

PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS *ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS6* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN PENGENALAN ANGKA DI PAUD KB TARBIATUT TALAMIDZ TANJUNG JABUNG BARAT

Oleh:

**HAIRUL FAUZI¹
SULIS TIANING PANGESTUTI²**

¹Dosen Pendidikan Agama Islam STAI An-Nadwah Kuala Tungkal

Email: hairullatahzan@gmail.com

²Guru PAUD KB Bunga Lestari 1

Email: Vivosulis6@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk pembelajaran untuk meningkatkan pengenalan angka berbasis *adobe flash professional cs6* dalam meningkatkan hasil belajar siswa di PAUD KB Tarbiatut Talamidz. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (R&D) dengan mengacu pada langkah utama model rancangan Borg & Gall, sedangkan model pengembangan yang digunakan adalah Lee & Owens yakni model ADDIE. Berdasarkan hasil pengembangan dan uji coba produk media pembelajaran berupa software pengenalan angka berbasis *adobe flash professional cs6* di PAUD KB Tarbiatut Talamidz dengan materi mengenalkan angka dan berhitung dapat dimanfaatkan dan digunakan dalam proses pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang sebelumnya dalam kategori “Mulai Berkembang” menjadi “Berkembang Sangat Baik”

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Pengenalan Angka

A. PENDAHULUAN

Usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia. Salah satu periode yang menjadi penciri pada usia dini disebut sebagai usia emas (*golden age*) dimana diusia dini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai berusia 6 tahun. Islam memandang bahwa anak usia dini merupakan titipan Allah SWT yang dilahirkan melalui ibunya yang harus dijaga dan dididik oleh orang tuanya mulai lahir hingga usia 7 tahun. Anak usia dini dalam Islam disebut dengan istilah

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS *ADOBE FLASH*
PROFESSIONAL CS6 SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
UNTUK MENINGKATKAN PENGENALAN ANGKA
DI PAUD KB TARBIATUT TALAMIDZ
TANJUNG JABUNG BARAT**

Ash-Shobiyy atau *At-Thifl*. Sehingga diambillah istilah raudhatul athfal (RA) yang artinya Taman Kanak-Kanak sesuai dengan undang-undang sisdiknas no 20 tahun 23 bahwa Raudhatul Athfal (RA) merupakan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) jalur formal yang setara dengan Taman Kanak-kanak.

Selanjutnya Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Ayat 14 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.¹

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah jenjang Pendidikan yang dijalani setiap anak didik sebelum masuk ke Pendidikan dasar atau sekolah dasar. Pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujuakan dengan pemberian rangsangan secara utuh, yakni rangsangan Pendidikan untuk dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani.²

Penyelenggaraan Pendidikan pada jenjang Pendidikan anak usia dini menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan 6 (enam) perkembangan sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) dalam Permendikbud RI Nomor 137 tahun 2014 BAB III pasal 7 ayat 3 yaitu: 1) Perkembangan nilai agama dan moral, 2) Perkembangan fisik-motorik, 3) Perkembangan kognitif, 4) Perkembangan bahasa, 5) Perkembangan sosial-emosional, dan 6) Perkembangan serta seni.³

Berkaitan dengan tumbuh kembang keenam aspek perkembangan tersebut, penulis akan mengembangkan salah satu aspek yaitu aspek kognitif yaitu peningkatan daya pikir anak dalam kaitannya dengan pengenalan angka. Pengenalan angka merupakan salah satu bagian dari kemampuan kognitif.

¹ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang *Sistem Pendidikan Nasional*

² Rita Nofianti, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jawa Barat: Edu Publisher, 2021), hlm.2

³ Permendikbud RI Nomor 137 Tahun 2014 Tentang *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS *ADOBE FLASH*
PROFESSIONAL CS6 SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
UNTUK MENINGKATKAN PENGENALAN ANGKA
DI PAUD KB TARBIATUT TALAMIDZ
TANJUNG JABUNG BARAT**

Macam-macam kemampuan kognitif adalah kemampuan menghitung, kemampuan mengenal angka, kemampuan membilang, kemampuan geometri.⁴

Tanpa adanya pengenalan angka, anak akan kesulitan belajar matematika, angka sangat penting untuk dipelajari karena anak akan menggunakan angka sebagai dasar perhitungan. Selain itu, pengenalan angka ini merupakan salah satu keterampilan matematika dasar untuk tingkat selanjutnya. Orang tua dan guru memiliki tanggung jawab penting untuk mengembangkan keterampilan ini.

