

# PEMANFAATAN MEDIA VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN TEMA ALAM SEMESTA UNTUK MENINGKATKAN KETRAMPILAN MENYIMAK INFORMATIF ANAK KELOMPOK BERMAIN USIA 3-4 TAHUN PPT BINA BALITA

Aries Devi Masitha, Irena Yolanita Maureen

Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

[ariesdevimasitha@gmail.com](mailto:ariesdevimasitha@gmail.com)

## Abstrak

Sesuai dengan kurikulum pendidikan anak usia dini tahun 2013. Terdapat dua tujuan yang harus dikembangkan yaitu pembentukan perilaku dan pembentukan kemampuan dasar. Pembentukan perilaku meliputi nilai-nilai agama dan moral sedangkan pembentukan kemampuan dasar meliputi bahasa, kognitif, fisik dan sosial emosional. Salah satu aspek penting yang harus diperhatikan adalah perkembangan bahasa. Perkembangan bahasa mencakup kemampuan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Kemampuan menyimak merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki anak untuk mengembangkan kemampuan berbicaranya, salah satu dari berbagai jenis kemampuan menyimak yang harus dimiliki anak yaitu kemampuan menyimak informatif dimana pada kemampuan menyimak informatif ini anak akan mengembangkan kemampuan menyimaknya melalui informasi-informasi yang diterimanya, karena tanpa kemampuan ini anak akan banyak mengalami hambatan dalam kemampuan bahasanya. Untuk mengatasi hambatan-hambatan yang muncul dalam pembelajaran berbahasa diperlukan media yang dapat membantu meningkatkan kemampuan menyimak informatif anak.

Pemilihan media ini harus sesuai dengan karakteristik anak yang menjadi sasaran yaitu : aktif, antusias, banyak bertanya dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Hal ini sangat cocok dengan karakteristik anak kelompok bermain usia 3-4 tahun di PPT Bina Balita. Berdasarkan fenomena tersebut maka dipilih media video animasi pembelajaran sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan menyimak informatif anak di PPT Bina Balita.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan ketrampilan menyimak informatif anak kelompok bermain usia 3-4 tahun. Objek penelitian ini adalah kelompok bermain PPT Bina Balita dengan rentang usia 3-4 tahun yang masuk pada kelompok B..

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan yaitu *True Experimental Design* dengan bentuk *control group pretest-posttest design*. Dengan subjek penelitian anak kelompok bermain usia 3-4 tahun PPT Bina Balita berjumlah kelas kontrol 16 anak dan kelas eksperimen 15 anak. Pengumpulan data menggunakan metode observasi dan tes. Analisis data menggunakan teknik analisis data persentase dan t-test.

Hasil analisis data dalam pengujian menunjukkan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media video terdapat peningkatan lebih signifikan dibandingkan menggunakan metode mendongeng dan buku bergambar. Hasil kemampuan anak pada kategori baik (rata-rata 7,8) pada kelas eksperimen setelah diberi perlakuan. Hasil uji t pada nilai pretest dan posttest didapatkan  $t = 2,20$  dan  $t$  kritis pada  $t_{0,05} = 1,70$  dan pada  $t_{0,01} = 2,46$ . Maka  $1,70 < 2,20 < 2,46$ , sehingga memberikan peningkatan hasil belajar setelah perlakuan.

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa perlakuan dengan menggunakan media video animasi pembelajaran lebih efektif untuk meningkatkan kemampuan ketrampilan menyimak informatif anak dibandingkan dengan yang menggunakan metode mendongeng dan buku cerita bergambar pada tema alam semesta.

**Kata kunci** : Pemanfaatan, Media Video Animasi Pembelajaran, ketrampilan Menyimak Informatif.

## Abstract

Based on early childhood education curriculum in 2013, there are two goals that must be developed. Those are behavior formation and basic capabilities formation. Behavior formation covers religious values and moral values, whereas basic capabilities formation covers language, cognitive, physical, and social emotional. One of the important aspects that must be concerned is language development. Language development covers understanding, speaking, reading, and writing ability. Understanding ability is basic ability that children must have to developing their speaking ability. One of many types of understanding ability is informational understanding ability which the children will improve their understanding ability through information that they get. Without this kind of ability, children will get problem in their speaking ability. To solve the language learning problems, using media can helped improve informational understanding ability.

