



Volume 8 Nomor 2 (2021) Halaman 163-174

Tumbuh kembang : Kajian Teori dan Pembelajaran PAUD
Jurnal PG-PAUD FKIP Universitas Sriwijaya

Website: <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/tumbuhkembang/index>

Email : jtk@fkip.unsri.ac.id

pISSN : 2355-7443 eISSN:2657-0785



Video Kegiatan *Rote Counting* dan *Rational Counting* untuk Menstimulasi Berhitung Permulaan pada Anak Usia (4-5) Tahun

Rizky Nurul Fathonah¹, Syafdaningsih²

Program Studi PG-PAUD, FKIP, Universitas Sriwijaya

Email: fathonahkiky@gmail.com

DOI: 10.36706/jtk.v8i2.14630

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video kegiatan *rote counting* dan *rational counting* untuk menstimulasi berhitung permulaan yang teruji validitas dan kepraktisannya. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan dengan model pengembangan *Rowntree* dan evaluasi formatif *Tessmer* dengan tahapan analisis kebutuhan, desain produk, dan evaluasi yang terdiri dari *self evaluation*, *expert review*, *one to one evaluation*, dan *small group evaluation*. Subjek dalam penelitian ini adalah anak berusia (4-5) tahun yang berjumlah 12 orang anak. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan *walkthrough*, dan observasi. Setelah pengumpulan data, kemudian data dianalisis dengan cara mencari presentase untuk melihat kevalidan dan kepraktisannya. Valid diukur dari hasil *expert review* produk, sedangkan praktis dilihat dari hasil tahap *one to one evaluation* dan *small group evaluation* yang dikerjakan oleh anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validitas materi sebesar 82% dan validitas media sebesar 82%, diperoleh rata-rata validitas produk sebesar 82% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Tahap *one to one evaluation* melibatkan tiga orang anak dengan hasil 90% dan tahap *small group evaluation* melibatkan sembilan orang anak dengan hasil 86% dari keduanya diperoleh rata-rata sebesar 88% yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Dengan demikian Pengembangan Video Kegiatan *Rote Counting* dan *Rational Counting* dinyatakan valid dan praktis serta dapat digunakan untuk menstimulasi berhitung permulaan pada anak usia (4-5) tahun. Kekurangan dari penelitian ini yaitu kurangnya penambahan instrumen observasi untuk orang tua, hal ini dikarenakan keterbatasan waktu peneliti dalam melakukan penelitian.

Kata Kunci: Pengembangan Video, *Rote Counting*, *Rational Counting*, Berhitung Permulaan

ABSTRACT

This study aims to develop a video of rote counting and rational counting activities to stimulate initial counting that has been tested for validity and practicality. This research uses development research with Rowntree development model and Tessmer formative evaluation with stages of needs analysis, product design, and evaluation consisting of self evaluation, expert review, one to one evaluation, and small group evaluation. The data collection techniques were walkthrough, and observation. Once the data was collected, it was then analyzed by seeking the percentage to see the validity and the practicality. The validity was measured from the result of expert review of the product, while the practicality was observed from the result of one-to-one evaluation and small group evaluation that were done by the students. The findings of this study showed that the material validity was 82% and the product validity was 82%. It was found that the average of product

validity was 82% which was categorized strongly valid. The one-to-one evaluation that involved three children resulted 90% and the small group evaluation involving nine children resulted 86%. The average of both evaluation was 88% which was categorized strongly practical. Therefore, the development of the activity video of Rote Counting and Rational Counting was declared valid and practical and can be used to stimulate early counting to children aged (4-5) years old. The drawback of this research is the lack of additional observation instruments for parents, this is due to the limited time of researchers in conducting research.

Keywords: *Video Development, Rote Counting, Rational Counting, Beginning Counting*

Available Online November 2021/ ©2021 The Authors. Published by PGPAUD FKIP Universitas Sriwijaya. This Open access article under the CC BY SA (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>)

PENDAHULUAN

Salah satu aspek kognitif yang harus dikembangkan pada anak usia dini ialah matematika. Matematika merupakan salah satu pelajaran yang selalu ada disetiap jenjang pendidikan, mulai tingkat dasar sampai perguruan tinggi. Di dalam kehidupan nyata, manusia tidak akan lepas dari kegiatan berhitung, mengucapkan bilangan, dan mengetahui apa yang dihitung. Karena pentingnya matematika di dalam kehidupan sehari-hari, maka kemampuan matematika perlu dikenalkan pada anak sejak dini agar dapat menjadi kemampuan dasar anak dalam memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut.

