

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF
TERHADAP KEMAMPUAN CALISTUNG (BACA, TULIS, HITUNG)
ANAK USIA 5-6 TAHUN**



**Oleh :
Nurlaela
21117251032**

**Tesis ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk
mendapatkan gelar magister pendidikan**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN PSIKOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2023**

ABSTRAK

NURLAELA: Efektivitas Penggunaan Video Pembelajaran Interaktif Terhadap Kemampuan Calistung (Baca, Tulis, Hitung) Anak Usia 5-6 Tahun. Tesis. Yogyakarta. Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2023.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) efektivitas penggunaan video pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kemampuan calistung anak usia 5-6 tahun; (2) hasil belajar anak pada pembelajaran calistung menggunakan video dibanding pembelajaran yang tidak menggunakan video.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan quasi eksperimen. Sumber data pada penelitian ini adalah 28 anak yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* di TK Kibar Giwangan. Adapun objek penelitian ini ialah video pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kemampuan calistung anak. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji *Paired sampel t-Test*, dan Uji anova.

Hasil penelitian menyimpulkan bahwa; (1) adanya efektivitas penggunaan media video pembelajaran interaktif. Diketahui hasil uji pair 1 (kelas eksperimen) memperoleh skor sebesar -33.047 dengan nilai sig (2 tailed) $0.000 < 0.05$. hasil Uji pair 2 (kelas kontrol) diperoleh skor -19.667 dengan nilai sig (2 tailed) $0.000 < 0.05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar *pretest posttest* dengan artian terdapat pengaruh keefektifan media video pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kemampuan calistung anak usia 5-6 tahun. (2) terdapat perbedaan antara hasil belajar calistung anak menggunakan video pembelajaran interaktif dengan yang tidak menggunakan video pembelajaran interaktif. Hal tersebut terbukti nilai sig $0.000 < 0.05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-rata pada kelas eksperimen dan kontrol berbeda. Maka hipotesis kedua dalam penelitian ini diterima, artinya terdapat perbedaan keefektifan yang signifikan antara menggunakan media video pembelajaran interaktif dengan lembar kegiatan anak dalam meningkatkan kemampuan calistung.

Kata Kunci: *media, video interaktif, kemampuan calistung*

ABSTRACT

NURLAELA: The Effectiveness of Using Interactive Learning Videos to Calistung (Reading, Writing, Counting) Skills in Children Aged 5-6 Years. Thesis. Yogyakarta. Faculty of Education and Psychology, Yogyakarta State University, 2023.

The purpose of this study is to determine: (1) the effectiveness of using interactive learning videos to improve Calistung skills in children aged 5-6 years; and (2) children's learning outcomes in Calistung learning with video versus learning without video.

This study used a quantitative research method with a quasi-experimental methodology. The data sources for this study were 28 children from Kibar Giwangan Kindergarten who were chosen using the purposive sample technique. The purpose of this study is to create interactive learning videos to improve Calistung skills children. Observation sheets and documentation were used to collect data. Technique of data analysis in this study used the paired sampel t-Test and ANOVA test

The study's findings concluded that: (1) the effectiveness of using interactive learning video media. It is known that the results of the pair 1 test (experimental class) obtained a score of -33.047 with a sig (2 tailed) value of 0.000 < 0.05. the results of the pair 2 test (control class) obtained a score of -19,667 with a sig (2 tailed) value of 0.000 < 0.05. So it can be concluded that there are differences in the average learning outcomes of pretest and posttest in the sense that there is an influence on the effectiveness of interactive learning video media in improving the Calistung skills in children aged 5-6 years. (2) There is a difference in the Calistung learning outcomes of children who use interactive learning videos and those who do not use interactive learning videos. This resulted in a sig value of 0.000 < 0.05, implying that the average in the experimental and control classes differs. So the second hypothesis in this study is accepted, implying that there is a considerable difference in effectiveness between using interactive learning video media with children's activity sheets in improving Calistung skills.

Keywords: media, interactive videos, Calistung skills

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini adalah aset berharga sebagai peserta penerus negara. *NAEYC (National Assosiation Education For Young Child)* menyatakan, anak usia dini ialah anak berusia 0 sampai 8 tahun. Morrison (Watini, 2019) menambahkan bahwa anak usia dini ialah kumpulan siswa yang berada pada proses untuk menumbuh kembangkan aspek fisik-motorik, kognitif, sosial emosional, kreatif, dan bahasa berdasar pada tahap usia anak.

Dasar acuan usia yang digunakan oleh NAEYC berbeda dengan rentang usia PAUD di Indonesia. Suyadi (2016) menyatakan bahwa paud di Indonesia diperuntukkan ke anak dari usia 0 sampai berusia 6 tahun hingga anak siap untuk memasuki jenjang pendidikan sekolah dasar. Sejalan dengan isi dari pasal 1 ayat 14 Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan “paud merupakan sesuatu yang diupayakan dalam bentuk memberikan binaan kepada anak mulai umur 0-6 tahun menggunakan penerapan dengan memberikan stimulus pendidikan agar tumbuh kembang serta jasmani dan rohani anak terbantu, sehingga mereka menjadi siap untuk masuk ke jenjang selanjutnya”, (Presiden Republik Indonesia, 2003). kemudian dalam pasal 28 ayat 3 menyatakan, paud jalur formal diantaranya: TK, RA, dan lembaga lainnya merupakan pendidikan untuk mereka sebelum memasuki sekolah dasar. Kristanto dkk (2015), juga menyatakan bahwa TK/RA dijadikan untuk wadah dalam menyiapkan peserta didik menuju tahap selanjutnya.

