

Media Video Animasi untuk Meningkatkan *Listening Skill* Anak Usia Dini

Ni Kadek Ariani^{1*}, I Wayan Widiana², Putu Rahayu Ujianti³

^{1,2,3} Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:
Received 20 January 2021
Revised 22 February 2021
Accepted 01 April 2021
Available online 25 April 2021

Kata Kunci:
video animasi, *listening skill*

Keywords:
animated video, listenng skill



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © Universitas Pendidikan Ganesha. All rights reserved.

ABSTRAK

Rendahnya kemampuan peserta didik dalam menyimak (*listening skill*) suatu pembelajaran. Tujuan penelitian ini yaitu untuk memaparkan proses pengembangan serta mendeskripsikan kelayakan media video animasi untuk meningkatkan *listening skill* anak. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (*research and development/R&D*). Subjek dalam penelitian ini menggunakan dosen ahli diantaranya dua dosen ahli materi dan dua dosen ahli media. Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan data kuantitatif di konversikan menjadi data kualitatif. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahapan analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan media. Analisis data menggunakan rumus CVI dan CVR. Berdasarkan analisis data validasi media video animasi diperoleh penilaian yang sudah dinilai oleh dosen ahli tersebut memperoleh nilai CVR adalah 1,00 dan CVI adalah 1,00, apabila dikonversikan dengan pedoman skala lima berada rentang skor 0,80-1,00 artinya validitas sangat tinggi. Dari hasil tersebut media video animasi layak untuk dilanjutkan uji efektivitas dalam meningkatkan *listening skill* anak. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa media video animasi ini sangat layak digunakan untuk mendukung pembelajaran dalam meningkatkan *listening skill* anak usia dini.

ABSTRACT

The low ability of students in listening (*listening skills*) a lesson. The purpose of this study is to describe the development process and describe the feasibility of animated video media to improve children's listening skills. This type of research uses research and development (*R&D*). The subjects in this study used expert lecturers including two material expert lecturers and two media expert lecturers. The data collection method in this study used quantitative data which was converted into qualitative data. This study uses the ADDIE development model which includes the stages of analysis (*analysis*), design, development, implementation, and evaluation. This research only reached the stage of media development. Data analysis using CVI and CVR formulas. Based on the validation data analysis of the animated video media, it was obtained that the assessment that had been assessed by the expert lecturer obtained a CVR value of 1.00 and CVI was 1.00, when converted to a five-scale guideline, the score ranged from 0.80-1.00, meaning very high validity. It can be said that the animated video media deserves to be continued to test its effectiveness in improving children's listening skills. Thus, this animated video media is very suitable to be used to support learning in improving early childhood listening skills

1. Pendahuluan

Anak usia dini adalah sekelompok manusia yang memiliki proses pertumbuhan dan perkembangan yang unik, memiliki potensi serta memiliki ciri khas tertentu. Pada usia ini otak anak akan mengalami perkembangan paling cepat dalam sejarah kehidupannya. Rentang usia lahir sampai 6 tahun anak mengalami masa keemasan (*golden age*) yang merupakan masa di mana anak mulai peka untuk

menerima berbagai stimulus/rangsangan (Musyarofah, 2018; Yuniarni, 2016). Oleh karena itu, perkembangan pada masa awal ini menjadi penentu untuk perkembangan anak selanjutnya. Pada usia dini sangat baik di kembangkan perkembangan bahasa. Melalui bahasa anak dapat menciptakan berbagai interaksi simbolik, dalam mengungkapkan perasaan, pengalaman dan pengetahuannya (Ambara, 2014; Septiyani & Kurniah, 2017). Perkembangan bahasa anak usia dini terbagi dalam empat aspek diantaranya yaitu: menyimak, berbicara, membaca, serta menulis. Dari keempat aspek tersebut menyimak (*listening*) merupakan keterampilan paling awal sebelum anak bisa berbicara, membaca, dan menulis (Anggraini, 2019; Sholeha, 2019; Vera Sardila, 2015). *Listening skill* merupakan kegiatan mendengarkan secara aktif serta fokus untuk dapat memperoleh informasi, menangkap isi serta pesan yang disampaikan secara lisan (Anggraini, 2019; Vera Sardila, 2015). Untuk meningkatkan *listening skill* maka proses penyampaian materi harus dini kembangkan dengan baik. Tahapan dalam proses pembelajaran dalam *listening skill* pada anak usia dini yaitu: mendengar, mengerti, mengevaluasi dan menanggapi (Bagus, 2017; Kokomaking & Usman, 2021). Dari kegiatan *listening skill* anak akan terlatih menjadi penyimak yang kritis dan kreatif. Oleh sebab itu guru dituntut untuk mampu menciptakan kondisi belajar yang aktif serta guru harus mampu mendorong aktivitas dalam meningkatkan *listening skill* anak dalam proses pembelajaran.

