

## Pengembangan Video Dongeng Angka untuk Anak 4-5 Tahun

Afriani Humairah<sup>1✉</sup>, Oktarina Dwi Handayani<sup>2</sup>  
Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Indonesia<sup>(1,2)</sup>  
DOI: [10.31004/aulad.v6i1.502](https://doi.org/10.31004/aulad.v6i1.502)

✉ Corresponding author:  
[\[afriani.humairah@gmail.com\]](mailto:afriani.humairah@gmail.com)

### Article Info

### Abstrak

**Kata kunci:**  
*Pengembangan Media;*  
*Video Dongeng;*  
*Pengenalan Angka;*  
*Anak Usia Dini*

Anak usia dini memiliki rentang konsentrasi yang sangat pendek dalam menerima pembelajaran. Agar pengenalan angka menjadi materi yang menarik, dibutuhkan media yang dapat menstimulasi konsentrasi anak. Artikel ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran pengenalan angka menggunakan video dongeng yang valid dan efektif. Penelitian ini menggunakan model pendekatan R&D (Research and Development) ADDIE. Pada penelitian ini peneliti menggunakan 34 anak yang berusia 4-5 tahun. Pemilihan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling*. Teknik analisis data dilakukan sesuai prosedur pengembangan yang dilakukan dengan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil analisis data menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan berupa video dongeng angka memiliki kevalidan dan keefektifan. Pemilihan karakter tokoh dan materi yang disesuaikan dengan usia anak mampu menambah motivasi belajar anak tentang angka. Implikasi hasil penelitian ini dapat digunakan oleh guru PAUD dalam mengenalkan angka pada anak usia dini dengan cara yang berbeda dan menarik.

### Abstract

**Keyword:**  
*Media Development;*  
*Fairy Tailed Video;*  
*Number Recognition*  
*Early Childhood*

Early childhood has a very short concentration span for learning. Media are needed to stimulate children's concentration for number recognition to become interesting material. This article aims to produce number recognition learning media using video fairy tales that are valid and effective. This study uses the ADDIE R&D (Research and Development) approach. In this study, researchers used 34 children aged 4-5 years. The sample selection was carried out using the purposive sampling technique. Data analysis techniques were carried out according to development procedures carried out by quantitative descriptive analysis. The results of the data analysis show that the product developed in the form of a number-story video has validity and effectiveness. The selection of characters and material adapted to the child's age can increase children's learning motivation about numbers. PAUD teachers can use the implications of the results of this study to introduce numbers to early childhood differently and interestingly.

## 1. PENDAHULUAN

Para peneliti telah menunjukkan bahwa anak-anak mulai berpikir secara matematis sejak usia dini (Ayub et al., 2013). Secara tidak langsung, orangtua mengenalkan angka dengan cara mengajak anak berbicara dan bernyanyi. Setiap kegiatan yang dilakukan orangtua bersama dengan anak selalu diiringi dengan angka baik dalam melangkah, bermain, maupun kegiatan lainnya secara berkelanjutan. Perilaku yang tidak disadari ini membawa anak untuk terus mendengar berbagai kata yang berhubungan dengan angka sehingga mereka terus merekam ke dalam memori jangka panjang. Bahkan, studi saat ini telah menemukan bahwa kinerja seorang anak sebelum sekolah dasar memprediksi pembelajaran konsep matematika hingga SMA (Duncan et al., 2007).

Pendidikan matematika untuk anak usia dini melibatkan banyak konsep seperti menghitung, mengukur, grafik, estimasi, probabilitas, bentuk geometris, posisi temporal dan spasial (Kesicioğlu, 2021). Salah satu konsep matematika yang harus dipelajari anak di usia prasekolah adalah pengenalan angka. Anak usia dini secara umum mengembangkan pola yang sama untuk belajar angka dan aritmatika. Sebagai contoh, anak mungkin akan belajar secara verbal untuk berhitung tanpa urutan yang benar. Mereka akan mengucapkan angka dalam setiap rangkaian yang mungkin tidak mengikuti urutan konvensional seperti 'satu, dua, tiga, enam, delapan, sepuluh' (Lee & Md-Yunus, 2016). Oleh karena itu, stimulasi dengan memberikan paparan lebih banyak tentang angka membantu anak untuk mengucapkan angka dengan urutan yang benar.