Tingkat pencapaian kemampuan matematika pada anak usia (4-5) tahun menurut Permendikbud No. 137 Tahun 2014 yaitu dapat membilang banyak benda 1-10, mengenal konsep bilangan, dan mengenal lambang bilangan. Salah satu indikator yang berkaitan dengan kemampuan membilang banyak benda adalah berhitung. Menurut Feldman dikutip (Permadi, 2018) tahapan berhitung permulaan pada anak diawali dengan *rote counting* dan *rational counting*. Menurut Charlesworth (2005) "*Rote Counting involves reciting the names of the numerals in order from memory. That is, the child who says 'one, two, three, four, five, six, seven, eight, nine, ten', has correctly counted in a rote manner from one to ten*". *Rote counting* atau perhitungan ulang merupakan menghitung dengan menyebutkan nama-nama angka sesuai urutan dari ingatan anak. Anak menyebut satu, dua, tiga, empat, lima, enam, tujuh, delapan, sembilan, sepuluh dihitung dengan benar secara hafalan dari satu sampai sepuluh. Sedangkan *rational counting* menurut Lee & Md-Yunus (2015) "*Rational counting is counting number words in the correct order and saying the correct number as objects are counted*". *Rational counting* atau berhitung rasional adalah berhitung menggunakan angka secara berurutan dan menggunakan benda saat berhitung. Mengenalkan konsep berhitung permulaan pada anak dapat dilakukan orang tua maupun guru, baik melalui pembelajaran langsung maupun pembelajaran melalui video.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Hasanah, Martati, dan Rahayu, 2021), dalam mengenalkan konsep berhitung permulaan pada anak terdapat permasalahan atau kesulitan yang dialami anak yaitu kesulitan mengenali angka, belum mengenal beberapa angka dengan baik, dan kesulitan dalam membedakan angka dan menuliskan angka. Untuk mengatasi beberapa kesulitan anak dalam memahami konsep berhitung permulaan di atas, maka baik guru maupun orang tua dapat memberikan waktu dan perhatian khusus terhadap anak yang masih kesulitan untuk memahami

konsep berhitung permulaan, orang tua maupun guru juga dapat mengajarkan anak dengan menggunakan berbagai metode maupun berbagai macam media pembelajaran yang kreatif dan menarik. Menurut Robert Mills Gagne and Leslie J dikutip (Chotimah, 2018:207) media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang terdiri dari buku, kaset, *tape recorder*, video, foto, gambar, dan lain-lain yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Dalam menyediakan media pembelajaran, di zaman yang semakin canggih ini orang tua maupun guru dapat melihat referensi kegiatan belajar terkhusus pembelajaran matematika dalam pengenalan berhitung permulaan di internet seperti *youtube*, dan lain-lain.

Berdasarkan hal di atas, peneliti melakukan analisis video-video kegiatan matematika tentang kegiatan berhitung permulaan yang ada di *youtube*. Hasil dari pengamatan tersebut menunjukkan bahwa masih kurangnya ketersediaan video pembelajaran yang menjelaskan secara khusus tentang kegiatan berhitung permulaan (*rote counting dan rational counting*) di *channel youtube* Indonesia. Video yang menjelaskan tentang kegiatan *rote counting dan rational counting* ini banyak ditemukan di *channel youtube* luar negeri yang menggunakan bahasa asing. Selanjutnya peneliti melakukan analisis pada anak usia (4-5) tahun disekitar rumah peneliti, kemampuan menyebutkan bilangan 1-10 pada anak cukup beragam. Ada anak yang sudah dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan lancar, ada anak yang sudah bisa menyebutkan bilangan 1-10 namun kadang ada beberapa angka yang terlewat, bahkan ada anak yang hanya bisa menyebutkan beberapa bilangan saja.