Media election must be appropriate with the characteristics of the children, such as: active, enthusiastic, and high of curiosity. This thing is very appropriate with the characteristic of play group learners' age 3-4 years old in PPT

BinaBalita. Based on that phenomenon, the researcher chose animation video learning media to improve informational understanding ability in learners of PPT BinaBalita.

The purpose of this study was to determine the increase informational understanding ability children playgroup age Of 3-4 years. This research object is playgroup PPT Bina Balita with age range of 3-4 tahun years were entered in group B.

This study used quantitative research method. The experimental design was true experimental design, control group pretest-posttest design. The subject of this study was playgroup learners' age 3-4 years old of PPT BinaBalita, it divided into two groups, 16 learners for control group, and 15 learners for experimental group. The instrument used observation and test. The data in this study were analyzed by using data percentage and t-test.

The finding of this study after given the treatment using video media is there is more significant improvement than using telling story and story book method. The result of the learners in good category, with mean is 7.8. After giving treatment,  $t\text{-value} = 2.20$ , and in critical value of " $t$ "  $t_{0.05} = 1.70$  and  $t_{0.001} = 2.46$ . so  $1.70 < 2.20 < 2.46$ , so there are significant result improvement after got the treatment.

The finding of this study shows that by using animation video learning media is more effective to improve the informational understanding ability of the children than using telling story and story book method about universe theme.

**Key words:** *usage, animation video learning media, informational understanding ability.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi 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, yang diselenggarakan pada jalur formal, non formal, dan informal (Depdiknas dalam Yuliani, 2009:6).

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang sangat mendasar karena pada masa usia dini merupakan masa emas perkembangan anak. Pada rentang usia 0-6 tahun anak mengalami masa keemasan (*the golden years*) yang merupakan masa dimana anak mulai peka/sensitif untuk menerima berbagai rangsangan (Montessori dalam Yuliani, 2009:2). Dari segi empiris, banyak sekali penelitian yang menyimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini sangat penting, antara lain yang menjelaskan bahwa pada waktu manusia lahir, kelengkapan organisasi otak memuat 100-200 milyar sel otak (Clark dalam Semawani, 2004:27) yang siap dikembangkan serta diaktualisasikan mencapai tingkat perkembangan potensi tertinggi, tetapi hasil riset membuktikan bahwa hanya 5% dari potensi otak itu yang terpakai. Hal ini disebabkan kurangnya stimulasi yang mengoptimalkan fungsi otak. Maka dari itu pemberian rangsangan pendidikan harus dimulai sejak usia dini.

Menurut piaget pada masa anak usia dini 2-7 tahun ini memasuki tahap praoperasional yaitu anak mulai melakukan perluasan penggunaan pemikiran simbolis (Suparno, 2001:25). Maksudnya anak mulai dapat menggunakan simbol, gambar atau kata dalam pemikirannya dan dalam melaksanakan aktivitas sehari-hari. Maka Pada kelompok Bermain usia 3-4 tahun ini termasuk pada tahap praoperasional. Indikator untuk anak usia 3-4 tahun yang dibuat berdasarkan materi "Konsep Pengembangan PAUD Non Formal" yang dibuat oleh Pusat Kurikulum Diknas. Mengacu pada

bidang pengembangan moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional dan kemandirian, berbahasa, kognitif, fisik/motorik, dan seni.

PPT Bina Balita adalah sebuah Pos Paud Terpadu yang berdiri tahun 2006 di wilayah kelurahan Jambangan Surabaya. Anak yang ada di PPT Bina Balita adalah anak dengan kelompok A usia 2-3 tahun dan kelompok B usia 3-4 tahun. Mereka mempunyai potensi untuk mengembangkan semua aspek perkembangannya lebih baik untuk masa depannya khususnya kemampuan berbahasanya. Kenyataan menunjukkan bahwa kegiatan yang dilakukan pada PPT Bina Balita masih ada yang perlu dibenahi, seperti hal nya pada anak kelompok B usia 3-4 tahun anak didik dalam mengembangkan kemampuan berbahasanya. Dalam satu kelas berjumlah 31 anak, terdiri dari 13 laki-laki dan 18 perempuan. Ditemukan 30% dari 31 anak mengalami kesulitan dalam perkembangan bahasa khususnya pada perkembangan menyimak pada anak.

