



**PENGARUH VIDEO ANIMASI POWTOON TERHADAP KEMAMPUAN
BERHITUNG PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TAMAN KANAK-KANAK
AISYIYAH 27 BUNGO PASANG PADANG**

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh video animasi powtoon terhadap kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak- Kanak Aisyiyah 27 Bungo Pasang Padang. Sampel penelitian sebanyak 32 anak dimana 16 anak kelas eksperimen dan 16 anak kelas kontrol. Metode yang dipakai yaitu kuantitatif dengan pendekatan quasy eksperimen. Pengolahan data memakai bantuan dari spss 25.0 for windows. Dalam peneltian ini teknik pengumpulan data yang dipakai ialah tes perbuatan serta dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video animasi *powtoon* dapat mengembangkan kemampuan berhitung pada anak. Dilihat dari kelas eksperimen yang menggunakan video animasi powtoon mendapat nilai lebih tinggi dari pada kelas kontrol yang memakai flashcard.

Kata Kunci: Kemampuan Berhitung, Video Animasi *Powtoon*, Anak Usia Dini

Abstract

This study aims to see the effect of animated Powtoon videos on the ability to count in children aged 5-6 years at Aisyiyah Kindergarten 27 Bungo Pasang Padang. The research sample was 32 children, 16 in the experimental class and 16 in the control class. The method used is quantitative with a quasi-experimental approach. Processing data using the help of SPSS 25.0 for windows. In this research, the data collection techniques used are action tests and documentation. The results showed that animated Powtoon videos can develop numeracy skills in children. Judging from the experimental class that uses animated Powtoon videos, it gets a higher score than the control class that uses flashcards.

Keywords: Numerical Ability, Powtoon Animation Video, Early Childhood

Levisya Amara Chudri¹,
Zulminiati²

1. levisya.amara@gmail.com
2. zulminiati@fip.unp.ac.id

¹Universitas Negeri Padang,

²Universitas Negeri Padang



Al Fitrah

Journal Of Early Childhood Islamic Education
ISSN : 2599-2287 E-ISSN: 262235X
Vol.6 No. 2 Januari 2023

Pengaruh Video Animasi Powtoon Terhadap
Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia 5-6 Tahun
Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah 27 Bungo
Pasang Padang
Levisya Amara Chundri, Zulminiati

PENDAHULUAN

Masa bayi awal dianggap sebagai "era keemasan" atau "*golden age*." Otak anak berkembang tercepat pada titik ini yang pernah dilakukannya sepanjang keberadaannya. Karena itu, penting untuk memberikan perhatian yang lebih layak kepada anak-anak ketika mereka masih kecil. Metode perhatian memerlukan pemberian pengetahuan baik langsung dari orang tua anak maupun lewat fasilitas pendidikan anak usia dini.

Pendidikan Anak Usia Dini ialah jenis pendidikan yang diberikan pada anak berusia 0 hingga 6 tahun. Hal ini dilaksanakan dengan menggunakan berbagai rangsangan agar mendorong tumbuh kembang jasmani dan rohani anak-anak sehingga mereka siap untuk ke jenjang pendidikan berikutnya. Menurut Rahman dalam Susanto (2017:17) Pendidikan Anak Usia Dini ialah cara yang disengaja dan sistematis yang dilakukan oleh pendidikan anak-anak berusia 0 hingga 8 tahun dengan tujuan memungkinkan anak-anak untuk sepenuhnya mengembangkan keterampilan mereka. Pendidikan Anak Usia Dini berupaya untuk merangsang, mengarahkan, dan mengasah kemampuan dan keterampilan anak dengan menyediakan kegiatan yang menarik.

Anak-anak harus mulai menerima pendidikan sesegera mungkin, dan usia 0-6 tahun ideal untuk membangun karakter, memberikan dasar yang kuat untuk pengetahuan, dan membina berbagai elemen perkembangan anak, termasuk yang kognitif. Faktor kunci yang dapat mempengaruhi perkembangan faktor-faktor lain adalah aspek perkembangan kognitif.

