



Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Menulis Lambang Bilangan Anak Usia Dini 5-6 Tahun

Andini Nurlia Sifa¹, Sima Mulyadi², Aini Loita³

Universitas Pendidikan Indonesia

Jl. Dadaha N0. 18, Kahuripan, Kec. Tawang, Kab.Tasikmalaya, Jawa Barat

Email: andinins@upi.edu¹, simamulyadi@upi.edu², ainiloita@upi.edu³

Abstrak: Media pembelajaran merupakan bagian penting dalam proses penyusunan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Media tersebut dapat diterapkan sesuai dengan tema pelajaran yang telah direncanakan. Jenis media pembelajaran sangat beragam, salah satunya adalah media video animasi. Media video animasi merupakan tampilan pembelajaran yang menggabungkan teks, grafik, dan suara secara simultan. Video animasi yang beredar di masyarakat telah tersedia luas di pasaran dan dapat dimanfaatkan untuk ditampilkan kepada anak-anak sebagai dukungan dalam proses pembelajaran pada pendidikan anak usia dini.

Kata Kunci: *Anak Usia Dini, Media Pembelajaran, Video Animasi*

Abstract: Instructional media are an essential component in the processes of planning, implementing, and evaluating learning. These media can be applied according to the predetermined lesson themes. There are various types of instructional media, one of which is animated video media. Animated video media present learning content by combining text, graphics, and audio simultaneously. Animated videos widely available in the community can be utilized and presented to children as a supportive tool in the learning process of early childhood education.

Keywords: *Early Childhood, Learning Media, Animation Videos*

A. Pendahuluan

Anak memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak identik dengan orang dewasa. Anak selalu aktif, dinamis, antusias, dan ingin tahu terhadap subjek yang dilihat, didengar, dan dirasakan, seolah-olah tak pernah berhenti bereksplorasi dan belajar. Anak bersifat egosentrisk, memiliki rasa ingin tahu secara alamiah, merupakan makhluk sosial, unik, kaya dengan fantasi, memiliki daya perhatian yang pendek, dan berada pada masa yang paling potensial untuk belajar. Anak usia dini adalah individu yang sedang menjalani proses perkembangan yang pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Kondisi tersebut berada pada rentang usia 0–8 tahun. Pada masa ini, pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang berada pada fase yang sangat cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia (Berk, 1992). Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan kepada anak harus memperhatikan karakteristik yang sesuai dengan setiap tahapan perkembangan.

Sesuai dengan keunikan dan pertumbuhan anak usia dini, penyelenggaraan pendidikan bagi anak usia dini harus disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan yang sedang dilalui. Upaya PAUD bukan hanya mencakup aspek pendidikan, tetapi juga mencakup pemberian gizi dan layanan kesehatan sehingga pelaksanaannya dilakukan secara terpadu dan komprehensif (Depdiknas, 2002). Pendidikan anak usia dini pada dasarnya mencakup seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh guru

dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan, dan pembelajaran dengan menciptakan suasana serta lingkungan yang memungkinkan anak mengeksplorasi berbagai pengalaman. Proses tersebut memberikan kesempatan untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperoleh dari lingkungan melalui kegiatan mengamati, meniru, dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang serta melibatkan seluruh potensi diri anak. Karena anak merupakan pribadi yang unik dan sedang melewati berbagai tahap perkembangan kepribadian, maka lingkungan yang diupayakan oleh guru dan orang tua perlu memberikan kesempatan untuk mengeksplorasi beragam pengalaman dalam berbagai suasana, dengan tetap memperhatikan keunikan masing-masing anak dan menyesuaikannya dengan tahap perkembangan kepribadian.

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur penting yang diperlukan agar proses pembelajaran berlangsung efektif. (Sari & Linda, 2020) berasumsi bahwa kegiatan pembelajaran tanpa penggunaan media berpotensi membuat anak pasif dan menimbulkan kebosanan pada peserta didik. Penggunaan media pendidikan menjadi salah satu permasalahan yang sering muncul dalam proses pembelajaran di lembaga PAUD. Media pembelajaran biasanya dirancang secara tematis berdasarkan tema dan topik yang diminati anak. Salah satu media yang dapat dikembangkan adalah media yang mendukung perkembangan kognitif, literasi, dan motorik halus untuk meningkatkan kemampuan anak usia dini dalam menulis simbol bilangan melalui penggunaan media digital berupa video animasi. Menurut (Gafur, 2012), media pembelajaran merupakan bagian penting dalam persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan pembelajaran, serta dapat digunakan sesuai dengan materi pelajaran yang disampaikan. Media pembelajaran memiliki berbagai jenis, salah satunya adalah media video animasi. (Warsita, 2011) menjelaskan bahwa media video merupakan gabungan antara media pendengaran (*audio*) dan media gambar (*visual*) yang digunakan secara bersamaan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Penggunaan media video animasi sebagai bahan ajar dapat memudahkan proses pembelajaran. Media video animasi yang dimaksud merupakan video animasi yang dikembangkan oleh peneliti.