Materi untuk anak usia 3 – 6 tahun meliputi :1) Keaksaraan mencakup peningkatan kosa kata dan bahasa, kesadaran fonologi, wawasan pengetahuan, percakapan. 2) Konsep Matematika mencakup pengenalan angka-angka, pola-pola dan hubungan. 3) Pengetahuan Alam lebih menekankan pada objek fisik, kehidupan, bumi dan lingkungan. 4) Pengetahuan Sosial mencakup hidup orang banyak, bekerja, berinteraksi dengan yang lain. 5) Seni mencakup menari, musik, bermain peran, menggambar dan melukis. 6) Teknologi mencakup alat-alat dan penggunaan teknologi yang digunakan di rumah atau di sekolah (Kurikulum PAUD, 2007:14).

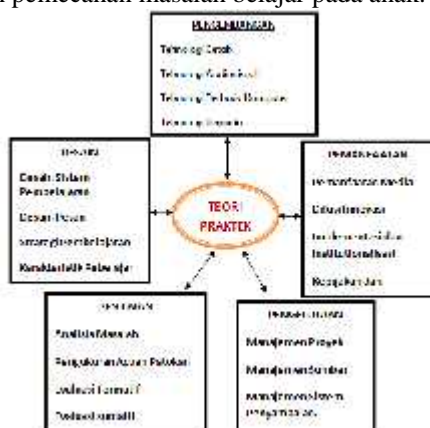
Media video mempunyai potensi tinggi dalam penyampaian pesan maupun kemampuannya dalam menarik minat dan perhatian peserta didik. Media video terbukti memiliki kemampuan yang efektif (penetrasi lebih 70%) untuk menyampaikan informasi, hiburan, pendidikan (Bambang Warsita, 2008:30). Media video sesuai dengan fungsinya sangat memungkinkan untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran karena dalam berbagai hal video dapat memberikan rangsangan, membawa serta memicu, membangkitkan,

mempengaruhi peserta didik untuk melakukan sesuatu, memberikan saran-saran, memberikan warna, membelajarkan, menghibur, memperkuat, menggiatkan, menyampaikan, pengaruh dari orang lain, memperkenalkan berbagai identitas sesuatu, memberikan contoh, proses internalisasi tingkah laku, berbagai bentuk partisipasi serta penyesuaian diri dan lain-lain (Brown,1997:347 dalam Bambang Warsita, 2008:32). Media video animasi menjadi pilihan utama untuk media ketrampilan menyimak informatif. Karena pada media video animasi pembelajaran terdapat gambar-gambar visual bergerak yang jelas dan menarik yang didukung dengan musik dan animasi yang dapat menarik dan menumbuhkan motivasi anak, sehingga tepat digunakan untuk meningkatkan kemampuan ketrampilan menyimak informatif.

Pemanfaatan media video animasi produksi ini dalam proses kegiatan tema alam semesta diharapkan dapat menjadi salah satu strategi pemecahan masalah dalam kegiatan tema alam semesta. Dengan demikian anak dapat lebih termotivasi dalam mengembangkan kemampuan bahasanya dalam menyimak sehingga tujuan kegiatan tercapai dan hasil menyimak informatif anak dapat meningkat.

Media yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan media Video dengan format VCD. Dan pada penelitian ini media yang dibutuhkan dalam proses pemanfaatan yaitu VCD player, kaset CD dan TV. Adapun kaset VCD yang digunakan berjudul Seri Ilmu Pengetahuan “Aku Anak Jenius” Volume 12. Film Seri Ilmu Pengetahuan ini diproduksi oleh PT. UCP pada tahun 2008, sedangkan Aku Anak Jenius diproduksi oleh Emperor Edutainment tahun 2003.

Media Video Animasi Pembelajaran dalam Teknologi Pendidikan itu lebih luas (skala nasional) dari pada Teknologi Pembelajaran yang cakupan pemecahan masalahnya pada aspek kelas atau sekolah (perorangan dan organisasi). Jadi Teknologi Pembelajaran merupakan pemecahan masalah belajar pada anak.