Lebih lanjut, peneliti telah melakukan analisis kebutuhan dengan mewawancarai 3 orang tua yang memiliki anak usia (4-5) tahun mengenai kegiatan pengenalan berhitung permulaan. Hasil dari ketiga wawancara tersebut cukup beragam, ada orang tua yang dalam mengenalkan anaknya berhitung permulaan melalui kegiatan langsung yaitu membilang angka secara langsung, dengan menempelkan poster angka, dan ada juga orang tua yang memasukkan anaknya ke lembaga les untuk mengajarkan anaknya berhitung permulaan. Selanjutnya, peneliti menawarkan sebuah pengembangan video kegiatan untuk mengenalkan berhitung permulaan, ketiga orang tua berkata memerlukan video tersebut karena pembelajaran melalui video dianggap lebih efektif menarik perhatian anak dalam belajar. Pendapat di atas sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Syafi'I, 2020) yang berjudul "Penerapan Video Pembelajaran Daring Anak Usia Dini pada Masa Pandemi Covid-19" dimana video pembelajaran dapat menyita perhatian anak dalam belajar dari rumah, serta membuat anak-anak tertarik dan memunculkan motivasi belajar anak.

Penelitian ini juga di dukung dengan penelitian yang telah dilakukan oleh (Yulianai, Antara dan Magta, 2017) mengenai pengaruh video pembelajaran terhadap kemampuan berhitung permulaan pada anak TK. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa kemampuan berhitung permulaan meningkat secara signifikan pada kelompok anak yang dibelajarkan menggunakan video pembelajaran dibandingkan dengan kelompok anak yang dibelajarkan dengan menggunakan media papan tulis (konvensional). Hal ini menunjukkan bahwa penelitian ini penting untuk dilakukan karena kedudukan video pembelajaran yang penting dalam menunjang dan mempermudah proses pembelajaran serta menjadi media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman dan menerapkan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan sehingga berpengaruh

positif terhadap peningkatan kemampuan berhitung pada anak. Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan sebuah video tentang cara berhitung yang mudah dan menyenangkan untuk menstimulasi kemampuan berhitung permulaan pada anak dengan penyampaian dan penggunaan bahasa yang mudah dipahami anak. Di dalam video ini juga berisikan lengkap mulai kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD), tujuan pembelajaran, manfaat pembelajaran, alat dan bahan yang digunakan, serta pertanyaan interaktif di akhir pembahasan yang dapat digunakan guru sebagai penilaian pemahaman yang didapat anak setelah menonton video tersebut.

METODOLOGI

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau RnD (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2017:297), penelitian pengembangan atau RnD adalah penelitian yang dilakukan untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan dari produk yang dibuat. Model pengembangan yang digunakan adalah model *Rowntree* dan dimodifikasi dengan evaluasi formatif Tessmer. Tahap perencanaan penelitian, peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan melihat tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak usia (4-5) Tahun di Permendikbud No. 137, menganalisis video-video yang ada serta mewawancarai orang tua yang memiliki anak berusia (4-5) tahun di Kelurahan Sentosa Palembang. Setelah mengetahui analisis kebutuhan serta melihat tingkat pencapaian anak peneliti mendeskripsikan kriteria video yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat.

Selanjutnya tahap pengembangan video, pada tahap ini pengembangan video kegiatan berhitung permulaan dilakukan melalui 3 tahap, yaitu 1) Tahap Pra-Produksi, pada tahap ini yaitu melakukan pencarian ide dan menyusun garis besar isi video dan merancang *storyboard*. Ide dalam pembuatan video ini berasal dari salah satu indikator pencapaian bidang kognitif anak usia (4-5) tahun yang ada di Permendikbud No. 137 dan 146 Tahun 2014 dan dibuat berdasarkan tema yang ada di PAUD. Dalam hal ini, diperlukan ahli materi dan ahli media dalam penyusunan instrumen untuk mengkaji kesesuaian antara materi yang diangkat dengan karakteristik video yang dibuat. 2) Tahap Produksi, pada tahap ini dilakukan pengambilan gambar dan suara yang direkam menggunakan kamera. Pada kegiatan produksi ini, setiap kegiatan perekaman yang dilakukan harus berdasarkan *storyboard* yang telah dirancang sebelumnya. 3) Tahap Pasca-Produksi, pada tahap ini dilakukan uji kelayakan ahli, *video editing* (sinkronisasi antara audio dan video, visual efek), serta produksi video.

Tahap terakhir pada model pengembangan produk Rowntree adalah evaluasi. Proses evaluasi menggunakan prosedur evaluasi formatif Tessmer, dengan langkah-langkah yaitu *Self evaluation*,

pada tahap ini peneliti melakukan penilaian sendiri terhadap video yang diproduksi (dibuat bersama 1 anak) untuk mengetahui apakah video sudah sesuai dengan kebutuhan anak, karakteristik anak, dan memiliki kriteria video yang baik bagi anak.

