



PENGARUH MEDIA INTERAKTIF *ARTICULATE STORYLINE* TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN ANAK USIA 5-6 TAHUN

Nur Rahma^{1)*}, Sri Yuliani M¹⁾, Salwiah¹⁾

¹⁾Jurusan PG-PAUD, Universitas Halu Oleo. Jln. H.E.A Mokodompit, Kendari 93232, Indonesia.

*Korespodensi Autor, E-mail: nr0006162@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Interaktif *Articulate Storyline* Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain *Quasi Eksperimen*. Populasi penelitian adalah seluruh anak usia 5-6 tahun kelompok B TK Wulele Sanggula II Kota Kendari. Sampel dalam penelitian ini adalah kelompok B1 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 16 anak dan kelompok B2 sebagai kelas kontrol dengan jumlah sebanyak 16 anak. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan tes, dan observasi. Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis data; uji skor *normalized Gain (N-Gain)*. Berdasarkan analisis data dan pembahasan diperoleh kesimpulan bahwa media interaktif *Articulate Storyline* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun di TK Wulele Sanggula II Kota Kendari dengan nilai rata-rata hasil *N-Gain* kemampuan berhitung anak kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol, hasilnya menunjukkan peningkatan kemampuan berhitung dengan nilai rata-rata *N-Gain* untuk kelas eksperimen adalah 0.8735 sedangkan nilai rata-rata *N-Gain* kelas kontrol adalah 0.6007.

Kata kunci: articulate storyline, kemampuan berhitung permulaan, media interaktif,

THE EFFECT OF ARTICULATE STORYLINE INTERACTIVE MEDIA ON EARLY COUNTING IN CHILDREN AGED 5-6 YEARS

This study aims to determine the effect of the use of Articulate Storyline Interactive Media on the Beginning Counting Ability of Children Aged 5-6 Years. This type of research is experimental research with a quasi-experimental design. The research population was all children aged 5-6 years in group B Wulele Sanggula II Kindergarten, Kendari City. The sample in this study was group B1 as an experimental class with a total of 16 children and group B2 as a control class with a total of 16 children. Data collection techniques were carried out by tests and observations. Data analysis techniques are performed using data analysis; test score normalized Gain (N-Gain). Based on data analysis and discussion, it can be concluded that the interactive media Articulate Storyline has a significant effect on the initial numeracy skills of children aged 5-6 years in Wulele Sanggula II Kindergarten, Kendari City with the average value of the N-Gain results for the numeracy abilities of experimental class children higher than control class, the results showed an increase in numeracy skills with an average N-Gain value for the experimental class was 0.8735 while the average N-Gain value for the control class was 0.6007.

Keywords: early counting skills, articulate storyline interactive media

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini sangat penting karena masa usia dini merupakan periode emas (*golden age*) bagi perkembangan anak untuk memperoleh pendidikan. Pendidikan anak usia dini (PAUD) diarahkan untuk memfasilitasi tumbuh kembang anak secara optimal sesuai

harapan masyarakat. Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai 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, baik pendidikan secara formal di sekolah maupun secara nonformal (Latif dkk., 2013:4).

Salah satu aspek perkembangan yang dapat diasah pada anak usia dini adalah kognitif. Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa (Susanto, 2011:47). Pada konsep belajar kognitif ini salah satunya adalah berhitung. Berhitung merupakan dasar dari beberapa ilmu yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari seperti penambahan, pengurangan, pembagian, ataupun perkalian.

Pembelajaran anak usia dini yang penting untuk diberikan yaitu berhitung permulaan, berhitung permulaan ini merupakan kemampuan dasar yang harus dikuasai oleh siswa untuk belajar matematika yang meliputi bilangan 1 hingga 10 (Malapata & Wijayaningsih, 2019; Sari, Yetti, & Hapidin, 2020). Kemampuan berhitung yang perlu dikembangkan untuk anak usia 5-6 tahun yaitu kemampuan berhitung permulaan. Kemampuan berhitung permulaan ialah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yaitu berhubungan dengan jumlah dan pengurangan (Fauziyah, 2017: 45-48).

