

PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA VIDEO KARTUN TERHADAP KEMAMPUAN MENYIMAK PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Dewi Nisawati

PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, email: dewinisawati@mhs.unesa.ac.id

Eka Cahya Maulidiyah

PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, email: ekamaulidiyah@unesa.ac.id

Abstrak

Menyimak merupakan keterampilan berbahasa yang penting untuk dikuasai anak usia dini, karena merupakan tahapan awal belajar bahasa. Kemampuan menyimak dapat dioptimalkan melalui berbagai kegiatan, media, ataupun metode, salah satunya yaitu dengan memanfaatkan media video kartun. Media video kartun menampilkan gambar yang lucu, suara yang beraneka ragam serta mimik yang menarik, sehingga dapat menarik perhatian anak dan mengembangkan daya konsentrasi anak. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis pengaruh dari pemanfaatan media video kartun terhadap kemampuan menyimak pada anak usia 5-6 tahun di TK IT Utsman Bin Affan Surabaya. Metode penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *quasi eksperimental design* dengan jenis *nonequivalent control group design*. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 22 anak. Data dikumpulkan dengan menggunakan teknik *non participant observation*. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan *mann whitney u-test*. Hasil penelitian menunjukkan keberhasilan yang signifikan dengan perolehan U_{hitung} sebesar 10 dan U_{tabel} sebesar 34 sehingga dapat diinterpretasikan jika $U_{hitung} < U_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa pemanfaatan media video kartun berpengaruh terhadap kemampuan menyimak anak usia 5-6 tahun di TK IT Utsman Bin Affan Surabaya.

Kata kunci : Kemampuan menyimak, media video kartun.

Abstract

Listening is an important language skill to be mastered by early childhood, because this is the initial stage in language learning. The ability to listen can be improved through various activities, media, or methods, one of which is by using cartoon video media. Cartoon video media displays funny images, diverse sounds and interesting expressions, so that they can attract the attention of children and develop children's concentration. The purpose of this research was to analyze the influence of the use of cartoon video media against listening skills in children aged 5-6 years in TK IT Utsman Bin Affan Surabaya. This research method uses a type of quantitative research with a quasi experimental design with a type of nonequivalent control group design. The subjects in this research were 22 children. Data was collected using non participant observation techniques. Analysis of the data in this research using the Mann Whitney U-test. The results of this research show significant success with acquisition of U_{count} is 10 and U_{table} is 34 so that can be interpreted if $U_{count} < U_{table}$ then H_0 rejected and H_a accepted. Therefore it can be stated that the use of cartoon video media has an effect on the ability to listen to children aged 5-6 years in the TK IT Utsman Bin Affan Surabaya.

Keywords : Listening ability, cartoon video media.

PENDAHULUAN

Perkembangan bahasa perlu diberikan stimulus yang tepat dan memadai. Aspek perkembangan bahasa anak meliputi keterampilan berbahasa secara reseptif dan keterampilan berbahasa secara ekspresif. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Mutiah (2010: 165) faktor-faktor bahasa antara lain menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Kemampuan menyimak anak usia 5-6 tahun di TK

perlu dikembangkan dengan sungguh-sungguh. Hal ini dikarenakan dengan kemampuan menyimak dapat melatih konsentrasi anak, mengembangkan kemampuan berbahasa anak, meningkatkan keberanian serta kepercayaan diri anak dan melatih kepekaan anak dalam mendengar suatu pembelajaran di kelas. Seperti yang dikemukakan oleh Wicaksono dkk (2016: 85) bahwa keterampilan menyimak merupakan kegiatan awal yang dilakukan oleh manusia.

Indikator pencapaian perkembangan anak usia dini usia 5-6 tahun berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 146 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini diantaranya yaitu menceritakan kembali apa yang didengar dengan kosakata yang lebih serta melaksanakan perintah yang lebih kompleks sesuai dengan aturan yang disampaikan. Sedangkan yang terjadi di TK IT Utsman Bin Affan Surabaya selama observasi diketahui bahwa 15 anak dari total 22 anak usia 5-6 tahun memiliki kelemahan dalam hal menyimak. Perkembangan kemampuan menyimak pada anak usia 5-6 tahun masih sangat jauh dari harapan yang ingin dicapai. Hal ini dibuktikan dengan anak tidak mampu mengulang penjelasan dari guru ketika guru memintanya, serta anak belum dapat memahami beberapa perintah yang diberikan oleh guru.