Untuk membantu anak lebih memahami angka, mereka disarankan untuk menghitung benda nyata yang membentuk pengalaman. Kegiatan harian untuk anak usia dini harus mencakup nyanyian, permainan jari dan cerita yang melibatkan penghitungan. Mereka juga harus didampingi selama kegiatan ini. Guru dapat berperan sebagai pembimbing dan memberikan penekanan pada informasi penting untuk anak. Merancang kegiatan pembelajaran matematika untuk anak-anak di prasekolah adalah penting dan terkadang menantang bagi para guru (Alkhede & Holmqvist, 2021). Lebih lanjut, partisipasi aktif anak dalam pembelajaran menjadi faktor terpenting untuk merancang intervensi pengajaran yang efektif sehingga dapat mengembangkan kemampuan matematis anak (Papadakis et al., 2017). Salah satu tantangan dalam pengenalan angka pada anak usia dini adalah menciptakan keseimbangan antara pengalaman dan minat anak-anak sebelumnya versus menawarkan pengalaman dan tantangan baru menuju tujuan pembelajaran (Palmér & Björklund, 2023).

Di sisi lain, anak usia dini memiliki rentang konsentrasi yang sangat pendek dalam menerima pembelajaran. Biasanya rentang konsentrasi yang diterima anak itu 2-3 menit setelah itu mereka akan sibuk dengan kegiatannya sendiri. Konsentrasi belajar memiliki dampak yang sangat besar terhadap hasil belajar. Konsentrasi penuh pada anak memberi anak kesempatan untuk memahami aspek-aspek penting dari pembelajaran yang diajarkan. Hal ini berarti konsentrasi dapat membuat seseorang menguasai apa yang dipelajarinya (Manurung & Simatupang, 2019). Dengan demikian, konsentrasi anak menjadi salah satu faktor keberhasilan untuk membangun pengetahuan, termasuk pengetahuan tentang angka. Selain itu, proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru (*teacher centered*) membuat siswa pasif dan siswa mudah bosan. Hal ini didasarkan pada hasil data dan fakta di lapangan pada Lembaga PAUD di wilayah Jakarta Timur. Studi yang dilakukan oleh Ayub et al., (2013) juga menunjukkan bahwa secara umum, anak usia lima tahun pandai menyebutkan angka yang lebih rendah (1 sampai 5) dan menghadapi masalah mewakili angka yang lebih besar (6 sampai 10) meskipun ada yang baik. Ketidakmampuan menyebutkan nama bilangan untuk bilangan yang lebih besar (6 sampai 10) merupakan masalah sementara sehingga dibutuhkan solusi yang tepat.

Rendahnya minat anak untuk mengenal angka juga dilaporkan oleh studi terdahulu menjadi salah satu permasalahan dalam matematika (Rokhadi, 2019). Minat anak yang rendah menyebabkan kemampuan mengenal angka masih berada dalam kategori belum berkembang. Anak sudah dapat menyebutkan bilangan tetapi tidak mengenal lambangnya (Dhear A, 2020; Nurrahmadani et al., 2017). Bahkan studi lain menambahkan bahwa anak taman kanak-kanak sudah membilang sampai 20, tetapi belum dapat menunjukkan lambang secara tepat (Nurmainis, 2012). Lebih lanjut, kegiatan yang kurang menarik dan kurang melibatkan penggunaan media menyebabkan anak cepat bosan dalam belajar dan tidak tertarik mengikuti pembelajaran sampai selesai (Jarwani, 2022). Terlebih, pembelajaran yang masih berpusat pada guru dengan metode klasikal tanpa memberikan pilihan kegiatan apa yang disenangi oleh anak (Solfiah et al., 2021). Kondisi ini menyebabkan anak menjadi pasif dan tidak memiliki pilihan lain selain mengikuti apa yang disediakan oleh guru. Pembelajaran menjadi tidak menarik dan kurang antusias dari anak.