Sebelumnya perlu diketahui terlebih dahulu tentang definisi Teknologi Pembelajaran. Definisi dari Teknologi Pembelajaran adalah teori dan praktek dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan serta evaluasi proses dan sumber untuk belajar (Seels dan Richey 1994:1). Sebagaimana dari tujuan Teknologi Pembelajaran adalah untuk merangsang dan

menumbuhkan minat belajar atau dengan kata lain mengatasi masalah belajar anak, sehingga Teknologi Pembelajaran merupakan disiplin ilmu yang dapat berpengaruh dan dibutuhkan saat proses belajar mengajar berlangsung.

Media video mampu menayangkan pesan pembelajar secara realistik. Video memiliki beberapa *feature* yang sangat bermanfaat untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Satu diantara *feature* tersebut adalah *slow motion* mampu memperlambat gerakan yang bergerak cepat sehingga guru dan siswa mudah untuk menggunakan media tersebut. *Slow motion* adalah kemampuan teknis untuk memperlambat proses atau peristiwa yang berlangsung cepat. Video dapat digunakan sebagai media untuk mempelajari objek dan mekanisme dalam pembelajaran tertentu.

Media pembelajaran dimanfaatkan untuk menunjang tercapainya tujuan tertentu. Supaya media dapat digunakan secara efektif dan efisien ada tiga langkah utama yang perlu diikuti dalam menggunakan media (Susilana dkk. 2007:97).

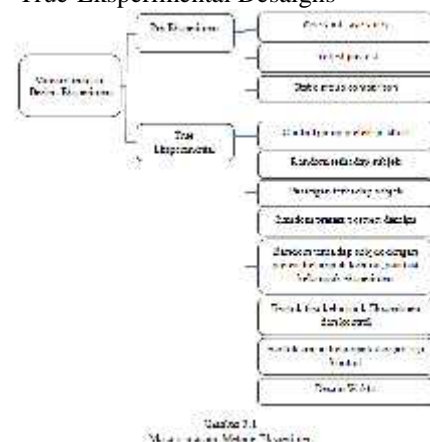
## METODE

Penelitian yang berjudul Pemanfaatan Media Video Animasi pembelajaran tema alam semesta untuk meningkatkan ketrampilan menyimak informatif anak kelompok bermain usia 3-4 tahun PPT Bina Balita dengan tujuan agar media yang dipakai dalam proses belajar mengajar dapat membantu guru dan anak dalam menyampaikan dan menerima pesan dengan baik.

Maka penelitian ini dapat digolongkan pada penelitian eksperimen, yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh atau treatment (perlakuan) tertentu (Sugiyono, 2010:107).

Campbell dan Stanley (dalam Arikunto, 2010:123) membagi jenis-jenis desain berdasarkan atas baik buruknya eksperimen atau sempurna tidaknya eksperimen, secara garis besar dikelompokkan dua eksperimen :

1. Pre-Eksperimental Designs
2. True-Eksperimental Designs



Desain penelitian ini menggunakan *True Experimental Design*. Dengan bentuk *Control group pretest-posttest Design*, karena dalam penelitian ini

mempunyai dua grup, sehingga peneliti mengambil data dari kelas eksperimen dengan menggunakan media video animasi dan kelas kontrol menggunakan media buku bergambar atau kartu bergambar, pola yang digunakan sebagai berikut:

$$\begin{array}{c} | \\ \hline \mathbf{E : O_1 X O_2} \\ \mathbf{K : O_3 X O_4} \\ \hline \end{array}$$

Keterangan :

X = Variabel penelitian media video animasi pembelajaran

X = Variabel penelitian media buku bergambar/kartu bergambar

E = Kelompok eksperimen menggunakan media video animasi pembelajaran.

K = Kelompok kontrol menggunakan media buku bergambar/kartu bergambar.

O<sub>1</sub>, O<sub>3</sub> = Pra tes

O<sub>2</sub>, O<sub>4</sub> = Pasca tes

(Arikunto, 2006:85)

Untuk O<sub>1</sub> merupakan tes awal yang diberikan kepada anak yang terpilih sebagai kelompok eksperimen. Tes ini diberikan kepada anak untuk mengukur kemampuan awal anak. Sedangkan O<sub>2</sub> merupakan tes yang diberikan setelah proses kegiatan menggunakan media video animasi.