Gadget adalah dunia anak pada zaman sekarang dikarenakan gadget sudah menjadi kehidupan sehari-hari anak, pada gadget terdapat berbagai permainan serta hiburan berupa foto dan video. Berdasarkan sebuah penelitian yang dikeluarkan oleh *American Association of Pediatrics* (AAP) pada tahun 2013, penelitian ini mengambil judul "penggunaan media menjadi dominan dalam kehidupan anak-anak zaman sekarang". Media yang paling umum digunakan anak adalah gadget, jumlah anak-anak yang menggunakan gadget meningkat hampir dua kali lipat (dari 38% menjadi 72%), dan semakin banyak penggunanya adalah bayi yang berusia 1 tahun (Warisyah, 2015: 131).

Berdasarkan kondisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa gadget adalah dunia anak dan isi dalam gadget (permainan, foto, video) dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Video kartun merupakan salah satu media audio visual yaitu media yang dapat menyampaikan pesan melalui gambar dan tulisan sekaligus juga melalui suara atau bunyi yang didengarkannya. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Hamdani (2011: 249) media audio visual yaitu media kombinasi atau gabungan dari audio dan visual, media ini menjadikan penyajian bahan ajar semakin lengkap dan optimal.

Media video kartun menarik bagi anak karena menampilkan jalan cerita yang dikemas dengan menarik, tokoh, suara, mimik, lingkungan yang menarik pula. Hal ini menjadi daya tarik anak untuk dapat menikmati menonton video kartun dengan baik, sehingga anak dapat menangkap alur cerita serta makna yang ditampilkan melalui video kartun dengan baik pula.

Pemilihan video kartun sebagai media pembelajaran juga tidak sembarangan, sudah terdapat ketentuannya menurut Supadmi (2015: 229-230) yaitu video kartun yang digunakan mempunyai hubungan pengalaman dan lingkungan hidup dengan anak, video kartun yang dipilih sesuai dengan kemampuan bahasa serta kecerdasan anak, memiliki dialog yang sesuai dengan materi pembelajaran, video kartun yang dipilih tidak mengandung SARA, serta video yang dipilih sesuai dengan kebijakan guru dalam tahapan belajar anak.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas serta permasalahan yang di hadapi, maka dilakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Pemanfaatan Media Video Kartun Terhadap Kemampuan Menyimak Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK IT Utsman Bin Affan Surabaya". Tujuan penelitian ini yaitu untuk menganalisis pengaruh dari pemanfaatan media video kartun terhadap kemampuan menyimak pada anak usia 5-6 tahun di TK IT Utsman Bin Affan Surabaya.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Sedangkan jenis penelitian yang digunakan adalah *experimental design* dengan rancangan penelitian *quasi eksperimental design* dengan jenis *nonequivalent control group design*. Dalam penelitian eksperimen terdapat dua jenis kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan. Kelompok kontrol berfungsi sebagai pembandingan dalam penelitian tersebut.

Subjek dalam penelitian ini yaitu anak usia 5-6 tahun di TK IT Utsman Bin Affan Surabaya yang berjumlah 22 anak dan berada pada kelompok B, yaitu kelompok B1 berjumlah 11 anak sebagai kelompok kontrol dan kelompok B2 yang berjumlah 11 anak sebagai kelompok eksperimen.

Jenis instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *check list* dengan tujuan untuk mendapatkan data yang valid dan reliabel. Instrumen diuji validitasnya terlebih dahulu sebelum digunakan di lapangan, jenis validitas dalam penelitian ini adalah validitas kontrak yaitu menggunakan validator ahli untuk menguji instrumen. Penyusunan instrumen penelitian kemampuan menyimak anak didasarkan pada beberapa sumber, yaitu dari Spooner dan Woodcock, Permendikbud No. 146 tentang kurikulum 2013, serta menurut Tarigan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi dan dokumentasi. Dalam

penelitian ini menggunakan observasi dengan jenis *non participant observation*, yang artinya peneliti tidak terlibat secara langsung dalam penelitian namun hanya berperan sebagai pengamat independen. Observasi dilakukan dengan cara mengamati secara langsung kegiatan subjek penelitian (anak kelompok eksperimen dan kelompok kontrol) pada saat penelitian, pengamatan menggunakan lembar observasi dengan instrumen penelitian yang telah divalidasi sebelumnya. Dokumentasi digunakan hanya sebagai media pendukung. Dalam penelitian ini, dokumentasi yang digunakan yaitu dokumentasi foto aktivitas kegiatan pembelajaran anak, data peserta didik kelompok B TK IT Utsman Bin Affan Surabaya tahun pelajaran 2018/2019, data tenaga pendidik TK IT Utsman Bin Affan Surabaya, serta profil sekolah.