Namun, dalam kenyataan masih banyak pembelajaran yang belum mampu meningkatkan *listening skill* anak. Hal ini dikarenakan masih banyak guru menggunakan model pembelajaran yang tidak sesuai dengan karakteristik anak usia dini (Ela Paramita, Hasmalena, 2017; Panjaitan, 2020). Melalui observasi dan wawancara yang dilakukan menemukan bahwa, sebagian besar anak masih kurang memiliki *listening skill* yang baik. Hal ini ditunjukkan bahwa belum munculnya indikator *listening skill* seperti, mendengarkan dan meniru, mendengarkan dan mengulangi, mendengarkan dan mengikuti instruksi, mendengarkan dan mencocokkan kata atau gambar. Rendahnya *listening skill* anak didik juga dapat dilihat dari komunikasi yang mereka gunakan sehari-hari di sekolah, kadang juga ada anak yang tidak mau menjawab jika ada pertanyaan dari guru dalam interaksi di lingkungan sekolah dikarenakan anak tidak memperhatikan guru saat memberikan informasi. Hal ini juga dikarenakan dalam proses penyampaian materi pembelajaran guru masih menggunakan metode ceramah berbantuan media buku cerita. Metode ceramah dengan berbantuan media buku cerita dalam menyampaikan materi pembelajaran menyebabkan anak terlihat bosan sehingga anak enggan mengikuti serta memperhatikan pembelajaran di kelas (Supriyono, 2018). Pentingnya *listening skill* pada anak usia dini untuk berinteraksi komunikasi memang sangat penting dimiliki oleh anak. Untuk mampu terlibat dalam suatu komunikasi, anak harus mampu memahami serta memberikan tanggapan mengenai apa yang dikatakan. Dengan demikian, *listening skill* perlu dipusatkan dan dikembangkan sejak dini dikarenakan dasar awal perkembangan berbahasa lainnya (Flanel, 2000; Supartini et al., 2019). Penekanan yang masih kurang dalam pembelajaran *listening skill* akan menyebabkan beberapa hambatan yang dihadapi oleh anak. Rendahnya *listening skill* menyebabkan anak kurang memahami ucapan yang didengarkan di tambah kurangnya bantuan visual berdampak pada konsentrasi pada diri anak (Supartini et al., 2019).

Pemberian stimulasi sangat berpengaruh terhadap meningkatkan *listening skill* anak, sebab stimulasi merupakan hal yang penting dalam proses tumbuh kembang anak. Guru membutuhkan media untuk menstimulus perkembangan anak untuk membantu menyampaikan materi pembelajaran. Agar dapat lebih mengembangkan kreativitas anak, prosesnya belajar harus menyenangkan dan menantang bagi anak-anak. Hadirnya media pembelajaran adalah salah satu komponen dalam proses pembelajaran yang sangat diperlukan, mengingat bahwa kedudukan media bukan hanya sekedar alat bantu mengajar, tetapi lebih merupakan bagian yang tak terpisahkan dalam proses pembelajaran (Agustien et al., 2018; Mukti & Animasi, 2020). Teknologi di era sekarang ini banyak media pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi yang beragam bentuk seperti media audio visual dalam bentuk media video animasi. Seperti halnya pengembangan dongeng berbentuk media video animasi untuk digunakan sebagai media dalam bercerita yang praktis serta dapat menarik minat anak untuk mendengarkan cerita yang disampaikan (Ela Paramita, Hasmalena, 2017; Nur Hidayah & Nurhadija, 2018). Penggunaan video animasi dalam proses meningkatkan hasil belajar juga sangat efektif digunakan dikarenakan tampilan serta materi dikemas dengan menarik sehingga aktivitas siswa dan hasil persentase belajar siswa meningkat (Hasmira et al., 2017; Wuryanti & Kartowagiran, 2016). Berdasarkan hal tersebut penggunaan video animasi dapat menjadi media alternatif bagi guru untuk menyampikan materi pembelajaran khususnya dalam meningkatkan *listening skill* anak kelompok B.

Penggunaan media video animasi untuk meningkatkan *listening skill* anak menjadi solusi dalam penelitian ini. Video animasi pembelajaran akan lebih menarik digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan *listening skill* anak jika dikemas dalam bentuk animasi, mengingat penonton (*audience*) adalah anak-anak yang tentu tertarik dengan hal-hal baru yang ditemui. Pembelajaran dengan menggunakan video atau animasi lebih berhasil karena mampu masuk melalui 2 sensor indera manusia yaitu melalui mata dan telinga. Temuan penelitian sebelumnya menyatakan media animasi dapat

meningkatkan minat dan motivasi belajar (Muslina et al., 2018; Widiyasanti & Ayriza, 2018). Pengalaman belajar seseorang 75% diperoleh dari indera penglihatan (mata), 13% melalui indera pendengaran (telinga) dan selebihnya melalui indera yang lain (Apriansyah, 2020; Murti & Anas, 2019). Karakteristik yang dapat terdapat pada video animasi ini adalah bentuknya yang menarik dan sifatnya yang informative (Luhulima et al., 2017; Lukman et al., 2019). Menarik dalam hal ini dimaksudkan bahwa media animasi ini mempunyai tampilan yang indah baik dari segi tulisan, warna, maupun bentuk gambarnya, sedangkan sifatnya yang informatif karena isi video yang dapat dijadikan informasi sekaligus pengetahuan baru bagi anak (Awalia et al., 2019; Dewi, 2018).