Agar menjadi materi yang menarik, dibutuhkan media yang dapat menstimulasi konsentrasi anak. Penggunaan media yang menarik akan mudah dimengerti anak, dan juga berguna untuk anak dalam mengenalkan konsep pengenalan angka pada anak. Salah satu media yang dapat digunakan adalah video. Video memungkinkan anak untuk 83% persen belajar melalui penglihatan dan 11% melalui pendengaran sehingga memiliki pengalaman belajar yang efektif (Giblin, 2005). Video yang menarik dibutuhkan agar anak bisa fokus ke materi yang sedang dipelajari. Studi yang dilakukan oleh Dwy Rahayu (2013) dan Fahri (2017) melaporkan bahwa pembelajarannya menjadi lebih efektif ketika menggunakan video yang secara khusus berdampak terhadap kemampuan kognitif dan hasil belajar anak. Namun ada beberapa hal yang harus diperhatikan oleh guru ketika menggunakan video (Maymunah & Watini, 2021). Durasi, isi video, dan persiapan peralatan pendukung harus dipastikan sesuai untuk anak usia dini.

Berdasarkan uraian di atas, media yang tepat dibutuhkan anak untuk mengenal angka. Studi pengembangan media untuk pengenalan angka telah dilakukan oleh peneliti terdahulu. Suryana & Hijriani (2021)

menjelaskan bahwa video mampu untuk meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian tersebut didasarkan pada kondisi kurangnya inovasi dan kreativitas oleh guru dalam membuat media pembelajaran. Media yang dikembangkan dalam penelitian tersebut mengangkat kearifan lokal. Selain video, pengenalan angka juga dapat dilakukan dengan game edukatif berbasis android (Solfiah et al., 2021). Media ini melatih keterampilan anak dalam memecahkan permasalahan sehari-hari melalui cara yang menyenangkan. Jika ingin mengenalkan cara mengurutkan angka dengan benar, maka pendidik dapat menggunakan media puzzle. Studi terdahulu melaporkan bahwa puzzle dan media gambar memudahkan anak untuk mengenal dan mengurutkan angka secara menarik (Khairiah et al., 2020; Syukron Al Mubarak & Amini, 2019). Meskipun kedua media ini umum dipakai dalam pembelajaran, efektivitasnya masih dapat digunakan untuk mengenalkan angka pada anak usia dini. Gambar tidak hanya dapat menyampaikan materi, tetapi juga dapat melatih keterampilan berpikir dan imajinasi anak. Ketika melihat sebuah gambar, anak akan mengasosiasikan apa yang dilihatnya dengan pengalaman di masa lampaunya. Meskipun sudah banyak media yang dikaji untuk pengenalan angka, media yang dirancang khusus untuk menstimulasi pengenalan seperti itu terkadang masih dianggap kontroversial dalam pendidikan anak usia dini (Palmér & Björklund, 2023). Studi yang membahas bagaimana pengenalan angka menjadi lebih bermakna dan cara yang tepat untuk anak usia dini masih sangat terbatas. Terlebih studi yang mengintegrasikan metode dongeng untuk mengenalkan angka. Oleh karena itu, artikel ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran pengenalan angka menggunakan video dongeng yang valid dan efektif.

## 2. METODE

Penelitian ini menggunakan model pendekatan R&D (Research and Development) ADDIE. Model ADDIE meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Metode ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yakni menghasilkan produk. Data yang akan dikumpulkan berupa data kualitatif maupun kuantitatif. Data kualitatif dikumpulkan pada tahap analisis dan desain. Sedangkan data kuantitatif dikumpulkan pada tahap pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Kedua jenis data ini akan saling melengkapi sehingga akan digunakan sebagai dasar untuk menyempurnakan produk yang dibuat. Pada tahap pengembangan, produk yang telah didesain divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Instrumen yang digunakan dalam tahap ini adalah angket. Kisi-kisi instrumen kelayakan produk dapat dilihat pada Tabel 1 berikut ini.

**Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Kelayakan untuk Ahli**

No.	Aspek	Ahli Media	Aspek	Ahli Materi
		Indikator		Indikator
1.	Penyajian Bahasa	Kesesuaian dalam kemenarikan bahasa	Isi Materi	Kesesuaian video dongeng angka untuk mendukung pembelajaran pengenalan konsep angka pada anak.
		Kemudahan dalam memahami bahasa yang diucapkan tokoh		Kesesuaian materi video dongeng angka dengan tingkat kemampuan pengenalan konsep angka pada anak.
2.	Penyajian media	Penyajian video yang menarik Penyajian ilustrasi yang sistematis	Kejelasan Materi	Kejelasan materi pada gambar
3.	Tampilan menyeluruh	Kualitas video Kualitas tokoh-tokoh Kualitas gambar dan konsep materi	Kurikulum	Kesesuaian materi video dongeng angka dengan kemampuan pengenalan konsep angka pada anak.
4.	Penggunaan	Video dapat digunakan oleh siapa saja dan dimana saja Berbentuk link youtube	Tujuan	Kesesuaian video dongeng angka untuk kemampuan pengenalan konsep angka anak.
5			Bahasa	Kesederhanaan, keterbacaan, dan kemudahan untuk dipahami tatis yang digunakan
6			Motivasi	Kesuaian materi untuk memotivasi belajar anak