Jenis data yang diolah dalam penelitian ini adalah data ordinal, data ordinal merupakan data yang menunjuk pada tingkatan suatu keadaan. Bentuk hipotesis pada penelitian ini yaitu hipotesis komparatif dengan teknik analisis data termasuk dalam Non Parametrik dengan asumsi data yang digunakan kurang dari 30 sehingga dapat dikatakan data tidak normal. Berdasarkan keadaan tersebut maka teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Uji Mann-Whitney U test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilakukan di TK IT Utsman Bin Affan Surabaya yang beralamat di jalan Lakarsantri Selatan No. 31 Kec. Lakarsantri, Surabaya pada tanggal 15 April 2019 – 04 Mei 2019 dengan 7 kali pertemuan. Dua kali pertemuan untuk *pre-test*, 3 kali pertemuan untuk *treatment* dan 2 kali untuk *post-test*.

Kegiatan *pre-test* dilakukan setelah uji reliabilitas. Kegiatan *pre-test* digunakan untuk mengetahui kemampuan awal anak, dalam hal ini yaitu sikap anak ketika menyimak cerita yang dibacakan guru serta ketika anak menceritakan kembali cerita yang sudah didengarkan. Begitu pula dengan kegiatan *post-test* kemampuan anak dinilai setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media video kartun.

Berdasarkan hasil observasi pengukuran awal (*pre-test*) dan hasil pengukuran akhir (*post test*) pada kelas eksperimen maupun pada kelas kontrol, maka langkah selanjutnya yaitu menganalisis data agar hasil dari pengetahuan dapat diketahui dengan cermat dan teliti serta untuk menguji hipotesis yang

telah ditentukan sebelumnya. Berdasarkan hasil perhitungan secara manual menggunakan rumus *Mann Whitney U-Test* diperoleh harga U_1 lebih kecil bila dibandingkan dengan U_2 sehingga data yang digunakan dengan U_{hitung} yaitu U_1 . Sedangkan U_{tabel} yang digunakan yaitu $\alpha = 0,05$ (menggunakan pengujian dua pihak) dengan jumlah n_1 sebanyak 11 anak dan n_2 sebanyak 11 anak pula. Sehingga diperoleh U_{hitung} sebesar 10. Hasilnya ternyata $U_{hitung} < U_{tabel}$, jadi H_0 ditolak.

Berikut merupakan data hasil analisis *mann whitney u-test* menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistics 25 Commuter License pada kegiatan *post-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 1 Ranking Post-Test Pengujian U-Test

		Ranks	
	Kelas	Mean Rank	Sum of Ranks
Hasil Belajar Post Test	Kelas Eksperimen	1	6,68
	Kelas Kontrol	1	,32
	Total	2	

Berdasarkan tabel ranking di atas, maka dapat diketahui bahwa jumlah ranking dari kelas eksperimen (R_1) adalah 183,50 dengan rata-rata ranking yaitu 16,68. Sedangkan jumlah ranking pada kelas kontrol (R_2) yaitu 69,50 dengan ranking rata-rata yaitu 6,32. Ranking tersebut hanya pada kegiatan *post-test* dengan *post-test*.

Tabel 2 Tes Statistik

Test Statistics^a

	Hasil Belajar Post Test
Mann-Whitney U	3,500
Wilcoxon W	69,500
Z	-3,754
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	,000 ^b

a. Grouping Variable: Kelas

b. Not corrected for ties.

Berdasarkan output "Test Statistic", diketahui Asymp.Sig (2-tailed) bernilai $0,000 < 0,05$ maka disimpulkan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikan lebih kecil dibandingkan taraf signifikan. Dalam penelitian ini digunakan nilai taraf signifikan 0,05, yang berarti tingkat kesalahan pada

penelitian ini adalah 0,05. Sehingga tingkat kebenaran dalam penelitian ini sebesar 95%. Pengambilan keputusan adalah H_0 ditolak dan H_a diterima. Kesimpulannya adalah pemanfaatan media video kartun berpengaruh terhadap kemampuan menyimak anak usia 5-6 tahun di TK IT Utsman Bin Affan Surabaya.

