

5 plagiasi anissa nurlaila 198620700011 pdf.pdf *by*

Submission date: 19-Jun-2023 10:13AM (UTC+0700)

Submission ID: 2118688235

File name: 5 plagiasi anissa nurlaila 198620700011 pdf.pdf (251.06K)

Word count: 3293

Character count: 20859



Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Media Hitung Animasi Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak Ar-Rochman Pondok Jati Sidoarjo

Anissa Nurlaila¹⁾, Luluk Iffatur Rocmah*²⁾

¹⁾Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

²⁾Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

luluk.iffatur@umsida.ac.id

9

Abstrak. *This study discusses efforts to improve initial numeracy skills through animated arithmetic media at Ar-Rochman Kindergarten Pondok Jati Sidoarjo. The research method used is the Classroom Action Research model of Kemmis and Mc. Taggart with the stages of planning, implementing, observing, and reflecting. Action subjects totaled 15 children. The activity begins with the Pre-Cycle, then the research process uses 2 stages, namely Cycle I, children study with assistance and Cycle II, children study alone with friends. The results of the study showed that the initial numeracy skills of the Pre-Cycle, Cycle I and Cycle II experienced a significant increase. This proves that there is an increase in children's initial numeracy skills after using animated arithmetic media.*

Keywords - counting starts; children ; animated arithmetic media

9

Abstrak. *Penelitian ini membahas tentang upaya meningkatkan kemampuan berhitung permulaan melalui media hitung animasi di TK Ar-Rochman Pondok Jati Sidoarjo. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis dan Mc. Taggart dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subyek tindakan berjumlah 15 anak. Kegiatan diawali Pra Siklus, selanjutnya proses penelitian menggunakan 2 tahap yaitu Siklus I anak belajar dengan didampingi dan Siklus II anak belajar sendiri dengan temannya. Hasil penelitian menunjukkan, kemampuan berhitung permulaan dari Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II mengalami peningkatan signifikan. Ini membuktikan adanya peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak setelah dilakukan menggunakan media hitung animasi.*

Kata Kunci – berhitung permulaan; anak ; media hitung animasi

I. PENDAHULUAN

Anak-anak tidak bisa memisahkan bermain dari belajar [1]. Melalui bermain, anak-anak lebih dari sekedar bentuk hiburan, itu juga merupakan bagian penting dari perkembangan mereka [2]. Semua kemampuan anak ketika bermain saling berkaitan, setiap kemampuannya saling berinteraksi seperti aspek bahasa, fisik, sosial emosional, dan kemampuan kognitifnya [3]. Kemampuan kognitif menurut Hasibuan adalah proses individu anak yang dapat meningkatkan kemampuan dalam menggunakan pengetahuannya, anak-anak berusia antara 5 – 6 tahun biasanya menunjukkan karakteristik perkembangan pemikiran simbolik dan kemampuan kognitif yaitu kemampuan untuk mengucapkan simbol angka dari 1 sampai 20, berhitung dengan simbol angka, memasangkan angka dengan simbol angka, mengenal ragam huruf vokal dan konsonan, serta menghadirkan ragam benda melalui gambar atau tulisan [4]. Kemampuan kognitif seorang anak didefinisikan oleh Susanto sebagai kapasitas mereka untuk membuat kesimpulan, membuat penilaian, dan memberikan pemikiran yang cermat terhadap informasi baru [5]. Secara umum, kemampuan kognitif seorang anak sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangannya.

Pengetahuan tentang alam, serta pemahaman tentang ide-ide abstrak seperti bentuk, warna, ukuran, pola, dan angka, semuanya termasuk dalam kategori kognitif [6].

