



Pemanfaatan Media Audio Visual “ Cerita Lebah “ Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 3-4 Tahun di TK Nur Adiba Banyuasin

Erna Budiarti, Dewie Hartati Handayani, Ivone Babys, Dian Puspita Tanjung
Nurkamisah, Neneng Yuliana, Luluk Romlah
Universitas Panca Sakti Bekasi, PGTK Nur Adiba Banyuasin, TK Kristen Permata Sentani, TK
IT Karakter Anak Shalih Padang, TK BSC School Batam,
RA Senyum Muslim⁶, Paud Mutiara Lebah Bekasi⁷

E-mail: bbudiarti@gmail.com, dewie.hartatihandayani@gmail.com
ivonebabys.15@gmail.com, dianpitatanjung82@gmail.com, nurkamisah811@gmail.com
nenengyuliana321@gmail.com, lulukm.fr@gmail.com

Received: 23 February 2022; Revised: 12 March 2023; Accepted: 17 April 2023
DOI: <http://dx.doi.org/10.37905/aksara.9.2.971-978.2023>

ABSTRACT

Counting is an important thing in day to day life especially in educational world. Counting needs to be thought to children since young age. So many ways that can be done to stimulate the ability in early stage of counting for children so that they can develop by means of using video as learning medium that in line with the learning theme. The development of technology has reaching the education as learning media. One of the media that can be utilized in order to increase the ability to counting for beginner for children at young age is by audio visual media. The experiment is created to find out the benefit of audio visual media " bee story" can stimulate the ability in counting for beginner on children age 3-4 years old at TK Nur Adiba Banyuasin. This experiment is a qualitative study which focus on finding out more deeper into object and also phenomenon. The data taken through the observation and visual analysis. The main experiment is the children age 3-4 years old at TK Nur Adiba Banyuasin. Based on the analysis result dan explanation can be concluded that the media product audio visual learning " **bee story**" can be utilized in increasing the ability in counting for beginner in young children. The implication in this experiment is that this media can be as one solution in learning variable matters. Beside that this experiment also explore that the audio visual media that involving student can increase the emotional and social development for Early Childhood.

Keywords : Audio Visual Media, Ability to count the number, Early Childhood

PENDAHULUAN

Masa Pandemi Covid 19 adalah periode dimana dunia pendidikan dihadapkan dengan situasi sangat serius. Disatu sisi pendidikan harus terus berlangsung, akan tetapi di sisi lainnya keterbatasan fasilitas infra struktural menghalangi proses pembelajaran yang ada. Maka dari situasi ini terlahirlah konsep pendidikan jarak jauh atau dikenal dengan istilah PJJ sebagai solusi instan bagi problem yang ada.

Pola pembelajaran jarak jauh yang mulai diberlakukan secara gradual pada periode covid inilah yang kemudian menjadi cikal bakal dari semua model pendidikan berbasis teknologi yang saat ini digunakan oleh seluruh dunia pendidikan. Selain sebagai sarana bagi berlangsungnya proses pendidikan, saat ini teknologi juga melahirkan konsep baru, yakni sebagai media untuk memudahkan proses belajar mengajar. Teknologi



dibidang pendidikan tersebut adalah teknologi audio visual, yakni media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak (Yunia Isnı Siddiq, 2020)

Jika media audio visual sudah jamak dimanfaatkan dijenjang pendidikan tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi, maka tentu bukan mustahil memanfaatkan teknologi ini bagi jenjang pendidikan anak usia dini. Meskipun sama-sama diketahui bahwa jenjang pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan yang tidak menekankan aktifitas berfikir berat sebagaimana dituntut pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Jenjang pendidikan anak usia dini merupakan tingkatan pendidikan yang lebih menekankan pendekatan bermain dan bernyanyi (Rahman, 2019). Maka tentunya menjadi tantangan tersendiri agar pemanfaatan media audio visual juga dapat memfasilitasi atau bahkan memudahkan proses pembelajaran bagi jenjang pendidikan anak usia dini.

Dalam kaitannya dengan media audio visual, peneliti selanjutnya akan melakukan kajian apakah media audio visual dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan bagi anak usia 3-4 tahun. Dalam hal ini, kemampuan anak usia 3-4 tahun dalam mengenal konsep bilangan yakni kemampuan anak agar mampu membilang, anak mampu menyebut urutan bilangan dari 1-10, anak mampu membuat urutan bilangan 1 sampai 10 dengan benda-benda, lalu dapat menghubungkan juga memasangkan lambang bilangan, kemudian dapat membedakan juga membuat dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak, dan yang lebih sedikit (Susanto, 2016); (Nila Mayang Sari, 2020).