Temuan penelitian sebelumnya media video animasi efektif digunakan pada proses pembelajaran (Agustien et al., 2018; Alannasir, 2016; Wuryanti, 2016; Wuryanti & Kartowagiran, 2016). Media video animasi juga dapat menarik minat belajar siswa dan dapat memotivasi siswa dalam belajar (Panjaitan, 2020; Sukiyasa, 2013). Beberapa temuan penelitian sebelumnya terkait dengan media pembelajaran video animasi, namun belum ada yang diterapkan pada anak usia dini untuk meningkatkan *listening skill*. Kelebihan media ini yaitu siswa akan lebih tertarik belajar dengan animasi dan suara, dan gambar yang disajikan dengan sederhana sehingga siswa lebih mudah memahami materi (Chang et al., 2020; Indriyani & Putra, 2018). Tujuan dari penelitian ini mengembangkan media video animasi yang dikembangkan dalam mendukung pembelajaran dalam meningkatkan *listening skill* anak kelompok B. Dengan adanya media video animasi akan dapat membantu proses pembelajaran yang mana dapat meningkatkan *listening skill* anak dalam mengikuti proses penyampaian materi pembelajaran.

2. Metode

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*research and development/R&D*). Penelitian pengembangan adalah upaya untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa materi, media, alat dan atau strategi pembelajaran, digunakan untuk mengatasi pembelajaran di kelas/laboratorium, dan bukan untuk menguji teori (Tegeh et al., 2015). Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan video animasi dalam meningkatkan *listening skill* anak adalah model pengembangan ADDIE, yang merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Delevopment, Implementation*, dan *Evaluate*. Subjek dalam penelitian ini yaitu dua dosen ahli materi dan dua dosen ahli media. Ahli matari yang dimaksudkan yaitu dosen yang menguasai bidang dalam menentukan apakah materi yang dibuat dalam video animasi untuk mendukung pembelajaran dalam meningkatkan *listening skill* anak sudah sesuai tingkat kedalaman materi dan ketepatan materi yang digunakan atau belum. Sedangkan ahli media adalah dosen yang memiliki pakar dalam menangani media pembelajaran.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen

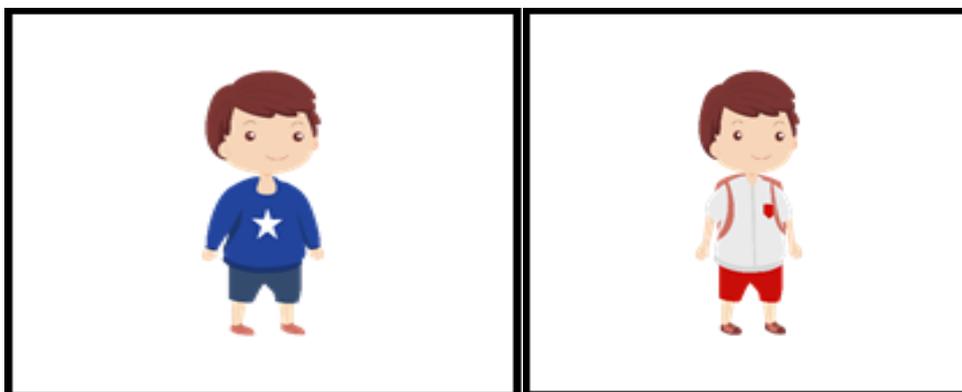
No	Dimensi	Indikator	Butir	Jumlah
1	Mendengarkan	1. Memperhatikan tayangan video yang di putarkan	1,2,3	3
		2. Duduk tenang mendengarkan cerita dalam video		
		3. Mampu mendengarkan pembelajaran dengan ekspresi wajah antusias mengikuti cerita		
2	Mengingat	4. Mampu menyebutkan tema/judul cerita	4,5,6	3
		5. Mampu menyebutkan tokoh-tokoh yang berperan dalam cerita		
		6. Menceritakan peristiwa yang terjadi dalam cerita menggunakan bahasa sendiri		
4	Mengevaluasi	7. Mampu memutuskan perbuatan baik dan buruk dalam cerita dengan bahasa sederhana	7	1
3	Menanggapi	8. Anak mampu mengajukan pertanyaan berkaitan dengan isi cerita	8,9	2
		9. Mampu menjawab pertanyaan tentang isi cerita		
Jumlah				9

