasai siswa setelah pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu selain mengajar guru diuntut lebih inovatif agar proses pembelajaran berlangsung menyenangkan salah satu alternatifnya yaitu dengan memanfaatkan teknologi seperti menggunakan media pembelajaran video animasi. Video animasi sering disebut gambar yang bergerak berasal dari kumpulan objek yang disusun secara khusus sehingga bergerak sesuai alur yang sudah ditentukan pada setiap hitungan waktu. Video animasi dapat diartikan suatu tayangan yang merupakan hasil dari pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak.

Berdasarkan pembelajaran yang dilakukan penulis di kelas, diketahui bahwa anak-anak belum bisa fokus untuk memahami materi. Hal ini dapat dilihat dari hasil lembar kerja anak yang sudah dikerjakan pada materi berhitung, ternyata dari anak 15 hanya 4-5 anak atau 8%-14% dapat mengerjakan sendiri tanpa bimbingan dari gurunya

sedangkan yang lain mengerjakan tugasnya dengan bimbingan gurunya. Ini menunjukkan kemampuan anak dalam mengenal konsep angka belum berkembang sesuai dengan usianya.

Pada pra penelitian di RA AR Rohmah Pekukuhan Mojosari. Permainan - permainan atau media pembelajaran berhitung yang digunakan dalam pembelajaran disekolah tersebut yaitu: Buku Aktivitas Siswa Dan Buku Tematik (BACRA) Media yang digunakan tidak menarik sehingga anak tidak semangat belajar. Dari permasalahan di atas salah satu alternatif atau upaya untuk meningkatkan berhitung pada anak adalah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media yang menarik agar anak-anak semangat untuk belajar. Penggunaan video animasi diharapkan dapat meningkatkan berhitung pada anak usia dini. Dengan dasar pemikiran tersebut peneliti bermaksud untuk mengadakan penelitian yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Berhitung 1-10 Melalui Video Animasi Pada Kelompok A Ra Ar Rohmah Pekukuhan Mojosari”

METODE

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode deskriptif. Menurut Iskandar, (2011: 25) bahwa metode deskriptif adalah pencarian fakta dengan interpretasi yang tepat. Penelitian deskriptif mempelajari masalah-masalah dalam masyarakat, serta tata cara yang berlaku dalam masyarakat serta situasi-situasi tertentu, termasuk tentang hubungan-hubungan, kegiatan-kegiatan, sikap-sikap, pandangan-pandangan, serta proses-proses yang sedang berlangsung dan pengaruh-pengaruh dari suatu fenomena.

Sedangkan bentuk penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Menurut Iskandar, (2011: 2) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan kajian sistematis tentang upaya meningkatkan mutu praktik pendidikan oleh sekelompok masyarakat memalui tindakan praktis yang dilakukan dan merefleksi hasil tindakannya. Alasan peneliti menggunakan bentuk Penelitian Tindakan kelas untuk meningkatkan hasil belajar anak yang berupa kemampuan berhitung 1-10 melalui video animasi. Subjek dalam penelitian ini adalah 12 anak dengan rincian 7 laki-laki dan 5 perempuan, dalam hal ini anak diposisikan sebagai subjek penelitian karena anak usia 4-5 tahun tersebut yang dinilai kemampuan

berhitung permulaan yang rendah, dan akan dioptimalkan dengan kegiatan pada penelitian tindakan kelas. Siklus penelitian adalah sebuah rangkaian tahap penelitian dari awal hingga akhir.

Ada empat tahap menganalisis data yaitu : pengumpulan data, reduksi data, paparan data, dan penyimpulan. Tahapan-tahapan analisis itu akan diuraikan sebagai berikut:

1. Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ialah pengamatan, wawancara, dan dokumentasi. Untuk melaksanakan teknik tersebut tentunya peneliti memerlukan persiapan, agar peneliti lebih mudah dalam penelitian.