Beberapa penelitian yang terdahulu terkait dengan media sosial diantaranya adalah *pertama*, kajian yang dilakukan oleh Maqfiro et al, 2020. Dalam kajiannya menemukan bahwa Media audio visual merupakan sarana pembelajaran yang menarik dan sangat dibutuhkan dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia dini (Dwi Nur Meilani Maqiroh, 2020) . Dengan menggunakan media pembelajaran inovatif yang menarik maka bisa membantu pendidik untuk menyampaikan materi belajar dengan mudah, selain itu pemanfaatan media mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan semangat.

Kedua, penelitian sebelumnya mengenai media pembelajaran melalui video, mendapatkan kesimpulan bahwa media video tidak hanya menarik minat belajar anak tetapi juga mampu meningkatkan hasil belajar anak (Izomi Awalia, 2019)

Berikutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Putu Andre Apriliawan dan Desak Putu Armiti, *Improve Students' Numeracy Skills Using Learning Videos*. Penelitian ini dilakukan pada kelas I SDN Gugus 1, Kecamatan Buleleng. Beberapa output dari penelitian ini diantaranya adalah bahwa memanfaatkan video pembelajaran berhitung untuk anak sekolah dasar kelas I menjadi sangat urgent dan bermanfaat. Oleh karena itu, pembelajaran berhitung untuk siswa kelas I sekolah dasar dapat dinyatakan valid serta layak untuk dikembangkan serta diimplementasikan kepada siswa (Putu Andre Apriliawan, 2021).

Tess Miller dalam penelitiannya *Developing numeracy skills using interactive technology in a play-based learning environment*, sebuah penelitian yang dilakukan untuk menguji, pemanfaatan ipads sebagai media pembelajaran matematika. Dalam penelitian ini, penulis mengungkapkan bahwa dengan memanfaatkan teknologi ipads proses belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan (Miller, 2018).



Penelitian berikutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Heo & Toomey (2020), dalam *“Learning with multimedia: The effects of gender, type of multimedia learning resources, and spatial ability”* membukukan sebuah catatan bahwa pengembangan media video animasi dapat digunakan, ditinjau dari berbagai aspek yakni penyajian materi, kemenarikan dan kejelasan suara sehingga menjadi pembelajaran yang sangat menarik bagi anak dan dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar (Heo Misook, 2020).

Berdasarkan beberapa penelitian tersebut, penelitian yang akan peneliti lakukan terdapat perbedaan dengan penelitian sebelumnya. Beberapa perbedaan tersebut diantaranya adalah terletak pada fokus kajian, keterlibatan siswa di dalam melakukan proses penelitian, materi kajian, serta lokasi penelitian. Penelitian ini mengambil lokasi penelitian di TK Nur Adiba Banyuasin, yakni khusus pada anak usia 3-4 tahun yang bersekolah di TK Nur Adiba Banyuasin.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dan berdasarkan jenisnya, penelitian ini merupakan penelitian deskriptif, yakni sebuah penelitian yang memiliki tujuan untuk menggambarkan sebuah fenomena yang menjadi objek penelitian. Selanjutnya, dalam menyajikan hasil penelitian, penulis akan menyajikan gambaran lengkap mengenai sebuah peristiwa yang terjadi (Furchan, 2004). Penelitian ini dilaksanakan pada bulan September 2022. Adapun tempat dilaksanakan penelitian adalah TK Nur Adiba Banyuasin yang beralamat di Jl. Talang Keramat, Kelurahan Kenten, Kabupaten Banyuasin. Objek penelitian ini adalah pemanfaatan Media Audio Visual **“Cerita lebah”** sebagai media peningkatan kemampuan berhitung permulaan siswa umur 3-4 tahun TK Nur Adiba Banyuasin. Subjek penelitian adalah siswa umur 3-4 tahun di TK Nur Adiba Banyuasin. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik: 1. Observasi 2. Wawancara 3. Dokumentasi. Dari ke semua data tersebut selanjutnya akan dilakukan analisis dan di *cross check* untuk mendapatkan data yang valid dan akurat. Sebelum melakukan analisis data, peneliti akan melakukan triangulasi, yakni membandingkan data yang diperoleh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Setelah triangulasi dilakukan berikutnya peneliti akan melakukan analisis data. Adapun beberapa langkah analisis data dalam penelitian ini diantaranya adalah: Reduksi data, penyajian data, verifikasi data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah-Langkah Pembuatan Media Audio Visual (Video)

