

Implementasi Metode Permainan Berhitung melalui Media Video Animasi dalam Pembelajaran *Online*

Siti Aisyah^{1*}, Hisham Abdul Malik², Ahmad Syaikh²

¹Rumah Belajar Azilla, Cibubur Jakarta Timur

²Pendidikan Guru PAUD, STKIP Kusuma Negara

*sitiaisyah14@stkipkusumanegara.ac.id

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pembelajaran berhitung dengan penerapan metode permainan berhitung melalui media video animasi dalam pembelajaran *online*. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan etnografi. Metode penelitian yang digunakan melalui proses *data collection*, *data reduction*, *data display* dan *conclusion*. Data yang bersumber yaitu dari pengamatan, wawancara dan dokumen. Penulis berperan sebagai pewawancara langsung untuk menggali data melalui guru, anak dan orang tua. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode permainan berhitung melalui media video animasi dalam pembelajaran berhitung anak usia 5 – 6 tahun di Rumah Belajar Azilla yaitu guru menerapkan pembelajaran berhitung melalui media video animasi pada pembelajaran *online*, sehingga anak lebih bersemangat dan tidak bosan saat belajar. Metode permainan berhitung diterapkan saat pembelajaran berlangsung melalui kegiatan bernyanyi, Tanya jawab dan penugasan di rumah. Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa selama masa pembelajaran *online* berlangsung tidak menghalangi anak untuk bisa belajar berhitung sambil bermain, sehingga anak mendapatkan hak belajar yang semestinya dan tidak menghambat anak untuk mendapatkan pendidikan yang layak. Dengan adanya metode pembelajaran yang menyenangkan dan media yang mendukung akan membuat anak tetap aktif dalam belajar.

Kata kunci: media video animasi, metode permainan berhitung, pembelajaran *online*.

Diseminarkan pada sesi paralel: 09 Oktober 2021

PENDAHULUAN

Pada usia dini, anak suka meniru seluruh aspek kepribadiannya akan berkembang secara alamiah oleh karena itu perlu rangsangan dari orang tua dan pendidik pada umumnya (Candrawati dkk, 2020). Pendidikan yang diperoleh oleh anak usia dini akan menjadi pondasi penting bagi masa dewasanya kelak. Aspek perkembangan yang harus dicapai dalam pendidikan anak usia dini tertera di dalam kurikulum 2013 yaitu perkembangan Kognitif, Motorik, Social Emosional, Moral Agama, Bahasa dan Seni. Secara garis besar Kurikulum 2013 pada Pendidikan Anak Usia Dini bertujuan untuk mendorong perkembangan peserta didik secara optimal sehingga memberi dasar untuk menjadi manusia Indonesia yang memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif dan afektif serta mampu berkontribusi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara dan peradaban dunia (Ilham, 2019). Upaya peningkatan prestasi belajar siswa tidak terlepas dari berbagai faktor yang mempengaruhinya, “*As organizations depend on a lot on their teachers*”(Utami et al., 2021). Salah satu aspek perkembangan yang perlu mendapatkan rangsangan

yaitu perkembangan kognitif. Kemampuan cara berfikir anak menunjukkan perkembangan kognitifnya.

Untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini, anak harus mendapatkan stimulasi yang sesuai. Dengan cara bermain anak mendapatkan berbagai pengalaman yang berkesan. Saat bermain anak akan bereksplor dengan mainan dan lingkungan sekitar. Kemampuan kognitif anak akan meningkat pada tahap mengenal jumlah benda-benda disekitarnya. Anak mulai berada pada tahap berhitung. Dengan mengetahui konsep berhitung anak akan mengetahui perbandingan banyak sedikitnya benda. Berhitung merupakan kemampuan yang dimiliki setiap anak dalam hal matematika seperti dalam hal mengurutkan bilangan atau membilang dan mengenal jumlah untuk menumbuhkan kembangkan keterampilan yang sangat diperlukan dalam sehari-hari, yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika (Khadijah, 2016).