Media merupakan perantara yang berfungsi menyampaikan informasi kepada penerima (Fitria, 2018). Perkembangan zaman yang semakin canggih membuat media berkembang sangat pesat, terutama melalui pemanfaatan teknologi yang memajukan berbagai bentuk media sehingga kemampuan menulis simbol angka dapat ditingkatkan melalui sarana yang semakin beragam. Salah satu bentuk perkembangan media tersebut adalah video. Media video animasi merupakan tampilan yang menghidupkan suatu kegiatan dengan menggabungkan teks, grafik, dan suara. Video animasi yang beredar di pasaran dapat digunakan untuk menunjukkan kepada anak suatu proses yang mendukung pembelajaran. Menulis merupakan bagian dari bahasa. Untuk menunjang fungsi bahasa sebagai alat komunikasi, keterampilan menulis perlu dikuasai. Kemampuan menulis tidak dapat berkembang tanpa dukungan berbagai rangsangan pendukung, salah satunya adalah stimulasi motorik halus melalui latihan otot-otot kecil pada jari tangan.

Pada pembelajaran menulis permulaan untuk anak usia dini, penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan agar minat dan semangat belajar dapat meningkat. Namun, dalam praktiknya, proses pembelajaran sering kali hanya

memanfaatkan satu jenis media, sehingga motivasi belajar anak kurang optimal, termasuk dalam pembelajaran menulis permulaan. (Nurlaela, 2018) menjelaskan bahwa permasalahan yang muncul dalam penelitiannya berkaitan dengan keterbatasan media pembelajaran, yaitu hanya tersedianya buku untuk mengenal huruf. Pengenalan simbol angka memiliki peran penting bagi anak usia dini, karena banyak hal yang menarik perhatian anak berkaitan dengan simbol angka. Simbol angka merupakan aspek fundamental dalam matematika. (Wortham, 2006) menyatakan bahwa "pengalaman matematika yang dirancang untuk anak prasekolah harus mempertimbangkan keterbatasan kognitif anak dan meminimalkan kesulitan persepsi." Dengan demikian, pengalaman matematis perlu disesuaikan dengan tahapan perkembangan kognitif agar proses pemahaman tidak menimbulkan hambatan perceptual. Pengenalan simbol angka pada anak usia dini hendaknya mengikuti perkembangan kognitif yang sedang berlangsung. Pengetahuan mengenai simbol-simbol angka membantu anak dalam menyampaikan dan memahami berbagai informasi. Pada tahap awal, anak biasanya dapat menyebutkan angka tanpa memahami maknanya. Seiring perkembangan dan pengalaman belajar yang diperoleh, kemampuan untuk mengenali simbol angka diharapkan dapat terbentuk dengan baik.

B. Landasan Teori

Anak usia dini merupakan individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, yang menjadi dasar penting bagi kehidupan selanjutnya. Masa kanak-kanak dipahami sebagai fase sosial dan budaya yang memiliki proses perkembangan mendasar serta ditandai oleh sejumlah ciri khusus (Suryana, 2013). Rentang usia anak usia dini mencakup usia 0,01 hingga 6 tahun. (Sujiono, 2012) menjelaskan bahwa anak usia dini adalah individu yang berada pada tahap perkembangan cepat dan fundamental untuk mempersiapkan masa depan. Pendidikan anak usia dini merupakan bentuk intervensi pembinaan yang bertujuan memberikan rangsangan pendidikan sejak usia dini, menunjang pertumbuhan serta perkembangan fisik dan mental, serta mempersiapkan anak untuk memasuki tahap perkembangan berikutnya. Pendidikan ini menjadi fondasi dasar bagi kehidupan sepanjang hayat. (Suryana, 2016) memaknai pendidikan anak usia dini sebagai upaya yang diberikan sejak lahir hingga usia enam tahun melalui pemberian rangsangan yang terarah guna mendorong pertumbuhan dan perkembangan fisik maupun mental, sehingga anak siap memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.