Selanjutnya *Expert review*, pada tahap ini produk yang dikembangkan diberikan kepada ahli untuk divalidasi dengan melakukan pengujian terhadap video sesuai ahli pada bidangnya. Dalam hal ini yaitu ahli materi dan ahli media. Hasil validasi berupa tanggapan, komentar serta saran yang dituliskan pada lembar validasi sebagai acuan peneliti untuk merevisi produk selanjutnya. Masuk pada tahap *one to one evaluation*, pada tahap ini video mulai diuji cobakan pada 3 orang anak dengan kemampuan tinggi, sedang dan rendah. Ketiga anak itu diberikan kegiatan menyebutkan angka dan menghitung benda menggunakan protipe 1 yang sudah direvisi, pada saat proses melakukan kegiatan seperti di video. Data yang didapatkan dari observasi dijadikan acuan dalam melihat kepraktisan video dan dijadikan dasar untuk merevisi prototipe 1 sehingga menghasilkan prototipe 2. Setelah berhasil membuat prototipe 2, dilanjutkan dengan tahap *small group evaluation* dimana produk diuji cobakan pada 9 orang anak secara acak. Anak diberikan kegiatan menyebutkan angka dan menghitung benda menggunakan prototipe 2 kemudian anak juga diamati menggunakan lembar observasi untuk melihat serta menilai tingkah laku selama proses kegiatan secara langsung guna untuk melihat kepraktisan video kegiatan *rote counting* dan *rational counting*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi dan teknik wawancara. Subjek dalam penelitian ini ialah anak berusia (4-5) tahun yang berjumlah 12 anak. Observasi pada penelitian ini menggunakan lembar ceklis yang dilakukan untuk mengevaluasi produk awal atau prototipe 1 dan dilanjutkan dengan memvalidasi data yang menggunakan metode *walkthrough* oleh para ahli materi dan ahli media. Menurut Ayudia (2017) observasi adalah sebuah kegiatan pengumpulan data yang dilakukan dengan menganalisis dan dicatat secara sistematis objek yang diteliti secara langsung. Data yang dikumpulkan dari lembar ceklis berupa saran dan komentar yang ditulis pada lembar validasi sebagai dasar peneliti untuk merevisi produk. Data hasil validasi kemudian didiskusikan untuk mendapatkan kejelasan informasi mengenai produk sebagai acuan untuk merevisi produk sampai dinyatakan layak untuk diuji cobakan. Teknik observasi dilakukan pada saat *one to one evaluation* dan *small group evaluation*. Hasil observasi dicatat pada lembar observasi yang berisi kisi-kisi untuk mengukur tingkat pencapaian perkembangan anak. Selanjutnya ialah teknik wawancara yang dilakukan kepada tiga orang tua yang memiliki anak berusia 4-5 tahun

di Kelurahan Sentosa Palembang. Jenis data berupa kualitatif yang digunakan untuk analisis kebutuhan.

Tabel 1. Kisi-Kisi Lembar Observasi

No	Variablel	Sub Variabel	Nomor Pernyataan
1.	Kemampuan menyebutkan lambang bilangan	Kemampuan menyebutkan lambang bilangan	1
		Kemampuan mengenal angka	2
		Kemampuan berhitung menggunakan benda	3
2.	Kepraktisan penggunaan produk	Sistematika aturan kegiatan <i>rote counting</i> dan <i>rational counting</i> mudah dipahami anak	4
		Video kegiatan <i>rote counting</i> dan <i>rational counting</i> perhatian anak	5

(Sudaryono, Widiyahti, dan Permendikbud 137 Tahun 2014)

Pada penelitian ini teknik analisis data menggunakan nilai dan presentase pada setiap instrumen. Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu analisis data lembar ceklis dan analisis data observasi. Teknik analisis pada lembar ceklis bertujuan untuk menilai kevalidan video kegiatan *rote counting* dan *rational counting*. Masukan dari ahli ditulis pada lembar validasi. Lembar validasi yang diberikan kepada ahli berupa skala likert, dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Kategori Nilai Validasi

Kategori Jawaban	Skor Pertanyaan
Sangat Baik	4
Baik	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

(Sugiyono, 2017:93)

Selanjutnya analisis data observasi, hasil observasi pada tahap *one to one evaluation* dan *small group evaluation* dilakukan untuk melihat tingkah laku dan kemampuan anak pada saat proses

kegiatan menggunakan video pengenalan berhitung permulaan. Data hasil observasi kemudian dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai Persentase} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