Sesuai dengan ciri-ciri anak usia dini, anak-anak menyukai bermain. Bermain bagi seorang anak tidak sekedar mengisi waktu, tetapi media bagi anak untuk belajar. Bermain bagi seorang anak tidak sekedar mengisi waktu, tetapi media bagi anak untuk belajar (Andayani, 2021). Aspek perkembangan anak akan terus berkembang saat anak melakukan permainan. Metode pembelajaran yang dikolaborasikan dengan permainan akan membuat anak semakin antusias dalam menerima maupun melakukan aktifitas pembelajaran. Aspek perkembangan anak akan terus berkembang saat anak melakukan permainan. Metode pembelajaran yang dikolaborasikan dengan permainan akan membuat anak semakin antusias dalam menerima maupun melakukan aktifitas pembelajaran.

Stimulasi dapat dilakukan dengan kegiatan bermain. Bermain membuat anak menjadi senang. Kegiatan yang menyenangkan akan dengan mudah dicerna, diingat dan menjadi pengalaman yang menyenangkan serta berkesan. Untuk dapat menstimulasi perkembangan anak usia dini melalui pendidikan dibutuhkan media pembelajaran yang tepat dalam pengajarannya.

Sejak ditetapkannya peraturan daerah oleh KEMENDIKBUD (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan) pada 29 Mei 2020, yaitu kegiatan KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) yang dilaksanakan dari rumah. Pembelajaran *online* sebagai pembelajaran jarak jauh sangat dibutuhkan pada masa pandemic ini. Keterbatasan yang memungkinkan sehingga pembelajaran *online* dipilih saat ini. *E-learning* digunakan sebagai solusi di masa sekarang. Diharapkan *e-learning* dapat membantu aktivitas kegiatan belajar mengajar secara *online*. Pembelajaran *online(e-learning)* merupakan aplikasi internet yang dapat menghubungkan antara pendidik dan peserta didik dalam sebuah ruang belajar *online* (Indriani & Pangaribuan, 2020).

Peraturan ini mengharuskan pendidik memiliki metode yang sesuai agar kegiatan belajar mengajar berjalan dengan baik dan menyenangkan. Serangkaian strategi pembelajaran yang dirancang untuk menunjang kegiatan belajar mengajar di masa pandemic ini harus disesuaikan dengan metode yang inovatif. Materi yang disampaikan kepada anak didik tentu terencana melalui langkah yang berdaya tepat sehingga tujuan dalam pembelajaran dapat terlaksana (Akbar, 2020).

Pengenalan berhitung permulaan kepada anak usia dini akan mempengaruhi perkembangan berfikir anak. Anak dapat belajar berfikir logis dan sistematis sejak dini. Pengenalan berhitung bagi anak dapat dilakukan melalui pengamatan benda-

benda konkret di sekitar anak. Untuk mencapai tahap permulaan berhitung anak membutuhkan permainan yang menstimulasi perkembangan anak dalam mengenal konsep berhitung.

Definisi metode pembelajaran yaitu Metode pembelajaran adalah prosedur, urutan, langkah-langkah dan cara yang digunakan guru dalam pencapaian tujuan pembelajaran (Helmiati, 2012). Metode permainan berhitung permulaan, mengkombinasikan ciri anak usia dini yaitu bermain. secara umum berhitung permulaan di TK adalah untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks. Lingkup perkembangan berfikir logis yaitu mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab akibat. Sedangkan lingkup perkembangan berfikir simbolik yaitu mencakup kemampuan mengenal menyebutkan dan menggunakan konsep bilangan, mengenai huruf, serta mampu merepresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar (Sumardi, Rahman & Gustini, 2017; Nur, Hafina & Rusmana, 2020; Nurtaniawati, 2017). Metode permainan berhitung adalah serangkaian strategi yang disusun untuk mencapai tujuan pembelajaran berhitung yang menyenangkan.

Pengenalan berhitung permulaan dilakukan dengan bermain melalui video animasi. Anak akan belajar menghitung benda konkret, angka maupun simbol-simbol melalui video animasi. Media adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk dapat menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa agar proses belajar berjalan optimal (Ramli, 2012). Kemudian video merupakan teknologi pengiriman sinyal atau visualisasi elektronik dari suatu gambar yang bergerak (Limbong & Sinamata, 2020). Animasi adalah Karakter animasi dapat diartikan sebagai gambar yang membuat objek seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Objek dalam gambar bisa berubah tulisan, bentuk benda, warna dan special efek. Media video animasi adalah alat elektronik yang dapat menyampaikan informasi sebagai alat bantu pembelajaran dengan menggunakan gambar (tulisan, bentuk benda dan warna) yang seolah-olah hidup. Pemberian media video animasi sebagai metode permainan matematika yang diberikan kepada peserta didik akan membantu peserta didik memahami pembelajaran yang diberikan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan penekatan etnografi. Adapun tujuan yang akan di capai yaitu menganalisis dan menjelaskan kondisi pembelajaran online melalui media video animasi menggunakan metode permainan berhitung di Rumah Belajar Azilla Cibubur Jakarta Timur. Subjek penelitiannya yaitu anak usia dini yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran online dan informan dalam penelitian ini yaitu pihak yang menguasai permasalahan berkenaan memberikan informasi dan data yaitu guru dan kepala sekolah Rumah Belajar Azilla Cibubur Jakarta Timur. Penggalan informasi pada menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Metode observasi digunakan untuk mengamati proses pembelajaran online berlangsung. Pada kegiatan ini peneliti mengikuti panduan observasi dan catatan