Penelitian ini dilakukan disalah satu daerah di Jakarta Timur, Indonesia pada bulan Juni tahun 2023. Pada penelitian ini peneliti menggunakan 34 anak yang berusia 4-5 tahun. Pemilihan sampel dilakukan dengan teknik

*purposive sampling*. Sampel ini akan terlibat dalam proses uji coba produk. Metode pengumpulan data dilakukan dengan observasi. Sebelum diujicobakan, instrumen divalidasi terlebih dahulu oleh ahli. Validasi instrument dalam menguji kelayakan item tes yang dilakukan dengan validasi konstruk (Tabel 2). Setelah dinyatakan layak digunakan, maka instrument yang sudah di validasi dengan perbaikan dapat diujicobakan pada anak usia 4-5 tahun sesuai dengan sampel penelitian. Proses penelitian dilakukan kurang lebih dalam waktu 2 minggu dengan cara menyebar gform kepada sampel peneliti yang diwakili oleh orang tua anak tersebut.

**Tabel 2. Kisi-Kisi Intrumen Uji Coba Produk**

No.	Aspek	Indicator
1.	Penyajian materi	Paparan materi
		Tujuan pembelajaran
		Manfaatnya media pembelajaran
2.	Kualitas media	Penyampaian materi
3.	Produksi video	Penampilan video
4.	Tampilan Visual	Bentuk media
		Desain produk
		Kejelasan menyampaikan materi
		Kejelasan gambar
		Kejelasan teks
		Kejelasan suara

Teknik analisis data dilakukan sesuai prosedur pengembangan yang dilakukan dengan analisis deskriptif kuantitatif. Informasi yang diperoleh dari hasil penelitian diperoleh dari evaluasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan respon anak. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = angka persentase

f = frekuensi

n = jumlah responden

Data yang telah dianalisis menggunakan rumus di atas kemudian ditentukan berdasarkan kriteria pada Tabel 3 berikut ini.

**Tabel 3. Kriteria Validasi**

Persentase	Kategori
86% - 100%	Sangat Valid
71% - 85%	Valid
56% - 70%	Cukup Valid
< 55%	Kurang Valid

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan berupa video dongeng angka memiliki kevalidan, keefektivan, dan kepraktisan. Berikut hasil yang diperoleh dengan menerapkan lima tahapan model ADDIE.

#### *Tahapan Analisis*

Pada tahap ini, peneliti membuat penilaian kebutuhan (*Need Assesment*). Analisis kebutuhan guru dan siswa, yang tujuannya adalah untuk memperoleh informasi tentang perkembangan video dalam pengenalan angka pada anak usia dini. Ditinjau dari pendidik, kebutuhan yang diperoleh adalah adanya tantangan yang dialami guru ketika memfasilitasi pembelajaran di kelas. Guru tetap menggunakan kalkulator dan papan tulis dalam kegiatan megajar, sesuai dengan temuan observasi studi guru. Pada saat yang sama, guru lebih banyak menjelaskan dalam proses pengajaran melalui metode cerah daripada menggunakan lingkungan belajar, dimana mahasiswa menjadi mengantuk dan lelah. Karena keterbatasan waktu dalam pembuatan media pembelajaran, guru mengatakan bahwa dia kadang-kadang jarang menggunakan media tersebut.




