



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 6 Tahun 2023 Page 7403-7415

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Pengaruh Video Animasi Hamid Kid's Terhadap Kemampuan Mengenal Angka pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Bima Al-Kirana Sekayu

Windi Miranti<sup>1✉</sup>, Febriyanti<sup>2</sup>, Kurnia Dewi<sup>3</sup>, Ali Murtopo<sup>4</sup>

Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

Email: [windimirantii15@gmail.com](mailto:windimirantii15@gmail.com)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Penelitian ini berjudul "Pengaruh Video Animasi Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Bima Al-Kirana Sekayu". Adapun yang menjadi permasalahan di dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan anak dalam mengenal bilangan angka. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh video animasi terhadap kemampuan mengenal angka pada anak usia 5-6 tahun di TK Bima Al-Kirana Sekayu. Jenis penelitian ini adalah Pre-Experimental dengan desain One Group Pre Test - Post Test. Sampel di dalam penelitian ini berjumlah 15 anak yang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Hasil hipotesis di dapatkan setelah dilakukan test awal (pretest) dan test akhir (posttest), selanjutnya peneliti menganalisis hasil penelitian. Hasil analisis data dalam pembuktian uji hipotesis diperoleh  $t_{hitung} = 74,11$  sedangkan untuk menentukan  $t_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 5% didapat  $t_{tabel} 2,145$ . Sehingga dapat disimpulkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak, yang berarti ada pengaruh yang signifikan penggunaan video animasi terhadap kemampuan mengenal angka pada anak usia 5-6 tahun di TK Bima Al-Kirana Sekayu.

Kata Kunci: *Video animasi, kemampuan mengenal angka, anak usia dini*

## Abstract

This study entitled "The Effect of Video Animation on the Ability to Recognize Numbers in Children Aged 5-6 Years at Bima Al-Kirana Sekayu Kindergarten". The problem in this study is the low ability of children to recognize numbers. This study aims to determine whether there is an effect of video animation on the ability to recognize numbers in children aged 5-6 years at Bima Al-Kirana Sekayu Kindergarten. This type of research is Pre-Experimental with One Group Pre Test - Post Test design. The sample in this study was 15 children consisting of 8 boys and 7 girls. Data collection techniques in this study used observation, tests and documentation. The data analysis technique used in this study is the normality test, homogeneity test, and hypothesis testing. The results of the hypothesis were obtained after the initial test (pretest) and final test (posttest), then the researcher analyzed the results of the study. The results of data analysis in proving the hypothesis test obtained  $t_{count} = 74.11$  while to determine  $t_{table}$  with a significance level of 5% obtained  $t_{table} 2.145$ . So it can be concluded that  $t_{count} > t_{table}$ , then  $H_a$  is accepted and  $H_o$  is rejected, which means that there is a significant effect of the use of animated videos on the ability to recognize numbers in children aged 5-6 years at Bima Al-Kirana Sekayu Kindergarten.

Keywords: *Animation video, ability to recognize numbers, early childhood*

## PENDAHULUAN

Video animasi menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran. Hal ini karena karakteristik teknologi video yang dapat menyajikan gambar bergerak pada siswa, di samping suara yang menyertainya, sehingga siswa merasa seperti berada di suatu tempat yang sama dengan program yang ditayangkan video. Diketahui bahwa tingkat retensi (daya serap dan daya ingat) siswa terhadap materi pelajaran dapat meningkat secara signifikan jika proses pemerolehan informasi awalnya lebih besar melalui indra pendengaran dan penglihatan.