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara, pencatatan dokumen dan kuesioner. Metode observasi adalah suatu cara untuk mengadakan penelitian dengan jalan mengadakan pengamatan secara langsung dan sistematis. Tujuan penggunaan metode ini adalah untuk mengamati dan mengumpulkan data real dan langsung dengan keadaan yang ada di lapangan (Agung, 2017). Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dalam melakukan penelitian untuk mendapatkan permasalahan yang harus diamati ataupun diteliti serta jika peneliti ingin mengetahui hal-hal yang dari responden yang lebih mendalam dan jumlah responden sedikit/kecil (Sugiono, 2018). Pencatatan dokumen merupakan cara memperoleh data dengan cara mengumpulkan segala macam dokumen dan melakukan pencatatan secara sistematis (Agung, 2017). Dokumen yang dicatat menyangkut tentang rancangan bangun pengembangan produk media video animasi. Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan atau pernyataan tertulis pada responden untuk menjawab (Sugiono, 2018). Data yang dikumpulkan merupakan hasil validitas dari media pembelajaran video animasi berupa saran dan komentar dari para ahli. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis statistik kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis statistik kualitatif digunakan dalam penelitian ini untuk mengolah data yang berupa komentar, kritikan dan solusi dari hasil review ahli materi dan review ahli media. Sedangkan teknik analisis statistik kuantitatif digunakan untuk mendeskripsikan rata-rata skor dari ahli terkait media yang akan dikembangkan. Teknik analisis data kuantitatif dipilih untuk menganalisis skor yang diperoleh melalui pemberian lembar penilaian media video animasi.

3. Hasil dan Pembahasan

Tahap analisis (*analysis*) pada tahapan ini yang dilaksanakan yaitu menganalisis kebutuhan dan analisis media. Hasil analisis yang diperoleh yaitu bahwa dalam menyampaikan pembelajaran belum optimal karena strategi penyampaian pembelajaran hanya mengandalkan media yang sederhana dengan menggunakan metode ceramah untuk menyampaikan cerita. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti melihat bahwa dalam *listening skill* dalam menyampaikan pembelajaran belum optimal karena strategi penyampaian pembelajaran di kelompok B mengandalkan media yang sederhana dengan menggunakan metode ceramah untuk menyampaikan cerita. Dilihat dari karakteristik anak usia dini kebanyakan dari anak menyukai dan tertarik dengan gambar, video dan juga film kartun yang ditayangkan di televisi. Hal tersebut menandakan bahwa sebagian besar anak menyukai tayangan video animasi. Dilihat dari pengamatan saat memberikan tayangan video dalam pembelajaran online respon yang diberikan oleh anak lebih aktif daripada hanya sekedar menggunakan metode ceramah. Dalam hal ini guru dituntut untuk kreatif dan memiliki kemampuan yang kreatif dalam menyampaikan cerita di depan anak-anak. Maka dari itu untuk meningkatkan *listening skill* anak peneliti mengembangkan media video animasi yang mampu meningkatkan *listening skill* dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

Tahap kedua perancangan (*design*) pada tahapan ini dilakukan perencanaan media video animasi video animasi berdasarkan analisis yang dilakukan. Desain pembuatan media video animasi yaitu dengan mendesain karakter yang akan digunakan dalam video animasi, membuat rancangan media yang akan ditampilkan pada video animasi yang berupa tokoh-tokoh yang akan digunakan serta *background* untuk mendukung tampilan video animasi. Tokoh di desain dengan menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator* dan untuk *background* diunduh dari berbagai sumber. Pembuatan video selanjutnya menggunakan aplikasi *after effect*.



Gambar 2. Tokoh Badu

Badu adalah tokoh utama di dalam video animasi pembelajaran. Badu adalah pribadi yang rajin, pintar, suka menolong dan pekerja keras. Karakter Badu dikemas dengan dua versi yaitu pertama ketika sedang menggembala kambing dan yang kedua ada di sekolah. Tokoh ibu adalah tokoh pendukung karakter utama hal ini menggambarkan perjuangan seorang ibu membesarkan anaknya seorang diri. Ibu sendiri merupakan pribadi yang penyayang, penyabar dan pekerja keras. Karakter ibu dikemas menggunakan baju berwarna merah muda berisikan gambar bunga dimana pemilihan warna tersebut bertujuan untuk menarik perhatian anak perempuan. Serta karakter kakek tua dalam video animasi ini adalah sosok seorang kakek yang ramah serta penolong. Karakter kakek tua ini juga berperan sebagai kepala sekolah. Tokoh kakek tua dikemas menggunakan warna coklat yang merupakan warna yang menandakan kedewasaan karakter kakek tua.



Gambar 3. Tokoh Ibu



Gambar 4. Tokoh Kakek

Langkah selanjutnya setelah desain karakter adalah membuat gambar latar (*background*) yang akan digunakan di dalam video animasi "Badu Si Anak Rajin". Latar yang digunakan dalam video animasi ini dibuat dan disesuaikan dengan situasi yang terjadi dalam video animasi, seperti halnya gambaran ketika menggembala kambing, situasi pedesaan dan situasi saat berada di sekolah. Latar yang digunakan juga dibuat menarik yang dapat meningkatkan keinginan anak untuk menontonnya melalui pemilihan warna latar.



Gambar Pedesaan



Gambar Danau



Gambar Sekolah

Gambar 6. *Background Vido Animasi*

Setelah komponen *background* dan karakter sudah selesai dibuat maka selanjutnya yaitu menggerakkan karakter dan objek (*animating*) serta menyatukan *background*. Tahap ini mencakup pengemasan materi ke dalam tampilan video animasi, seperti materi cerita yang dikemas dengan animasi dan narasi serta suara latar (*background*) untuk menarik perhatian anak, tampilan cerita dikemas dalam animasi.

