



PENGGUNAAN VIDEO ANIMASI UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK DI TAMAN KANAK-KANAK

Oleh :

Citra Pratiwi Ramli, Zulminiati

Program Studi PGPAUD

Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Padang

Indonesia

e-mail: citrapratiwi111998@gmail.com, zulminiati@fip.unp.ac.id

DOI: [10.17509/edukids.v18i2.33951](https://doi.org/10.17509/edukids.v18i2.33951)

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan video animasi terhadap kemampuan berhitung anak usia dini di Taman Kanak-kanak Pertiwi IV Talawi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi experiment*. Teknik pengumpulan data memakai test dengan 10 butir instrumen pernyataan. Teknik analisis membandingkan 2 rata-rata nilai, menggunakan uji t (t-tes). Tetapi sebelum melaksanakan uji normalitas serta uji homogenitas. Bersumber pada hasil penelitian didapatkan nilai rata-rata kelas eksperimen yang memakai video animasi ialah 35,93 dengan standar deviasi yang didapatkan 2,25 serta nilai rata-rata kelas kontrol yang memakai video pembelajaran berhitung non-animasi adalah 29,53 dengan standar deviasi 1,40. Bersumber pada perhitungan uji-t dengan bantuan SPSS diperoleh nilai signifikansi (Sig.) sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti ada pengaruh. Dengan demikian bisa disimpulkan bahwa penggunaan video animasi mempengaruhi pada perkembangan kemampuan berhitung anak di TK Pertiwi IV Talawi.

Kata Kunci : Animasi, berhitung, anak

Abstract: This study aims to determine the effect of using animated videos on the numeracy skills of early childhood in Kindergarten Pertiwi IV Talawi. This study uses a quantitative approach with a quasi experimental research type. The data collection technique used a test with 10 statement instrument items. The analysis technique compares 2 average values, using the t test (t-test). But before carrying out the normality test and homogeneity test. Based on the results of the study, the average value of the experimental class using animated video was 35.93 with a standard deviation of 2.25 and the average value of the control class using non-animated counting learning videos was 29.53 with a standard deviation of 1,40. Based on the calculation of the t-test with the help of SPSS, the significance value (Sig.) Is obtained of $0.000 < 0.05$, which means that there is an effect. Thus it can be concluded that the use of animated videos affects the development of children's numeracy skills in TK Pertiwi IV Talawi.

Key Word: Animation, numeracy, child

PENDAHULUAN

Salah satu kemampuan matematika yang harus dipahami oleh anak usia dini ialah kemampuan berhitung. Menurut Susanto (2011: 98) kemampuan berhitung yakni kemampuan untuk menggunakan penalaran, logika serta angka-angka yang diawali dari lingkungan terdekat anak, yang kemudian seiring dengan perkembangan kemampuan anak bisa bertambah ke tahap yang berhubungan dengan penjumlahan serta pengurangan.

Tujuan dari pengembangan kemampuan berhitung pada anak usia dini adalah untuk menstimulasi kepekaan serta kemampuan anak untuk mengamati pola-pola *logis serta numeric* (bilangan) dan kemampuan berfikir rasional ataupun logis, yang mana tercantum dalam *Intelijen Logical Mathematical*. Selain itu, pengembangan kemampuan berhitung pada anak usia dini juga ada dalam Permendikbud nomor 146, ialah peserta didik diharapkan mengenali bentuk simbol angka dari 1-10, sanggup menyatakan bilangan, sanggup menepatkan antara jumlah suatu benda dengan simbol angka yang cocok serta sanggup berhitung sederhana. Berdasarkan uraian tersebut dapat dipahami betapa pentingnya meningkatkan kemampuan berhitung pada anak, khususnya dalam pembelajaran di Taman Kanak-kanak.

Akan tetapi, berdasarkan hasil observasi di TK Pertiwi IV Talawi khususnya pada kelompok B ditemukan bahwa kemampuan berhitung pada anak belum berkembang maksimal, hal ini ditunjukkan dengan hasil setelah semua anak diberikan soal berhitung berupa instrument test, dimana tiap anak menanggapi soal berupa hitungan, mencocokkan, penjumlahan, serta pengurangan. Dari 15 anak diperoleh keterangan : Persentase anak yang berhasil (anak yang tercantum dalam kategori BSB) terdapat 0 anak (0%),

Kategori berkembang sesuai harapan (BSH) terdapat 3 anak (20%), buat kategori mulai berkembang (MB) terdapat 5 anak (33%) serta buat kategori belum berkembang (BB) terdapat 7 anak (47%), sehingga bisa dikategorikan anak yang berhasil hanya 20%.