Kegiatan yang menumbuhkan kemampuan berhitung sejak dini pada anak merupakan salah satu dari sekian banyak teknik untuk memperoleh wawasan tentang kemampuan kognitif pada anak. Berhitung adalah bagian dari matematika yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari pada anak [7]. Penganalan kemampuan berhitung permulaan kepada anak usia dini, anak dapat memecahkan masalah dan berfikir mandiri [8]. Kemampuan berhitung permulaan adalah keterampilan penting bagi anak yang harus dikembangkan untuk jenjang memasuki Sekolah Dasar[9]. Anak-anak usia dini mendapat manfaat dari belajar keterampilan berhitung karena membantu mereka membentuk kebiasaan pikiran yang positif sejak usia dini, termasuk peningkatan kapasitas logika, pemikiran kritis, perhatian, dan kreativitas serta peningkatan fasilitas dengan angka, simbol angka, warna, bentuk, ukuran, dan spasi [10], anak usia dini harus dikenalkan berhitung dengan cara yang menyenangkan.

Delfia mengatakan bahwa banyak anak usia dini yang masih kurang memiliki keterampilan berhitung dasar [11]. Berdasarkan hasil observasi penelitian di TK Ar-Rochman, menemukan dalam kegiatan berhitung permulaan pada anak dilakukan dengan pemberian tugas berupa lembar kerja atau pada buku catatan yang telah diberikan contoh dan anak diminta untuk menyelesaikannya. Dalam pembelajaran tersebut ternyata kurang efektif dan anak merasa bosan. Selain itu peneliti mengamati dari hasil anak cenderung dapat menyebutkan angka tetapi tidak dapat mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Dalam hal ini tentu tidak sesuai menurut Hasibuan, dimana anak usia 5-6 Tahun sudah dapat mengucapkan angka 1-20, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung penjumlahan serta pengurangan dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

Dalam pembelajaran dibutuhkan media pembelajaran yang menarik dan membantu anak dalam belajar, media pembelajaran adalah segala bentuk media yang membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada anak dengan cara yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami [12]. Dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia dini, ada banyak jenis kegiatan yang bisa dilakukan. Tetapi dalam penelitian ini, peneliti memilih untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan melalui media digital yaitu media hitung animasi. Media hitung animasi merupakan bentuk media edukasi yang bisa meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini, media hitung animasi membutuhkan proses penciptaan gerak dari berbagai media atau objek yang bervariasi dari segi suara yang selaras, transisi, gerakan, filter, efek dan gerakan animasi yang melintas atau keluar atau ke dalam layar, dan media animasi untuk pengajaran berhitung angka dapat menyederhanakan konsep kompleks yang sulit disampaikan dengan gambar atau sistem angka [13]. Nur Kholid mengatakan media hitung animasi dapat mempermudah dan mempercepat guru dalam menyajikan materi pembelajaran sehingga memudahkan anak untuk memahami materi [14]. Menurut Ferudah keunggulan media hitung animasi yaitu menggabungkan dari unsur-unsur seperti gambar, teks, audio, transisi, efek dan suara yang dipadukan menjadi satu sehingga menjadi media yang menarik bagi anak [15]. Menggunakan media yang terdapat animasi seperti media hitung animasi dapat menarik minat belajar anak, karena animasi dapat digunakan menyampaikan pesan dan menyampaikan materi dalam kegiatan pembelajaran sehingga anak mudah memahaminya [16].

Temuan penelitian sebelumnya oleh awal Ni Wayan, Nice, dan Dewa tentang peningkatan kemampuan berhitung anak usia dini melalui video animasi memenuhi kualifikasi sangat tinggi dan sangat layak diterapkan dalam proses pembelajaran, karena media video animasi dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap pembelajaran berhitung awal. Keunggulan dalam video animasi ini, dikembangkan khusus untuk karakteristik anak usia dini[17]. Penelitian Eviati, Yeni, dan Daviq tentang “perkembangan video animasi terhadap pengenalan

konsep pola anak usia 5-6 tahun” memberikan bukti lebih lanjut bahwa penggunaan media animasi dalam pembelajaran mampu memberikan stimulasi pada anak usia 5-6 tahun, sehingga dapat meningkatkan semangat dan fokus belajar. Keunggulan dalam penelitian ini video animasi dibuat dengan berbagai variasi animasi didalam video[18].