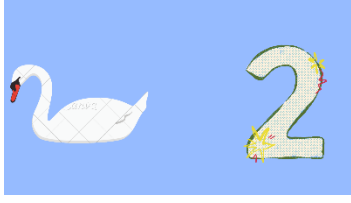
Selanjutnya, ditinjau dari analisis siswa, dapat diketahui bahwa anak masih ada yang belum tau tentang angka, bentuk angka, dan bahkan masih ada anak yang terbalik dalam penulisan angka tersebut. Pengamatan juga mengungkapkan bahwa anak menyukai sesuatu yang kongkrit dengan ilustrasi dan gambar. Berdasarkan beberapa

permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan media yang dapat menunjang pengenalan angka. Media yang dipilih adalah video dongeng. Media ini merupakan media berbentuk video animasi yang berisikan cerita dongeng mengenai angka, yang dapat membantu meningkatkan keinginan siswa untuk lebih memahami angka. Pemilihan video menjadi salah satu media yang tepat untuk dikembangkan didukung oleh studi terdahulu yang mengungkapkan bahwa cerita yang menarik dan warna-warna yang ada pada video animasi lebih disukai oleh anak-anak karena mengandalkan indera pendengaran dan penglihatan (Hapsari & Zulherman, 2021). Video juga dapat mengoptimalkan visualisasi materi yang tidak mampu dilihat atau dibayangkan oleh siswa (Mashuri & Budiyo, 2020).

**Tahap Desain**

Tahap desain atau perencanaan video animasi dilakukan dengan tujuan untuk memudahkan anak mengenal angka melalui bentuk-bentuk yang ada di sekitar anak. Peneliti kemudian mendesain *scenario* dan *script* yang akan di tampilkan dalam video. Desain tersebut dikembangkan menjadi menarik sesuai dengan karakteristik anak. Pada tahap desain awal, membuat *storyboard* dan rancangan video dongeng angka sesuai pada Tabel 4 .

**Tabel 4. Sampel Storyboard Video Dongeng Angka**

Visualisasi	Halaman	Keterangan
	Judul video	Tumbnail pada video yang berjudul “ <b>Mari Mengenal Angka</b> ” menampilkan background cuaca yang cerah, anak laki-laki dan perempuan dan taburan angka. Tujuannya adalah untuk menyampaikan langsung kepada penonton mengenai isi video.
	Pengenalan tokoh	Pengenalan tokoh dalam video agar anak mengetahui yang memperkenalkan tentang angka. Terdapat tokoh anak laki-laki dan perempuan. Diawali oleh Huma terlebih dahulu untuk memperkenalkan diri setelah itu dilanjutkan oleh Ihsan.
	Pengenalan angka satu menyerupai sapu	Pada bagian ini adik huma akan bertanya kepada bang ihsan bentuk dari gambar tersebut dan bang ihsan akan menjawab dan menjelaskan bentuknya.
	Pengenalan angka dua menyerupai angsa berenang	Masih dengan hal yang sama huma disini bertanya kembali mengenai bentuk yang dia lihat kepada bang ihsan.

Tahap selanjutnya penelitian membuat sketsa dengan bantuan aplikasi Clip Studio Paint pada Gambar 1 berikut ini. Pemilihan warna dalam video ini juga disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini yaitu menggunakan tema warna *active energetic* atau biasa dikenal sebagai warna yang hangat. Kemudian, pada tahap gradasi perkembangan warna dilakukan dengan mengkolaborasikan warna menjadi satu kesatuan. Gaya huruf yang digunakan Kristen ITC dan gaya huruf angka sendiri menggunakan Harrington dengan ukuran huruf 52.



**Gambar 1. Sketsa Gambar**

Pada tahap ini, tokoh yang diilustrasikan dengan menggunakan jenis kartun. Kartun lebih disukai anak karena warna dan bentuknya yang menarik. Hal ini didukung oleh studi terdahulu yang menyatakan bahwa kartun termasuk media pendidikan pendidikan dengan tujuan agar siswa lebih banyak konten dan mampu memahami topik yang mereka pelajari (Ponza et al., 2018). Pemilihan warna yang hangat pada produk disesuaikan dengan karakter emosi yang sedang ditumbuhkan pada anak usia dini. Emosi positif dilaporkan studi terdahulu dapat distimulasi dengan penggunaan warna yang cerah (Pratiwi & Budisetiyan, 2013). Warna hangat dalam produk ini juga termasuk dalam warna cerah. Oleh karena itu, pemilihan warna menghindari penggunaan warna gelap. Studi lain menambahkan jika minat anak dalam belajar dapat distimulasi melalui warna yang menarik perhatiannya (Sari, 2004). Penggunaan warna yang tidak disukai anak menurunkan motivasi mereka untuk menyukai suatu hal. Warna yang dipilih dapat menimbulkan pengaruh terhadap kondisi psikologis anak baik secara langsung maupun tidak langsung. Pengembangan produk perlu memperhatikan terjadinya kesalahan dalam menempatkan warna yang dapat menimbulkan efek negatif.

