

Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Media Hitung Animasi Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Ar-Rochman Pondok Jati Sidoarjo

Oleh:
Anissa Nurlaila

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo



Rumusan Masalah

1. Bagaimana penerapan kemampuan berhitung permulaan melalui media hitung animasi pada anak usia 5-6 Tahun di TK .Ar-Rochman?
2. Bagaimana peningkatan kemampuan berhitung permulaan melalui media hitung animasi pada anak usia 5-6 Tahun di TK Ar-Rochman?

Tujuan Penelitian

- Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak dengan media hitung animasi

Penelitian Terdahulu

a. Menurut penelitian Ni Wayan, Nice, dan Dewa

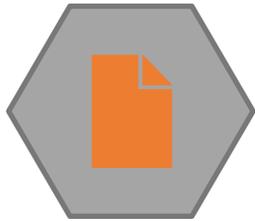
kemampuan berhitung anak usia dini melalui video animasi memenuhi kualifikasi sangat tinggi dan sangat layak diterapkan dalam proses pembelajaran

b. Menurut penelitian Eviati, Yeni, dan Daviq

bahwa penggunaan media animasi dalam pembelajaran mampu memberikan stimulasi pada anak usia 5-6 tahun, sehingga dapat meningkatkan semangat dan fokus belajar

Metode Penelitian

Jenis Penelitian



Penelitian
Tindakan Kelas
(PTK)

Tahap PTK



- Perencanaan
- Tindakan
- Observasi
- Refleksi

Subjek Penelitian



kelompok B1
TK Ar-Rochman
jumlah anak
keseluruhan 15 anak

Pengumpulan Data



- Observasi
- Wawancara
- Dokumentasi

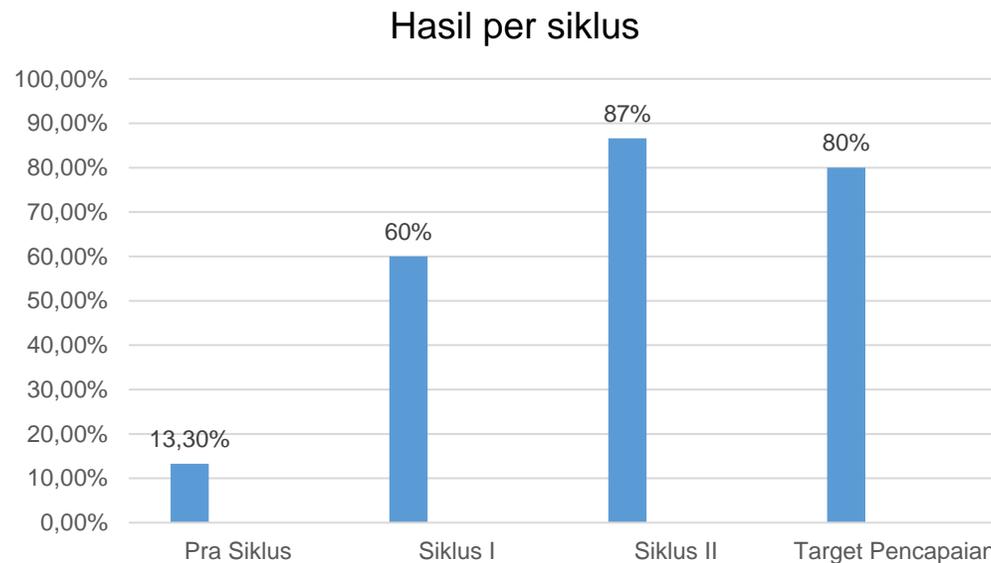
Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan penerapan yang telah dilakukan dengan media hitung animasi untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 5-6 tahun di TK Ar-Rochman dilakukan dengan dua siklus. Siklus I dilaksanakan dua kali pertemuan dan sesuai tahapan pada Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH) yang sudah dirancang. Tahapan pembelajaran diawali dengan kegiatan pembuka sebelum pembelajaran, kemudian dilanjutkan kegiatan inti, dan penutup. Pada kegiatan pembuka, anak-anak duduk melingkar disebut dengan *circle time*. Kemudian anak diajak berdo'a, mengucapkan 2 kalimat syahadat, dan membaca surah-surah pendek.

Peneliti menyiapkan media hitung animasi yang diterapkan dalam pembelajaran anak-anak. Peneliti memulai pembelajaran dengan bercakap-cakap dan memberikan contoh cara mengimplementasikan media hitung animasi yang akan dilakukan oleh anak-anak. Kemudian anak-anak menirukan seperti apa yang telah dilakukan oleh guru. Anak bermain media hitung animasi sendiri secara bergantian dan bisa bermain bersama teman-temannya. Setelah selesai semua, guru bertanya jawab dengan anak apa yang sudah dipelajari anak-anak pada hari ini.. Kemudian guru menutup dengan do'a. Pada Siklus II dilaksanakan dua kali pertemuan dan tahapan penelitian dilakukan sebagaimana Siklus I, dimulai kegiatan pembuka, inti dan penutup.

Hasil dan Pembahasan

Penyajian hasil penelitian mengacu pada rancangan penelitian dengan tahapan : Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II. Hasil penelitian menunjukkan perbedaan pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II. Hasil yang diperoleh pada kemampuan awal sebelum tindakan, pada akhirnya akan dibandingkan dengan hasil setelah tindakan melalui kegiatan berhitung permulaan dengan media hitung animasi yang hasilnya meningkat



Hasil dan Pembahasan

Setelah dilakukan analisa data, maka peneliti menyimpulkan bahwa melalui media hitung animasi dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan disekolah tersebut. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan berhitung anak pada Pra Siklus sebesar 13,30% mengalami peningkatan pada Siklus I sebesar 60%, sedangkan pada Siklus II mengalami peningkatan sebesar 87% dengan kriteria berkembang sangat baik dan telah mencapai indikator keberhasilan yaitu 80%. Tindakan pada penelitian ini dilakukan melalui kegiatan berhitung permulaan dengan menggunakan media hitung animasi. Kegiatan menyebutkan angka 1-20, menghitung penjumlahan dan pengurangan serta mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan.

Simpulan

Melalui penerapan media hitung animasi, kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 5-6 tahun di TK Ar-Rochman Pondok Jati Sidoarjo meningkat. Peningkatan ini terjadi pada setiap siklusnya, hasil Pra Siklus 13,30%, Siklus I 60% dan Siklus II 87%. Kemampuan berhitung permulaan mengalami peningkatan setiap siklusnya, karena media hitung animasi yang dibuat dengan berbagai animasi gambar, gerakan transisi disetiap animasi gambar, dan dapat mengeluarkan suara atau backsound pada media hitung animasi. Sehingga menggunakan media yang terdapat animasi seperti media hitung animasi dapat menarik minat belajar anak dalam menyebutkan angka, menghitung penjumlahan dan pengurangan serta mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Tidak hanya itu, anak-anak juga dapat belajar dan bermain mengoperasikan laptop serta bermain bersama temannya

Dokumentasi