Sesuai dengan latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : (1) Bagaimana penerapan kemampuan berhitung permulaan melalui media hitung animasi pada anak usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak Ar-Rochman. (2) Bagaimana peningkatan kemampuan berhitung permulaan melalui media hitung animasi pada anak usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak Ar-Rochman. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat media hitung animasi yang dapat membantu anak belajar berhitung permulaan.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini mengikuti model empat langkah yang dikemukakan oleh Kemmis dan MC.Tanggart [19]. Langkah-langkah penelitian dilakukan empat tahapan adalah perencanaan (*Planning*), tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

Subjek yang diteliti yakni anak kelompok B1 di TK Ar-Rochman yang beralamat di Perumahan Pondok Jati Blok AI-17, kecamatan sidoarjo. Dengan jumlah anak keseluruhan 15 anak. Metode pengumpulan data melalui observasi langsung, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengetahui proses pembelajaran menggunakan media hitung animasi untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan. Format observasi dan evaluasi aktivitas anak dan guru dibangun ke dalam data observasi.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Dalam data kualitatif didapat dari aktivitas anak dan guru yang berupa hasil observasi dan hasil wawancara. Sedangkan data kuantitatif di peroleh dari hasil pembelajaran yang diberikan kepada anak. penelitian ini data kualitatif dikumpulkan dengan mengamati proses pembelajaran dengan bantuan media animasi [20], indikator berhitung permulaan yang digunakan dalam penelitian dapat dilihat pada Tabel 1

Tabel 1 Indikator Kemampuan Berhitung Permulaan Anak

Aspek	Indikator
Kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun	<ol style="list-style-type: none"> Menyebutkan angka Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung penjumlahan dan pengurangan Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan

Pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini melalui media hitung animasi dikatakan meningkat apabila dalam proses pembelajaran terlihat adanya peningkatan jumlah anak dalam ketuntasan hasil belajar dalam media hitung animasi dari Tahapan siklus I kee Tahapan siklus berikutnya dengan kriteria 80% dari jumlah anak dalam kelas. Apabila target tercapai berarti siklus dihentikan [21]. Berikut tahapan siklus pada gambar 1:

12
Gambar 1 Siklus Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas



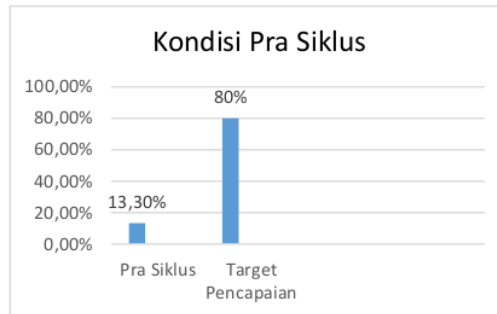
III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penerapan yang telah dilakukan dengan media hitung animasi untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 5-6 tahun di TK Ar-Rochman dilakukan dengan dua siklus. Siklus I dilaksanakan dua kali pertemuan dan sesuai tahapan pada Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah dirancang. Tahapan pembelajaran diawali dengan kegiatan pembuka sebelum proses pembelajaran, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan inti, dan yang terakhir adalah kegiatan penutup. Pada kegiatan pembuka, anak duduk melingkar yang disebut dengan *circle time*. Kemudian diawali dengan berdoa, mengucapkan dua kalimat syahadat dan membaca surah-surah pendek. Guru menyediakan media hitung animasi yang akan diterapkan dalam pembelajaran anak-anak. Guru memulai pembelajaran dengan bercakap-cakap dan memberikan contoh cara mengimplementasikan media hitung animasi yang akan dilakukan oleh anak-anak. Kemudian anak-anak menirukan yang telah dilakukan oleh guru. Anak bermain media hitung animasi sendiri secara bergantian dan bisa bermain bersama teman-temannya. Setelah selesai semua, guru bertanya jawab dengan anak apa yang sudah dipelajari anak-anak pada hari ini. Kemudian guru menutup dengan doa. Pada Siklus II dilaksanakan dua kali pertemuan dan tahapan penelitian dilakukan sebagaimana Tahapan Siklus I, dimulai dengan kegiatan pembuka, kegiatan inti serta kegiatan penutup. Pada kegiatan inti peneliti melakukan perubahan dengan cara mengganti kursor laptop dengan kursor berbentuk mouse. Sehingga anak-anak menjadi lebih mudah menggerakkan dan bermain dengan medianya.