Adapun artikel penelitian yang dilakukan oleh Levisya dan Zulminiati dengan judul "*Pengaruh Video Animasi Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Islam Al-Azhar 54 Pekanbaru*". Hasil dari penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan video animasi *powtoon* untuk mengenalkan angka pada anak dengan berhitung akan menarik dan bermakna bagi proses belajar anak, serta memotivasi guru dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan bahwa dari 15 orang anak yang berusia 5-6 tahun pada kelompok B di TK Bima Al-Kirana Sekayu, terdapat 8 anak yang belum mengenal bentuk angka pada saat menyebutkan angka dipohon hitung, kemudian 6 anak kesulitan mengurutkan angka 1-10 pada saat kegiatan mengurutkan angka 1-10 masih dengan bantuan guru dan 5 anak kesulitan mencocokkan angka pada lembar kerja. Maka peneliti tertarik untuk memanfaatkan media berbasis video animasi

yang sebagaimana dijelaskan dalam Permendikbud No 137 yang terdapat pada aspek perkembangan kognitif bagian berfikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun yaitu anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-10, anak dapat menggunakan lambang bilangan untuk menghitung angka, kemudian anak dapat mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

Adapun cara guru mengenalkan angka pada anak masih cenderung monoton sehingga hal ini mengurangi minat anak untuk belajar tentang angka, penggunaan media yang hanya berpusat pada buku dan penjelasan saja, hal ini akan berpengaruh pada perkembangan anak selanjutnya terutama dalam kegiatan yang berkaitan dengan angka. Hal ini dapat di atasi dengan memberikan pembelajaran yang menarik dan bervariasi untuk menarik minat anak dalam belajar tentang bilangan salah satunya pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran, sehingga peneliti tertarik untuk menerapkan pembelajaran berbasis video animasi.

Dari kesimpulan diatas bahwa peneliti akan melakukan suatu penelitian kuantitatif dengan judul "Pengaruh Video Animasi Hamid Kid's Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia 5-6 tahun di TK Bima Al-Kirana Sekayu ".

## METODE PENELITIAN

### Metode dan Desain Penelitian

#### Metode Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis eksperimen. Menggunakan jenis eksperimen digunakan untuk menguji hipotesis dalam melihat pengaruh video animasi terhadap kemampuan mengenal angka pada anak usia 5-6 tahun di TK Bima Al-Kirana Sekayu.

#### Desain Penelitian

Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen desain *Pre Experimental Design* dengan model *One-Group Pretest Posttest Design*. Desain ini digunakan karena terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan, hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat dibandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan

#### Populasi dan Sampel

#### Populasi Penelitian

Sehingga dapat disimpulkan bahwa populasi merupakan suatu kumpulan dari hal-hal yang akan kita jadikan penelitian.

## Sampel Penelitian

Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah sampel jenuh yang merupakan metode pengujian dengan menggunakan seluruh populasi dikarenakan populasi dibawah 100 orang. Sampel yang digunakan merupakan kelompok B yang berjumlah lima belas orang anak. Adapun yang menjadi sampel peneliti adalah seluruh anak kelompok B usia 5-6 tahun yang terdiri dari 15 orang anak, dalam satu kelas terdapat 8 anak laki-laki dan 7 anak perempuan di TK Bima Al-Kirana Sekayu.

## Teknik Pengumpulan Data

### Observasi

Penelitian ini menggunakan tehnik observasi partisipan yang artinya peneliti datang langsung ke lapangan namun tidak berinteraksi dengan obyek penelitian yakni peneliti menjadi pengamat independen.

### Dokumentasi

Dokumentasi tersebut bisa berupa penampakan lingkungan sekolah seperti kelas, proses dan hasil yang dicapai dalam kegiatan belajar mengajar di TK Bima Al-Kirana Sekayu serta dokumentasi berupa data-data dari sekolah tersebut.

### Tes

Tes yang di gunakan pada kegiatan *pre-test* dan *post-test* menggunakan media berupa kartu angka. *Pre-test* dan *Post-test* untuk mengetahui kemampuan kognitif anak khususnya dalam mengenal angka sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan media.