Menurut Vygotsky (dalam Khadijah, 2016:56) mengatakan bahwa hubungan antara anak dan orang dewasa dan teman sebaya mereka juga memainkan peran dalam perkembangan kognitif mereka. Guru bisa membantu anak untuk memperoleh informasi

dan keterampilan dengan memberikan bimbingan dan instruksi.

Sedangkan Menurut Piaget (Musbikin, 2010:56) menyatakan bahwa kemampuan untuk menghubungkan, mengevaluasi, dan mempertimbangkan kondisi atau peristiwa mempertimbangkan berasal dari kapasitas seseorang untuk merasakan dan memahami serta melakukan alasan untuk berimajinasi. Berdasarkan sudut pandang di atas, bisa dikatakan bahwa perkembangan kognitif ialah salah satu komponen pertumbuhan pada tahun-tahun awal dalam bentuk pengetahuan dimana anak dapat memahami dan mengetahui, belajar, dan berpikir tentang lingkungannya atau apa yang terjadi di dalamnya.

Dalam aspek kognitif anak belajar tentang pemecahan masalah serta mempergunakan pengetahuan dan pengalaman dalam konteks yang baru. Terdapat beragam kemampuan kognitif anak-anak yang mesti ditingkatkan salah satunya kemampuan berhitung. Kemampuan berhitung termasuk dalam pengembangan bidang kognitif yang bertujuan menumbuh kembangkan pola berfikir matematika sehingga anak dapat memiliki potensi untuk berkembang secara wajar.

Menurut Geist, dkk (dalam Chigeza dan Sorin, 2016) mengatakan bahwa dalam kemampuan berhitung anak bisa membedakan antara kuantitas dan mencocokkan bilangan dalam objek set kecil, dan pada usia 2 tahun mulai membabel hitungan meskipun hitungannya belum tepat. Antara 2 sampai 3 tahun setengah kemampuan berhitung anak sudah mulai tepat anak akan berhitung tanpa tujuan yg jelas dan akan menyadari bahwa orang dewasa menggunakan kemampuan berhitung untuk memecahkan masalah yg sesungguhnya. Dari umur 3 tahun (mengenali angka dari item yg ditampilkan tanpa menghitung terlebih dahulu), menyebutkan 3



Al Fitrah

Journal Of Early Childhood Islamic Education
ISSN : 2599-2287 E-ISSN: 262235X
Vol.6 No. 2 Januari 2023

Pengaruh Video Animasi Powtoon Terhadap
Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia 5-6 Tahun
Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah 27 Bungo
Pasang Padang
Levisya Amara Chundri, Zulminiati

sampai 4 benda, dan memilih angka sesuai dengan jumlah benda. Sekitar umur 5-6 tahun anak memiliki pemahaman yg tepat terkait bilangan pokok, bisa mengenali bilangan sampai angka 5, dan mampu mengenali bilangan hingga angka 10.

Sedangkan menurut kemampuan berhitung anak usia dini (TK), anak-anak sudah mulai bisa berhitung dengan melontarkan suara hingga angka 10 dan memahami gagasan angka dari 1 hingga 10 Allen dan Lynn (2020:151). Berdasarkan definisi tersebut bisa disimpulkan bahwa kemampuan berhitung ialah kemampuan anak yang mampu mengetahui konsep bilangan dengan benda-benda yang didalamnya didapati mengenal lambang bilangan, mengurutkan lambang bilangan hingga penjumlahan dan pengurangan.

Teknik pembelajaran berhitung juga dapat diberikan pada anak melalui media pembelajaran. Menurut Fadlillah (2018:197) mengatakan yaitu Media pembelajaran adalah alat penghubung untuk menyampaikan materi pendidikan, memastikan bahwa informasi pendidikan yang ada disediakan secara efektif, sederhana, dan bahwa anak menerima dan memahaminya sebagaimana mestinya. Media audiovisual ialah salah satu alat pengajaran yang bisa dimanfaatkan untuk mengajarkan kemampuan numerasi kepada anak-anak.