Pendidikan yang diterapkan ke anak didik diberikan melalui pembiasaan setiap hari kepada anak, sehingga dari kebiasaan-kebiasaan yang dilakukan oleh anak ini akan dapat meningkatkan kemampuannya. Hal itulah yang disebut dengan pendidikan yang sesungguhnya bagi anak, (Huliyah, 2016). Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Suyadi (2016), bahwa tujuan anak berada di lembaga paud adalah agar anak dapat mengembangkan potensinya untuk jadi orang yang memiliki iman serta taat kepada pencipta-Nya, berilmu, sehat, berpikiran penuh kreatifitas serta kebaruan, mandiri serta optimis melalui pemberian stimulus dan rangsangan. Suyadi (2016), juga menegaskan jika pendidikan pada anak ialah bentuk penerapan pendidikan dengan tujuan sebagai fasilitasi dalam menumbuhkan dan mengembangkan aspek kepribadian serta pengetahuan anak dengan menyeluruh.

Pembelajaran pada paud diberikan dalam bentuk permainan, termasuk dalam belajar calistung permulaan. Bermain ialah keharusan untuk anak dan sangat penting. Dalam kegiatan bermain ini mereka dapat meningkatkan potensi-potensi yang tertanam pada dirinya secara aman, nyaman serta menyenangkan. Anak akan belajar untuk mengenali dirinya dan lingkungan disekitarnya melalui kegiatan mengeksplor serta mengamati hal-hal berdasarkan apa yang dilihatnya, didengarnya, dan dirasakan sendiri oleh anak didik pada saat bermain dan menggunakan permainannya, (Cendana & Suryana, 2021).

Tujuan pembelajaran dapat dengan mudah tercapai dengan maksimal ketika siswa siswi melibatkan diri dengan aktif ke dalam suasana

belajar yang menyenangkan dan berkesan. Melalui pembelajaran yang menyenangkan akan muncul dorongan motivasi siswa agar semakin aktif serta memiliki prestasi pada proses belajar selanjutnya (Ismail, 2008). Begitupun dalam pembelajaran calistung. Calistung atau yang dikenal dengan kemampuan baca, tulis, dan hitung ialah kemampuan yang paling dasar bagi siswa untuk mengenali huruf dan angka. Anak yang memiliki kemampuan calistung sejak dini akan berdampak positif bagi perkembangan bahasa dan logikanya, sehingga dapat memudahkan anak dalam berkomunikasi secara bahasa, tulisan serta angka. Kemampuan membaca dan menulis akan membantu anak dalam memahami dan juga menyampaikan informasi yang telah diterimanya, dan kemampuan berhitung akan bermanfaat bagi anak dalam meningkatkan keterampilan berpikir dan logika anak, (Febriani et al., 2021).

Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak disebutkan bahwa cakupan kenaikan bahasa anak umur 5-6 tahun diantaranya memiliki pemahaman berbahasa seperti memahami perintah sekaligus, kemudian mampu berbicara melalui suara serta mengenali lambang sebagai kesiapan baca, tulis, hitung. Dalam lingkup perkembangan motorik halus terkait dengan keterampilan menulisnya, anak mampu mempergunakan peralatan tulis yang sesuai, meniru bentuk, dan mampu meluapkan perasaan dalam bentuk gambar. Lingkup kognitif terkait kemampuan berhitung, anak mampu berfikir simbolik seperti dapat mengenal dan menyebutkan, serta menggunakan konsep bilangan, (Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2014).

Membaca ialah keterampilan awal yang wajib ada pada diri anak serta orang dewasa dan tidak bisa terpisahkan dalam menjalani hidup. Sebab melalui kegiatan membaca kita akan mendapatkan informasi, ilmu, wawasan, serta pengetahuan baru. Kegiatan membaca dapat memperoleh kemungkinan orang tersebut untuk memperkaya daya pikir, mempertajam pandangan, dan memluaskan wawasan yang dimilikinya. Setiap dari kita memiliki kemampuan dasar dan dimulai dengan membaca awal/permulaan, (Rahayu, 2018).

Kemampuan membaca awal/permulaan akan ditujukan pada kemampuan tingkat mendasar, yaitu kemampuan dengan istilah *melek huruf*, dimana peserta didik mampu mengenal dan melafalkan lambang-lambang pada tulisan menjadi bunyi yang memiliki makna. Kemampuan *melek huruf* dapat memungkinkan peserta didik untuk melafalkan huruf yang dibaca tanpa pemahaman terhadap makna dari bentuk bunyi itu, kemudian dilanjutkan dengan kemampuan membaca tingkat lanjut, yaitu dengan istilah *melek wacana* yang merupakan kemampuan membaca sesungguhnya, yang diketahui dengan kemampuan merubah lambang tulisan menjadi bunyi bermakna, (Yuliana, 2017). Kemampuan membaca juga terlihat ketika anak didik dapat melakukan kegiatan memahami karangan, bacaan, menyusun huruf dan kata, menanggapi atau merespon teks yang dibaca serta mampu berkomunikasi baik secara lisan dan tulisan.