2. Reduksi Data

Reduksi data yaitu proses pemilihan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu dan mengorganisasikan dengan cara sedemikian sehingga simpulan-simpulan akhirnya ditarik dan diverifikasi.

3. Penyajian Data atau Display Data

Penyajian data yaitu sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan simpulan dan pengambilan tindakan. Dalam pelaksanaan penelitian penyajian-penyajian data yang lebih baik merupakan suatu cara yang utama bagi analisis kualitatif yang benar-benar valid. Berdasarkan keterangan di atas, penyajian data ini dimaksudkan untuk memudahkan dalam mengambil data, mengingat data yang dikumpulkan melalui wawancara harus terpisah dalam kelompok-kelompok sesuai dengan masalah yang diinginkan. Setelah dilakukan display terhadap data dengan maksud untuk memudahkan mana data yang terpilih atau tidak.

4. Verifikasi dan Penarikan Kesimpulan

Data-data yang telah didapat dari hasil penelitian kemudian diuji kebenarannya. Penarikan simpulan ini merupakan bagian dari konfigurasi utuh, sehingga simpulan-simpulan juga diverifikasi selama penelitian

berlangsung. Verifikasi data yaitu pemeriksaan tentang benar dan tidaknya hasil laporan penelitian. Sedangkan simpulan adalah tinjauan ulang pada catatan di lapangan atau simpulan diuji kebenarannya, kekokohnya merupakan validitasnya (Milles Huberman, 2000: 19). Keterangan di atas, maka proses verifikasi dan penarikan kesimpulan dalam penelitian ini dilakukan setelah data temuan disajikan untuk tahap pertama peneliti berusaha untuk memahami makna dari data yang telah disajikan, kemudian dikomentari berdasarkan pemahaman peneliti atau pendapat para pakar, setelah itu barulah dapat ditarik kesimpulan.

Adapun bentuk perhitungan yang dianggap relevan dengan masalah yang hendak dipecahkan adalah dengan:

$$\%P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan:

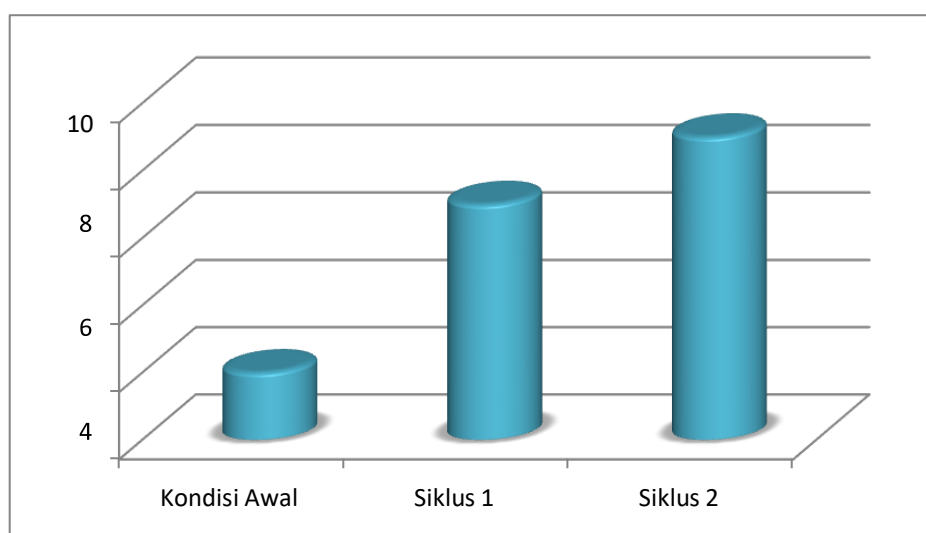
- P : Presentase
- F : Frekuensi Jawaban
- N : Jumlah Responden
- 100 : Bilangan Tetap

Melalui penggunaan rumus persentase peneliti bermaksud untuk menghitung hasil observasi kemampuan anak yang sesuai dengan alternatif jawaban, dalam penelitian ini yang menjadi responden adalah anak.