Pembahasan

Kemampuan menyimak anak sebelum diberi perlakuan (*pre-test*) pada kelompok eksperimen maupun pada kelompok kontrol menunjukkan hasil yang kurang memuaskan, rata-rata berada pada tahap mulai berkembang. Terdapat satu indikator dimana kemampuan anak belum berkembang yaitu pada indikator kosakata baru. Pada indikator ini 10 anak pada kelompok eksperimen dan 10 anak pada kelompok kontrol mendapatkan poin 1 yang berarti belum berkembang. Sedangkan untuk indikator lainnya rata-rata anak masih berada pada tahap mulai berkembang dan berkembang sesuai harapan.

Pemberian perlakuan (*treatment*) dilaksanakan selama 3 kali pertemuan. *Treatment* menggunakan media video kartun diberikan pada kelompok eksperimen, sedangkan pada kelompok kontrol perlakuan yang diberikan adalah dari pihak sekolah yaitu dengan media buku cerita. *Treatment* pertama dilaksanakan pada tanggal 23 April 2019 dengan judul video kartun Shimajiro Pendidikan Anak - Si Katak Kesayangan. *Treatment* kedua dilaksanakan pada tanggal 24 April 2019 dengan judul video kartun Shimajiro Pendidikan Anak - Aku Sayang Ibu. *Treatment* ketiga dilaksanakan pada tanggal 24 April 2019 dengan judul video kartun Edukasi Anak - Rasa Terima Kasih.

Hasil penelitian di lapangan pada saat *post-test* pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa instrumen penilaian pada ketujuh indikator yaitu sikap duduk tenang, kontak mata, menjawab pertanyaan, perilaku/ gaya, tokoh, alur cerita, dan kosakata baru mendapatkan hasil yang signifikan. Hal ini sejalan dengan teori perkembangan anak bahwa anak usia 5-6 tahun harus sudah mampu mencapai tahapan-tahapan perkembangan tersebut. Teori yang dimaksud yaitu Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 PAUD, teori dari Spooner dan Woodcock, serta teori dari Tarigan.

Hasil penelitian mengenai kemampuan menyimak pada anak usia 5-6 tahun dengan memanfaatkan media video kartun berkembang dengan baik dan menunjukkan perubahan yang

signifikan. Sementara pada kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan berupa media video kartun tidak mengalami peningkatan, ada 6 anak yang mengalami perkembangan poin sedikit, sementara yang 4 anak tidak mengalami perkembangan.

Perolehan hasil analisis penelitian menggunakan *mann whitney u-test* dari hasil kegiatan *post-test* dan *post-test* pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol yaitu signifikan karena diketahui $Asymp.sig (2-tailed)$ bernilai $0,000 < 0,05$ maka disimpulkan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikan lebih kecil dibandingkan taraf signifikan 0,05, yang berarti tingkat kesalahan pada penelitian ini adalah 5%. Sehingga tingkat kebenaran dalam penelitian ini sebesar 95%. Pengambilan keputusan H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yanti Sulasminingsih (2015) yang berjudul Meningkatkan kemampuan menyimak melalui penggunaan media audio visual anak kelompok A di TK Karya Bhakti Kota Mojokerto. Dalam penelitian tersebut diketahui bahwa pembelajaran menggunakan media audio visual dapat meningkatkan kemampuan menyimak anak, terbukti persentase kemampuan menyimak yang mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Proses pembelajaran pada siklus II berhasil karena target ketuntasan belajar tercapai.

Hasil penelitian menunjukkan terjadi perubahan yang signifikan dengan memanfaatkan media video kartun terhadap kemampuan menyimak anak usia dini. Penelitian ini sejalan juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Dina L.G. Borzekowski (2018) yang berjudul *A quasi-experiment examining the impact of educational cartoons on Tanzanian children*. Dalam penelitian tersebut diketahui bahwa video kartun dapat meningkatkan keterampilan menggambar, kognitif, pengenalan angka, serta keterampilan bahasa Inggris. Penilaian dilakukan sesudah anak-anak menyaksikan video kartun selama empat minggu.