Penyajian hasil penelitian mengacu pada rancangan penelitian: Tahapan Pra Siklus, Tahapan Siklus I dan Tahapan Siklus II. Hasil dari penelitian menunjukkan perbedaan pada Tahapan Pra Siklus, Tahapan Siklus I dan Tahapan Siklus II. Hasil yang diperoleh pada kemampuan awal sebelum tindakan dan pada akhirnya akan dibandingkan dengan hasil setelah dilakukan tindakan melalui kegiatan berhitung permulaan dengan media hitung animasi. Pada tahap observasi awal atau Pra Siklus, peneliti mengamati kemampuan berhitung permulaan, khususnya kemampuan dalam menyebutkan angka 1-20, menghitung penjumlahan dan pengurangan serta mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan pada anak usia 5-6 Tahun di TK AR-ROCHMAN Pondok Jati Sidoarjo.

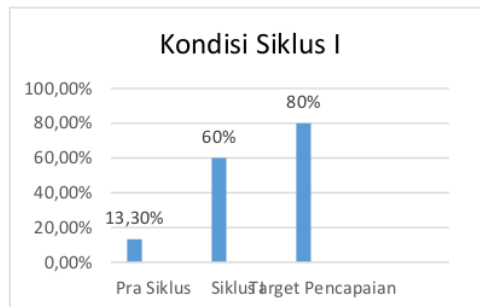
Pada tahap ini, anak masih ³ belum menunjukkan hasil kemampuan berhitung permulaan yang mencapai kriteria yakni dengan hasil kategori MB atau mulai berkembang hanya 2 orang saja, dimana anak baru mencapai kurang dari capaian perkembangan berhitung permulaan dan kategori BB atau belum berkembang terdapat 13 anak yakni anak ¹⁵ belum mampu memenuhi sama sekali capaian perkembangan. Piaget dalam teorinya mengemukakan bahwa kecerdasan dapat berubah seiring dengan pertumbuhan anak bukan hanya sekedar tentang memperoleh pengetahuan, anak juga harus mengembangkannya [22]. Hasil Observasi terhadap kemampuan berhitung permulaan pada kondisi Pra Siklus hasilnya disajikan dalam grafik berikut :

Gambar 2 Grafik Pra Siklus Kemampuan Berhitung Permulaan



Pada pertemuan selanjutnya di Tahapan Siklus I ⁸ kemampuan berhitung permulaan dengan menggunakan media hitung animasi pada anak usia 5-6 Tahun mengalami peningkatan yaitu dari 13,30% menjadi 60%. Hasil presentase tersebut belum di katakan berhasil sebab belum mncapai target pncapaian 80% dari 15 anakk deengan kriteria penilaian berkebang sesuai haarapan. Olleh sebab iitu peneliti msih terus melkukan peneliitian lagi di paada tahapan Sikluss II. Hasil Observasi terhadap kmampuan berhitung permulaan pda kondisi Tahapan Sikluss I hasilnya disajikan dalam grafik dibawah ini :

