

**KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN VIDEO PEMBELAJARAN
BERHITUNG TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG AWAL
SISWA KELAS A DI TK AL-FALAH MALANG**

SKRIPSI



Oleh:

Dita Nurwijaya Heryadi

NIM. 17160010

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN (FITK)
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

Desember 2021

HALAMAN JUDUL

**KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN VIDEO PEMBELAJARAN BERHITUNG
TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG AWAL SISWA KELAS A DI TK
AL-FALAH MALANG**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Malang untuk
Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana
Pendidikan Islam (S.Pd)



Oleh:

Dita Nurwijaya Heryadi

NIM. 17160010

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN (FITK)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

Desember 2021

HALAMAN PERSETUJUAN

**KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN VIDEO PEMBELAJARAN BERHITUNG
TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG AWAL SISWA KELAS A DI TK
AL-FALAH MALANG**

Oleh :

Dita Nurwijaya Hervadi

NIM. 17160010

Telah Diperiksa Dan Disetujui Untuk Diujikan

Dosen Pembimbing



Nurlaeli Fitriah, M.Pd

NIP. 197410162009012003

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Akhmad Mukhlis, S.Psi, MA

NIP. 198502012015031003

HALAMAN PENGESAHAN

**KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN VIDEO PEMBELAJARAN BERHITUNG TERHADAP
KEMAMPUAN BERHITUNG AWAL SISWA KELAS A DI TK AL-FALAH MALANG**

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh

Dita Nurwijaya Heryadi (17160010)

Telah dipertahankan didepan penguji pada tanggal 30 Desember 2021 dan dinyatakan

LULUS

Serta telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Strata Satu
Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian

Ketua Sidang

Melly Elvira, M.Pd

NIP.199010192019023012 :

Sekretaris Sidang

Nurlaeli Fitriah, M.Pd

NIP. 197410162009012003 :

Pembimbing

Nurlaeli Fitriah, M.Pd

NIP. 197410162009012003 :

Penguji Utama

Dr. Esa Nur Wahyuni, M.Pd

NIP.197203062008012010 :

Tanda Tangan



Mengetahui,

**Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang**



Dr. H. Nur Ali, M.Pd

NIP. 196504031998031002

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah senantiasa penulis ucapkan kepada Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat dan hidayah serta kesehatan kepada penulis, sehingga penulis dapat senantiasa menuntut ilmu sampai di bangku perkuliahan dan menyelesaikan tugas akhir skripsi ini dengan baik.

Yang pertama, karya saya yang sederhana ini saya persembahkan untuk mama dan papa sebagai orang tua yang telah membesarkan saya dengan kasih sayang dan doa-doa yang telah menyertai saya selama ini, dan anggota keluarga yang lainnya yang telah memberi dukungan serta membiayaiku dengan tulus hati.

Yang kedua, karya ini saya persembahkan untuk teman terdekat, kepada bapak dan ibu dosen yang telah mengajarkan ilmu kepada saya, dan teman-teman PIAUD angkatan 2017 yang telah menemani berjuang dalam menimba ilmu dan menyelesaikan tugas akhir ini.

Terimakasih dan semoga doa baik dan amal baik kalian semua dibalas oleh Allah SWT. Aamiin Allahumma Aamiin.

HALAMAN MOTTO

Jangan terlalu bergantung kepada siapapun di dunia ini, karena bahkan bayanganmu sendiri meninggalkan kamu ketika kamu dalam kegelapan.

(Ibnu Taimiyah)

HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING

Nurlaeli Fitriah, M.Pd
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DOSEN PEMBIMBING

Malang, 18 Desember 2021

Hal : Skripsi Dita Nurwijaya Heryadi

Lamp : (-)

Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Malang
di Malang

Assalamualaikum Wr.Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Dita Nurwijaya Heryadi

NIM : 17160010

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Judul Skripsi : Keefektifan Penggunaan Video Pembelajaran Berhitung Terhadap Kemampuan Berhitung Awal Siswa Kelas A Di Tk Al-Falah Malang

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak untuk diajukan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Pembimbing,



Nurlaeli Fitriah, M.Pd
NIP. 197410162009012003

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dita Nurwijaya Heryadi

Nim : 17160010

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Judul : Keefektifan Penggunaan Video Pembelajaran Berhitung

Terhadap Kemampuan Berhitung Awal Siswa Kelas A Di Tk

Al-Falah Malang

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 18 Desember 2021

Yang membuat pernyataan,



Dita Nurwijaya Heryadi

NIM. 1716001

KATA PENGANTAR

Dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas

1. Prof. Dr. HM Zainudin M.A, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
2. Dr. H. Nur Ali, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
3. Akhmad Muklis, S.Psi M.A, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
4. Nurlaeli Fitriah, M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi yang dengan sabar dan tulus telah memberikan bimbingan serta arahan dan masukan yang sangat membantu kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
5. Ibu Dessy Putri Wahyuningtyas, M.Pd dan ibu Rikza Azharona Susanti, M.Pd , yang bersedia sebagai validator instrument dan validator media dalam penelitian.
6. Segenap Bapak/Ibu Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan yang telah memberikan ilmu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
7. Bu lusi Handayani, selaku kepala sekolah TK AL-FALAH Malang yang telah memberikan izin bagi peneliti untuk melakukan penelitian di TK AL-FALAH Malang.
8. Bu virgi dan bu Diska guru kelas A3 dan A4 di TK AL-FALAH Malang selaku guru kelas sebagai obyek penelitian.
9. Seluruh siswa kelas A3 dan A4 TK AL-FALAH Malang yang telah menerima peneliti dengan ramah dan baik.
10. Kedua orangtua saya, yaitu mama Lilik dan papa Hery. Terimakasih atas dukungan dan kasih sayangnya, dengan ini semoga menjadi pijakan menuju jalan yang sukses disertai dengan doa dari mama dan papa.
11. Untuk mbah Nawijah yang tersayang, bude Lastri dan bude Ratna menjadi bagian dari hidup saya yang berkesan dari awal perkuliahan hingga akhir ini, semoga kebaikan beliau semua menjadi lading ibadah yang berkah.

12. Sahabatku Rizka Rachmawati, Aini Nur Halimah dan Diya Putri Indah Sari sebagai sahabat saya yang selalu memberi dukungan.
13. Camilan, kopi GoodDay Cappucino dan kopi studio24 yang sudah menemani saya begadang mengerjakan skripsi.
14. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan semangat dan dukungan dengan berbagai pengalaman bagi penulis.
15. Last but not least, I wanna thank me, I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me having no days off, I wanna thanks me for never quitting , for just being me at all.

Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan yang telah dilakukan dengan ikhlas dan peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat untuk perkembangan pendidikan digenerasi selanjutnya.

Peneliti

Malang, 18 Desember 2021

Dita Nurwijaya Heryadi

17160010

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam Skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	a	ز	=	z	ق	=	q
ب	=	b	س	=	s	ك	=	k
ت	=	t	ش	=	sy	ل	=	l
ث	=	ts	ص	=	sh	م	=	m
ج	=	j	ض	=	dl	ن	=	n
ح	=	h	ط	=	th	و	=	w
خ	=	kh	ظ	=	zh	ه	=	h
د	=	d	ع	=	'	ء	=	,
ذ	=	dz	غ	=	gh	ي	=	y
ر	=	r	ف	=	f			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

أو = aw

أي = ay

أُو = û

إِي = î

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING	vi
SURAT PERNYATAAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	x
DAFTAR ISI	xi
ABSTRAK	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian	4
E. Ruang Lingkup Penelitian.....	5
F. Orisinalitas Penelitian	5
G. Definisi Operasional	7
H. Sistematika Pembahasan	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kajian Teori.....	10
1. Media Pembelajaran	10
2. Media Audio Visual (Video).....	14
3. Pengertian PAUD	18
4. Kemampuan Berhitung Awal AUD.....	21
B. Kerangka Berfikir	25
C. Hipotesis Penelitian	26
BAB III METODE PENELITIAN	27

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	27
B. Populasi Dan Sampel	27
C. Data dan Sumber Data	28
D. Variabel Penelitian.....	30
E. Teknik Pengumpulan Data.....	30
F. Instrumen Penelitian	31
G. Teknik Pengumpulan Data.....	33
H. Uji Keefektifan Video Pembelajaran.....	34
I. Teknis Analisis Data.....	35
J. Prosedur Penelitian	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	37
A. HASIL PENELITIAN	37
B. PEMBAHASAN	41
BAB KESIMPULAN DAN SARAN	49
DAFTAR PUSTAKA	xix
LAMPIRAN	xxiii

ABSTRAK

Heryadi, Dita Nurwijaya. Keefektifan Penggunaan Video Pembelajaran Berhitung Terhadap Kemampuan Berhitung Awal Siswa Kelas A Di Tk Al-Falah Malang, Skripsi Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Pembimbing Nurlaeli Fitriah, M.Pd

Kata Kunci : Media Video Pembelajaran, Kemampuan Berhitung Awal

Dalam pembelajaran, berbagai masalah sering dijumpai diantaranya adanya wabah covid-19 yang membuat permasalahan pembelajaran diseluruh Indonesia terhambat. Pembelajaran sebelum adanya wabah covid dilakukan secara tatap muka dan setelah adanya wabah covid siswa belajar menggunakan system luring yang mana dapat belajar disekolah dengan aturan protocol kesehatan dan jumlah siswa yang dibatasi dalam setiap kelas, dan dengan adanya wabah tersebut pembelajaran berhitung mengenal angka hanya dilakukan sekali dalam seminggu di TK Al-Falah Malang yang mana biasa dilakukan seminggu 2 kali.

Tujuan penelitian ini adalah guna mengetahui keefektifan penggunaan video sebagai media pembelajaran berhitung awal pada siswa kelas A3 di TK Al-Falah Malang., serta memberikan manfaat dari media pembelajaran berhitung untuk pengembangan belajar digenerasi selanjutnya.

Penelitian ini termasuk jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode True Experimental Design dan menggunakan model Pretest-Posttest Control Group Design. Teori yang digunakan meliputi pengertian dari media pembelajaran, media audio visual, pendidikan anak usia dini, dan kemampuan berhitung awal anak usia dini. Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik Purposive Sampling atau Area Sampling yang mana digunakan untuk menentukan sampel yang akan diteliti yaitu ada 2 kelas, kelas A3 sebagai kelas eksperimen sebanyak 16 siswa dan kelas A2 sebanyak 16 siswa sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes sebelum diberikan perlakuan dan hasil belajar setelah diberikan perlakuan. Tes ini digunakan untuk menilai perbandingan kemampuan berhitung awal anak sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan.

Berdasarkan hasil penelitian perbandingan hasil posttes kelas eksperimen dan posttes kelas kontrol pada uji keefektifitasan Kolmogorov smirnov dua sampel pada tabel memiliki hasil signifikansi yaitu sebesar 0,001 yang mana nilai signifikansi lebih kecil dari nilai alfa 5% (0,05) dan keputusannya menolak H₀. Yang mana kesimpulannya adalah terdapat pengaruh efektifitas video pembelajaran terhadap kemampuan berhitung awal angka 1-20 pada anak kelas A di TK Al-Falah Malang.

ABSTRACT

Heryadi, Dita Nurwijaya. The Effectiveness of Using Numbers Learning Video on Early Numeracy Skills for Class A Students at Al-Falah Kindergarten Malang, Thesis. Department of Early Childhood Islamic Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim Islamic State University Malang, Supervisor: Nurlaeli Fitriah, M.Pd

Keywords: Learning Video Media, Early Counting Ability

While learning, some obstacles are faced, especially when the COVID-19 spread and it makes every learning program in Indonesia are obstructed. The learning before spread of COVID-19 by face-to-face. After the spread, the learning has been done face-to-face in the school by applying health protocol rules and limited numbers of students in the classroom. Because of this pandemic, the counting lessons in introducing numbers only happens once in a week at Al-Falah Kindergarten Malang, which was usually happened twice a week.

The purpose of this research is to determine the effectiveness of using video as learning media in early numeric skills on the Class A3 at Al-Falah Kindergarten Malang. Secondly, the purpose is to give an advantage of counting learning media in order to develop the learning skill for the next generation.

This is a quantitative research that uses True Experimental Design and Pretest-Posttest Control Group design methods. The theories used including the definition of learning media, audio visual media, the education of early childhood, and the early numeric skill on the early childhood. The sample of this research is using purposive sampling or area sampling which are being used to determine which sample will be analyzed, they are two classes. First is A3 class, it is an experiment class with 16 students. Second, it is A2 class, it is a control class with 16 students. The data are being collected through a test given before the treatment and the learning result given after the treatment. These test are used to score the comparative on early numeric skills before and after the treatment given.

According to the comparative result on the post-test of experiment and control class through Kolmogorov Smirnov's effectiveness test, two samples on the table has a significant value. It is 0.001 which the significant value is lower than Alfa score of 5% (0.05) and the decision of rejection H_0 . As a conclusion, there is an influence on the effectiveness of using learning video against the early numeric skills of 1-20 on the students at Class A at Al-Falah Kindergarten Malang.

مستخلص البحث

هيرياي ، ديتا نورويجايا. فعالية استخدام فيديو تعلم الحساب في قدرة الحساب المبكر لطلبة الصف أ في بستان الأطفال الفلاح مالانج ، البحث الجامعي قسم التربية الإسلامية في مرحلة الطفولة المبكرة ، كلية علوم التربية والتعليم ، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج ، المشرفة نور ليلي فطرية الماجستير

الكلمات الرئيسية : وسيلة الفيديو التعليمي ، قدرة الحساب المبكر

في التعليم ، غالبًا تواجه مشاكل مختلفة ، بما في ذلك وباء كوفيد -19 الذي يعيق المشاكل التعليمية في جميع أنحاء إندونيسيا. قبل وباء كوفيد -19 يعقد التعليم وجهاً لوجه وبعد وباء كوفيد -19 يتعلم الطلاب استخدام النظام غير المتصل بالإنترنت أي الدراسة في المدرسة مع قواعد البروتوكول الصحي وعدد محدود من الطلاب في كل فصل ، وبوجود ذلك الوباء يعقد تعليم الحساب والتعرف على الأرقام مرة واحدة فقط في الأسبوع في بستان الأطفال الفلاح مالانج والتي يتم إجراؤها عادة مرتين في الأسبوع.

كان الغرض من هذا البحث هو وصف فعالية استخدام الفيديو كوسيلة تعليم الحساب المبكر في طلبة الصف أ3 في بستان الأطفال الفلاح مالانج ، وتقديم الفوائد من وسيلة تعليم الحساب لتطوير التعليم في المرحلة التالية.

هذا البحث هو نوع من البحث الكمي باستخدام أسلوب التصميم التجريبي الحقيقي وباستخدام نموذج تصميم المجموعة الضابطة في الاختبار القبلي - البعدي. تتضمن النظرية المستخدمة مفهوم وسيلة التعليم والوسيلة السمعية البصرية والتربية في مرحلة الطفولة المبكرة وقدرة الحساب المبكر للطفولة المبكرة. تستخدم العينة في هذا البحث أسلوب أخذ العينات الهادفة أو أخذ عينات المنطقة والتي تستخدم لتحديد العينة المبحوثة أي هناك فصلين ، فصل أ3 كالمجموعة التجريبية بعدد 16 طالبًا وفصل أ2 بعدد 16 طالبًا كالمجموعة الضابطة. أسلوب جمع البيانات من خلال الاختبار قبل إعطاء العلاج والنتائج التعليمية بعد إعطاء العلاج. يستخدم هذا الاختبار لتقييم مقارنة قدرة الحساب المبكر للأطفال قبل إعطاء العلاج وبعد إعطاء العلاج.

بناءً على نتائج المقارنة بين نتائج الاختبار البعدي للمجموعة التجريبية والاختبار البعدي للمجموعة الضابطة في اختبار فعالية Kolmogorov Smirnov ، كانت عينتان في الجدول لهما نتيجة الأهمية بقدره 0.001 حيث تكون قيمة الأهمية أقل من قيمة ألفا 5% (0.05) والقرار هو رفض H_0 . الاستنتاج هو أن هناك تأثيراً لفعالية الفيديو التعليمي على قدرة على الحساب المبكر من أرقام 1 - 20 في الصف أ في بستان الأطفال الفلاح مالانج.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu upaya suatu Negara dalam meningkatkan pertumbuhan ekonomi yakni melalui pendidikan. Pendidikan Anak Usia Dini juga merupakan salah satu dari investasi dalam pengembangan sumber daya manusia dimana meningkatkan kecerdasan dan keterampilan diyakini sebagai faktor pendukung salah satu upaya manusia dalam mengarungi kehidupan. Dalam kehidupan sehari-hari pendidikan sangatlah penting sehingga pengguna yakin bahwa pendidikan berkualitas sangat berpengaruh di kehidupan dan akan berubah menjadi lebih baik dari sebelumnya.