Berdasarkan hasil analisis dari penelitian yang telah dilakukan baik secara manual maupun menggunakan SPSS, kemampuan menyimak menunjukkan hasil yang signifikan setelah anak usia 5-6 tahun diberikan *treatment* berupa video kartun Shimajiro sebanyak tiga kali pertemuan. Media video kartun Shimajiro mempunyai kriteria yaitu terdapat hubungan pengalaman dan lingkungan hidup dengan anak, video kartun disesuaikan dengan kemampuan bahasa serta kecerdasan anak, memiliki dialog yang sesuai dengan usia anak, sesuai dengan materi

pembelajaran, tidak menyangkut unsur SARA, serta sesuai dengan kebijakan guru yang disesuaikan lagi dengan tahapan belajar anak. Hasil dari penelitian ini yaitu pemanfaatan video kartun berpengaruh terhadap kemampuan menyimak pada anak usia 5-6 tahun di TK IT Utsman Bin Affan Surabaya.

PENUTUP

Simpulan

Hasil analisis data Uji Mann Whitney dengan menggunakan perhitungan manual maka diketahui bahwa ternyata $U_{hitung} < U_{tabel}$ atau $10 < 34$ dengan taraf signifikansi sebesar $\alpha = 0,05$ (menggunakan pengujian dua pihak), maka diputuskan H_0 ditolak dan H_a diterima. Sedangkan pada perhitungan menggunakan SPSS maka diketahui asymp signifikansi sebesar 0,000 dimana nilai ini lebih kecil dari batas alpha signifikansi 0,05 yang berarti tingkat kesalahan pada penelitian ini adalah 5%. Sehingga tingkat kebenaran dalam penelitian ini sebesar 95%. Pengambilan keputusan adalah H_a diterima dan H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kenaikan perubahan nilai kemampuan menyimak hasil *post-test* terhadap hasil *pre-test* antara kelompok kontrol dan eksperimen atau terdapat pengaruh pemanfaatan media video kartun terhadap kemampuan menyimak pada anak usia 5-6 tahun di TK IT Utsman Bin Affan Surabaya.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan simpulan di atas, maka peneliti dapat mengemukakan saran sebagai berikut.

1. Bagi guru
 - a. Dalam pembelajaran selanjutnya, guru diharapkan dapat memanfaatkan media video kartun sebagai salah satu media pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan menyimak anak.
 - b. Ketika menyampaikan aturan kegiatan menonton video kartun sebaiknya disampaikan dengan bahasa yang jelas dan mudah dipahami oleh anak, dengan memperhatikan terlebih dahulu apakah anak sudah memahami bagaimana aturan yang harus mereka ikuti dalam kegiatan tersebut.
2. Bagi peneliti selanjutnya

Pemanfaatan media video kartun dapat dijadikan referensi bagi peneliti selanjutnya, dengan saran agar menggunakan variabel yang berbeda seperti dalam hal pengembangan kemampuan kognitif atau kemampuan fisik

motoik yang sesuai dengan tahapan perkembangan

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Borzekowski, Dina L.G. 2018. "A Quasi-Experiment Examining the Impact of Educational Cartoons on Tanzanian Children". *Journal of Applied Developmental Psychology* 54. hal. 53-59.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146. 2014. *Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kemendikbud.
- Spooner, Liz and Jacqui Woodcock. 2010. *Teaching Children To Listen A Practical Approach To Developing Children's Listening Skills*. New York: MPG Books Group.
- Sulasminingsih, Yanti. 2015. *Meningkatkan Kemampuan Menyimak melalui Penggunaan Media Audio Visual Anak Kelompok A di TK Karya Bhakti Kota Mojokerto*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: PPs Universitas Negeri Surabaya.
- Supadmi. 2015. "Peningkatan Keterampilan Bercerita Mendeskripsikan Fungsi Anggota Tubuh melalui Media Video Kartun di Kelas I SD Negeri Wuwur Kecamatan Pancur". *Didaktika PGRI*. Vol. 1, (2): hal. 229-230.
- Warisyah, Yusmi. 2015. "Pentingnya Pendampingan Dialogis Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini". Makalah disajikan dalam *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Inovasi Pembelajaran untuk Pendidikan Berkemajuan*, Ponorogo, 7 November 2015.
- Wicaksono, dkk. 2016. *Teori Pembelajaran Bahasa (Suatu Catatan Singkat)*. Yogyakarta: Garudhawaca.