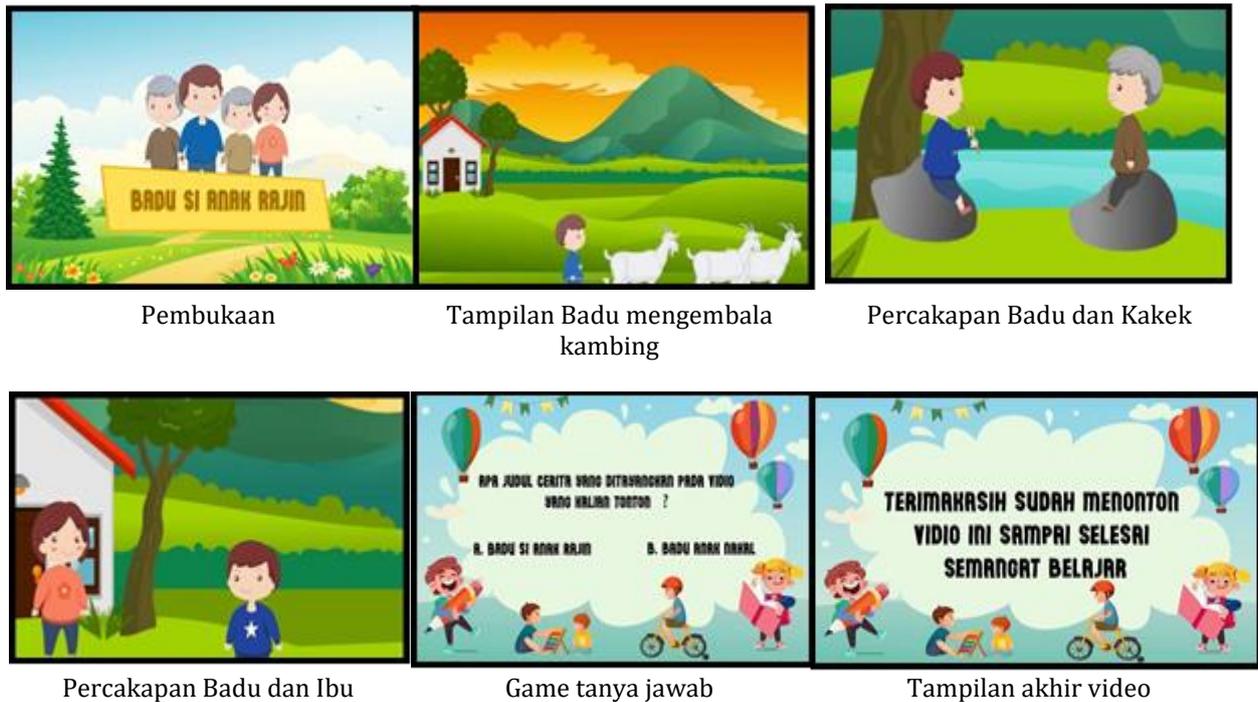


Gambar 7. Penyatuan *Background* dan Karakter

Setelah tahap *animating* selesai dilakukan, langkah selanjutnya merupakan memberikan suara pada karakter animasi (*dubbing*) selain itu juga dilakukan penyesuaian gerak bibir (*lip sync*) dengan suara dari pengisi suara. Setelah semua komponen sudah siap, langkah selanjutnya menggabungkan antara komponen ke dalam sebuah shot (*compositing*). Setelah *compositing* sudah selesai dilakukan tahap selanjutnya yaitu penggabungan beberapa *sheet* menjadi satu kesatuan alur video (*editing*). Langkah selanjutnya setelah tahap edit tahap akhir yaitu mengubah *editing* ke dalam file video (*rendering*). Langkah *rendering* dimaksudkan agar video dapat berputar di berbagai player dan piranti lainnya selain komputer.

