

Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Usia Dini Binaan Rumah Zakat Melalui Video Animasi

Nurfitriany Fakhri¹, Andi Siti Nur Fatimah², Alfiyyah Zhafirah Latif³, Nur Tiara Salim⁴,
Nurul Apriliana Herli⁵

^{1,2,3,4,5} Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Negeri Makassar

E-mail: nurfitriany.fakhri@unm.ac.id, andisitunurfatimah@gmail.com,
alfiyyahzhafirahh@gmail.com, nrtiara40@gmail.com, nurulapriliana61@gmail.com

Article History:

Received: 02 Juli 2024

Revised: 20 Juli 2024

Accepted: 01 Agustus 2024

Keywords: *Early Childhood, Learning To Count, Animated Videos, Psychoeducation.*

Abstract: *Early childhood education has an important role in developing children's potential from an early age, including in learning to count. psychoeducation reviews efforts to improve early numeracy skills in early childhood through the use of innovative learning media, especially animated videos. The psychoeducation method was used to provide interesting and effective learning for 14 children assisted by Rumah Zakat Makassar. This study used a pretest-posttest approach to evaluate the effectiveness of teaching, with results showing significant improvements in children's understanding and numeracy skills after implementing the animated videos. This implementation proves that fun learning media can increase the motivation and learning outcomes of young children in the context of basic mathematics learning.*

PENDAHULUAN

Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan semua potensi dalam diri manusia, dan salah satu tahap awal pendidikan formal adalah melalui pendidikan anak usia dini . Di sisi lain, definisi pendidikan anak usia dini menurut Asosiasi Nasional untuk Pendidikan Anak Usia Dini (NAEYC) mengacu pada anak-anak di usia muda, atau “anak usia dini”, dengan anak yang berusia 0 hingga 8 tahun. Pada waktu inilah yang menyebabkan Pendidikan usia dini adalah merupakan tahapan yang memiliki peran sangat penting menguoaaya pembinaan dan memberikan rangsangan Pendidikan (Aulia & Budiningsih, 2021; Rahayu, 2020). Setiap anak itu terlahir dengan memiliki sifat yang unik,dengan berbagai kemungkinan. Salah satu pelajaran terpenting bagi anak kecil adalah berhitung. Dengan belajar berhitung, anak-anak akan mengenal dan menyebutkan berbagai bentuk angka terlebih dahulu. Penguasaan kemampuan dasar ini penting bagi anak usia dini dalam pembelajaran matematika, mencakup angka dari 1 hingga 10.

Kegiatan berhitung pada tahun-tahun awal meliputi pengurutan bilangan, penamaan, penjumlahan dan pengurangan yang dikuasai sampai pada jenjang pendidikan akhir (Delfia & Mayar, 2020; Malapata & Wijayaningsih, 2020). Keuntungan belajar berhitung sejak dini adalah anak dapat memahami dan mempelajari konsep dasar matematika dengan cara yang benar, menarik, dan menyenangkan. Selain itu, anak juga akan terhindar dari rasa takut terhadap pelajaran berhitung, sehingga membantu mereka belajar dengan lebih efektif (Sari et al., 2020). Keterampilan ini harus dimanfaatkan sejak dini dan diajarkan dengan menggunakan metode

pengajaran yang menyenangkan sepanjang anak usia dini. Adapun masalah awal dialami pada saat ini yaitu banyaknya anak usia dini belum paham apa itu konsep belajar berhitung dengan baik. Bahkan, masih banyak anak yang sangat belum memahami apa itu berhitung.

Berdasarkan pada hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di Rumah Zakat itu, ditemukan beberapa permasalahan yang dimana anak usia dini belum memiliki kemampuan dalam berhitung dan tergolong cukup rendah. Kurangnya media pembelajaran yang memadai untuk anak dalam belajar berhitung. Sebelum melakukan kegiatan kami, kami memberikan media pembelajaran yang berbentuk kertas yang berisi beberapa bentuk angka dan simbol yang ada pada perhitungan, untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada permulaan anak usia dini. Pada saat pemberian pretest tersebut beberapa anak belum mengetahui berhitung dan gunanya untuk pretest itu untuk melihat perbandingan apakah ada perubahan setelah diberikannya pretest.