## Teknik Analisis Data

### 1. Uji Validitas

Instrumen yang telah divalidasi dapat digunakan pada anak kelompok B usia 5-6 tahun di TK Bima Al-Kirana Sekayu yang berjumlah 15 anak. Koefisien korelasi item-item total dengan *Bivariate Pearson* dapat dicari dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

### Keterangan:

$r_{xy}$	= koefisien korelasi antarvariabel x dan variabel y
$\sum XY$	= jumlah perkalian XY
$\sum X^2$	= jumlah skor tiap item
$\sum Y^2$	= jumlah skor total variabel
$N$	= jumlah sampel

## 2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk melihat bagaimana teguh dan akurat data yang telah dihasilkan. Uji reliabilitas digunakan untuk membandingkan nilai *Cronbach's alpha* dengan tingkat signifikan yang digunakan seperti 0,5, 0,6 hingga 0,7 disesuaikan dengan penelitian yang dilakukan.

## 3. Uji Normalitas

Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan rumus kemiringan kurva, dimana nilai dikatakan berdistribusi normal jika kemiringan kurva kurang 1.

### a. Rentang kelas

$$\text{Rentang kelas} = \text{Data terbesar} - \text{Data terkecil}$$

### b. Banyak kelas

$$\text{Banyak kelas} = 1 + (3.3) \log n$$

### c. Panjang kelas

$$\text{Panjang kelas} = \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}}$$

### d. Rata-rata

$$(\bar{x}) = \frac{\sum f_x}{\sum f}$$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### Deskripsi Hasil Uji Data Instrumen

Penelitian ini dilakukan di TK Bima Al-Kirana Sekayu. Nama kepala TK Bima Al-Kirana Sekayu adalah Ibu Rita Sari, S.Pd. Penelitian ini dilakukan selama 10 hari dengan melakukan *Pretest*, *Treatment* dan *Posttest* untuk mempermudah peneliti dalam menjawab rumusan masalah. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dilakukan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah ditetapkan. Penelitian ini dilaksanakan selama dua minggu.

Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh video animasi terhadap kemampuan mengenal angka pada anak usia 5-6 tahun di TK Bima Al-Kirana Sekayu, sebagai langkah awal peneliti melakukan kegiatan *Pretest*. Kemudian langkah selanjutnya peneliti memberikan perlakuan (*treatment*) kepada anak menggunakan video animasi. Langkah terakhir yaitu peneliti melakukan kegiatan *Posttest* untuk melihat apakah terdapat pengaruh video animasi terhadap kemampuan mengenal angka pada anak usia 5-6 tahun di TK Bima Al-Kirana Sekayu.

#### Penyajian Hasil Keabsahan Data

Pada tahap ini peneliti merancang instrumen penelitian sebelum diujikan kelapangan. Peneliti memvalidasi instrumen terlebih dahulu dengan para ahli (*Expert Judgment*) tentang instrumen yang telah peneliti buat. Instrumen yang dibuat tentang aspek-aspek yang akan diukur berlandaskan teori-teori tertentu. *Expert Judgment* merupakan validasi kelayakan instrumen berdasarkan penelitian para ahli sesuai dengan bidangnya. *Expert Judgment* dalam penelitian ini yaitu Ibu Indah Dwi Sartika, M.Pd dan Ibu Retno Wulandari, M.Pd selaku Dosen dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Fatah Palembang. Selanjutnya dosen para ahli menilai secara menyeluruh aspek instrumen yang akan divalidasi. Hasil dari pengujian validasi dengan teknik *Expert Judgment* yaitu instrumen layak digunakan untuk penelitian dengan beberapa perbaikan sesuai dengan ahli. Selanjutnya para ahli memutuskan bahwa instrumen yang sudah diperbaiki dapat digunakan. Setelah diuji validasikan instrumen kepada para ahli, instrumen tersebut diuji cobakan kepada anak-anak di TK Bima Al-Kirana Sekayu dengan sampel sebanyak 15 anak. Uji yang digunakan adalah uji validitas dan uji reliabilitas.