Gaya huruf yang digunakan dalam produk berjenis Kristen ITC. Jenis huruf ini dipilih karena bentuknya yang menarik anak. Meskipun demikian, jika di amati lebih detail bentuk huruf ini tidak sederhana dan memiliki gaya khas sehingga perlu dievaluasi lebih jauh lagi keterbacaannya untuk anak. Hal ini ditekankan oleh hasil studi terdahulu yang mengungkapkan bahwa ketika memilih jenis huruf untuk anak sebaiknya memiliki karakter sederhana dan tidak terlalu tajam (Setiautami, 2011). Pemilihan huruf sebaiknya memiliki karakter terbuka dan bulat, tidak bersudut tajam, dan hindari *letterform non-traditional*. Salah satu contoh jenis huruf yang sering digunakan untuk tahap membaca awal adalah font jenis Sans Serif (Catherine & Satriadi, 2021). Jenis huruf ini memiliki desain tipografi dengan jarak yang renggang sehingga memudahkan anak untuk mengamati huruf demi huruf.

#### Tahap Pengembangan

Peneliti mengembangkan video dongeng angka dalam dua tahap yaitu: 1) tahap persiapan video dongeng angka dan 2) tahap uji validasi. Pada tahap persiapan video, video dongeng angka dikembangkan dalam bentuk video animasi. Setelah produk menjadi produk, ahli media, materi dan Bahasa melakukan uji validasi. Hasil yang diperoleh disajikan sesuai dengan tabel berikut:

**Tabel 4.2**  
**Hasil Uji Validasi**

Validator	Persentase	Kriteria
Pakar Media	73,80%	Baik
Ahli Materi	75,55%	Baik
Ahli Bahasa	76%	Baik

Dari hasil penilaian dari ahli media dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berupa video dongeng angka memperoleh hasil akhir dengan persentase sebesar 73,80 dalam kategori "Baik" dan media layak pakai dengan revisi di antaranya: pada menit ke 06:13 gambar angka tidak searah dengan angka 2 atau terbalik, kupu-kupu yang membentuk angka 3 sebaiknya disesuaikan dengan yang ada di storyboard, warna kursi pada angka 4 sama dengan warna meja jadi tidak ada perbedaannya, angka 6 di kotak amal masih kurang jelas, syal di boneka salju sebaiknya di hilangkan saja agar terlihat angka 8 nya, angka 1 sapu harus lebih tegak lagi, dan persamaan 0 di angka 10 di ganti dengan kelereng.

Sedangkan untuk ahli materi dengan persentase sebesar 75,55% dan ahli bahasa dengan persentase sebesar 76% dalam kriteria "Baik" dan media layak digunakan dengan revisi sesuai saran dan masukan dari ahli media di antaranya: benda dan angka di sesuaikan, tempo pada video lebih disesuaikan lagi, dan suara pada angka 7 sebaiknya diganti.

Revisi suara pada produk perlu dilakukan agar terdengar jelas oleh pengguna. Terlebih sasaran pengguna adalah anak usia dini yang sedang belajar cara mengucapkan angka yang benar sesuai dengan bentuknya. Hal ini juga

ditegaskan oleh Azhar (2011) yang menyatakan bahwa suara dalam video memperjelas alur sehingga melengkapi tujuan gerakan yang ada pada video. Jika suara yang terdengar tidak sesuai dengan gerakan atau tampilan pada video menyebabkan anak bingung. Kondisi ini dikhawatirkan dapat memberikan pemahaman yang kurang tepat untuk anak. Suara yang jelas juga menjadi salah satu dari indikator kelayakan media video (Ratna Dewi et al., 2021). Oleh karena itu, saran dari ahli sesuai untuk dilakukan revisi.

#### *Tahap Implementasi*

Tahap implementasi dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan pengajaran langsung kepada anak usia 4-5 tahun, lalu mengajak anak menyaksikan video dongeng angka. Kemudian kegiatan recalling guna mengetahui sejauh mana anak dapat memahami terkait topik yang dijelaskan. Media diujikan dengan cara mengimplementasikan media pada anak. Hasil penilaian pengujian produk boleh dikatakan media Pendidikan berupa video dongeng angka memperoleh hasil akhir dengan persentase sebesar 81,63% dalam kategori "Sangat Baik".