Adapun permasalahan terkait membaca yang sering dijumpai berdasarkan observasi seperti peserta didik yang kesulitan mengenal huruf, mengeja huruf, serta membuat kata. Hal tersebut diketahui bahwa

kurangnya perhatian dari guru kelas dan penggunaan media ajar. Guru memiliki tanggung jawab memantau seluruh anak agar tercapainya tujuan belajar, kemudian guru juga memiliki tanggung jawab dalam merancang pembelajaran dengan baik agar kebiasaan membaca peserta didik dapat tumbuh tentunya melalui pembelajaran yang menyenangkan, (Kusno & Rasiman, Untari, 2020).

Menulis adalah kemampuan awal yang penting untuk dimiliki anak serta orang dewasa dalam kehidupan. Menulis dapat menjadikan wadah untuk merekam atau mengekspresikan pikiran, perasaan dan informasi. keterampilan ini disebut keterampilan berbahasa produktif, karena menulis dapat mengungkapkan informasi, ilmu, pengetahuan, serta pengalaman baru bagi seseorang. Menulis dapat dikatakan sebagai ungkapan atau ekspresi yang dimulai dari bahasa lisan ke dalam bentuk coretan maupun tulisan, keterampilan dasar menulis bisa diawali dari coretan-coretan diatas kertas atau media lainnya hingga anak dapat untuk menirukan bentuk tulisan yang sesungguhnya dan meningkatkan daya pikir (Mustari et al., 2020).

Riskayanti & Suwardi (2018), Menyatakan masih terdapat pendidik yang menganggap bahwa kemampuan menulis dapat tumbuh dengan sendirinya tanpa diberikan stimulus alam mengembangkan kemampuan menulis anak didik. Menulis awal/permulaan baginya merupakan kemampuan agar dapat mengungkapkan diri ke dalam bentuk yang tertulis, diawali dengan mencoret-coret, menggambar-gambar sampai akhirnya dapat membentuk huruf dan kata-kata.

Permasalahan terkait menulis seperti yang ditemukan dari hasil observasi, terdapat beberapa anak didik yang belum cukup terkait kemampuan menulis awal/permulaan. Hal tersebut dapat dilihat pada saat anak didik memegang pensil/pulpen belum sesuai, kemudian kekuatan dan kelenturan otot-otot yang terdapat pada jari-jari anak yang masih kaku berakibat pada tulisan yang dihasilkan anak menjadi susah terbaca, sehingga dari sebagian besar anak didik, hanya sebagian kecil anak yang dapat menulis namanya dengan jelas. Berdasarkan masalah tersebut maka, kegiatan menulis dianggap penting untuk diajarkan sejak dini, (Riskayanti & Suwardi, 2018).

Pratiwi (2015), mengatakan menulis adalah sebuah aktivitas menyampaikan pesan oleh anak menggunakan tanda-tanda sebelum mereka dapat membuat bentuk huruf dan mengenali huruf. Anak-anak umumnya mulai belajar menulis melalui menggambar seperti membuat coretan, membuat lingkaran dan zig-zag, sehingga dapat dikatakan bahwa kegiatan menulis ialah mencurahkan hal dari pikirannya menjadi bentuk yang tertulis dan dapat dikatakan juga sebagai kegiatan bercerita sesuatu melalui tulisan pada orang. selanjutnya menulis ialah bentuk pengungkapan hal yang dirasakan kemudian dicurahkan dalam bentuk tertulis. Dapat dikatakan juga, dari kegiatan menulis kita secara tidak langsung melakukan interaksi. Dalam kegiatan menulis, selain menulis kata anak juga dapat menuliskan angka-angka sembari belajar berhitung.

Berhitung ialah hal yang paling mendasar dalam mengidentifikasi perbedaan antara beberapa benda pada suatu kelompok, dapat juga

mengembangkan pemahaman anak terhadap angka maupun konsep untuk mengenalkan cara berhitung kepada anak didik. Berhitung adalah memperkenalkan kuantitas benda dan menanamkan pondasi matematika dibutuhkan dari pada melafal bilangan, hal ini sederhana diterapkan dan dikenalkan ke peserta didik. Langkah awal yang dapat diterapkan pada anak ialah mengenalkan konsep sebelum berhitung dan mengenal angka. Setelah melakukan tahapan-tahapan mengenalkan konsep dan membiasakan motorik halus, anak dapat lanjut pada tahap mengenal konsep ke angka agar anak dapat mengerti dengan apa yang diajarkan serta dapat diberikan latihan-latihan atau pengayaan untuk anak supaya lebih paham dalam kemampuan berhitungnya. Pengayaan, (Marlisa, 2016).