Gambar 3 Grafik Pra Siklus Kemampuan Berhitung Permulaan

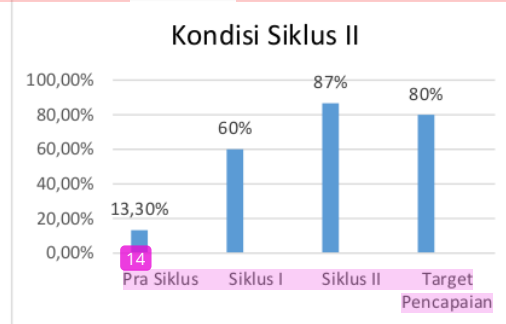


Adapun hasil refleksi pada Tahapan Siklus I, anak-anak masih kesulitan mengoperasikan media hitung animasi dengan menggunakan teknologi elektronik yaitu laptop. Hal ini disebabkan karena anak belum pernah diajarkan atau dikenalkan teknologi elektronik laptop dalam belajar. Dan anak masih kesulitan dalam penjumlahan atau pengurangan dengan angka belasan. Hal ini disebabkan karena anak sering sekali belajar penjumlahan atau pengurangan pada media buku tulis tanpa ada gambar konkrit dan juga masih harus didampingi ketika belajar media hitung animasi. Adapun solusi perbaikan pada Tahapan Siklus I yaitu : (a) memberikan penjelasan pada anak cara serta bahasa yang mudah dipahami dalam mengoperasikan laptop (b) memberikan contoh menjumlah dan mengurangi dengan media hitung animasi secara pelan-pelan agar anak paham. Peneliti melaksanakan

Tahapan Sikluss II dngan harapan akan terjadi peningkatan sesuai denan indikator keberhasilan. Anak-anak sudah dapat belajar media hitung animasi dengan sendiri dan bersama teman-temannya.

Pada Tahapan Siklus II, anak-anak mampu mengoperasikan media hitung animasi dengan laptop secara mandiri bahkan bermain dengan teman-temannya secara bersama. Dan anak-anak mampu menyebutkan angka 1-20, mampu menghitung penjumlahan dan pengurangan serta mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Berdasarkan perolehan persentase kemampuan berhitung permulaan dengan menggunakan media hitung animasi pada kondiisi Tahapan Pra Sikluss, Tahapan Sikluss I, dan Tahapan Sikluss II dapat dilihat pada grafik dibawah ini :

Gambar 4 Grafik Pra Siklus Kemampuan Berhitung Permulaan



Berdasarkan hasil data di atas menunjukkan bahwa perbaikan yang dilakukan pada Tahapan Sikluss II mengalami peningkatan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 5-6 Tahun di TK AR-ROCHMAN Pondok Jati. Kekurangan terjadi di Tahapan Sikluss I telah teratasi dengan baik, sehingga kemampuan berhitung anak sudah mencapai presentase 87%. Hasil tersebut melebihi dari indikator keberhasilan yaitu sebesar 80%. Jadi, peningkatan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 5-6 Tahun di TK AR-ROCHMAN Pondok Jati sudah tidak perlu dilanjutkan lagi.

Setelah dilakukan analisa data, maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa melalui media hitung animasi dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan disekolah tersebut. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan yang sangat signifikan pada kemampuan berhitung anak di tahapan Pra Siklus sebesar 13,30% kemudian mengalami peningkatan kembali pada tahapan Siklus I sebesar 60%, sedangkan pada tahapan Siklus II mengalami peningkatan sebesar 87% dengan kriteria berkembang sangat baik dan telah mencapai indikator keberhasilan yaitu sebesar 80%. Tindakan pada penelitian ini dilakukan melalui kegiatan berhitung permulaan dengan menggunakan media hitung animasi. Kegiatan menyebutkan angka 1-20, menghitung penjumlahan dan pengurangan serta mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan.