1. Pra Pembuatan Video
 - a. Menentukan tema
 - b. Mencari bahan yang terkait dengan tema yakni “lebah” di berbagai Channel aplikasi misalnya Youtube dan pinterest.
 - c. Setelah bahan terkumpul, anak-anak diajak mengenal lebah melalui video menggunakan laptop, anak-anak juga diajak memilih gambar lebah yang mereka sukai yang akan dipakai untuk video
2. Proses Pembuatan Video
 - a. Mengumpulkan bahan yang digunakan untuk membuat video “cerita lebah”
 - b. Membuat story line untuk video
 - c. Membuat Animasi menggunakan aplikasi Zepeto

- d. Mengunduh gambar background untuk video dari aplikasi pinterest
 - e. Mengunduh audio untuk backsound dari aplikasi youtube
 - f. Proses pembuatan video dengan melibatkan siswa menggunakan aplikasi kinemaster
3. Setelah Pembuatan Video Selesai
- a. Mengajak anak menonton bersama, video tentang cerita lebah
 - b. Didalam materi video, terdapat materi mengenal lebah dan materi kemampuan berhitung permulaan
 - c. Pada materi berikutnya anak diajak bermain memasang jumlah lebah dengan bilangan
 - d. Selanjutnya pada permainan terakhir materi berhitung, anak-anak diajak berhitung dan menjawab dengan cara memberikan tanda centang secara spontan materi berhitung yang diberikan

Pembahasan Konten Video

Materi Pembukaan

1. Video pembukaan dengan tema Pemanfaatan Media Audio Visual “Cerita Lebah” untuk meningkatkan kemampuan berhitung Anak usia 3-4 tahun di TK Nur Adiba Banyuasin.



2. Video di pandu oleh Guru TK Nur Adiba sebagai pengisi suara dengan melibatkan siswa TK Nur Adiba saat menentukan pilihan gambar lebah yang mereka sukai.



3. Anak diajak mengenal lebah yang disajikan melalui laptop. Berikutnya anak diajak untuk menentukan pilihan gambar lebah yang mereka sukai



4. Siswa menunjukkan gambar dan bentuk lebah yang mereka sukai



Pada saat siswa melakukan pilihan gambar lebah sesuai dengan pilihan mereka, nampak siswa sangat antusias dan dalam mengekspresikan ide terkait pilihan animasi lebah mereka. Pada saat yang sama, siswa tampak saling menghargai dengan pilihan gambar animasi teman-temannya.

5. Pendidik TK Nur Adiba menjelaskan kepada siswa tentang lebah yang dijadikan sebagai materi video animasi pembelajaran



6. Pendidik TK Nur adiba juga menjelaskan kepada siswa dalam video animasi tersebut mengenai lebah dari perspektif keagamaan, yakni lebah menjadi nama dari salah satu surat yang terdapat di dalam al Qur'an yaitu surat An Nahl (Lebah).



Materi Inti

1. Materi Mengenal Bilangan 1 sampai 5, yakni dengan memvisualisasikan angka 1 sampai 5 dengan bilangan dan animasi lebah



Pada video di atas, di slide kedua dan ketiga Pendidik TK Nur Adiba menjelaskan angka satu dan dua yang disertai dengan jumlah lebah pada bilangan yang tersebut. Saat menjelaskan bilangan satu dan dua, maka bersama-sama siswa menyebutnya yang disertai dengan animasi lebah sesuai jumlah bilangannya.

2. Pendidik TK Nur Adiba menjelaskan masing-masing bilangan sebagai bilangan tiga, empat dan lima, dimana masing-masing bilangan juga di sertai dengan gambar animasi lebah sesuai dengan jumlah bilangannya.