PEMBAHASAN

Pada pelaksanaan kegiatan belajar siklus I pada kelompok A di RA Ar-Rohmah Pekukuhan Mojosari dengan jumlah 12 anak, pada proses pembelajaran, anak diberi lembar kerja dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan perkembangan anak yang telah dicapai. Dalam kegiatan ini guru sudah benar melakukan langkah-langkah pembelajaran yang sudah dirancang tetapi ternyata tidak semua anak dapat memahami materi pembelajaran yang telah disampaikan, buktinya banyak anak yang hanya mengenal angka 1-5 saja. Melihat kenyataan ini, guru perlu mengevaluasi kembali apa yang telah disampaikan kepada anak, caranya dengan memperbarui metode, media pembelajaran dan kegiatan yang lebih bervariasi yang

diharapkan akan dapat memperbaiki dan meningkatkan kemampuan berhitung 1-10 anak. Pada pembelajaran di siklus II anak diberi lembar kerja dengan tujuan untuk mengetahui tingkat pencapaian anak selama proses pembelajaran yang dilakukan. Dari hasil pelaksanaan di siklus II hanya ada 2 anak dari 12 anak yang belum mampu berhitung 1-10. Dalam hal ini sudah terlihat bahwa upaya yang dilakukan guru untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak telah berhasil. Dengan menggunakan media video animasi dengan didukung mengerjakan lembar kerja serta kegiatan yang bervariasi dapat diperoleh dengan hasil yang memuaskan dan diharapkan ada 9 anak dari 12 anak perkembangan kemampuan belajar meningkat. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus II sebagian besar anak sudah berkembang kemampuan berhitungnya sesuai yang diharapkan. Hal ini disebabkan karena anak sudah mengerti dan paham dengan materi yang di jelaskan melalui media video animasi.



Grafik Peningkatan Kemampuan Berhitung 1-10 pada Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II.

Berdasarkan gambar di atas, dapat diketahui bahwa kemampuan berhitung 1-10 dari kondisi awal, siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Pada siklus I kemampuan berhitung anak mengalami peningkatan ada 7 anak yang belum berkembang dan 3 anak berkembang sesuai dengan harapan dari kondisi awal. Kemudian pada siklus II nilai kemampuan berhitung anak juga mengalami peningkatan mencapai 83% yaitu sebesar 9 anak berkembang sesuai dengan harapan hanya ada 3 anak yang berkembang sesuai dengan harapan. Dengan melihat hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa media video animasi memiliki dampak positif

dalam meningkatkan kemampuan berhitung 1-10 anak. Hal ini dapat dilihat dari semakin meningkatnya perkembangan kemampuan berhitung anak dari 7 anak yang belum berkembang kemampuannya menjadi 10 anak yang berkembang sesuai dengan harapan.

Dan untuk aktivitas guru, selama proses pembelajaran telah melaksanakan langkah-langkah dengan baik. Jadi dapat dikategorikan baik. Hal ini terlihat guru yang selalu mendampingi anak ketika anak melakukan kegiatan, membantu anak yang mengalami kesulitan, memberikan penguatan saat kegiatan penutup.

Dengan melihat hasil yang ada pada hasil pembelajaran, anak mengalami peningkatan yang signifikan, yaitu sebesar 25% sehingga media video animasi sangat cocok digunakan pada pembelajaran ini. Sebagai titik tolak ukur untuk keberhasilan media video animasi sudah ditunjukkan pada grafik yang sudah jelas berhasil meningkatkan kemampuan berhitung 1-10 pada anak seperti anak dapat mengetahui konsep angka, mengenal lambang bilangan, menghitung benda dan melakukan kegiatan pembelajaran melalui bermain sambil belajar dalam suasana yang menyenangkan.