Pendidikan anak usia dini menurut (Suryana, 2015) merupakan landasan penting bagi tahap perkembangan berikutnya. Aspek perkembangan pada anak usia dini mencakup pembentukan nilai agama dan moral, aspek kognitif, bahasa, fisik-motorik, sosial-emosional, serta aspek kemandirian. Taman Kanak-kanak, sebagaimana dijelaskan oleh (Suryana, 2013), merupakan lembaga pendidikan formal bagi anak usia 4 sampai 6 tahun yang bertujuan mengembangkan seluruh aspek perkembangan melalui kegiatan belajar yang menyenangkan. Penyelenggaraan pendidikan anak usia dini berpegang pada paradigma pendidikan baru dengan prinsip peningkatan mutu berkelanjutan (Suryana, 2014). Paradigma tersebut menekankan akuntabilitas, otonomi, serta akreditasi agar hasil pendidikan selaras dengan visi dan misi program, lulusan dapat terserap dalam jenjang pendidikan berikutnya, serta

proses evaluasi dapat berjalan dengan optimal dan relevan dengan kebutuhan pasar tenaga kerja. Media dalam kegiatan pembelajaran diartikan sebagai sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan keterampilan anak, serta membantu kelancaran proses pembelajaran yang dirancang oleh guru. (Wina Sanjaya, 2014) menjelaskan bahwa media berfungsi sebagai perantara antara sumber informasi dan penerima informasi. Berdasarkan definisi tersebut, media berperan sebagai penghubung berupa orang, materi, atau peristiwa yang membantu menciptakan kondisi sehingga peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Guru, buku pelajaran, dan lingkungan sekolah termasuk dalam kategori media. Secara lebih khusus, media dalam proses pembelajaran sering merujuk pada alat grafis, fotografis, atau elektronik yang berfungsi untuk memperoleh, mengolah, serta menyajikan kembali informasi visual maupun verbal.

Jenis-jenis media yang umum digunakan dalam kegiatan pembelajaran di Indonesia adalah:

1. Media visual atau media grafis merupakan media yang hanya dapat dilihat. Media visual mencakup media yang dapat diproyeksikan (*projected visuals*) dan media yang tidak dapat diproyeksikan (*non-projected visuals*). Media grafis berfungsi sebagai sarana visual untuk menyampaikan pesan dari sumber informasi kepada penerima informasi. Saluran yang digunakan bersifat visual, dan pesan disajikan dalam bentuk simbol-simbol komunikasi visual.
2. Media audio merupakan media yang hanya dapat didengar dan berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan dalam media ini disampaikan melalui simbol-simbol pendengaran, baik verbal (ucapan) maupun non-verbal. Beragam perangkat dapat dikategorikan sebagai media audio, antara lain radio, *tape recorder* magnetik, piringan hitam, dan laboratorium bahasa.

Animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif. Istilah animasi berasal dari kata *animation* dalam bahasa Inggris, dari kata *to animate* yang berarti menggerakkan. Animasi dapat dipahami sebagai proses menggerakkan suatu objek atau gambar yang sebelumnya dalam keadaan diam. Media animasi termasuk ke dalam kategori media visual. Pembuatan animasi dilakukan sepenuhnya menggunakan komputer, mulai dari perancangan karakter, pengaturan gerakan, hingga penambahan efek yang diperlukan untuk menghasilkan sebuah video animasi. Pada dasarnya, animasi berfungsi sebagai sarana hiburan, seperti yang terlihat pada film kartun. Namun, pada perkembangan saat ini, animasi juga dimanfaatkan sebagai bahan ajar dalam pembuatan media pembelajaran dan telah berkembang dengan sangat pesat. Video animasi dapat digunakan pada berbagai jenjang pendidikan, termasuk TK, SD, dan SMP (Utami, 2011).

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa video animasi memberikan manfaat yang lebih besar dalam kegiatan belajar mengajar. Media ini mampu menghadirkan inspirasi pembelajaran melalui penjelasan konten yang rumit menjadi lebih mudah dipahami dengan bantuan animasi yang lucu, suara latar yang menarik, serta pilihan gambar yang sesuai. Peserta didik dapat memahami materi yang sebelumnya terasa sulit dengan lebih mudah dan mengikuti proses pembelajaran secara lebih efektif. Media video animasi mampu menampilkan simbol-

simbol yang mudah diingat anak, khususnya melalui ilustrasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, seperti binatang, buah-buahan, sayur-sayuran, dan berbagai benda yang sering dijumpai. Penyajian simbol dalam bentuk gambar yang mudah dikenali membantu anak mengingat bentuk huruf dengan lebih cepat dan tepat.