Solusi untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran inovatif yang menarik bagi anak usia dini. Media pembelajaran ini tidak hanya membantu anak memahami materi yang dipelajari, tetapi juga meningkatkan motivasi mereka dalam proses pembelajaran. Metode yang diberikan dalam pembelajaran kali ini yaitu metode pembelajaran melalui animasi video untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak-anak usia dini (Astuti, 2020). Dengan metode video pembelajaran ini akan dikembangkan dengan teknologi untuk menyingkat sebuah informasi. Sehingga guna dari video animasi ini untuk menciptakan metode pembelajaran yang memiliki daya tarik perhatian anak usia dini serta meningkatkan semangat belajar. Selain itu juga, video animasi ini dapat memberikan motivasi terhadap anak agar proses pembelajaran berjalan lancar.

Dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis video animasi ini, dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia dini. Yang dimana awalnya, anak usia dini ini kurang memahami apa itu konsep belajar berhitung dan mengenal angka menjadi paham. Penemuan penelitian sebelumnya juga menerangkan bahwa gunanya dari media pembelajaran yang berbeda dan menarik dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih baik lagi.

METODE

Psikoedukasi adalah metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini, dengan tujuan meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak-anak binaan Rumah Zakat melalui video animasi. Psikoedukasi melibatkan pemberian informasi yang terorganisir dan relevan kepada peserta sehingga mereka dapat memperoleh pengetahuan yang diperlukan. Penelitian ini melibatkan 14 subjek. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi wawancara, observasi, dan *pretest-posttest*. Observasi dan wawancara digunakan untuk mengidentifikasi masalah yang dialami oleh anak usia dini, sementara *pretest-posttest* digunakan untuk menilai validitas penggunaan video psikoedukasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari kegiatan pengabdian kepada Anak Usia Dini Binaan Rumah Zakat Makassar tentang “Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Usia Dini Binaan Rumah Zakat Melalui Video Animasi” bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak.

Adapun tahapan pelaksanaan program pengabdian “Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Usia Dini Binaan Rumah Zakat Melalui Video Animasi” adalah:

1. *PreTest*

Dilaksanakan untuk melihat perbandingan anak sebelum pemberian psikoedukasi Berhitung Melalui Video Animasi. Anak akan diberikan *pretest* yang dilaksanakan selama 10 menit.



Gambar 1. Pemberian *pretest* Anak Binaan

2. Materi

Pemberian materi mengenai Berhitung Permulaan selama 15 menit bertujuan untuk memberikan Gambaran lebih jelas mengenai Berhitung.



Gambar 2. Pemberian materi Berhitung

3. Psikoedukasi

Edukasi melalui pemutaran video animasi dapat membantu anak-anak belajar berhitung awal secara mandiri.



Gambar 3. Video Animasi

4. *Posttest*

Pemberian *posttest* selama 10 menit dengan tujuan untuk melihat perbandingan anak setelah diberikan psikoedukasi pembelajaran Berhitung melalui Video Animasi



Gambar 4. Pemberian *Posttest* Anak Binaan

PEMBAHASAN

Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk anak binaan rumah zakat, khususnya untuk anak usia dini dengan jumlah 14 anak, didalam pembelajaran tersebut dilaksanakan Langkah awal dari proses pembelajaran yaitu dengan dilakukan pemberian tes awal. Anak-anak diberikan lembar kerja, ini bertujuan untuk mengukur tingkat kemampuan. dan perkembangan yang telah mereka capai, tahap selanjutnya yaitu pemberian materi Berhitung bertujuan untuk memberikan Gambaran lebih jelas mengenai Berhitung. Selanjutnya tahap *pre test* dengan tujuan untuk melihat perbandingan anak setelah diberikan psikoedukasi pembelajaran Berhitung melalui Video Animasi.

Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa penggunaan media video dapat memberikan pengalaman belajar yang efektif bagi siswa (Silmi & Rachmadyanti, 2018; Sutrisno et al., 2013).

Media video animasi ini meningkatkan minat belajar siswa karena menyediakan pengalaman yang menyenangkan. Animasi video ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan gaya penyampaian yang mirip bermain, sehingga anak-anak menikmati menontonnya. Pendekatan pembelajaran yang menyenangkan seperti ini membuat siswa merasa senang dalam proses belajar (Rahmatia et al., 2021; Swastrini et al., 2016), yang pada gilirannya mewujudkan suasana belajar yang nyaman dan mengasyikkan bagi siswa. Hal ini berdampak positif terhadap pemahaman siswa, khususnya dalam materi berhitung. Penelitian sebelumnya juga mengungkapkan bahwa video pembelajaran bisa secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa (Krishna, 2015).