Sedangkan O<sub>3</sub> merupakan *pre-test* pada yang terpilih sebagai kelompok kontrol anak yang menggunakan metode bercerita dengan penunjang buku bergambar adalah hasil *post-test* dari kelompok kontrol diberi tes sebagai pengukur kemampuan anak setelah proses kegiatan selesai

### Variabel Penelitian

Variabel adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian penelitian. Menurut Arikunto (2010:159), variabel adalah gejala yang bervariasi, yang menjadi objek penelitian. Penelitian ini terdapat dua variabel yakni variabel bebas dan terikat. Pada penelitian ini yang menjadi variabel bebas dan terikat adalah :

#### 1. Variabel Bebas

Variabel bebas adalah variabel yang memberikan pengaruh kepada variabel lainnya. Dalam penelitian ini variabel bebasnya adalah Media Video Animasi pada Tema Alam Semesta.

#### 2. Variabel Terikat

Variabel terikat adalah variabel yang mendapat pengaruh dari variabel bebas. Dalam penelitian ini variabel terikatnya adalah kemampuan menyimak informatif.

| Subjek Penelitian |                  |               |           |          |
|-------------------|------------------|---------------|-----------|----------|
| No                | Objek penelitian | Jenis kelamin |           | Jumlah   |
|                   |                  | Laki Laki     | Perempuan |          |
| 1                 | Kelas eksperimen |               |           | 10 siswa |
|                   | Kelompok M1      | 0             | 0         |          |
|                   | PPT Bina Balita  |               |           |          |
| 2                 | Kelas kontrol    |               |           | 10 siswa |
|                   | Kelompok M2      | 0             | 0         |          |
|                   | PPT Bina Balita  |               |           |          |

Peneliti memilih kelompok bermain tersebut untuk menerapkan media video animasi sebagai strategi kegiatan baru untuk menyampaikan materi agar dapat menyajikan objek secara konkret tentang alam semesta.

Proses pemanfaatan media video animasi ini dilakukan oleh guru dan anak, dalam memanfaatkan media video animasi terdapat tahap-tahap yang harus dilakukan oleh guru dan anak. Tahap tersebut yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap tindak lanjut.

Proses pemanfaatan media video animasi menggunakan metode observasi dan untuk mencari reabilitas observasi maka digunakan rumus sebagai berikut:

Keterangan:

KK : Koefisien kesepakatan

S : sepakat, Jumlah kode yang sama untuk objek yang sama

N1 : Jumlah kode yang dibuat oleh si pengamat 1

N2 : Jumlah kode yang dibuat oleh si pengamat 2

(Arikunto, 2010:244)

$$KK = \frac{2S}{N_1 + N_2}$$

Untuk menganalisis data observasi tentang proses pemanfaatan media video animasi pada anak kelompok bermain usia 3-4 tahun, maka digunakan rumus

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase

F : Frekuensi jawaban

N : Banyaknya individu

(Sudjiono, 2009:43)

Setelah data diperoleh angka persentasi, kemudian disimpulkan menjadi data kualitatif

berdasarkan kriteria yang ada. Kriteria-kriteria tersebut adalah :

80% - 100% = Baik Sekali  
 70% - 79% = Baik  
 60% - 69% = Cukup  
 < 60% = Kurang  
 (Sudjiono, 2009:45)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pemanfaatan dapat meningkatkan kemampuan menyimak anak kelompok bermain usia 3-4 tahun dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif yang menggunakan rumus t-test.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Observasi Anak

| No    | Objek pengamat  | Pengamat I |   |   | Pengamat II |   |   |
|-------|---|------------|---|---|-------------|---|---|
|       |   | 1          | 2 | 3 | 1           | 2 | 3 |
| 1     | Mempersiapkan diri untuk masuk kelas                          |            | 1 |   |             | 1 |   |
| 2     | Mencari tempat duduk sesuai aturan yang diberikan             |            | 1 |   |             |   | 1 |
| 3     | Mendengarkan penjelasan guru dan tugas kegiatan               |            |   | 1 |             | 1 |   |
| 4     | Mendengarkan penjelasan guru                                  |            | 1 |   |             | 1 |   |
| 5     | Melihat dan menirukan media video                             |            |   | 1 |             |   | 1 |
| 6     | Maju kedepan menceritakan kembali cerita yang sudah di dengar |            |   | 1 |             |   | 1 |
| 7     | Mendengarkan kesimpulan cerita yang sudah di litan            | 1          |   |   | 1           |   |   |
| Total |   | 1          | 2 | 4 | 1           | 2 | 4 |