Tahap ketiga pengembangan (*development*) pada tahapan ini dilakukan perhitungan instrumen uji kelayakan media untuk melihat apakah media video animasi yang dikembangkan layak digunakan dalam meningkatkan *listening skill*. Kemudian setelah media video animasi selesai dikembangkan, proses berikutnya yaitu penilaian oleh dosen ahli yang meliputi dosen ahli materi dan dosen ahli media. Berdasarkan hasil penghitungan data dari ahli materi, diperoleh nilai CVR = 1 dan nilai CVI = 1, maka dapat dikatakan bahwa materi tersebut valid dan layak digunakan untuk mendukung dalam meningkatkan *listening skill* anak usia dini. Ahli materi memberikan penilaian layak dengan revisi sesuai dengan saran yang telah diberikan. Saran yang diberikan oleh ahli materi yaitu berupa pergantian kalimat pada percakapan yang digunakan dalam cerita yaitu kalimat “Apakah kamu sekolah” di ganti dengan “Dimana kamu bersekolah?” serta jawaban yang sebelumnya menggunakan kalimat “Saya tidak bersekolah” diganti dengan kalimat “belum/tidak sekolah”. Dari hasil perhitungan dosen ahli media memperoleh hasil yaitu diperoleh nilai CVR = 1 dan nilai CVI = 1, maka dapat dikatakan bahwa media tersebut valid dan layak digunakan untuk mendukung dalam meningkatkan *listening skill* anak usia dini. Ahli media memberikan penilaian layak dengan revisi sesuai dengan saran yang telah diberikan. Saran yang diberikan yaitu pada tokoh cerita yaitu tokoh Kakek dan Ibu Badu di perbesar ukurannya dibandingkan dengan tokoh Badu supaya lebih representatif, kemudian efektivitas pergantian scene dan mulainya narasi serta pergerakan animasi dibuat lebih mengalir (*flawless*) supaya *audiens* (anak-anak) tidak menunggu lama atau supaya bisa memahami alur cerita. Dari data analisis yang diperoleh maka jika dikonversikan dengan pedoman skala lima berada rentang skor 0,80-1,00 artinya validitas sangat tinggi. Maka dapat disimpulkan perolehan penilaian dari ahli materi dan ahli media ini layak untuk dilanjutkan ketahap uji efektivitas kepada anak usia dini.

Penelitian dan pengembangan yang dilaksanakan yaitu menghasilkan sebuah produk berupa media video animasi pembelajaran untuk meningkatkan *listening skill* anak. Model penelitian yang digunakan adalah model penelitian pengembangan (*research and development/R&D*). Penelitian pengembangan adalah upaya untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa materi, media, alat dan atau strategi pembelajaran, digunakan untuk mengatasi pembelajaran di kelas/laboratorium, dan bukan untuk menguji teori (Tegeh et al., 2015). Pengembangan dalam penelitian ini menggunakan metode *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation (ADDIE)*. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi yang dikembangkan telah melalui serangkaian tahapan pengembangan sesuai dengan prosedur ADDIE. Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan video animasi dalam meningkatkan *listening skill* anak adalah model pengembangan ADDIE. Penelitian model ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini memiliki langkah-langkah pengembangan yang sistematis, disajikan secara ringkas, dan setiap langkah-langkah dipaparkan secara jelas serta melibatkan tahapan-tahapan dasar desain pengembangan media pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari (Ponza et al., 2018). Namun ada tahapan yang tidak terlaksanakan yaitu pada tahap *Implementation*, dan *Evaluation*. Hal ini dikarenakan situasi pandemi COVID-19 sehingga hanya sampai uji coba ahli materi dan ahli media.



Gambar 7. Tampilan Video Animasi

Pengembangan media pembelajaran video animasi ini dikembangkan berdasarkan kebutuhan di lapangan akan suatu media alternatif sumber belajar yang mampu memberikan daya tarik kepada anak untuk menyimak suatu cerita pelajaran dan membantu mempermudah anak untuk memahami isi cerita yang disajikan. Media pembelajaran video animasi adalah media yang dapat membantu mempermudah penyampaian informasi atau pesan kepada siswa melalui film atau video kartun yang dapat bergerak (Priyanti & Erawati, 2017; Silmi & Rachmadyanti, 2018; Trisiana, 2020). Dilihat dari aspek penyajian cerita, menarik perhatian siswa serta memotivasi siswa. Media yang dikembangkan menyajikan materi pembelajaran dengan kreatif sesuai dengan karakteristik anak sehingga meningkatkan perhatian anak dalam belajar (Knoop-van Campen et al., 2020; Wuryanti, 2016). Selain itu, dari aspek kejelasan sangat tepat sehingga memberikan dampak bagi siswa dalam meningkatkan kemampuan *listening skill anak*. Hal ini sesuai dengan teori yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim dan penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan dan minat siswa (Andriyani & Suniasih, 2021; Indahini et al., 2018).

Kedua, dilihat dari aspek desain. Video animasi ini juga di desain grafis *background* yang jelas, warna yang menarik, gambar-gambar, animasi, musik, teks bacaan dan audio yang mendukung proses pembelajaran sehingga siswa termotivasi untuk menyimak cerita selama proses penayangan video berlangsung. Perbedaan media video animasi pembelajaran ini dengan media video animasi pada umumnya, terletak pada desain dan isi kontennya yaitu dilengkapi dengan soal evaluasi pada akhir cerita sehingga dapat digunakan sebagai alat bantu untuk mengukur pemahaman anak terhadap cerita yang sudah di tonton. Media video animasi ini dilengkapi dialog-dialog antar karakter yang dapat menghidupkan suasana proses pembelajaran sehingga anak mudah untuk memahami isi cerita yang disampaikan serta dapat menyimak cerita dengan baik. Media video animasi mampu meningkatkan motivasi belajar dan khususnya dalam meningkatkan *listening skill* melalui video animasi. Penggunaan video animasi merupakan media penyampai pesan yang bersifat fakta maupun fiktif, informatif, edukatif maupun instruksional (Hasmira et al., 2017; Muhson, 2010). Anak lebih menikmati proses pembelajaran yang melibatkan media dan komponen gambar, warna dan gerak (Najib, 2016; Rose et al., 2016; Wuryanti, 2016). Berdasarkan hal tersebut maka, media dikembangkan dengan penggambaran beberapa komponen dapat menarik minat belajar dan menambah pengalaman belajar pada siswa lebih bermakna.