Berdasarkan karakteristik anak usia 5-6 tahun, bahwa pada masa ini anak sudah mampu menyeimbangkan konsentrasi gerak tangan dalam berhitung. Namun sebagai anak masih memerlukan bimbingan. Penggunaan media dan alat yang bervariasi dan menarik merupakan salah satu stimulasi dalam mengembangkan kemampuan berhitung permulaan anak. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan anak dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Daryanto, 2010:5).

Media pembelajaran merupakan salah satu sarana belajar siswa yang dapat memudahkan anak dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru (Astuti & Istiarini, 2020; Jomezai et al., 2021; Neppala et al., 2018; Qumillaila, Susanti, & Zulfiani, 2017). Penggunaan berbagai media

pembelajaran tidak dapat dihidari dan merupakan salah satu akibat dari perkembangan zaman. Menurut Sri dkk (2022) Media pembelajaran adalah media atau alat yang menjadi perantara dalam menyampaikan pembelajaran pada anak usia dini karena anak usia dini tidak bisa lepas dari media pembelajaran. Media yang digunakan sejalan dengan perkembangan pada masanya. Media pembelajaran perlu digunakan untuk membantu guru atau pendidik untuk dapat mengajarkan materi agar tersampaikan dengan jelas kepada anak dan dapat tercapai tujuan dalam pembelajaran. Perkembangan teknologi yang sangat cepat mengharuskan guru ataupun pendidik untuk lebih kreatif menciptakan pembelajaran yang dapat membantu anak dalam memahami pembelajaran. Menurut Siddik media pembelajaran berbasis computer merupakan media yang menarik bahkan atraktif dan interaktif sehingga media computer dapat membantu guru mengaplikasikannya dalam pembelajaran (Indriani, 2021: 2).

Dari berbagai macam media yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, salah satunya adalah media berbasis computer untuk menyajikan materi pelajaran sebagai media interaktif. Interaktif berarti para pengguna aplikasi dapat mengatur urutan jalannya aplikasi, mengatur tempo, dan memilih apa yang ingin pengguna lihat dan mana yang aktif (Trinawindu dkk, 2016: 37). Media interaktif adalah suatu media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya (Yasa, dkk, 2017: 202).

Perlu adanya media pembelajaran yang mampu menjadikan proses pembelajaran di sekolah sebagai kegiatan yang dapat meningkatkan partisipasi aktif anak dan dapat meningkatkan kreativitas guru dalam segi pembuatan media yang menarik serta tidak membutuhkan waktu yang lama dalam mendesain media pembelajaran. Dimana media sebagai alat dalam menyalurkan informasi pembelajaran.

Variasi bentuk media pembelajaran semakin berkembang dari waktu ke waktu, mulai dari media audio, visual, audio visual, dan multimedia. Media pembelajaran berbasis multimedia cenderung lebih interaktif, karena gabungan dari media teks, gambar, video, dan animasi dalam satu program berbasis komputer. Pembuatan media pembelajaran berbasis komputer dapat dilakukan dengan

mengoperasikan perangkat lunak, salah satu media yang memanfaatkan perangkat lunak yaitu media *Articulate storyline* yang dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan sebagai media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline* masih jarang ditemukan pada proses pembelajaran di kelas jika dibandingkan dengan *PowerPoint*. Media *Articulate Storyline* hampir sama dengan *Microsoft PowerPoint* yang berfungsi sebagai media untuk presentasi, bedanya dengan *Articulate Storyline* yaitu adanya fitur karakter sehingga dapat menjadi daya tarik lebih terhadap *Articulate Storyline*. *Articulate Storyline* mempunyai fitur-fitur seperti *timeline*, *movie*, *picture*, *character*, dan lain-lain yang mudah digunakan (Darnawati et al., 2019). Pembuatan media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline* terbilang mudah, karena tidak memerlukan proses pemrograman atau coding didalamnya (Syabri & Elfizon, 2020). Media pembelajaran *Articulate Storyline* yang sudah jadi dapat di publish dan kemudian dapat dibuka secara offline maupun online.