Menurut Anderson mengatakan bahwa serangkaian gambar elektronik yang disertai dengan elemen suara audio dan juga termasuk elemen gambar yang digabungkan menjadi video dikenal sebagai media audio visual. (Fitria, 2014). Sementara media audio visual, yang mencakup hal-hal seperti rekaman video, film dengan berbagai panjang, slide suara, dan banyak lagi, adalah semacam media yang juga mencakup aspek suara serta bagian gambar yang terlihat menurut Wina Sanjaya (2014:118). Jadi dapat disimpulkan dari ringkasan di atas, media audio visual ialah

format yang menggabungkan unsur-unsur suara dan visual untuk mengkomunikasikan pesan dari sumber daya pendidikan untuk memudahkan pembelajaran.

Dalam proses kegiatan belajar keberadaan media memegang peranan penting dalam kegiatan pembelajaran ini karena dapat membantu menghilangkan ketidakpastian anak terhadap subjek yang berfungsi sebagai mediator antara sulitnya materi yang akan diberikan kepada anak dan mereka serta dengan membantu media, seperti media berbasis digital atau teknologi. Teknologi yang digunakan pada saat ini lebih memanfaatkan media audio visual untuk memikat perhatian anak pada kegiatan pembelajaran seperti video animasi *powtoon*.

Menurut Ariyanto (2018) *Powtoon* adalah salah satu alat pembelajaran audio dan visual yang menggunakan karakteristik animasi yang menarik saat menyampaikan pesan video. Sedangkan Menurut Rosita, dkk (2019:46) *powtoon* adalah sebuah layanan online yang dimanfaatkan untuk membuat sebuah paparan untuk presentasi. *Powtoon* sendiri menyimpan animasi-animasi yang sangat menarik. Salah satu keunggulan *powtoon* ialah animasi yang berwujud kartun. *Powtoon* juga ialah sebuah pengguna dapat memperoleh eksposur melalui fitur animasi di web (online). Tulisan tangan, kartun, dan efek transisi digunakan sebagai animasi. Berdasarkan definisi tersebut disimpulkan bahwa *powtoon* ialah media berbasis audio dan visual. *Powtoon* ialah web online yang dimanfaatkan untuk membuat presentasi atau film animasi dengan mudah. Ada banyak animasi menarik di *powtoon*, seperti efek transisi yang lebih jelas, animasi kartun, animasi tulisan tangan dan pengaturan garis waktu yang lebih sederhana.

Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran harus dikenalkan pada sejak usia dini. Hal tersebut disampaikan oleh Muthiara



Al Fitrah

Journal Of Early Childhood Islamic Education
ISSN : 2599-2287 E-ISSN: 262235X
Vol.6 No. 2 Januari 2023

Pengaruh Video Animasi Powtoon Terhadap
Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia 5-6 Tahun
Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah 27 Bungo
Pasang Padang
Levisya Amara Chundri, Zulminiati

(2020) menyatakan bahwa anak usia dini pada saat zaman sekarang ini merupakan generasi Z pada era teknologi 4.0 dalam pada kegiatan sekolah anak mampu siap dan bisa menggunakan teknologi informasi dan komputer.

Berdasarkan pengamatan awal yang telah dilakukan di TK Asiyiyah 27 Bungo Pasang Padang. Peneliti menemukan dimana selama ini, kegiatan belajar yang dilakukan guru di TK ini masih monoton dan lebih banyak dilakukan secara klasikal. Guru menyampaikan konsep berhitung masih secara abstrak tanpa memberikan contoh yang konkret dan alasan yang jelas. Selain itu, media yang digunakan oleh guru disekolah masih menggunakan media yang sering dipakai pada tahun-tahun sebelumnya. Berdasarkan pengamatan juga ditemukan belum ada yang menggunakan video animasi powtoon dalam mengembangkan kemampuan berhitung pada anak di taman kanak-kanak Aisyiyah 27 Bungo Pasang Padang.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui “Pengaruh Video Animasi *Powtoon* Terhadap Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah 27 Bungo Pasang Padang”.