Salah satu penyebab rendahnya kemampuan berhitung anak kelompok B di TK Pertiwi IV Talawi adalah masih banyak tenaga pendidik yang kurang memanfaatkan media pembelajaran. Disamping itu ada tenaga pendidik yang memanfaatkan media dalam mengajar berupa gambar dan Lembar Kerja Siswa (LKS). Tentu saja pemakaian media yang monoton membuat anak jadi jenuh, sehingga bisa berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Pebryanto serta Rahajaan (2016: 616) menyatakan bahwa uraian konsep matematika pada anak usia dini khususnya berhitung cenderung kurang, disebabkan sedikitnya alat peraga yang dipakai dalam pembelajaran, sehingga ketuntasan belajar anak belum tercapai. Bagi Lisa (2017: 93) proses pembelajaran pada anak TK masih menjadi masalah beberapa tahun belakangan, sebab pola pembelajaran cenderung berorientasi akademik serta masih berpikiran kalau konsep-konsep yang terdapat pada diri seseorang tidaklah bisa tumbuh secara otomatis. Namun harus melewati perlakuan yang ditanamkan oleh orang dewasa. Cara memperkenalkan konsep berhitung pada anak usia dini tidak bisa disamakan dengan orang dewasa. Pengenalan konsep pada anak usia dini harus diberikan melalui permainan dengan media pembelajaran yang tidak membahayakan untuk anak (Anugerah, 2016: 129).

Oleh karena itu, pendidik perlu memakai strategi serta media pembelajaran yang menarik dan beragam untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak, supaya dapat

berkembang dengan maksimal. Salah satu teknik yang bisa dicoba untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak ialah dengan mengemas pembelajaran berhitung dengan menggunakan media yang tepat. Banyak media dapat digunakan untuk memudahkan pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran berhitung, salah satunya adalah video animasi yang menggabungkan antara suara dan animasi kartun sehingga dapat menarik minat dan daya imajinasi anak.

Anak-anak suka meniru serta mencermati idola di dekatnya, seperti tokoh yang terdapat dalam sebuah film kartun ataupun film animasi. Video animasi bisa memicu imajinasi anak sehingga dapat memberikan kesan yang berarti di memori anak. Tidak hanya itu, video animasi juga mempunyai kemampuan yang besar dalam menarik atensi, pengaruhi sikap serta tingkah laku anak. Perihal ini disebabkan video animasi memakai karakter yang mudah disukai anak. Nurhikmah, dkk (2017) mengungkapkan media video animasi bertabiat interaktif sehingga bisa memotivasi siswa dalam belajar. Sedangkan Han, dkk (2019: 377) menyatakan jika pemakaian media animasi dieksplor untuk memfasilitasi siswa mendapatkan penyelesaian permasalahan. Tujuannya ialah untuk memacu atensi pendidik melaksanakan penelitian lebih lanjut tentang pemakaian media video animasi.

Berdasarkan hasil penelitian yang dicoba oleh Yuliani, dkk (2017) menyatakan kalau ada pengaruh atau perbandingan yang signifikan hasil kemampuan berhitung antara kelompok anak yang belajar memakai video animasi dengan kelompok anak yang belajar hanya memakai papan tulis. Sejalan dengan penelitian tersebut, Md. Baharul Islam, dkk (2014: 43) dalam penelitiannya menemukan bahwa penggunaan video animasi dapat

meningkatkan perhatian dan daya konsentrasi anak termasuk kemampuan berhitungnya. Bahkan anak-anak mengaku lebih senang dan tertarik belajar dengan video animasi serta lebih mudah memahami pembelajaran dibandingkan dengan metode lainnya.