Selain itu juga dengan adanya campuran antara multimedia dengan perangkat lunak *articulate storyline* menjadikan pembelajaran menjadi efisien dan efektif (Salim, 2017). Penggunaan media interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang sebelumnya sudah dilakukan oleh Nugraheni (2017) sudah diterapkan dengan bagus. Media tersebut memberikan dampak baik bagi peserta didik dan guru. Dampak bagi guru seperti guru lebih mudah untuk menyampaikan dan menjelaskan materi, guru lebih mudah untuk membuat media interaktif. Sedangkan dampak bagi peserta didik yaitu memiliki ketertarikan untuk belajar, suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, materi yang disampaikan lebih mudah dipahami oleh peserta didik, sehingga akan meningkatkan hasil belajarnya.

Menurut Rafmana, dkk (2018: 53) menyatakan bahwa *Articulate Storyline* adalah perangkat lunak atau *software* yang dapat digunakan sebagai alat komunikasi atau media presentasi dengan template yang dapat dibuat sendiri atau bahkan dapat membuat presentasi dengan template yang telah disediakan dan dapat menyesuaikan karakter sesuai selera. Purnama (2014) melalui penelitiannya menyampaikan bahwa respons siswa dalam menggunakan media *Articulate Storyline* mendapatkan rating sebesar 88% dari skor maksimal 100%. Ini artinya media *articulate*

sangat membantu pembelajaran menjadi lebih praktis dan efektif.

Apabila media yang digunakan guru menarik perhatian, maka peserta didik akan memiliki minat untuk mengikuti pembelajaran dengan baik. Definisi dari minat yaitu kecenderungan jiwa yang relative ada pada jiwa seseorang yang disertai dengan perasaan senang (Fathurrohman, 2012).

Berdasarkan fenomena yang peneliti lihat di TK Wulele Sanggula II Kendari pada tanggal 10 Oktober sampai dengan 15 Oktober 2022, peneliti menemukan dalam kegiatan pengembangan aspek kognitif yaitu aspek berhitung pada anak dilakukan melalui pemberian tugas kepada anak yang berupa lembar kerja yang sudah diberi contoh dan anak diminta untuk menyelesaikan tugas yang diberikan sampai selesai. Media yang digunakan dalam pembelajaran belum dapat menarik perhatian anak, kurang bervariasi hal ini dirasa perlu dikembangkan media pembelajaran untuk digunakan dalam proses pembelajaran sehingga anak tertarik dalam belajar. Mengembangkan kemampuan anak perlu adanya proses pembelajaran yang menyenangkan dan menarik untuk anak.

Dari permasalahan yang ada, maka perlu adanya media dan strategi dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak. Oleh karena itu, peneliti memilih ide untuk menggunakan media *articulate storyline* dalam pembelajaran guna meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak. Penggunaan media *articulate storyline* diharapkan dapat menumbuhkan ketertarikan dan keaktifan anak dalam belajar, sehingga proses belajar mengajar yang dilakukan dapat memberikan pengalaman yang berkesan bagi anak dan hasil pembelajaran lebih optimal.

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas, peneliti merasa perlu mengembangkan media untuk membantu meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak. Peneliti memilih media berbasis komputer yaitu *articulate storyline* sebagai media pembelajaran interaktif bagi guru untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak. Penggunaan media ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar anak, media *articulate storyline* terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif *articulate storyline* terhadap kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun di TK Wulele Sanggula II Kota Kendari.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis eksperimen yaitu desain Eksperimen Semu (*Quasi Eksperimental Design*). Desain penelitian eksperimen yang dilakukan dalam penelitian ini adalah *Pretest-Posttest Control Group Design*. Desain penelitian ini terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk lebih jelas desain penelitian tersebut, maka dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 1. Rancangan Penelitian *Pretest-Posttest Control Design*.