IV. SIMPULAN

Penerapan Kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 5-6 Tahun di TK AR-ROCHMAN Pondok Jati Sidoarjo dilakukan dengan setiap tahapan yaitu tahapan Pra Siklus, tahapan Siklus I dan tahapan Siklus II. Tahapan pembelajaran diawali dengan kegiatan pembuka sebelum pembelajaran, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan inti, dan kegiatan penutupan. Pada kegiatan pembukaan, anak duduk melingkar yang disebut dengan *circle time*. Kemudian anak diajak berdoa, mengucapkan dua kalimat syahadat, serta membaca surah-

surah pendekk. Guuru menyediakan media hitung animasi yang akan di terapkan dlam pembeajaran. Guru memlai pembelajaran denga bercakap-cakap dan memberikan contoh cara mengimplementasikan media hitung animasi yang akann diilakukan ole nak-aanak. Kemudia nak-aanak meniruka seperti apa yang telah di lakukan oeh guuru. Anak bermain media hitung animasi sendiri secara bergantian dan bisa bermain bersama teman-temannya. Setelah selesai semua, guru bertanya jawab dengan anak apa saja yang sudah dipelajari anak-anak pada hari ini.. Kemudian guru menutup dengan do'a. Pada tahapan Siklus II tahapan penelitin dilakukan sebagaimana tahapan Siklus I, dimulai kegiatann pembuuka, kegiata iinti dann kegiata pnutup. Pada keiatan iinti penliti melkukan perubahan dngan carra mengganti kursor laptop dengan kursor berbentuk mouse. Sehingga anak-anak menjadi lebih mudah dalam menggerakkan dan bermain dengan medianya.

Melalui penerapan media hitung animasi, kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 5-6 tahun di TK Ar-Rochman Pondok Jati Sidoarjo meningkat. Peningkatan ini terjadi pada setiap siklusnya, hasil Pra Siklus 13,30%, Siklus I 60% dan Siklus II 87%. Kemampuan berhitung permulaan mengalami peningkatan setiap siklusnya, karena media hitung animasi yang dibuat dengan berbagai animasi gambar, gerakan transisi disetiap animasi gambar, dan dapat mengeluarkan suara atau backsound pada media hitung animasi. Sehingga menggunakan media yang terdapat animasi seperti media hitung animasi dapat menarik minat belajar anak dalam menyebutkan angka, menghitung penjumlahan dan pengurangan serta mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Tidak hanya itu, anak-anak juga dapat belajar dan bermain mengoperasikan laptop serta bermain bersama temannya.

V. UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih penulis ucapkan kepada Kepala Sekolah dan seluruh Guru TK AR-ROCHMAN Pondok Jati Sidoarjo Kecamatan Sidoarjo yang sudah memberikan iizin dn bantuan keepada pnulis untukk mlakukan penelitian, sehingga slama proses pengumpulan dataa beerjalan dngan lancar sbagaimana yang telah di harapkan.

REFERENSI

- [1] M. Busyro and S. Herlina, "Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif", *Jurnal PGPAUD*, vol. 1, no.2, pp 76-246.
- [2] Wahyuni.S.I and Windasari. W, "Permainan Interaktif Audio Visual Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Usia Dini Kelompok B RA Al Asyar'y", vol. 2, no. 3, pp 306-313, 2020.
- [3] N. Paramita, P. Rintayati and S. Wahyuningsih, "Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Penerapan Permainan Sains", *Jurnal Kumara Cendekia*, vol. 7, no.2, pp 126-137, 2019.
- [4] Heni. F and Alkhudri. S, "Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Tinjau dari Tingkat Pendidikan Ibu di Paud Kasih Ibu Kecamatan Kumbai". *J. Pendidikan Anak Usia Dini*, vol.1, no. 2, pp 169-178, 2018.
- [5] Hartini. D.S.R, "Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Metode Demonstrasi Gerak dan Lagu". *J. Pakar Guru*, vol.2, no. 2, pp 122-130, 2022.
- [6] Rahmah Siti, "Mengembangkan Kemampuan Kognitif Berhitung Melalui Media Papan Flanel Pada Anak Kelompok A di Raudhatul Athfal Al-Qodir Wage Taman Sidoarjo, 2020.
- [7] Malapata. E and Wijayaningsih. L, "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Lumbung Hitung", *Jurnal Obsesi*, 2019.
- [8] Syaikhu. A, Malik. A.H and Aisyah.S, "Implementasi Metode Permainan Berhitung Melalui Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Online", *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, pp 94-100, 2021.
- [9] Hatiningsih. N and Deslegina, "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Melalui Media Permainan Puzzle", vol. 7, no.3, pp 654-661, 2022.
- [10] Susi. M and Umi. K, "Peningkatan Kemampuan Berhitung 1-10 Melalui Video Animasi Pada Kelompok A Di RA Ar-Rohmah Pekukukan Kecamatan Mojosari Kabupaten Mojokerto". *J. Pendidikan Islam AUD*, vol. 2, no.2, pp 241-249, 2022.
- [11] Delfia. E and Mayar. F, "Analisis Pembelajaran Berhitung Melalui Media Prisma Pintar Pada Anak Usia Dini". *Jurnal Obsesi*, vol. 4, no. 1, 2020.
- [12] Pramita. S. M, Evia. D, and Fadilah, "Penggunaan Media Animasi Bergambar Dalam Mengembangkan Ketrampilan Membaca Permulaan Anak Usia Dini". *J. Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol.5, no. 2, pp 65-74, 2022.
- [13] Bisri Wahida, "Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Pemanasan Global Kelas VII SMPN 5 Tinambung Kabupaten Poliman", 2019.
- [14] Ghasya. V. A.D, Hamdani and Saifullah.K.N, "Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV SDN 35 Pontianak Selatan", vol. 5, no. 1, pp 99-109, 2023.
- [15] I Gusti.A.O.N, and Ni Made. L.C.D, "Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Melalui Video Animasi IPA Pada Pokok Bahasan Sistem Pernapasan Kelas V". *J. Edutech Undiksha*, vol. 8, no. 1, pp 122-130, 2021.