Keberhasilan ini tidak luput dari kesungguhan guru dalam menggunakan media video animasi dan usaha guru meningkatkan kemampuan berhitung anak. Agar tercapai dengan maksimal, peranan guru bisa dikatakan sangat penting untuk menciptakan suasana belajar yang aktif. Bila anak antusias maka pembelajaran berjalan dengan menarik, kondusif, materi yang disampaikan akan terserap dengan baik dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dideskripsikan pada bab IV, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan media video animasi pada kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berhitung 1-10 pada anak kelompok A RA Ar Rohmah Pekukuhan Mojosari. Hal ini dapat dibuktikan dengan melihat hasil lembar observasi anak pada siklus I dan II. Pada siklus I pada pembelajaran kegiatan berhitung 1-10 mencapai 58% dari 12 anak ada 10 anak yang masih belum berkembang kemampuan berhitungnya. Sedangkan hasil pelaksanaan di siklus II mencapai 83% hanya ada 2 anak dari 12 anak yang belum mampu berhitung

1-10. Dalam hal ini sudah terlihat bahwa upaya yang dilakukan guru untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak telah berhasil. Dari data tersebut dapat dikatakan pelaksanaan pembelajaran siklus I dan siklus II telah mengalami peningkatan mencapai 25%.

Penggunaan media video animasi berpengaruh terhadap kemampuan kognitif anak yang ditandai dengan naiknya perkembangan kemampuan kognitif dari siklus I sampai pada akhir siklus II, serta penggunaan media video animasi selaras dengan pembelajaran yang berlangsung pada saat ini karena video animasi dapat dilihat dimanapun dan kapan pun sesuai dengan keinginan anak dan sesuai untuk pembelajaran jarak jauh atau kegiatan belajar di rumah yang dikemas dengan menarik dan menyenangkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Allah SWT atas karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya ilmiah ini dan pengelola jurnal ABATA yang telah menerbitkan artikel ini.

REFERENSI

- Arief S. Sadiman, dkk. 2012. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Daryanto, 2010. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fadillah, Muhammad. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD: Tinjauan Teoritik dan Praktik*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Hasnida. 2014. *Analisa Kebutuhan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Luxima Metro Media.
- Heinich, Robert., Michael Molenda., James D. Russell., dan Sharon E. Smaldino. 1996. *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey: Prentice Hall Inc. Panjaitan, Keysar. 2011.
- Ibrahim, H. 2001. *Media Pembelajaran: Arti, fungsi, landasan penggunaan, klasifikasi, pemilihan, karakteristik oht, opaque, filmstrip, slide, film, video, tv, dan penulisan naskah slide. (Bahan sajian program pendidikan akta mengajar III-IV)*. Malang: FIP-IKIP Malang.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring (Dalam Jaringan), Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2005.
- Mansur. 2005, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar

- Sujiono, Yuliani Nurani. (2009). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Indeks
- Susanto, Ahmad. 2011. Perkembangan Anak Usia Dini (Pengantar dalam Berbagai Aspeknya). Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sutirman, (2013). Media & Model-model Pembelajaran Inovatif. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Suyadi, Konsep Dasar PAUD, Rosdakarya, Bandung, cet. I, 2013 Tim Pustaka Familia, Warna-Warni Kecerdasan Anak Dan Pendampingannya, Kanisius, Yogyakarta, 2006.
- Suyadi. 2014. Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Jakarta: CV, Medya Jakarta)
- Undang-undang Sisdiknas. 2003. Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta : Depdiknas.
- Witherington (dalam buku susanto). 2011. Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Wiyani, Novan Ardy. 2015. Manajemen PAUD Bermutu Konsep dan Praktik MMT di KB, TK/RA. Yogyakarta: Gava Media
- Yuliani Nurani Sujiono, dkk. 2005. Metode Pengembangan Kognitif. Jakarta: Universitas Terbuka.