Kelompok	Pre-Test	Perlakuan	Post-Test
Eksperimen (E)	O1	X	O2
Kontrol (K)	O3		O4

(Sugiyono, 2016:112)

Keterangan:

E = Kelas Eksperimen

K = Kelas Kontrol

X = Perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan media *articulate storyline*

O1 = *pre-test* pada kelas eksperimen

O2 = *post-test* pada kelas eksperimen

O3 = *pre-test* pada kelas kontrol

O4 = *post-test* pada kelas kontrol

Penelitian ini dilakukan di TK Wulele Sanggula II Kota Kendari. Subjek dalam penelitian ini adalah anak yang berusia 5-6 tahun di Kelompok B TK Wulele Sanggula II. Waktu penelitian ini dilaksanakan bulan Februari 2023, semester genap tahun ajaran 2022/2023. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia 5-6 tahun kelompok B TK Wulele Sanggula II Kota Kendari yang berjumlah 43. Sampel dalam penelitian ini adalah kelompok B1 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 16 anak dan kelompok B2 sebagai kelas kontrol dengan jumlah sebanyak 16 anak dengan menggunakan teknik *purposive sampling*.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan tes, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis data; uji skor *normalized Gain (N-Gain)*. Nilai *N-Gain* ditentukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{\text{Skor Post-test} - \text{Skor Pre-test}}{\text{SMI} - \text{Skor Pretest}}$$

(Sundayana, 2020)

Tabel 2. Kriteria ternormalisasi (*N-Gain*)

Nilai <i>N-Gain</i>	Kriteria
$N\text{-gain} \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 < N\text{-gain}, 0,70$	Sedang
$N\text{-gain} \leq 0,30$	Rendah

(Lestari & Yudhanegara, 2017:235)

Adapun kisi-kisi instrumen dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Kisi-kisi Instrument Penelitian

Variabel	Indikator	Sub Indikator
Kemampuan berhitung permulaan	Konsep lambang bilangan	Menghitung gambar benda
		Menyebutkan lambang bilangan pada gambar benda
	Mengenalkan dan pengurangan	Menuliskan angka sesuai dengan jumlah gambar benda
		Melakukan operasi penjumlahan
		Melakukan operasi pengurangan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan dengan sesuai prosedur yaitu pada tahap awal memberikan pre-test pada kedua kelas yang menjadi sampel, selanjutnya memberikan treatment dan terakhir memberikan post-test. Penerapan media pembelajaran interaktif pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam penelitian ini, peneliti terlebih dahulu melakukan uji validitas instrumen tes dengan uji validitas isi (content validity). Pengujian validitas ini dilakukan dengan meminta pertimbangan ahli (expert judgment) kepada Ibu Dr. Salwiah, S.pd., M.Pd. selaku Ketua Jurusan prodi PG-PAUD dan Ibu Sri Yuliani M. S.Pd., M.Pd. selaku Dosen PG-PAUD sekaligus ahli yang berkompeten di bidang tersebut. Para ahli diminta pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun, setelah dikonsultasikan dengan ahli kemudian peneliti memberikan *pre-test*.

Kegiatan *pre-test* dilaksanakan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dilaksanakan 11 Februari 2023. Penelitian dimulai dengan

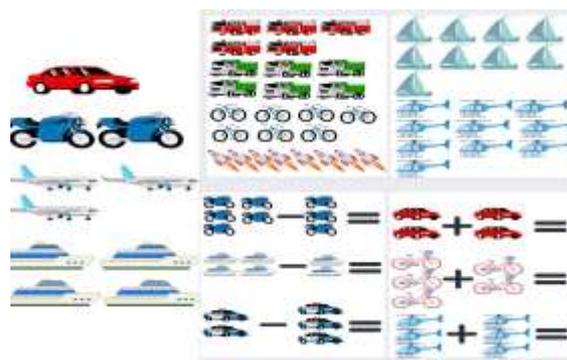
memberikan *pre-test* terlebih dahulu kepada kedua kelas untuk mengetahui kemampuan berhitung permulaan anak. Dan juga dengan adanya kegiatan *pre-test* dapat dijadikan acuan penulis untuk melihat perbedaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

Data awal nilai (*pre-test*) kelas eksperimen dan kelas kontrol:

Tabel 3. Hasil *Pre-test*

NO	Nilai Kelas Eksperimen		Nilai Kelas Kontrol	
	Nama	Pretest	Nama	Pretest
1.	MLK	75	ZL	91
2.	NL	91	AR	83
3.	RT	83	RF	75
4.	KY	91	ZHR	91
5.	HN	83	DW	91
6.	AN	83	SH	91
7.	AI	83	DJ	83
8.	FRZ	91	SL	75
9.	WN	75	IKS	75
10.	AR	83	RD	83
11.	RY	91	AS	91
12.	QR	66	AM	75
13.	RK	91	RV	91
14.	AY	83	KD	75
15.	NH	75	AH	91
16.	FS	75	RT	75
Jumlah		1.319		1.336
Rata-rata		82,43		83,5