lapangan sesuai dengan kegiatan yang diteliti. Metode wawancara pada penelitian digunakan untuk mengetahui penerapan pembelajaran online ketika berlangsung. Dan metode dokumentasi yakni mengumpulkan gambar dan rencana pembelajaran harian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada masa pandemic seperti sekarang ini pembelajaran tatap muka dibatasi untuk meminimalisir penyebaran covid-19 yang sedang mewabah di Indonesia. Pandemic covid-19 memaksa kebijakan sosial distancing (menjaga jarak fisik) untuk memperlambat penyebaran Covid-19. Sehingga diperlukan pembelajaran online (daring dari rumah) sebagai solusi agar anak-anak tetap mendapatkan hak pendidikan yang baik. Anak usia dini membutuhkan pendidikan yang sesuai dengan perkembangannya. Salah satu aspek perkembangan anak usia dini adalah kognitif. Di dalam perkembangan kognitif anak akan mulai mengenal berbagai hal secara konkrit. Potensi berhitung pada anak usia dini dapat di stimulasi menggunakan video animasi sebagai penunjang pembelajaran *online*, yang sekarang sedang diterapkan. Adapun pengamatan dan pembahasan metode permainan berhitung menggunakan media video animasi dalam pembelajaran *online* di Rumah Belajar Azilla Jakarta Timur sesuai dengan lingkup tingkat pencapaian perkembangan kognitif berhitung matematika anak usia 5 – 6 tahun dalam Permendikbud No. 137 Tahun 2014 tentang standart Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Bab V Standart isi, pasal 10 ayat 4, yaitu metode permainan matematika dengan berpikir logis dan simbolik.

Perkembangan teknologi informasi yang mampu mengolah, mengemas dan menampilkan serta menyebarkan informasi pembelajaran baik secara audio visual bahkan multimedia, dewasa ini mampu mewujudkan apa yang disebut dengan virtual learning. Pemanfaatan Video animasi dalam pembelajaran *online* sebagai alternative penggunaan teknologi media pembelajaran di masa sekarang sangat diperlukan. Penggunaan teknologi sebagai perantara pembelajaran *online* di zaman sekarang menjadi hal yang lumrah sehingga anak-anak maupun orang tua mulai terbiasa. Penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran *online* dapat menarik minat anak. Pemberian materi pembelajaran berhitung menjadi lebih menyenangkan. Media video animasi yang diberikan kepada anak dalam pembelajaran online (via zoom atau via whatsapp) membuat anak termotivasi untuk belajar. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan saat guru menggunakan metode bermain pada anak usia dini (5-6 tahun). Anak akan mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Setelah peneliti melakukan penelitian di Rumah Belajar Azilla Cibubur Jakarta Timur pada anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan metode observasi partisipatif, wawancara mendalam terhadap informan dan dokumentasi melalui metode permainan berhitung dengan media video animasi, maka hasil penelitian yang didapat yaitu sesuai dengan prinsip permainan berhitung, sebagai berikut:

1. Permainan berhitung dilakukan secara bertahap menggunakan media video animasi I dan selanjutnya dalam setiap pertemuan, Pemberian kesempatan berpartisipasi dan stimulasi aspek kognitif yaitu berhitung terhadap anak saat kegiatan tanya jawab pada pembelajaran online berlangsung,

2. Suasana pemberian materi yang menyenangkan dengan pemberian video animasi kemudian bermain berinteraksi secara online dan bereksplorasi di lingkungan sekitar,
3. Penggunaan bahasa sederhana yang terdapat pada video animasi dalam pemberian materi permainan berhitung sesuai dengan lingkungan sekitar anak.