- [16] Angraini Vivi, "Stimulasi Kecerdasan Logika Matematika Melalui Medi Animasi Lagu Berbasis Tematik Pada Masa Pandemic Covid 19 di Kota Bukittinggi", vol. 7, no-1, pp 107-115, 2021.
- [17] Niwayan.U.R.D, Nice. M. A, and Dewa. G. F. W,"Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Usia Dini Melalui Video Animasi". J. Pendidikan Anak Usia Dini, vol. 9, no. 1, pp 99-106, 2021.
- [18] Handayani Sri,"Keefektifan Media Film Animasi Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Matematika Anak Usia Dini Berdasarkan Gender, 2020.
- [19] Hasila. H and Elisa. T,"Penerapan Metode Inkuiri Terbimbing Berintegrasi Kegiatan Laboratorium Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". JIM Pendidikan Fisika, vol. 2, no. 2, pp 216-219, 2017.
- [20] Wahyuni. A and Safitri. B. N, "Permainan Musik Felling Band Sebagai Strategi Peningkatan Sikap Sabar Anak. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, vol.6, no. 3, pp 1439-1448, 2022.
- [21] Syaikhu. A, Malik. A.H and Aisyah.S, "Implementasi Metode Permainan Berhitung Melalui Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Online", Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, pp 94-100, 2021.
- [22] Jayadiningrat. G. M, Marsono and Jayanthi. M. A. I, "Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Media Bahan Alam". Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, vol.5, no. 2, pp 21-32, 2022.

5 plagiasi anissa nurlaila 198620700011 pdf.pdf

ORIGINALITY REPORT

16%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

12%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.uinjambi.ac.id Internet Source	2%
2	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	2%
3	journal.uir.ac.id Internet Source	1%
4	journal.unilak.ac.id Internet Source	1%
5	ejournal.undiksha.ac.id Internet Source	1%
6	ejournal.unsri.ac.id Internet Source	1%
7	Submitted to Universitas PGRI Palembang Student Paper	1%
8	Submitted to IAIN Batusangkar Student Paper	1%
9	journal.unugiri.ac.id Internet Source	1%

10	jurnalmahasiswa.unesa.ac.id Internet Source	1 %
11	adoc.pub Internet Source	1 %
12	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	1 %
13	docplayer.info Internet Source	1 %
14	eprints.uny.ac.id Internet Source	1 %
15	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	1 %
16	www.eur.nl Internet Source	1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On