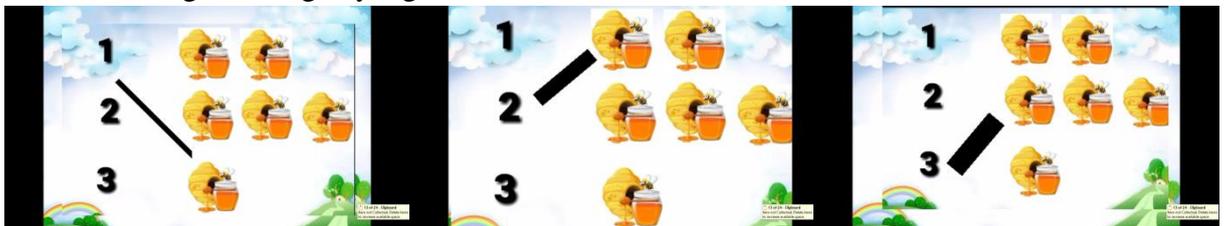


Pada materi ini siswa mengikuti Pendidik TK Nur Adiba menyebutkan bilangan angka dari tiga sampai lima, dan juga disertai dengan jumlah gambar animasi lebah sesuai dengan jumlah bilangannya.

3. Pendidik TK Nur Adiba mengajak siswa untuk bermain pasangan bilangan, yakni memasangkan lebah madu sesuai dengan bilangan yang tepat di sebelahnya.



4. Pendidik TK Nur Adiba mulai memandu siswa untuk memasangkan jumlah lebah madu dengan bilangan yang ada.



pada permainan ini, siswa menjawab permainan yang ada dengan antusias. Siswa merasa bahwa ini tidak sedang melakukan proses belajar, akan tetapi mereka sedang melakukan kegiatan bermain dengan media permainan yang mereka sukai.

5. Pendidik TK Nur Adiba mengajak siswa bermain dengan permainan berikutnya, yakni permainan perbandingan jumlah.





Pada permainan ini anak menjawab dengan antusias dan penuh kegembiraan. Seperti halnya dengan permainan sebelumnya, anak merasa bahwa mereka merasa seperti bermain game yang menyenangkan.

6. Penutup : Video animasi selesai



Setelah Menonton Video

1. Guru menanyakan kembali tentang materi video yang diberikan dan mengajak anak menceritakan kembali
2. Anak menceritakan kembali video animasi dengan penuh antusias dan kegembiraan.
3. Anak dapat menceritakan dan menjawab dengan baik beberapa pertanyaan ulangan dari Pendidik TK Nur Adiba.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat ditarik kesimpulan beberapa hal: **Pertama**, pemanfaatan media audio visual “cerita lebah” dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak usia 3-4 tahun TK Nur Adiba Banyuasin. **Kedua**, pemanfaatan media audio visual “cerita lebah” juga dapat meningkatkan spirit belajar siswa usia 3-4 tahun TK Nur Adiba Banyuasin. **Ketiga**, peneliti menemukan bahwa pemanfaatan media audio visual “cerita lebah” juga dapat meningkatkan aspek sosial emosional siswa. Ini terlihat ketika siswa ikut terlibat dalam memilih jenis lebah yang disukai siswa. Pilihan berbeda membuat mereka tetap akrab dan dapat saling menghargai.

DAFTAR RUJUKAN

- Dwi Nur Meilani Maqiroh, K. k. (2020). Pengembangann media motif (monopoli edukatif) dalam pembelajaran berbasis multiple Intelligemce pada anak TK Kelompok B. *Cakrawala Dini Juranl Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Furchan, A. (2004). *Pengantar Penelitian dalam pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Heo Misook, T. N. (2020). Learning with multimedia: The effects of gender, type of multimedia learning resources, and spatial ability. *American Psychological Association*.
- Izomi Awalia, A. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. *Jurnal Matematika Kreatif Inovatif*, 49-56.
- Miller, T. (2018). Developing numaracy skills using interactive tecnology in a play-based learning environment. *International Journal of STEM Education*.



- Nilu Mayang Sari, E. Y. (2020). Pengembangan Media Permainan Mipon's Daily untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 831-839.
- Putu Andre Apriliawan, D. P. (2021). Improve Students' Numeracy Skills Using Learning Videos. *International Journal of Elementary Education*, 256-267.
- Rahman, H. (2019). *Model-model Pembelajaran Anak Usia Dini: Teori & Implementasi*. Yogyakarta: Ar-ruzz media.
- Susanto, A. (2016). *Teori belajar dan pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Grup.
- Yunia Isni Siddiq, I. K. (2020). Pengembangan Animasi Dua Dimensi Pada Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 49-63.