Wasis mengemukakan bahwa keberhasilan pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi 3 yaitu, keefektifan pembelajaran, efisiensi pembelajaran dan daya tarik. Pertama keefektifan pembelajaran didapat pada saat pemberian video animasi sebagai alternatif pemberian pembelajaran online. Kedua, Efisiensi pembelajaran dengan mengukur pencapaian pembelajaran pada anak dalam berhitung berfikir logis dan simbolis. Ketiga, daya tarik yang didapat oleh anak melalui video animasi dan permainan yang didapat sehingga menarik minat anak. Umar mengatakan bahwa setiap permainan yang diberikan atau diajarkan kepada anak usia dini harus edukatif, selain itu manfaatnya harus holistik dan autentik. Permainan yang diberikan dengan edukatif akan menstimulasi perkembangan anak usia dini. Permainan yang holistik akan memicu pengetahuan anak serta permainan yang autentik akan mengajarkan nilai asasi pada anak.

Permainan berhitung pada anak usia dini dalam pembelajaran *online* dapat dilakukan melalui pemberian materi menggunakan media video animasi. Media mempunyai nilai praktis untuk membangkitkan motivasi belajar, membuat konsep yang abstrak menjadi kongkrit, dan mengatasi perbedaan pengalaman murid yang satu dengan yang lain. Oleh karena itu sangat dibutuhkan media pembelajaran dalam pembelajaran *online*. Teknologi menjadi alat komunikasi yang tepat untuk menyampaikan informasi pada saat pembelajaran online. Informasi pembelajaran yang diberikan kepada anak-anak berupa media pembelajaran video animasi. Video merupakan teknologi pengiriman sinyal atau visualisasi elektronik dari suatu gambar yang bergerak. Media video animasi merupakan alat pendidikan berupa gambar yang bergerak.

Pembelajaran menggunakan metode permainan berhitung menjadikan kegiatan belajar *online* dalam berhitung anak pra sekolah menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Pemberian video animasi sebagai media pembelajaran online, membuat anak usia prasekolah tidak merasa bosan dan tertarik saat pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil temuan penelitian di Rumah Belajar Azilla Cibubur Jakarta Timur implementasi metode permainan berhitung melalui media video animasi dalam pembelajaran *online* yaitu:

- a. Pembelajaran online diberikan menggunakan media video animasi secara bertahap.
- b. Metode permainan berhitung sebagai tujuan pembelajaran berhitung Metode yang digunakan dalam kegiatan belajar anak usia dini harus dilakukan sesuai dengan karakteristik belajar anak yaitu bermain. Melalui bermain anak dapat memahami, menciptakan dan memanipulasi simbol-simbol dan mentransformasikan objek-objek. Pembelajaran berhitung yang termasuk perkembangan aspek kognitif pada anak usia 5-6 tahun, yaitu berpikir logis dan berpikir simbolis.
- c. Kendala yang terdapat dalam penerapan metode permainan berhitung melalui video animasi.

Pembelajaran *online* yang berlangsung menggunakan akses internet. Akses internet menjadi pendukung utama dalam terlaksananya pembelajaran online.

Kurangnya akses internet membuat pembelajaran terhambat. Pemberian materi pembelajaran berhitung jadi terhambat. Pendampingan belajar dari rumah oleh orang tua sangat diperlukan bagi pendidikan anak usia dini saat pembelajaran *online*. Peran orang tua dalam menunjang proses pembelajaran dari rumah untuk memperoleh keberhasilan belajar anak. Anak yang tidak berkesempatan mengikuti zoom, akan dibantu oleh guru dalam pemberian materi video animasi melalui link youtube yang di berikan melalui Whatsaap.

Sebagian anak sudah mengenal symbol bilangan, terlihat pada saat anak berhitung bilangan. Tetapi anak belum mengenal konsep bilangan. Anak mengenal lambang bilangan 1 tetapi belum memiliki kesanggupan mengenal makna atau nilai dari bilangan tersebut. Stimulasi berhitung kongkret menjadi salah satu cara yang efektif, agar anak dapat mengernal makna (nilai) bilangan.