Keterangan :

1 = Kurang

2 = Cukup

3 = Baik

(Sudjiono, 2009:45)

Hasil observasi di atas merupakan hasil observasi anak dalam memanfaatkan media video pada kesempatan keempat atau terakhir. Observasi dilakukan oleh 2 pengamat, yaitu salah satu guru yang ada di

PPT Bina Balita dan pengamat lainnya yaitu peneliti. Observasi anak dilakukan untuk mengetahui proses pemanfaatan yang dilakukan oleh guru dan anak sudah benar. Anak sudah melakukan kegiatan menyimak dengan baik sesuai dengan RKH sehingga menunjukkan bahwa proses pemanfaatan media video animasi dengan tema alam semesta sudah dilakukan dengan baik.

Data tersebut kemudian dimasukkan kedalam tabel kontingensi, dan diperoleh hasil sebagai berikut :

Kontingensi kesepakatan

|             |        | Pengamat I |   |   | Jumlah |
|-------------|--------|------------|---|---|--------|
|             |        | 1          | 2 | 3 |        |
| Pengamat II | 1      | 1          | 0 | 0 | 1      |
|             | 2      | 0          | 1 | 1 | 2      |
|             | 3      | 0          | 0 | 1 | 1      |
|             | Jumlah | 1          | 1 | 2 | 4      |

Keterangan:

KK : Koefisien kesepakatan

S : sepakat, Jumlah kode yang sama untuk objek yang sama

N1 : Jumlah kode yang dibuat oleh si pengamat 1

N2 : Jumlah kode yang dibuat oleh si pengamat 2

Analisis data hasil observasi anak

Pengamat I

Diketahui :

$$1(K) = 1 \quad 2(C) = 2 \quad 3(B) = 4$$

$$\begin{aligned} \text{Jawab :} & \quad P = \frac{(1 \times 1) + (2 \times 2) + (3 \times 4)}{3 \times 7} \times 100\% \\ & = \frac{1 + 4 + 12}{21} \times 100\% \\ & = 80,95\% \end{aligned}$$

Pengamat II

Diketahui :

$$1(K) = 1 \quad 2(C) = 3 \quad 3(B) = 3$$

$$\begin{aligned} \text{Jawab :} & \quad P = \frac{(1 \times 1) + (2 \times 3) + (3 \times 3)}{3 \times 7} \times 100\% \\ & = \frac{1 + 6 + 9}{21} \times 100\% \\ & = 76,19\% \end{aligned}$$

Jadi rerata data hasil observasi anak adalah  $\frac{80,95\% + 76,19\%}{2} = 78,57\%$

Dari hasil observasi terhadap anak dalam memanfaatkan media video diperoleh hasil rata-rata 78,57% jika hasil tersebut dikonsultasikan dengan kriteria maka tergolong **baik**.

Dengan kriteria penilaian sebagai berikut :

80% - 100% = Baik Sekali

70% - 79% = Baik

60% - 69% = Cukup

< 60% = Kurang

(Sudjiono, 2009:45)

Dari analisis hasil observasi tersebut dapat disimpulkan bahwa guru Kelas sudah baik dalam memanfaatkan media video untuk kegiatan di kelas yang cukup diberikan percobaan sebanyak 4 kali kesempatan menggunakan media video. Observasi guru ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana cara guru memanfaatkan



media danseberapakreatif guru memanfaatkan media tersebut. Observasi yang dilakukan pada kegiatan anak selama pemanfaatan media video memperoleh hasil yang baik, dalam penelitian ini proses pemanfaatan berjalan sesuai dengan instrumen observasi anak.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan uraian rumusan masalah dan hasil perhitungan analisis data pada bab IV diatas, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

Hasil analisis observasi pada proses pemanfaatan media video dengan sumber data guru diperoleh nilai dari pengamat I mendapatkan hasil 80,95% dan pengamat II mendapatkan hasil 85,71%, sehingga rerata dari pengamat I dan II adalah 83,33%, jika hasil tersebut dikonsultasikan dengan kriteria maka tergolong “baik sekali”. Hasil analisis observasi proses pemanfaatan media video dengan sumber data anak diperoleh nilai dari pengamat I mendapatkan hasil 80,95% dan pengamat II mendapatkan hasil 76,19% sehingga didapatkan hasil rata-rata 78,57%, jika hasil rata-rata tersebut disesuaikan dengan kriteria, maka tergolong “baik”.