Setelah hasil *pre-test* didapatkan, selanjutnya peneliti memberikan perlakuan pada kelas kontrol pada anak kelompok B2, pembelajaran dengan menggunakan media gambar. Proses pembelajaran berlangsung selama tiga kali pertemuan. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 13-15 Februari 2023, Pembelajaran pertama anak di kenalkan lambang bilangan yaitu berhitung 1 sampai 10 dengan tema kendaraan, pertemuan kedua pembelajaran penjumlahan dan pertemuan terakhir (ketiga) pembelajaran pengurangan. Materi yang dibelajarkan anak diajarkan oleh peneliti. Adapun media gambar yang digunakan terlihat pada gambar 1 dibawah ini:



Gambar 1. Media Gambar

Pada kelas eksperimen proses pembelajaran berlangsung tiga kali pertemuan dilaksanakan pada tanggal 16-17 dan 20 Februari 2023 dengan media pembelajaran interaktif *articulate storyline*. Pembelajaran di kelas eksperimen sama dengan kelas kontrol, pertemuan pertama berhitung 1 sampai 10 dengan tema kendaraan, pertemuan kedua belajar penjumlahan dan pertemuan terakhir pengurangan.



Gambar 2. Penggunaan Media Interaktif *Articulate Storyline* Kelas Eksperimen

Setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan, peneliti memberikan *posttest* pada anak untuk mengetahui kemampuan anak. Data akhir nilai (*posttest*) kelas eksperimen dan kelas kontrol:

Tabel 4. Hasil *Pos-test* Kelas Eksperimen dan Kontrol

NO	Nilai Kelas Eksperimen		Nilai Kelas Kontrol	
	Nama	Posttest	Nama	Posttest
1.	MLK	91	ZL	100
2.	NL	100	AR	91
3.	RT	100	RF	91
4.	KY	100	ZHR	100
5.	HN	100	DW	100
6.	AN	100	SH	100
7.	AI	100	DJ	91
8.	FRZ	100	SL	83
9.	WN	83	IKS	91
10.	AR	100	RD	91
11.	RY	100	AS	91
12.	QR	91	AM	91
13.	RK	100	RV	100
14.	AY	100	KD	91
15.	NH	91	AH	91
16.	FS	91	RT	83
Jumlah		1.547		1.485
Rata-rata		96,68		92,81

Setelah mendapatkan nilai post-test, tahap akhir yaitu melakukan pengujian hipotesis penelitian dengan menggunakan skor *Normalized Gain (G-Gain)*. Hal ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak pada kelas eksperimen dan kelas kontrol Pada tabel berikut merupakan data hasil N-Gain pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran interaktif *articulate storyline* disajikan dalam tabel 5 berikut:

Tabel 5. Nilai N-Gain Kelas Eksperimen

N-Gain	Klasifikasi	F	Presentasi (%)
$N-Gain \leq 0.30$	Rendah	1	6%
$0.30 < N-Gain, 0.70$	Sedang	4	25%
$N-Gain \geq 0.70$	Tinggi	11	68%
Jumlah		16	100%

Data hasil N-Gain pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional (Media Gambar) disajikan dalam tabel 6 berikut:

Tabel 6. Nilai N-Gain Kelas Kontrol

N-Gain	Klasifikasi	F	Presentasi (%)
$N-Gain \leq 0.30$	Rendah	4	25%
$0.30 < N-Gain, 0.70$	Sedang	7	44%
$N-Gain \geq 0.70$	Tinggi	5	31%
Jumlah		16	100%

Berdasarkan tabel 5 diketahui N-Gain pada kelas eksperimen hampir memiliki klasifikasi yang “tinggi” yakni pada interval N-Gain, $N-Gain \geq 0.70$ sebanyak 11 anak, sedangkan klasifikasi “sedang” dengan jumlah anak sebanyak 4 anak. Untuk klasifikasi rendah sebanyak 1 anak. Sedangkan tabel 6 diketahui N-Gain pada kelas kontrol hampir memiliki klasifikasi yang “sedang” yakni pada interval $0.30 < N-Gain, 0.70$ sebanyak 7 anak, sedangkan klasifikasi “rendah” dengan jumlah anak sebanyak 4 anak. Untuk klasifikasi tinggi sebanyak 5 anak.

Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat melalui nilai rata-rata indeks gain pada kedua kelas tersebut. Nilai rata-rata N-Gain kedua kelas dapat dilihat pada tabel 7 berikut:

Tabel 7. Nilai Rata-rata N-Gain

Kelas	N	Mean	Kriteria
Eksperimen	16	0.8735	Tinggi
Kontrol	16	0.6007	Sedang

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai mean atau nilai rata-rata N-Gain kelas eksperimen lebih besar yakni dengan mean 0.8735 dibandingkan kelas kontrol yakni dengan mean 0.6007. dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif *articulate storyline* dapat berpengaruh terhadap kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun di TK Wulele Sanggula II Kota Kendari.

Penelitian ini telah dilakukan berdasarkan perencanaan yang telah dibuat, yaitu melakukan pembelajaran berhitung permulaan dengan menggunakan media interaktif *articulate storyline*. untuk mengetahui kemampuan berhitung permulaan anak, maka peneliti menggunakan instrument penelitian berupa soal tes. Tes diberikan dalam dua tahap, yaitu sebelum penerapan media interaktif (*pretest*) dan sesudah penerapan media interaktif (*posttest*). Soal *pretest* dan *posttest* masing-masing terdiri dari 6 soal bergambar dimana anak menghitung menjumlahkan, mengurangi gambar dan menuliskan hasil berupa angka.

Sebelum soal *pre-test* dan *post-test* diterapkan pada kelas sampel, terlebih dahulu dilakukan uji validitas soal untuk mengetahui validitas dan tingkat reliabilitas tes yang akan digunakan. Uji validitas soal dengan analisis rasional dimana melihat kelayakan atau relevansi isi tes soal oleh para ahli.

Penelitian dimulai dengan memberikan *pretest* terlebih dahulu kepada kedua kelas untuk

mengetahui kemampuan awal anak dan perbedaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan dalam pembelajaran. Pada kelas B1 diajarkan menggunakan media interaktif *articulate storyline* sebagai kelas eksperimen termaksud dalam kategori rendah. Setelah diberikan perlakuan melalui penerapan media interaktif maka dilakukan *posttest*. Berdasarkan hasil *posttest* pada kelas eksperimen termasuk tinggi.

Berdasarkan hasil *pretest* pada kelas B2 (kelas kontrol) yang menggunakan pembelajaran konvensional juga termaksud sedang. Setelah pembelajaran konvensional, maka dilakukan *posttest*. Berdasarkan hasil *posttest* hasil belajar anak juga termaksud sedang.

Berdasarkan nilai N-Gain paling banyak terdapat pada klasifikasi yang tinggi dengan jumlah anak 16 orang, sedang 11 anak dan klasifikasi rendah 5 anak, untuk mencapai tujuan pembelajaran, media sangat berperan penting membantu proses pembelajaran karena berkaitan dengan indera pengengaran dan penglihatan. Adanya media pembelajaran bahkan dapat mempercepat proses belajar mengajar menjadi efektif dan efisien dalam suasana yang kondusif sehingga dapat membuat pemahaman peserta didik lebih cepat. Bila media pembelajaran ini dapat difungsikan secara tepat dan profesional, maka proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif. Hal ini menggambarkan bahwa hampir semua jumlah anak memiliki peningkatan hasil belajar. Namun tidak menutup kemungkinan bahwa meningkatnya nilai anak berarti anak telah memahami secara keseluruhan materi yang diajarkan, nyatanya setiap anak memiliki tingkat pemahaman yang berbeda-beda tergantung bagaimana cara anak memfokuskan dirinya dalam memahami apa yang diajarkan gurunya.