Pada studi pendahuluan di PAUD KB Tarbiatut Talamidz Kecamatan Betara Kabupaten Tanjung Jabung Barat, media pembelajaran atau permainan pengenalan angka yang digunakan dalam pembelajaran di sekolah adalah: 1) Gambar kartu angka, 2) Alat permainan edukasi puzzle angka, 3) Poster, dan 3) Penggunaan Video Non-Interaktif

Pembelajaran di PAUD KB Tarbiatut Talamidz Kecamatan Betara Kabupaten Tanjung Jabung Barat sudah ada yang baik dengan model *learning center*. Berdasarkan hasil video yang disediakan pihak sekolah pada tanggal 26 Juni 2021 oleh peneliti dengan pengelola, Ibu Zakiyatul Wahidah, S.Pd.I. Namun terkadang pembelajaran hanya didorong oleh poster. Anak-anak masih kurang pengertian. Karena pembelajaran melalui poster hanya mencerminkan persepsi indra penglihatan, ukurannya terbatas dan hanya dapat dilihat oleh sekelompok anak, poster dimaknai secara subyektif, poster disajikan dalam ukuran yang terbatas, sehingga kurang efektif dalam pembelajaran. Permainan dan media masih terbatas dan yang sudah bersekolah belum cukup mempelajari pengenalan angka. Media pembelajaran yang sesuai untuk pengenalan angka bahkan kurang menarik dan kurang inovasi baru. Ia juga tidak pernah menyebutkan video animasi yang digunakan yaitu video pengenalan angka dalam bahasa Arab dan Inggris. Setelah itu, video animasi tidak lagi dibuat di KB PAUD. Dalam keterangannya, kepala sekolah mengatakan bahwa video animasi yang mengenal angka dalam bahasa Arab dan Inggris itu berasal dari aplikasi *YouTube*. Setelah

⁴ Prosiding Seminar Nasional, *Memaksimalkan Peran Pendidik dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini Sebagai Wujud Investasi Bangsa*, jilid 4, (Tuban: FKIP Universitas PGRI, 2018), hlm.80

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS *ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS6* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
UNTUK MENINGKATKAN PENGENALAN ANGKA
DI PAUD KB TARBIATUT TALAMIDZ
TANJUNG JABUNG BARAT**

itu, apa yang telah dipelajari tidak lagi harus diterapkan menggunakan video animasi di PAUD KB.⁵

Berdasarkan penelitian pendahuluan, video animasi hanya digunakan 2 kali, tentang mengenal angka arab dan inggris dan belum divariasikan untuk meningkatkan pengenalan anak. Permasalahan di atas salah satu alternatif atau upaya untuk meningkatkan pengenalan bilangan adalah pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media yang menarik agar anak belajar dengan semangat. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mempelajari dengan video animasi 2D menggunakan media *Adobe Flash Professional CS6* untuk meningkatkan pengenalan angka pada anak usia dini.

B. KAJIAN TEORITIK

1. Media Pembelajaran berbasis *Adobe Flash Professional CS6*

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.⁶

Media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran.⁷

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah seperangkat alat bantu yang digunakan sebagai sumber belajar oleh guru dalam menyampaikan bahan pembelajaran atau materi kepada peserta didik

Media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash profesional cs6* merupakan salah satu *software* animasi yang sangat populer dan sudah diakui kecanggihannya.