Temuan ini diperkuat dengan temuan sebelumnya yang menyatakan video pembelajaran animasi layak diterapkan pada proses pembelajaran karena dapat meningkatkan semangat dan motivasi siswa dalam belajar (Ela Paramita, Hasmalena, 2017; Widiyanti & Ayriza, 2018; Yuniarni et al., 2020).

Keterbatasan pada penelitian ini yaitu hasil pengembangan media video animasi pembelajaran ini tidak dapat diuji cobakan pada peserta didik. Hal ini dikarenakan situasi darurat Covid-19, sehingga penulis hanya mampu menghasilkan media yang layak digunakan dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini belum mampu memberikan informasi mengenai dengan efektivitas dan kepraktisan penggunaan media video animasi untuk meningkatkan *listening skill* anak kelompok B. Bagi peneliti selanjutnya penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi agar dapat diteliti dan dikembangkan lebih lanjut, sehingga produk yang dikembangkan tidak hanya layak tetapi juga efektif dan efisien untuk digunakan di sekolah.

4. Simpulan

Pengembangan media video animasi dikembangkan secara bertahap menggunakan tahapan ADDIE serta dari analisis data validasi media video animasi diperoleh penilaian yang sudah dinilai oleh dosen ahli tersebut memperoleh validitas sangat tinggi. Sehingga media video animasi ini sangat layak digunakan untuk mendukung pembelajaran dalam meningkatkan *listening skill* anak usia dini. Diharapkan dengan adanya media video ini pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien, sehingga tujuan dapat meningkatkan *listening skill* anak.

Daftar Rujukan

- Agung, G. A. (2017). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Malang : Aditya Media Publishing.
- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 19. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v5i1.8010>.
- Alannasir, W. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Animasi dalam Pembelajaran IPS Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Mannuruki. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 2(2), 81. <https://doi.org/10.26858/est.v2i2.2561>.
- Ambara, D. P. (2014). *Asesmen Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Andriyani, N. L., & Suniasih, N. W. (2021). Development Of Learning Videos Based On Problem-Solving Characteristics Of Animals And Their Habitats Contain in Science Subjects On 6th-Grade. *Journal of Education*, 5(1), 37–47. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i1.32314>.
- Anggraini, V. (2019). Stimulasi Keterampilan Menyimak terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1), 30–44. <https://doi.org/10.19109/ra.v3i1.3170>.
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>.
- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. *Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>.
- Bagus, R. (2017). Kesulitan Menyimak dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia (Penelitian Studi Kasus Pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar Inklusi X Bandung). *LITERASI: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia Dan Daerah*, 7(1), 41. <https://doi.org/10.23969/literasi.v7i1.277>.
- Chang, T. Y., Hong, G., Paganelli, C., Phantumvanit, P., Chang, W. J., Shieh, Y. S., & Hsu, M. L. (2020). Innovation of dental education during COVID-19 pandemic. *Journal of Dental Sciences*, 155. <https://doi.org/10.1016/j.jds.2020.07.011>.
- Dewi, A. C. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Inquiry Berbantuan Media Animasi Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ipa. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 1(3), 154–161. <https://doi.org/10.23887/jlls.v1i3.15371>.
- Ela Paramita, Hasmalena, S. (2017). *Pengembangan Dongeng Berbentuk Video Animasi Untuk Anka Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina 2 Palembang*. 1–9.
- Flanel, P. (2000). *Peningkatan kemampuan menyimak melalui metode mendongeng menggunakan media papan flanel*.
- Hasmira, Anwar, & Yusuf, M. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn pada Siswa kelas Kelas IV di SD Negeri 1 Ngapa. *Jurnal Wahana Kajian Pendidikan IPS*, 1(2), 128–137. <https://doi.org/10.33772/jwkp-ips.v1i2.7452>.
- Indahini, R. S., Sulton, & Husna, A. (2018). Pengembangan Multimedia Mobile Learning Pada Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digita Kelas X SMK. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(2), 141–148. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/3730>.