Selain itu dilakukan pengujian beberapa uji statistik, didapatkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan pada pembelajaran yang menggunakan media interaktif dengan hasil uji N-Gain yang dapat dilihat dari nilai mean atau nilai rata-rata N-Gain kelas eksperimen lebih besar yakin dengan mean 0.08735 dibandingkan kelas kontrol yakni dengan mean 0.6007. dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif *articulate storyline* dapat berpengaruh terhadap kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun di TK Wulele Sanggula II Kota Kendari

Maka temuan hipotesis memberikan kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan media interaktif *articulate*

storyline terhadap kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun di TK Wulele Sanggula II Kota Kendari. Pengaruh tersebut juga terlihat dari bagaimana anak pada kelas eksperimen lebih aktif bertanya ataupun menjawab pertanyaan dari peneliti. Mereka aktif mengerjakan soal saat ditanya satu-satu kedepan karena mereka merasa sudah bisa menjawab soal yang diberikan. Berbeda dengan beberapa anak pada kelas kontrol beberapa anak ada yang pasif untuk mengerjakan karena masih mengalami kesulitan dan masih dituntun, Pada pembelajaran yang dilakukan di kelas eksperimen dengan pembelajaran menggunakan media interaktif *articulate storyline* pada materi berhitung permulaan, anak di tuntut untuk lebih memahami materi yang disajikan melalui tayangan yang di tampilkan. Kemudian anak tidak merasa mudah bosan saat pemberian materi di kelas karena dengan media interaktif anak lebih bersemangat belajar sesuai materi yang diajarkan dengan animasi gambar kendaraan yang dikaitkan dengan berhitung sehingga mampu meningkatkan kemampuan pemahaman konsep berhitung sehingga membuat semangat pada anak belajar.

Hal tersebut sesuai dengan pendapat Dinda et al. (2021) yang menyatakan bahwa, media interaktif *articulate storyline* dapat membantu belajar secara efektif dan efisien karena 11% materi dipelajari dengan indra pendengaran dan 83% materi dipelajari menggunakan indra penglihatan, ini didasarkan pada kemampuan manusia dalam mengingat, yaitu 20% dari pendengaran dan 50% dari apa yang dilihat dan di dengar.

Sedangkan pelaksanaan proses pembelajaran kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional, proses pembelajaran yang didominasi dengan tuntutan untuk menguasai pelajaran sebanyak mungkin untuk mengerjakan soal, dimana anak harus memperhatikan apa yang guru jelaskan dengan media kertas. Saat anak sudah merasa bosan anak akan mengalihkan perhatiannya ke hal yang lebih menarik sehingga tidak fokus dalam pembelajaran. media *Articulate Storyline*, dapat disimpulkan *Articulate Storyline* adalah aplikasi multimedia interaktif yang dapat digunakan oleh guru dan peserta didik, dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan kombinasi dari gambar, *slide*, video, audio, dan animasi sehingga pembelajaran lebih menarik dan juga bisa menjadi sarana untuk melakukan tes atau kuis secara interaktif.

Penerapan media interaktif *articulate storyline* menunjukkan bahwa adanya pengaruh media pembelajaran interaktif *articulate storyline* terhadap kemampuan berhitung permulaan anak. Media interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas pemahaman dan hasil belajar anak-anak. Hal ini dibuktikan juga dengan beberapa pendapat ahli dan penelitian lain yang menggunakan media interaktif *articulate storyline* walaupun desain dan metode penelitiannya berbeda namun sama-sama meneliti menggunakan media interaktif *articulate storyline*.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media interaktif *articulate storyline* terhadap kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun di TK Wulele Sanggala II Kota Kendari. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji hipotesis diperoleh peningkatan yang signifikan pada pembelajaran yang menggunakan media interaktif dengan hasil uji N-Gain yang dapat dilihat dari nilai mean atau nilai rata-rata N-Gain kelas eksperimen lebih besar yakin dengan mean 0.8735 dibandingkan kelas kontrol yakni dengan mean 0.6007. Hal ini terbukti terdapat perbedaan hasil belajar anak setelah menggunakan media interaktif *articulate storyline* dengan hanya menggunakan media gambar.