METODE

Penelitian ini dilakukan untuk melihat apakah penggunaan video animasi *powtoon* berpengaruh terhadap kemampuan berhitung pada anak. Metode yang dipakai yaitu kuantitatif menggunakan pendekatan *Quasi Eksperimen*. menurut Sugiyono (2018:107) Pendekatan penelitian eksperimental membandingkan faktor independen terkontrol (perlakuan) dengan variabel dependen terkontrol (hasil).

Sedangkan menurut Sukmadinata (2015:194) menyatakan Penelitian

eksperimental menguji teori hubungan sebab-akibat sambil juga mencoba untuk secara langsung berdampak pada satu variabel pada yang lain. Penelitian ini dilakukan di TK Aisyiyah 27 Bungo Pasang Padang.

Sampel yang digunakan peneliti untuk penelitian sejumlah 32 anak terdiri dari kelas eksperimen sejumlah 16 anak dan kelas kontrol sejumlah 16 anak. Teknik pengambilan sampel dengan *Total sampling* dan sampel penelitian ini ditentukan dengan mempertimbangan karakteristik peneliti temukan disekolah serta bantuan dari guru, maka dari itu peneliti menetapkan sampel yang digunakan dalam penelitian ini B1 menjadi kelas eksperimen dan B2 menjadi kelas kontrol.

Pengambilan data dilakukan agar mengetahui pengaruh video animasi powtoon terhadap kemampuan berhitung pada anak dengan memfokuskan hal yang sama dari hasil belajar dari dua kelas. Metode yang digunakan berupa tes dan dokumentasi yang mana untuk melihat seberapa besar pengaruh video animasi powtoon terhadap kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun.

Alat ukur untuk mengetahui kemampuan berhitung pada anak, peneliti menggunakan alat penilaian yang akan dicapai oleh anak. Untuk skor pada masing-masing indikator ditentukan oleh perkembangan kognitif anak, khususnya kemampuan berhitung pada anak.

Pada penelitian ini dilakukan beberapa tahapan tes untuk menganalisis data. Tahapan pertama menggunakan instrumen validasi penelitian pada bidang ahli matematika anak usia dini, kemudian melakukan tahap tes instrumen penelitian agar mengetahui instrumen yang akan digunakan sudah valid dan reliable. Selanjutnya dilakukan analisis data dengan beberapa tes diantaranya; uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilakukan dengan sepuluh kali pertemuan, masing-masing terdiri dari lima pertemuan disetiap kelas. Kelompok kelas eksperimen menggunakan video animasi *powtoon* sedangkan kelas kontrol menggunakan *flashcard*. Pada jumlah tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) pada kelas eksperimen dan kontrol terlihat sebagai berikut:

Tabel 1. Perbandingan antara pre-test dan post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol

| Kelas Ekperimen | | | | Kelas Kontrol | | | |
|-----------------|--------------------|---------------------|----------|---------------|--------------------|---------------------|----------|
| | <i>Pr e- te st</i> | <i>Po st- tes t</i> | Seli sih | | <i>Pr e- te st</i> | <i>Po st- tes t</i> | Seli sih |
| Jum lah | 19 0 | 29 7 | 107 | Jum lah | 17 9 | 26 9 | 90 |
| Rat a- rata | 11 ,8 | 18, 5 | 6,6 | Rat a- rata | 11 ,1 | 16, 8 | 5,6 |