Media *audiovisual* berupa video animasi memiliki daya tarik yang kuat sehingga mampu meningkatkan minat belajar anak karena karakteristik visualnya merangsang imajinasi. Dalam prinsip pembelajaran PAUD, penggunaan video animasi harus bersifat menyenangkan bagi anak, sebab suasana emosional yang positif membantu proses penyerapan materi secara lebih cepat. Kemampuan dapat diartikan sebagai kesanggupan, kekuatan, atau kecakapan individu dalam dirinya sendiri. Mengenal berarti mengetahui suatu hal, sedangkan konsep merupakan bentuk lambang dari bilangan atau angka. Menurut Isabela Hasiana, (2017), kemampuan mengenal bilangan merupakan kemampuan dasar yang perlu dikuasai anak sebagai modal awal untuk memahami aspek-aspek penting dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan angka. Pemahaman ini membantu anak mengetahui waktu, tanggal, bulan, serta tahun, yang seluruhnya berhubungan dengan bilangan. Anak dikatakan mampu mengenal lambang bilangan dengan baik apabila tidak hanya menghafal, tetapi juga memahami bentuk dan makna bilangan tersebut secara tepat.

Menurut (Isabela Hasiana, 2017), kemampuan mengenal angka merupakan keterampilan mendasar yang perlu dikuasai anak. Keterampilan ini menjadi modal awal untuk memahami berbagai hal penting dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan angka, seperti waktu, jam, tanggal, bulan, dan tahun, sekaligus mengenali simbol-simbol angka secara tepat. Pemahaman tersebut memudahkan anak dalam menghubungkan bentuk angka dengan maknanya. Dalam perspektif berbeda, (Sumardi, 2017) menyatakan bahwa kemampuan mengenal bilangan memiliki peran penting bagi proses bertahan hidup, karena sejak usia dini anak mulai mengenal dan mengeksplorasi berbagai dimensi matematis dari lingkungan sekitar. Pendapat lain dikemukakan oleh (Fallo, 2019), bahwa kemampuan mengenal bilangan merupakan konsep matematika yang mencakup unsur-unsur penting seperti nama, urutan, lambang, dan jumlah. Berdasarkan berbagai pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal bilangan merupakan kemampuan anak usia dini dalam memahami konsep bilangan yang meliputi urutan, lambang, dan jumlah. Penelitian ini berfokus pada proses pengenalan bilangan pada anak usia dini melalui metode pemberian tugas.

C. Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif, yaitu pendekatan yang menuntut peneliti melakukan observasi langsung terhadap objek yang diteliti. Melalui metode deskriptif, fokus penelitian diarahkan pada guru dan peserta didik, termasuk berbagai aktivitas yang dilakukan dalam pembelajaran, khususnya kemampuan menulis lambang bilangan pada anak. Pendekatan ini memungkinkan peneliti mendeskripsikan peran guru dalam penggunaan media pembelajaran. Penelitian dilaksanakan di Kota Tasikmalaya. Peneliti melakukan wawancara langsung dengan guru serta mengamati perkembangan kemampuan menulis lambang bilangan pada anak usia dini secara langsung di lapangan. Teknik

pengumpulan data dilakukan melalui beberapa tahapan analisis. Tahap pertama adalah reduksi data, yakni proses merangkum, memilih informasi yang pokok, memfokuskan pada aspek yang penting, serta mencari tema dan pola dari data hasil wawancara. Tahap kedua adalah penyajian data dalam bentuk laporan yang disusun dalam narasi agar lebih mudah dipahami, sekaligus menghubungkan setiap tujuan penelitian secara jelas. Tahap ketiga adalah penarikan kesimpulan, yaitu proses merumuskan hasil akhir berdasarkan temuan penelitian.

D. Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Menulis Lambang Bilangan Anak Usia Dini 5-6 Tahun

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di lapangan, pelaksanaan pembelajaran menulis lambang bilangan dengan media pembelajaran yang biasa digunakan di sekolah kurang menarik bagi anak, sehingga partisipasi anak dalam kegiatan pembelajaran tidak optimal. Dalam pemilihan media pembelajaran untuk anak usia dini, diperlukan kehati-hatian karena anak berada pada rentang usia yang masih sangat peka. Jika media pembelajaran kurang menarik, proses belajar dapat menimbulkan kebosanan dan mengurangi keterlibatan anak selama pembelajaran berlangsung.