Peningkatan produksi dan pemanfaatan teknologi informasi semakin berkembang pesat, menjadi tanda seiring dengan perkembangan zaman, yang mana konsep dalam pembelajaran juga mengalami perkembangan pada usaha perwujudan pembelajaran modern. Pendidikan sekarang mengalami pergeseran dalam penggunaan media pembelajaran, awalnya menggunakan buku, alat peraga, dan lainnya, kini bertambah menggunakan teknologi digital seperti pembelajaran melalui video, website dan lainnya sebagai media pembelajaran. Perubahan ini menjadi upaya dalam peningkatan kualitas Pendidikan di negara Indonesia. Pada era revolusi ini, pendidikan dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi serta memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai fasilitas lebih dan serba canggih untuk memperlancar proses pembelajaran.

Media pembelajaran dengan teknologi digital merupakan salah satu alat bantu dalam proses pembelajaran yang keberadaannya tidak bisa dihindari. Guru selalu mengikuti perkembangan zaman sebagai bentuk penghubung pembelajaran dapat dilaksanakan dan dimengerti oleh siswa dengan menggunakan teknologi digital.

Pada bulan Maret 2020 seluruh pendidikan di negara Indonesia melakukan pembelajaran dengan sistem daring (dalam jaringan) dikarenakan adanya wabah

pandemi Covid-19 yang mana siswa harus belajar dirumah. Sistem daring yaitu menggunakan jaringan internet melalui aplikasi jejaring sosial atau sejenisnya dalam pembelajaran. Contohnya dalam pembelajaran daring siswa belajar melalui videocall bersama guru dan pembelajaran luring yaitu sebaliknya siswa belajar tanpa videocall dengan guru dan mengerjakan mandiri tanpa bantuan jaringan internet. Pembelajaran luring juga dilakukan secara tatap muka dengan guru dan tetap menerapkan system protokol Kesehatan, yang mana jumlah siswa dibatasi untuk masuk belajar dalam kelas.

Untuk pendidikan paud juga dilaksanakan secara daring tanpa ada tatap muka secara langsung disekolahan. Sesuai dengan kebijakan pemerintah atas keputusan Bersama Empat Kementrian (Kemendikbud, Kemenko PMK, Kemenag, Kemenkes, Kemendagri dan BNPB) pada hari Senin, 15 Juni 2020 yang dilaksanakan di webinar menyatakan tentang panduan Penyelenggaraan Pembelajaran pada tahun ajaran dan tahun akademik baru di masa pandemi korona dapat dilaksanakan secara tatap muka apabila daerah sekolah memenuhi persyaratan. Persyaratan pertama lokasi pendidikan atau sekolah berada di zona hijau, kedua jika pemerintahan atau kantor wilayah memberi izin, ketiga jika satuan pendidikan sudah memenuhi semua daftar periksa dan siap melakukan pembelajaran tatap muka, keempat orang tua/ wali murid menyetujui putra/putrinya melakukan pembelajaran tatap muka disekolah.

Jika keempat dari syarat tersebut tidak terpenuhi maka pembelajaran tatap muka tidak bisa dilaksanakan. Bagi satuan pendidikan yang tidak bisa melaksanakan pembelajaran tatap muka maka pembelajaran daring dilakukan setiap hari dengan melakukan videocall mrnggunakan HP, guna menyapa dan memantau kegiatan pembelajaran anak-anak. Guru memberikan materi pembelajaran melalui video dan para orangtua mengirimkan foto melalui WA sebagai bukti tugas belajar anak dirumah sudah dilaksanakan.

Pembelajaran dengan sistem daring berpengaruh pada perkembangan anak, mulai dari aspek moral dan agama, sosial emosional, motorik, fisik, kognitif, bahasa dan seni, dikarenakan pembelajaran tidak dilakukan secara tatap muka, yang mana biasa dilakukan dan dipraktekkan secara langsung didalam kelas dan saat ini hanya

dijelaskan melalui video saja. Pada suatu hasil penelitian pengaruh daring terhadap aspek perkembangan yaitu guru dan murid dapat melaksanakan pembelajaran daring akan tetapi adanya perkembangan anak mengalami penurunan drastis kemungkinan terjadi karena anak tidak dapat berinteraksi sosial dengan orang lain, seperti guru, teman-teman dan orang lain¹.

Anak usia dini akan dengan cepat memahami apa yang dilihat dan didengarnya secara langsung atau nyata, tapi dengan adanya pandemi covid-19 anak hanya bisa belajar melalui media video dirumah. Sedangkan setiap orangtua memiliki kesibukan yang berbeda-beda, dan mempunyai waktu yang berbeda untuk membimbing atau mengarahkan anak belajar dirumah. Dalam pelaksanaannya guru dan pendidik lainnya mencoba untuk memanfaatkan ilmu teknologi untuk menyikapi masalah pembelajaran jarak jauh dengan cara memberikan materi serta tugas pelajaran melalui online.²

Di TK Al-Falah Malang menggunakan sistem pembelajaran perpaduan daring dan luring. Pada hari Senin, Selasa dan Rabu siswa masuk sekolah secara tatap muka dengan aturan protokol kesehatan dan batasan jumlah siswa dalam setiap kelas. Pada hari Kamis dan Jum'at guru melaksanakan pembelajaran melalui video call. Pembelajaran berhitung mengenal angka biasa dilaksanakan oleh guru dalam seminggu tiga kali dengan mengajar didepan kelas menggunakan papan tulis dan benda didalam kelas sebagai alat peraga, dikarenakan ada kendala covid-19 yang mana sekolah menggunakan perpaduan sistem daring dan luring, siswa belajar disekolah menjadi sekali dalam seminggu untuk pembelajaran mengenal angka.

Hasil observasi peneliti di TK Al-Falah Malang yaitu pembelajaran berhitung awal kelas A yang mana tahap belajar anak usia dini memerlukan pembelajaran secara konkret, akan tetapi adanya kendala dalam intensitas pertemuan maka guru membutuhkan metode yang pasti untuk mengajarkan berhitung awal kepada peserta didik dalam masa pandemi ini. Tentu saja guru sudah melakukan usaha terbaik

¹ Riska Aprilianti, "Meningkatkan Kemampuan Membilang Angka 1 Sampai 20 Melalui Permainan Bendera Pintar Pada Anak Usia 5-6 Tahun," *Jurnal Golden Age Universitas Hamzanwadi* 01, no. 02 (Desember 2017): hal.90–102.

² Nika Cahyati and Rita Kusumah, "Peran Orang Tua Dalam Menerapkan Pembelajaran Di Rumah Saat Pandemi Covid 19," *Jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi* 4, no. 1 (June 2020): hal.155.

untuk meningkatkan kemampuan belajar berhitung pada siswa kelas A dimasa pandemi covid-19.

Adanya permasalahan pembelajaran berhitung mengenal angka hanya dilakukan sekali dalam seminggu pada saat pandemi ini maka peneliti membuat video pembelajaran berhitung guna untuk melihat Keefektifan Penggunaan Video Pembelajaran Berhitung Terhadap Kemampuan Berhitung Awal Siswa Kelas A3 Di TK Al-Falah Malang.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah ini difokuskan meliputi: Bagaimana Keefektifan Penggunaan Video Pembelajaran Berhitung Terhadap Kemampuan Berhitung Awal Siswa Kelas A Di TK Al-Falah Malang.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah guna mengetahui keefektifan penggunaan video sebagai media pembelajaran berhitung awal pada siswa kelas A3 di TK Al-Falah Malang.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai dan diharapkan dapat memberikan manfaat serta kontribusi yang positif kepada semua pihak, berikut ini adalah manfaat dari penelitian:

1. Secara Teoritis

Untuk menambah wawasan dan sebagai referensi dalam proses mengajar peserta didik melalui media video berhitung awal pada anak usia dini dikelas A TK Al-Falah Malang.

2. Secara Praktis

a. Bagi peserta didik

Hasil dari penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan berhitung awal pada siswa serta menjadikan media video pembelajaran yang digemari siswa.

b. Bagi Pendidik

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai bentuk upaya mengembangkan kemampuan berhitung anak dalam berhitung awal dengan menggunakan video belajar berhitung awal yang sudah dibuat oleh peneliti.

c. Bagi subyek penelitian

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan salah satu upaya terkait penggunaan media pembelajaran melalui video belajar berhitung awal terhadap kemampuan berhitung awal pada anak usia dini kelas A.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan merupakan penelitian menggunakan korelasi *produc moment* yang mana peneliti memberikan video pembelajaran berhitung awal yang mencakup peningkatan kemampuan berhitung awal pada anak kelas A3. Penelitian ini bertujuan untuk melihat keefektifitasan penggunaan video sebagai media pembelajaran berhitung awal pada siswa kelas A3 di TK Al-Falah Malang.

F. Orisinalitas Penelitian

Berikut adalah originalitas penelitian yang mana memuat perbandingan dengan penelitian yang telah lalu:

1. Pertama adalah “Permainan Interaktif Audio Visual Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Usia Dini Kelompok B Ra Al Asyar’y”, tujuan penelitian meningkatkan kemampuan berhitung awal pada anak usia dini dan hasil pada penelitiannya terdapat perubahan peningkatan kemampuan berhitung awal pada anak.³
2. Kedua yaitu “Peningkatan Kemampuan Berhitung 1-20 Melalui Penggunaan Media Corong Berhitung Pada Siswa Kelompok B-1 Taman Kanak-Kanak

³ Wiwin Windasari and Ida Sri Wahyuni, “Permainan Interaktif Audio Visual Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Usia Dini Kelompok B Ra Al Asyar’y,” *Journal On Education* 1, no. 4 (September 2019): 733–740.

Muslimat Wonocolo Surabaya”, tujuan penelitian meningkatkan kemampuan berhitung awal pada anak usia dini dan penelitian dilaksanakan 2 siklus dan hasil penelitiannya adalah terdapat peningkatan kemampuan berhitung awal 1-20 pada siswa.⁴

3. Ketiga adalah, “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Kegiatan Bermain Sempoa”, metode penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan sempoa sebagai media berhitung dan hasil pada media berhitung bermain sempoa yaitu terdapat peningkatan berhitung secara signifikan.⁵

⁴ Fajar Kurniawati, “Peningkatan Kemampuan Berhitung 1-20 Melalui Penggunaan Media Corong Berhitung Pada Siswa Kelompok B-1 Taman Kanak-Kanak Muslimat Wonocolo Surabaya” (2018).

⁵ Medinda Romlah and Nina Kurniah, “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Kegiatan Bermain Sempoa,” *Jurnal Ilmiah Potensia* 1, no. 2 (2016): hal.2–77.

Tabel 1.1 Originalitas Penelitian

NO.	Judul, Bentuk (skripsi/jurnal/dll), Penerbit, dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinilitas Penelitian
1.	Permainan Interaktif Audio Visual Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Usia Dini Kelompok B Ra Al Asyar'y	Sama meneliti dalam hal kemampuan berhitung awal pada anak usia dini	Meneliti pada jenjang kelas yang berbeda dan metode penelitian ini menggunakan metode eksperimen	Setelah membandingkan dengan penelitian yang telah lalu, dari persamaan dan perbedaan maka dapat disimpulkan bahwa orisinalitas penelitian pada media video pembelajaran berhitung dapat meningkatkan kemampuan berhitung awal pada siswa.
2.	Peningkatan Kemampuan Berhitung 1-20 Melalui Penggunaan Media Corong Berhitung Pada Siswa Kelompok B-1 Taman Kanak-Kanak Muslimat Wonocolo Surabaya	Menguji peningkatan kemampuan berhitung	Menggunakan media yang berbeda dalam penelitian	
3.	Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Kegiatan Bermain Sempoa	Menguji peningkatan kemampuan berhitung	Menggunakan media yang berbeda dalam penelitian	

G. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan bagian-bagian yang membantu pelaksanaan proses pengumpulan data dalam penelitian. Definisi yang berkaitan dengan penelitian ini adalah:

1. Pembelajaran melalui video adalah memahami pembelajaran yang dilakukan menggunakan video dengan melihat, mendengarkan apa yang dijelaskan didalam video tersebut.

2. Pembelajaran berhitung awal adalah mengenal dan memahami angka secara bertahap dari yang tahap mudah hingga tahap yang mulai sulit.
3. Berhitung awal untuk anak usia dini adalah anak mampu mengenali, memahami dan menyebutkan angka 1 sampai 20.

H. Sistematika Pembahasan

BAB I. Pendahuluan

BAB ini berisi mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis penelitian, ruang lingkup penelitian, orisinalitas penelitian, dan definisi operasional

BAB II. Kajian Pustaka

Memuat uraian mengenai tema skripsi pada tinjauan pustaka mengenai materi terdahulu dan kerangka berpikir yang saling berhubungan atau relevan.

BAB III. Metode Penelitian

Memuat secara rinci metode penelitian yang akan digunakan meliputi lokasi penelitian, pendekatan dan jenis penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel, data dan sumber data, instrument penelitian, teknik pengumpulan data, uji realibilitas da uji validitas, analisis data, dan prosedur penelitian.

BAB IV. Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Berisi : Hasil Penelitian yang disesuaikan dengan bahasan yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai rumusan masalah, ruang lingkup penelitian da tua penelitian.

BAB V. Penutup

Bab terakhir berisi kesimpulan dan saran-saran atau rekomendasi. Masalah penelitian dan hasil penelitian yang saling terkait akan disajikan secara ringkas pada kesimpulan. Kesimpulan didapatkan dari hasil analisis dan interpretasi data yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya. Hasil penelitian akan diuraikan

untuk merumuskan saran-saran yang berisi langkah-langkah yang perlu diambil oleh pihak yang bersangkutan. Saran diarahkan pada dua hal berikut : 1) Saran dalam upaya memperluas hasil penelitian, contohnya yaitu perlu diadakan penelitian lanjutan. 2) menentukan fokus penelitian dengan bidang yang saling terkait sebagai bentuk saran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Bahasa Arab media berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Bahasa latin *medius* yang merupakan asal kata media memiliki arti secara harfiah: perantara, tengah atau pengantar. Film, televisi, diagram, media cetak (*printed material*), computer, dan lain sebagainya merupakan bagian dari kategori media.⁶ Media adalah alat yang dapat mempermudah bagi siapa saja yang menggunakannya. Untuk memperoleh pengetahuan, guru, lingkungan dan buku dapat dikatakan sebagai media.

Pengertian media dalam proses mengajar cenderung khusus diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.⁷ Salah satu diantara batasan mengenai arti media yaitu alat komunikasi saluran juga merupakan kategori media, dapat dicontohkan media seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak (*printed material*), komputer, dan instruktur.

Perantara atau pengantar, media juga disebut sebagai mediator. Mediator berperan menyampaikan apa saja yang menjadi sumber penambah pengetahuan dan keterampilan bagi peserta didik, mulai dari manusia (guru), peristiwa, ataupun benda seperti alat canggih dapat disebut sebagai media. Adanya media sangat membantu guru dalam proses pembelajaran dikarenakan guru dapat juga menggunakan media sebagai alat mengajar agar peserta didik tertarik saat pembelajaran dan semangat dalam belajar. Adapun media hakekatnya adalah salah satu komponen sistem pembelajaran, ujung akhir dari pemilihan media adalah

⁶ Dian Indriana, *Ragam Alat Bantu Pengajaran*, 1st ed. (Jogjakarta: DIVA Press, 2011), 13.

⁷ Rasyad Azhar, *Media Pembelajaran*, 14th ed. (Jakarta: PT Grafindo Persada, 2011), 3.

penggunaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa dapat berinteraksi dengan media yang dipilih.⁸

b. Macam-macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki jenis dan macamnya, media yang paling populer dikalangan sekolah yaitu papan tulis dan buku. Selain itu banyak juga sekolah sudah menggunakan media lcd proyektor, model, dan lain sebagainya. Media pembelajaran dapat dibagi menjadi 3 yaitu:

1) Media Visual

Suatu alat yang berfungsi sebagai pengantar yang berisikan pesan atau informasi khusus untuk menyampaikan materi pembelajaran dan disajikan dengan kreatif dan menarik adalah media visual, lebih utama hanya dapat digunakan dengan indra penglihatan. Media yang dapat dilihat tanpa ada unsur suara adalah media visual.⁹ Media visual menjadi dua bagian yaitu, media yang tidak diproyeksikan dan media yang diproyeksikan.

Media yang tidak diproyeksikan adalah media yang sangat mudah ditemui, mudah diperoleh dan digunakan untuk umum, media ini untuk melihatnya tidak membutuhkan suatu alat bantu lain. Media yang tidak diproyeksikan ini dapat ditemui di daerah-daerah yang belum terjangkau listrik dan sarana/prasarana komunikasi yang belum lancar dan media ini dapat digunakan dimana-mana. Media yang tidak diproyeksikan dibagi menjadi tiga yaitu, media realia, model dan media grafis.