⁵ Hasil Observasi dan Wawancara dengan pengelola PAUD KB Tarbiatut Talamidz pada 26 Juni 2021

⁶ Daryanto, *Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2013), hlm.6

⁷ Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif Inofatif*, (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), hlm.4

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS *ADOBE FLASH*
PROFESSIONAL CS6 SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
UNTUK MENINGKATKAN PENGENALAN ANGKA
DI PAUD KB TARBIATUT TALAMIDZ
TANJUNG JABUNG BARAT**

Flash adalah salah satu software animasi yang dikeluarkan macromedia yang kini telah diadopsi oleh *Adobe, Inc.* *Adobe Flash Professional CS6* merupakan versi *Adobe Flash* yang telah diperbarui dari versi sebelumnya yaitu *Adobe Flash CS3 Professional*, *Adobe Flash CS4 Professional*, dan *Adobe Flash Professional CS5*. *Adobe Flash Professional CS6* adalah *software* grafis animasi yang dapat membuat objek grafis dan menganimasikannya sehingga kita dapat langsung membuat objek desain tanpa harus menggunakan *software* grafis pendukung seperti *Illustrator* atau *Photoshop*.⁸

Adobe Flash Professional CS6 dilengkapi dengan beberapa fitur yang tidak dimiliki oleh *Adobe Flash* versi sebelumnya, seperti *bone tool* yang berfungsi untuk membuat animasi pertulangan dengan menambahkan titik sendi pada objek, *3D Rotation tool* yang berfungsi untuk melakukan rotasi 3D pada objek berdasarkan sumbu X, Y, dan Z, serta perubahan tata letak panel yang memudahkan pengguna dalam pengoperasian.

Adobe Flash Professional CS6 merupakan *software* yang mampu menghasilkan presentasi, game, film, CD interaktif, maupun CD pembelajaran, serta untuk membuat situs web yang interaktif, menarik, dan dinamis. *Adobe Flash Professional CS6* mampu melengkapi situs *web* dengan beberapa macam animasi, suara, animasi interaktif, dan lain-lain sehingga pengguna sambil mendengarkan penjelasan mereka dapat melihat gambar animasi, maupun membaca penjelasan dalam bentuk teks. *Adobe Flash Professional CS6* sebagai *software* untuk pembuatan media pembelajaran interaktif berdasarkan pada beberapa kelebihan yang dimilikinya.⁹

Adobe Flash Professional CS6 mempunyai kelebihan dibanding program lainnya yaitu pengguna dapat dengan mudah dan bebas dalam berkreasi membuat animasi dengan gerakan bebas sesuai dengan adegan animasi yang dikehendaki. *Adobe Flash Professional CS6* menghasilkan file

⁸ Island Script, *Panduan Mudah Membuat Animasi (Plus CD)*, (Jakarta: Media Kita, 2008), hlm.1

⁹ Ariesto Hadi Sutopo, *Multimedia Interaktif dengan Flash*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2003), hlm.60

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS *ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS6* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
UNTUK MENINGKATKAN PENGENALAN ANGKA
DI PAUD KB TARBIATUT TALAMIDZ
TANJUNG JABUNG BARAT**

yang berukuran kecil, mampu menghasilkan file bertipe (*ekstensi*) FLA yang bersifat *fleksibel*, karena dapat dikonversi menjadi file bertipe swf, html, jpg, png, exe, mov.¹⁰

Penggunaan *Adobe Flash Professional CS6* untuk animasi atau pembuatan bahan ajar interaktif tidak sulit, karena tool-tool yang tersedia cukup mudah untuk digunakan, beberapa template dan component juga sudah disediakan dan siap digunakan.

Media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6* memiliki interaktifitas dengan penggunaan. Media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* termasuk dalam media hasil teknologi berdasarkan computer karena memanfaatkan computer dalam proses pengoperasiannya.