Selanjutnya dilakukan uji normalitas bertujuan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Setiap data yang dikatakan berdistribusi normal apabila mendapatka hasil signifikansi > 0,05. Data diaktakan tidak berdistribusi normal apabila mendapatkan nilai signifikansi < 0,05. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan bantuan *SPSS 25.0 For Windows*. Berikut hasil uji normalitas dengan bantuan *SPSS 25.0 For Windows*.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

| Kelas | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | | |
|---------------------------------------|---------------------------------|------|------|--------------|------|------|------|
| | Statistic | df | Sig. | Statistic | df | Sig. | |
| Perkembangan Kemampuan Berhitung Anak | Pre-test Eksperimen | ,191 | 16 | ,121 | ,914 | 16 | ,137 |
| | Post-test Eksperimen | ,182 | 16 | ,165 | ,884 | 16 | ,045 |
| | Pre-test Kontrol | ,208 | 16 | ,063 | ,915 | 16 | ,142 |
| | Post-test Kontrol | ,155 | 16 | ,200 | ,906 | 16 | ,101 |

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel diatas yang merupakan output dari SPSS, maka data hasil *pre-test*, *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol pada perkembangan kemampuan berhitung anak terdistribusi normal. Pada tabel *kolmogorov-smirnov* diatas menunjukkan skor *pre-test* kelas eksperimen yaitu 0,121 dan skor *post-test* kelas eksperimen yaitu 0,165 yang artinya lebih besar dari 0,05 sehingga data terdistribusi normal. Sedangkan skor *pre-test* pada kelas kontrol yaitu 0,063 dan skor *post-test* kelas kontrol yaitu *post-test* 0,200 yang artinya lebih besar dari 0,05 sehingga data terdistribusi normal.

Uji prasyarat selanjutnya yaitu uji homogenitas untuk melihat apakah dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi dengan varians yang sama atau tidak. Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan bantuan aplikasi *SPSS 25 for windows*. Uji homogenitas dilakukan pada data *post-test* kelas eksperimen setelah diberi perlakuan dengan video animasi *powtoon* dan dikelas kontrol setelah menggunakan *flashcard*. Adapun kriteria dalam pengambilan keputusannya yaitu jika sig < 0,05 maka data tidak homogen. Sebaliknya, jika sig > 0,05 maka data homogen. Hasil uji homogenitas dideskripsikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:



Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

| | | Test of Homogeneity of Variance | | | |
|---------------------------------------|--------------------------------------|---------------------------------|-----|--------|------|
| | | Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
| Perkembangan Kemampuan Berhitung Anak | Based on Mean | ,212 | 1 | 30 | ,649 |
| | Based on Median | ,326 | 1 | 30 | ,572 |
| | Based on Median and with adjusted df | ,326 | 1 | 23,475 | ,573 |
| | Based on trimmed mean | ,214 | 1 | 30 | ,647 |

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada tabel diatas, nilai signifikansi *Based on Mean* yaitu $0,649 > 0,05$. Artinya nilai *sig* dari uji homogenitas lebih besar dibandingkan dengan $0,05$ yang dapat disimpulkan bahwa varians data *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen (sama).

Setelah data berdistribusi normal dan bersifat homogen yang diketahui melalui uji normalitas dan homogenitas, uji yang dilakukan selanjutnya yaitu uji Hipotesis atau *t-test*. Pengujian hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *paired sample t-test*. Uji *paired sample t-test* dilakukan pada dua sampel yang berpasangan yaitu pada masing-masing nilai pre-test dan post-test dikelas eksperimen dan kelas kontrol. Tujuan dilakukannya uji *paired sampel t-test* dikelas eksperimen untuk melihat apakah terdapat pengaruh signifikan dari sebelum dan sesudah penggunaan video animasi *powtoon* terhadap kemampuan berhitung anak.

Taraf signifikansi dalam uji *paired sample t-test* yaitu sebesar $0,05$, jika *sig. (2-tailed) < 0,05* maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya, terdapat pengaruh signifikan dalam penggunaan video animasi *powtoon* dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak. Sebaliknya, jika *sig. (2-tailed) > 0,05* maka H_a ditolak dan H_0 diterima. Artinya, tidak terdapat pengaruh signifikan dalam penggunaan media video animasi *powtoon* terhadap kemampuan berhitung anak. Hasil uji *paired sample t-test* dideskripsikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Paired Sample T-Test

| | | Paired Samples Test | | | | | | | |
|--------|--|---------------------|----------------|-----------------|---|--------|---|----|-----------------|
| | | Paired Differences | | | | | t | df | Sig. (2-tailed) |
| | | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference | | | | |
| | | | | | Lower | Upper | | | |
| Pair 1 | pre test eksperimen - post test eksperimen | -6,688 | ,873 | ,218 | -7,153 | -6,222 | - | 15 | ,000 |
| Pair 2 | pre test kontrol - post test kontrol | -5,625 | 1,147 | ,287 | -6,236 | -5,014 | - | 15 | ,000 |