- Indriyani, I., & Putra, F. G. (2018). Media Pembelajaran Berbantuan Sparkol Materi Program Linier Metode Simpleks. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(3). <https://doi.org/10.24042/djm.v1i3.3008>.
- Knoop-van Campen, C. A. N., Segers, E., & Verhoeven, L. (2020). Effects of audio support on multimedia learning processes and outcomes in students with dyslexia. *Computers and Education*, 150(February), 103858. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103858>.
- Kokomaking, Y. O., & Usman, M. (2021). *Peningkatan Kemampuan Menyimak Melalui Teknik Bisik*. 2(2), 78–88. <https://doi.org/10.26858/interference.v2i2.20478>.
- Luhulima, D., Degeng, I. N., & Ulfa, S. (2017). Pengembangan Video Pembelajaran Karakter Mengampuni Berbasis Animasi untuk Anak Sekolah Minggu. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 3(2), 110–120.
- Lukman, A., Hayati, D. K., & Hakim, N. (2019). Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 153. <https://doi.org/10.32332/elementary.v5i2.1750>.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>.
- Mukti, S., & Animasi, V. (2020). *Pemanfaatan Media Power Point Bentuk Animasi Video Dan Youtube Guna Mendukung*. 348–357.
- Murti, W., & Anas, M. (2019). Penerapan Pola Pemberdayaan Berpikir Melalui Pertanyaan dalam Model Pembelajaran Two Stay Two Stray untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar pada Mata Kuliah Mikrobiologi Terapan. *Biology Teaching and Learning*, 2(2), 101–113. <https://doi.org/10.35580/btl.v2i2.12012>.
- Muslina, M., Halim, A., & Khaldun, I. (2018). Kelayakan Media Animasi Hukum Newton Ii Tentang Gerak Pada Bidang Miring Dan Katrol Di Sma Kabupaten Aceh Besar. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 1(1), 64–72. <https://doi.org/10.24815/jipi.v1i1.9568>.
- Musyarofah, M. (2018). Pengembangan Aspek Sosial Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Aba Iv Mangli Jember Tahun 2016. *INJECT (Interdisciplinary Journal of Communication)*, 2(1), 99. <https://doi.org/10.18326/inject.v2i1.99-122>.
- Najib, D. A. dan E. (2016). Pengaruh Penerapan Pembelajaran Bermakna (Meaningfull Learning) Pada Pembelajaran Tematik IPS Terpadu Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III di MI Ahliyah IV Palembang. *Jurnal PGMI*, 2(1), 19–28. <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/jip/article/view/1063>.
- Nur Hidayah, A., & Nurhadija, N. (2018). Aktivitas Mendongeng Menggunakan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Moral. *Jurnal Smart Paud*, 1(1), 73. <https://doi.org/10.36709/jspaud.v1i1.3523>.
- Panjaitan, N. Q. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Animasi dan Kepercayaan Diri terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 588–596. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.404>.
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 9–19. <https://doi.org/10.23887/jeu.v6i1.20257>.
- Priyanti, E., & Erawati, W. (2017). Perancangan Animasi Interaktif Belajar Mengenal Planet Dalam Sistem Tata Surya. *Konferensi Nasional Ilmu Sosial & Teknologi (KNiST)*, 1(1), 401–405.
- Rose, J. A., O'Meara, J. M., Gerhardt, T. C., & Williams, M. (2016). Gamification: using elements of video games to improve engagement in an undergraduate physics class. *Physics Education*, 51(5). <https://doi.org/10.1088/0031-9120/51/5/055007>
- Septiyani, S., & Kurniah, N. (2017). Pengaruh Media Big Book Terhadap Kemampuan Berbicara Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Potensia*, 2, 47–56.
- Sholeha, V. (2019). Efektivitas metode guided discovery pada pembelajaran sains terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 78–83. <https://doi.org/10.21831/jpa.v8i1.26680>.
- Silmi, M. ., & Rachmadyanti, P. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Tentang Persiapan Kemerdekaan RI SD Kelas V. *Jpgsd*, 6(4).
- Sugiono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukiyasa. (2013). Pengaruh Media Animasi terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1). <https://doi.org/10.21831/jpv.v3i1.1588>.
- Supartini, T. A., Pudyaningtyas, A. R., & Dewi, N. K. (2019). *Kegiatan Bercerita Dengan Big Book Pada Anak Usia 5-6 Tahun*. 7(2).
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, II(1), 43–48.

- <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpd/article/view/6262/3180>.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2015). Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan dengan Model ADDIE. *Seminar Nasional Riset Inovatif IV*, 208–216.
- Trisiana, A. (2020). Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 31. <https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v10i2.9304>.
- Vera Sardila, M. P. (2015). Strategi Pengembangan Linguistik Terapan Melalui Kemampuan Menulis Biografi Dan Autobiografi : Sebuah Upaya Membangun Ketrampilan Menulis Kreatif Mahasiswa. *Jurnal Pemikiran Islam*, 40(2), 110–117. <https://doi.org/10.24014/an-nida.v40i2.1500>.
- Widiyasanti, M., & Ayriza, Y. (2018). Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(1). <https://doi.org/10.21831/jpk.v8i1.21489>.
- Wuryanti. (2016). Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6(2). <https://doi.org/10.21831/jpk.v6i2.12055>.
- Wuryanti, U., & Kartowagiran, B. (2016). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6(2), 232–245. <https://doi.org/10.21831/jpk.v6i2.12055>.
- Yuniarni, D. (2016). Peran Paud Dalam Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Usia Dini Demi Membangun Masa Depan Bangsa. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 8(1), 1–13. <https://doi.org/10.26418/jvip.v8i1.27370>.
- Yuniarni, Sari, & Atiq. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Video Senam Animasi Berbasis Budaya Khas Kalimantan Barat. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.331>.