(Sunarti & Rahmawati dikutip Pratiwi dkk, 2018)

Nilai observasi dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 3 . Kategori Nilai Kepraktisan

Kategori Jawaban	Skor Pertanyaan
BSB	4
BSH	3
MB	2
BB	1

(Arikunto dikutip Cahyati (2018))

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi, analisis kebutuhan dan perkembangan anak di Kelurahan Sentosa diperoleh sebuah permasalahan yaitu kemampuan menyebutkan bilangan 1-10 pada anak cukup beragam. Dari hasil observasi pada 12 orang anak di daerah Kelurahan Sentosa, ada 5 orang anak yang sudah dapat menyebutkan bilangan 1-10 dengan lancar, ada 4 anak yang sudah bisa menyebutkan bilangan 1-10 namun kadang ada beberapa angka yang terlewat, dan ada 3 ada anak yang hanya bisa menyebutkan beberapa bilangan saja. Orang tua mengatakan bahwa dalam pengenalan berhitung dan mengenal bilangan sudah menggunakan media seperti poster angka dan balok, dan orang tua juga memasukkan anaknya ke lembaga les namun akhir-akhir ini anaknya mulai bosan belajar di lembaga les, selanjutnya adalah kurangnya ketersediaan video kegiatan matematika terkhusus dalam pengenalan berhitung permulaan (*rote counting dan rational counting*) dalam proses pembelajaran. Padahal penggunaan video dalam proses pembelajaran dapat menarik minat anak dalam belajar.

Tahap *self evaluation*

Tahap *self evaluation* adalah penilaian yang dilakukan sendiri oleh peneliti terhadap video yang telah diproduksi. Hasil dari tahap *self evaluation* ini menunjukkan bahwa dalam melakukan kegiatan *rote counting* dan *rational counting* anak dapat dengan mudah memahami kegiatan yang dilakukan, karena di dalam video ini terdapat contoh langsung kegiatan *rote counting* dan *rational counting* yang dipraktikkan oleh peneliti.

Tahap *expert review*

Tahap *expert review* bertujuan untuk mendapatkan materi dan media yang teruji validitasnya. Dalam hal ini melibatkan dua orang ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Ibu Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd sebagai ahli materi dan Ibu Mahyumi Rantina, M.Pd sebagai ahli media.

Tahap *one to one evaluation*

Setelah dilakukan tahap *expert review*, selanjutnya peneliti melakukan tahap *one to one evaluation* yang bertujuan untuk melihat kepraktisan video kegiatan berhitung permulaan yang telah divalidasi oleh ahli materi dan media. Kegiatan ini dilakukan untuk melihat kekurangan dari video yang telah dibuat. Pada tahap ini, dilakukan bersama 3 orang anak.

Tahap *small group evaluation*

Pada tahap *small group evaluation* dilakukan bersama dengan 9 anak yang dibagi menjadi 3 kelompok yaitu tiap masing-masing kelompok terdiri dari 3 anak. Pada tahap *one to one* dan *small group* ini peneliti menilai tingkah laku anak menggunakan lembar instrumen observasi yang sudah dibuat dan didiskusikan dengan dosen pembimbing. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video kegiatan *rote counting* dan *rational counting* untuk pengenalan berhitung permulaan pada anak usia (4-5) tahun di daerah Kelurahan Sentosa. Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan produk Rowntree yang terdiri dari tiga tahap, yaitu perencanaan, pengembangan dan evaluasi. Selanjutnya untuk tahap evaluasi menggunakan model evaluasi formatif Tessmer yang terdiri dari beberapa tahap yaitu, *self evaluation*, *expert review*, *one to one evaluation*, dan *small group evaluation*.

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 8 – 10 Mei 2021 yaitu untuk melakukan ujicoba tahap *one to one evaluation* yang bertujuan untuk melihat kepraktisan kepraktisan video kegiatan berhitung permulaan. Suatu produk dikatakan praktis apabila produk tersebut dapat menarik minat anak dalam belajar, meningkatkan kreativitas anak, menyenangkan dan menarik untuk anak, sesuai dengan karakteristik anak dan mudah digunakan oleh penggunanya (Alfiriani, 2017). Pada tahap ini

melibatkan tiga orang anak. Ketiga orang anak tersebut adalah ARM, MFZ, APD mendapatkan skor masing-masing 95, 90, 85 sehingga hasil nilai rata-rata adalah 90 yang termasuk pada kategori sangat praktis. Selanjutnya pada tahap *small group evaluation* melibatkan sembilan orang anak, sembilan orang anak tersebut adalah ARM, MFZ, APD, MR, METC, MS, MD, NBD dan MA mendapatkan skor masing-masing 95, 90, 85, 75, 85, 75, 95, 85, 75 sehingga nilai rata-rata dari sembilan orang anak adalah 86 yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Dari nilai rata-rata tahap *one to one evaluation* dan *small group evaluation* didapatkan nilai rata-rata sebesar 88 dengan kategori sangat praktis.