Berdasarkan output tabel dari hasil uji *paired sample t-test* terlihat bahwa nilai *sig. (2-tailed)* sebesar $0,000$ dari kelas pre-test dan post-test pada masing-masing kelas, yang artinya nilai $0,000 < 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan terdapat pengaruh signifikan dalam penggunaan video animasi *powtoon* terhadap kemampuan berhitung pada anak usai dini.

Pembahasan

Penulis akan membahas tentang temuan penelitian di bagian pembahasan. Penelitian dengan tujuan melihat pengaruh video animasi *powtoon* terhadap kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah 27 Bungo Pasang Padang. Penelitian yang dilakukan dapat melihat bagaimana video animasi *powtoon* berpengaruh terhadap kemampuan berhitung pada anak. Rentang usia yang dijadikan sampel penelitian berada direntang 5-6 tahun. Kelas yang digunakan terdapat dua kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen melakukan pembelajaran dengan memakai video animasi *powtoon*, pada kelas kontrol memakai *flashcard*.

Langkah pertama yang dilakukan peneliti ketika menggunakan video animasi *powtoon* dalam pembelajaran, khususnya melalui menampilkan video animasi yang dibuat dengan *Powtoon* yang diyangkan melalui Infocus. Sumber yang dipakai untuk video animasi *Powtoon* diselaraskan dengan pelajaran yang diajarkan; misalnya, anak



menunjukkan angka-angka yang ditransmisikan dalam video animasi Powtoon dan mengurutkan angka dari 1 hingga 10. Pada keterampilan berhitung anak-anak, pembelajaran kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda secara signifikan. Sehingga menunjukkan bahwa penggunaan video animasi *powtoon* mempunyai pengaruh yang lebih besar terhadap kemampuan berhitung anak.

Agar mengembangkan kemampuan berhitung anak dapat dilaksanakan dengan ditayangkan video animasi *powtoon* maka dari itu anak mengamati gambar dan menyimak suara yang ditampilkan lewat video animasi *powtoon*. Untuk meningkatkan keterampilan membandingkan pada anak yang dilakukan peneliti yaitu setelah video animasi *powtoon* ditayangkan anak dapat membandingkan cara mengurutkan bilangan angka 1-10. Sedangkan pada penelitian Anisa dan Zulminiati (2022) dilaksanakannya peneliti untuk meningkatkan kemampuan matematika anak dengan cara menayangkan media power point pada anak.

Pada penelitian Yunia dan Zulminiati (2022) yang dilakukan oleh peneliti dalam meningkatkan keterampilan sains pada anak dengan menayangkan media *e-big book*. Sedangkan dalam penelitian Citra dan Zulminiati (2020) untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak dilakukan dengan menayangkan video animasi. Dengan begitu melalui media video animasi *powtoon* anak dapat belajar berhitung lebih banyak dan suara yang dapat merangsang panca indra sehingga pembelajaran yang dilakukan menyenangkan bagi anak.

Hasilnya menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak-anak berdampak signifikan di kedua kelas, seperti yang ditunjukkan oleh penjelasan di atas, bahwa ruang kelas eksperimen yang menggunakan media video animasi Powtoon terlihat peningkatan yang lebih nyata, artinya terdapat

pengaruh yang signifikan dalam kemampuan berhitung anak menggunakan video animasi *powtoon*.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian maka diperoleh hasil uji normalitas nilai hasil *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen memiliki signifikansi sebesar 0,121 dan skor *post-test* kelas eksperimen yaitu 0,165 yang artinya $> 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen besar dari 0,05 yang artinya data terdistribusi normal.