#### Uji Validitas

Uji Validitas digunakan untuk mengukur kevalidan atau kesahihan suatu alat ukur atau instrumen. Instrumen tersebut terdiri dari 4 indikator dengan 10 butir amatan. Rumus yang digunakan adalah *product moment* dengan taraf signifikan 5%. Kriteria penilaiannya adalah :

- a. Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , maka instrumen dinyatakan valid
- b. Jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$ , maka instrumen dinyatakan tidak valid

#### Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten, apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih. Reliabilitas digunakan untuk mengetahui apakah instrumen yang dibuat peneliti dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat ukur data, maka dilakukan uji reliabilitas. Adapun rumus yang digunakan adalah rumus *Alpha*. Hasil reliabilitas penelitian setelah dilakukan perhitungan diperoleh  $r_{hitung} = 0,924$  dan  $r_{tabel} = 0,514$  maka  $r_{hitung} > r_{tabel}$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa instrumen yang dibuat peneliti memiliki reliabilitas yang sangat kuat. Dari uji validitas dan uji reliabilitas maka instrumen penelitian valid dan reliabilitas, dan sudah siap untuk diuji cobakan ke lapangan.

#### Pembahasan

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh dari video animasi terhadap kemampuan mengenal angka pada anak usia 5-6 tahun di TK Bima Al-Kirana Sekayu. Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu meminta izin

kepada lembaga yang terkait untuk melaksanakan penelitian di lembaga tersebut. Pertemuan pertama melakukan observasi kepada anak dengan menggunakan indikator penilaian yang telah dibuat kemudian peneliti melakukan tahap awal yaitu untuk mengetahui terlebih dahulu kemampuan awal anak dengan diberikan tes awal (*Pretest*) yang dilakukan selama tiga kali pertemuan. Setelah itu diberikan perlakuan (*Treatment*) menggunakan video animasi dilakukan selama empat kali pertemuan. Kemudian setelah menyelesaikan *treatment* dilakukan tahap akhir yaitu (*Posttest*) dilakukan selama tiga kali pertemuan.

Dalam proses pengumpulan data, peneliti menggunakan dokumentasi dengan foto dan nilai hasil kegiatan yang dilakukan oleh anak. Dalam kegiatan dokumentasi terdapat proses pembuktian dalam pelaksanaan penelitian, baik itu berupa lisan, tertulis dan hasil gambar dalam penelitian. Berkenaan dari hasil di atas, video animasi dapat mempengaruhi kemampuan mengenal angka pada anak apabila dilakukan secara berulang-ulang. Hal ini disebabkan video animasi merupakan bagian dari teknologi yang sangat dekat dengan anak dan mudah untuk digunakan. Pembelajaran dengan kegiatan bermain sambil belajar untuk mengenal angka pada anak akan menumbuhkan minat anak dalam mengenal angka.

Pada saat penelitian, peneliti menemukan adanya kekurangan dalam media video animasi ini dimana pada saat penggunaan video animasi untuk meningkatkan aspek perkembangan kognitif anak khususnya dalam mengenal angka masih tergolong baru bagi mereka sehingga pada saat melakukan kegiatan menonton bersama ada beberapa anak yang kurang kondusif sehingga mereka kurang memperhatikan jadi membutuhkan waktu untuk menarik perhatian anak.

Menurut Pender video animasi merupakan alat yang dapat menyampaikan informasi berupa gambar bergerak dari berbagai objek yang diatur sedemikian rupa sehingga dapat berjalan sesuai dengan alur cerita yang telah ditentukan. Video animasi menyajikan informasi, yang berupa gambar yang dapat bergerak dari berbagai objek yang diatur sedemikian rupa, sehingga dapat berjalan sesuai dengan alur cerita yang ditentukan pada setiap hitungan waktu.

Berdasarkan hasil pengolahan data di atas dapat dilihat bahwa hasil *pretest* sebelum dilakukan kegiatan *treatment* atau perlakuan terdapat 2 anak yang memperoleh nilai 40-41 dengan persentase 13%. Terdapat 5 anak memperoleh nilai 42-44 dengan persentase 33%. Terdapat 1 anak yang memperoleh nilai 45-46 dengan persentase 7%. Terdapat 4 anak yang memperoleh nilai 47-49 dengan persentase 27%. Kemudian terakhir terdapat 3 anak yang memperoleh nilai 50-51 dengan persentase 20%.