Hasil dari proses pemanfaatan media videoanimasi pada anak kelompok bermain usia 3-4 tahun di PPT Bina Balita tersebut masuk dalam kategori “baik”.

Berdasarkan analisis data hasil nilai dari post test kelas eksperimen (menggunakan media video) dan kelas kontrol (menggunakan buku cerita bergambar), post test kelas eksperimen mendapat hasil 1180 (rata-rata nilai 78,66) berbanding 1140 (rata-rata nilai 71,25). Dari hasil ini diketahui pemanfaatan media video animasi lebih membantu proses kegiatan menyimak informatif dan terdapat pengaruh lebih besar dibandingkan dengan menggunakan buku cerita bergambar, dari pemanfaatan media video dengan harga t kritik pada ts 0,05 = 1,70 dan pada ts 0,01 = 2,46. Maka,  $1,70 < 2,20 < 2,46$  (signifikan). kelas eksperimen nilainya lebih besar dari kelas kontrol.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan memanfaatkan media video animasi dapat meningkatkan kemampuan menyimak informatif anak kelompok bermain usia 3-4 tahun di PPT Bina Balita.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, ada beberapa saran yang dapat dijadikan pertimbangan diantaranya yaitu :

Media video animasi hanyalah sebuah media untuk menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran, hendaknya dimanfaatkan guru dengan strategi pembelajaran yang tepat misalkan menggunakan metode percakapan dan tanya jawab untuk selalu memfokuskan anak kembali ke proses kegiatan. Strategi yang baik juga dibutuhkan agar anak tidak bosan dan dapat fokus dengan kegiatan selama melihat media video, karena usia 3-4 tahun mempunyai rentang konsentrasi yang pendek sehingga cenderung cepat berpindah pada kegiatan yang lain.

Pemanfaatan media video animasi terbukti meningkatkan kemampuan menyimak informatif anak

sehingga peneliti memberikan rekomendasi untuk menjadi satu diantara alternatif media yang dapat diterapkan dalam kegiatan menyimak informatif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alma, Buchori. 2008. *Manajemen Corporate dan Strategi Pemasaran Jasa Pendidikan fokus pada mutu dan layanan prima*. Bandung : Alfabeta.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian. Edisi Revisi*. Jakarta:Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian. Edisi Revisi*. Jakarta:Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian. Edisi Revisi*. Jakarta:Rineka Cipta
- Arsyad Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- AECT. 1994. *Definisi Teknologi Pendidikan: Satuan Tugas dan Definisi dan Terminologi AECT* ; Seri Pustaka Teknologi Pendidikan no.7. Jakarta: Rajawali.
- Dhieni, nurbiana. 2008. *Materi Pokok Metode Pengembangan bahasa*. Jakarta:Universitas Terbuka
- Sadiman, Arief dkk. 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Sells, Barbara B dan Rita C Richey. 1994. *Teknologi Pembelajaran : Definisi Dan Kawasannya*. Diterjemahkan oleh Dra. Dewi S. Prawiradilaga, Msc dkk dari buku aslinya *Instructional Technology : The Definition and Domains of The Field*. Disunting oleh Prof.Dr. Yusufhadi Miarso, M.Sc. Jakarta : Unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta
- Subana,dkk. 2000. *Statistik Pendidikan*. Bandung : CV Pustaka Setia.
- Sudijono, Anas. 2006. *Pengantar Statistik*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sudijono, Anas. 2009. *Statistik Untuk Penelitian*. Jakarta : Rajawali Press.
- Sujiono, Yuliani Nurani, 2009, *Konsep Dasar Paud*, Jakarta: PT Index.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif Dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif Dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sumakdinata, Nana S. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Tarigan, H. 2008. *Membaca Sebagai Suatu Ketrampilan Bahasa*. Bandung:Angkasa
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional R.I No Tahun 2009 (2009), *Standart Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta:Departemen Pendidikan Nasional-Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar & Menengah-Direktorat Pembina TK dan SD
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta : Rineka Cipta