Setelah peneliti melaksanakan penelitian eksperimen, peneliti menyarankan dalam kegiatan pembelajaran guru menerapkan media pembelajaran interaktif ini agar dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, & Istiari. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Puzzle di PAUD Flamboyan Sukasari Kota Tangerang. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31000/0/ceria.v1i2.2338>
- Darnawati, Batia, L., Irawaty, & Salim. (2019). Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Articulate Storyline. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 8-16.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Fathurrohman, M. (2012). *Belajar dan pembelajaran*. Yogyakarta: Teras.
- Fauziyah, P. R., Yuliati, N., & Nuriman, N. (2017). Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Metode Demonstrasi dengan Media Sempoa Pada Anak Kelompok B1 di TK Amelia Kecamatan Sumber sari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Edukasi*, 4(3), 45-48.
- Jogezai, N. A., Baloch, F. A., Jaffar, M., Shah, T., Khilji, G. K., & Bashir, S. (2021). Teachers' Attitudes Towards Social Media (SM) Use in Online Learning Amid The COVID-19 Pandemic: The Effects of SM Use by Teachers and Religious Scholars During Physical Distancing. *Journal Heliyon*, 7(4), 1-9. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e06781>.
- Indriani, U. (2021). *Keefektifan penggunaan media pembelajaran Power Point terhadap kemampuan matematika permulaan anak usia 5-6 tahun* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim), 2.
- Latif, M., Zubaidah, R., & Afandi, M. (2014). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini: Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Nugraheni, Tri. D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X Di SMK Negeri 1 Kebumen. Fip.
- Neppala, P., Sherer, M. V., Larson, G., Bryant, A. K., Panjwani, N., Murphy, J. D., & Gillespie, E. F. (2018). An Interactive Contouring Module Improves Engagement and Interest in Radiation Oncology Among Preclinical Medical Students: Results of a Randomized

- Trial. *Practical Radiation Oncology*, 8(4), e190–e198. <https://doi.org/10.1016/j.prro.2018.01.001>.
- Malapata, E., & Wijayaningsih, L. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun melalui Media Lumbung Hitung. *Jurnal Obsesi*, 3(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.183>.
- Purnama, S., & Asto B, I. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Kelas X Tei 1 Di Smk Negeri 2 Probolinggo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 3(2).
- Qumillaila, Susanti, & Zulfiani. (2017). Pengembangan Augmented Reality Versi Android Sebagai Media Pembelajaran Sistem Ekskresi Manusia. *Cakrawala Pendidikan*, 34(1), 57–69. Retrieved from <https://journal.uny.ac.id/index.php/circle/view/9786/pdf.%0A>
- Rafmana, H., Chotimah, U., & Alfiandra. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKN Kelas XI di SMA Sriwijaya Negara Palembang. *Jurnal Bhinneka Tunggal Ika*, 5(1), 52–65. <https://doi.org/https://doi.org/10.36706/jbti.v5i1.7898>
- Rusman, D. K., & Riyana, C. (2011). Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Bandung: Rajawali Pers.
- Salim, S. 2017. Penggunaan E-Learning Edmodo Pada Mahasiswa Jurusan PG-*Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 04 (1), April 2021 (62-71)
- Sari, N. M., Yetti, E., & Hapidin, H. (2020). Pengembangan Media Permainan Mipons Daily untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.428>.
- Susanto, Ahmad. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Kencana, 47-98.
- Syabri, K., & Elfizon. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Software Articulate Storyline Pada Pembelajaran Dasar Listrik Elektronika. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 01(01), 95–99.
- Trinawindu, I. B. K., Dewi, A. K., & Narulita, E. T. (2016). Multimedia Interaktif untuk Proses Pembelajaran. *Prabangkara: Jurnal Seni Rupa dan Desain*, 19 (23), 35-37.
- Yasa, K. A., dkk. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Materi Elektro Listrik untuk Kelas XI MIPA dan IPS di SMA Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, Vol 14, No 2, 202.
- Yuliani M, S., Salwiah, Hidayah, A. N., Pabunga, D. B., Nurhayati, Aisyah, & Asmudin. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Untuk Mendukung Kegiatan Home Visit Bagi Guru TK. *Amal Ilmiah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 100–105. <https://doi.org/10.36709/amalilmiah.v3i2.6>