2. Pengenalan Angka

1. Pengertian Pengenalan Angka

Pengenalan angka adalah salah satu stimulus kecerdasan yang bisa diberikan kepada anak-anak sejak dini.¹¹

Menurut Takdirotun angka atau bilangan adalah lambang atau symbol yang merupakan suatu objek yang terdiri dari angka-angka. Sebagai contoh bilangan 10, dapat ditulis dengan dua buah angka (*double digits*) yaitu angka 1 dan 0. Bilangan banyak ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Namun demikian bilangan yang ditemui anak-anak sebenarnya memiliki arti yang berbeda-beda.¹²

Mengenalkan angka sangat baik bila diberikan kepada anak sedini mungkin. Tujuan kemampuan mengenal angka tidak lain agar anak sejak dini dapat berfikir logis dan sistematis melalui pengamatan terhadap benda-benda konkret, gambar-gambar ataupun angka-angka yang terdapat disekitar

¹⁰ Ariesto Hadi Sutopo, *Op.Cit*, hlm.60

¹¹ Astutiningsih, *100 Angka Pertamaku*, (Jakarta. Cikal Aksara, 2014), hlm.4

¹² Musfiroh takdirotun, *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*, (Tangerang: Universitas Terbuka. 2012), hlm.450

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS *ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS6* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
UNTUK MENINGKATKAN PENGENALAN ANGKA
DI PAUD KB TARBIATUT TALAMIDZ
TANJUNG JABUNG BARAT**

anak. Jihad berpendapat bahwa tujuan pengenalan angka pada anak yaitu sebagai berikut:

- a. Mengembangkan kemampuan berkomunikasi dengan menggunakan bilangan dan symbol, dan
- b. Mengembangkan ketajaman penalaran yang dapat memperjelas dan menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.¹³

2. Cara Mengenalkan Angka

Angka atau lambang bilangan merupakan salah satu konsep matematika yang perlu dikenalkan pada anak usia dini. Pengenalan angka dapat dilakukan dengan berbagai cara, menurut Hariwijaya dan Atik melatih anak mengenal lambang bilangan melalui:

- a. Menghitung apa saja
- b. Praktek nyata menghitung
- c. Buku bilangan
- d. Bentuk dan ruangan
- e. Mempelajari nama-nama bentuk
- f. Benda-benda sebagai objek
- g. Mengurutkan benda.¹⁴

C. PROSEDUR PENGEMBANGAN

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini adalah menggunakan model yang dikemukakan oleh Lee & Owens. Model Lee & Owens mensyaratkan lima tahapan, yaitu: analisis (*analysis*), perencanaan (*design*), produksi (*development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) atau lebih dikenal dengan model ADDIE.¹⁵

D. METODE PENELITIAN

¹³ Asep Jihad, *Pengembangan Kurikulum Matematika*, (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2008), hlm.153

¹⁴ M. Hariwijaya & Atik Sustiwi, *1001 Pendekatan Multiple Intelligence*, (Yogyakarta: Elmatara Publishing, 2008), hlm.186-195

¹⁵ Lee W. William & OWenss L. Diana, *Multimedia-Based Instructional Design*, (Sanfransisco: Preiffer, 2005), hlm.3

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS *ADOBE FLASH*
PROFESSIONAL CS6 SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
UNTUK MENINGKATKAN PENGENALAN ANGKA
DI PAUD KB TARBIATUT TALAMIDZ
TANJUNG JABUNG BARAT**

Penelitian dan pengembangan ini mengacu pada model Borg and Gall yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono. Menurut Sugiyono langkah-langkah penelitian dan pengembangan meliputi: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) Revisi desain, 6) uji coba produk, 7) revisi produk, 8) uji coba pemakaian, 9) revisi produk, 10) produksi massal.¹⁶

E. HASIL PENGEMBANGAN PRODUK DAN PEMBAHASAN

1. Pengembangan Produk

Adapun tahap pengembangan yang dilakukan sesuai dengan model ADDIE yaitu: (1) *Analysis* (analisis), (2) *Design* (perancangan), (3) *Development* (pengembangan), (4) *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

1) Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis kebutuhan merupakan langkah awal dimana ada tiga aspek yang dianalisis yaitu analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa dan analisis materi. Adapun hasil analisis dari ketiga aspek tersebut dijelaskan bahwa:

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan siswa dilakukan dengan cara wawancara mengobservasi analisis kebutuhan siswa kepada guru dan anak yang ada di kelas Ar-Rahman usia 4-5 tahun di PAUD KB Tarbiatut Talamidz. Dari 14 siswa sebanyak 10 anak yang hadir pada saat mengobservasi, bahwasanya metode yang digunakan disitu masih sering menggunakan *poster* sudah pernah menggunakan video namun masih video non interaktif, hal ini membuat anak-anak masih sulit untuk memahaminya dan cenderung bosan dikarenakan setiap belajar hal-hal itu saja yang mereka lakukan di dalam kelas. Dan hasil dari analisis kebutuhan siswa

¹⁶ Sugiyono, *Metode penelitian pendidikan pendekatan kualitatif, kuantitatif dan R&D*, (Cetakan XI. Bandung: Alfabeta, 2011), hlm.298

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS *ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS6* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
UNTUK MENINGKATKAN PENGENALAN ANGKA
DI PAUD KB TARBIATUT TALAMIDZ
TANJUNG JABUNG BARAT**

ini juga diperoleh bahwa siswa menginginkan pembelajaran yang menyenangkan yaitu salah satunya dengan belajar sambil bermain.

Dari hasil analisis kebutuhan siswa inilah peneliti mendapatkan kesimpulan bahwa siswa membutuhkan media yang membangun motivasi dan memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran pengenalan angka.

b. Analisis Karakteristik Siswa

Analisis karakteristik siswa diperlukan untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran yang akan digunakan berupa media berbasis *Adobe Flash Professional CS6*. Sehingga dapat sesuai dengan karakter siswa dan dapat diterima oleh siswa PAUD KB Tarbiatut Talamidz. Berdasarkan analisis siswa melalui observasi dan wawancara dari guru kelas sebenarnya materi pengenalan angka tidak begitu sulit untuk dipelajari. Namun dikarenakan di sekolah tersebut pembelajarannya masih cenderung menggunakan *poster* sehingga anak sulit memahami dan mudah bosan sehingga siswa tidak memperhatikan pembelajaran yang disampaikan dan lebih memilih bermain bersama temannya. Sehingga jika media pembelajaran pengenalan angka dikembangkan menjadi media yang interaktif maka mereka akan lebih tertarik untuk belajar.

c. Analisis Materi

Kemampuan pengenalan angka termasuk dalam kognitif yang merupakan dasar bagi perkembangan intelegensi pada anak. Intelegensi merupakan suatu proses berkesinambungan yang menghasilkan struktur dan diperlukan dalam interaksi dan lingkungan.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru kelas Ar-Rahman usia 4-5 tahun di PAUD KB Tarbiatut Talamidz, materi pengenalan angka termasuk materi yang tingkat kesulitannya mengajarnya sedang. Anak-anak hanya kesulitan membedakan angkanya saja namun kalau pelafalannya sudah bagus.

2) Tahap Perencanaan (*Design*)

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS *ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS6* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
UNTUK MENINGKATKAN PENGENALAN ANGKA
DI PAUD KB TARBIATUT TALAMIDZ
TANJUNG JABUNG BARAT**

Berdasarkan analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa dan analisis materi maka dilakukan perancangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash Professional CS6* berdasarkan langkah-langkah berikut:

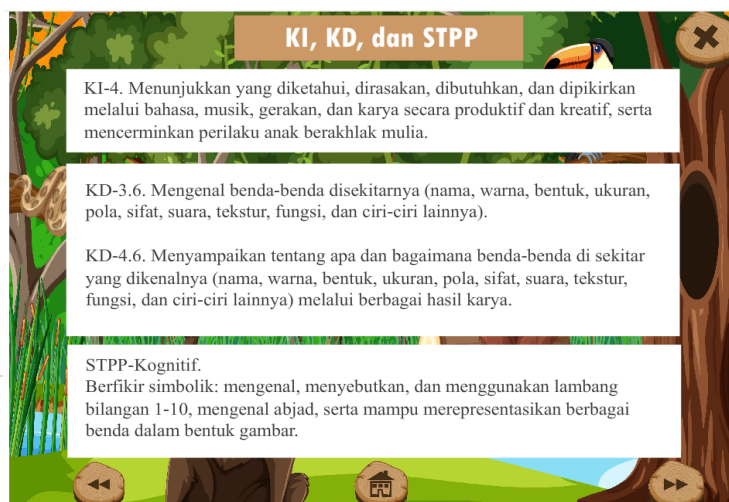
a. Tampilan Awal



Gambar 4.1 Tampilan depan

Gambar 4.1 merupakan tampilan awal, dibagian ini merupakan bagian pertama yang menampilkan judul pokok bahasan yang akan dibahas pada media pembelajaran yang menggunakan program *Adobe Flash Professional CS6*.

b. Tampilan slide KI, KD dan STPPA



**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS *ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS6* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
UNTUK MENINGKATKAN PENGENALAN ANGKA
DI PAUD KB TARBIATUT TALAMIDZ
TANJUNG JABUNG BARAT**

Gambar 4.2 Tampilan KI, KD, dan STPPA

Gambar 4.2 menunjukkan tampilan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak.

c. Tampilan Menu Utama



Gambar 4.3 Tampilan Menu Utama

Gambar 4.3 menunjukkan tampilan menu utama yang memiliki beberapa pilihan yakni *icon* Belajar Mengenal Angka untuk masuk ke bagian Pengenalan Angka, *icon* Belajar Berhitung untuk masuk ke bagian Berhitung, dan *icon* latihan untuk masuk ke bagian latihan.

d. Tampilan *Icon* Belajar Mengenal Angka



**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS *ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS6* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
UNTUK MENINGKATKAN PENGENALAN ANGKA
DI PAUD KB TARBIATUT TALAMIDZ
TANJUNG JABUNG BARAT**

Gambar 4.4 Tambilan *Icon* Belajar Mengenal Angka

Gambar 4.4 menunjukkan tampilan materi mengenal angka 1-10 dan jika ingin melanjutkan ke *scene* atau bagian lain silahkan klik tanda *next*.

e. Tampilan *Icon* Berhitung



Gambar 4.5 Tampilan Berhitung

Gambar 4.5 menunjukkan materi Berhitung Menggunakan Buah-buahan. *Scene* pertama ada 1 buah duku, klik *icon next* untuk melanjutkan *scene* kedua 2 buah jeruk, klik *icon next* selanjutnya *scene* ketiga 3 buah mangga, klik *icon next scene* ke empat 4 buah nanas, klik *icon next* ke *scene* kelima 5 buah jeruk, klik *icon next* selanjutnya *scene* keenam 6 buah pisang, klik *icon next scene* ketujuh 7 buah aple, klik *icon next* kedelapan 8 buah kiwi, klik *icon next* kesembilan 9 buah jambu dan terakhir klik *icon next* kesepuluh 10 buah kelapa.

f. Tampilan Latihan



**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS *ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS6* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
UNTUK MENINGKATKAN PENGENALAN ANGKA
DI PAUD KB TARBIATUT TALAMIDZ
TANJUNG JABUNG BARAT**

Gambar 4.6 Tampilan Latihan

Gambar 4.6 menunjukkan tampilan latihan, terdapat 10 soal dalam *scene* tersebut.

3) Hasil Tahap Pengembangan (*Develop*)

Setelah melakukan proses pengembangan yang tahapannya meliputi: pertama adalah peneliti harus menganalisis kebutuhan yang ada di sekolah tersebut. Pada tahap analisis peneliti menganalisis kebutuhan, karakteristik siswa dan analisis materi yang sesuai dengan peneliti inginkan yaitu pembelajaran pengenalan angka. Setelah itu peneliti mendesain media berbasis *Adobe Flash Professional CS6* pada pembelajaran pengenalan angka. Dalam pembahasan materi pada media *Adobe Flash Professional CS6* anak-anak lebih senang dan mudah memahami karena cara berfikir siswa telah diarahkan pada uraian materi yang ditampilkan dengan *Adobe Flash Professional CS6*. Media juga dilengkapi dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai yang telah disebutkan pada menu tujuan pembelajaran, kemudian pada akhir slide juga telah disiapkan soal yang mencakup keseluruhan materi.