Media realia adalah media yang dapat dikenali sebagai bentuk wujud aslinya yang masih dalam keadaan utuh, hidup, dan dalam ukuran yang sebenarnya. Contoh anak tidak memiliki pengalaman dengan suatu benda, misalnya anak tidak pernah melihat binatang langka secara langsung, maka anak dapat melihatnya ke kebun binatang. Dengan mengadakan study tour (observasi)

⁸ Teni Nurrita, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA" 3, no. 1 (June 2018): hal.173.

⁹ H Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, 3rd ed. (Jakarta: Prenada Media, 2016), hal.118.

ke kebun binatang/ lokasi yang ingin dituju sebagai tempat media pembelajaran, itu merupakan pemanfaatan dari media realia yang tidak dihadirkan langsung secara nyata didalam kelas, melainkan dapat dipelajari dari luar kelas atau lingkungan sekitar.

Media model dapat diartikan media berupa benda tiruan dalam wujud tiga dimensi sebagai pengganti benda yang sesungguhnya. Model pada benda ini dapat dibuat dengan ukuran berbeda, dapat dibuat lebih besar, lebih kecil atau sama dengan ukuran wujud aslinya. Namun dalam kenyataannya membuat media model tidak gampang dihadirkan dalam bentuk yang sama dengan wujud yang nyata, karena adanya sebab keterbatasan tertentu. Contoh media model yaitu peta, candi Borobudur, pesawat dibuat dengan bentuk yang lebih kecil dari wujud aslinya.

Media grafis menyampaikan pelajaran melalui symbol-simbol visual, guna untuk menarik perhatian, memperjelas yang ingin disampaikan dan menggambarkan konsep yang dapat dengan mudah dimengerti dan diingat. Gambar/foto, sketsa, bagan, diagram, grafik, poster, kartun dan sebagainya adalah bagian dari jenis media grafik.

Media yang diproyeksikan dapat dibagi menjadi dua, yaitu Transparasi OHP dan Film Bingkai/Slide. Transparasi OHP sudah tidak memerlukan lagi alat penyaji, transparasi OHP visualnya diproyeksikan ke layar menggunakan proyektor. Media transparansi ini cukup populer dan hampir semua sekolah sudah menggunakan peralatan media belajar OHP. Menggunakan transparasi OHP tidak mengganggu pembelajaran dalam kelas, karena tata letak dalam kelas tidak perlu diubah serta guru tidak perlu membelakangi media dan guru dapat bertatap muka secara langsung dengan siswa.

Suatu film transparan yang pada umumnya memiliki ukuran 35 mm adalah penggunaan film bingkai/ slide. Dalam bingkai terdapat beberapa slide yang memiliki durasi berbeda-beda atau bervariasi dalam durasi, jadi durasi penayangan film bingkai tergantung pada jumlah durasi slide. Penyajian dalam

bingkai tidak hanya dengan gambar melainkan dapat ditambahkan dengan audio atau suara. Media ini sebenarnya hampir sama dengan media transparan OHP melainkan kualitas film bingkai lebih bagus.

2) Media Audio

Media pembelajaran melalui audio adalah media dengar atau ransangan suara untuk menyampaikan suatu informasi yang hanya dapat ditangkap dan diterima oleh indera pendengar. Radio dan Audio Cassete Tape Recorder (ACTR) atau sumber suara yang lain merupakan contoh bagian media audio atau media dengar.¹⁰

a) Radio

Tahun 1896 telah ditemukan sebuah Radio oleh G. Maconi untuk mengirim dan menerima pesan suara tanpa menggunakan kawat, dan dengan sistem gelombang suara melalui udara. Suara manusia dapat disiarkan melalui radio dengan menggunakan teknik tersebut.

Radio dapat dijadikan sebagai program belajar jarak jauh dengan menyusun naskah seperti bahan, fasilitas, sasaran pendengar, dan tujuan yang akan dicapai dalam menyusun program belajar.

Radio sebagai media pendidikan juga memiliki kelemahan yaitu: (1) siaran radio dilakukan hanya melalui satu arah yang mana tidak terjadi komunikasi antar penyiar dan pendengar, sehingga pendengar tidak dapat memberikan argumen untuk bertanya atau yang lainnya. (2) jadwal siaran radio tidak bisa didengarkan oleh semua pendengar radio, dikarenakan waktu luang pendengar tidak selalu sama dengan jadwal siaran. (3) adanya gangguan teknis membuat siaran langsung radio pendidikan terganggu.

b) Audio Cassetta Tape Recorder

Thomas A. Edison menemukan alat perekam suara pada tahun 1877 yang berupa piringan hitam. Perkembangan teknologi pada bidang elektronik, optic dan magnetic telah memunculkan sebuah inovasi sehingga alat perekam suara

¹⁰ Dra. Hj. Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran*, 2009, hal.101.

lebih praktis yaitu melalui pita magnetik yang disebut kaset. Karena dalam penggunaan merekam menggunakan kaset, alat tersebut dinamakan Audio Cassette Tape Recorder (ACTR).

Tape recorder dapat didengarkan secara berulang-ulang melalui pita/kaset rekaman sesuai dengan keinginan pendengar, juga dapat merekam, menghapus dan memutar kembali suara pada pita/kaset dengan mudah. Penggunaan rekaman asset biasa digunakan untuk pelajaran bahasa asing, seni suara, seni tari, seni drama, mengiringi pembacaan puisi, untuk keperluan diskusi atau rapat dengan merekam dan pengiring slide.

c) Laboratorium Bahasa

Laboratorium dengan sejumlah alat audio-visual lainnya, misalnya tape recorder, pelajaran berprogram, film strip, dan sebagainya adalah laboratorium bahasa untuk melatih siswa dalam belajar bahasa asing dengan mendengar dan berbicara sesuai jalan penyajian materi pelajaran yang telah direncanakan dan disiapkan sebelumnya dan dalam dilaboratorium siswa duduk ditempat masing-masing seperti bilik dan dikontrol langsung melalui head phone.

2. Media Audio Visual (Video)

Media audio visual mempunyai manfaat menyampaikan informasi dalam rancangan tiga dimensi melalui suara yang dapat didengarkan, dan gambar yang dapat dilihat, dengan jangka waktu yang bersamaan dapat dikatakan sebagai media pandang-dengar atau gabungan dari media audio dan media visual. Audio-visual memperkaya lingkungan belajar, memelihara eksplorasi, eksperimen dan penemuan, dan mendorong siswa untuk mengembangkan pembicaraan dan mengungkapkan pikirannya.¹¹ Diantara beberapa media audio-visual yaitu televisi, film bersuara, Video Cassette, komputer dan CCTV merupakan beberapa contoh dari media audio visual.

¹¹ Joni Purwono, Sri Yutmini, and Sri Anitah, "Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan," *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran 2* (April 2014): hal.130.

a) Televisi

Televisi menyalurkan suara dan gambar yang mana dapat dikatakan sebagai media audio visual. Televisi dapat menjadi suatu media pembelajaran karena dengan melihat televisi, penonton dapat menambah pengetahuan dan wawasan berfikir, serta kemungkinan keterampilan lainnya yang didapat dari melihat televisi.

Televisi menyajikan suara dan gambar secara bersamaan yang mana dapat menarik perhatian penonton, sehingga memunculkan rasa penasaran pada anak-anak yang dapat meningkatkan kreativitas pada anak. Televisi juga dapat disiarkan di tempat kejadian yang berbeda dan hasilnya dinikmati di tempat yang berbeda.

Komunikasi yang terjalin pada media televisi ini hanya terjadi satu arah, program yang diinginkan tidak selaludan sesuai jadwal luang penonton dan televisi, untuk pembuatan program ditelvisi memerlukan biaya cukup besar dan akurasi yang panjang serta lama dalam pembuatannya.

b) Video Cassette

Alat ini sering disebut Video Cassette Recorder (VCR) atau Video Tape Recorder (VTR). Dalam waktu yang bersamaan dapat merekam gambar dan suara dengan alat ini. Pada saat-saat dibutuhkan, rekaman dapat diedit dengan menampilkan ulang atau dihapus dan diganti dengan yang lain. VTR memiliki sifat yang dapat diubah maka dari itu dapat dijadikan sebuah media pembelajaran.

c) CCTV (Closed Circuit Television)

Closed Television atau Televisi Arena Terbatas digunakan sebagai media pembelajaran pada lokasi terbatas, cara kerja cctv dengan program televisi hampir sama. Dengan adanya cctv dapat menanggulangi kekurangan guru dan sumber-sumber dalam belajar lainnya.

d) Film bersuara

Pada gambar hidup seperti di bioskop sering kita jumpai yakni disebut sebagai film bersuara, yang menampilkan hiburan dan komersial melalui berbagai film. Film yang diputar cocok sebagai media bersuara yang tepat untuk

pembelajaran. Film disajikan dengan gambar dan suara secara bersamaan yang mana membuat siapa yang melihat akan tertarik. Khususnya untuk pelajar mereka dapat belajar dan memahami arti dari film yang diputar tanpa merasa bosan.

e) Media Berbasis Komputer

Pendidikan dan latihan pada setiap komputer memiliki fungsi yang berbeda-beda. CMI (Computer Managed Instruction) berperan sebagai computer manager dalam proses pembelajaran. CAI (Computer Assites Instuction) memiliki peran sebagai komputer pembantu atau komputer untuk tambahan belajar, penyediaan informasi mengenai isi materi dan latih atau keduanya tersebut merupakan manfaat.

Media berbasis computer saling berkaitan dengan konsep interaktif dalam pembelajaran. Pengajaran berbasis computer yang berinteraksi dalam lingkungan pada dasarnya meliputi tiga aturan, yaitu: (1) urutan arahan yang dapat disesuaikan, (2) jawaban atas pekerjaan siswa, dan (3) umpan balik yang dapat disesuaikan. Dalam melibatkan keterampilan berpikir tingkat yang lebih tinggi, tugas-tugas yang disajikan melalui media harus mampu dalam memperkenankan dan memperhitungkan jawaban benar yang lebih dari satu, kreativitas, dan perbedaan pemecahan yang disebabkan oleh pengetahuan awal siswa yang tidak homogen.

f) Media Telematik

Media telematik mulai dikenal pada tahun 1980an, sering dikatakan sebagai produk terbaru yang akan menggantikan kedudukan televisi. Perangkat pada media telematik mencakup beberapa bagian, yang disetiap bagiannya berbeda-beda pula fungsinya. Media telematik berbagi dalam 2 bentuk: Teleteks, merupakan informasi tertulis tambahan yang disiarkan melalui udara yang dipakai untuk melengkapi program televisi biasa, informasi tersebut dapat diterima setiap saat sesuai keinginan penggunanya.

Video teks, dapat menyampaikan informasi yang dapat disimpan dengan sistem komputer yang mana jumlahnya lebih banyak dan bervariasi serta dapat dikonsultasikan atau dipertanyakan oleh para pengguna (siswa dan guru) yang dilengkapi oleh suatu layar televisi. Video disk, media ini menggunakan laser dan memberikan kejelasan berupa gambar dan suara yang sangat baik serta kemudahan penggunaan dan kemudahan memperolehnya. Pada umumnya media ini dapat dipakai secara pribadi dan public, karena bisa sebagai jembatan untuk beberapa media (radio, film, dan televisi).

Orang, bahan, dan alat atau peristiwa yang dapat menciptakan suatu kondisi pelajar untuk mendapat keterampilan dan sikap maupun pengetahuan dapat diartikan sebagai media pembelajaran. Menurut Briggs dalam Akhmad Sudrajat, buku, video, film dan sebagainya adalah media pembelajaran dengan sarana fisik untuk menyampaikan materi atau isi dari pembelajaran.¹²

Secara umum kegunaan media yaitu menjelaskan dengan benar pesan yang akan disampaikan agar tidak terlalu rumit untuk dipahami, dan dapat mengelola keterbatasan ruang, waktu dan tenaga serta dapat meningkatkan gairah dalam belajar, yang memungkinkan anak dapat belajar mandiri sesuai dengan bakat dan minat. Media pembelajaran tidak hanya memudahkan pembelajaran, tetapi juga dapat memberikan pengalaman yang abstrak menjadi konkret.¹³

Media adalah gabungan antara audio dan visual yang memiliki unsur suara serta gambar yang dapat dilihat seperti rekaman video, slide suara dan sebagainya dapat disimpulkan sebagai media audio-visual.¹⁴ Media berperan sebagai perantara dalam sistem belajar mengajar karena memiliki arti yang penting, ketika kegiatan mengalami ketidakjelasan apa yang disampaikan masih dapat dibantu

¹² Purwono, Yutmini, And Anitah, "Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan." hal.130

¹³ Ahmad Fujiyanto, Asep Kurnia Jayadinata, and Dadang Kurnia, "Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Antarmakhluk Hidup," *Jurnal Pena Ilmiah* 1, no. 1 (2016): hal.844.

¹⁴ Purwono, Yutmini, and Anitah, "Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan." hal.131

dengan media audio visual (video) sebagai perantaranya. Karena media ini dianggap menarik dan dapat meningkatkan gairah dalam belajar.

Pada suatu penelitian Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Antar Makhluk Hidup menyatakan bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan media audio-visual sudah mencapai target hasil yang diharapkan.¹⁵

Sound slide seperti bingkai suara yang menampilkan suara dan gambar dapat disebut sebagai media audio-visual diam, dan film atau video yang merupakan media menampilkan unsur suara dan gambar bergerak dapat disebut media audio-visual gerak. Media audio-visual ini pada dasarnya digunakan untuk tujuan hiburan, dokumentasi dan pendidikan, yang mana video dapat memberikan informasi, menjelaskan konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

Media pembelajaran audio-visual ini dapat diterapkan diberbagai jenjang sekolah. Media pembelajaran melalui video bisa dengan sangat diterima oleh anak usia dini, karena tampilan gambar yang menarik dan memiliki audio dapat menjadi daya tarik lebih untuk anak, apalagi sekarang berada di zaman 4.0 yang mana semua serba teknologi. Teknologi video ini dapat bermanfaat ketika isi dari video juga bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan kognitif atau yang lainnya.

3. Pengertian PAUD

Anak usia dini, dilihat dari rentang usia menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ialah anak sejak lahir sampai usia enam tahun. Anak usia dini menurut undang-undang ini berada pada rentang usia lahir sampai usia taman kanak-kanak.¹⁶ PAUD yaitu proses perkembangan anak secara menyeluruh sejak dari lahir hingga usia mencapai 6 tahun dengan

¹⁵ Fujiyanto, Kurnia Jayadinata, and Kurnia, "Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Antarmakhluk Hidup," hal.849.

¹⁶ Dadan Suryana, "Hakekat Anak Usia Dini" (2014): hal.1.6.

mencakup 6 aspek: moral-agama, bahasa, fisik-motorik, sosial-emosional, kognitif, dan seni agar anak dapat tumbuh kembang dengan optimal. Memberikan rangsangan kepada anak melalui 6 aspek tersebut dapat mengoptimalkan tumbuh kembang anak dimasa selanjutnya.

Kategori anak usia dini telah dikategorika oleh beberapa ahli pakar pendidikan anak usia dini sebagai berikut: (1) pada usia 0-1 tahun dikategorikan sebagai kelompok bayi atau infancy, (2) pada rentang usia 1-3 tahun dikategorikan sebagai kelompok awal berjalan atau toddler, (3) pada rentang usia 3-4 tahun dikategorikan sebagai kelompok pra-sekolah atau preschool, (4) pada rentang usia 5-6 tahun dikategorikan sebagai kelompok usia sekolah atau kelas awal SD, (5) berada pada rentang usia 7-8 tahun dikategorikan sebagai kelompok usia sekolah atau kelas lanut SD.

Namun, menurut Bronson anak usia dini dapat dikategorikan melalui enam tahap perkembangan anak yaitu (1) young infants, yang mana pada kategori ini dari lahir hingga usia 6 bulan; (2) older infants, kategori usia anak mulai 7 bulan hingga 12 bulan; (3) young toddlers, kategori usia satu tahun; (4) older toddlers, kategori usia 2 tahun; (5) prasekolah dan kindergarten denga kategori usia 3 hingga 5 tahun; serta (6) anak sekolah dasar kelas rendah atau primary school denga kategori usia 6 hingga 8 tahun.¹⁷

Peneliti mengambil kesimpulan bahwa anak usia dini yaitu anak yang berusia seak lahir hingga usia 8 tahun yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan mental maupun fisik. Sepanjang rentang usia manusia dalam berkembang, anak usia dini yakni berada dalam masa keemasan. Masa keemasan juga dapat dikatakan sebagai masa sensitif anak, karena pada masa ini anak dapat dengan mudah menerima berbagai rangsangan atau stimulus dari lingkungan disekitarnya dan dapat melakukan berbagai macam kegiatan untuk mengamati, memahami dan menguasai lingkungannya.