KESIMPULAN

Dari rangkaian penelitian yang berjudul Pengembangan Video Kegiatan *Rote Counting* dan *Rational Counting* untuk Menstimulasi Berhitung Permulaan pada Anak Usia (4-5) Tahun didapatkan sebuah kesimpulan bahwa hasil pengembangan video kegiatan *rote counting* dan *rational counting* dinyatakan valid yang didapatkan dari hasil penilaian ahli materi sebesar 82% dan ahli media sebesar 82%, dan mendapatkan hasil rata-rata *expert review* yaitu 82% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Selanjutnya, hasil pengembangan video kegiatan *rote counting* dan *rational counting* dinyatakan praktis, yang didapatkan dari hasil tahap *one to one evaluation* sebesar 90% dan hasil dari tahap *small group evaluation* sebesar 86%, sehingga dari tahap tersebut mendapatkan hasil rata-rata sebesar 88% yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Sehingga dapat disimpulkan bahwa video kegiatan *rote counting* dan *rational counting* dinyatakan valid dan praktis serta dapat digunakan untuk menstimulasi berhitung permulaan pada anak usia (4-5) tahun.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karna atas rahmatnya penulis dapat menyelesaikan artikel yang berjudul “Pengembangan Video Kegiatan *Rote Counting* dan *Rational Counting* untuk Menstimulasi Berhitung Permulaan Anak Usia (4-5) Tahun”. Artikel ini disusun untuk memenuhi syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya.

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada Ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd selaku pembimbing yang telah membimbing penulis untuk menyelesaikan artikel ini. Penulis juga

mengucapkan terimakasih Bapak Dr. Hartono, M.A., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya, Ibu Dr. Azizah Husin, M.Pd selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan dan Ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan kemudahan dalam mengurus administrasi selama penulis menyelesaikan artikel ini. Akhir kata, semoga artikel ini bisa memberikan manfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Anak Usia Dini, dan penulis juga sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca semua.

DAFTAR RUJUKAN

- Alfiriani, A., & Hutabri, E. (2017). Kepraktisan dan Keefektisan Modul Pembelajaran Bilingual Berbasis Komputer. *Jurnal Kependidikan* , 1 (1), 12-23.
- Ayudia. (2017). Analisis Kesalahan Penggunaan Bahasa Indonesia Dalam Laporan Hasil Observasi. *Jurnal Penelitian Bahasa*, 4(1), 36.
- Cahyati. (2018). Pengembangan Media Interaktif Dengan Pengenalan Kata Bermakna Pada Anak. *Cakrawala Dini Jurnal PAUD*, 9 (2), 160-170.
- Charlesworth, R. (2005). *Experience in Math for Young Children Unit. 6*. USA: Thomson Delmar Learning.
- Chotimah, C., & Fathurrohman, M. (2018). *Paradigma Baru Sistem Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hasanah, P. M., Aristiana, B. M., & Rahayu, P. (2021). Analisis Faktor Kesulitan Berhitung Permulaan pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 14 Surabaya. *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini* , 7 (1), 116-129.
- Lee, J., & Md-Yunus, S. (2015). Investigating Children's Abilities to Count and Make Quantitative Comparisons. *Faculty Research and Creative Activity* , 42.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137. (2014). *Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Permadi, H. (2018). Pengembangan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. *Skripsi*. Jakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.
- Pratiwi, I. (2018). Pengembangan Alat Bermain Magnetik Maze untuk Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* , 9 (2), 138-147.

- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syafi'I, I., & dkk. (2020). Penerapan Video Pembelajaran Daring Anak Usia Dini pada Masa Pandemi Covid-19. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini* , 3 (2), 140-160.
- Yuliani, D., Antara, P. A., & Magta, M. (2017). Pengaruh Video Pembelajaran terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak. *e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini* , 5 (1), 96-105