Setelah mendesain media pembelajaran berbasis *Adobe Flash Professional CS6*, kemudian media tersebut di validasikan oleh ahli materi, dan ahli media. Berdasarkan hasil Validasi Ahli Media, Media Pembelajaran berbasis *Adobe Flash Professional CS6* sudah layak untuk dikembangkan dalam pembelajaran pengenalan angka dengan presentase 94,28%. Artinya media pembelajaran ini sudah masuk kategori “Baik Sekali”, dengan ada beberapa catatan saran perbaikan revisi dari ahli media yakni:

1. Ditambahkan petunjuk penggunaan pada pembelajaran
2. Di bagian mengenal ditambah gambar buah sesuai angka yang tertera
3. Di bagian berhitung buah duku di tambag gradasi warna saat di klik
4. Latihan 1-5 disamakan seperti latihan 6-1 menghitung buah-buahan.

Selanjutnya berdasarkan data hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, dapat diambil kesimpulan bahwa media pengenalan angka yang

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS *ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS6* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
UNTUK MENINGKATKAN PENGENALAN ANGKA
DI PAUD KB TARBIATUT TALAMIDZ
TANJUNG JABUNG BARAT**

telah peneliti kembangkan memiliki tingkat kevalidan yang sangat valid. Hal ini dibuktikan dengan jumlah aspek penilaian yang berjumlah 8 butir pada angket penilaian media dan diperoleh angka 36 dengan presentase sebesar 90%, dengan ada beberapa catatan saran perbaikan revisi dari ahli materi yakni:

1. Suara pada bagian latihan masih tertindih
2. Ditambahkan materi KI, KD, dan STPPA
3. Ditambahkan petunjuk penggunaan media pembelajaran

Berdasarkan hasil dari validasi oleh dua validator yakni ahli media dan ahli materi dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Video Animasi Berbasis *Adobe Flash Professional CS6* Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Pengenalan Angka dikategorikan valid dan layak di uji cobakan dilapangan.

Selanjutnya peneliti melakukan uji coba kepada 1 orang guru yang ada di kelas Ar-Rahman usia 4-5 tahun. Karena dari pihak sekolah hanya memberikan kesempatan penenliti untuk mengembangkan media di kelas tersebut dari 2 kelas yang ada. Setelah di uji coba produk pengembangan media *Adobe Flash Professional CS6* pada guru mendapatkan respon sangat positif dan dianggap sangat baik digunakan untuk media pembelajaran. Hasil uji lapangan yang dilakukan terhadap 10 Anak di kelas Ar-Rahman Usia 4-5 tahun di PAUD KB Tarbiatut Talamidz ini membuktikan bahwa produk media pembelajaran Pengenalan Angka ini memiliki nilai rata-rata kelayakan sebesar 89,64% yang artinya produk sangat valid atau layak digunakan pada proses belajar mengajar tanpa adanya revisi.

4) Tahap Implemntasi (*Implementation*)

Model pembelajaran yang sudah dikatakan valid, kemudian diuji cobakan pada subjek penelitian yaitu anak-anak kelas Ar-Rahman usia 4-5 tahun di PAUD KB Tarbiatut Talamidz semester ganjil tahun ajaran 2021/2022 yang mengikuti proses belajar mengajar materi pengenalan angka ini di ikuti oleh 10 siswa, di beri pelajaran dengan menggunakan media berbasis *Adobe Flash Professional CS6* dan di uji cobakan sebanyak

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS *ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS6* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
UNTUK MENINGKATKAN PENGENALAN ANGKA
DI PAUD KB TARBIATUT TALAMIDZ
TANJUNG JABUNG BARAT**

2 kali pertemuan. Dalam kegiatan belajar mengajar ini anak aktif dalam belajar sedangkan guru hanya sebagai fasilitator dan hanya menyampaikan materi dan mengarahkan siswa dalam belajar. Untuk mengetahui keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash Professional CS6* pembelajaran tersebut maka diadakan pengamatan.