Disengaja maupun tidak disengaja anak akan menerima stimulus dari upaya pendidikan atau lingkungannya. Pada masa kritis inilah yang terjadi

¹⁷ Ibid.

pematangan berbagai fungsi fisik serta psikis pada anak, sehingga anak siap merespon serta mewujudkan seluruh tugas-tugas pertumbuhan yang diharapkan timbul pada bentuk perilakunya setiap hari. Dalam menuju persiapan melanjutkan pendidikan lebih lanjut, pendidikan anak usia dini merupakan suatu cara pengukuhan sejak lahir hingga usia anak 8 tahun melalui pemberian rangsangan atau stimulus pada pendidikan, untuk membantu perkembangan dan pertumbuhan psikis maupun fisik pada anak dengan teliti dan benar.

Pendidikan anak usia dini tidak semata hanya berperan pada pendidikannya saja, melainkan orangtua juga ikut berperan pada proses tumbuh kembang anak dalam cara perawatan, pengasuhan dan pendidikan dengan membuat suasana yang mana anak dapat bereksplorasi melalui pengalaman, dengan begitu anak dapat mengerti pengalaman belajar yang didapatnya secara langsung dari lingkungannya dengan cara mengamati lingkungan disekitar, mencontoh dan bereksperimen untuk mencoba yang berlangsung secara terus menerus yang melibatkan kemampuan dan kecerdasan anak.

Beberapa aspek diantaranya kemampuan atau kondisi individu yang dijadikan model, kondisi siswa yang diberi layanan, situasi dan kondisi pelaksanaan layanan serta konselor yang mengarahkan merupakan system pelaksanaan pola asuh yang perlu dipertimbangkan. Jika aspek-aspek tersebut dikondisikan dengan baik maka akan memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan rasa percaya diri anak.¹⁸ Pendidikan yang paling mendasar yaitu pada PAUD merupakan bagian paling utama atau penting pada pendidikan tingkat selanjutnya. Pondasi yang dibangun di PAUD menuntut struktur yang kuat, baik aspek pembelajaran dalam kegiatan main maupun pengembangan potensi anak.

¹⁸ Imroatul Hayyu Erfanti, Galih Puji Mulyoto, and Nurlaeli Fitriah, "Bimbingan Kelompok Teknik Modeling Untuk Meningkatkan Percaya Diri Pada Anak Usia Dini," *PRE SCHOOL* 1, no. 1 (Oktober 2019): hal.46.

4. Kemampuan Berhitung Awal AUD

Kemampuan berhitung merupakan keahlian untuk menggunakan penalaran, logika serta angka-angka. Penafsiran kemampuan berhitung pemula merupakan kemampuan yang dipunyai setiap anak untuk meningkatkan kemampuannya, ciri dari perkembangannya diawali dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan peningkatan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan.¹⁹

Proses berpikir pada anak usia 5-8 tahun merupakan masa peralihan dari pemahaman konkrit menuju pengenalan lambang yang abstrak, dimana benda konkrit itu masih ada dan mulai dikenalkan bentuk lambangnya, oleh karena itu pada usia ini merupakan usia yang paling tepat untuk menstimulasi berbagai hal, termasuk menstimulasi perkembangan kemampuan matematika.²⁰ Perkembangan teknologi berhubungan juga dengan matematika, oleh karena itu pengenalan matematika diperlukan sejak usia dini melalui pengenalan dasar angka.

Kegiatan berhitung pada anak usia dini dapat diartikan juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan setiap bilangan atau membilang buta. Anak mengatakan urutan bilangan tanpa menghubungkan bilangan dengan benda-benda konkret. Pada usia 4 tahun mereka dapat menyebutkan urutan bilangan sampai sepuluh. Sedangkan usia 5 sampai 6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai seratus.

Pada kenyataan di lapangan masih banyak dijumpai penerapan prinsip pembelajaran yang belum sesuai dengan kategori usia anak dini. Pembelajaran yang diberikan cenderung berpusat pada guru yang mana membuat siswa kurang bersemangat karena kegiatan belajar cenderung berpusat pada guru dan kurang memberikan interaksi dengan peserta didik.

¹⁹ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2020). hal.59

²⁰ Nining Sriningsih, *Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk Anak Usia Dini* (Bandung: Pustaka Sebelas, 2008), 120.

Mengenal konsep bilangan pada aspek kognitif, terutama mengenal angka 1 sampai 20 perlu dikembangkan pada anak usia dini, terutama pada usia 5-6 tahun.²¹ Pembelajaran yang menyenangkan dapat dirancang sesuai dengan kategori usia anak sehingga mendapat hasil yang maksimal. Anak usia dini dapat mempelajari matematika dengan interaktif dan dimotivasi untuk belajar lebih memahami pembelajaran matematika. Ilmu matematika dapat dikembangkan dan diperoleh melalui kegiatan berhitung, membilang, mengelompokkan, mengenal bentuk dan membedakan sesuatu, karena anak usia dini tidak terlepas dari angka-angka.²²

Menurut Piaget, menegaskan bahwa kemampuan anak menggunakan simbol-simbol untuk menghadirkan suatu benda atau pemikiran, dilakukan melalui penggunaan bilangan yang dapat menggantikan obyek, peristiwa, dan kegiatan, misalnya dengan aktivitas menghitung dari 1-20.²³ Kemudian membilang mundur. Aktivitas ini mampu meningkatkan kepekaan dan kemampuan anak untuk mengamati pola-pola logis numerik (bilangan) serta kemampuan untuk berpikir rasional/logis.

Kemampuan membilang 1-20 pada anak merupakan salah satu kemampuan dasar yang dipersiapkan, bertujuan agar anak mampu mengolah perolehan belajarnya, menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, pengembangan kemampuan logika matematika, pengetahuan ruang dan waktu, kemampuan memilah dan mengelompokkan, dan persiapan pengembangan kemampuan berpikir teliti.²⁴ Mengingat efek penting dari materi pengembangan kemampuan membilang 1-20 sejak dini, maka dari itu, sangat perlu kiranya diberikan rangsangan, dorongan dan dukungan berupa program pembelajaran yang terencana, bermanfaat dan menyenangkan. Di sinilah peran

²¹ Ibid.

²² Dr. Hj. Khadijah, M.Ag, *PENGEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI*, 1st ed. (Medan: PERDANA PUBLISHING, 2016), 52.

²³ Heri Rahyubi, *Teori-Teori Belajar Dan Aplikasi Pembelajaran Motorik: Deskripsi Dan Tinjauan Kritis*, 2012th ed. (Bandung: Nusa Media, n.d.), 130–131.

²⁴ Loc.Cit

guru sangat diperlukan, untuk itu sebagai guru TK harus dapat mengembangkan dan mengaktualisasikan pengembangan pembelajaran kemampuan membilang 1-20 di sekolah sesuai dengan kreativitasnya, sejauh tidak bertentangan dengan prinsip dan asas pembelajaran di TK.

Agar dapat membilang dengan baik diperlukan suatu proses yaitu anak perlu untuk memahami angka dan proses membilang. Membilang ialah menyebutkan bilangan berdasarkan urutan. Membilang angka merupakan kemampuan yang harus dimiliki anak usia dini dalam memahami dasar-dasar operasional yang berhubungan dengan angka untuk meningkatkan kecerdasan logika matematisnya.

Bilangan angka merupakan suatu konsep tentang bilangan angka 1 sampai 10 sebagai angka pemula yang terdapat unsur – unsur penting seperti nama, bilangan dan jumlah.²⁵ Indikator yang berkaitan dengan kemampuan mengenal angka bilangan :

- a. Counting (berhitung)
- b. One to – one corespondence (koresponden satu – satu)
- c. Quality (kuantitas)
- d. Comparsion (perbandingan)
- e. Recognizing and waiting numeral (menkenal dan menulis angka)²⁶

Sebelum anak paham operasi hitung paling sedrhana (tambah dan kurang), anak – anak harus tahu konsep bilangan terlebih dahulu. Anak harus mengenal angka, baik secara lisan maupun tulisan. Hal ini berkaitan dengan kemampuan memori anak. Ada beberapa tahapan dalam mengenal angka yaitu :

²⁵ IGAK Wardani, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: universitas terbuka, 2008), hal.27.

²⁶ Wardani, “Kualitas Perkembangan Kemampuan Berhitung Anak”, (Jakarta: 2008) hal.38

Mengenal angka lisan (oral)

- a. Tahu nama angka secara lisan, misalnya dapat menyelesaikan kata “satu”, “lima”, atau “sembilan”.
- b. Dapat menyebutkan nama angka secara urut dan konsisten.
- c. Dapat memahami konsep korespondensi 1 per 1. Bahwa kata “lima” mewakili lima benda.
- d. Memahami konsep lebih banyak dan sedikit.
- e. Belajar operasi hitung sederhana : tambah atau kurang
- f. Mengenal angka tulisan
- g. Tahu nama angka secara tulisan, misalnya 5 dibaca lima
- h. Dapat mengurutkan tulisan angka secara konsisten
- i. Dapat memahami konsep korespondensi 1 per 1. Bahwa kata “lima” berarti mewakili lima benda.
- j. Memahami konsep lebih sedikit dan lebih banyak.
- k. Belajar operasi hitung sederhana : tambah dan kurang.²⁷

Secara singkat bahwa anak usia dini memiliki tahapan dalam pengenalan angka sampai anak bisa belajar operasi hitung secara sederhana.

Tujuan pengenalan angka pada anak usia dini yaitu supaya anak dapat mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung/matematika, sehingga nanti pada saat anak masuk ke jenjang sekolah berikutnya anak dapat memahami pelajaran dengan lebih kompleks. Adapun fungsi dari pembelajaran berhitung bagi anak

²⁷ Endah Yuni Yulistiani “Pengenalan Angka Pada Anak Usia Dini Di Ra Diponegoro 154 Pekuncen Kecamatan Pekuncen Kabupaten Banyumas” 2020, hal.17

yaitu untuk mengaarkan anak dengan melalui konsep dasar matematika yang benar, menarik dan menyenangkan, serta menghindari ketakutan terhadap pembelajaran berhitung sejak awal pada anak usia dini dan membantu anak belajar berhitung secara alami melalui kegiatan bermain.²⁸

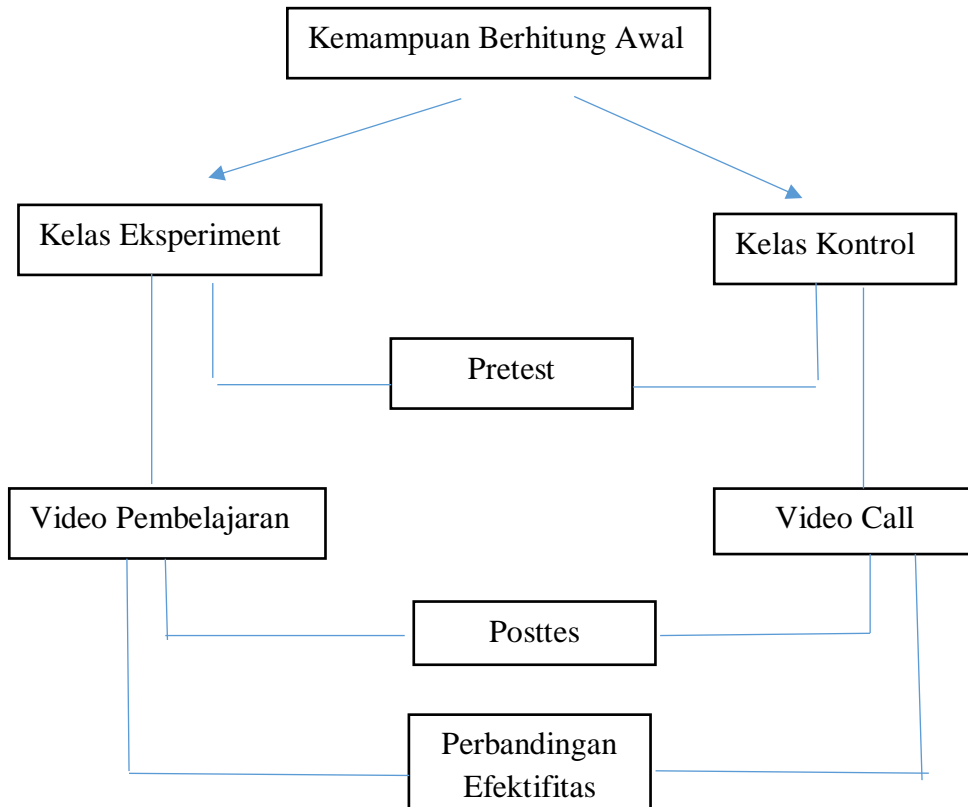
Oleh sebab itu sistem perawatan, pengasuhan, pendidikan, dan pembelajaran diperuntukkan seperti layaknya bagi orang dewasa. Hal itu memiliki dampak juga terkait sistem pembelajaran anak usia dini. Pada nyatanya di lapangan menunjukkan anak usia dini dibimbing supaya mampu untuk membaca, menulis, dan berhitung tanpa menggunakan metode yang tepat serta tidak memperhatikan setiap tahap perkembangan dan tahap kemampuan anak usia dini, dengan alasan untuk menghadapi seleksi masuk Sekolah Dasar (SD). Maka dari itu pembelajaran apapun harus sesuai dengan kemampuan dan kapasitas anak, agar tidak terjadi kesalahan dalam proses tumbuh kembang anak usia dini.

B. Kerangka Berfikir

Pengenalan angka ialah pembelajaran yang dapat diajarkan kepada anak usia dini dengan metode yang menarik dan menyenangkan. Berdasarkan landasan teori tersebut dan adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dilihat melalui bagan berikut :

²⁸ Sujiono and Nurani Yuliani, *Metode Pengembangan Kognitif* (Jakarta: universitas terbuka, 2008), 11.

Bagan 2.1 Kerangka Berfikir



C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis Asosiatif merupakan hipotesis yang akan digunakan peneliti untuk membuktikan penelitian, jawaban sementara terhadap rumusan masalah yaitu tidak ada perbedaan antara dua nilai dari penggunaan video pembelajaran berhitung awal di TK AL-FALAH Malang.

H₀: video pembelajaran berhitung tidak efektif terhadap kemampuan berhitung awal.

H_a: video pembelajaran berhitung efektif terhadap kemampuan berhitung awal.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Metode eksperimen kali ini digunakan sebagai metode penelitian oleh peneliti. Metode penelitian yang digunakan sebagai mencari adanya pengaruh treatment atau perlakuan tertentu yakni dinamakan metode eksperimen.²⁹ Metode eksperimen merupakan bagian dari metode kuantitatif, dan mempunyai ciri khas tersendiri terutama dengan Pretest-Posttest Control Group Design sebagai metode pendekatan dalam penelitian yang digunakan oleh peneliti untuk mengetahui hasil treatment dari kelompok eksperimen dan membandingkan hasil tersebut pada kelompok kontrol, sampel diambil secara acak menggunakan model Purposive sampling.

Dalam hal ini, berkaitan dengan keefektifitasan menggunakan video sebagai media pembelajaran terhadap kemampuan berhitung mulai angka 1 sampai 20 pada siswa TK A3 di TK Al-Falah Malang. Dengan mengikuti prosedur yang telah dispesifikasi sebelumnya, penelitian ini dapat dimasukkan dalam kategori jenis penelitian yang meneliti terhadap suatu masalah. Dalam penelitian ini, peneliti bermaksud untuk mengetahui keefektifitasan video pembelajaran berhitung terhadap kemampuan berhitung awal anak melalui Nonequivalent Group Design pada kelas A3 dan menggunakan kelompok control pada kelas A4.

B. Populasi Dan Sampel

a. Populasi

Menurut Sugiyono³⁰ mempelajari dan mengambil kesimpulan dari suatu wilayah yang terdiri dari obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan

²⁹ Prof. Dr. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, 26th ed. (Bandung: ALFABETA, cv, 2017), hal.6.

³⁰ *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, hal.80.

ciri khas tertentu yang ditetapkan oleh peneliti ini dinamakan sebagai populasi. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa Kelas A1, A2, A3, dan A4 di TK Al-Falah Malang.

b. Sampel

Menurut Sugiyono³¹ sampel adalah bagian dari jumlah dan ciri khas pada karakter yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik Purposive sampling yang mana digunakan oleh peneliti jika peneliti mempunyai pertimbangan-pertimbangan tertentu di dalam pengambilan sampelnya. Peneliti menggunakan sampel berikut karena jumlah siswa yang sama guna mempermudah penelitian yaitu ada 2 kelas, kelas A3 sebagai kelas eksperimen sebanyak 16 siswa dan kelas A2 sebanyak 16 siswa sebagai kelas kontrol.