Selanjutnya hasil dari *post test* setelah dilakukan kegiatan *treatment* ialah terdapat 2 anak yang memperoleh nilai 85-86 dengan persentase 13%. Terdapat 1 anak memperoleh nilai 87-89 dengan persentase 7%. Terdapat 3 anak yang memperoleh nilai 90-91 dengan persentase 20%. Terdapat 5 anak yang memperoleh nilai 92-94 dengan persentase 33%. Kemudian terakhir terdapat 4 anak yang memperoleh nilai 95-96 dengan persentase 27%.

Selanjutnya, peneliti akan menguraikan hasil penelitian yang telah dilakukan dan dapat dilihat dari perbandingan antara hasil keseluruhan *pretest* dengan rata-rata 44,86 sedangkan hasil *posttest* memperoleh nilai rata-rata nilai 91,13 yang berarti nilai rata-rata setelah diberikan kegiatan *treatment* lebih tinggi dibandingkan dengan sebelum diberikan kegiatan *treatment*. Pada penggunaan media video animasi terdapat pengaruh terhadap kemampuan mengenal angka anak yang dapat dilihat pada uji hipotesis dengan menggunakan uji-t, diperoleh  $t_{hitung} = 74,115$  sedangkan untuk  $t_{tabel} 2,145$ . Sehingga dapat disimpulkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak, yang berarti ada pengaruh yang signifikan penggunaan video animasi terhadap kemampuan mengenal angka pada anak usia 5-6 tahun di TK Bima Al-Kirana Sekayu.

Berdasarkan hasil deskripsi data yang telah dijelaskan, maka dapat diketahui bahwa dengan melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media video animasi dapat membantu pendidik dalam meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka. Sejalan dengan penelitian Lara Septiani mengatakan bahwa pembelajaran video animasi memiliki tujuan tersendiri salah satunya adalah untuk membantu anak dalam mengenal angka dan pengenalan matematika sederhana dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan video animasi mampu memberikan pengalaman belajar dengan proses yang menyenangkan dan menggembirakan bagi anak karena anak dapat belajar dan menyaksikan video tentang mengenal angka secara bersama-sama.

Dalam mengenalkan angka pada anak, akan lebih mudah dipahami jika anak diberi kesempatan untuk menggunakan benda-benda konkrit, karena pada tahap ini anak belajar menggunakan simbol-simbol dan masih belum dapat berpikir secara sistematis. Berdasarkan pendapat diatas menjelaskan bahwa penggunaan video animasi dapat dimanfaatkan oleh para guru dalam mengenalkan angka pada anak usia dini. Dengan menggunakan video animasi dapat menjadikan media alternatif bagi guru, mengenalkan angka pada anak usia 5-6 tahun bertujuan untuk mengembangkan kemampuan anak dibidang berpikir.

Ketika kegiatan mengenalkan angka, anak diberi kesempatan untuk melihat benda-benda kongkrit yang ada, dan dibutuhkannya sebuah media yang menarik. Pada penelitian

yang dilakukan, peneliti menggunakan video animasi dan media kartu angka sebagai media pendukung dalam penelitian, pembelajaran dengan menggunakan video animasi tentang mengenal angka ini merupakan hal baru bagi anak di TK Bima Al-Kirana Sekayu, maka anak begitu antusias sehingga peneliti kesulitan untuk mengkondisikan kelas, sehingga guru kelas ikut membantu peneliti dalam mengkondisikan kelas agar anak-anak dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.

Pedoman yang dijadikan panduan pada lembaga PAUD adalah Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 dan 137 tahun 2014 tentang anak usia dini, menjelaskan bahwa kemampuan mengenal angka pada anak usia 5-6 tahun dimuat dalam program pengembangan kognitif diantaranya yaitu anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Sejalan dengan kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia 5-6 tahun memiliki indikator yaitu anak mampu mengenal bilangan 1-10, anak menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dan mencocokkan lambang bilangan.