Media video animasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa berkat tampilannya yang menarik, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa (Sudiarta & Sandra, 2016; Yuniarni et al., 2020). Media video animasi juga mendukung siswa untuk belajar dengan mandiri. Konsekuensi hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran seperti video animasi mampu memberikan manfaat dalam konteks pendidikan anak usia dini, terutama dalam materi berhitung.

Dari hasil pelaksanaan kegiatan, beberapa anak belum menguasai kemampuan berhitung dari 1 hingga 10. Namun, upaya meningkatkan keterampilan berhitung anak terlihat telah tercapai. Dengan memanfaatkan media video animasi dan dukungan dari lembar kerja, kegiatan belajar menjadi lebih efektif. Diharapkan bahwa dari 14 anak yang dinilai, Mereka mengalami peningkatan dalam kemampuan belajar mereka. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak-anak telah mencapai perkembangan kemampuan berhitung sesuai harapan. Hal ini terjadi karena anak-anak mengerti materi yang disajikan melalui video animasi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil Psikoedukasi dalam bentuk menonton video animasi, dapat ditarik kesimpulan yaitu bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung awal anak usia dini melalui penggunaan psikoedukasi berupa video animasi. Ditemukan bahwa media pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman anak terhadap materi berhitung. Hasilnya menunjukkan bahwa anak-anak menikmati pembelajaran yang menyenangkan dan mengalami peningkatan dalam kemampuan berhitung mereka setelah intervensi menggunakan video animasi dan lembar kerja. Metode ini membuktikan bahwa pendekatan yang menarik dapat berkontribusi signifikan terhadap pembelajaran anak usia dini.

DAFTAR REFERENSI

- Aulia, B. N. R., & Budiningsih, C. A. (2021). *Tingkat Pemahaman Guru Taman Kanak-kanak di Lombok dalam Stimulasi Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1082>.
- Astuti, & Istiarini. (2020). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Puzzle di PAUD Flamboyan Sukasari Kota Tangerang*. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31000/ceria.v11i2.2338>.
- Awalia, I., Pamungkas, & Alamsyah. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV*. *Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>.
- Delfia, E., & Mayar, F. (2020). *Analisis Pembelajaran Berhitung melalui Media Prisma Pintar pada Anak Usia Dini*. *Jurnal Obsesi : Journal of Early Childhood Education*, 4(1).

- <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.350>.
- Krishna, P. D. M., Sudhita, I. W. R., & Mahadewi, L. P. P. (2015). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ipa Siswa Kelas VIII Semester Genap*. E-Journal Edutech Universitas Pendidikan Krishna, P. D. M., Sudhita, I. W. R., & Mahadewi, L. P. P. (2015). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ipa Siswa Kelas VIII Semester Genap*. E-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan, 3(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23877/jeu.v3i1.5701>.
- Malapata, E., & Wijayaningsih, L. (2019). *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun melalui Media Lumbung Hitung*. Jurnal Obsesi, 3(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.183>.
- Rahmatia, R., Pajarianto, H., Kadir, A., Ulpi, W., & Yusuf, M. (2021). *Pengembangan Model Bermain Konstruktif dengan Media Balok untuk Meningkatkan Visual-Spasial Anak*. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1185>.
- Sutrisno, T., Agung, Y. A., Tri Sutrisno, & Yudha Anggana Agung. (2013). *Pengembangan Media Videoscribe Berbasis E-Learning Pada Mata Pelajaran Komunikasi Data dan Interface Di SMK Sunan Drajat Lamongan*. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, 05(03), 1068–1074. Retrieved from <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknikelektro/article/view/17213>.
- Silmi, M. ., & Rachmadyanti, P. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Tentang Persiapan Kemerdekaan RI SD Kelas V*. Jpgsd, 6(4). Retrieved from <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/23611>.
- Sudiarta, I. G. P., & Sandra, I. (2016). *Pengaruh Model Blended Learning berbantuan Video Animasi Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Pemahaman Konsep Siswa*. Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran, 49(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jppundiksha.v49i2.9009>.
- Sari, N. M., Yetti, E., & Hapidin, H. (2020). *Pengembangan Media Permainan Mipons Daily untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak*. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 4(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.428>.