C. Data dan Sumber Data

Segala sesuatu yang mampu memberikan informasi mengenai data disebut sebagai sumber data. Data dipetakan menjadi dua menurut sumbernya, yaitu data primer dan data sekunder.

1. Data primer adalah peneliti membuat data dengan maksud menyelesaikan masalah yang akan ditangani oleh peneliti. Peneliti mengumpulkan data sendiri langsung dari sumber pertama atau tempat objek penelitian yang dilakukan oleh peneliti.
2. Data sekunder adalah mengumpulkan data dengan tujuan lain selain menyelesaikan masalah yang dihadapi. Dengan cepat data ini dapat ditemukan. Literature, artikel, jurnal dan situs pada internet yang bersedia dengan penelitian yang dilakukan disebut sumber data sekunder.³²

³¹ Ibid., 81.

³² Ibid., 137.

Tidak hanya informasi primer, sumber informasi yang digunakan peneliti yaitu sumber sekunder yaitu situs diinternet maupun literature jurnal yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.

Tabel 3.1 Nama-nama Anak di kelas A3 sebagai kelas eksperiment

No.	Nama	Jenis Kelamin
1	Achmad Rashid Abdussalambali	Laki-laki
2	Addara Alexandra Audriana	Perempuan
3	Affan Ziyah Khalifah	Laki-laki
4	Alkhalifi Zikri Tristan Prasetyo	Laki-laki
5	Alyssa Syakira Gunawan	Perempuan
6	Ashraf Alfatih Pringgaputra	Laki-laki
7	Billal Dzikrullah Al-Aqso	Laki-laki
8	Dara Jehan Sharifah	Perempuan
9	Francisca Thania Zevelin	Perempuan
10	Grizela Vania Denayu	Perempuan
11	Lovina Sae Arsyla	Perempuan
12	Mafatihus Sa'adah	Perempuan
13	Mochamad Fahmi Ammar	Laki-laki
14	Muhammad Faris Alfarobi	Laki-laki
15	Naja Safinatun Najwa	Perempuan
16	Zafran Putra Adhyastya	Laki-laki

Tabel 3.2 Nama-nama Anak di kelas A2 sebagai kelas kontrol

No.	Nama	Jenis Kelamin
1	Adam Abdul Hakim	Laki-laki
2	Afifa Nahda Khoirunnisa	Perempuan
3	Callista Ayfa Maharani	Perempuan
4	Dea Waldiah Islami Putri	Perempuan
5	Disya Afra Aurora	Perempuan
6	Fakhri Anwar Ramadhan	Laki-laki
7	Kenhayu Ananda Aryanti	Perempuan
8	Kiram Jabar Karim	Laki-laki
9	Muchammad Sultan Akbar	Laki-laki
10	Muhammad Aliwava	Laki-laki
11	Muhammad Azka Haidar Santoso	Laki-laki
12	Muhammad Azzam Athallah	Laki-laki
13	Muhammad Fathirrizki Panaja	Laki-laki
14	Nadhira Anindya Setiawan	Perempuan
15	Sabrina Kamilatun Nadya	Perempuan
16	Syakira Adzkiya Ramadhani Ardhiansyah	Perempuan

D. Variabel Penelitian

Suatu obyek atau kegiatan yang memiliki berbagai macam tertentu serta ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian diambil kesimpulannya adalah arti dari variabel penelitian. Peneliti menggunakan variabel kontrol agar tidak terpengaruhi oleh faktor luar yang tidak diteliti. Variabel bebas menggunakan simbol (X) dan variabel terikat dengan simbol (Y). Maka dari itu berikut adalah variabelnya :

1. Variabel terikat (Y) : Penggunaan Video Pembelajaran Berhitung
2. Variabel bebas (X) : Kemampuan Berhitung Awal

E. Teknik Pengumpulan Data

Berdasarkan permasalahan serta tujuan penelitian, maka yang akan dijadikan teknik pengumpulan data adalah wawancara, observasi dan tes.

1. Tes diberikan setelah menerapkan video pembelajaran selama 4 kali penerapan dengan cara anak mengurutkan angka dan menunjukkan angka yang sudah disediakan, untuk mengetahui keefektifitasan berhitung awal pada anak dengan media video pembelajaran.
2. Wawancara dan observasi dilakukan pada pertemuan pertama dan ke-6. Pada pertemuan pertama dilakukan wawancara guna mengetahui kemampuan awal pada anak sebelum diterapkannya media video pembelajaran dan pertemuan ke-6 wawancara dilaksanakan untuk mengetahui hasil dari keefektifitasan video pembelajaran tersebut. Alat pengumpulan data: tape recorder, buku catatan interview, alat tulis.

F. Instrumen Penelitian

Prinsip pada penelitian adalah melaksanakan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Instrument penelitian adalah alat ukur dalam penelitian. Jadi instrument penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut *variable* penelitian.³³ Pengumpulan data dapat diperoleh dengan mudah menggunakan instrument penelitian. Pelaksanaan penelitian menggunakan lembar observasi sebagai tujuan agar pengambilan data yang memiliki hubungan dengan media video pembelajaran berhitung dapat meningkatkan awal pada anak.

Instrumen penelitian didapat dari hasil pengembangan penelitian Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Book Scavenger Hunt.³⁴ Pada penelitian ini menggunakan rating scale sebagai instrumen yang terdapat pada Tabel 1 kisi-kisi observasi kemampuan berhitung awal berikut:

³³ Ibid., 102.

³⁴ Dwi Dinda Amanda, "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Book Scavenger Hunt," *Universitas Pendidikan Indonesia* (2013): hal.46.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Observasi Keefektifan Penggunaan Video Pembelajaran Berhitung Terhadap Kemampuan Berhitung Awal Siswa Kelas A3 :

Variabel	Indikator	Pernyataan	Butir item
Kemampuan Berhitung Permulaan	1. Mengenal konsep bilangan	<ul style="list-style-type: none"> a. Anak dapat menyebutkan urutan bilangan dari 1-20 b. Anak dapat menyebutkan urutan bilangan secara mundur dari 20-1 c. Anak dapat menyebutkan bilangan sebelumnya, contoh sebelum 2 adalah 1 d. Anak dapat menyebutkan bilangan sesudahnya, contoh sesudah 2 adalah 3 	1,2,3,4
	2. Mengenal lambang bilangan	<ul style="list-style-type: none"> a. Anak dapat menunjuk lambang bilangan yang disebutkan oleh guru b. Anak dapat menyebutkan lambang bilangan yang ditunjuk oleh guru 	5, 6
	3. Menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan	<ul style="list-style-type: none"> a. Anak dapat mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan b. Anak dapat menulis lambang bilangan yang disebutkan oleh guru 	7, 8
	4. Mengenal konsep bilangan dengan bernyanyi	<ul style="list-style-type: none"> a. Anak dapat bernyanyi bilangan 1-20 dengan bantuan video b. Anak dapat bernyanyi bilangan 1-20 tanpa bantuan video 	9,10

Tabel 1 yang tertera di atas menunjukkan kisi-kisi instrument penelitian observasi keefektifan mengenal angka melalui media video. Berikut instrumen penilaian observasi mengenai keefektifan mengenal angka melalui media video :

Tabel 3.4 Instrumen Penilaian Keefektifan Mengenal Angka Melalui Media Video

No.	Pernyataan	Penilaian			
		4	3	2	1
1.	Anak dapat menyebutkan urutan bilangan dari 1-20				
2.	Anak dapat menyebutkan urutan bilangan secara mundur dari 20-1				
3.	Anak dapat menyebutkan bilangan sebelumnya, contoh sebelum 2 adalah 1				
4.	Anak dapat menyebutkan bilangan sesudahnya, contoh sesudah 2 adalah 3				
5.	Anak dapat menunjuk lambang bilangan yang disebutkan oleh guru				
6.	Anak dapat menyebutkan lambang bilangan yang ditunjuk oleh guru				
7.	Anak dapat mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan				
8.	Anak dapat menulis lambang bilangan yang disebutkan oleh guru				
9.	Anak dapat bernyanyi bilangan 1-20 dengan bantuan video				
10.	Anak dapat bernyanyi bilangan 1-20 tanpa bantuan video				

Keterangan :

1. Kurang
2. Cukup
3. Baik
4. Sangat baik

G. Teknik Pengumpulan Data

Berdasarkan permasalahan serta tujuan penelitian, maka yang akan dijadikan teknik pengumpulan data adalah wawancara, observasi dan tes.

1. Tes secara lisan dan tulis diberikan setelah menerapkan video pembelajaran selama 4 kali penerapan dengan cara anak mengurutkan

- angka dan menunjukkan angka yang sudah disediakan, dan menulis angka yang disebutkan peneliti untuk mengetahui keefektifitasan berhitung awal pada anak dengan media video pembelajaran berhitung.
2. Wawancara dan observasi dilakukan pada pertemuan pertama dan ke-6 kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada pertemuan pertama dilakukan wawancara guna mengetahui kemampuan awal pada anak sebelum diterapkannya media video pembelajaran dan pertemuan ke-6 wawancara dilaksanakan untuk mengetahui hasil dari keefektifitasan video pembelajaran tersebut. Alat pengumpulan data: catatan interview, alat tulis.

H. Uji Keefektifan Video Pembelajaran

Pelaksanaan program perlu diukur efektifitasnya pada instrumen maka dari itu peneliti menggunakan uji Kolmogorov Smirnov 2 Sampel. Metode Kolmogorov Smirnov yaitu ketika mean dan variannya ditentukan untuk menguji normalitas dari uji kesesuaian.³⁵ Uji Kolmogorov smirnov 2 sampel digunakan peneliti guna menguji statistik dua arah dengan dilihat adanya perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diterapkan video pembelajaran berhitung. Adapun rumus untuk menguji keefektifan video pembelajaran yaitu uji statistik dua arah sebagai berikut :

$$D_{\max} = \max |S_n(x) - S_m(x)|$$

D_{\max} : hasil akhir

M_{\max} : nilai maksimal

$S_n(x) - S_m(m)$: selisih nilai kumulatif distributif

³⁵ Rika Dwiana Putri, *Perbandingan Kekuatan Uji Metode Kolmogorov Smirnov, Anderson Darling, Dan Shapiro Wilk Untuk Menguji Normalitas Data* (Yogyakarta, 2020), 42.

Video pembelajaran berhitung dapat dikatakan efektif jika hasil dari uji kolmogorv smirnov 2 sampel nilai D_{max} jauh lebih bsar dibandingkan D_{tabel} .

I. Teknis Analisis Data

Analisis data adalah data-data dari narasumber yang telah terkumpul menjadi satu kemudian dihitung dengan perhitungan rumus dan mendapatkan variabel yang nantinya dapat digunakan sebagai awaba atas permasalahan yang ada.³⁶ Hasil yang diperoleh akan dianalisis menggunakan:

1. Statistik Inferensial adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Suatu kesimpulan dari data sampel yang akan diberlakukan untuk populasi itu mempunyai peluang kesalahan dan kebenaran (kepercayaan) yang dinyatakan dalam bentuk persentase. Statistik parametris dan non-parametris termasuk dalam kategori statistik inferensial, yang mana dalam penelitian ini peneliti menggunakan statistik non-parametris terhadap keefektifan pembelajaran berhitung awal melalui video pada pengenalan angka awal dikarenakan data tidak normal atau tidak proporsional .
2. Statistik Deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.³⁷ Statistik deskriptif dapat dilakukan mencari hubungan antara variabel melalui analisis korelasi, regresi dan membuat perbandingan dengan membandingkan rata-rata data sampel atau populasi. Peneliti menggunakan statistik deskriptif sebagai perbandingan hasil data sampel pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

³⁶ Ibid., hal.207.

³⁷ Ibid., 147.

Tabel 3.5 Kategori Kriteria Penilaian

No.	Interval	Kategori
1.	0 – 25%	Belum Berkembang (BB)
2.	26 – 50%	Mulai Berkembang (MB)
3.	51 – 75%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
4.	76 – 100%	Berkembang Sangat Baik (BSB)

J. Prosedur Penelitian

Tahapan 1, tahapan ini dilakukan untuk mempersiapkan bahan sebelum melaksanakan penelitian langsung, yaitu:

1. Menyusun penelitian yang sesuai dengan permasalahan yang ada disekitar dan menarik untuk dibahas, mulai dari pembuatan judul, mencari solusi, dan pembuatan media dalam penelitian.

Tahapan 2, pada tahap ini menerapkan solusi yang telah dibuat untuk meneliti keefektifitasan mengenal angka melalui media video :

1. Tes pertama, untuk mengetahui sejauh mana pemahaman anak mengenal angka 1-20 sebelum video pembelajaran akan diterapkan
2. Penerapan pembelajaran melalui video
 - a. Siswa melihat video dirumah dalam waktu 2 kali dalam seminggu dan dilakukan berturut-turut selama 2 minggu.
 - b. Memahami setiap individu dari hasil wawancara pertemuan pertama dan pengamatan pada pertemuan ke-6.
 - c. Menghubungkan antar kategori yang sudah dibuat.
3. Tes kedua, untuk mengetahui sejauh mana pemahaman anak mengenal angka 1-20 setelah diterapkan video pembelajaran

Tahapan 3, setelah semua terlaksana dan terkumpul lembar penilaian hasil observasi, maka selanjutnya adalah mengidentifikasi secara menyeluruh atas data yang sudah didapat.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

1. Deskripsi Data Hasil Validasi Ahli

Validasi media dan validasi instrument angket yang divalidasi oleh masing masing satu ahli dengan penjabaran dan perhitungan sebagai berikut, Validator ahli untuk memvalidasi media pembelajaran peneliti yaitu ibu Rikza Azharona Susanti, M.Pd. Pada penilaian angket validator media memberi kesimpulan media dapat digunakan tanpa revisi.

Pada penilaian angket validator instrument yaitu ibu Dessy Putri Wahyuningtyas, M.Pd memilih nilai B dengan saran ada penambahan pada indikator sesuai dengan teori berhitung permulaan, juga pengembangan beberapa pernyataan dari indikator yang telah ditentukan.

Penilaian dari dua ahli validator dapat disimpulkan bahwa instrument media dan angket dapat atau layak digunakan dengan saran ada penambahan pada indikator sesuai dengan teori berhitung permulaan dan tanpa revisi. Instrument yang harus mempunyai validitas isi adalah instrument yang berbentuk test yang sering digunakan untuk mengukur prestasi belajar dan mengukur efektifitas pelaksanaan program dan tujuan.³⁸

Berikut adalah hasil skor penelitian pretest dan posttest yang terdiri dari kelompok kontrol dan eksperimen yang diperoleh sebagai berikut :

Kelas	Total Skor Pretest	Total Skor Postes
Kelas Eksperimen	237	384
Kelas Kontrol	179	212

³⁸ Sugiyono, Op.Cit ibid., hal.125.

Pada tabel total skor diatas hasil tes penilaian instrumen terdapat perbedaan yang cukup signifikan pada kelas eksperimen dan kontrol. Hasil posttes kelas eksperimen dan posttes kelas kontrol akan menjadi pembandingan keefektifan media video pembelajaran.

2. Penggunaan Media Video Pembelajaran

Menurut Daryanto program video dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada anak.³⁹ Media video pembelajaran berhitung awal ini digunakan untuk anak mempermudah belajar mengenal angka 1-20 dengan mudah. Didalam video terdapat paparan angka 1 sampai 20 dengan jelas ditambah gambar yang menarik agar anak semangat belajar, serta tambahan lagu bernyanyi berhitung angka 1 sampai 20.

Gambar 4.1 Video Pembelajaran Berhitung



Kegiatan awal yang dilakukan peneliti sebelum memberikan perlakuan yaitu melakukan tanya jawab bersama tentang angka satu sampai dua puluh dan berhitung angka satu sampai dua puluh bersama sama untuk menstimulus pengetahuan anak mengenai angka. Setelah itu peneliti melakukan sesi tes secara individual kepada anak.

³⁹ Drs. Daryanto, *MEDIA PEMBELAJARAN Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Belajar* (Bandung, 2011), 87.

Gambar 4.2 Pretest Secara Individu



Kegiatan kedua yaitu tes anak secara individual dengan menyebutkan urutan bilangan dari 1-20, anak menyebutkan bilangan angka sebelumnya dan sesudah (contoh sebelum 2 adalah 1), anak menunjuk dan menyebutkan lambang bilangan yang disebutkan oleh peneliti, anak menulis lambang bilangan yang disebutkan oleh peneliti. Tes ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal berhitung pada anak. Sebagaimana Peraturan Kemendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini pada standar tingkatan pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun pada lingkup berpikir simbolik yaitu, (1) anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10, (2) Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, (3) Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

Kegiatan ketiga yaitu penerapan video pembelajaran berhitung kepada anak, dimana pelaksanaan penerapan video pembelajaran ini dilakukan di rumah anak masing-masing dengan pengawasan orang tua, agar media video pembelajaran yang dibuat oleh peneliti dapat diterapkan dengan baik dan penelitian berjalan dengan lancar.