Setelah penyampaian materi pengenalan angka selesai, peneliti melakukan uji coba *post test*. Berdasarkan hasil uji coba *post test* tersebut ada 6 siswa yang telah berkembang sangat baik. Dan masih ada 4 siswa yang berkembang sesuai harapan. Dengan demikian, uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Adobe Flash Professional CS6* pada materi pengenalan angka yang dikembangkan sudah efektif untuk digunakan.

5) Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Produk yang sudah diimplementasikan dan diujicobakan kepada peserta didik selanjutnya peneliti akan melakukan kegiatan evaluasi untuk memperbaiki apa-apa saja saran dan kritikan untuk peneliti.

Pada tahap evaluasi peneliti melakukan revisi guna menyempurnakan produk yang dikembangkan, sehingga media video animasi berbasis *Adobe Flash Professional CS6* yang dikembangkan benar-benar siap untuk diaplikasikan dalam proses pembelajaran.

F. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian terhadap Pengembangan Video Animasi Berbasis *Adobe Flash Professional CS6* Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Pengenalan Angka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media pengenalan angka berbasis *Adobe Flash Professional CS6* dikembangkan oleh penenliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan dalam pengembangan, 1) Analisis (*Analysis*), 2) Desain (*Design*), 3) Pengembangan (*Development*), 4) Implementasi (*Implementation*), 5) Evaluasi (*Evaluation*). Keefektifan media

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS *ADOBE FLASH*
PROFESSIONAL CS6 SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
UNTUK MENINGKATKAN PENGENALAN ANGKA
DI PAUD KB TARBIATUT TALAMIDZ
TANJUNG JABUNG BARAT**

pembelajaran berbasis *Adobe Flash Professional CS6* berapa pada level “Sangat Layak” yang artinya media layak digunakan dalam pembelajaran.

2. Pengembangan media pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang sebelumnya masih rendah dan masih dalam kategori “Mulai Berkembang” menjadi “Berkembang Sangat Baik” setelah pembelajaran menggunakan media pembelajaran pengenalan angka berbasis *Adobe Flash Professional CS6*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariesto Hadi Sutopo, *Multimedia Interaktif dengan Flash*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2003),
- Asep Jihad, *Pengembangan Kurikulum Matematika*, (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2008),
- Astutiningsih, *100 Angka Pertamaku*, (Jakarta. Cikal Aksara, 2014),
- Daryanto, *Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2013),
- Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif Inofatif*, (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013),
- Island Script, *Panduan Mudah Membuat Animasi (Plus CD)*, (Jakarta: Media Kita, 2008),
- Lee W. William & OWenss L. Diana, *Multimedia-Based Instructional Design*, (Sanfransisco: Preiffer, 2005),
- M. Hariwijaya & Atik Sustiwi, *1001 Pendekatan Multiple Intelligence*, (Yogyakarta: Elmatra Publishing, 2008),
- Musfiroh takdirotun, *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*, (Tangerang: Universitas Terbuka. 2012),
- Permendikbud RI Nomor 137 Tahun 2014 Tentang *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*
- Prosiding Seminar Nasional, *Memaksimalkan Peran Pendidik dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini Sebagai Wujud Investasi Bangsa*, jilid 4, (Tuban: FKIP Universitas PGRI, 2018),
- Rita Nofianti, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jawa Barat: Edu Publisher, 2021),
- Sugiyono, *Metode penelitian pendidikan pendekatan kualitatif, kuantitatif dan R&D*, (Cetakan XI. Bandung: Alfabeta, 2011),

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS *ADOBE FLASH*
PROFESSIONAL CS6 SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
UNTUK MENINGKATKAN PENGENALAN ANGKA
DI PAUD KB TARBIATUT TALAMIDZ
TANJUNG JABUNG BARAT**

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang *Sistem Pendidikan Nasional*