#### *Tahap Evaluasi*

Pada tahap ini, produk yang dikembangkan dianalisis kembali kelayakan, validitas serta keuntungan dan kerugian penggunaan sumber daya ini untuk mendukung pengenalan angka pada anak usia dini. Setelah dilakukan penilaian dari beberapa validasi dan uji coba, video dongeng angka dinyatakan layak sebagai salah satu video pembelajaran untuk anak usia dini. Belum dilakukannya uji kepraktisan pada guru menjadi salah satu kelemahan dalam penelitian ini. Uji kepraktisan dapat memberikan tambahan informasi untuk kesempurnaan produk. Meskipun media ditujukan untuk anak, namun mereka tetap membutuhkan pendampingan dari guru. Saran dan apa yang dirasakan guru ketika menggunakan media dapat menjadi data tambahan yang dapat dikumpulkan melalui angket dan wawancara.

#### **4. KESIMPULAN**

Video dongeng angka telah diuji menjadi media yang valid dan efektif. Selama proses pengembangan, produk telah dinilai oleh ahli sehingga dapat diperoleh kategori layak atau valid. Produk juga direvisi sesuai masukan para ahli sebelum diujicobakan ke anak. Efektivitas produk berhasil dilakukan dengan kategori sangat baik. Implikasi hasil penelitian ini dapat digunakan oleh guru PAUD dalam mengenalkan angka pada anak usia dini dengan cara yang berbeda dan menarik. Penelitian selanjutnya juga dapat menambahkan uji kepraktisan sehingga produk menjadi lebih baik.

#### **5. UCAPAN TERIMA KASIH**

Terimakasih kami ucapkan kepada PAUD Mawar Merah yang telah berkontribusi dan berpartisipasi terhadap penelitian ini. Terimakasih juga kami ucapkan kepada PG-PAUD Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka yang telah memberikan dukungan sehingga artikel ini dapat selesai dan terbit.

#### **6. REFERENSI**

- Alkhede, M., & Holmqvist, M. (2021). Preschool Children's Learning Opportunities Using Natural Numbers in Number Row Activities. *Early Childhood Education Journal*, 49(6), 1199–1213. <https://doi.org/10.1007/s10643-020-01114-9>
- Ayub, A., Ghazali, M., & Othman, A. R. (2013). Preschool Children's Understanding of Numbers from the Multiple Representation Perspective. *IOSR Journal Of Humanities And Social Science*, 14(6), 93–100. <https://doi.org/10.9790/0837-14693100>
- Azhar, A. (2011). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Catherine, R. A., & Satriadi. (2021). Pemanfaatan Tipografi Untuk Anak Usia Dini Melalui Media Komunikasi Visual. *Academia.Edu*, 2–9. [https://www.academia.edu/49017231/PEMANFAATAN\\_TIPOGRAFI\\_UNTUK\\_ANAK\\_USIA\\_DINI\\_MELALUI\\_MEDIA\\_KOMUNIKASI\\_VISUAL](https://www.academia.edu/49017231/PEMANFAATAN_TIPOGRAFI_UNTUK_ANAK_USIA_DINI_MELALUI_MEDIA_KOMUNIKASI_VISUAL)
- Dhear A. (2020). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Usia 4-5 Tahun melalui Permainan Balok Angka. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 8(3), 170–179. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD>
- Duncan, G. J., Dowsett, C. J., Claessens, A., Magnuson, K., Huston, A. C., Klebanov, P., Pagani, L. S., Feinstein, L., Engel, M., Brooks-Gunn, J., Sexton, H., Duckworth, K., & Japel, C. (2007). School Readiness and Later Achievement. *Developmental Psychology*, 43(6), 1428–1446. <https://doi.org/10.1037/0012-1649.43.6.1428>
- Dwy Rahayu, R. (2013). Pengaruh Penggunaan Video Kartun Mencampur Warna Terhadap Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok B Di Tk Terpadu Al-Hidayah li Ds. Bakung Kec. Udanawu Kab. Blitar. *PAUD Teratai*, 2(2), 1–9. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/2432>
- Fahri, M. U. (2017). Pemanfaatan Video Sebagai Media Pembelajaran. *BMC Public Health*, 5(1), 1–8. <https://eprints.ummi.ac.id/354/3/33.%20PENGERAPAN%20VIDEO%20SEBAGAI%20MEDIA%20PEMBELAJARAN.pdf>

