

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN DARING
TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN BERCERITA ANAK USIA 5-6
TAHUN**

Mutiara Aminah

Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Kebutuhan belajar anak usia dini terhadap media visual dengan fasilitas multimedia kurang diperhatikan dan dikembangkan. Hal ini mengakibatkan munculnya kendala dalam meningkatkan perkembangan kemampuan dan potensi anak. Penelitian ini bertujuan mendefinisikan kebutuhan belajar anak usia dini, mengembangkan video animasi pembelajaran, dan mengetahui peran penggunaan video animasi pembelajaran dalam peningkatan kemampuan berbahasa anak. Pendekatan penelitian pengembangan yang dilakukan adalah dengan menggunakan model Thiagarajan, yaitu pendefinisian, perancangan, dan pengembangan. Dari hasil analisis dilakukan setelah anak diberikan pembelajaran melalui video animasi, terlihat peningkatan pada aspek memahami bahasa, aspek mengungkapkan bahasa, dan keaksaraan. Pada akhirnya penelitian ini dapat membuktikan bahwa media audio visual dengan menggunakan video animasi berperan dalam peningkatan kemampuan berbahasa anak dini, sehingga perlu terus dikembangkan agar kegiatan pembelajaran lebih variatif dan inovatif.

Kata Kunci: Video animasi, Pembelajaran daring, Kemampuan bercerita

History Article

Received 1 September 2023

Approved 2 Oktober 2023

Published 25 Oktober 2023

How to Cite

Aminah, Mutiara. (2023). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Daring Terhadap Peningkatan Kemampuan Bercerita Anak Usia 5-6 Tahun. *Ijes*, 3(2), 236-242

Coressponding Author:

Jl Sidodadi Timur no 24 semarang 50232

E-mail: mutiara.aminah@gmail.com

PENDAHULUAN

Masa anak usia dini adalah masa golden age (masa keemasan) dimana pada usia ini, daya intelegensi, daya serap, dan daya tangkap anak terhadap sesuatu hal yang baru sangatlah cepat. Maka dari itu, potensi kemampuan dan keterampilan anak dimasa ini perlu dioptimalkan secara keseluruhan. Baik dari kemampuan fisik motorik, kemampuan kognitif, kemampuan nilai agama dan moral, kemampuan berbahasa, maupun kemampuan sosial emosionalnya. Kegiatan ini juga dapat dikembangkan salah satunya di lembaga pendidikan anak usia dini atau sekolah PAUD (Johani, 2013; Pramana, 2020; Yus, 2011).

Pendidik dituntut untuk kreatif dan inovatif agar pembelajaran dapat mengoptimalkan kemampuan dan potensi anak. Salah satu inovasi yang dilakukan pendidik adalah membuat content video animasi pembelajaran. Anak menyimak tayangan, memahami isi tayangan, dan menceritakan isi tayangan (Novrinda, 2017; Bustami, 2012; Hasyim, 2015).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan video animasi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia 5-6 tahun dan mengetahui kualitas video animasi pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia 5-6 tahun. Manfaat penelitian secara teoritis diharapkan dapat menjadi tolak ukur dalam melakukan penelitian yang sejenis. Manfaat penelitian secara praktis adalah dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak dan dapat memberikan alternative pada pendidik dalam pemilihan media yang cocok dalam pembelajaran.

Heinich dkk (Arsyad, 2013: 3) mengemukakan bahwa medium adalah perantara yang menyampaikan informasi antara sumber dan penerima. Definisi tersebut menekankan istilah media sebagai perantara. Media berfungsi untuk menghubungkan informasi dari satu pihak ke pihak lain. Sedangkan dalam dunia pendidikan kata media disebut media pembelajaran. Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar. Lebih lanjut, Gagne dan Briggs (Arsyad, 2013:4) secara eksplisit mengatakan bahwa media pembelajaran mencakup alat-alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi bahan ajar. Dari kedua pengertian tersebut, media merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Menurut Munir (2013:317) “ Animasi adalah rangkaian gambar yang disusun berurutan atau dikenal dengan istilah frame, satu frame terdiri dari satu gambar”. Jika susunan gambar tersebut ditampilkan bergantian dengan waktu tertentu maka akan terlihat bergerak dan semakin banyak frame maka gambar yang dihasilkan semakin baik. Menurut Akmaludin (2013:2) “Animasi adalah skuen gambar yang diekspos pada tenggang waktu tertentu sehingga tercipta sebuah ilusi gambar bergerak, ilusi dari gerakan tersebut dapat terjadi secara cepat, sekumpulan gambar yang mempunyai gerakan secara bertahap dari masing-masing bagian objek gambar tersebut” Jadi kesimpulannya animasi adalah hasil dari pengolahan gambar sehingga menjadi gambar yang bergerak, yang terbentuk dari sekumpulan objek kemudian disusun secara berurutan (frame) dan diputar sehingga muncul efek erak yang seolah-olah menjadi hidup.

Multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video (Rosch, 1996) atau Multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar dan teks atau Multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data, media ini dapat audio (suara, musik), animasi video, teks, dan grafik. Multimedia adalah gabungan dari berbagai media untuk menyampaikan informasi. Contoh media penyampai informasi yang dimaksud adalah teks, gambar, foto, video, musik, bahkan animasi.

Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi, audio, dan video dengan alat bantu (*tool*) dan tautan (*link*) sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya, dan berkomunikasi. Multimedia sering digunakan dalam dunia informatika. Selain dari dunia informatika, multimedia juga diadopsi oleh dunia gim, dan juga pembuatan situs web (Guslinda, 2018; Asmariani, 2016; Kustiawan, 2016).

Pemanfaatan multimedia juga dalam bidang pendidikan dan bisnis. Dalam bidang pendidikan, multimedia dimanfaatkan sebagai media pengajaran, baik dalam kelas maupun secara mandiri atau otodidak. Di bidang bisnis, multimedia dimanfaatkan dalam media profil perusahaan, profil produk, bahkan sebagai media kios informasi dan pelatihan dalam system pembelajaran daring (Zaini, 2017; Fitria, 2014; Nurhafizah, 2018; Sri, 2016; Wahid, 2020; Aay, 2016; Wuryanti, 2016).

METODE

Penelitian dilakukan di TK Ma'had Islam Kota Pekalongan yang beralamat di Jalan Kintamani No.13 Kota Pekalongan, sample diambil 10 anak kelompok B dengan usia 5-6 tahun. Desain penelitian ini menggunakan desain penelitian *Research and Development* (R & D). Penelitian pengembangan *research and development* (R & D) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Yang dimaksud dengan produk dalam konteks ini tidak selalu berbentuk hardware (buku, modul, atau alat bantu pembelajaran di kelas dan laboratorium), tetapi bisa juga perangkat lunak (software) seperti program untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan dan laboratorium ataupun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen dan lainnya.

Dalam penelitian ini dikembangkan suatu produk pembelajaran berupa video animasi untuk anak usia dini. Prosedur pengembangan yang digunakan adalah modifikasi model yang disebut oleh Thiagarajan (1974:5) dengan model 4D (*Four D Model*), meliputi tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), dan hanya sampai tahap pengembangan (*develop*). Tahap penyebaran (*disseminate*), belum dapat dilakukan mengingat keterbatasan waktu. Pada penelitian ini metode pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan cara (1) Observasi: Instrumen menggunakan lembar observasi (2) Wawancara: Instrumen menggunakan panduan wawancara (anak dan orang tua) (3) Dokumentasi: Instrumen menggunakan foto dan video.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Pendefinisian

Tahap pendefinisian sebagai tahap pendahuluan untuk mendapatkan data tentang kemampuan dan potensi anak, serta segala sesuatu yang menjadi kebutuhan dalam pembelajarannya, melalui studi literatur dan pengamatan lapangan. Dengan memahami kemampuan anak usia dini dan masalahnya, dapat didefinisikan kebutuhan kebutuhannya sebagai bahan mengembangkan video animasi pembelajaran. Sehingga alasan mengapa penggunaan multimedia dalam pembelajaran anak usia dini dibutuhkan, yaitu (1) pada umumnya anak usia dini memiliki kemampuan menonjol di bidang visual. (2) Penggunaan multimedia dalam pembelajaran anak usia dini dapat memberikan nuansa baru dalam pembelajaran. (3) Multimedia dengan video animasi dapat mendukung pembelajaran yang membutuhkan stimulus, gambaran visual, serta adanya respon.

Tahap Perancangan

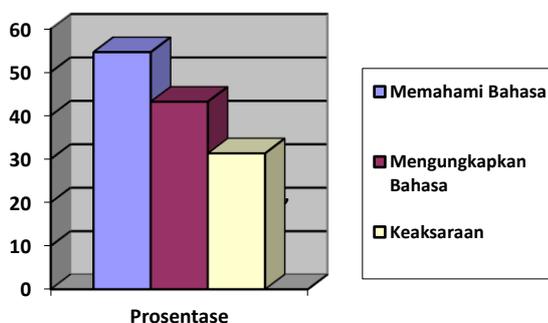
Dimulai dari tahap penetapan model, yakni video animasi pembelajaran. Selanjutnya tahap format, yakni penentuan aplikasi yang digunakan. Aplikasi yang dipilih menggunakan aplikasi kinemaster, dengan tema pembelajaran diri sendiri.