Gambar 4.3 Penerapan Media Video Pembelajaran Berhitung Di Rumah



Agar pelaksanaan penelitian berjalan dengan baik, guru dan orangtua bekerja sama untuk saling mengingatkan dan melaksanakan penerapan video pembelajaran berhitung pada anak dirumah. Setiap pelaksanaan penerapan video pembelajaran, guru meminta absensi via whatsapp dan orang tua mengirimkan gambar anak sedang melihat video pembelajaran berhitung yang dibuat peneliti, dengan upaya seperti itu video pembelajaran dapat diterapkan dengan baik.

Kegiatan keempat tetap melaksanakan penerapan video pembelajaran berhitung pada anak. Penerapan video dilaksanakan setiap hari Rabu dan Jum'at, seminggu diterapkan sebanyak dua kali dan video diterapkan selama dua minggu, yang mana peneliti menerapkan media video pembelajaran berhitung sebanyak empat kali. Setelah penerapan sebanyak empat kali sudah dilaksanakan baru peneliti melaksanakan tes kembali untuk melaksanakan tes setelah diterapkannya video pembelajaran atau posttest.

Kegiatan keenam adalah melaksanakan tes kemampuan berhitung setelah diterapkannya video pembelajaran atau Posttest. Pelaksanaan posttest sama dengan pretest yaitu memberikan tes anak secara individual dengan menyebutkan urutan bilangan dari 1-20, anak menyebutkan bilangan angka sebelumnya dan sesudah (contoh sebelum 2 adalah 1), anak menunjuk dan menyebutkan lambang bilangan yang disebutkan oleh peneliti, anak menulis lambang bilangan yang disebutkan oleh peneliti.⁴⁰



⁴⁰ Ibid.

Dengan menyimak video pembelajaran berhitung awal ini anak dapat belajar bilangan angka pada gambar dan bentuk angka, yang mana anak secara tidak langsung dapat memvisualisasikan apa yang telah dilihat. Menurut Munadi ada beberapa karakteristik video diantaranya yaitu mengatasi keterbatasan jarak dan waktu, video dapat di ulangi bila perlu untuk menambah kejelasan pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat, menumbuhkan minat dan motivasi belajar, dan lain sebagainya.⁴¹ Video pembelajaran berhitung awal ini ditujukan untuk anak usia 4 sampai 5 tahun dan dibuat semenarik mungkin agar anak termotivasi untuk terus semangat dalam belajar.

B. PEMBAHASAN

1. Uji Keefektifan Kolmogorov Smirnov

Uji Kolmogorov Smirnov merupakan salah satu uji bebas distribusi untuk membandingkan dua distribusi empiris berdasarkan selisih antara dua fungsi distribusi tersebut. Uji Kolmogorov-Smirnov Dua Sampel independen merupakan salah satu jenis pengujian non-parametrik yang sering digunakan dalam pengujian hipotesis. Uji ini digunakan apabila variabel memiliki distribusi yang identik di kedua populasinya. Tujuan menggunakan uji kolmogorov smirnov adalah untuk melihat keefektifan penggunaan video pembelajaran dengan membandingkan ke 2 sampel yaitu hasil dari postes kelas eksperimen dan postes kelas kontrol.

Pada Uji Kolmogorov Smirnov Dua Sampel Independen akan dapat menguji perbedaan parameter untuk mengetahui apakah dua sampel tersebut berasal dari populasi yang sama.⁴² Berdasarkan hasil kedua sampel yang diperoleh dapat dikempokkan kedalam kelas interval sebagai berikut :

⁴¹ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)* (Jakarta: Gaung Persada Press, 2013), 127.

⁴² Karmini, *Statistika Non Parametrik*, 1st ed. (Samarinda: Mulawarman University Press, 2020), hal.64.

Tabel 4.8 Kelas interval

Interval	Kelas Kontrol (A)	Kelas Eksperimen (B)	SnA	SnB	 SnA-SnB
10-15	12	1	12/16	1/16	11/16
16-20	3	4	15/16	5/16	10/16
21-25	1	2	16/16	7/16	9/16
26-30	0	8	16/16	15/16	1/16
30-35	0	1	16/16	16/16	0

Setelah membuat kelas interval dengan hitung kumulatif dan hitung selisih, dilanjutkan dengan mencocokkan D_{maks} . D_{maks} yang diperoleh yaitu $D_{maks} = 11/16$ atau 0,6875 dengan nilai alfa 0,05 yaitu sebesar 0,224. Dapat dilihat bahwa nilai D_{max} jauh lebih besar dibandingkan D_{tabel} , dengan demikian dapat disimpulkan :

Nilai $D_{max} > D_{tabel}$ sehingga keputusannya adalah Tolak H_0 .

H_0 : video pembelajaran berhitung tidak efektif terhadap kemampuan berhitung awal.

H_a : video pembelajaran berhitung efektif terhadap kemampuan berhitung awal.

Jadi keputusannya dapat disimpulkan terdapat cukup bukti adanya peningkatan kemampuan berhitung awal pada kelas eksperimen melalui video pembelajaran berhitung.

Tabel 4.9 Hasil Uji Keefektifan Kolmogorov Smirnov

Two-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

Frequencies

	VAR00004	N
	kelas kontrol	16
VAR00003	kelas eksperimen	16
	Total	32

Test Statistics^a

		VAR00003
	Absolute	.688
Most Extreme Differences	Positive	.688
	Negative	.000
Kolmogorov-Smirnov Z		1.945
Asymp. Sig. (2-tailed)		.001

a. Grouping Variable: VAR00004

Pada tabel diatas terdapat didapat menggunakan perhitungan SPSS window 21 menggunakan rumus uji kolmogorov smirnov 2 sampel dengan hasil signifikasi yaitu sebesar 0,001 yang mana nilai signifikasi lebih kecil dari nilai alfa 5% (0,05) dan keputusannya menolak H0. Yang mana kesimpulannya adalah terdapat pengaruh efektifitas video pembelajaran terhadap kemampuan berhitung awal angka 1-20. Hasil dari perhitungan kelas interval dan menggunakan spss yaitu sama, terdapat perbedaan atau adanya peningkatan yang cukup signifikan pada kemampuan berhitung awal pada kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan media video pembelajaran berhitung.

2. Keefektifan Dari Menggunakan Media Video Pembelajaran Berhitung Awal Angka 1-20

Media video pembelajaran merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran massal, individu maupun kelompok.⁴³ Peneliti menggunakan media video pembelajaran berhitung untuk mempermudah anak dalam memahami pembelajaran yang disampaikan. Sebagaimana yang telah kita ketahui daya serap dan daya ingat anak dapat meningkat jika proses memperoleh informasi awalnya lebih banyak atau lebih besar melalui indera pendengaran dan penglihatan.

Media video pembelajaran berhitung awal dibuat dan ditujukan untuk anak usia 4 sampai 5 tahun, akan tetapi dapat dilihat dan dipelajari oleh usia berapapun dikarenakan akses untuk melihat video pembelajaran ini sangatlah mudah. Berdasarkan saran WHO untuk anak rentang usia 2 sampai 5 tahun ini memiliki batasan dalam durasi *screen time* hanya 1 jam perhari.⁴⁴ Adanya saran melalui WHO peneliti membuat video pembelajaran yang berdurasi 2 menit 40 detik dengan upaya agar anak tidak ketergantungan pada gadget dan materi yang disampaikan tidak membosankan.

Kemampuan berhitung merupakan kemampuan konsep bilangan yang memiliki kurangnya media yang dapat memotivasi anak untuk belajar, sehingga anak-anak hanya menghafal dan ketika diaplikasikan pada tes atau mengerjakan teka teki, anak-anak masih belum mampu dalam memahami konsep bilangan yang sebenarnya. Pada penelitian Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Keranjang Tempurung Dan Biji Salak Di Taman Kanak-Kanak yaitu untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak hal yang seharusnya dilakukan dengan menciptakan pembelajaran yang membuat anak

⁴³ Op.Cit *MEDIA PEMBELAJARAN Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Belajar*, hal.86.

⁴⁴ "<https://id.theasianparent.com/batasan-waktu-anak-main-gadget/>," n.d.

senang dan tertarik dengan pembelajaran yang akan kita berikan yaitu dengan mencoba hal-hal terbaru yang belum dicobakan oleh anak sebelumnya.⁴⁵

Media video pembelajaran berhitung awal memuat pembelajaran mengenal angka 1 sampai 20 dan ditambah dengan nyanyian angka 1 sampai 20 juga agar anak bisa dengan mudah memahami materi yang disampaikan, tidak hanya menghafal tetapi jika diaplikasikan anak-anak akan mudah untuk mengerti. Tahap bermain hitung anak usia dini mengacu pada hasil penelitian Jean Piaget tentang intelektual, tahapan kemampuan berhitung anak taman kanak-kanak usia 4 sampai 6 tahun akan melalui tahapan pra-operasional sebagai berikut : 1) Tahap konsep/ pengertian 2) Tahap transmisi/ peralihan 3) Tahap lambang.⁴⁶ Berhitung permulaan di taman kanak-kanak bertujuan untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung agar anak berlatih berpikir logis dan sistematis, serta mengembangkan kemampuan berhitung yang diperlukan dalam kegiatan sehari-hari.

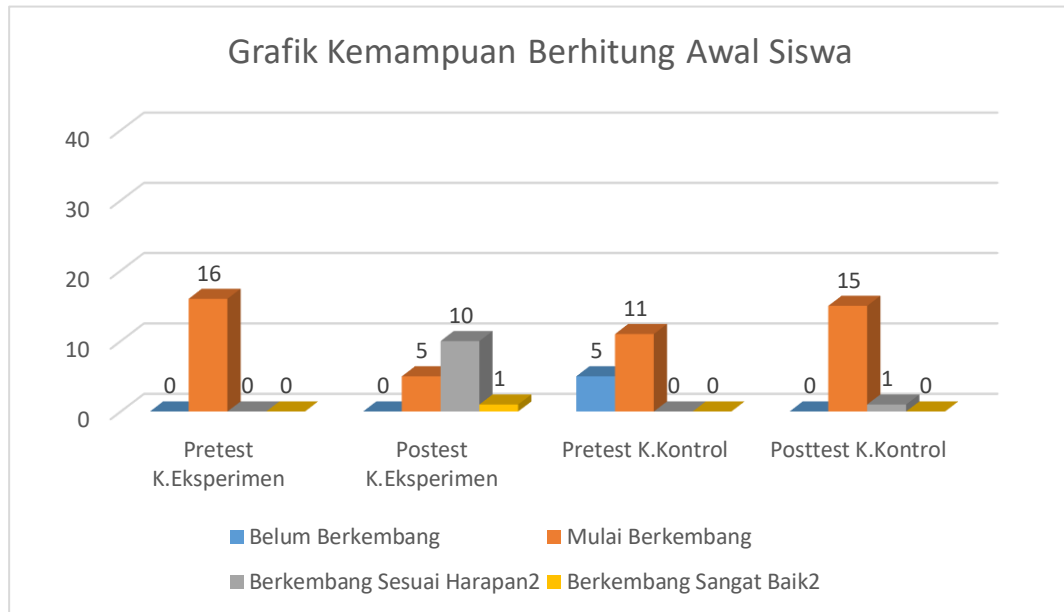
Hasil rentang nilai yang diperoleh oleh kelompok kontrol saat pretest yaitu memiliki rentang hasil skor 1-15 dan hasil nilai posttest yang didapat memiliki rentang skor 1-21. Hasil rentang nilai yang diperoleh oleh kelompok eksperimen saat pretest yaitu memiliki rentang hasil skor 1-19 dan hasil nilai posttest yang didapat memiliki rentang skor 1-31. Dengan hasil skor yang didapatkan oleh masing-masing kelompok terdapat perubahan disebelum dan sesudah diterapkannya perlakuan.

Hasil pretest dan posttest diterapkannya media video pembelajaran berhitung di kelas eksperimen dan kontrol dapat dilihat seperti gambar grafik dibawah ini:

⁴⁵ Betti Erlina, "Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Keranjang Tempurung Dan Biji Salak Di Taman Kanak-Kanak Pk3a Taeh Baruah Kecamatan Payakumbuh," *Pesona Paud* 1, no. 1 (n.d.): hal.10.

⁴⁶ Rini Susilowati, Hisham Abdul Malik, and Arie Purwa Kusuma, "Pengaruh Permainan Papan Magnet Terhadap Kemampuan Berhitung Awal Anak Usia Dini," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara PAUD-011* (Oktober 2019): 3.

Bagan 5.1 grafik pretest dan posttes kemampuan berhitung awal siswa



Berdasarkan analisis yang diperoleh menggunakan uji Kolmogorov smirnov 2 sampel dengan perhitungan SPSS 21 for Windows, menghasilkan nilai sebesar 0,001 yang mana nilai signifikansi lebih kecil dari nilai alfa 5% (0,05) dan keputusannya menolak H0, dapat dilihat pada tabel Tabel 4.9 Hasil Uji Keefektifan Kolmogorov Smirnov. Yang mana kesimpulannya adalah terdapat pengaruh efektifitas video pembelajaran berhitung awal terhadap kemampuan berhitung awal angka 1smpai 20.

Pada penelitian ini media video pembelajaran berhitung awal mampu memberikan perubahan pada kemampuan berhitung siswa. Dengan memberikan perlakuan secara berulang agar materi atau bahan ajar yang diberikan dapat dipahami oleh siswa dan media yang dibuat menarik serta menyenangkan.⁴⁷ Dengan seperti itu siswa dapat belajar dengan nyaman dan bahan ajar yang disampaikan dapat diterima dan dipahami.

⁴⁷ Munadi, *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*, Loc.Cit.

Berikut adalah kriteria penggunaan media yang efektif untuk digunakan pada saat pembelajaran⁴⁸ :

1. Media sinkron dengan arah pembelajaran
2. Isi dari media sesuai kemampuan siswa
3. Media fleksibel, praktis, awet
4. Guru mampu mengoperasikan media
5. Pengelompokan sasaran, mempertimbangkan juga efektifitas suatu media pada kelompok kecil atau besar
6. Mutu teknis, kualitas dari informasi yang disampaikan harus diperhatikan

Berdasarkan uraian diatas media video pembelajaran berhitung awal angka 1 sampai 20 sudah sesuai dengan kriteria keefektifitasan media pembelajaran yang mencakup belajar menggunakan simbol-simbol sesuai dengan masa pra operasional anak usia 2 sampai 7 tahun. Media pembelajaran yang diberikan sudah sesuai dengan sasaran usia anak, isi pembelajaran pada media, kefleksibelan media, serta tujuan pada media video pembelajaran berhitung awal.

Media video pembelajaran berhitung awal ini memiliki keefektifan yaitu yang pertama dari segi kefleksibelan, dapat diunduh hanya sekali saja tetapi bisa digunakan berkali-kali. Durasi pada video juga dibuat tidak terlalu lama, hanya sekitar dua sampai tiga menit, yang mana peneliti menyesuaikan usia anak dengan kemampuan daya belajarnya, karena jika durasi dibuat terlalu panjang, anak akan mudah bosan. Isi pada video juga tidak hanya monoton mengenalkan angka 1-20 dengan pelafalan biasa, tetapi juga memiliki pengenalan materi dengan bernyanyi, yang mana anak jauh lebih mudah dalam memahami materi.

⁴⁸ Azhar, *Media Pembelajaran*, 73.

Video pembelajaran berhitung awal angka 1-20 ini memiliki keefektifitasan yang disimpulkan sebagai berikut :

1. Mudah diakses/digunakan untuk anak
2. Video berbeda dari yang lain (terdapat lagu berhitung angka 1-20)
3. Gambar yang ditampilkan menarik
4. Materi video pembelajaran mudah dipahami
5. Memberikan manfaat dan perubahan jika ditonton secara berkala

Media video pembelajaran berhitung yang telah dibuat oleh peneliti memiliki nilai keefektifitasan yaitu video yang dibuat sesuai dengan tahap pra operasional anak yang mana dalam belajar, anak belajar secara konkret atau nyata. Video pembelajaran berhitung mengenalkan angka dengan simbol simbol yang ada pada gambar serta berupa nyanyian yang akan dengan mudah untuk anak pahami.

Setelah dilaksanakannya treatment video pembelajaran berhitung pada penelitian di kelas eksperimen, guru dikelas berpendapat bahwa dengan adanya video pembelajaran sangat memudahkan anak untuk memahami berhitung awal angka 1 sampai 20 dan kemampuan berhitung awal siswa kelas eksperimen mengalami peningkatan, serta siswa di kelas eksperimen juga berpendapat senang belajar melalui vide pembelajaran berhitung.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan menggunakan media Video Pembelajaran Berhitung Awal mengenal angka 1-20 terhadap kemampuan berhitung awal anak usia 4-5 tahun di TK Al-Falah Malang dapat disimpulkan bahwa menggunakan video pembelajaran berhitung awal memiliki kemampuan dalam proses perubahan pembelajaran berhitung mengenal angka awal 1-20.