Dalam pembelajaran *online* pemberian materi berhitung pada anak usia 5 – 6 tahun di Rumah Belajar Azilla menggunakan metode permainan berhitung melalui media animasi. Sehingga anak tidak merasa jenuh dan bosan saat pelajaran berlangsung. Karena anak belajar melalui bermain, pemilihan metode permainan menjadi hal yang efektif. Meskipun terbentang jarak antara guru dan anak, anak tetap membutuhkan pembelajaran yang menyenangkan. Kegiatan belajar melalui belajar dapat dilakukan anak dari rumah. Pemberian pembelajaran melalui media video animasi dan penugasan dirumah dengan membuat anak bereksplorasi di sekitar rumah membuat anak bersemangat dalam belajar. Hal ini merupakan hal yang akan membantu keberhasilan siswa dalam belajar, karena seperti hasil penelitian yang dilaporkan oleh Dewi, Asril & Wirabrata (2021), bahwa media video animasi memberikan kemudahan pada siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti lain yakni Mashuri & Budiyo (2020) yang mengungkapkan bahwa siswa memberikan respon yang positif terhadap penggunaan video animasi di kelas mereka.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah peneliti lakukan, setelah dianalisa dapat disimpulkan bahwa analisis deskriptif tentang metode permainan berhitung melalui media animasi pada pembelajaran *online* di Rumah Belajar Azilla Cibubur Jakarta Timur, menjadikan pembelajaran berhitung mudah dimengerti oleh anak dan menjadi pembelajaran diberikan menjadi menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan akan membuat anak usia dini termotivasi dan bersemangat dalam belajar. Hal ini dilihat dari hasil observasi pembelajaran *online* yang sesuai dengan metode permainan berhitung melalui video animasi. Pembelajaran online menjadi pilihan yang efektif dalam kegiatan belajar mengajar selama masa pandemic covid-19 yang melanda Indonesia. Pada pendidikan anak usia dini dibutuhkan pembelajaran yang menyenangkan meskipun tidak tatap muka secara langsung. Cara atau tahapan yang digunakan untuk berinteraksi antara peserta didik dan pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Bermain menjadi cara yang tepat untuk anak belajar. Metode permainan digunakan dalam pembelajaran berhitung anak. Langkah pemberian pembelajaran yang menyenangkan akan membuat anak mudah memahami materi yang diberikan.

REFERENSI

- Akbar, E. (2020) *Metode belajar anak usia dini*. Kencana.
- Andayani, S. (2021). Bermain sebagai sarana pengembangan kreativitas anak usia dini. *JURNAL AN-NUR: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Keislaman*, 7(01), 230-238.
- Dewi, N. W. U. R., Asril, N. M., & Wirabrata, D. G. F. (2021). Meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia dini melalui video animasi. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 99-106.
- Helmiati. (2012). *Model pembelajaran*. Aswaja Pressindo.
- Ilham, D. (2019). Menggagas Pendidikan Nilai dalam Sistem Pendidikan Nasional. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 8(3), 109-122.
- Indriani, E., & Pangaribuan, T. R. (2020). *Evektifitas penggunaan media kinemaster terhadap kemampuan menulis siswa kelas VII SMP Swasta Muhammadiyah 05 Medan tahun pembelajaran 2019/2020*. Universitas Negeri Medan.
- Khadijah, K. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Perdana Publishing.
- Limbong, T., & Sinamata, J. (2020). *Media dan multimedia pembelajaran: Teori dan praktek*. Yayasan Kita Menulis,
- Mashuri, D. K., & Budiyo. (2020). Pengembangan media pembelajaran video animasi materi volume bangun ruang untuk SD Kelas V. *JPGSD*, 8(5), 893 – 903.
- Nur, L., Hafina, A., & Rusmana, N. (2020). Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Pembelajaran Akuatik. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(1), 42-50.
- Nurtaniawati, N. (2017). Peran Guru Dan Media Pembelajaran Dalam Menstimulasi Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 3(1), 1-20.
- Ramli, M. (2012). *Media dan teknologi pembelajaran*. IAIN Antasari Press.
- Sumardi, S., Rahman, T., & Gustini, I. S. (2017). Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Playdough. *Jurnal PAUD Agapedia*, 1(2), 190-202.
- Utami, P. P., Widiatna, A. D., Herlyna, Ariani, A., Karyati, F., & Nurvrita, A. S. (2021). Does civil servant teachers' job satisfaction influence their absenteeism? *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 10(3), 854–863. <https://doi.org/10.11591/ijere.v10i3.21625>