Hal ini dapat diatasi dengan mengganti media pembelajaran yang digunakan untuk anak. Kemajuan teknologi memberikan peluang bagi guru untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik, salah satunya video animasi. Pembelajaran yang memanfaatkan video animasi cenderung membuat anak lebih tertarik pada proses belajar, terutama saat mempelajari cara menulis lambang bilangan. Melalui media video animasi, anak juga memiliki kesempatan untuk belajar di rumah melalui tautan YouTube atau Google Drive yang dibagikan oleh guru sebagai bahan pembelajaran tambahan tentang penulisan lambang bilangan.



Gambar 1. Dokumentasi Simulasi Observasi

E. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa peran guru dalam penyediaan media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan motivasi dan menghilangkan rasa bosan selama proses belajar. Pelaksanaan pembelajaran di TK sudah sesuai dengan RPPH dan tersusun dengan baik. Apabila terdapat kekurangan, guru melakukan evaluasi setelah setiap kegiatan selesai. Kemampuan guru dalam melakukan evaluasi

juga berjalan dengan baik. Melalui pemberian motivasi, dorongan, serta fasilitasi media pembelajaran, minat belajar anak dapat berkembang secara optimal. Peran guru sebagai pembimbing diwujudkan melalui upaya membimbing dan mengarahkan peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Guru selalu mendampingi anak, memberikan penjelasan, contoh, serta melakukan pengawasan dalam setiap kegiatan. Diharapkan setiap guru terus bersikap kreatif dan inovatif dalam menciptakan media pembelajaran, sehingga anak semakin termotivasi untuk belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, O. S., Bachri, S. B., & Jannah, M. (2022). Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak TK Kelompok A. *Jurnal Psikologi Teori dan Terapan*, 13(2), 171–179.
- Ardiana, R. (2021). Implementasi Media Pembelajaran pada Kecerdasan Bahasa Anak Usia 5–6 Tahun. *MURHUM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 20–27. <https://doi.org/10.37985/murhum.v2i2.47>
- Azizah, E., & D., D. (2021). Pelaksanaan Metode Bermain Peran dalam Mengembangkan Kemampuan Membaca dan Menulis pada Anak. *Jurnal Basicedu*, 5(2).
- Dewi, T. R., Astuti, P., & Gustiana, E. (2022). Pengaruh Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Sholat Anak Usia Dini. *Jurnal*, 7(1).
- Eka, F. H., Oktaviana, D., & Haryadi, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Software Powtoon Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel. *AgoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 2(1), 1–13. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v2i1.136>
- Hapsari, P. G., & Zulherman. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2580–3735.
- Indrawati, R., Darmawani, E., & Padilah. (2021). Penerapan Metode Pemberian Tugas Terhadap Kemampuan Mengenal Bilangan pada Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2).
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1560–1566.
- Mulyadi, S. (n.d.). *Pendidikan Inklusi untuk Anak Usia Dini*.
- Mustari, L., Indihadi, D., & Elana. (2020). Keterampilan Menulis Anak 4–5 Tahun (Penelitian Single Case Experimental pada Kelompok B TK Al Munawaroh Banjarsari). *Jurnal PAUD Agapedia*, 4(1), 39–49.
- Muthiah, M., Sumardi, S., & Rahman, T. (2020). Desain Media Pasir Kinetik untuk Memfasilitasi Kemampuan Menulis Permulaan Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 4(2), 207–218.

- Novelia, S., & Hzizah, N. (2020). Penggunaan Video Animasi dalam Mengenal dan Membaca Huruf Hijaiyah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1037–1048.
- Rojab, R., Mulyana, H. E., & Loita, A. (2023). Pengaruh Kegiatan Bermain Pasir Kinetik Terhadap Kemampuan Menulis Lambang Bilangan Anak Usia 5–6 Tahun. *Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(1).
- Siantri, R. (2023). *Perencanaan Pembelajaran PAUD Era Digital*. ALPHABET.
- Sujiono, N. Y. (2011). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PT Index
- Sumardi, S., Rahman, T., & Gustini, S. I. (2017). Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Playdough. *Jurnal PAUD Agapedia*, 1(2), 190–202.