Kelas kontrol pada saat pretest mendapat 5 responden di kategori penilaian Belum Berkembang, 11 responden Mulai Berkembang, dan posttest mendapat 15 responden Mulai Berkembang, 1 responden Berkembang Sesuai Harapan. Kelas Eksperimen pada saat pretest mendapat 16 responden Mulai Berkembang dan posttest mendapat 5 responden Mulai Berkembang, 10 responden Berkembang Sesuai Harapan dan 1 Berkembang Sangat Baik.

Pada uji keefektifitasan Kolmogorov smirnov dua sampel pada tabel memiliki hasil signifikasi yaitu sebesar 0,001 yang mana nilai signifikasi lebih kecil dari nilai alfa 5% (0,05) dan keputusannya menolak H₀. Yang mana kesimpulannya adalah terdapat pengaruh efektifitas video pembelajaran terhadap kemampuan berhitung awal angka 1-20 pada anak kelas A di TK Al-Falah Malang.

B. Saran

Kesimpulan pada penelitian ini, peneliti memberi saran bagi peneliti yang lain diharapkan jika ingin meneliti mengenai media video pembelajaran berhitung terhadap kemampuan berhitung awal anak usia 4-5 tahun terutama menggunakan metode pretes dan posttes hendaknya dilakukan uji coba terlebih

dahulu sebelum melaksanakan pretest dan posttes yang sebenarnya dan diharap untuk dapat dikembangkan lebih baik serta menggunakan metode kualitatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, Dwi Dinda (2013). “Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Book Scavenger Hunt.” *Universitas Pendidikan Indonesia*, 46.
- Aprilianti, Riska (Desember 2017). “Meningkatkan Kemampuan Membilang Angka 1 Sampai 20 Melalui Permainan Bendera Pintar Pada Anak Usia 5-6 Tahun.” *Jurnal Golden Age Universitas Hamzanwadi* 01, no. 02, 90–102.
- Arifin, Zaenal (July 2017). “Kriteria Instrumen Dalam Suatu Penelitian.” *Jurnal THEOREMS* 2, no. 1, 29.
- Azhar, Rasyad (2011). *Media Pembelajaran*. 14th ed. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Cahyati, Nika, and Rita Kusumah (June 2020). “Peran Orang Tua Dalam Menerapkan Pembelajaran Di Rumah Saat Pandemi Covid 19.” *Jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi* 4, no , 155.
- Dr. Hj. Khadijah, M.Ag (2016). *PENGEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI*. 1st ed. Medan: PERDANA PUBLISHING.
- Drs. Daryanto (2011). *MEDIA PEMBELAJARAN Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Belajar*. Bandung,.
- Erfanti, Imroatul Hayyu, Galih Puji Mulyoto, and Nurlaeli Fitriah (Oktober 2019). “Bimbingan Kelompok Teknik Modeling Untuk Meningkatkan Percaya Diri Pada Anak Usia Dini.” *PRESCHOOL* 1, no. 46.
- Erlina, Betti. “Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Keranjang Tempurung Dan Biji Salak Di Taman Kanak-Kanak Pk3a Taeh Baruah Kecamatan Payakumbuh.” *Pesona Paud* 1, no. 1 (n.d.): 10.
- Fujiyanto, Ahmad, Asep Kurnia Jayadinata, and Dadang Kurnia (2016). “Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Antarmakhluk Hidup.” *Jurnal Pena Ilmiah* 1, no. 1, 844.


- Indriana, Dian (2011). *Ragam Alat Bantu Pengajaran*. 1st ed. Jogjakarta: DIVA Press.
- Jannah, Dra. Hj. Rodhatul. *Media Pembelajaran*, 2009.
- Karmini (2020). *Statistika Non Parametrik*. 1st ed. Samarinda: Mulawarman University Press.
- Kurniawati, Fajar (2018). “Peningkatan Kemampuan Berhitung 1-20 Melalui Penggunaan Media Corong Berhitung Pada Siswa Kelompok B-1 Taman Kanak-Kanak Muslimat Wonocolo Surabaya.”.
- Martani, Wisjnu (June 1, 2012). “Metode Stimulasi Dan Perkembangan Emosi Anak Usia Dini.” *JURNAL PSIKOLOGI* 39, no. 1, 113.
- Munadi, Yudhi (2013). *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Nurrita, Teni (June 2018). “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *Misykat* 3, no. 1, 173.
- Prof. Dr. Sugiyono (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. 26th ed. Bandung: ALFABETA, cv.
- Purwono, Joni, Sri Yutmini, and Sri Anitah (April 2014). “Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan.” *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran* 2, 127–144.
- Putri, Rika Dwiana (2020). *Perbandingan Kekuatan Uji Meode Kolmogorov Smirnov, Anderson Darling, Dan Shapiro Wilk Untuk Menguji Normalitas Data*. Yogyakarta.
- Rahyubi, Heri (2012). *Teori-Teori Belajar Dan Aplikasi Pembelajaran Motorik: Deskripsi Dan Tinjauan Kritis*. th ed. Bandung: Nusa Media, n.d.

- Romlah, Medinda, and Nina Kurniah (2016). "Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Kegiatan Bermain Sempoa." *Jurnal Ilmiah Potensia* 1, no. 2, 2–77.
- Sanjaya, H Wina (2016). *Media Komunikasi Pembelajaran*. 3rd ed. Jakarta: Prenada Media.
- Sriningsih, Nining (2008). *Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk Anak Usia Dini*. Bandung: Pustaka Sebelas.
- Sujiono, and Nurani Yuliani (2008). *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: universitas terbuka.
- Suryana, Dadan (2014). "Hakekat Anak Usia Dini" 1.6.
- Susanto, Ahmad (2020). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Susilowati, Rini, Hisham Abdul Malik, and Arie Purwa Kusuma (Oktober 2019). "Pengaruh Permainan Papan Magnet Terhadap Kemampuan Berhitung Awal Anak Usia Dini." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara PAUD-011*, 3.
- Wardani, IGAK (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: universitas terbuka.
- Windasari, Wiwin, and Ida Sri Wahyuni (September 2019). "Permainan Interaktif Audio Visual Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Usia Dini Kelompok B Ra Al Asyar'y." *Journal On Education* 1, no. 4, 733–740.
- "<https://id.theasianparent.com/batasan-waktu-anak-main-gadget>," n.d.

LAMPIRAN

Lampiran 1

Surat izin penelitian

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id>, email: fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 1868 /Un.03.1/TL.00.1/10/2021
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

06 Oktober 2021

Kepada
Yth. Kepala KB TK AL-FALAH Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:


Nama : Dita Nurwijaya Heryadi
NIM : 17160010
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Semester - Tahun Akademik : Ganjil - 2021/2022
Judul Skripsi : Keefektifan Penggunaan Video Pembelajaran Berhitung Terhadap Kemampuan Berhitung Awal Siswa Kelas A di TK AL-FALAH Malang

Lama Penelitian : Oktober 2021 sampai dengan Desember 2021 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.


Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.


D. Nur Ali, M.Pd.I
19650403 199803 1 002

Lampiran 2

Surat balasan

**Pendidikan Anak Usia Dini**
TK AL-FALAH
Akte Notaris No. 106 Tanggal 27 November 2007. Terdaftar di Pengadilan Negeri Malang
Sekretariat: Jl. Klayatan Gg. / No. 19, Kel. Bandingrejesan Kec. Sukun Kota Malang - Jawa Timur
Telp (0341) 369467, HP: 085100191954
Email: alfalahmg@gmail.com

Nomor: 099/SU/TK.AL-FALAH/X/2021
Hal : Balasan

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Di
Malang

Dengan hormat,
Yang bertandatangan dibawah ini :

N a m a : LUSI HANDAYANI, S.Pd
NUPTK : 2562759660130133
Jabatan : Kepala Sekolah
Instansi : TK AL-FALAH


Menerangkan bahwa :

Nama : Dita Nurwijaya Heryadi
NIM : 17160010
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Telah kami setuju untuk melaksanakan Penelitian di lembaga kami sebagai syarat penyusunan skripsi dengan judul :

“Keefektifan Penggunaan Video Pembelajaran Berhitung Terhadap Kemampuan Berhitung Awal Siswa Kelas A di TK AL FALAH Malang”

Demikian surat ini kami sampaikan, atas kerjasamanya kami mengucapkan terima kasih.

Malang, 8 Oktober 2021
Kepala TK AL-Falah

Lusi Handayani, S.Pd

Lampiran 3

Bukti konsultasi skripsi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIMMALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://tarbiyah.uin-malang.ac.id> email : psg_uinmalang@gmail.com

BUKTI KONSULTASI SKRIPSI
JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

Nama : Dita Nurwijaya Heryadi
NIM : 17160010
Judul : Keefektifan Penggunaan Video Pembelajaran Berhitung Terhadap Kemampuan Berhitung Awal Siswa Kelas A di TK Al-Falah Malang
Dosen Pembimbing : Nurlaeli Fitriah, M.Pd

No	Tanggal	Materi Konsultasi	Paraf
1	11-6-2021	Konsultasi metode pendekatan penelitian	
2	19-10-2021	Konsultasi media video pembelajaran sebagai media penelitian	
3	2-11-2021	Konsultasi rumus bab IV	
4	22-11-2021	Konsultasi rumus uji validitas	
5	29-11-2021	Revisi bab IV dan tatanan tulisan	
6	10-12-2021	Revisi tatanan tulisan	
8	13-12-2021	Revisi bab IV mengembangkan bahasan dengan memperkaya rujukan	
10	20-12-2021	Konsultasi abstrak	

Malang, 20 Desember 2021
Dosen Pembimbing

Nurlaeli Fitriah, M.Pd

NIP.1974101620090120003

Lampiran 4

Identitas validator dan hasil validasi

No.	Nama Validator	Jenis Validator
1.	Dessy Putri Wahyuningtyas, M.Pd	Validator Instrument Angket
2.	Rikza Azharona Susanti, M.Pd	Validator Ahli Media

**LEMBAR VALIDASI MEDIA
PEMBELAJARAN**

Judul Penelitian : Keefektifan Penggunaan Video Pembelajaran
Berhitung Terhadap Kemampuan Berhitung Awal
Siswa Kelas A TK Al-Falah Malang Tahun 2020/2021

Peneliti : Dita Nurwijaya Heryadi
NIM : 17160010
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Nama Validator : Rikza Azharona Susanti, M.Pd

Petunjuk :

Berilah tanda (√) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap Media Pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut:

- 1: Tidak Baik
- 2: Kurang Baik
- 3: Cukup Baik
- 4: Baik
- 5: Sangat Baik

No.	Aspek yang diamati	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
1.	Materi					
	a. Media Video pembelajaran yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran.				√	

	b. Media Video pembelajaran yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran.					√
--	-------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--	---

	c. Penggunaan Video pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kompetensi dasar.				√	
2.	Ilustrasi					
	Media Video pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam membayangkan.				√	
3.	Kualitas dan Tampilan Media					
	a. Penampilan media video pembelajaran menarik perhatian siswa.					√
	b. Media video pembelajaran dapat digunakan dengan mudah.					√
4.	Fungsi dan Manfaat					
	a. Membangkitkan motivasi siswa				√	
	b. Penggunaan media video dapat memperjelas dan mempermudah pemahaman siswa terhadap materi				√	

Kesimpulan validator

Dengan ini dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran (beri tanda centang):

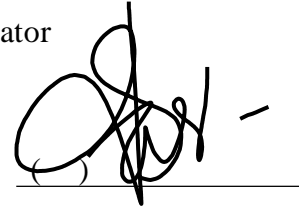
1. Dapat digunakan tanpa revisi (√)
2. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
3. Dapat digunakan dengan banyak revisi

Saran:

.....

Malang,, 23 Oktober 2021

Validator

A handwritten signature in black ink, consisting of several loops and a horizontal line at the end, positioned above a solid horizontal line.

Rikza Azharona Susanti, M.Pd

NIP. 19890805201608012017

Kisi-Kisi Instrumen Angket
Efektifitas Penggunaan Media Video Pembelajaran Berhitung
Terhadap Kemampuan Berhitung Awal Siswa Kelas A Di Tk Al-Falah Malang

Variabel	Indikator	Pernyataan	Butir item
Kemampuan Berhitung Permulaan	5. Mengenal konsep bilangan	e. Anak dapat menyebutkan urutan bilangan dari 1-20 f. Anak dapat menyebutkan urutan bilangan secara mundur dari 20-1 g. Anak dapat menyebutkan bilangan sebelumnya, contoh sebelum 2 adalah 1 h. Anak dapat menyebutkan bilangan sesudahnya, contoh sesudah 2 adalah 3	1,2,3,4
	6. Mengenal lambang bilangan	c. Anak dapat menunjuk lambang bilangan yang disebutkan oleh guru d. Anak dapat menyebutkan lambang bilangan yang ditunjuk oleh guru	5, 6
	7. Menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan	c. Anak dapat mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan d. Anak dapat menulis lambang bilangan yang disebutkan oleh guru	7, 8
	8. Mengenal konsep bilangan dengan bernyanyi	c. Anak dapat bernyanyi bilangan 1-20 dengan bantuan video d. Anak dapat bernyanyi bilangan 1-20 tanpa bantuan video	9,10

Angket Efektifitas Penggunaan Media Video Pembelajaran Berhitung

Terhadap Kemampuan Berhitung Awal Siswa Kelas A Di Tk Al-Falah Malang

Nama Siswa :
Kelas :
Bagian : Pretest/Postes
Kelompok : Eksperimen/Kontrol

Petunjuk pengisian :

- Bacalah pernyataan dengan cermat.
- Berilah tanda lingkaran pada kolom penilaian permulaan hitung sesuai perkembangan anak didik.

Keterangan :

4 : Berkembang Sangat Baik

3 : Berkembang Sesuai Harapan

2 : Mulai Berkembang

1 : Belum Berkembang

No	Pernyataan	Penilaian			
		4	3	2	1
1.	Anak dapat menyebutkan urutan bilangan dari 1-20				
2.	Anak dapat menyebutkan urutan bilangan secara mundur dari 20-1				
3.	Anak dapat menyebutkan bilangan sebelumnya, contoh sebelum 2 adalah 1				
4.	Anak dapat menyebutkan bilangan sesudahnya, contoh sesudah 2 adalah 3				
5.	Anak dapat menunjuk lambang bilangan yang disebutkan oleh guru				

6.	Anak dapat menyebutkan lambang bilangan yang ditunjuk oleh guru				
7.	Anak dapat mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan				
8.	Anak dapat menulis lambang bilangan yang disebutkan oleh guru				
9.	Anak dapat bernyanyi bilangan 1-20 dengan bantuan video				
10.	Anak dapat bernyanyi bilangan 1-20 tanpa bantuan video				

Lembar Validasi Instrument Angket
Efektifitas Penggunaan Media Video Pembelajaran Berhitung
Terhadap Kemampuan Berhitung Awal Siswa Kelas A Di Tk Al-Falah Malang

Petunjuk :

- a. Untuk memberikan penilaian terhadap format angket tentang, Efektifitas Media Sandpaper Letter Berbasis Montessori Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf, Bapak/ Ibu cukup memberikan tanda checklist (√) pada kolom yang disediakan.
- b. Aspek yang dinilai sebagai berikut:
 - 1) Keterkaitan indikator dengan tujuan
 - 2) Kesesuaian pernyataan dengan indikator yang diukur
 - 3) Kesesuaian pernyataan dengan tujuan
 - 4) Bahasa yang digunakan baik dan benar
- c. Angka-angka yang terdapat dalam kolom dijabarkan sebagai berikut:
 - 0: tidak valid
 - 1: kurang valid
 - 2: cukup valid
 - 3: valid
 - 4: sangat valid
- d. Huruf-huruf yang terdapat pada kolom dijabarkan sebagai berikut:
 - A: dapat digunakan tanpa revisi
 - B: dapat digunakan dengan revisi sedikit
 - C: dapat digunakan dengan revisi sedang
 - D: dapat digunakan dengan revisi banyak sekali
 - E: tidak dapat digunakan

No item	Aspek yang dinilai																			
	1					2					3					4				
	0	1	2	3	4	0	1	2	3	4	0	1	2	3	4	0	1	2	3	4
1					√					√					√					√
2				√					√					√					√	
3					√					√					√					√
4					√					√					√					√
5					√					√					√					√
5					√					√					√					√
7				√					√					√					√	
8					√					√					√					√
9					√					√					√					√
10					√				√						√					√

Penilaian angket secara umum

URAIAN	A	B	C	D	E
Penilaian secara umum terhadap format angket		√			

Saran validator:

Ada penambahan pada indikator sesuai dengan teori berhitung permulaan, juga pengembangan beberapa pernyataan dari indikator yang telah ditentukan.