Berdasarkan hasil pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan video animasi dapat memberikan pengaruh atau dampak positif terhadap kemampuan mengenal angka dalam hal pembelajaran yang disampaikan, sehingga anak akan mudah memahami pembelajaran yang disampaikan dengan penggunaan media yang beragam.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, bahwa penggunaan video animasi dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak yang dibuktikan dengan uji hipotesis melalui uji-t diperoleh  $t_{hitung} = 74,115$  sedangkan  $t_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 5%,  $dk = n-1 = 15-1 = 14$  sehingga  $0,025_{14}$  didapat  $t_{tabel} 2,145$ . Sehingga dapat disimpulkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara video animasi terhadap kemampuan mengenal angka pada anak usia 5-6 tahun di TK Bima Al-Kirana Sekayu. Dari data yang diperoleh dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh video animasi terhadap kemampuan mengenal angka pada anak usia 5-6 tahun di TK Bima Al-Kirana Sekayu

## DAFTAR PUSTAKA

Agung Gusti Swari, Ambara Pramuditya Didith. (2022). *Pengembangan Video Animasi*

- Mengenal Angka untuk Menstimulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini*”, Jurnal PAUD Undiksha 1 (1).
- Agustien Relis. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah*. Jurnal Edukasi. 1(1).
- AH Sanaky Hujair, (2013), *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Amara Levisyah Chundri dan Zulminiati. (2023), *“Pengaruh Video Animasi Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Islam Al-Azhar 54 Pekanbaru”*, Jurnal Al-Fitrah. 9(2).
- Arsyad,A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Asnawir, (2002), *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Pers.
- Ayu Putri Maharini dkk. (2021). *Pengaruh Video Animasi Pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia Dini*. Journal of Childhood Education).
- Azhar Arsyad, (2004). *Media Pembelajaran* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Budiyono, Mashuri Khoriyah Delila. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V*. Jurnal JPGSD.
- Chundri Amara, Zulminiati. (2023). *Pengaruh Video Animasi Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Islam Al-Azhar 54 Pekanbaru*. Jurnal Al-Fitrah. 9(2).
- Creswell, J.W. (2014), *Reseach Design, Pendekatan kualitatif, kuantitatif dan Mixed*. Yogyakarta:Pustaka Pelajar.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, Yogyakarta: Gava Media.
- Furoidah. (2009). *Animasi Sebagai Media Pembelajaran*, Mentari Pustaka, Surabaya.
- Habibu, Rahman. (2019). *Model-Model Pembelajaran Anak Usia Dini (Teori dan Implementasi)*. Yogyakarta: A-Ruz Media.
- Hardani, dkk.(2019). *Metode Penelitian Kuantitatif & Kualitatif*, Op.Cit.
- Haryuni, Sri. (2013). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Bilangan Melalui Media Domino Segitiga di PAUD Kenanga 1 Kabupaten Pesisir Selatan*, Jurnal SPEKTRUM PLS.
- Hana.P.P . (2017). *Analisis Penggunaan Gadedged Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini*. Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.
- Hayati, Nur dan Fitri, Ruqoyyah. (2016). *Meningkatkan Kemampuan Konsep Bilangan Melalui Bermain Bombik Modifikasi Pada Anak Kelompok Bermain*. Jurnal PAUD

Teratai.