Berdasarkan hasil uji homogenitas, nilai signifikansi *Based on Mean* yaitu 0,649 $> 0,05$. Artinya nilai signifikansi dari uji homogenitas lebih besar dibandingkan dengan 0,05 yang dapat disimpulkan bahwa variansi data *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen (sama).

Uji hipotesis yang dilakukan melalui uji *paired sample t-test* terdapat bahwa *sig. (2-tailed)* sebesar 0,000 dari kelas *pre-test* dan *post-test* pada masing-masing kelas, yang artinya nilai 0,000 $< 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Maka, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari media video animasi *powtoon* terhadap kemampuan berhitung pada anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Allen, K Eileen & Marotz, Lynn R. 2010. *Profil Perkembangan Anak: Pra Kelahiran Hingga Usia 12 Tahun*. Jakarta: PT. Indeks.
- Ariyanto, R., Kantun, S., & Sukidin, S. (2018). *Penggunaan Media Powtoon Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Pelaku-Pelaku Ekonomi Dalam Sistem Perekonomian*



Al Fitrah

Journal Of Early Childhood Islamic Education
ISSN : 2599-2287 E-ISSN: 262235X
Vol.6 No. 2 Januari 2023

Pengaruh Video Animasi Powtoon Terhadap
Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia 5-6 Tahun
Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah 27 Bungo
Pasang Padang
Levisya Amara Chundri, Zulminiati

- Indonesia. JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial, 12(1), 122.
<https://doi.org/10.19184/jpe.v12i1.7622>
- Chairumil, Anisa Ulya dan Zulminiati. 2022. *Efektivitas Penggunaan Media Power Point Terhadap Kemampuan Matematika Anak Di Taman Kanak-Kanak*. Vol. 6 (1) Mei.
- Chigeza, P., & Sorin, R. (2016). *Kindergarten Children Demonstrating Numeracy Concepts through Drawings and Explanations: Intentional Teaching within Play-based Learning*. Australian Journal of Teacher Education, 41(5). Retrieved from <http://ro.ecu.edu.au/ajte/vol41/iss5/5>
- Citra dan Zulminiati. 2021. *Pengaruh Penggunaan Video Animasi Untuk Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Di Taman Kanak- Kanak*. Edukids Vol.18 (2) Agustus.
- Fadlillah. 2018. *Bermain dan permainan anak usia dini*. Jakarta:Prenadamedia Group
- Fitria, Ayu. 2014. *Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jurnal Cakrawala Dini: Vol.5 No.2, November.
- Juliyanti, Yunia dan Zulminiati. 2022. *Pengaruh Metode Bercerita Dengan Menggunakan E-BIG BOOK Dalam Meningkatkan Sains Anak Di Taman Kanak-Kanak Inayah Kecamatan Sungai Aur Pasaman Barat*. Vol. 4 (2) September.
- Khadijah. 2016. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Maesaroh, Sumardi, Nur. 2019. *Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Taman Kanak-Kaank Kelompok B Sekelurahan Lengkongsari Kota Tasik Malaya*. Jurnal Paud Agapedia. Vol. 3 No. 1 Juni Page 61-75.
- Musbikin, I. 2010. *Buku Pintar Paud*. Yogyakarta: Laksamana.
- Muthiara Firdaus, Elise Muryanti. 2020. *Games Edukasi Bahasa Inggris Untuk Pengembangan Kosa Kata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Tambusai, Volume 4, Nomor 2.
- Sanjaya Wina. 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. ALFABET.
- Sukmadinata, N. S. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya.
- Susanto, Ahmad. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Susanto, Ahmad. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yesy Diah Rosita, Rani Jayanti, Nur Ainiah. 2019. *Asyik Membuat Presentasi Trendy*. Yogyakarta : CV Budi Utama.