Berdasarkan paparan di atas bisa dilihat jika penggunaan media pembelajaran khususnya video animasi dapat mempermudah anak dalam menguasai materi pelajaran sehingga dapat berakibat pada meningkatnya kemampuan anak terhadap materi yang dijelaskan. Terkait dengan hal tersebut hingga penulis tertarik mempelajari lebih lanjut tentang : "Pengaruh Penggunaan Video Animasi terhadap Kemampuan Berhitung Anak di TK Pertiwi IV Talawi".

METODE

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini ialah kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi experiment*. Populasi penelitian merupakan Taman Kanak-kanak Pertiwi IV Talawi, muridnya berjumlah 53 anak yang terbagi dalam 4 kelompok. Kelompok B2 selaku kelas eksperimen serta kelompok B1 selaku kelas kontrol, masing-masing berjumlah 15 orang anak.

Teknik pengambilan sampel yang dicoba merupakan teknik *purposive sampling*, ialah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2012: 85). Seseorang ataupun sesuatu diambil selaku sampel sebab mempunyai informasi yang dibutuhkan dalam penelitian. Instrumen yang dipakai dalam penelitian ini ialah tes buatan guru. Dalam penelitian ini penulis memakai tes buatan guru yang disusun dalam bentuk tes perbuatan. Bagi Arifin (2011: 149) tes perbuatan merupakan tes yang menuntut jawaban dari peserta didik dalam bentuk perilaku, tindakan, serta perbuatan.

Titik tolak dari penyusunan instrumen ialah variabel-variabel

penelitian yang ditetapkan buat diteliti, berikutnya diberikan indikator yang hendak diukur. Kemudian dijabarkan menjadi butir-butir (item) pernyataan. Buat mempermudah penyusunan instrumen, hingga dipakai tabel kisi-kisi instrumen. Sebagaimana dikatakan Arikunto (2010: 267) kisi-kisi instrumen merupakan suatu tabel yang menampilkan ikatan antara hal-hal yang disebutkan dalam kolom. Kisi-kisi instrumen menampilkan kaitan antara variabel dengan sumber data diambil, metode yang dipakai, serta instrumen yang disusun.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian mengenai penggunaan video animasi terhadap kemampuan berhitung anak di TK Pertiwi IV Talawi membuktikan video animasi mempunyai dampak berarti terhadap perkembangan kemampuan berhitung anak pada kelompok eksperimen di kelas B2. Sehingga bisa dilihat dari analisis deskripsi perhitungan simpel serta pengujian hipotesis dengan memakai uji-tes dengan bantuan SPSS tipe 21.0 for window.

Dari hasil penelitian didapatkan nilai rata-rata kelas eksperimen yang memakai video animasi yaitu 35,93 dengan standar deviasi 2,25 serta nilai rata-rata kelas kontrol yang memakai video pembelajaran berhitung non-animasi adalah 29,53 dengan standar deviasi 1,40. Bersumber pada perhitungan uji-t dengan bantuan SPSS didapatkan nilai signifikansi (Sig.) sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti ada pengaruh. Dengan demikian bisa disimpulkan kalau pemakaian video animasi mempengaruhi pada perkembangan kemampuan berhitung anak di TK Pertiwi IV Talawi.

Pada kegiatan penelitian digunakan video animasi berhitung yang beragam, dimana video animasi tersebut berisi animasi hal-hal yang dekat dengan lingkungan anak seperti alat transportasi,

hewan dan animasi lainnya sehingga anak selalu antusias dalam setiap pembelajaran yang dilakukan selama penelitian.



Gambar 1

Anak-anak Menonton Video Animasi

Setelah video animasi diputarkan oleh guru, anak-anak yang biasanya lebih banyak diam dalam pembelajaran berhitung menjadi begitu bersemangat dalam menjawab berbagai pertanyaan guru sesudah menonton video animasi.



Gambar 2

Anak-anak Antusias Menjawab Pertanyaan

Pembelajaran berhitung ialah salah satu bagian matematika yang diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Belajar menghitung pada anak usia dini pasti sangat berarti selaku pengenalan dasar sebelum mengarah ke jenjang selanjutnya sehingga anak tidak merasa kesusahan nantinya. Piaget dalam Suyanto (2003:161) tujuan pembelajaran matematika buat anak usia dini selaku *logico-mathematical learning* ataupun belajar berpikir logis serta matematis dengan cara mengasyikkan serta tidak sulit.

Oleh sebab itu penggunaan media pembelajaran yang menarik sangat penting bagi anak agar kegiatan belajar berhitung tidak membosankan dan menakutkan bagi anak. Salah satu media yang bisa dipakai ialah video animasi yang saat ini belum pernah digunakan buat pengembangan kemampuan berhitung di TK Pertiwi IV Talawi. Perihal ini sejalan dengan komentar Marlianingsih (2016:133) yang mengatakan jika penggunaan media video animasi dapat meningkatkan rasa atensi yang besar dalam belajar serta tingkatkan kemampuan anak terhadap hal-hal yang dipelajarinya melalui video tersebut.

Pada penelitian ini, peneliti memakai metode penelitian *quasi eksperimen*. Penelitian ini mempunyai 2 kelompok yakni kelas kontrol serta kelas eksperimen. Kelompok pertama ialah kelompok eksperimen, yakni anak memperoleh perlakuan pembelajaran menggunakan video animasi dan kelompok kedua ialah kelompok kontrol yaitu anak yang menggunakan pembelajaran konvensional seperti biasanya berupa video berhitung non animasi. Kelompok kontrol tidak berperan buat mengendalikan variabel luar yang pengaruhi penerapan eksperimen. Kelas eksperimen pada penelitian ialah anak di kelas B2 dan kelas kontrol di kelas B1.

Tingkat perkembangan kemampuan berhitung anak yang diberi perlakuan dengan memakai video animasi lebih besar dibanding dengan kelompok yang tidak diberikan perlakuan. Perihal ini bisa tampak dari nilai post test dengan penghitungan analisis statistik deskriptif dengan bantuan *SPSS tipe 21. 0 for window* mempunyai perbandingan dalam kategori "sangat signifikan".

Dengan demikian, pembelajaran menggunakan video animasi bisa membagikan pengalaman belajar yang berarti kepada anak. Sehingga pembelajaran yang mereka alami begitu

mengasyikkan serta menggembirakan seperti prinsip belajar anak ialah bermain sembari belajar. Sebab pada hakikatnya, peserta didik mempunyai kemampuan dalam dirinya. Tidak hanya itu, kemampuan ini butuh dirangsang semenjak anak usia dini supaya bisa terwujud dengan baik, perlunya motivasi untuk anak usia dini baik dari luar ataupun dari tiap individu serta menghasilkan rasa kemauan buat meningkatkan rasa keingintahuan dalam proses pembelajaran

Hal ini sejalan dengan pendapat Marsh dalam Rahmatullah (2011: 5) yang menjelaskan tentang kelebihan dari film animasi yang dapat memberikan anak pengalaman belajar yang lebih bermakna dan memberikan stimulus yang lebih besar dibandingkan sekadar membaca buku teks, terutama dalam membahas topik-topik tertentu. Media animasi yang merupakan penggabungan unsur media lain seperti audio, teks, video, gambar, grafik dan suara menjadi satu kesatuan penyajian memiliki kelebihan karena selain menarik perhatian anak juga dapat dinikmati oleh anak dengan tipe belajar berbeda. Video animasi mampu menstimulus pemahaman anak melalui cerita dengan tema pembelajaran yang dikemas semenarik mungkin sehingga anak mudah untuk memahaminya dan ingin menonton video tersebut.

Selain itu penggunaan video animasi dalam penelitian ini menjadi efektif tidak terlepas dari peran guru yang mampu memberikan apersepsi yang menarik tentang kegiatan pembelajaran lewat video animasi pada anak di awal kegiatan. Kemudian diakhir pembelajaran tidak lupa pula guru melakukan tanya jawab dengan siswa yang berkaitan dengan video animasi yang telah ditonton oleh anak. Sehingga pembelajaran berhitung dengan menggunakan video animasi pada anak dapat berjalan efektif, efisien dan tepat guna.

Oleh karena itu penting bagi guru untuk menguasai penggunaan teknologi khususnya video animasi untuk menstimulus perkembangan anak dan meningkatkan kemampuan anak, sebagaimana Arif, *et al* (2018: 28) menyatakan bahwa seorang guru berperan penting dalam dunia pendidikan untuk itu harus selalu peka terhadap berbagai perkembangan terutama terhadap pengajaran yang menggunakan media. Seorang guru harus mampu dalam memilih media yang dekat dengan anak. Anak-anak terbiasa senang meniru dan memperhatikan tokoh idola di sekitar mereka, lebih-lebih tokoh yang ada di televisi dalam sebuah film kartun atau film animasi. Video animasi merupakan salah satu media video yang sangat digemari anak-anak. video animasi mampu merangsang imajinasi anak sehingga akan memberikan kesan mendalam yang tahan lama di memori anak. Selain itu, video animasi juga memiliki kemampuan yang besar dalam menarik perhatian, mempengaruhi sikap dan tingkah laku anak. Hal ini dikarenakan video animasi menggunakan karakter yang mudah disukai anak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan bisa disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan dalam perkembangan kemampuan berhitung anak memakai video animasi dengan yang tidak menggunakan media video animasi. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Secara keseluruhan media video animasi berpengaruh terhadap kemampuan berhitung anak dan ini dibuktikan dengan uji-t (uji hipotesis).

Oleh karena itu, Guru dalam mengajar hendaknya menggunakan berbagai media pembelajaran yang

menarik dalam kegiatan berhitung bagi anak khususnya video animasi, karena video animasi dapat ditemukan diberbagai platform media sosial seperti youtube dan sebagainya. Bahkan guru juga dapat merancang sendiri video animasi dengan berbagai aplikasi edit video sederhana yang ada sehingga dapat lebih disesuaikan dengan tema pembelajaran di TK. Sehingga pembelajaran berhitung jadi menyenangkan bagi anak dan kemampuan berhitung anak dapat berkembang optimal.

DAFTAR RUJUKAN

- Arifin, Zainal. (2011). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Bandung: Alfabeta. Jakarta: Rineka Cipta.
- Han, H.D., & Toh, T. L. (2019). "Use of Animation to Facilitate Students in Acquiring Problemsolving: From Theory to Practice". *The Mathematics Enthusiast*, 16(1):377-388.
- Hidayah, I.T. dan Adhani, D.N. dan 2016. *Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional Ular-ularan*. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, Vol. 1, No. 2, hlm. 76-146.
- Islam, Md Baharul., Ahmed, Arif., Islam, Md Kabirul., dan Shamsuddin, Abu Kalam. 2014. *Child education Through animation: An Experimental Study*. *International Journal of Computer Graphics & animation*. 4(4): 43-52.
- Lisa. 2017. *Prinsip Dan Konsep Permainan Matematika Bagi Anak Usia Dini*. dalam Skripsi Volume III. STAIN Malikussaleh Lhokseumawe.
- Marlianingsih Noni. 2016. *Pengenalan Kosa Kata Bahasa Inggris Melalui*

Media Audio Visual (Animasi)
Pada Paud. E-Journal Ilmiah
Kependidikan Vol. 3 No. 2 Juli
2016.

- Nurhikmah, Baiq Eva, dkk. 2017.
*Pengaruh Metode Bercakap-
Cakap Melalui Media Animasi
Terhadap Kemampuan Membaca
Permulaan Anak Kelompok B.* E-
Journal Pendidikan Anak Usia
Dini Universitas Pendidikan
Ganesha Jurusan Pendidikan Guru
Pendidikan Anak Usia Dini
(Volume 5. No. 2 - Tahun 2017).
- Pebriyanto & Rahajaan, J.D. (2016).
*Karakter Animasi Interaktif
Sebagai Salah Satu Media
Pembelajaran Berhitung Untuk
Anak Usia Dini (5 - 6 Tahun).* e-
Proceeding of Art & Design,
3(3D) : 616-623.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian
Kombinasi kuantitatif kualitatif
dan R&D.*
- Suyanto, Slamet. 2003. *Konsep Dasar
Pendidikan Anak Usia Dini.*
Yogyakarta: Universitas Negeri
Yogyakarta.
- Syafril. (2010). *Statistika.* Padang:
Sukabina Press.
- Susanto Ahmad. 2011. *Perkembangan
Anak Usia Dini.* Jakarta: Kencana
Prenada. Media Group.
- Yuliani, Dwi , Putu Aditya Antara,
Mutiara Magta. 2017. *Pengaruh
Video Animasi Terhadap
Kemampuan Berhitung Permulaan
Anak Kelompok B Di Taman
Kanak-kanak.*