Ratna Dewi et al., (2021), menyatakan berhitung awal/permulaan adalah kemampuan pertama dalam belajar matematika meliputi bilangan 1-10. Kegiatan berhitung pada paud diantaranya belajar menyebutkan, mengurut, menjumlah serta mengurangi bilangan yang didapat sampai pada pembelajaran yang lebih sulit. Manfaat pada belajar berhitung bagi anak sejak dini ialah dapat meningkatkan kemampuan mempelajari konsep awal matematika yang sesuai serta agar terhindar dari rasa takut terhadap pembelajaran terkait hitungan sehingga dapat membantu anak untuk belajar berhitung dengan alami.

Permasalahan yang terjadi saat ini salah satunya di TK Kibar ialah masih terdapat anak yang belum mampu atau belum dapat berhitung secara benar, sehingga kemampuan berhitung anak-anak tersebut tergolong cukup rendah, yang disebabkan oleh guru-guru yang tidak pernah memberikan

media yang mampu menstimulasi kemampuan berhitung peserta didik. Pembelajaran berhitung penting untuk diajarkan sejak kecil melalui langkah yang menyenangkan, (Ratna Dewi et al., 2021).

Kemampuan berhitung permulaan ialah kemampuan dengan karakteristik perkembangannya diawali pada lingkup yang paling dekat dengan diri anak tersebut, kemudian menuju pada tahap pengertian terkait jumlah yang terhubung pada menjumlah dan mengurangi bertujuan agar kemampuan matematika anak menjadi meningkat, (Jumiati, 2020).

Berdasarkan temuan lapangan, faktanya pelaksanaan tes calistung yang dilakukan oleh sekolah dasar menjadi penyebab adanya penerapan pembelajaran calistung secara serius pada paud. Maraknya tes calistung ini menimbulkan gejolak tersendiri bagi orang tua siswa anak usia dini. Akibatnya orang tua meminta kepada sekolah untuk memberikan pembelajaran calistung agar anak mampu menguasai kemampuan baca, tulis, dan hitung sebagai persyaratan masuk sekolah dasar. Kondisi itu bertentangan dengan hakikat pembelajaran calistung bagi peserta didik. Pembelajaran calistung pada anak diberikan sebagai pengenalan awal bagi anak dan bermaksud untuk menyiapkan bekal anak kelak pada jenjang pendidikan dasar atau SD, (Hosna, 2016).

Sebagian sekolah dasar menerapkan tes kesiapan masuk sekolah yang melibatkan tes calistung sebagai persyaratan agar anak dapat memasuki lembaga yang dituju, sehingga mengakibatkan tidak sedikit orang tua yang menuntut agar anaknya mempunyai kemampuan calistung sebelum masuk sekolah dasar. Keinginan orang tua seperti ini akhirnya menimbulkan

kesenjangan tersendiri dalam dunia paud sehingga menjadi kegiatan khusus agar anaknya memiliki kemampuan dan keterampilan dalam calistung sebelum masuk jenjang sekolah dasar. Guru diharapkan harus mampu menciptakan media pembelajaran agar anak didik dapat memahami pembelajaran dengan baik, (Hosna, 2016).

Media pembelajaran merupakan sarana dan prasana bantuan dalam menunjang jalannya kegiatan pembelajaran. Penerapan media pembelajaran akan membantu pendidik dan peserta didik saat belajar sehingga bisa diterapkan secara optimal serta memperoleh keberhasilan sesuai keinginan. Media adalah alat fisik yang berisi materi pembelajaran yang dibuat sedemikian rupa untuk meningkatkan keefektifan dalam belajar. Penerapan media ajar pada kegiatan pembelajaran akan meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran, (Abi Hamid dkk, 2020). Hal itu sesuai yang telah diteliti oleh Rosalina & Suhardi (2020), yang menyatakan bahwa dari media kreatif dapat meningkatkan rasa minat serta motivasi belajar anak didik. Temuan lain juga menyatakan bahwa penggunaan media sangat bermanfaat untuk anak dalam kegiatan belajar, (Syawaludin et al., 2019).

Media pembelajaran juga merupakan salah satu hal penting atau paling berpengaruh terhadap proses pembelajaran calistung. Pada praktiknya masih banyak guru yang belum memanfaatkan dan menyediakan media ajar/pembelajaran yang tepat untuk belajar calistung. minimnya ketersediaan media pembelajaran ini salah satunya disebabkan oleh rendahnya kreativitas guru. Seorang pendidik haruslah menjadi kreatif dan inovatif untuk menciptakan bahan ajar yang menarik untuk anak, upaya

yang dapat dilakukan guru terhadap masalah ini dengan cara memaksimalkan pengadaan media, (Abi Hamid dkk, 2020).

Penggunaan media pembelajaran yang hanya begitu saja tanpa adanya modifikasi dapat memunculkan beberapa hal seperti, kejenuhan, kebosanan, kemalasan yang dirasakan anak, selain itu juga dapat menurunkan semangat anak dalam belajar. Timbulnya rasa bosan dan jenuh ini disebabkan oleh pembelajaran yang diberikan guru hanya penggunaan LK (lembar kerja) seperti pada umumnya, yang menjadikan pembelajaran monoton, (Oktari, 2021).