Tahap Pengembangan

Dimulai tahap validasi ahli, yakni dilakukan penilaian (validasi) oleh 2 (dua) ahli yakni (1) Ahli materi, untuk mengetahui kesesuaian materi yang ada dalam video animasi, dan (2) Ahli multimedia pembelajaran, untuk mengetahui pemanfaatan fasilitas desain pembelajaran ini.

Analisis Hasil Observasi

Setelah melihat tayangan video animasi pembelajaran dengan tema diri sendiri, terjadi peningkatan signifikan pada kemampuan berbahasa anak.



Gambar Grafik Peningkatan Tiap Aspek Bahasa

Pada gambar grafik, peningkatan tiap aspek kemampuan bahasa terlihat bahwa : (1) Kemampuan memahami bahasa meningkat 54,6 %.. (2) Kemampuan mengungkapkan bahasa meningkat 43,2 %. (3) Kemampuan keaksaraan meningkat 31,3 %. Rata-rata peningkatan seluruh aspek kemampuan berbahasa anak usia 5-6 tahun dengan penggunaan media video animasi pembelajaran ini adalah 43%. Hal ini menjadi alasan untuk terus mengembangkan pembelajaran dengan video animasi dalam tema yang berbeda,dengan demikian dunia pembelajaran anak usia dini semakin kaya, variatif, dan inovatif.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, temuan dan analisis yang dilakukan dalam Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan perangkat multimedia yang dikembangkan, dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia dini. Dalam penelitian selanjutnya diperlukan pengembangan lebih luas dan lebih variatif serta lebih inovatif, sehingga seluruh aspek kemampuan anak dapat tercakup dan dapat ditingkatkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aay Hidayah. (2018). Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Academia*, 2(1), 4-7.
- Akmaludin. 2013. Analisis Perancangan Animasi Interaktif Pembelajaran Anatomi Otak Manusia Tingkat Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Techno Nusa Mandiri*. Vol. X. No. 2.
- Asmariansi, A. (2016). Konsep media pembelajaran PAUD. *Al-Afkar: Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(1).
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bustami, B., Murniati, M., & Harun, C. Z. (2012). Manajemen Pendidikan PAUD Al-Fath Sabang. *Jurnal Administrasi Pendidikan Program Pascasarjana Unsyiah*, 1(2), 72176.
- Fitria, A. (2014). Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran anak usia dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2).
- Guslinda, S. P., & Kurnia, R. (2018). *Media pembelajaran anak usia dini*. Jakad Media Publishing.
- Hasyim, S. L. (2015). Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Dalam Perspektif Islam. *Jurnal Lentera: Kajian Keagamaan, Keilmuan dan Teknologi*, 13(2), 169-177.
- Johni Dimiyati, M. M. (2013). Metodologi Penelitian Pendidikan dan Palikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Kencana.
- Kustiawan, U. (2016). Pengembangan media pembelajaran anak usia dini. Penerbit Gunung Samudera [Grup Penerbit PT Book Mart Indonesia].
- Munir, (2013). MULTIMEDIA dan Konsep Aplikasi Dalam Pendidikan. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Novrinda, N., Kurniah, N., & Yulidesni, Y. (2017). Peran orangtua dalam pendidikan anak usia dini ditinjau dari latar belakang pendidikan. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 2(1), 39-46.
- Nurhafizah, N. (2018). Pelatihan pembuatan media pembelajaran anak usia dini menggunakan bahan sisa. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 2(2b), 44-53.
- Pramana, C. (2020). Pembelajaran pendidikan anak usia dini (paud) dimasa pandemi covid-19. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 2(2), 115-123.
- Rosch. (1996). *Easy Way To Understand The Multimedia*. Bostom: Allyn and Bacom
- Sri Widadi, Mega Teguh Budiarto, & Tatag Yuli Eko Siswono (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Pemecahan Masalah Untuk Melatih Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Kelas IV SD Materi Pecahan, *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 2(2), 154-155.
- Thiagarajan, Sivasailam, dkk. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Washinton DC: National Center for Improvement Educational System.
- Wahid, Abdul (2020). *Jurnal Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar*, *Jurnal Istiqra'*, 5 (2), 2-5.

Wuryanti, B Kartowagiran (2016), Pengembangan Video Animasi UNtuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Pendidikan Karakter*, 2(1).

Yus, A. (2011). Model pendidikan anak usia dini. Jakarta: Kencana.

Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini. Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 1(1), 81-96.