- Giblin, L. (2005). *Skill With People*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1237>
- Jarwani, J. (2022). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Bermain Variatif dengan Media Loose Part. *AUDIENSI: Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, 1(1), 12–25. <https://doi.org/10.24246/audiensi.vol1.no12022pp12-25>
- Kesicioğlu, O. S. (2021). Investigation of Counting Skills of Pre-School Children. *International Journal of Progressive Education*, 17(4), 262–281. <https://doi.org/10.29329/ijpe.2021.366.16>
- Khairiah, D., Dalimunthe, E. M., & Nasution, I. N. A. (2020). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Dengan Media Gambar. *J-SANAK: Jurnal Kajian Anak*, 21(1), 1–9. <https://doi.org/10.24127/j-sanak.v2i01.193>
- Lee, J., & Md-Yunus, S. (2016). Investigating Children's Abilities to Count and Make Quantitative Comparisons. *Early Childhood Education Journal*, 44(3), 255–262. <https://doi.org/10.1007/s10643-015-0707-4>
- Manurung, M. P., & Simatupang, D. (2019). Meningkatkan Konsentrasi Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Penggunaan Metode Ber cerita di TK ST Theresia Binjai. 5(1), 58–75. <https://doi.org/10.24114/jud.v5i1.16189>
- Mashuri, D. K., & Budiyo. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *Jpgsd*, 8(5), 893–903. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/35876>
- Maymunah, S., & Watini, S. (2021). Pemanfaatan Media Video Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5, 4120–4127. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/1520>
- Nurmainis. (2012). Peningkatan Pengenalan Konsep Angka Melalui Permainan Kalender Di Taman Kanak-Kanak Islam Silaturahmi Kabupaten Padang Pariaman Nurmainis. *Jurnal Pesona Paud*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.24036/1688>
- Nurrahmadani, Ahmad, A., & Yuhasriati. (2017). Memperkenalkan Bilangan Untuk Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Media Pohon Angka Di Tk Darurrahman Kota Banda Aceh. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 2(2), 1689–1699. <http://www.jim.unsyiah.ac.id/paud/article/view/5798>
- Palmér, H., & Björklund, C. (2023). The Teaching of Numbers in Common Preschool Activities: A Delicate Balancing Act. *Early Childhood Education Journal*, 51(5), 971–980. <https://doi.org/10.1007/s10643-022-01354-x>
- Papadakis, S., Kalogiannakis, M., & Zaranis, N. (2017). Improving Mathematics Teaching in Kindergarten with Realistic Mathematical Education. *Early Childhood Education Journal*, 45(3), 369–378. <https://doi.org/10.1007/s10643-015-0768-4>
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(1), 9–19. <https://doi.org/10.23887/jeu.v6i1.20257>
- Pratiwi, P. Y., & Budisetyani, I. G. A. P. W. (2013). Emosi dan Penggunaan Warna Dominan Pada Kegiatan Mewarnai Anak Usia Dini. *Jurnal Psikologi Udayana*, 1(1), 160–170. <https://doi.org/10.24843/jpu.2013.v01.i01.p16>
- Ratna Dewi, N. W. U., Asril, N. M., & Wirabrata, D. G. F. (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>
- Rokhadi. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Angka Kepada Anak Usia Dini Melalui Bermain Papan Flanel. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(1), 116–127. <https://jurnal.uns.ac.id/jpi/article/download/46300/29119>
- Sari, S. M. (2004). Peran Warna Interior Terhadap Perkembangan. *Dimensi Interior*, 2(1), 22–36. <https://media.neliti.com/media/publications/217823-peran-warna-interior-terhadap-perkembang.pdf>
- Setiautami, D. (2011). Eksperimen Tipografi Dalam Visual Untuk Anak. *Humaniora*, 2(1), 311–317. <https://media.neliti.com/media/publications/167175-ID-eksperimen-tipografi-dalam-visual-untuk.pdf>
- Solfiah, Y., Hukmi, H., & Febrialismanto, F. (2021). Games Edukatif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2146–2158. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.910>
- Suryana, D., & Hijriani, A. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini 5-6 Tahun Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 1077–1094. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1413>
- Syukron Al Mubarak, A. A., & Amini, A. (2019). Kemampuan Kognitif dalam Mengurutkan Angka melalui Metode Bermain Puzzle Angka. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 77. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.221>