- Hazizah, N. Novelia, S. (2020). Penggunaan Video Animasi dalam Mengenal dan Membaca Huruf Hijaiyah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2).
- Hartati Sofia, (2005) Perkembangan Belajar Pada Anak usia Dini (Jakarta: Rineka Cipta.
- Handoko, Tri Suwarno, dkk. (2022). *Perkembangan Peserta didik*. Surakarta: Pradina Pustaka.
- Hurlock, E.B. (2003). *Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Alih Bahasa: Istiwidayati & Soedjarwo, Edisi Kelima. Jakarta: Erlangga.
- Iskandar, Akbar dkk. (2020). *Aplikasi Pembelajaran Berbasis TIK*. Yayasan Kita Menulis.
- Jaya, Indra. (2018). *Penerapan Statistik Untuk Pendidikan*, Medan: Perdana Publishing.
- Johari, Andriana dkk. (2014). *Penerapan Media Video dan Animasi Pada Materi Memvakum dan mengisi Refrigren Terhadap Hasil Belajar Siswa*. *Juournal Of Mechanical Engincerung*.
- Kurniawan, Alex. (2015). *Keefektifan Penggunaan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Keterampilan Menyimak Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas X Mia Sma Negeri 1 Sedayu Bantul*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- M, Yudha, Saputa & Rudyanto. (2019). *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anal TK*, Jakarta: Depdiknas, Dikti
- Musfiroh Tadkirotun. (2009). *Angka untuk Anak-Anak Belajar*. Surabaya: Bina Karya.
- Moh, Kasiram. (2008). *Metodologi Penelitian*. Malang: UIN-Malang Pers.
- Nurani, Y.S. (2009). *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta: Universitas Terbuka.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan RI No 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Priyanto, Aris. (2014). *Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain*. *Jurnal Ilmiah Guru*.
- Rahmawati, Laily. (2018). *Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Gugus Sukadono Sidoarjo*. *Jurnal JPGSD*. 6(4).
- Retnawati, Heri. (2016). *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian*. (panduan penelitian dan psikometrian). Yogyakarta: Parama Publishing.
- Runtukahu Tombokan. (2014). *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Yogyakarta: Ar-Ruz Media.
- Pender, R.R. (2011). *Cosytuctive Play*. *Encyclopedia Of Child Behavior and Development*. <https://doi.org>.
- Priyanto, Aris. (2014). *Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain*. *Jurnal Ilmiah Guru*, 2(2).

- Priyanto, Duwi. (2009). *SPSS untuk Analisis Korelasi dan Multivariate*, (Yogyakarta: Gava Media).
- Rahmayanti, Laily. 2018. Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Se-Gugus Sukodono Sidoarjo.
- Ramaini, *Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Tabung Pintar di TK Negeri Pembina Lubuk Basung*. Jurnal PAUD.
- Ratna,D.S dkk. (2020). *Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia 5-6 tahu*, *Jurnal Pendidikan Teori, Penelitian dan Pengembangan*. 1(1).
- Robbins Stephen, Timoty. (2011). *A Judge, Organizational Behavior*. USA:Person.
- Salim, Syahrums. (2012). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Bandung: Citapustaka Media.
- Sinambela Sarton, Lijan. (2021). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. PT Raja Grafindo Persada.
- Suherman, dkk. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sisw Kelas V SD*. *Jurnal Pendidikan Dasar Setia Budhi*. 6(1).
- Sugiono,Yuliani dkk. (2018). *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabet.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabet.
- Sugiyono.(2009). *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D,Edisi 2*.Bandung :Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta
- Sugiono.B dkk, (2008), *Metode Pengembangan Fisik*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sumanto. (2020). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Jawa Tengah, Sleman. Cv Budi Utomo.
- Suwarno Tri Handoko Noviyanto dkk,(2022). *Perkembangan Peserta Didik* , Surakarta: Pradina Pustaka.
- Triharso. (2013). *Permainan Kreatif Untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: CV Andi.
- Tutut,Nuryadi.dkk. (2017). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Graudhah Athalmasurya.
- Uci,R.D. (2021). "*Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Usia Dini Melalui Video Animasi*". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*.
- Ulfa, Rafika. (2018). *Variabel Penelitian Dalam Penelitian Pendidikan*.*Jurnal Pendidikan dan Keislaman*.

- Wahyuni, Sri. Reswita. (2018). *.Efektivitas Media Pasir dalam meningkatkan Kemampuan Konsep Bilangan pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Aisyiyah Bengkalis*.Jurnal Pendidikan.
- Widi Winarni Endang. (2018), *Teori dan Praktek Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PRK, R & D* Jakarta: Bumi Aksara
- Yunita,Ibma. (2019). *Efektifitas Penggunaan Media Video Animasi Melalui Pembelajaran Daring Dengan Menceritakan Kembali Isi Fabel Siswa Kelas VII, SMP Unismuh Makassar*.
- Y, Hukmi,Solfiah & F, Febrialismanto.(2021). *Games Edukatif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia Dini*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.