Berdasarkan masalah-masalah yang telah dipaparkan tersebut maka peneliti menggunakan video pembelajaran interaktif untuk menjadi solusi agar penggunaan media pembelajaran lebih bervariasi serta menyenangkan untuk anak. Media ajar/pembelajaran berupa video interaktif dapat meningkatkan kemampuan calistung anak. Hal itu sesuai dengan output temuan sebelumnya terkait penggunaan media berbentuk video *e-flashcard* terlihat meningkat keterampilan bahasa anak dengan hasil pembelajaran sebanyak 93,75% dengan kateori sangat baik, (Jesika et al., 2022). Menurut Ridha et al. (2021), penerapan media video pada proses pembelajaran dianggap efektif dilakukan untuk membantu anak didik dalam memperoleh pengetahuan, selain itu penggunaan media video juga disukai oleh anak didik sehingga mereka menjadi termotivasi dalam belajar dan pendidik menjadi terangsang dalam membuat video kreatif atau menemukan video-video menarik yang bisa dijadikan sebagai materi belajar anak.

Hasil temuan tersebut sama dengan temuan yang diperoleh Magfirah (2021), berdasarkan hasil penelitiannya menyimpulkan penggunaan video efektif untuk meningkatkan skor belajar anak, hal tersebut terlihat melalui hasil penelitian dimana menunjukkan skor mean *pretest* 49,94 dan skor mean *posttest* ialah 76,70. Hasil itu menunjukkan bahwa nilai *posttest* atau nilai yang didapat setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan video mengalami kenaikan dari hasil awal ketika belum diberikan perlakuan dengan menggunakan video. Sejalan pula dengan temuan ilmiah oleh Okti Vanni, (2019) yang menyatakan penerapan video berpengaruh pada pengembangan kognitif anak, hal tersebut terbukti dengan jumlah penelitian memiliki rata-rata awal sebesar 12.86% naik 27.62% dimana t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , 2,1167 lebih besar dari 1,7530. Hal itu diketahui bahwa dengan kegiatan belajar mengajar menggunakan video dirasa lebih menarik oleh peserta didik dibanding belajar menggunakan buku, karena dalam video tersebut memuat beberapa unsur seperti tulisan, suara, serta berbagai macam gambar, sehingga anak menjadi tertarik untuk menyimak dan mendengarkan materi yang disampaikan dalam video.

B. Identifikasi Masalah

Latar belakang tersebut akan diidentifikasi berdasarkan temuan permasalahan:

1. Peserta didik kesulitan mengenali huruf, mengeja huruf, serta membuat kata. Hal tersebut diketahui bahwa kurangnya perhatian dari guru kelas dan penggunaan media ajar.

2. Anak didik masih kurang terkait kemampuan menulis permulaan. Terlihat ketika anak didik memegang pensil/pulpen belum benar, kemudian kekuatan dan kelenturan otot-otot yang ada pada jari-jari anak yang masih kaku berakibat pada tulisan yang dihasilkan siswa menjadi susah terbaca.
3. Pendidik menganggap bahwa keterampilan menulis dapat tumbuh dengan sendirinya tanpa diberikan stimulus yang menyebabkan kemampuan menulis anak tidak berkembang.
4. Kemampuan berhitung anak didik tersebut tergolong cukup rendah.
5. Guru yang tidak pernah memberikan media yang dapat menstimulus kemampuan dalam berhitung peserta didik.
6. Guru yang belum memanfaatkan dan menyediakan media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran calistung
7. Penerapan tes calistung sebagai syarat awal masuk sekolah sekolah dasar.
8. Orang tua terlalu mengharapan anak didik untuk menguasai kemampuan calistung lebih dini.
9. Penggunaan media pembelajaran tanpa adanya modifikasi memunculkan beberapa hal seperti, kejenuhan, kebosanan, kemalasan yang dirasakan anak, selain itu juga dapat menurunkan semangat anak dalam belajar.
10. Media pembelajaran yang minim tersedia diakibatkan oleh rendahnya kreativitas guru dalam menciptakan media pembelajaran.
11. Pembelajaran hanya menggunakan lembar kerja yang menjadikan kegiatan belajar menjadi monoton.

C. Batasan Masalah

Identifikasi masalah sebelumnya akan dibatasi permasalahan pada pembelajaran hanya menggunakan lembar kerja yang menjadikan kegiatan belajar menjadi monoton, terdapat anak didik kesulitan mengenal huruf dan mengeja huruf, beberapa anak didik yang masih kurang terkait kemampuan menulis awal/permulaan, serta terdapat anak yang belum mampu atau belum bisa berhitung dengan baik, sehingga penelitian ini akan menguji efektivitas media video pembelajaran interaktif terhadap kemampuan calistung anak usia 5-6 tahun.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana efektivitas penggunaan video pembelajaran interaktif terhadap kemampuan calistung (baca tulis hitung) anak usia 5-6 tahun?.
2. Apakah ada perbedaan efektifitas penggunaan video pembelajaran interaktif dengan media lain terhadap kemampuan calistung (baca, tulis, hitung) anak usia 5-6 tahun?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian disampaikan berikut ini:

1. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan video pembelajaran interaktif terhadap kemampuan calistung (baca, tulis, hitung) anak usia 5-6 tahun.

2. Untuk mengetahui perbedaan efektivitas penggunaan video pembelajaran interaktif dengan media lain terhadap kemampuan calistung (baca, tulis, hitung) anak usia 5-6 tahun

F. Manfaat Penelitian

Penelitian “Efektivitas penggunaan video pembelajaran interaktif terhadap kemampuan calistung (baca, tulis, hitung) anak usia 5-6 tahun” ini diharapkan mempunyai manfaat:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada bidang pendidikan terkait dengan kemampuan calistung (baca, tulis, hitung), berkaitan dengan efektivitas video pembelajaran interaktif terhadap kemampuan calistung anak usia 5-6 tahun.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi peserta didik

Video pembelajaran interaktif ini akan mempermudah dan menarik perhatian anak didik dalam pembelajaran khususnya terkait keterampilan calistung anak usia 5-6 tahun sehingga anak menjadi cukup siap untuk melanjutkan kejenjang sekolah dasar.

- b. Bagi Guru

Media video pembelajaran interaktif bisa menjadi motivasi guru menciptakan bahan ajar yang lebih bagus dan sesuai sebagai alat bantu guru dalam proses pembelajaran calistung anak didik.

c. Bagi penulis

Menambah wawasan penulis terkait efektivitas penggunaan video pembelajaran interaktif terhadap kemampuan calistung anak usia 5-6 tahun.

d. Bagi lembaga pendidikan

Dapat menjadi pertimbangan dan motivasi bagi lembaga agar terciptany pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan calistung (baca, tulis, hitung) anak didik kelompok B.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, S. (2009). *Teknologi pembelajaran*. (Surakarta). Yuma Pustaka
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. (Jakarta). Rineka Cipta
- Anggraeni, S. W., et al., (2021). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327.
- Aziz, Z. (2019). Fluxus animasi dan komunikasi di era media baru digital. *Channel Jurnal Komunikasi*, 7(1), 49–58.
- Biassari, I., et al., (2021). Peningkatan hasil belajar matematika pada materi kecepatan menggunakan media video pembelajaran interaktif di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2322–2329.
- Cendana, H., & Suryana, D. (2021). Pengembangan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 771–778. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1516>
- Eprilia, U. H., & Prasetyarini, A. (2011). Implementasi metode pembelajaran calistung permulaan bagi anak play group aisyiah di kecamatan kartasura, sukoharjo. *Jurnal Penelitian Humaniora*, 12(2), 126–136.
- Etnawati, S. (2021). Implementasi teori vygotsky terhadap perkembangan bahasa anak usia dini. *Jurnal Pendidikan*, 22(2), 130–138. <https://doi.org/10.52850/jpn.v22i2.3824>
- Fadhli, M. (2015). Pengembangan media pembelajaran berbasis video kelas iv sekolah dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 24–29. <https://doi.org/10.24269/dpp.v3i1.157>
- Fahmi, F., et al., (2021). Strategi guru mengenalkan konsep dasar literasi di paud sebagai persiapan masuk sd/mi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 931–940. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.673>
- Febriani, D. N., et al., (2021). Peningkatan kualitas calistung anak usia sekolah dasar di rw. 06 desa ciporeat melalui pendekatan bcct (beyond center and circles time). *Proceedings UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 1(60), 95–107.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Prosiding DPNPM Unindra 2019*, 5(1), 181–188.
- Haris, T., & Rukmana, S. (2017). Pengaruh Pengenalan calistung terhadap hasil belajar siswa di tk anak sholeh an-nur kecamatan cerme lor tahun pelajaran 2016-2017. *Ilmiah Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 1–18.
- Harsiati, T. (2018). Karakteristik soal literasi membaca pada program pisa. *LITERA*, 17(1), 90–106. <https://doi.org/10.21831/ltr.v17i1.19048>
- Haryadi, M. (2019). Pemanfaatan youtube sebagai media ajar dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar. *Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran Dan*

Penelitian, 5(1), 135–159.
<https://journal.uniga.ac.id/index.php/JK/article/view/588>

- Hasan, M., et al., (2021). *Media pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Hayati, N., et al., (2017). Hubungan penggunaan media pembelajaran audio visual dengan minat peserta didik pada pembelajaran pendidikan agama islam di sman 1 bangkinang kota. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 14(2), 160–180. [https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2017.vol14\(2\).1027](https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2017.vol14(2).1027)
- Hosna, R. (2016). Model pembelajaran terpadu berbasis permainan kotak jaring laba-laba untuk meningkatkan kesiapan belajar calistung anak usia dini pada kelompok bermain paramadina sidokerto mojawarno kabupaten jombang. *Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(2).
- Huliyah, M. (2016). Hakikat pendidikan bagi anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Guru Raudlatul Athfal*, 1(1), 60–71. <https://doi.org/10.24090/insania.v15i3.1552>
- Ibda, F. (2015). Perkembangan kognitif teori jean piaget. *Jurnal Intelektualita*, 3(1), 27–38.
- Ismail, M. (2008). *Strategi pembelajaran agama islam berbasis paikem pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, menyenangkan*. RASAIL Media Group.
- Iwantara, I., et al., (2014). Pengaruh penggunaan media video youtube dalam pembelajaran ipa terhadap motivasi belajar dan pemahaman konsep siswa. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi IPA*, 4(1), 1–13. <https://www.neliti.com/id/publications/122399/pengaruh-penggunaan-media-video-youtube-dalam-pembelajaran-ipa-terhadap-motivasi>
- Jarmita, N. (2015). Kesulitan pemahaman konsep matematis siswa dalam pembelajaran matematika di kelas awal sekolah dasar. *PIONIR: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 1–16. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/Pionir/article/view/176/157>
- Jesika, D. D., et al., (2022). E-Flashcard berbasis video animasi pada tema binatang untuk menstimulasi perkembangan bahasa anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(2), 335–343. <https://doi.org/10.23887/paud.v10i2.48765>
- Jumiati, S. (2020). *Pengenalan pembelajaran membaca, menulis, dan berhitung (calistung) tahap dasar di RA. al hunafa palangka raya*.
- Khan, I. R., & Yuliani, N. (2016). Meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini melalui permainan bowling kaleng. *UniversumJurnal Keislaman Dan Kebudayaan*, 10(1), 65–71. <https://doi.org/10.30762/universum.v10i1.224>
- Kristanto, K., et al., (2015). Perubahan mindset kader pos paud sekar melati jaya tentang pengenalan calistung di paud menuju pembelajaran berorientasi bermain. *Jurnal E-Dimas*, 6(2), 79–84. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v6i2.965>

- Kuntarto, E. (2013). *Pembelajaran calistung*.
- Kusmiarti, R., & Paulina, Y. (2023). Pendampingan guru dalam menumbuhkan kemampuan literasi membaca siswa sekolah dasar muhammadiyah 2 pendakian kota bengkulu. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bumi Raflesia*, 6(1), 130–139.
- Kusno, K., et al., (2020). Analisis kesulitan membaca permulaan pada siswa kelas I di sdn demangan yogyakarta. *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 3(3), 432–439. <https://doi.org/10.30738/trihayu.v6i2.8054>
- Latifah, L., & Rahmawati, F. P. (2022). Penerapan program calistung untuk meningkatkan literasi numerasi siswa kelas rendah di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5021–5029. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3003>
- Lestari, M. I. (2019). *Persepsi orang tua terhadap pentingnya calistung untuk anak usia 5-6 tahun di tk kartika ix-35 jember*.
- Lisa, L. (2018). Pengenalan berhitung matematika pada anak usia dini lisa. *Jurnal Pendidikan Anak*, IV(2), 1–14.
- Listriani, A., et al., (2020). Kemampuan keaksaraan anak usia 5-6 tahun dalam penerapan metode spalding di tk quantum indonesia. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 591–598. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.680>
- Magfirah, N. (2021). Peranan video youtube sebagai alternatif media pembelajaran di masa pandemi. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 1(2), 51–58. <https://doi.org/10.51574/jrip.v1i2.29>
- Mansyur. (2009). *Pendidikan anak usia dini dalam islam* (yogyakarta). Pustaka Pelajar.
- Mardiyanti, T., et al., (2021). Pengembangan model stimulasi calistung pada sentra persiapan bagi anak usia dini. *Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 5(1), 107–119.
- Marlisa, L. (2016a). Tuntutan calistung pada anak usia dini. Jurnal. *Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 1(3), 25–38.
- Marlisa, L. (2016b). Tuntutan calistung pada anak usia dini. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 1(3), 25–38. <https://doi.org/10.14421/jga.2016.13-03>
- Masitoh, I. (2022). Penerapan pra literasi pada anak usia dini di TK fajar. *Edu Happiness: Jurnal Ilmiah Perkembangan Anak Usia Dini*, 1(1), 43–53.
- Masjidi, M. (2016). Kreativitas guru paud dalam mengajar calistung pada anak. *Jurnal Skripsi*, 3–19.
- Menteri, P. D. K. R. I. (2014). Standar nasional pendidikan anak usia dini. In *Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republik indonesia* (pp. 1–15).
- Miftah, M. (2018). Pengembangan dan pemanfaatan multimedia dlam

- pembelajaran interaktif. *Jurnal Litbang*, XIV(2), 147–156.
- Mustari, L., et al., (2020). Keterampilan menulis anak 4-5 tahun. *Jurnal PAUD Agapedia*, 4(1), 39–49.
- Novita, et al., (2019). Penggunaan media pembelajaran video terhadap hasil belajar siswa sd. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64–72. <https://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/article/view/22103/10859>
- Novita, et al. (2021). Pelaksanaan kegiatan pembelajaran membaca, tulis dan hitung (calistung) untuk meningkatkan kemampuan matematis santri tpa al-ukhwah di desa tanjung deah, aceh besar. *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 226–232. <https://doi.org/10.22373/jrpm.v1i2.951>
- Okti Vanni, S. (2019). *Pengaruh penggunaan media audio visual terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di tk dwi utama deli serdang*.
- Pratiwi, E. (2015). Pembelajaran calistung bagi anak usia dini antara manfaat akademik dan resiko menghambat kecerdasan mental anak. “*Inovasi Pembelajaran Untuk Pendidikan Berkemajuan*,” November, 278–283. <http://semnas.fkip.umpo.ac.id/wp-content/uploads/2015/12/033-Ema-Pratiwi.pdf>
- Pratiwi, L. (2018). Media video: Solusi pembelajaran ips bagi siswa sekolah dasar. *PROSIDING Seminar Nasional Pendidikan Era Revolusi*, 338–350.
- Pratiwi, S. H. (2021). Upaya meningkatkan literasi membaca di masa pandemi melalui kegiatan seminggu sebuksu. *FITRAH: International Islamic Education Journal*, 3(1), 27–48. <https://doi.org/10.22373/fitrah.v3i1.835>
- PRESIDEN REPUBLIK INDONESIA. (2003). Sistem pendidikan nasional. *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Indonesia* (pp. 11–12). <https://doi.org/10.24967/ekombis.v2i1.48>
- Rachman, Y. A. (2019). Mengkaji ulang kebijakan calistung pada anak usia dini. *Kajian Dan Pengembangan Umat*, 2(1), 14–22.
- Rahayu, N. (2018). Pembelajaran calistung bagi anak usia dini. *Journal of Islamic Early Childhood Education*, 1(2), 58–63.
- Ratna Dewi, et al., (2021). Meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia dini melalui video animasi. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 99. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.36800>
- Ridha, M., et al., (2021). Efektifitas penggunaan media video pada pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar saat pandemi covid-19. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 154–162.
- Riskayanti, S., & Suwardi, S. (2018). Meningkatkan kemampuan menulis permulaan anak usia 4-5 tahun melalui kegiatan finger painting. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 1(1), 61–69. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v1i1.567>
- Rohani, R. (2020). Media pembelajaran. *Media Pembelajaran*.

- Rohman, Y. A., et al., (2022). Analisis kesulitan membaca permulaan pada siswa kelas satu di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5388–5396. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2946>
- Rosalina, S. S., & Suhardi, A. (2020). Need analysis of interactive multimedia development with contextual approach on pollution material. *INSECTA: Integrative Science Education and Teaching Activity Journal*, 1(1), 93–108. <https://doi.org/10.21154/insecta.v1i1.2107>
- Sapriyah, S. (2019). Peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470–477. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Sarnah, S., et al., (2020). Pelaksanaan kegiatan jurnal pagi dalam mengembangkan kemampuan menulis permulaan pada anak usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1–15.
- Sudarsana, U. (2014). Pembinaan minat baca. *Universitas Terbuka*.
- Sugiono, S., & Kuntjojo, K. (2016). Pengembangan model permainan pra-calistung anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 10(2), 255–276. <https://doi.org/10.21009/jpud.102.04>
- Sunani, S. (2017). Pengembangan kemampuan motorik halus anak melalui permainan melipat kertas (origami) di raudhatul athfal ar-russydah 1 kedaton bandar lampung. In *Doctoral dissertation, IAIN Raden Intan Lampung* (Vol. 53, Issue 9).
- Suyadi, S. (2016). Perencanaan dan asesmen perkembangan pada anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 1(1), 65–73. <http://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/index.php/goldenage/article/view/1251>
- Syawaludin, A., et al., (2019). Development of augmented reality-based interactive multimedia to improve critical thinking skills in science learning. *International Journal of Instruction*, 12(4), 331–344. <https://doi.org/10.29333/iji.2019.12421a>
- Towson, J. A., et al., (2019). Reading beyond the book: Educating paraprofessionals to implement dialogic reading for preschool children with language impairments. *Topics in Early Childhood Special Education*, 40(2), 1–16. <https://doi.org/10.1177/0271121418821167>
- Wardiah, D. (2017). Peran storytelling dalam meningkatkan kemampuan menulis, minat membaca dan kecerdasan emosional siswa. *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 15(2), 42–56. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/didaktika/article/view/1236>
- Widyaningrum, H. K. (2015). Penggunaan media audio untuk meningkatkan kemampuan menyimak dongeng anak pada siswa kelas iv sekolah dasar. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 5(02), 200–209. <https://doi.org/10.25273/pe.v5i02.284>
- Yudianto, A. (2017). Penerapan video sebagai media pembelajaran. *Seminar*

Nasional Pendidikan, 234–237.

Yuliana, R. (2017). Pembelajaran membaca permulaan dalam tinjauan teori artikulasi penyerta. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA*, 343–350.

Yulisar, N. A., et al., (2020). Pembelajaran calistung : Peningkatkan perkembangan kognitif pada kelompok b di tk angkasa tasikmalaya. *Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 5(1), 17–29.

Yulistiana, R. (2016). *Upaya pengembangan kemampuan mengenal angka 1 – 10 pada anak di taman kanak-kanak kesuma tanjung karang barat bandar lampung*.

Zubaidah, E. (2003). Draft buku pengembangan bahasa anak usia dini. In *Jurusan Pendidikan Dasar dan Prasekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta* (pp. 1–156).