Malang, 23 Oktober 2021

Validator

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'DP' with a stylized flourish.

Dessy Putri Wahyuningtyas, M.Pd

NIP.

Lampiran 5

Nama anak kelompok eksperimen

No.	Nama	Jenis Kelamin
1	Achmad Rashid Abdussalambali	Laki-laki
2	Addara Alexandra Audriana	Perempuan
3	Affan Ziyah Khalifah	Laki-laki
4	Alkhalifi Zikri Tristan Prasetyo	Laki-laki
5	Alyssa Syakira Gunawan	Perempuan
6	Ashraf Alfatih Pringgaputra	Laki-laki
7	Billal Dzikrullah Al-Aqso	Laki-laki
8	Dara Jehan Sharifah	Perempuan
9	Francisca Thania Zevelin	Perempuan
10	Grizela Vania Denayu	Perempuan
11	Lovina Sae Arsyla	Perempuan
12	Mafatihus Sa'adah	Perempuan
13	Mochamad Fahmi Ammar	Laki-laki
14	Muhammad Faris Alfarobi	Laki-laki
15	Naja Safinatun Najwa	Perempuan
16	Zafran Putra Adhyastya	Laki-laki

Lampiran 6

Hasil skor pretest kelompok eksperimen

No.	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	skor
1.	Rashid	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
2.	Addara	1	1	2	2	2	2	1	2	1	1	15
3.	Affan	2	2	2	2	2	2	2	3	1	1	19
4.	Zikri	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	17
5.	Alyssa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
6.	Ashraf	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	17
7.	Billal	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
8.	Jehan	2	1	2	2	2	2	1	2	1	1	15
9.	Thania	1	1	3	2	2	2	2	2	1	1	17
10.	Grizela	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	12
11.	Lovina	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	14
12.	Mafa	2	1	1	2	2	2	2	2	1	1	16
13.	Fahmi	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	11
14.	Faris	2	1	3	2	1	2	2	2	1	1	17
15.	Naja	2	1	3	2	2	2	2	2	1	1	18
16.	Zafran	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	17

Lampiran 7

Hasil skor posttest kelompok eksperimen

No.	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	skor
1.	Rashid	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	18
2.	Addara	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	28
3.	Affan	3	3	2	3	3	3	3	4	3	2	29
4.	Zikri	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	26
5.	Alyssa	2	1	2	2	2	1	1	2	2	1	16
6.	Ashraf	3	3	3	3	4	3	2	3	2	2	28
7.	Billal	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	14
8.	Jehan	3	2	4	3	4	4	2	2	3	2	29
9.	Thania	3	2	4	3	3	4	2	2	3	2	28
10.	Grizela	2	1	3	2	2	2	2	2	1	1	18
11.	Lovina	2	1	1	2	2	3	3	3	2	2	21
12.	Mafa	2	2	2	2	2	4	3	3	2	1	23
13.	Fahmi	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	18
14.	Faris	3	3	4	3	3	4	3	3	3	2	31
15.	Naja	3	3	4	3	3	3	3	2	3	2	29
16.	Zafran	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	28

Lampiran 8

Nama anak kelompok control

No.	Nama	Jenis Kelamin
1	Adam Abdul Hakim	Laki-laki
2	Afifa Nahda Khoirunnisa	Perempuan
3	Callista Ayfa Maharani	Perempuan
4	Dea Waldiah Islami Putri	Perempuan
5	Disya Afra Aurora	Perempuan
6	Fakhri Anwar Ramadhan	Laki-laki
7	Kenhayyu Ananda Aryanti	Perempuan
8	Kiram Jabar Karim	Laki-laki
9	Muchammad Sultan Akbar	Laki-laki
10	Muhammad Aliwava	Laki-laki
11	Muhammad Azka Haidar Santoso	Laki-laki
12	Muhammad Azzam Athallah	Laki-laki
13	Muhammad Fathirrizki Panaja	Laki-laki
14	Nadhira Anindya Setiawan	Perempuan
15	Sabrina Kamilatun Nadya	Perempuan
16	Syakira Adzkiya Ramadhani Ardhiansyah	Perempuan

Lampiran 9

Hasil skor pretest kelompok control

No.	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	skor
1.	Adam	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	12
2.	Nahda	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
3.	Callista	2	1	2	2	2	1	1	2	1	1	15
4.	Dea	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	15
5.	Disya	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	12
6.	Fakhri	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	12
7.	Ananda	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	12
8.	Kiram	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	15
9.	Sultan	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	10
10.	Ali	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	10
11.	Haidar	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	11
12.	Azzam	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	11
13.	Fathir	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	10
14.	Nadhira	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	10
15.	Sabrina	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	15
16.	Syakira	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	11

Lampiran 10

Hasil skor posttest kelompok control

No.	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	skor
1.	Adam	1	1	1	2	2	1	2	1	1	1	13
2.	Nahda	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	12
3.	Callista	2	1	2	3	3	2	2	1	2	1	16
4.	Dea	2	2	2	3	3	2	2	2	2	1	21
5.	Disya	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	12
6.	Fakhri	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	11
7.	Ananda	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	12
8.	Kiram	2	1	2	3	3	2	2	2	2	1	20
9.	Sultan	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	11
10.	Ali	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	12
11.	Haidar	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	11
12.	Azzam	1	1	1	1	2	2	1	1	2	1	13
13.	Fathir	2	1	1	2	2	1	1	2	1	1	14
14.	Nadhira	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	11
15.	Sabrina	2	2	2	3	3	2	2	2	1	1	20
16.	Syakira	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	13

Lampiran 11

Uji keefektifan Kolmogorov smirnov

Two-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

Frequencies

	VAR00004	N
	kelas kontrol	16
VAR00003	kelas eksperimen	16
	Total	32

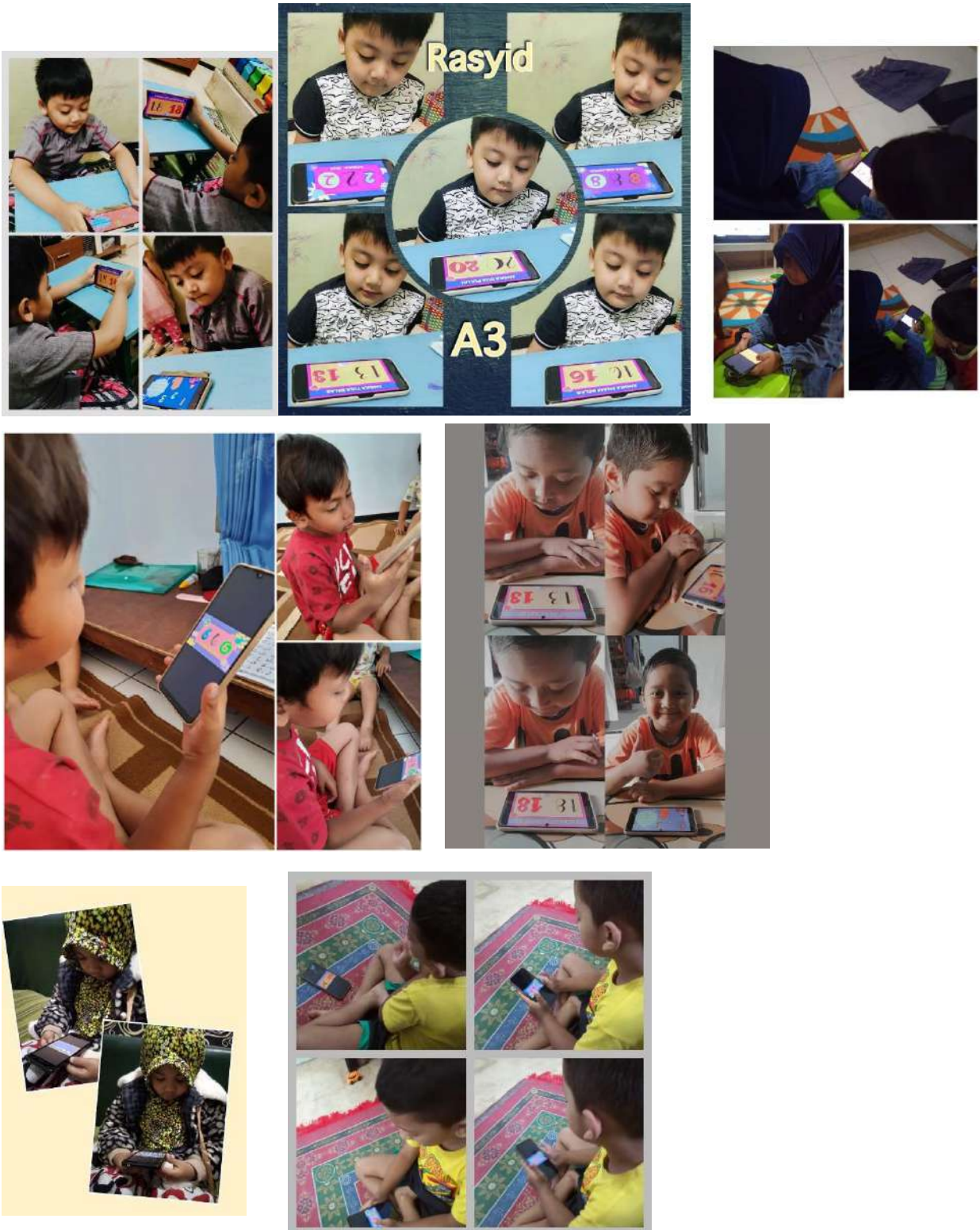
Test Statistics^a

		VAR00003
	Absolute	.688
Most Extreme Differences	Positive	.688
	Negative	.000
Kolmogorov-Smirnov Z		1.945
Asymp. Sig. (2-tailed)		.001

a. Grouping Variable: VAR00004

Lampiran 12

Dokumentasi kegiatan penelitian





Paparan Data

Sejarah singkat sekolah

TK AL FALAH didirikan pada tanggal JULI 2014 oleh Yayasan Margo Utama Cendekia Mojolangu. TK AL FALAH didirikan karna kurangnya wawasan masyarakat sekitar perihal pendidikan, yang mana dimulai berdirinya sampai dengan sekarang mampu membantu warga masyarakat sekitarnya untuk ikut berpartisipasi mencerdaskan anak bangsa agar menjadi generasi yang bertaqwa, unggul serta berkarakter, dan berkepribadian.

TK AL FALAH dipimpin oleh 1 kepala sekolah dengan dibantu oleh 2 tenaga pendidik, dan proses pembelajaran bermain sambil belajar yang menyenangkan. Saat ini siswa kami berjumlah 128 peserta didik.

Identitas sekolah

Identitas TK AL FALAH

Nama lembaga : TK AL FALAH
Status : Terakreditasi
Lembaga penyelenggara : Yayasan Margo Utama Cendekia Mojolangu
Alamat : Jl. Klayatan I No. 18
Kecamatan : Sukun
Kelurahan : Bandungrejosari
Kota : Malang
Profinsi : Jawa Timur
Telepon : 085103191954

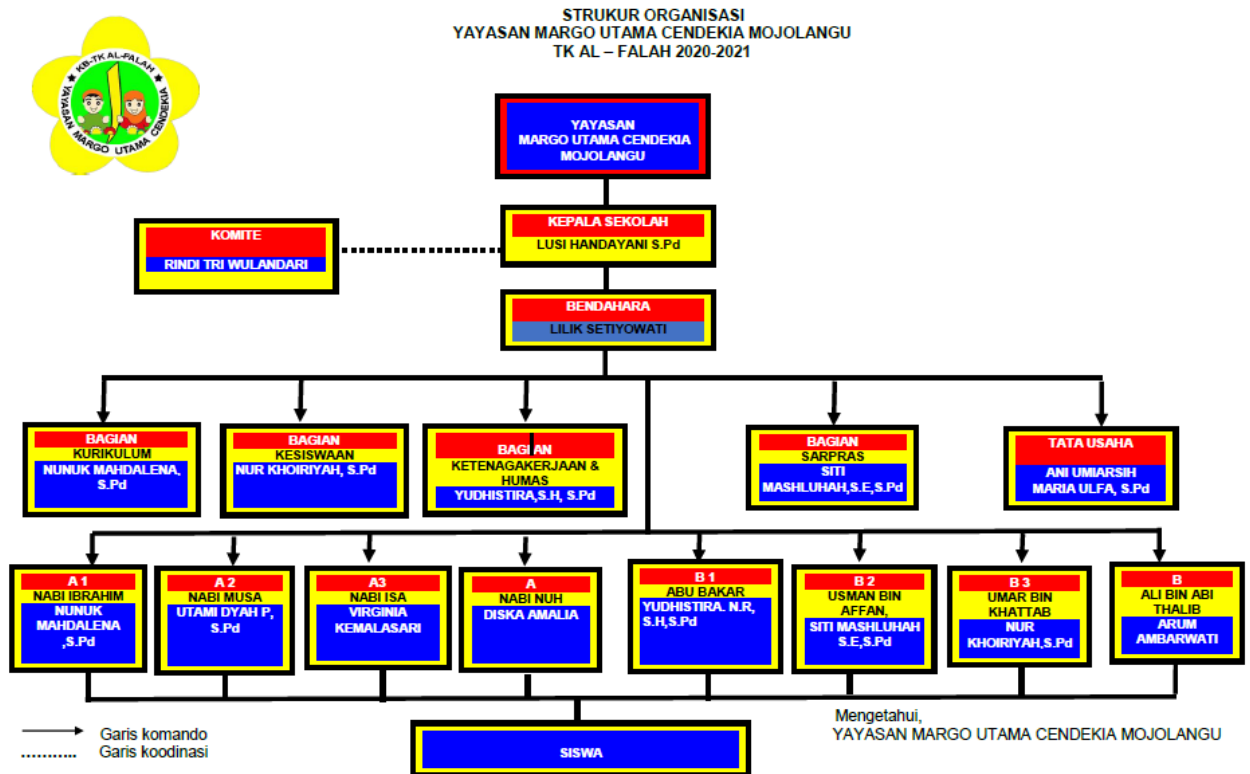
Visi misi dan tujuan

Adapun visi dari TK AL FALAH yaitu terwujudnya anak didik yang mandiri, berprestasi, bertaqwa yang berguna bagi nusa dan bangsa, hal ini dapat diperkuat dengan misi melatih anak menjadi pribadi yang disiplin dan bersungguh sungguh, mandiri dan berakhlak, meningkatkan prestasi di bidang akademik dan non akademik, Mengenalkan anak dasar Islam yang baik dan benar dan membiasakan beribadah agar menjadi insan yang bertaqwa.

Tujuan dari TK AL FALAH adalah memberikan arah yang tepat bagi semua komponen dalam melaksanakan pengembangan PAUD. Membantu peserta didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik motoric, seni untuk siap memasuki pendidikan dasar. Memberikan stimulasi sebanyak-banyaknya dalam rangka mengoptimalkan perkembangan otak anak pada masa-masa keemasan (*the golden age*) sehingga berkembanglah berbagai kecerdasan dalam diri anak.⁴⁹

⁴⁹ Wisjnu Martani, "Metode Stimulasi Dan Perkembangan Emosi Anak Usia Dini," *JURNAL PSIKOLOGI* 39, no. 1 (June 1, 2012): hal.113.

Organisasi



Jumlah Anak

TK AL FALAH terdapat 150 siswa secara keseluruhan, diantaranya kelas A dibagi menjadi 4 kelas dan kelas B juga dibagi menjadi 4 kelas dan kelompok bermain 2 kelas dengan masing-masing 1 kelas yaitu :

Tabel 4.1 Kelas dan Jumlah Anak

No.	Kelas	Jumlah Anak
1.	KB A	9
2.	KB B	9
3.	A1	17

4.	A2	16
5.	A3	16
6.	A4	16
7.	B1	17
8.	B2	17
9.	B3	17
10.	B4	16

Lokasi Penelitian

Lokasi untuk penelitian dilakukan di TK Al-Falah Malang yang terletak di Jalan Klayatan 1 nomer 18 RT.05 RW.12 Malang, pada siswa kelas A3 yang berisi 16 siswa dan penerapan pembelajaran melalui video yaitu disekolah dan dirumah masing-masing siswa.

BIODATA



Nama : Dita Nurwijaya Heryadi
Tempat / Tanggal Lahir : Surabaya, 10 Desember 1998
Alamat : Sukun Pondok Indah Blok N-2b
Tlp/ Hp : 087859962911
Email : ditasundawa29@gmail.com
Riwayat Pendidikan : MA Muhammadiyah 1 Malang, Universitas Islam
Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang