

**PENGARUH MEDIA FILM ANIMASI BERBASIS
CERITA RAKYAT TERHADAP KECERDASAN
LINGUISTIK VERBAL ANAK USIA 5-6 TAHUN, DI
TK PEMBINA 1 KOTA BENGKULU
SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama
Islam Negeri (IAIN) Bengkulu untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana dalam Bidang Pendidikan Islam
Anak Usia Dini (S. Pd)



OLEH

**VENNY AGUSTIN
NIM. 1516250101**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
JURUSAN TARBIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
TAHUN 2019/2020**



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS

Alamat: Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax (0736) 51171 Bengkulu

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Venny Agustin

NIM : 1516250101

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu

Di Bengkulu

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi atas nama :

Nama : Venny Agustin

NIM : 1516250101

Judul : Pengaruh Media Film Animasi Berbasis Cerita Rakyat Terhadap

Kecerdasan Linguistik Verbal Anak Usia Dini di TK Pembina 1

Kota Bengkulu

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqasyah skripsi guna memperoleh gelar sarjana dalam bidang ilmu tarbiyah. Demikian, atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Bengkulu, Agustus 2020

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Buyung Shrahman, M. Pd

Fatrima Santri S, M. Pd, Mat.

NIP. 196110151984031002

NIP. 198803192015032003



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat: Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax (0736) 51171 Bengkulu

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "**Pengaruh Media Film Animasi Berbasis Cerita Rakyat Terhadap Kecerdasan Linguistik Verbal Anak Usia 5-6 Tahun, Di TK Pembina I Kota Bengkulu**" yang disusun oleh Venny Agustin dengan NIM 1516250101 telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu pada hari Rabu, tanggal 29 Juli 2020 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial.

Ketua

(Dr. Buyung Surahman, M. Pd)
NIP. 196110151984031002

:

Sekretaris

(Septi Fitriana, M.Pd)
NIDN. 2003099001

:

Penguji I

(Wiwinda, M.Ag)
NIP. 197606042001122004

:

Penguji II

(Fatrima Santri S, M. Pd, Mat)
NIP. 198803192015032003

:

Bengkulu, Agustus 2020

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris

Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd
NIP. 196903081996031005



PERNYATAAN KEASLIAN

yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Venny Agustin

Nim : 1516250101

Program Studi : PIAUD

Jurusan : Tarbiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul “Pengaruh Media Film Animasi Berbasis Cerita Rakyat Terhadap Kecerdasan Linguistik Verbal Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pemina I Kota Bengkulu” adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu, Februari 2020

Saya yang Menyatakan



VENNY AGUSTIN

NIM.1516250101

MOTTO

"Tak Mudah"

Memang Tidak mudah untuk menjadikan semuanya indah, ada banyak resah yang harus diubah

menjadi Indah, ada banyak lelah yang tak boleh menyerah.

Tapi yakinlah, bahwa semua doa'a baik pasti di ijabah.

Karena kita tidak hancur, kita sedang dibentuk, Bersabar untuk Saat Ini, Allah sedang

Merencanakan Rezekimu, Pribadimu, dan Kebahagiaanmu.

PERSEMBAHAN

Pengorbanan dan doa restu limpahan kasih sayang dari orang-orang tercinta dalam menyelesaikan studi dan skripsi ini. Untuk itu skripsi ini ku persembahkan kepada:

1. Ibu, ibu, ibuku Mawarni yang telah mengandung, melahirkan, menyusui serta merawatku dengan penuh cinta dan kasih sayang, ayahku Hernanto yang telah berjuang keras, membanting tulang dalam membesarkanku, serta mendidikku dari lahir hingga aku dewasa.
2. Adik-adikku (Popi Lorenza dan Vidia Arlingga) yang selalu menghiburku dan memberiku semangat dalam segala hal. Serta Mmbantuku membuat Video.
3. Kekasihku Dona Dwi Dantara yang selalu membantuku, memberiku dukungan dan keperluan, yang selalu ada saat susah maupun senang.
4. Sahabat seperjuanganku (Dwi Frilianisa, Ayu Rahma, Asniarty, Seftika,) yang selalu membantu dan memberiku dukungan.
5. Rekan kerjaku mbak Ayu Permata yang baik banget sudah suport dan selalu membantu fotocopy, prin bahkan bantu aku izin.
6. Sahabat-sahabatku baik alumni serta adik kelas yang selalu memberiku dukungan dan bantuan.
7. kleuarga KKN kelompok 44 desa Lokasi baru, dari pak kades, ibu kades, ibu-ibu pkk, yuk mega, mbk santi dan warga lokasi baru yang selalu memberiku support dan doa.
8. Bapak Dr. Buyung Surahman, M. Pd selaku pembimbing I, dan ibu Fatrima Santi Sayafri, M.Pd, Mat. selaku pembimbing II yang telah membimbing, membantu, dan mengarahkan sehingga aku dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
9. Teman-teman PIAUD A angkatan 2015.
10. Teman kantorku KCU BCA dan PT Wahyu Septyan Bengkulu yang selalu sabar dan memberi kesempatan untukku izin bimbingan skripsi.
11. Civitas akademik dan almamaterku IAIN Bengkulu.

PERNYATAAN KEASLIAN

yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Venny Agustin
Nim : 1516250101
Program Studi : PIAUD
Jurusan : Tarbiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul “Pengaruh Media Film Animasi Berbasis Cerita Rakyat Terhadap Kecerdasan Linguistik Verbal Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pemina I Kota Bengkulu” adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu, Agustus 2020
Saya yang Menyatakan

VENNY AGUSTIN
NIM.1516250101

ABSTRAK

Venny Agustin NIM. 1516250101 judul skripsi “**Pengaruh Media Film Animasi Berbasis Cerita Rakyat Terhadap Kecerdasan Linguistik Verbal Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pemina I Kota Bengkulu**”. Skripsi: Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu. Pembimbing I: Dr. Buyung Surahman, M. Pd, Pembimbing II: Fatrima Santri Syafri, M.Pd, Mat.

Kata kunci: *Media film animasi, Kecerdasan Linguistik Verbal*

Kecerdasan Linguistik Verbal yaitu Kecerdasan linguistik adalah kecerdasan anak yang harus diasah karena dari bahasanya dari tata caranya atau tata krama anak, karena perkembangan moral anak baik bertingkah dan berbicara itu harus dilatih dari dini. Salah satu cara dalam mengembangkan kecerdasan naturalis adalah melalui media *film animasi*. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah pengaruh Media film Animasi terhadap Kecerdasan Linguistik pada anak usia dini, Bagaimana hasil media film animasi cerita rakyat dalam meningkatkan kecerdasan linguistik pada anak usia dini.

Tujuan penelitian yaitu mengetahui bagaimana pengaruh Media film Animasi terhadap Kecerdasan Linguistik pada anak usia dini, dan Untuk mengetahui hasil media film animasi cerita rakyat dalam meningkatkan kecerdasan linguistik pada anak usia dini. Jenis penelitian dalam skripsi ini yaitu penelitian Eksperimen. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu instrument tahap pra pengembangan (observasi, Cheklist, catatan anekdot, dokumentasi).

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran film animasi terhadap kecerdasan linguistik verbal pada anak di TK Pembina I Kota Bengkulu. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil pretest dan posttest pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Media pembelajaran film animasi kelompok eksperimen mengalami peningkatan yaitu 0,5 dari hasil pretest sebelumnya sebesar 2,88 meningkat menjadi 3,38.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan nikmat serta hidayah-Nya terutama nikmat kesempatan dan kesehatan sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Kemudian shalawat beserta salam kita sampaikan kepada Nabi besar kita Muhammad SAW yang telah memberikan pedoman hidup yakni al-Qur'an dan Hadist untuk keselamatan umat di dunia. Alhamdulillah Skripsi saya yang berjudul ***“Pengaruh Media Film Animasi Cerita Rakyat Terhadap Kecerdasan Linguistik Verbal Anak Usia 5-6 Tahun, Di Tk Pembina I Kota Bengkulu”***.

Penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) di institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu.

Penulis menyadari sepenuhnya, penyelesaian ini, adalah berkat bantuan dari beberapa pihak. Untuk ini izinkanlah penulis menghanturkan banyak terimakasih kepada yang terhormat:

1. Prof Dr.H. Sirajuddin, M.M,Ag, MH Selaku Rektor IAIN Bengkulu
2. Bapak Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu yang telah memberikan dukungan yang teramat besar terhadap perkembangan program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) dan membantu peneliti menyelesaikan surat guna syarat skripsi
3. Ibu Nurlaili, M.Pd.I, Selaku Ketua Jurusan Tarbiyah yang telah memotivasi menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Fatrica Syafri, M.Pd.I, Selaku Ketua Program Studi Program Pendidikan Islam Anak Usia Dini, yang telah memberikan arahan, motivasi serta bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini
5. Bapak. Buyung Suherman, M.Pd, selaku Pembimbing I, yang telah banyak membimbing serta memberi arahan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini dari tahap awal samai tahap akhir.
6. Ibu Fatrima Santi Syafri, M.Pd, Mat. Selaku Pembimbing II, yang telah bersusah payah, serta senantiasa sabar dalam mengarahkan petunjuk, motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

7. PAUD PEMBINA I Kota Bengkulu yang telah memberikan izin, bekerjasama, serta bantuan kepada penulis dalam penelitian untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Segenap dosen dan karyawan fakultas tarbiyah dan tadrif IAIN Bengkulu yang telah banyak memberikan bantuan selama ini.
9. Pihak perpustakaan IAIN Bengkulu yang telah membantu menyediakan referensi dalam penulisan skripsi ini.
10. Teman-teman kakak tingkat yang telah memberikan pertolongan baik referensi maupun semangat serta ilmu
11. Rekan seperjuangan dan semua pihak yang telah memberikan bantuannya kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga amal baik bantuan dan bimbingan serta saran dari berbagai pihak mendapatkan balasan kebaaikan yang berlipat ganda dari Allah SWT, Disamping itu penulis menyadari bahwa Skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu Kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan bagi para pembaca pada umumnya.

Bengkulu, Agustus 2020

Venny Agustin

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
NOTA PEMBIMBING	
PENGESAHAN	
MOTTO	i
PERSEMBAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN VERIFIKASI PLAGIASI.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI	vii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	10

BAB II. LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori	
1. Media Pembelajaran	12
2. Klasifikasi Media Pembelajaran.....	18
B. Film Animasi.....	
1. Pengertian Film Animasi	20
2. Teknik Film Animasi	20
3. Kelebihan & Kekurangan Media Film Animasi	23
4. Berbasis Cerita Rakyat.....	25
C. Pembelajaran Di Taman Kanak-kanak	28
D. Kecerdasan Linguistik Verbal	30
E. Kerangka Fikir	39
F. Hipotesis	43

BAB III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	46
B. Waktu dan Tempat Penelitian	46
C. Populasi dan Sampel	48
D. Prosedur Penelitian.....	50
E. Instrumen Penelitian	51
F. Teknik Pengumpulan Data.....	56
G. Teknik Analisis Data.....	58

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian	60
B. Hasil Penelitian	67
C. Pembahasan Dan Hasil	94

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	98
B. Saran.....	98

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Instrument media penelitian.....	27
Tabel 2.2 Instrumen Kecerdasan Linguistik.....	38
Tabel 3.1 desain penelitian.....	47
Tabel 3.2 Populasi Penelitian.....	48
Tabel 3.3 jumlah murid eksperimen dan kelas kontrol.....	49
Tabel 3.4 instrument penelitian variabel x pengaruh media film animasi.....	51
Tabel 3.5 kriteria penilaian media film animasi.....	53
Tabel 3.6 instrument penelitian variabel y kecerdasan linguistik.....	54
Tabel 3.7 kriteria penilaian kecerdasan linguistik media film animasi.....	55
Tabel 3.8 format catatan Anekdote individual.....	57
Tabel 4.1 data guru dan staf Paud Negeri Pembina 1 kota bengkulu tahun ajaran 2019/2020.....	62
Tabel 4.2 jumlah siswa/siswi.....	64
Tabel 4.3 Sarana dan Prasarana yang ada di PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu.....	65
Tabel 4.4 hari ke 1 pretest pembelajaran linguistik antara kelompok eksperimen dan kontrol.....	69
Tabel 4.5 hari ke 2 pretest pembelajaran linguistik antara kelompok eksperimen dan kontrol.....	71
Tabel 4.6 hari ke 3 pretest pembelajaran linguistik antara kelompok eksperimen dan kontrol.....	72
Tabel 4.7 hari ke 4 pretest pembelajaran linguistik antara kelompok	

eksperimen dan kontrol.....	74
Tabel 4.8 Hari ke 1 Post-Test Pembelajaran Media Film Animasi Cerita Rakyat Antara Kelompok Eksperimen dan Kontrol.....	77
Tabel 4.9 Hari ke 2 Post-Test Pembelajaran Media Film Animasi Cerita Rakyat Antara Kelompok Eksperimen dan Kontrol.....	79
Tabel 4.10 Hari ke 3 Post-Test Pembelajaran Media Film Animasi Cerita Rakyat Antara Kelompok Eksperimen dan Kontrol.....	80
Tabel 4.11 Hari ke 4 Post-Test Pembelajaran Media Film Animasi Cerita Rakyat Antara Kelompok Eksperimen dan Kontrol.....	82
Tabel 4.12 hasil pretest dan posttest pembelajaran linguistik kelompok eksperimen	84
Tabel 4.13 Hasil Pretest Dan Posttest Menggunakan Media Film Animasi Kelompok Kontrol	85
Tabel 4.14 Hasil Pretest Lembar Observasi Checklist Peningkatan Kecerdasan Linguistik Melalui Kegiatan Menggunakan Media Film Animasi Pada Kelompok Eksperimen	86
Tabel 4.15 Hasil Posttest Lembar Observasi Checklist Peningkatan Kecerdasan Linguistik Melalui Kegiatan Menggunakan Media Film Animasi Pada Kelompok Eksperimen	87
Tabel 4.16 Hasil Pretest Lembar Observasi Checklist Peningkatan Kecerdasan Linguistik Melalui Kegiatan Menggunakan Media Film Animasi Pada Kelompok kontrol.....	89
Tabel 4.17 Hasil Posttest Lembar Observasi Checklist Peningkatan Kecerdasan Linguistik Melalui Kegiatan Menggunakan Media Film	

Animasi Pada Kelompok kontrol.....	90
Tabel 4.18 Hasil pretest dan posttest Peningkatan Kecerdasan Linguistik	
Melalui Media Film Animasi Cerita Rakyat Pada kelompok eksperimen	
dan kontrol	92

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keterangan Izin Penelitian

Lampiran 2. Surat Keterangan Selesai Penelitian

Lampiran 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPH)

Lampiran 4. Tabulasi Penelitian

Lampiran 5. Lembar Penilaian Pretest Kecerdasan Linguistik

Lampiran 6. Lembar Penilaian Posttest Media Film Animasi Kecerdasan Linguistik

Lampiran 7. Catatan Anekdote

Lampiran 8. Contoh Isi Media

Lampiran 9. Dokumentasi Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Taman Kanak-kanak (TK) merupakan pendidikan formal untuk anak usia dini. Pendidikan ini berkonsentrasi pada anak usia 4-6 tahun, terbagi lagi menjadi dua kelompok, kelompok A untuk anak usia 4-5 tahun dan kelompok B untuk anak usia 5-6 tahun. Pada dasarnya, anak pada usia TK merupakan individu yang unik, ia mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi terhadap lingkungan sekitar, akan tetapi anak juga memiliki rentan konsentrasi yang relatif pendek. Untuk itu diperlukan kecerdasan linguistik agar anak dapat bertahan pada kegiatannya sehingga tujuan yang ingin dicapai dari kegiatan tersebut dapat tercapai dengan optimal. Standar kompetensi TK yang tercantum dalam tujuan pendidikan di Taman Kanak-kanak adalah membantu mengembangkan berbagai potensi anak, baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, seni dan fisik motorik.

Berbagai potensi itu dikembangkan melalui kegiatan yang beraneka ragam dan dijadikan sebagai bahan pembelajaran di Taman Kanak-kanak. Kegiatan pembelajaran di TK pada umumnya dikemas agar anak tertarik, sehingga tanpa adanya kekangan anak dapat mengembangkan potensi yang dimiliki. Salah satu upaya yang dilakukan guru untuk membuat anak tertarik adalah dengan menggunakan media pembelajaran. pemakaian media

pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan Buku cerita menyediakan tempat bagi anak-anak untuk melepaskan diri dari permasalahan yang belum dapat terselesaikan.

Pengalaman dari lingkungan yang menentukan pribadi seseorang. Karena lingkungan relatif dapat diatur dan dikuasai manusia, maka teori ini bersifat optimis dengan tiap-tiap perkembangan.¹

Kecerdasan linguistik adalah kecerdasan anak yang harus diasah karena dari bahasanya dari tata caranya atau tata krama anak, karena perkembangan moral anak baik bertingkah dan berbicara itu harus dilatih dari dini. Dengan media anak bisa belajar akan cara yang benar untuk bertatakrama kelakuan dan berbicara, karena sekarang sudah sering saya lihat anak-anak yang kurang moral baik kelakuan atau cara bicaranya yang kurang baik. Maka dari itu saya melakukan penelitian di TK Pembina I kota Bengkulu untuk menerapkan pengaruh media film animasi berbasis cerita rakyat terhadap kecerdasan linguistik pada anak TK tersebut.

kemampuan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Kelancaran berbicara harus diupayakan sejak dini, karena dengan lancarnya berbicara anak dapat menjaga kondisi berhubungan dengan orang lain baik di lingkungan

¹ Miftahul, Huda. *Identitas Pendidikan Anak*. (Malang: UIN Malang, 2009), Hlm. 63.

sekolah, keluarga maupun lingkungan masyarakat. Memacu kemampuan berbicara anak merupakan sesuatu yang penting.

Media merupakan saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara, yaitu perantara sumber pesan (a source) dengan penerima pesan (a receiver). Mereka mencontohkan media ini dengan film, televisi, diagram, bahwa tercetak (rinted materials), komputer, dan instruktur. Contoh media tersebut bisa dipertimbangkan sebagai media pembelajaran jika membawa pesan-pesan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Pengertian lain yang dikemukakan beberapa ahli diantaranya *Schraman* bahwa media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran, Lalu *Briggs* bahwa medi adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pemebelajaran serta menurut *Nea* bahwa media adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengr, termasuk teknologi perangkat kerasnya.²

Media pembelajaran sebenarnya sudah banyak terdapat di TK, akan tetapi kebanyakan diantara media tersebut masih sederhana dan apa adanya. Kondisi ini memunculkan sikap anak yang terlihat bosan sehingga anak mencari objek lain yang lebih mengasyikkan seperti mengobrol dengan teman, bermain dengan media di sekitarnya serta berjalan-jalan keluar kelas. Hal ini mengindikasikan rendahnya kecerdasan linguistik anak dalam kegiatan pembelajaran. Kecerdasan verbal linguistik merupakan salah satu faktor yang

² Badru, Zaman. Dkk. *Media dan sumber belajar TK*. (Jakarta: Universitas Terbuka. 2007), .hlm. 4.4.

dapat mempengaruhi keberhasilan suatu pembelajaran. Semakin besar kecerdasan verbal linguistik seorang anak, maka tujuan pembelajaran akan semakin mudah dicapai. Prestasi yang baik dapat dicapai dengan melakukan usaha tekun, sikap tekun ini muncul karena adanya kecerdasan linguistik. kecerdasan linguistik dapat dikenali melalui beberapa perilaku yang tampak seperti: melakukan sesuatu hingga tuntas, mempunyai keinginan untuk mengulang kegiatan, mengerjakan dengan tepat, tekun dan ulet menghadapi kesulitan, melakukan pengorbanan untuk menyelesaikan kegiatan, mencapai target yang ingin dicapai dan memiliki sikap senang atau antusias terhadap kegiatan.

Pengembangan kecerdasan verbal linguistik harus didasarkan pada tahap perkembangan anak. Pada usia Taman Kanak-kanak sudah memiliki ketertarikan untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman sebaya. Namun demikian anak usia Taman Kanak-kanak belum dapat diberikan pelajaran menulis dan membaca, tetapi hanya diperkenalkan pada kemampuan pengenalan huruf melalui kegiatan bercerita, bercakap-cakap ataupun mendengarkan cerita bergambar. Sesuai pengalaman penulis pada materi pembelajaran pengembangan bahasa pada anak usia dini, masih ada anak yang memperoleh hasil kurang memuaskan, tidak memperhatikan guru dan tidak fokus pada kegiatan serta membuat gaduh dikelas. Hal ini terjadi karena mereka merasa bosan dengan materi yang disampaikan oleh guru. Metode yang digunakan guru selama ini adalah

metode yang berpusat pada guru, sehingga mengakibatkan anak tidak memiliki kesempatan untuk mengungkapkan perasaannya.

Dengan permasalahan tersebut diatas maka guru/pendidik perlu memerlukan variasi dalam kegiatan misalnya dengan menggunakan metode yang memungkinkan anak untuk mengungkapkan perasaannya. Mengingat pentingnya sebuah pembelajaran untuk kecerdasan anak usia Taman Kanak-kanak yang berguna untuk kehidupan anak selanjutnya diperlukan sebuah metode yang dapat mengembangkan kecerdasan verbal linguistik anak.

Dengan menggunakan film animasi cerita rakyat sebagai media pembelajaran diharapkan dapat membuat anak menjadi lebih baik lagi dalam berbahasa. Selain itu, pengembangan media film animasi cerita rakyat dapat menjadi alternatif pemecahan masalah. Menurut Kusatandi dan Sutjipto media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar. Mengingat banyaknya bentuk-bentuk media tersebut, maka guru harus dapat memilihnya dengan cermat, sehingga dapat digunakan dengan tepat. Penggunaan media pada proses pembelajaran harus cocok dan sesuai dengan materi yang akan diajarkan.³

³ Azhar, Arsyad. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: PT Grafindo. 2016), hlm. 216.

Untuk mengembangkan kognisi anak dapat dipergunakan metode-metode yang mampu menggerakkan anak agar menumbuhkan berfikir, menalar, mampu menarik kesimpulan, dan membuat generalisasi, caranya adalah dengan memahami lingkungan disekitarnya, mengenal orang dan benda-benda yang ada, memahami tubuh dan perasaan mereka sendiri, melatih memahami untuk mengurus diri sendiri. Selain itu melatih anak menggunakan bahasa untuk berhubungan dengan orang lain, dan melakukan apa yang dianggap benar berdasar nilai yang ada dalam masyarakat.⁴

Dengan memperhatikan kompleks dan uniknya proses belajar, maka ketepatan pemilihan media akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Di samping itu, persepsi siswa juga sangat memengaruhi hasil belajar. Oleh sebab itu, dalam pemilihan media harus memerhatikan kompleksitas dan keunikan proses belajar, memahami makna persepsi serta faktor-faktor yang berpengaruh terhadap penjelasan persepsi hendaknya diupayakan secara optimal agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Beragam jenis media pembelajaran interaktif dapat mendukung proses kegiatan belajar. Salah satunya yaitu media film animasi cerita rakyat.

film animasi adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Film animasi dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran, karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada anak. Selain itu, film animasi

⁴ Moeslichatoen. *Metode pengajaran di taman kanak-kanak*. (Jakarta: PT Asdi Mahasatya. 2004), Hlm. 9.

dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan untuk mendemonstrasikan perubahan dari waktu ke waktu. Penggunaan media film animasi cerita rakyat dapat menjadi daya tarik anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Dari hasil observasi awal peneliti, diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran di TK Pembina I Kota Bengkulu, pada umumnya sudah menggunakan media pembelajaran. Pemanfaatan media masih belum digunakan sebagai bahan ajar, seperti infokus, soundsistem, speaker, dan labtop digunakan hanya pada saat tertentu saja, padahal untuk memacu semangat belajar guru harus memahami faktor-faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran yang sedang berlangsung, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran pada saat mengajar. Dan dari beberapa hari saya melakukan observasi TK di kota Bengkulu utamanya apalagi jika masih disebut kalangan desa, banyak sekali sekolah-sekolah yang belum menggunakan media berbasis ICT. Sedangkan media semakin hari semakin canggih dan media tersendiri sebenarnya efektif untuk membantu guru-guru dalam memberikan pembelajaran apalagi pada anak usia dini, dapat kita ketahui anak usia dini sering kali melihat hingga menirunya. Media tersendiri dapat berguna membantu mempermudah guru dalam proses pembelajaran, salah satunya dalam perkembangan kecerdasan anak usia dini, seperti kecerdasan linguistik pada anak, anak dengan melihat dari media saja dia sudah melihat langsung praktek yang akan diberikan oleh guru.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti mengkaji tentang bagaimana cara untuk meningkatkan kualitas kecerdasan linguistik anak usia dini melalui penelitian kuantitatif dengan judul *“Pengaruh Media Film Animasi Cerita Rakyat Terhadap Kecerdasan Linguistik Verbal Anak Usia 5-6 Tahun, di TK Pembina I Kota Bengkulu, Semester I, Tahun Pelajaran 20018/2019”*

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pengaruh Media film Animasi terhadap Kecerdasan Linguistik pada anak usia dini.
2. Hasil media film animasi cerita rakyat dalam meningkatkan kecerdasan linguistik pada anak usia dini.
3. Kurangnya tata cara berbicara anak yang bisa digunakan dengan yang tidak bisa digunakan.
4. Kurangnya pemahaman guru dalam memanfaatkan media pembelajaran media film.
5. Pemahaman siswa terhadap pembelajaran

C. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan maka peneliti membatasi permasalahan penelitian, yaitu:

1. Kemampuan berbicara yang diteliti dalam penelitian ini adalah berkaitan dengan minat anak bicara, kosa kata, pengucapan / mengucapkan kata, dan pengenalan kalimat sederhana.
2. Metode Pembelajaran yang digunakan yaitu metode bercerita dengan media film animasi
3. Anak usia dini yang dimaksud yaitu anak usia 5-6 tahun di TK Pembina I Kota Bengkulu

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang peneliti buat dapat peneliti rumuskan bahwa :

1. Apakah pengaruh Media film Animasi terhadap Kecerdasan Linguistik pada anak usia dini?
2. Bagaimana hasil media film animasi cerita rakyat dalam meningkatkan kecerdasan linguistik pada anak usia dini?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, dapat dirumuskan bahwa tujuan penelitian ini :

1. Untuk mengetahui pengaruh Media film Animasi terhadap Kecerdasan Linguistik pada anak usia dini
2. Untuk mengetahui hasil media film animasi cerita rakyat dalam meningkatkan kecerdasan linguistik pada anak usia dini

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, pengembangan film animasi cerita rakyat dapat meningkatkan kecerdasan linguistik pada anak sehingga dapat menjadi pendukung teori untuk kegiatan penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembelajaran dan menambah pengetahuan bagi dunia pendidikan.

2. Manfaat Praktisa.

a. Bagi Guru

Dapat memberikan informasi dan masukan positif bagi guru agar dapat mengembangkan, serta menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan, menarik, dan mudah dipahami oleh anak.

b. Bagi Anak

Dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan baru yang dapat meningkatkan semangat belajar serta pemahaman anak dalam kegiatan belajar sehingga dapat meningkatkan kecerdasan linguistik.

c. Bagi Sekolah

Dapat memberikan informasi dan sumbangan pemikiran kepada sekolah agar dapat mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. KAJIAN TEORI

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran di dalam sebuah proses belajar. Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengatur terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Media merupakan salah satu komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Media juga dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Secara definitif, berbagai ahli telah merumuskan sumber belajar secara beragam diantaranya nana sudjana bahwa sumber belajar merupakan segala daya yang dapat dimanfaatkan guna memberi kemudahan kepada seseorang dalam belajarnya. Pengertian ini memberikan pengertian ini memberikan pengertian sumber belajar dalam arti luas.⁵

Media pembelajaran harus meningkatkan motivasi siswa. Selain itu, merangsang siswa mengingat apa yang sudah dipelajari dan memberikan rangsangan belajar baru. Media yang

⁵ Aswan, Zain. dkk. *Strategi belajar mengajar*. (Jakarta: Rineka Cipta. 2014), Hlm. 120..

baik akan mengaktifkan siswa dalam memberikan tanggapan, umpan balik, dan mendorong siswa untuk melakukan praktik-praktik yang benar. media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar-mengajar. Mengingat banyaknya bentuk-bentuk media tersebut, maka guru harus dapat memilihnya dengan cermat, sehingga dapat digunakan dengan tepat.⁶

Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut maka peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan antara pengirim dan penerima yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien.

a. Dampak Penggunaan Media Pembelajaran

Beberapa dampak positif dari penggunaan media yaitu sebagai berikut:⁷

- 1) Penyampaian pelajaran tidak kaku.
- 2) Pembelajaran bisa lebih menarik.

⁶ Safrudin, Aziz. *Strategi pembelajaran aktif anak usia dini*. (KALIMEDIA:2017), Hlm. 3.

⁷ Aswan, Zain. dkk. *Strategi belajar mengajar*. (Jakarta: Rineka Cipta. 2014), Hlm. 26

- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan.
- 4) Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak, dan kemungkinan dapat diserap oleh anak lebih besar.
- 5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bila integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara terorganisasi dengan baik, spesifik, dan jelas.
- 6) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan di mana saja diinginkan atau diperlukan, terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
- 7) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses hasil belajar dapat ditingkatkan.
- 8) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif.

b. Kriteria Pemilihan Media

Penggunaan media di dalam proses pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada anak dan memudahkan anak dalam menyerap materi yang disampaikan. Pemilihan media harus disesuaikan dengan kebutuhan anak dan

materi yang hendak diajarkan. pada tingkat yang menyeluruh dan umum, pemilihan media dapat dilakukan dengan mempertimbangkan faktor-faktor berikut ini;⁸

- 1) Hambatan pengembangan dan pembelajaran yang meliputi faktor-faktor dana, fasilitas, dan peralatan yang telah tersedia, sumber-sumber yang tersedia (manusia dan materi).
- 2) Persyaratan isi, tugas, dan jenis pembelajaran. Isi pelajaran beragam dari sisi tugas yang ingin dilakukan anak, misalnya penghafalan, penerapan keterampilan, pengertian hubungan-hubungan, atau penalaran, dan pemikiran tingkatan yang lebih tinggi. Setiap kategori pembelajaran itu menuntut perilaku yang berbeda-beda dan memerlukan teknik dan media penyajian yang berbeda pula.
- 3) Hambatan dari anak dengan mempertimbangkan kemampuan dan keterampilan awal, seperti berbicara, membaca, mengetik dengan menggunakan komputer, dan karakteristik anak lainnya.
- 4) Pertimbangan lainnya adalah tingkat kesenangan dan keefektifannya

Dalam pemilihan media, sebaiknya perhatikan pula hal-hal berikut ini:

- 1) Kemampuan mengakomodasi penyajian stimulus yang tepat (visual dan atau audio).

⁸ Aswan, Zain. dkk. *Strategi belajar mengajar*. (Jakarta: Rineka Cipta. 2014), Hlm. 34

- 2) Kemampuan mengakomodasi respons siswa yang tepat (tertulis, audio, dan atau kegiatan fisik).
- 3) Kemampuan mengakomodasikan umpan balik.
- 4) Pemilihan media utama media sekunder untuk penyajian informasi atau stimulus untuk latihan dan tes (sebaliknya latihan dan tes menggunakan media yang sama). Misalnya untuk tujuan belajar yang melibatkan penghafalan. Dan misalnya, agar anak mau mempelajari keadaan geografis di Jawa Barat, atau putarkan video atau CD yang berisi informasi tentang keadaan alam Jawa Barat, dari sana bisa kita lihat bahwa anak lebih menyukai media film maka dari itu bisa kita berikan film animasi untuk anak agar anak bisa mengembangkan kecerdasan linguistiknya.⁹

Media sekunder harus mendapat perhatian karena pembelajaran yang berhasil menggunakan media yang beragam. Dengan penggunaan media yang beragam, siswa memiliki kesempatan untuk menghubungkan dan berinteraksi dengan media yang paling efektif, sesuai dengan kebutuhan mereka secara perorangan. Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem pembelajaran secara keseluruhan. Untuk itu,

⁹ Asef, Herry Dkk. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2006), hlm. 21.

terdapat beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media, yaitu sebagai berikut:¹⁰

- a. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dan secara umum, mengacu kepada salah satu gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif.
- b. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. Media yang berbeda, misalnya film dan grafik, memerlukan simbol dan kode yang berbeda, karenanya memerlukan proses dan keterampilan mental yang berbeda untuk memahaminya.
- c. Praktis, luwes, dan bertahan. Jika tidak tersedia waktu, dana, atau sumber daya lainnya untuk memproduksi, tidak perlu dipaksakan. Kriteria ini menuntun para guru untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh, atau mudah dibuat sendiri oleh guru.
- d. Guru terampil menggunakannya. Ini merupakan salah satu kriteria utama. Apa pun media itu, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat amat ditentukan oleh guru yang menggunakannya.
- e. Pengelompokan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok

¹⁰ Asef, herry Dkk. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*. (Jakarta: Universitas Terbuka. 2006), Hlm. 42.

kecil atau perorangan. Ada media yang tepat untuk jenis kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil, dan seterusnya.

- f. Mutu teknis. Pengembangan visual, baik gambar maupun fotografi harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

2. Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan sebagai perantara penyampaian materi harus bervariasi agar anak tidak merasa bosan dan tertarik terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Guru dapat menggunakan berbagai macam bentuk media dalam pengajaran. Hamdani mengklasifikasikan media pembelajaran sebagai berikut:¹¹

a. Media Visual

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat menggunakan media penglihatan. Media visual terdiri dari media yang dapat diproyeksikan dan media yang tidak dapat diproyeksikan. Media yang dapat diproyeksikan adalah gambar diam dan gambar bergerak. Sedangkan media yang tidak dapat diproyeksikan adalah gambar yang disajikan secara fotografik misalnya gambar tentang manusia, binatang dan lain sebagainya. Media ini biasanya digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi.

¹¹ Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. (Jakarta: Rhineka Cipta, 2010), Hlm.124.

b. Media Audio

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan para anak untuk mempelajari bahan ajar. Program kaset suara dan program radio umum digunakan. Penggunaan media audio dalam pembelajaran pada umumnya untuk menyampaikan materi pelajaran tentang mendengarkan.

c. Media Audiovisual

Media audiovisual merupakan media kombinasi audio dan visual atau bisa disebut media pandang dengar. Audiovisual akan menjadikan penyaji bahan ajar kepada anak semakin lengkap dan optimal. Selain itu, media ini dalam batas-batas tertentu dapat juga menggantikan peran dan tugas guru. Sebab, penyajian materi bisa diganti oleh media, dan guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar, yaitu memberikan kemudahan bagi para siswa untuk belajar. Contoh media audiovisual, yaitu film animasi video, televisi, dan slide suara.

B. Film Animasi

1. Pengertian Film Animasi

film merupakan media yang menyajikan pesan audio-visual dan gerak, sehingga memberikan kesan impresif dan atraktif bagi penikmatnya. Sementara itu, seperti dikutip dari Cinemags, kata animasi diambil dari bahasa latin “anima” yang berarti jiwa, hidup, nyawa semangat. Animasi adalah gambar dua dimensi yang seolah-olah bergerak karena kemampuan otak untuk selalu menyimpan atau mengingat gambar yang terlihat sebelumnya. film animasi tidak hanya sekedar film kartun saja, tetapi dapat juga digunakan untuk media-media pendidikan, informasi, dan media pengetahuan lainnya yang tidak dapat dijangkau melalui kamera foto atau video. film animasi mengandung pengertian sebagai gambar hidup atau rangkaian gambar-gambar yang bergerak menjadi suatu alur cerita yang ditonton orang, bentuk film yang mengandung unsur dasar cahaya, suara, dan waktu.¹²

Dari penjabaran di atas, dapat disimpulkan bahwa film animasi adalah media verbal linguistik berupa serangkaian gambar yang diproyeksikan sehingga terlihat hidup (bergerak) dan mengandung pesan yang efektif karena memiliki gambar menarik dan interaktif.

2. Teknik Film Animasi

Berdasarkan materi atau bahan dasar objek animasi yang dipakai Hallas secara umum membagi jenis teknik film animasi menjadi dua

¹²Suyadi. *Implementasi dan Inovasi kurikulum*. (Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA. 2015), hlm. 43

bagian besar, film animasi dwi-matra (flat animation) dan film animasi trimatra (object/plastic animation).¹³

a. Film Animasi Dwimatra (Flat Animation)

Film animasi dwimatra seluruhnya menggunakan bahan papir yang dapat digambar di atas permukaannya. Disebut juga jenis film animasi gambar karena hampir semua objek animasinya melalui runtun kerja gambar. Semua runtun kerja jenis film animasi ini dikerjakan di atas bidang datar atau papir tanpa melalui runtun pemotretan kamera.

b. Film Animasi Trimatra (Object Animation)

Film animasi trimatra (object animation) merupakan jenis film animasi yang menggunakan teknik runtun kerja yang sama dengan jenis film animasi dwimatra. Bedanya, objek animasi yang dipakai dalam wujud trimatra memperhitungkan karakter objek animasi, sifat bahan yang dipakai, waktu, cahaya, dan ruang. Contoh film animasi trimarta adalah sebagai berikut:

c. Film Animasi Boneka (Puppet Animation) merupakan penyederhanaan dari bentuk alam benda yang ada. Film animasi boneka terbuat dari bahanbahan yang mempunyai sifat lentur (plastik).

d. Film Animasi Model, merupakan jenis film animasi yang objek animasinya berupa macam-macam bentuk animasi yang bukan boneka dan sejenisnya, seperti bentuk-bentuk abstrak, misalnya balok, bola, prisma, piramida, silinder, kerucut, dan lain-lain.

¹³ Tadkiroatun, Musfiroh.dkk. *Bermain dan Permainan Anak*. (Jakarta: Universitas Terbuka. 2014), Hlm. 5.4.

- e. Film Animasi Potongan (*Cut Out Animation*) merupakan jenis film animasi yang pembuatannya menggunakan teknik yang sederhana dan mudah. Figur atau objek animasi dirancang, digambar pada lembaran kertas lalu dipotong sesuai dengan bentuk yang telah dibuat, dan diletakkan pada sebuah bidang datar sebagai latar belakangnya. Karakter figur dibuat terpisah, biasanya, terdiri dari tujuh bagian yang berbeda, yaitu: kepala, leher, badan, dua tangan, dan dua kaki. Untuk menggerakkan dan menghidupkan karakter, pemisahan itu dapat disesuaikan dengan tuntutan cerita, dapat dibuat kurang dari tujuh bagian tersebut atau lebih.
- f. Film Animasi Bayangan (*Silhouette Animation*) merupakan jenis film animasi yang menggunakan cara yang hampir sama dengan film animasi potongan, namun karena pencahayaan berada di belakang layar, figur atau objek animasi berupa bayangan dengan latar belakang yang terang. Selain itu, jika pada film animasi potongan diberi warna sesuai dengan kebutuhan, film animasi bayangan seluruhnya menggunakan bahan kertas berwarna gelap atau warna hitam, baik itu figur maupun objek animasi lainnya.
- g. Film Animasi Kolase (*Collage Animation*) merupakan jenis film animasi yang menggunakan sebuah teknik yang bebas mengembangkan keinginan untuk menggerakkan objek animasi semaunya di meja dudukan kamera. Teknik yang digunakan cukup sederhana dan mudah.

Selanjutnya, dalam penelitian ini peneliti memilih film animasi dengan teknik Dwimarta (Flat Animation) dari jenis Animasi Sel (Cel Technique) karena lebih mudah dijumpai oleh anak dan banyak ditayangkan di televisi.

h. Kriteria Film yang Baik untuk Anak YKAI atau Yayasan Kesejahteraan Anak Indonesia mempunyai kategori aman untuk ditonton oleh anak, kategori itu kemudian dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Program anak tidak menempatkan tema anti sosial, tema seksualitas, tema supra natural dan tema -tema yang bertentangan dengan pendidikan sebagai daya tarik acara tersebut.
- 2) Program tersebut memiliki alur cerita yang simpel, memperlihatkan batas yang jelas antara baik dan buruk, boleh dan tidak boleh, dan tidak mendua.
- 3) Tidak menggunakan kata-kata yang tidak pantas diucapkan dan didengar oleh anak.
- 4) Program itu dapat menumbuhkan satu nilai positif pada anak.
- 5) Tontonan tersebut disukai anak-anak.

3. Kelebihan dan Kekurangan Media Film Animasi

Film animasi sebagai media verbal linguistik yang tersusun dari gambar tidak hidup untuk selanjutnya dirangkai dan diproyeksikan agar nampak hidup mempunyai beberapa kelebihan, diantaranya:¹⁴

- a. Mengembangkan imajinasi.

¹⁴ Anita, Yus. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak*. (Jakarta: KENCANA PRENADA MEDIA GROUP. 2011), Hlm. 190.

- b. Membuat objek diam menjadi menarik dan bergerak.
- c. Rata-rata banyak disukai oleh anak-anak.
- d. Menjadi media hiburan dan informasi.
- e. Menjelaskan sesuatu yang terlihat abstrak.
- f. Penayangannya dapat diulang, dihentikan maupun dipercepat sesuai kebutuhan.
- g. Dapat memfasilitasi anak dengan kebutuhan belajar auditif, visual maupun kinestetik.
- h. Bagus untuk menjelaskan suatu proses melalui gambar-gambar tidak hidup.

Selain memiliki kelebihan, film animasi juga memiliki kekurangan. Kekurangan-kekurangan tersebut diantaranya adalah:

- a. Memerlukan kemampuan khusus untuk membuat gambar atau membuat efek gambar agar nampak hidup.
- b. Tidak semua film animasi dapat dijadikan media pembelajaran, kecuali jika film tersebut sengaja dirancang dan diproduksi dengan tujuan khusus.
- c. Membutuhkan alat pendukung yang kompleks, seperti televisi atau laptop dan LCD.

Dengan adanya kelebihan dan kelemahan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa media film animasi tetap dianggap efektif untuk digunakan dalam pembelajaran di Taman Kanak-kanak. Selain rata-rata

anak menyukai tayangan film animasi karena tampilannya yang menarik juga dikarenakan informasi yang mudah diterima anak.

Hiburan anak-anak seperti film, video, kaset, musik dan alat-alat permainan yang lain amat berpengaruh, film-film perang akan mempengaruhi anak menjadi senang berperang. Mula-mula anak ingin memiliki alat-alat yang dipergunakan dalam film tersebut. Maka dari itu kita harus menjaga film yang akan kita berikan kepada anak salah satunya dengan film animasi berbasis cerita rakyat anak akan melihat tata cara berbicara dari adat budaya masa lampau serta akibat dari perbuatannya.¹⁵

4. Berbasis cerita rakyat

Indonesia mencakup wilayah yang sangat luas, terdiri dari berbagai pulau dan berbagai suku bangsa. Kondisi tersebut dengan sendirinya melahirkan kesenian yang beragam, bersumber dari keberagaman budaya etnik di berbagai daerah. Keragaman budaya etnik di Indonesia menghasilkan berbagai macam dan bentuk seni. Disebutkan memorandum pandangan yang dirumuskan oleh badan pertimbangan pendidikan nasional pada bab II tentang dinamika daerah tahun 1999.

Keadaan ini menggambarkan adanya pluralisme masyarakat Indonesia. Kebudayaan sebagai rangkaian motivasi dan perilaku manusia, dipengaruhi oleh tempat dan lingkungan yang meliputi kebudayaan daerah, nasional dan internasional. Kebudayaan daerah merupakan kebudayaan asli yang diwarisi, dihayati, ditumbuhkan dan dikembangkan oleh kelompok-

¹⁵ Ali, Nurdin Dkk. *Pendidikan Agama Islam Anak*. (Banten: Universitas Terbuka. 2015), Hlm. 1.13

kelompok etnik tertentu di wilayah yang relatif kecil. Keberagaman budaya tersebut merupakan kekayaan yang jarang dimiliki bangsa lain. Masih kentalnya adat istiadat yang dijaga oleh budaya Indonesia sehingga sangat baik diceritakan kepada anak mendatang.¹⁶

Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Dalam film yang akan ditampilkan peneliti memilih film berbasis cerita rakyat, dimana pada kisah lampau terdapat adat-adat yang bisa diketahui anak serta norma-norma dalam berbicara untuk anak. Faktor budaya, sosial, dan individu membentuk kecerdasan tertentu, terkait dengan beberapa banyak individu melihat dan bagaimana mewujudkannya. Sebagai contoh, dalam kasus kecerdasan linguistik, menulis mungkin mendominasi dalam satu konteks dan bercerita dalam konteks yang lain. Seperti bercerita menggunakan media langsung yaitu film berbasis cerita rakyat dalam media ini mengambil cerita rakyat karena terdapat kelebihan yakni:¹⁷

- a. Mengajarkan moral yang baik
- b. Mengajarkan tata cara berbicara yang sopan
- c. Terdapat larangan-larangan yang dapat dipelajari
- d. Terdapatnya bahasa yang baik dengan cara penyampaiannya
- e. Tidak ada unsur pengaruh zaman yang negatif
- f. Mengetahui adat istiadat daerah

¹⁶ Kasim, Achmad. *Mnegenal Teater Tradisional Di Indonesia*. (Jakarta: Dewan Kesenian Jakarta. 2006), .hlm. 02.

¹⁷ Hamdani, Hamid. Dkk. *Pendidikan Karakter Perspektif Islam*. (CV Pustaka Setia. Januari: 2013), Hlm. 29.

- g. Mengetahui budaya daerah
- h. Mengetahui cerita sejarah dahulu

5. Instrument Penilaian Media film Animasi

Tabel 2.1
Indikator Penilaian Media Film Animasi

Aspek	Sub aspek	Indikator
Media Film	1. Anak memahami anggota atau peran dalam film 2. memahami cerita saat menonton film 3. Mengikuti proses pembelajaran menonton film 4. Menunjukkan pemahaman konsep-konsep dalam film 5. Mendengar dan melihat cerita langsung 6. Menunjukkan kesenangan terhadap film animasi ¹⁸ 7. Memahami kegiatan yang ada dalam film	1. Keaktifan anak memahami anggota atau peran dalam film 2. Keaktifan anak memahami cerita saat menonton film 3. Mengikuti proses pembelajaran menonton film 4. Keaktifan anak Menunjukkan pemahaman konsep-konsep dalam film 5. Anak mendengar dan melihat cerita langsung dari film 6. Anak senang saat menonton film 7. Anak Memahami kegiatan yang ada dalam film

Sumber: Kegunaan dan manfaat Media Film

C. Pembelajaran di Taman Kanak-kanak

1. Pengertian Pendidikan Anak usia dini

Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak.¹⁹

¹⁸ Anita, Yus. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak*. (Jakarta: KENCANA PRENADA MEDIA GROUP. 2011), Hlm. 190.

¹⁹ Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. (Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.2012), hlm. 22.

Sementara itu, istilah pendidikan dalam terminologi agama kita disebut dengan tarbiyah, yang mengandung arti dasar sebagai pertumbuhan, peningkatan, atau membuat sesuatu menjadi lebih tinggi. Karena makna dasarnya asumsi bahwa dalam setiap diri manusia sudah terdapat bibit-bibit kebaikan. Adalah tugas para orang tua dan para pendidik untuk mengembangkan bibit-bibit positif anak-anak didik mereka dengan sebaik-baiknya. Dengan demikian, pendidikan (Tarbiyah) merupakan sebuah proses meningkatkan potensi-potensi positif yang bersemayan dalam jiwa setiap anak hingga mencapai kualitas yang setinggi-tingginya.²⁰

2. Kode Etik Untuk Anak

Secara etimologis “kode etik” berarti pola aturan, tata cara, tanda pedoman etis dalam melakukan suatu kegiatan atau pekerjaan. Dengan kata lain, kode etik merupakan pola aturan atau tata cara etis sebagai pedoman berperilaku. Etis berarti sesuai dengan nilai-nilai dan norma yang dianut oleh sekelompok orang atau masyarakat tertentu.

Maka dari itu penyusun memasukkan tujuan untuk kode etik anak setelah menonton film animasi berbasis cerita rakyat ini anak akan mempeleajari tata cara norma-norma dari nilai-nilai film animasi cerita rakyat ini. Banyak manfaat yang didapat misalnya saja tatacara berbicara pada orang yang lebih tua kita harus sopan.²¹

3. Proses Pembelajaran

²⁰ Zaprul Khan. *Filsafat Umum sebuah pendekatan tematik*. (Depok: PT Raja Grafindo Persada 2012), hlm. 293.

²¹ Djaam, Satori. Dkk. *Profesi Keguruan*. (Tangerang: universitas Terbuka. 2017), hlm. 5.3

Proses pembelajaran yang akan ditempuh dan dilaksanakan, tidak dapat dilepaskan dari sifat materi yang akan dibahas, dan produk atau tujuan yang harus dicapai. Oleh karena itu, metode dan strategi yang akan diterapkan serta media pengajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, harus disesuaikan dengan sifat materi dan tujuan yang akan dicapai.

Sudah banyak metode pengajaran, mulai dari ceramah, tanya jawab, diskusi, bermain peran, sosio-drama, demonstrasi, tugas, karyawisara, dan seterusnya. Bahkan sudah banyak strategi mengajar, mulai dari cara bertanya efektif, pembinaan konsep dan pengembangan generalisasi, penanaman nilai dan sikap, pengembangan ketrampilan bahkan tata cara berbahasa yang baik. Bahkan sudah diketahui berbagai media pengajaran antara lain gambar, potret, grafik, peta golbe, berbagai model dan maket, serta yang lainnya. Itu semua sesuai dengan kebutuhan materi yang akan disampaikan.

Namun sejauh ini semakin berkembangnya zaman, media film animasilah yang lebih disukai anak, anak melihat dan mendengar dari film yang kita tampilkan, disana terdapat pembelajaran dan contoh langsung.²²

²² Nursid, Sumaatmadja. Dkk. *Perspektif Global*. (Pamulang: Universitas Terbuka. 2007), Hlm. 6.5.

D. Kecerdasan Linguistik Verbals

1. Pengertian Kecerdasan Linguistik Verbal

kecerdasan linguistik adalah kemampuan untuk menggunakan dan mengembangkan bahasa secara umum, serta mengolah kata-kata secara efektif baik secara lisan ataupun tertulis, serta kemampuan untuk mengekspresikan apa saja yang ada di dalam pikiran dan memahami orang lain. Serta kemampuan untuk menguasai bahasa asing. Kecerdasan linguistik yang dimiliki anak berarti memiliki kemampuan bahasa yang lebih dari pada anak-anak yang lainnya.²³

kecerdasan linguistik adalah kemampuan akal menggunakan kata-kata secara efektif baik secara lisan maupun tulisan. Yuliani Nurani Sujiono dkk mengatakan bahwa kecerdasan linguistik adalah kecerdasan dalam mengolah kata, atau kemampuan menggunakan kata secara efektif baik secara lisan maupun tulisan, bahasa memungkinkan kita menyampaikan gagasan-gagasan, tradisi, dan nilai-nilai kepada generasi berikutnya. Dengan demikian, bahasa merupakan alat budaya dan sosial kita yang paling penting.²⁴ Dalam surat Al-Baqarah ayat 31 Allah berfirman:

Artinya: "dan Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada para malaikat lalu berfirman: "sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu memang benar orang-orang yang benar".

²³ Martini, Jamaris. *Kecerdasan Jamak (Multiple Intelligences)*. (Bogor: Ghalia Indonesia, 2017). Hlm. 13.

²⁴ Penney, Upton. *Psikologi Perkembangan*. (Jakarta: ERLANGGA:2012. Hlm.70.

Dari percakapan dalam ayat ini, dapat kita fahami bahwa awal mula bahasa itu ada sejak diciptakannya Nabi Adam, As dan bahasa tersebut khusus diberikan hanya kepada manusia saja dan bukan untuk makhluk selain manusia seperti hewan dan yang lainnya. Maka dari itu, bahasa perlu dikembangkan agar manusia bisa mengungkapkan sebuah pikiran. Selain itu Allah SWT berfirman dalam QS.Ar-Rahman:1-3:

Artinya: (Allah) Yang Maha Pengasih. Yang telah mengajarkan al-Qur`an. Dia menciptakan manusia. Mengajarnya pandai berbicara.

Ayat diatas menerangkan bahwa Allah menurunkan Al-Qur`an untuk manusia sebagai pedoman hidup manusia dan juga supaya mereka pandai berbicara.

Berdasarkan uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa, kecerdasan linguistik merupakan kemampuan dalam mengolah kata-kata secara efektif, maksudnya dapat memiliki perbendaharaan kata yang baik, kemudian dapat diterapkan secara lisan maupun tulisan yang hanya dimiliki oleh manusia saja.

2. Fungsi Pengembangan Linguistik

Fungsi bahasa diantaranya:²⁵

- 1) sebagai alat untuk berkomunikasi dengan lingkungan
- 2) sebagai alat untuk mengembangkan kemampuan intelektual anak
- 3) sebagai alat untuk mengembangkan ekspresi anak

²⁵ Elizabeth, B Hurlock. *Perkembangan Anak*. I. (Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama. 2008), hlm. 176.

- 4) sebagai alat untuk menyatakan perasaan dan buah pikiran kepada orang lain

fungsi bahasa diantaranya: Sebagai sarana bersosialisasi. Terdapat perbedaan yang signifikan antara pengertian bahasa dan berbicara. Bahasa mencakup segala bentuk komunikasi, baik yang diutarakan dalam bentuk lisan, tulisan, bahasa isyarat, bahasa gerak tubuh, ekspresi wajah, pantonim atau seni. Sedangkan berbicara adalah bahasa lisan yang merupakan bentuk yang paling efektif komunikasi, dan paling penting serta paling banyak dipergunakan.

Kalau mereka tidak dapat berbicara, tidak dapat diterima sebagai anggota kelompok. Mereka belajar berbicara sebagai sarana untuk memperoleh kemandirian. Kalau mereka tidak dapat berbicara, orangtua tidak mengerti keinginan anak, sehingga anak selalu dibantu seperti bayi, akibatnya tidak mandiri. Kemampuan bahasa antara lain sebagai alat komunikasi dengan lingkungan, sebagai alat untuk mengembangkan ekspresi anak, sebagai alat untuk menyatakan pikiran dan perasaan kepada orang lain.

Moral berkaitan dengan moralitas, moralitas adalah segala hal yang berurusan dengan sopan santun. Segala sesuatu yang berhubungan dengan etiket atau sopan santun, baik dalam berbicara dan bertingkah. Palagi dalam berbahasa adanya aturan yang patut diketahui dan dipelajari oleh anak cara berbicara yang baik meski dia

pintar akan bahasa atau kecerdasan linguistiknya yang baik namun anak harus memahami tata norma dalam berbicara.²⁶

bahasa digunakan untuk mengekspresikan keunikan individu, dan terdapat fungsi bahasa sebagai berikut:

- a. Bahasa menjelaskan keinginan dan kebutuhan individu. Anak usia dini belajar kata-kata yang dapat memuaskan kebutuhan dan keinginan mereka. Anak yang lapar dan mengatakan “mam-mam” mendapatkan makanan lebih cepat daripada anak yang menginginkan makanan dengan cara menangis.
- b. Bahasa dapat mengubah dan mengontrol perilaku. Anak-anak belajar bahwa mereka dapat mempengaruhi lingkungan dan mengarahkan perilaku orang dewasa dengan menggunakan bahasa.
- c. Bahasa membantu perkembangan kognitif. Secara simbolik bahasa menjelaskan hal yang nyata dan tidak nyata. Bahasa memudahkan kita untuk mengingat kembali suatu informasi dan menghubungkannya dengan informasi yang baru diperoleh. Bahasa juga menjadi peran dalam membuat suatu kesimpulan tentang masalah, saat ini, dan masa yang akan datang.
- d. Bahasa membantu mempererat interaksi dengan orang lain. Bahasa berperan dalam memelihara hubungan dengan lingkungan sekitar, dan dapat menjelaskan pikiran, perasaan dan perilaku. Bahasa digunakan untuk berkomunikasi dalam kelompok dan

²⁶ Mulyani, Sumantri. *Perkembangan Peserta Didik*. Tangerang: Universitas Terbuka. 2017), hlm. 2.30

berpartisipasi dalam masyarakat. Bahasa berperan untuk kesuksesan bersosialisasi individu

- e. Bahasa mengekspresikan keunikan individu. Kita mengemukakan pendapat dan perasaan pribadi dengan cara yang berbeda dengan orang lain. Hal ini dengan jelas dapat terlihat dari cara anak usia dini yang sering kali mengomunikasikan pengetahuan, pemahaman, dan pendapatnya dengan cara yang khas yang merupakan refleksi perkembangan kepribadian mereka.

Dari beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa fungsi pengembangan bahasa anak usia dini, antara lain:

1. Fungsi Instrumental, bahasa dapat memperlancar anak untuk mendapatkan kepuasan tentang apa yang diinginkan dan untuk mengekspresikan keinginannya.
2. Fungsi pengatur, melalui bahasa anak dapat mengontrol perilaku orang lain
3. Fungsi interpersonal, Bahasa digunakan untuk berinteraksi satu sama lainnya dalam dunia sosial anak
4. Fungsi pribadi, anak mengekspresikan pandangannya yang unik, perasaan dan sikap melalui bahasa.
5. Fungsi euristik, setelah anak dapat membedakan dirinya dengan lingkungan, anak menggunakan bahasa untuk menjelajahi dan memahami lingkungannya

6. Fungsi imajinasi, bahasa memperlancar anak untuk lari dari realita dan masuk dalam dunia yang dibuatnya
 7. Fungsi informative, anak dapat menggabungkan informasi-informasi baru melalui bahasa.
3. Tujuan Pengembangan Linguistik

Kecerdasan verbal linguistik penting dimiliki oleh setiap manusia. Kecerdasan ini penting untuk mengungkapkan pikiran, keinginan, dan pendapat yang dimiliki oleh seseorang. Kecerdasan ini perlu dilatih sejak dini. Pengembangan keterampilan bahasa anak merupakan kemampuan yang sangat penting untuk berkomunikasi. Tujuan pengembangan bahasa pada usia awal dapat dijabarkan sebagai berikut:²⁷

- a. Menyenangi, mendengarkan, menyimak, menggunakan bahasa lisan dan lebih siap dalam bermain dan belajarnya
- b. menyelidiki dan mencoba dengan suara-suara, kata-kata dan teks
- c. Mendengarkan dengan kesenangan dan merespon cerita, lagu dan irama
- d. Menggunakan bahasa untuk mencipta, melukiskan kembali peran, dan pengalaman
- e. Menggunakan pembicaraan, untuk pengorganisasian, mengurutkan, berpikir jelas, ide-ide, perasaan dan kejadian-kejadian
- f. mendukung, mendengarkan dengan penuh perhatian

²⁷ Penney, Upton. *Psikologi Perkembangan*. (Jakarta: ERLANGGA. 2013), .hlm. 103.

g. merespon terhadap yang mereka dengan komentar, pertanyaan, dan perbuatan yang relevan

tujuan pengembangan bahasa anak usia dini adalah sebagai berikut: ²⁸

- 1) Agar anak mampu berkomunikasi baik lisan maupun tulisan dengan baik
- 2) Mempunyai kemampuan bahasa untuk meyakinkan orang lain, mampu mengingat dan menghafal informasi
- 3) Mampu memberikan penjelasan
- 4) Mampu untuk membahas bahasa itu sendiri

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan pengembangan bahasa adalah sebagai berikut:

- a. Supaya anak dapat mengolah kata secara komprehensif, artinya anak paham apa yang mereka katakan ada orang lain dapat memahaminya
- b. Agar anak mampu berkomunikasi secara lisan dengan lingkungannya.

Lingkungan yang dimaksud adalah lingkungan disekitar anak antara lain teman sebaya, teman bermain, orang dewasa, baik yang ada disekolah, dirumah maupun dengan tetangga disekitar tempat tinggalnya. Kemampuan bahasa anak dipelajari secara alami untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sehingga anak akan mampu bersosialisasi, berinteraksi, dan merespon oranglain.

- c. Untuk mempengaruhi perilaku orang lain. Dengan kemampuan berbicara dengan baik dan penuh rasa percaya diri anak dapat

²⁸ Martini, Jamaris. *Kecerdasan Jamak*. (Bogor: Ghalia Indonesia. 2017), hlm. 03.

mempengaruhi orang lain atau teman sebaya yang berperilaku kurang baik menjadi teman yang bersopan santun. Kemampuan dan keterampilan berbicara dengan baik juga dapat merupakan modal utama bagi anak untuk menjadi pemimpin dilingkungan karena teman sebayanya menaruh kepercayaan dan simpatik kepadanya.

- d. Agar anak dapat mengekspresikan bahasa tubuh dalam bentuk kata-kata Dengan berbicara anak mudah untuk menjelaskan kebutuhan dan keinginannya tanpa harus menunggu orang lain mengerti tangisan, gerak tubuh atau ekspresi wajahnya. Dengan demikian kemampuan berbicara dapat mengurangi frustrasi anak yang disebabkan oleh orangtua atau lingkungannya tidak mengerti apa saja yang dimaksudkan oleh anak.
 - e. Agar anak mengerti setiap kata yang didengar dan diucapkan mengerti dan menyampaikannya secara utuh kepada orang lain
 - f. Agar anak dapat berargumentasi meyakinkan orang lain melalui kata-kata.
4. Indikator instrumen perkembangan kecerdasan verbal linguistik²⁹

Adapun tabel tingkat pencapaian perkembangan bahasa anak berdasarkan pengelompokan usia pada lingkup perkembangan bahasa yang termuat dalam PERMENDIKBUD no.137 tahun 2014 khusus lingkup mengungkapkan bahasa dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

²⁹ Martini, Jamaris. *Pengukuran Kecerdasan jamak*. Ghalia Indonesia:2017. Hlm.22.

Tabel 2.2
Tingkat Pencapaian Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun

Tingkat Pencapaian Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun			
Aspek	Sub Aspek	Indikator X	Indikator Y
Kecerdasan Linguistik pada media film animasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengerti beberapa perintah secara bersamaan 2. Mengulang kalimat yang lebih kompleks 3. Memahami dan mengikuti aturan 4. Mengetahui kelompok gambar atau bunyi yang sama 5. Anak dapat berkomunikasi dengan baik 6. Memahami kegiatan yang ada dalam film 7. Menunjukkan kesenangan terhadap film animasi³⁰ 8. Anak dapat membuat kalimat sederhana 9. Menyebutkan bunyi-bunyian/lagu-lagu 10. Melanjutkan sebagian cerita/dongeng yang telah dilihat dan didengarnya 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak bisa mengerti perintah sesuai arahan 2. Anak bisa mencoba mengulangi kalimat yang diberikan 3. Anak bisa mengetahui gambar dan bunyi 4. Anak dapat mengetahui kegiatan 5. Anak bisa membuat kalimat singkat 6. Anak bisa melanjutkan beberapa kelanjutan cerita/dongeng 7. Anak menunjukkan kesenangan terhadap cerita 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak dapat mengerti beberapa perintah secara bersamaan 2. Anak dapat mengulang kalimat yang diberikan 3. Anak dapat mengikuti aturan 4. Anak dapat menyebutkan gambar yang sama 5. Anak dapat berkomunikasi dengan baik 6. Anak dapat membuat kalimat sederhana 7. Anak dapat menyebutkan bunyi/lagu pada film 8. Anak dapat melanjutkan cerita pada film

Sumber: PERMENDIKBUD No 137 Tahun 2014

³⁰ Anita, Yus. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak*. KENCANA PRENADA MEDIA GROUP. Jakarta:2011.Hlm.190.

E. Kajian Penelitian Terdahulu

Untuk menghindari penelitian dengan objek yang sama, maka perlu kajian-kajian terdahulu. Terdapat beberapa penelitian yang telah dilakukan mengenai masalah yang berkaitan dengan metode yang diteliti antara lain:

Annisa wulandari (2012) dengan judul "*Penggunaan Media Film Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Autis Kelas Iii Sddi Slb Relabhakti Igamping*" dan dapat ditarik kesimpulan Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media film animasi dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak autis kelas III SD di SLB Rela Bhakti I Gamping. Proses tindakan peningkatan kemampuan berbicara diawali dengan melakukan tes pra tindakan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum diberikan tindakan pembelajaran menggunakan media film animasi. Hasil pra tindakan subjek AG menunjukkan perolehan nilai 55. Langkah-langkah pembelajaran menggunakan media film animasi yakni tahap perencanaan, melaksanakan tindakan proses pembelajaran, melaksanakan observasi proses pembelajaran sesuai dengan rencana proses pembelajaran yang telah dibuat peneliti dengan kolaborasi guru kelas dan refleksi untuk menganalisis data yang terkumpul dari hasil observasi dan tes hasil belajar. Pada tindakan siklus I terjadi peningkatan, nilai post test siklus I yang diperoleh adalah 70. Berdasarkan hasil refleksi siklus I, subjek belum mencapai KKM yang telah ditentukan oleh pihak sekolah. Pada siklus II dilakukan perbaikan tindakan yakni mengubah posisi guru dan siswa, melakukan pause, menutup serta mengunci

pintu kelas. Perolehan nilai subjek pada siklus II menunjukkan peningkatan yakni 80.³¹

Adapun persamaan yang peneliti Annisa wulandari dengan penelitian saya yaitu sama-sama menggunakan media film animasi dan sama-sama terhadap kecerdasan linguistik namun pada uji penelitian peneliti annisa menggunakan metode tindakan terhadap anak autis sedangkan saya menggunakan eksperimen semu, namun dari hasil penelitian dan tempat kami berbeda.

Dewi Octavia (2015) dengan judul "*Pengaruh Tayangan Animasi Nonverbal Terhadap Kecerdasan Bahasa Anak*".³² Dapat ditarik kesimpulan Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh 79 responden siswa-siswi SD FRANSISKUS 2 Bandar Lampung mengenai pengaruh tayangan nonverbal terhadap kecerdasan bahasa anak dengan studi kasus dalam tayangan animasi Shaun The Sheep, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa adanya pengaruh tayangan animasi terhadap kecerdasan bahasa anak. Ini membuktikan bahwa dengan menonton tayangan animasi, secara tidak langsung akan memberikan pengaruh terhadap kecerdasan bahasa anak. Hal ini dapat kita lihat dari hasil yang ditunjukkan bahwa pengaruh tayangan animasi nonverbal terhadap kecerdasan bahasa anak sebesar 45%. Dari ketiga komponen yang ditelitinya itu pemilihan kata menempati urutan paling kecil dalam hal efektifitas yaitu 7%. Nada suara atau

³¹ http://eprints.uny.ac.id/40716/1/ANNISA%20WULANDARI_12103241019.pdf. Diakses pada 09 januari 2019.pukul 1.15.

³² <http://digilib.unila.ac.id/8588/10/jurnal%20skripsi.pdf>. Diakses pada tanggal 16 desember 2018, pukul 00.32.

intonasi menempati urutan kedua yaitu 38%, dan yang paling berpengaruh adalah gerak tubuh adalah ekspresi wajah dan bahasa tubuh yaitu sebesar 55%.

Adapun persamaan peneliti dewi octavia dengan penelitian saya adalah sama-sama menerapkan film animasi terhadap anak namun dewi octavia menggunakan film shaun the seep sedangkan saya cerita rakyat. Meski sama-sama merujuk pada meningkatnya kecerdasan linguistik. Dia mempunyai 3 variabel sedangkan saya hanya 2 variabel.

Gita nurjannah (2016) "*Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Keterampilan Berbicara Kelompok A Tk Nurul Huda Demak Tahun Pelajaran 2016/2017*" dapat diperoleh kesimpulan pengaruh penggunaan media film animasi terhadap keterampilan berbicara kelompok A TK Nurul Huda Demak Tahun Pelajaran 2016/2017. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode quasi experimental design. Desain penelitian ini menggunakan the non ekuivalen, pretest-posttes design. Dalam penelitian ini sebagai populasi adalah anak-siswi Kelompok A TK Nurul Huda Demak tahun pelajaran 2016/2017. Sampel dalam penelitian ini adalah anak-siswi kelompok A yaitu kelompok A 1 dan kelompok A2 TK Nurul Huda Demak yang terdiri dari 15 anak Kelompok A 1 dan 15 anak Kelompok A2. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi, wawancara, dokumentasi. Hasil perhitungan menunjukkan uji-t diperoleh sebesar 37,0667 sementara ttabel dengan $db = n - 1 = 15 - 1 = 14$ dengan taraf signifikan 5% sebesar 1,76. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yakni $37,0667 > 1,76$ maka dapat disimpulkan adanya

treatment terhadap keterampilan berbicara. Jadi hipotesis (H_a) yang berbunyi terdapat pengaruh media film animasi terhadap keterampilan berbicara pada kelompok A TK Nurul Huda Demak diterima dengan taraf signifikan 5%.

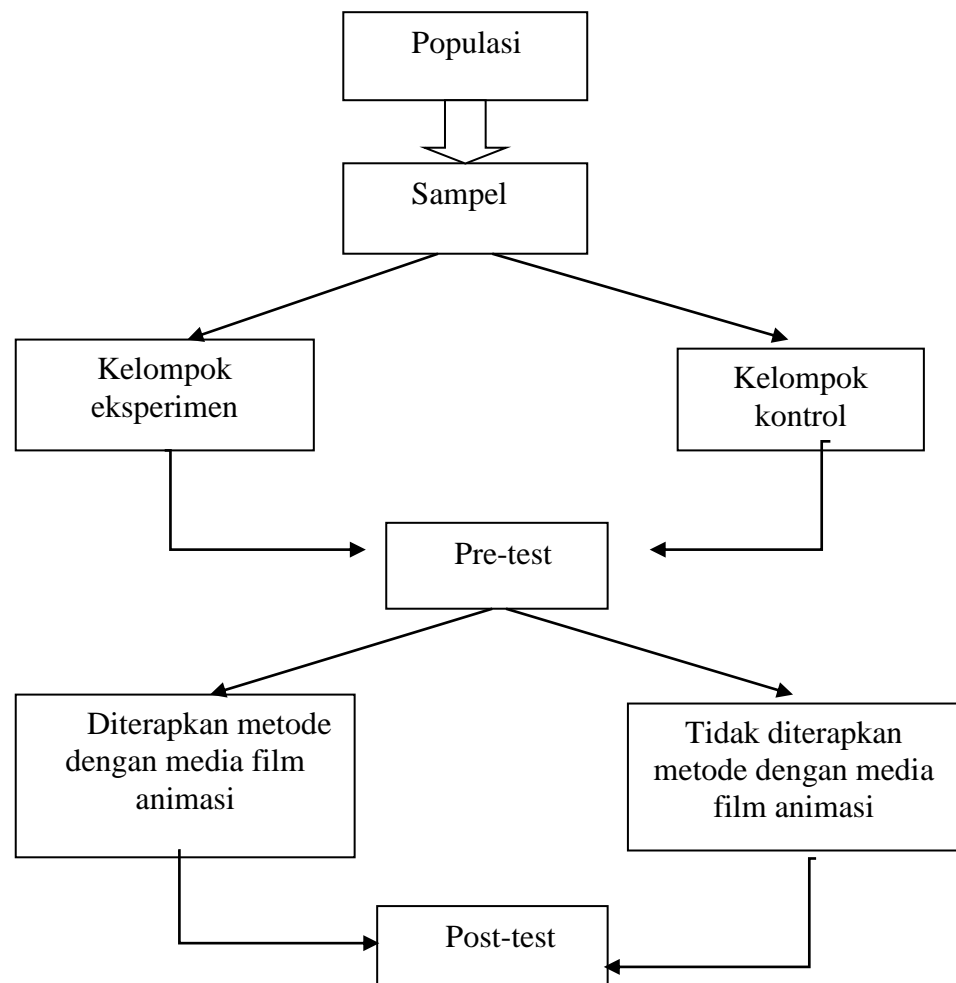
Adapun persamaan penelitian gita nurjannah dengan penelitian saya yaitu sama-sama menggunakan pengaruh media film animasi untuk kecerdasan linguistik pada anak namun terdapat perbedaan lokasi penelitian serta hasil penelitian dan cara penelitian peneliti gita nurjannah menggunakan desain penelitian the non ekuivalen sedangkan saya menggunakan eksperimen semu, sehingga cara menghitung berbeda dan hasilpun berbeda.

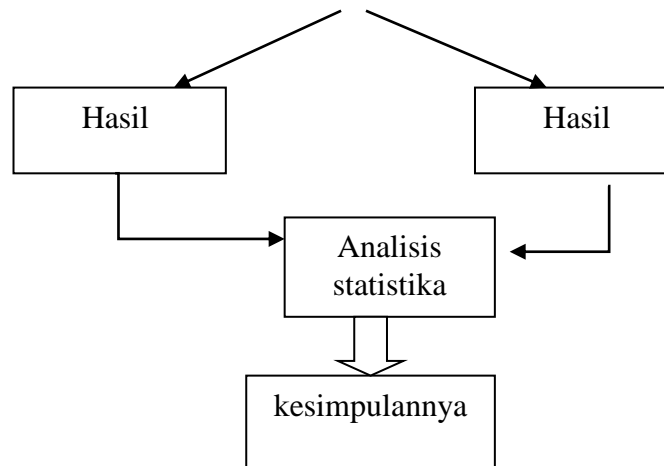
F. Kerangka Pikir

Pengumpulan data dilakukan pertama kali sebelum mengembangkan media film animasi cerita rakyat yaitu dengan melalui wawancara dan data hasil perkembangan kecerdasan anak. Proses pembelajaran di kelas, guru sudah menggunakan media untuk menunjang proses berlangsungnya pembelajaran, namun guru belum optimal dalam penggunaan media di dalam pembelajaran. Guru sudah menggunakan media yang berbasis IT untuk menunjang proses pengembangan kecerdasan linguistik anak. Keterbatasan guru dalam penggunaan media memberikan dampak yang akan tetapi belum terealisasikan dengan baik, sehingga anak menjadi kurang tertarik dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, anak merasa jenuh, dan menjadikan anak pasif. Hingga peneliti menentukan materi yang akan digunakan dalam proses pembuatan film upaya mengembangkan

kecerdasan linguistik anak. Kemudian, peneliti membuat storyboard (desain media yang akan dikembangkan).

Peneliti membuat Media film animasi pembelajaran yang sudah divalidasi oleh tim validator, dapat diujikan kelapangan. Diharapkan melalui film animasi cerita rakyat dapat meningkatkan kecerdasan linguistik anak. Adapun kerangka berpikir pada penelitian ini disajikan dalam bentuk diagram tersusun. Kelebihan diagram ini yaitu secara visual diagramnya jelas serta dapat menggali ide secara detail. Pada diagram penelitian ini menggambarkan deskripsi kegiatan yang dilakukan dalam setiap langkah penelitian. Berikut kerangka berpikir pada penelitian:





Gambar I: Berpikir Pengaruh Media film animasi berbasis cerita rakyat terhadap kecerdasan linguistik anak

G. Hipotesis

Karena perbedaan rata-rata dari dua macam sampel yang jumlahnya relatif kecil, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Hipotesis

Ho: tidak terdapat pengaruh media Film Animasi terhadap Kecerdasan Linguistik anak usia dini di TK Pembina I kota Bengkulu.

Ha : terdapat pengaruh media Film Animasi terhadap kecerdasan linguistik anak usia dini di TK Pembina I kota Bengkulu.

2. Simpulan

Ho ditolak, apabila terdapat pengaruh media Film Animasi terhadap kecerdasan linguistik anak usia dini di TK Pembina I kota Bengkulu

Ha diterima, apabila tidak terdapat pengaruh media Film Animasi terhadap Kecerdasan Linguistik anak usia dini di TK Pembina I kota Bengkulu.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode merupakan cara yang ditempuh dalam suatu penelitian dengan tujuan untuk menjangkau data yang diperlukan. Sudjana mengemukakan bahwa Metode dalam penelitian berkenaan dengan cara-cara bagaimana memperoleh data yang diperlukan, metoda lebih menekankan kepada strategi, proses dan pendekatan dalam memilih karakteristik dan jenis serta dimensi ruang dan waktu dari data yang diperlukan. Lebih lanjut bahwa metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya. Penelitian merupakan sebagai proses mengumpulkan dan menganalisis data atau informasi secara sistematis sehingga menghasilkan kesimpulan yang sah.³³

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Metode eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari “suatu” yang dikenakan pada subjek selidik. Dengan kata lain penelitian eksperimen mencoba meneliti ada tidaknya hubungan sebab akibat. Caranya adalah membandingkan satu atau lebih kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dengan satu atau

³³ Durri, Andriani. *Metode Penelitian*. (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka. 2016), .Hlm. 1.3.

lebih kelompok pembanding yang tidak menerima perlakuan. Penelitian ini tergolong *eksperimen atau kuasi eksperimen (eksperimen semu)*.³⁴

Adapun desain penelitian yang dipakai menggunakan rancangan "Pretest-Posttest Control Group Design". Dimana penelitian ini menggunakan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok control.³⁵

Penelitian ini menggunakan cara pre-test and post-test group. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₁		O ₂

Keterangan:

X : Perlakuan Media pembelajaran

O₁ : Pretest

O₂ : Posttest

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di TK Pembina I Kota Bengkulu. Waktu penelitian dilaksanakan Semester Ganjil Tahun Ajaran 2019/2020.

³⁴ FTT IAIN Bengkulu. *Pedoman Penulisan Skripsi*. IAIN Bengkulu. 2015.

³⁵ Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta :Rineka Cipta.hlm 21.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek / subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti guna dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya untuk dijadikan sebagai sumber data dalam suatu penelitian. Penelitian ini jumlah populasi yang digunakan yaitu seluruh anak yang berjumlah 1200 orang anak.

Tabel 3.2 Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah
1	A1+A2	30
2	B1	15
3	B2	15
4	B3	15
5	B4	15
6	B5 dan B6	30
7	B7	15
8	B8	15
Jumlah		150

Sumber: Dokumen Staf TU PAUD Pembina 1 Kota Bengkulu

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel adalah bagian dari populasi dan sampel adalah bagian dari jumlah yang dimiliki populasi tersebut. Adapun yang menjadi sampel penelitian ini untuk kelompok kontrol yang berjumlah 15 anak, sedangkan kelompok eksperimen yaitu anak yang berjumlah 15 anak. Dimana pada kelompok control kemampuan berbicara pada anak tidak

diberikan perlakuan (treatment) sedangkan kelompok eksperimen kemampuan berbicara pada anak diberikan perlakuan.

Tabel 3.3
Jumlah murid kelas eksperimen dan kelas kontrol

Kelas	Kelompok	Jumlah anak
B3	Eksperimen	15
B4	Kontrol	15
	Jumlah	30

Sumber :Dokumen Staf TU PAUD Pembina Negeri 1 Kota Bengkulu

D. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini meliputi beberapalangkah yaitu:

8. Studi pendahuluan

Dalam tahap ini dilakukan untuk menjajagi dan mengetahui secara jelas tentang subjek yang ada dilapangan, studi pendahuluan inilah yang menjadi dasar berbagai aspek dalam penelitian ini.

9. Permohonan izin

Secara birokrasi permohonan izin penelitian dimulai dari Ketua Program Studi PGPAUD, Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan, yang selanjutnya disampaikan kepada RA Raudhatul Islamiyah.

10. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan tahun 2019 di TK Pembina I Kota Bengkulu. langkah-langkah pelaksanaan penelitian sebagai berikut:

- b. Memilih subjek penelitian
- c. Mengadakan pendekatan kepada subjek

- d. Melaksanakan tes awal(pre-test) untuk mengetahui tingkat kemampuan Berbicara anak di TK Pembina I sebelum diberikan perlakuan
- e. Pelaksanaan perlakuan berupa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode Bercerita dengan media gambar.
- f. Melaksanakan tes akhir (post-test) untuk mengetahui tingkat kemampuan Berbicara anak di TK Pembina I setelah diberikan perlakuan.

E. Instrumen Penelitian

Pada prinsip meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Terdapat dua hal utama yang mempengaruhi kualitas hasil penelitian yaitu, kualitas instrumen penelitian dan kualitas pengumpulan data berkenaan ketepatan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data. Oleh karena itu instrumen yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya, belum tentu dapat menghasilkan data yang valid dan reliabel, apabila instrumen tersebut tidak digunakan secara tepat dalam pengumpulan datanya. Kemudian setelah itu peneliti menentukan skala yang akan digunakan pada instrumen. Dalam penelitian ini, instrumen atau alat pengumpulan data adalah dengan lembar observasi dan checklist.

Tabel 3.4
Instrumen Penelitian Media Film Animasi
Variabel X

No	Variabel/Sub Variabel	Aspek	Indikator
1.	Media Film Animasi	Kecerdasan Linguistik	1. Keaktifan anak memahami anggota atau peran dalam film 2. Keaktifan anak memahami cerita saat menonton film 3. Mengikuti proses pembelajaran menonton film 4. Keaktifan anak Menunjukkan pemahaman konsep-konsep dalam film 5. Anak mendengar dan melihat cerita langsung dari film 6. Anak senang saat menonton film 7. Anak Memahami kegiatan yang ada dalam film

Tabel 3.5
Tabel Penilaian Media Film Animasi

No	Item	Kategori			
		KA	CA	A	SA
1	Keaktifan anak memahami anggota atau peran dalam film				
2	Keaktifan anak memahami cerita saat menonton film				
3	Mengikuti proses pembelajaran menonton film				
4	Keaktifan anak Menunjukkan pemahaman konsep-konsep dalam film				
5	Anak mendengar dan melihat cerita langsung dari film				
6	Anak senang saat menonton film				
7	Anak Memahami kegiatan yang ada dalam film				

Keterangan :

KA : Kurang Aktif (1)

A: Aktif (3)

CA : Cukup Aktif (2)

SA : Sangat Aktif (4)

Tabel 3.6
Instrumen Penelitian Kecerdasan linguistik
Variabel Y

No	Variabel/Sub Variabel	Aspek	Indikator
1.	Kecerdasan Linguistik	Kecerdasan linguistik	1. Anak dapat mengerti beberapa perintah secara bersamaan 2. Anak dapat mengulang kalimat yang diberikan 3. Anak dapat mengikuti aturan 4. Anak dapat menyebutkan gambar yang sama 5. Anak dapat berkomunikasi dengan baik 6. Anak dapat membuat kalimat sederhana 7. Anak dapat menyebutkan bunyi/lagu pada film 8. Anak dapat melanjutkan cerita pada film

Tabel 3.7
Kriteria penelitian Kecerdasan Linguistik

No	Item	Kategori			
		BB	MB	BSB	BSH
1.	Anak dapat mengerti beberapa perintah secara bersamaan				
2.	Anak dapat mengulang kalimat yang diberikan				
3.	Anak dapat mengikuti aturan				
11.	Anak dapat menyebutkan gambar yang sama				
12.	Anak dapat berkomunikasi dengan baik				
13.	Anak dapat membuat kalimat sederhana				
14.	Anak dapat menyebutkan bunyi/lagu pada film				
15.	Anak dapat melanjutkan cerita pada film				

Keterangan :

BB : Belum berkembang (1)

MB : Mulai berkembang (2)

BSH : Berkembang sesuai harapan (3)

BSB : Berkembang sangat baik (4)

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

observasi yaitu kegiatan pengamatan yang dilakukan secara langsung yang bertujuan untuk melihat lebih dekat kegiatan yang dilakukan oleh objek penelitian. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan observasi nonpartisipan. Pada observasi nonpartisipan bahwa dalam observasi nonpartisipan peneliti tidak terlibat dan hanya sebagai pengamat independen. Peneliti melakukan observasi mengenai keadaan awal di kelas yang meliputi keadaan kelas, sarana belajar siswa, kegiatan pembelajaran di kelas, dan kondisi anak. Selain itu kegiatan observasi juga dilakukan oleh guru kelas. mengamati langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan peneliti menggunakan media film animasi di kelas eksperimen.

2. Checklist

Ceklist atau daftar cek adalah suatu daftar yang berisi subjek dan aspek-aspek lain yang akan di amati, untuk memperoleh data dalam kriteria penilaian yang akan di berikan pada siswa.

3. Catatan anekdot

Selama kegiatan pelaksanaan program dikelas atau di halaman kadang-kadang-kadang terjadi muncul perilaku anak atau kejadian yang tidak terduga misalnya perkembangan motorik dan kognitif anak. Maka dari itu, guru dapat mencatatnya pada catatan anekdot. Catatan dapat dibuat secara individual dan dapat dibuat secara klasikal atau kelompok. Guna memperoleh data dalam perilaku anak saat penilaian.

Tabel 3.8
Format catatan anekdot individual

FORMAT CATATAN ANEKDOT

USIA : 5-6 TAHUN

HARI/TANGGAL :

TAHUN AJARAN :

NAMA PANTI : TK PEMBINA I KOTA BENGKULU

No	Hari/Tanggal	Nama Anak	Peristiwa	Tafsiran	Keterangan

Bengkulu, Oktober 2019

Mengetahui

Pengasuh

Kepala Sekolah TK Pembina I

4. Dokumentasi

Dokumentasi ditunjukkan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi: buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter, serta data lain yang relevan. Pengumpulan data menggunakan teknik dokumentasi ini digunakan dengan alasan hasil penelitian akan semakin kredibel. Pada penelitian ini dokumen yang digunakan meliputi data jumlah dan nama anak dan data penunjang lainnya, foto-foto serta film animasi kegiatan pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai bukti telah melaksanakan penelitian.

G. Teknik Analisis Data

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media film animasi terhadap kecerdasan Verbal linguistik pada anak kelompok B TK Pembina I kota Bengkulu serta besarnya pengaruh penggunaan media film animasi terhadap kecerdasan Verbal linguistik pada anak kelompok B TK Pembina I kota Bengkulu. Teknik analisis data yang digunakan ditentukan oleh hasil uji normalitas. Selanjutnya penyajian dalam

penelitian ini dengan menggunakan *Run Test*. *Run Test* digunakan untuk menguji hipotesis deskriptif (suatu sample), bila skala pengukurannya ordinal maka *Run Test* dapat digunakan untuk mengukur urutan suatu kejadian, pengujian dilakukan dengan cara mengukur urutan suatu kejadian, pengujian dilakukan dengan cara mengukur kerandom populasi yang didasarkan atau data hasil pengamatan melalui data sample. Jika jumlah sample ≤ 40 maka menggunakan aturan tabelharga-harga kritis r dalam Test Run, $\alpha = 5\%$ jika sample ≥ 40 maka menggunakan rumus z.³⁶

$$Z = \frac{r - \mu_r}{\sigma_r}$$

$$= r - \left(\frac{2n_1n_2}{n_1+n_2} \right) - 0,5$$

$$= \sqrt{\frac{2n_1n_2(2n_1n_2 - n_1 - n_2)}{(n_1+n_2)^2(n_1+n_2-1)}}$$

Keterangan :

n_1 : Setengah dari jumlah sampel (N)

n_2 : Setengah dari jumlah sampel (N)

μ_r : Harga (Mean)

σ_r : Simpangan baku

r : Jumlah *Run*

³⁶ Sugiono, *.Statistik untuk penelitian*. (Jakarta: CV Alfabeta. 2009), h. 114

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian

1. Sejarah singkat berdirinya PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu

PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu berada di perkotaan. Sekolah yang terletak di pinggir jalan raya di Kota Bengkulu, Jarak kepusat kota 1 km, PAUD Negeri ini terletak di jalan Serayu No.22 RT.11 Padang Harapan. Kecamatan Gading Cempaka Kota Bengkulu. Kegiatan pembelajaran dilakukan pada pagi hari. Akreditasi yang dimiliki oleh PAUD yaitu A. Luas tanah 2.144.06 M, luas bangunan 577 M.² jumlah bangunan ada 11. Kondisi Bangunan PAUD Negeri Pembina 1 secara umum permanen relatif baik. Terdiri dari 6 ruang belajar, 1 perpustakaan, 1 ruang TU, 1 ruang Kepsek, 1 ruang guru, 1 ruang UKS, 1 ruang aula.³⁷

PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu berdiri pada tahun 1983. Dengan kepala sekolah bernama Alina Thahar pada tahun 1983-1994 beliau digantikan oleh Dra. Farida Ariani 1994-2003. Dra. Farida Ariani digantikan oleh Roslaini S.Pd hingga tahun 2003-2007. Roslaini digantikan oleh Sulistiati M.Pd hingga tahun 2007-2011. Sulistiati M.Pd digantikan oleh Rohayati S.Pd hingga tahun 2013, Rohayati S.Pd digantikan oleh Imelda S.Pd hingga tahun 2013-2015. Imelda S.Pd digantikan oleh Masri

³⁷Sumber Data, Dokumen TU PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu. Tahun ajaran 2018/2019.

Sabihi 2015-2017. Masri Sabihi M.Pd digantikan oleh Dra.Hennatul Putri M.Pd hingga tahun 2017-2022.³⁸

2. Visi dan Misi PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu

a. Visi

Membangun bangsa melalui pendidikan yang dilakukan sejak usia dini yang berkarakter, berakhlakulkarimah, unggul dalam imtaq dan iptek serta menjadikan dunia anak yang lebih bermakna.

b. Misi

- 1) Menjadikan setiap kegiatan bernilai ibadah melalui pembimbingan dan pengasuhan yang terbaik agar anak mendapat pembelajaran yang terbaik.
- 2) Mengembangkan iklim belajar yang menyenangkan. Berwawasan luas yang berakar pada norma dan nilai-nilai budaya bangsa dan berkarakter serta membebaskan proses berkembangnya potensi anak.
- 3) Mengembangkan keterampilan belajar pada tiap diri siswa melalui pembelajaran yang berpusat pada anak.
- 4) Memberikan kesempatan yang sama pada setiap siswa untuk menggali, mengenali, dan mengembangkan kemampuannya dengan melaksanakan kerja sama pada semua stakeholder sehingga dapat mewujudkan dunia anak yang optimal

³⁸Sumber Data, Dokumen TU PAUD NEGERI Pembina Kota Bengkulu. Tahun Ajaran 2018/2019.

- 5) Memberdayakan seluruh potensi sekolah untuk memberikan mutu pelayanan yang maksimal.³⁹

3. Data Guru

PAUD Negeri Pembina 1 kota Bengkulu terdiri 15 orang guru, 2 staff TU dan 1 penjaga sekolah. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.1
Data Guru dan Staf PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu
Tahun Ajaran 2018/2019.

No	Nama	L/P	Jabatan	Pendidikan
1	Dra. Hennatul Putri,MP.d	P	Kepala sekolah	S2
2	Rohayati, S.Pd	P	Wakil	S1
3	Alena, S.Pd	P	Guru	S1
4	Sri Astuti, S.Pd	P	Guru	S1
5	Rusiha	P	Guru	SMA
6	Ita Rismarita. S.Pd	P	Guru	S1
7	Epta Epriyani, M.TPd	P	Guru	S2
8	Devi Marliani, M.TPd	P	Guru	S2
9	Weldah Niyah, M.TPd	P	Guru	S2
10	Helni Oktaviyeni, S.Pd	P	Guru	S1
11	Winda Seprisna, M.TPd	P	Guru	S2
12	Ririn Haryani, S.Pd	P	Guru	S1
13	Dedi Kurniawan	L	Guru	MAHASISWA
14	Rafika Klaudia, S.Pd	P	Guru	S1
15	Yuni, M.TPd	P	Guru	S2
16	Jarwanto, Amd	L	Staf TU	D3
17	Siti Firdausi Maslihatin Ni'mah, S.Psi	P	Guru	S1
18	Syafni Eka Putra	L	Penjaga	SMA

³⁹Sumber Data, Dokumen TU PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu. Tahun Ajaran 2018/2019.

4. Data Siswa

Adapun keadaan siswa/siswi di PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu berdasarkan kelas berjumlah 150, laki-laki berjumlah 63 dan perempuan berjumlah 87. Dengan perincian dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 4.2
Jumlah Siswa/Siswi

No	Kelas	Jumlah
1	A1+A2	30
2	B1	15
3	B2	15
4	B3	15
5	B4	15
6	B5 dan B6	30
7	B7	15
8	B8	15
Jumlah		150

5. Sarana dan Prasarana PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu

Sarana dan prasarana merupakan hal yang sangat membantu dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi kondisi fisik bangunan secara keseluruhan diketahui bahwa dalam keadaan permanen dan baik, serta di manfaatkan untuk kepentingan sekolah. Paud Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu memiliki sarana fisik yang terdiri dari lokal kelas, ruang kepala sekolah, ruang guru, ruang TU, perpustakaan, ruang UKS, Aula, lapangan bermain, ruang drum band gudang, rumah penjaga sekolah.

Tabel 4.3
Sarana dan Prasarana yang ada di PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu

No	Nama/jenis	Jumlah	Keterangan
1	Ruang kelas	6	Baik
2	Ruang TU	1	Baik
3	Ruang kepala sekolah	1	Baik
4	Ruang perpustakaan	1	Baik
5	Ruang UKS	1	Baik
6	Ruang Aullah	1	Baik
7	WC	10	Baik
8	Ruang drum band	1	Baik
9	Lapangan bermain	1	Baik
10	Ruang guru	1	Baik
11	Rumah penjaga	1	Baik

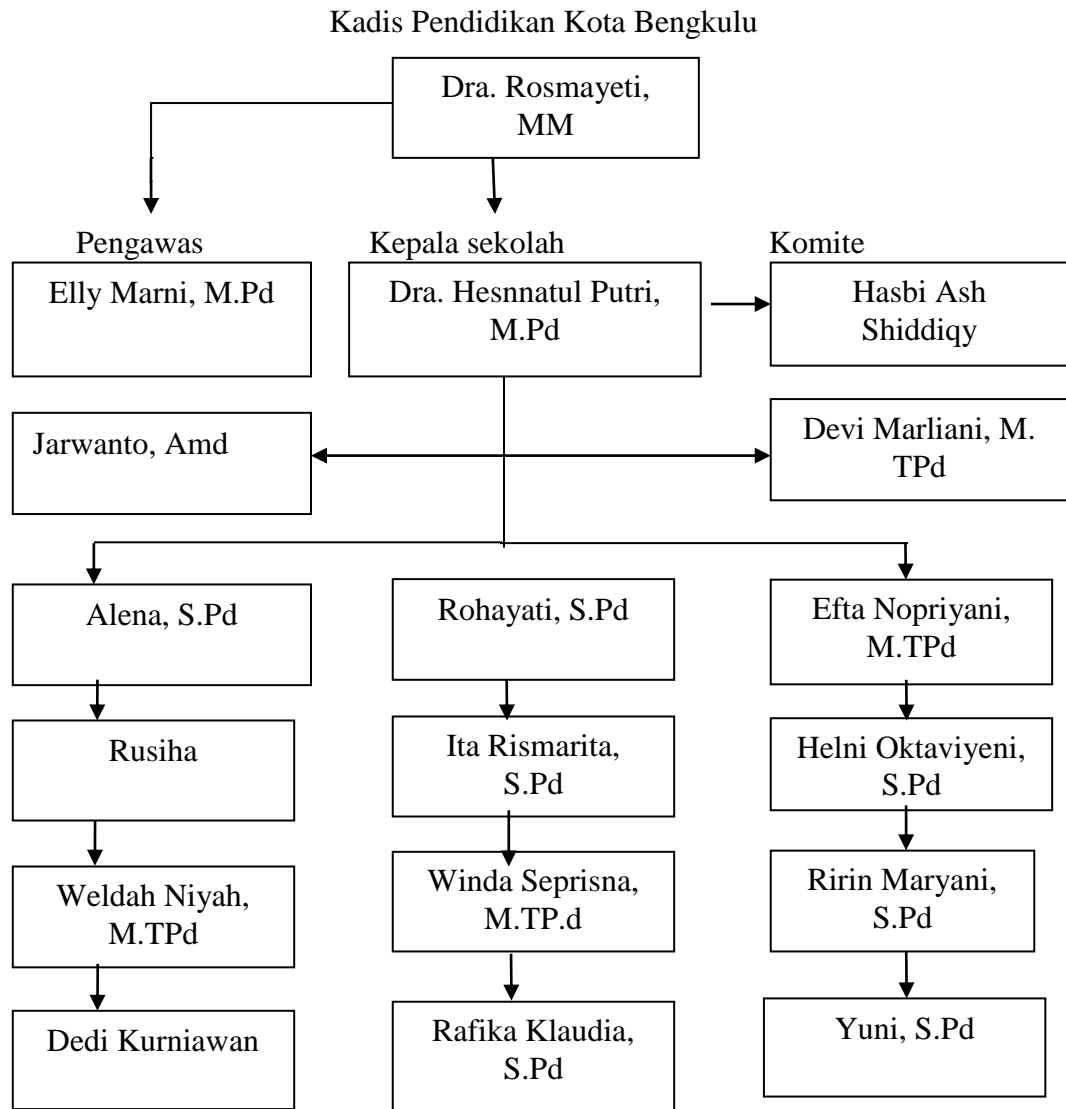
6. Struktur Organisasi PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu.

Dalam suatu lembaga termasuk pendidikan mempunyai organisasi yang mengatur jalannya kegiatan proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat berupa unsur-unsur yang tersusun. Dimana dapat kita ketahui dari yang teratas sampai bawahan-bawahannya, karena suatu organisasi sudah punya wewenang dari lembaga teratasnya.

Adapun susunan dan struktur organisasi PAUD Negeri Pembina Kota Bengkulu, adalah sebagai berikut:⁴⁰

⁴⁰Sumber Data, Dokumen TU PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu. Tahun Ajaran 2018/2019.

**Struktur Organisasi PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu
Tahun Ajaran 2018/2019**



B. Hasil Penelitian

Dalam penelitian pengaruh media film animasi cerita rakyat terhadap kecerdasan linguistik anak. Dengan sampel kelas B2 sebagai kelas eksperimen dan B3 sebagai kelas kontrol. Penelitian ini dilakukan selama 4 minggu, sebelum melakukan penelitian peneliti telah melakukan observasi terlebih dahulu guna mendapatkan informasi tentang proses pembelajaran yang berlangsung.

Dalam proses pengambilan data, teknik yang pertama kali digunakan adalah pengujian test, test tersebut terdiri dari dua jenis *pretest* dan *Posttest* yang di dalamnya terkandung materi pembelajaran yang akan diujikan untuk menunjukkan adanya pengaruh baik dari kelas kontrol maupun eksperimen.

Langkah selanjutnya adalah menganalisa dan mengolah data yang diperoleh, data hasil penelitian yang di analisis adalah skor peningkatan kecerdasan linguistik anak yang terdiri dari *pretest* dan *posttest* dari kelompok kontrol dan eksperimen. Data tersebut diperoleh dari 15 anak kelas kontrol dan 15 anak kelas eksperimen.

Setelah dilakukannya penelitian maka didapatkan hasil perhitungan dan pengolahan data yang sudah terkumpul melalui instrumen atau pengumpulan data-data yang terkumpul diolah dengan menggunakan *run test*, sehingga dihasilkan nilai-nilai yang akan menjawab pertanyaan dalam penelitian ini adalah mengenai peningkatan kecerdasan linguistik anak dengan tema keluargaku anak di TK Pembina I Kota Bengkulu.

1. Hasil pengolahan Data Pretest menggunakan media Film Animasi Cerita Rakyat.

Pelaksanaan pengambilan data pembelajaran menggunakan media film animasi cerita rakyat dilaksanakan sebanyak 5 kali pertemuan tapi 4 kali penilaian. setiap pertemuan dialokasikan waktu 30 menit. Kegiatan dilaksanakan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran harian yang telah disusun sebelumnya. Media pembelajaran film animasi diberikan dalam bentuk film atau video selama +- 5 menit. Setiap pertemuan diberikan 2 sampai 3 film.

Peneliti memberikan salam dan meminta anak membaca doa sebelum memulai pretes yang termasuk dalam kegiatan penelitian. Kemudian peneliti menyapa dan menanyakan kabar anak agar terjalin komunikasi yang baik antara peneliti dengan subyek penelitian. Sebelum menyampaikan materi, peneliti membuat kesepakatan mengenai kegiatan selama proses pembelajaran, menjelaskan dan menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini, yaitu anak akan belajar tema keluargaku menggunakan media film animasi. Pada kegiatan inti peneliti memberikan materi pembelajaran lingkungan menggunakan media film animasi yang ditampilkan dalam bentuk film atau video. kemudian pada kegiatan inti peneliti menyimpulkan materi yang telah dibahas yaitu pembelajaran lingkungan sesuai rancangan pelaksanaan pembelajaran harian.

Pada saat proses pembelajaran pemberian pretest pada hari pertama diberikan pengenalan tokoh-tokoh awal pada anak, baik kelas kontrol maupun

experimen disana anak yang lebih kurang 15 orang anak tiap kelas mengikuti dengan antusias meski ada anak yang kurang mau mengikuti aturan selanjutnya, ada anak yang mulai tidak fokus ada anak yang sibuk mengganggu temannya bahkan ada anak yang keluar masuk kelas, namun proses pembelajaran anak kelas kontrol dan experimen dibedakan pemberlakuan dimana anak kelas experimen diberikan media film media animasi dan kelas kontrol hanya dengan gambar dan cerita saja, disana terdapat perbedaan respon yang sangat berbeda dimana anak kelas experimen lebih tertarik akan pembelajaran dibandingkan kelas kontrol, anak kelas experimen menikmati suara percakapan dari film langsung bahkan anak meniru suara-suara serta cara-cara yang dapat ditiru dalam film yang dapat membuat anak tertarik, saat pemberian pretest untuk anak kelas experimen anak-anak bisa menjawab lebih baik sesuai instrumen kecerdasan linguistik, namun dengan kelas kontrol anak-anak ada yang sangat merespon namun ada juga anak yang hanya fokus pembelajaran beberapa saat hingga membuat dia melakukan aktifitas lain.

Saat pembelajaran dan akhir pembelajaran Peneliti kemudian mengukur kemampuan anak memahami pembelajaran kecerdasan linguistik menggunakan media film animasi untuk kelas experimen dan melalui pembelajaran tanpa media film melalui lembar ceklis, namun pada day In atau H4 kelas kontrol maupun kelas experimen sama-sama diberikan media dan melihat hasilnya, bagaimana perkembangan dan pengetahuan anak. setelah selesai mengerjakan tes, peneliti memberikan reward berupa pujian kepada

anak karena telah bersikap baik dari awal kegiatan hingga selesai. Peneliti menutup pembelajaran dengan berdoa dan bernyanyi bersama.

Setelah meneliti kemudian peneliti dapat memaparkan hasil pengelolaan data media pembelajaran film animasi pada kelompok eksperimen dan kontrol. Berikut ini tabel pretest dan posttest hasil dari pembelajaran linguistik antara kelompok eksperimen dan kontrol dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.4
Hari Ke 1 Pretest pembelajaran Linguistik Kelas Eksperimen dan Kontrol

No	Nama	Eksperimen	No	Nama	Kontrol
1	Tahih	CA	1.	Hanin	CA
2	Naura	CA	2.	Afiny	A
3	Manda	CA	3.	Najwa	A
4	Fiqih	A	4.	Zahra	CA
5	Dita	A	5.	Tiara	CA
6	Keanu	A	6.	Susan	A
7	Alifia	A	7.	Dahayu	A
8	Ruana	A	8.	Rafiq	A
9	Naya	A	9.	Hany	A
10	Fito	CA	10.	Manda	A
11	Jehan	CA	11.	pangeran	CA
12	Putri	A	12.	Faris	CA
13	Marisa	A	13.	Aga putra	A
14	Diko	A	14.	Ashila	A
15	Mia	CA	15.	Tsani	CA

Keterangan:

A : Aktif

CA : Cukup Aktif/kurang aktif

$$\text{Jumlah Run} = \frac{CA}{1} \frac{A A}{2} \frac{CA CA}{3} \frac{AA AAA}{4} \frac{CACA}{5} \frac{AA}{6} \frac{CACACACA}{7} \frac{A A AAAAA}{8} \frac{CACA}{9} \frac{AAA}{10}$$

$$\frac{CA}{11}$$

$$\text{Run} = 11$$

$$N = 30$$

$$n_1 = 15$$

$$n_2 = 15$$

$$r \text{ yang kecil} = 10$$

$$r \text{ yang besar} = 22$$

$$\text{Peluang A} = \frac{18}{30} \times 100\% = 60\%$$

$$\text{Peluang CA} = \frac{12}{30} \times 100\% = 40\%$$

Jumlah Run 15 terletak pada angka 10 sampai 22, yaitu pada daerah H_0 diterima dan H_a ditolak. Pada peluang dapat menggunakan media film animasi yaitu 60% dan peluang belum dapat menggunakan film animasi 40%.

Pada hari ke 2 penilaian pretest anak akan diuji ingatannya tentang pembelajaran kemarin, disini anak akan menunjukkan respon dimana benar-benar merespon aktif atau hanya respon biasa, bahkan anak yang begitu antusias agar mengulangi lagi, namun pada hari penilaian ke 2 anak diberikan film dengan judul yang berbeda dari kemarin. Kelas eksperimen dengan sangat tidak sabarannya ingin segera memulai kembali pembelajaran dengan menonton. Namun pada kelas kontrol anak hanya beberapa saja yang memang benar mengikuti pembelajaran sehingga saat ditanya responnya tidak sebanyak anak kelas eksperimen. Bisa kita lihat pada hasil tabel berikut:

Tabel 4.5
Hari Ke 2 Pretest pembelajaran linguistik Kelas Eksperimen dan Kontrol

No	Nama	Eksperimen	No	Nama	Kontrol
1	Tahih	A	1.	Hanin	A
2	Naura	A	2.	Afiny	A
3	Manda	CA	3.	Najwa	A
4	Fiqih	CA	4.	Zahra	CA
5	Dita	A	5.	Tiara	CA
6	Keanu	A	6.	Susan	A
7	Alifia	A	7.	Dahayu	A
8	Ruana	CA	8.	Rafiq	A
9	Naya	CA	9.	Hany	A
10	Fito	CA	10.	Manda	A
11	Jehan	A	11.	pangeran	A
12	Putri	A	12.	Faris	CA
13	Marisa	A	13.	Aga putra	CA
14	Diko	A	14.	Ashila	CA
15	Mia	A	15.	Tsani	CA

Keterangan:

A : Aktif

CA : Cukup Aktif/kurang aktif

$$\text{Jumlah Run} = \frac{A A A}{1} \frac{C A C A}{2} \frac{A A A A A A}{3} \frac{C A C A C A C A}{4} \frac{A A}{5} \frac{C A C A}{6} \frac{A A A}{7} \frac{C A C A C A}{8} \frac{A A A A A}{9}$$

$$\text{Run} = 9$$

$$N = 30$$

$$n_1 = 15$$

$$n_2 = 15$$

$$r \text{ yang kecil} = 10$$

$$r \text{ yang besar} = 22$$

$$\text{Peluang A} = \frac{19}{30} \times 100\% = 63,33\%$$

$$\text{Peluang CA} = \frac{11}{30} \times 100\% = 36,66\%$$

Jumlah Run 15 terletak pada angka 10 sampai 22, yaitu pada daerah H_0 diterima dan H_a ditolak. Pada peluang dapat menggunakan media film animasi yaitu 63,33% dan peluang belum dapat menggunakan film animasi 36,66%.

Pada hari ke 3 penilaian anak akan tetap diuji kembali ingatannya tentang pembelajaran 2 hari kemarin, anak akan menunjukkan apa saja yang dia senangi hingga dia mengingatnya. Disini sudah mulai menunjukkan akan hasil dari penelitian ini dimana anak kelas eksperimen masih menunjukkan respon yang lebih banyak dibanding kelas kontrol, anak kelas eksperimen lebih banyak menjawab pertanyaan tentang cerita yang telah dia dapat 2 hari kemarin. Namun pada kelas kontrol dimana kejenuhan sudah mulai ditunjukkan beberapa anak, dimana anak hanya sekedar mengikuti namun kurang merespon saat ditanya pembelajaran yang telah didapat. Dimana penilaiannya bisa kita lihat pada hasil tabel berikut:

Tabel 4.6
Hari Ke 3 Pretest pembelajaran Linguistik Kelas Eksperimen dan Kontrol

No	Nama	Eksperimen	No	Nama	Kontrol
1	Tahih	A	1.	Hanin	CA
2	Naura	A	2.	Afiny	CA
3	Manda	A	3.	Najwa	CA
4	Fiqih	CA	4.	Zahra	A
5	Dita	CA	5.	Tiara	A
6	Keanu	A	6.	Susan	A
7	Alifia	A	7.	Dahayu	A
8	Ruana	A	8.	Rafiq	A
9	Naya	A	9.	Hany	A
10	Fito	A	10.	Manda	CA
11	Jehan	CA	11.	pangeran	CA
12	Putri	A	12.	Faris	A

13	Marisa	A	13.	Aga putra	A
14	Diko	A	14.	Ashila	A
15	Mia	CA	15.	Tsani	CA

Keterangan:

A : Aktif

CA : Cukup Aktif/kurang aktif

$$\text{Jumlah Run} = \frac{\text{AAA}}{1} + \frac{\text{CAC A}}{2} + \frac{\text{AAA AA}}{3} + \frac{\text{CA}}{4} + \frac{\text{AA A}}{5} + \frac{\text{CAC ACACA}}{6} + \frac{\text{AAA A A A}}{7} + \frac{\text{CACA A A A}}{8} + \frac{\text{A A A}}{9}$$

$$\text{Run} = 9$$

$$N = 30$$

$$n_1 = 15$$

$$n_2 = 15$$

$$r \text{ yang kecil} = 10$$

$$r \text{ yang besar} = 22$$

$$\text{Peluang A} = \frac{21}{30} \times 100\% = 70\%$$

$$\text{Peluang CA} = \frac{9}{30} \times 100\% = 30\%$$

Jumlah Run 15 terletak pada angka 10 sampai 22, yaitu pada daerah H_0 diterima dan H_a ditolak. Pada peluang dapat menggunakan film animasi yaitu 70% dan peluang belum dapat menggunakan media film animasi 30%.

Pada hari ke 4 dimana penilaian hasil akan dilakukan dengan memberikan pembelajaran yang sama pada kelompok eksperimen atau kontrol, disini anak kontrol yang pasif akan pembelajaran menunjukkan respon yang lebih baik, bahkan anak yang memang sudah biasa aktif merespon lebih baik

lagi, namun kelas kontrol saat ditanya tentang pembelajaran kemarin, menunjukkan respon yang kurang dibandingkan dengan kelas eksperimen. Anak kelas kontrol lebih bisa menjawab tentang hari ini dibandingkan kemarin, namun kelas eksperimen menunjukkan rasa tidak mau kalah sehingga respon yang diberikan anak sangat bagus, anak menjelaskan lebih baik dan anak memberikan jawaban yang lebih banyak. Dimana keaktifan anak tersebut dapat kita lihat pada hasil tabel berikut:

Tabel 4.7
Hari Ke 4 Pretest Kelas Pembelajaran linguistik Eksperimen dan Kontrol

No	Nama	Eksperimen	No	Nama	Kontrol
1	Tahih	A	1.	Hanin	CA
2	Naura	A	2.	Afiny	CA
3	Manda	A	3.	Najwa	CA
4	Fiqih	A	4.	Zahra	A
5	Dita	CA	5.	Tiara	A
6	Keanu	A	6.	Susan	A
7	Alifia	A	7.	Dahayu	A
8	Ruana	A	8.	Rafiq	A
9	Naya	A	9.	Hany	A
10	Fito	A	10.	Manda	A
11	Jehan	CA	11.	pangeran	CA
12	Putri	A	12.	Faris	A
13	Marisa	A	13.	Aga putra	A
14	Diko	A	14.	Ashila	A
15	Mia	A	15.	Tsani	A

Keterangan:

A : Aktif

CA : Cukup Aktif/Kurang aktif

$$\text{Jumlah Run} = \frac{A A A A}{1} \frac{CA}{2} \frac{A A A A A A}{3} \frac{CA}{4} \frac{A A A A}{5} \frac{CA C A C A}{6} \frac{A A A A A A A}{7} \frac{CA}{8} \frac{A A A A A}{9}$$

$$\text{Run} = 9$$

$$N = 30$$

$$n_1 = 15$$

$$n_2 = 15$$

$$r \text{ yang kecil} = 10$$

$$r \text{ yang besar} = 22$$

$$\text{Peluang A} = \frac{24}{30} \times 100\% = 80\%$$

$$\text{Peluang CA} = \frac{6}{30} \times 100\% = 20\%$$

Jumlah Run 15 terletak pada angka 10 sampai 22, yaitu pada daerah H_0 diterima dan H_a ditolak. Pada peluang dapat menggunakan media film animasi yaitu 80% dan peluang belum dapat menggunakan film animasi 20%.

5. Hasil Pengolahan Data Posttest menggunakan Media Film Animasi Cerita

Rakyat

Pelaksanaan pengambilan data pembelajaran menggunakan media film animasi cerita rakyat dilaksanakan sebanyak 5 kali pertemuan, setiap pertemuan dialokasikan waktu 30 menit. Kegiatan dilaksanakan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran harian yang telah di susun sebelumnya. Media pembelajaran film animasi diberikan dalam bentuk film yang berdurasi ± 5 menit, setiap pertemuan diberikan 2 sampai 3 film.

Peneliti memberikan salam meminta anak membaca doa sebelum memulai posttest yang termasuk dalam kegiatan penelitian. Kemudian peneliti menyapa dan menanyakan kabar anak agar terjalin komunikasi yang baik antara peneliti dengan subjek penelitian. Sebelum

menyampaikan materi, peneliti membuat kesepakatan mengenai kegiatan selama proses pembelajaran, menjelaskan dan menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini, yaitu anak akan belajar dengan menggunakan film animasi cerita rakyat. Pada kegiatan inti peneliti memberikan materi pembelajaran tentang keluarga dan masyarakat sekitar dengan menggunakan film animasi. Kemudian pada kegiatan ini peneliti menyimpulkan materi yang telah dibahas yaitu pembelajaran lingkunganku sesuai rancangan pelaksanaan pembelajaran harian.

Pada saat meneliti protest untuk anak kelas eksperimen dan kontrol. Anak kelas kontrol diberikan media gambar-gambar dan cerita langsung yang diberikan guru disini sangat terlihat perbedaan fokus anak yang mana kelas kontrol banyak anak yang fokusnya mudah teralihkan atau kebosanan anak cepat datang. Sehingga dia melakukan aktifitas lain seperti memainkan alat-alat yang ada dikelas atau bahkan ada yang membuka bekal duluan. Dan anak kelas eksperimen diberikan media yang bisa mengeluarkan suara dan gambar serta gerak yang bisa dilihat anak langsung, sehingga anak kelas eksperimen lebih tertarik menggunakan media dan rasa penasarannya bisa kita lihat saat film akan ditayangkan.

Sehingga Peneliti kemudian mengukur kemampuan siswa memahami pembelajaran menggunakan film animasi melalui lembar ceklist, setelah selesai mengerjakan tes, peneliti memberikan reward berupa pujian kepada anak karena telah bersikap baik dari awal kegiatan hingga

selesai. Peneliti menutup pembelajaran dengan berdoa dan bernyanyi bersama.

Dari penelitian ini peneliti akan memaparkan hasil pengolahan data media pembelajaran film animasi cerita rakyat pada kelompok eksperimen dan kontrol. Berikut ini tabel posttest hasil dari pembelajaran kecerdasan linguistik antara kelompok eksperimen dan kontrol dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.8
Hari ke 1 Post-Test Pembelajaran Media Film Animasi Cerita Rakyat
Antara Kelompok Eksperimen dan Kontrol

No	Nama	Eksperimen	No	Nama	Kontrol
1	Tahih	A	1.	Hanin	CA
2	Naura	CA	2.	Afiny	CA
3	Manda	A	3.	Najwa	CA
4	Fiqih	A	4.	Zahra	A
5	Dita	CA	5.	Tiara	A
6	Keanu	CA	6.	Susan	A
7	Alifia	A	7.	Dahayu	A
8	Ruana	A	8.	Rafiq	A
9	Naya	A	9.	Hany	CA
10	Fito	A	10.	Manda	CA
11	Jehan	CA	11.	pangeran	A
12	Putri	CA	12.	Faris	A
13	Marisa	A	13.	Aga putra	A
14	Diko	A	14.	Ashila	A
15	Mia	A	15.	Tsani	A

Keterangan:

A : Aktif

CA : Cukup Aktif/kurang aktif

$$\text{Jumlah Run} = \frac{A}{1} \frac{CA}{2} \frac{AA}{3} \frac{CA}{4} \frac{CA}{5} \frac{AAA}{6} \frac{CA}{7} \frac{CA}{8} \frac{AAA}{9} \frac{CA}{10} \frac{CA}{11} \frac{CA}{12} \frac{CA}{13} \frac{CA}{14} \frac{CA}{15}$$

$$\text{Run} = 11$$

$N = 30$

$n_1 = 15$

$n_2 = 15$

r yang kecil = 10

r yang besar = 22

Peluang A = $\frac{20}{30} \times 100\% = 66,67\%$

Peluang CA = $\frac{13}{30} \times 100\% = 43,33\%$

Jumlah Run 15 terletak pada angka 10 sampai 22, yaitu pada daerah H_0 diterima dan H_a ditolak. Pada peluang dapat menggunakan media film animasi yaitu 66,67% dan peluang belum dapat menggunakan film animasi 43,33%.

Pada hari ke 2 penilaian posttest anak kelas eksperimen menunjukkan pengetahuan-pengetahuannya tentang hasil media yang mereka lihat kemarin, mereka menceritakan pembelajaran hasil media kemarin dengan aktif, namun kelas kontrol ada yang aktif dan ada yang tidak ada yang bisa menjelaskan namun ada anak yang benar-benar tidak tau. Dimana bisa kita lihat hasil tabel berikut:

Tabel 4.9
Hari ke 2 Post-Test Pembelajaran Media Film Animasi Cerita Rakyat
Antara Kelompok Eksperimen dan Kontrol

No	Nama	Eksperimen	No	Nama	Kontrol
1	Tahih	A	1.	Hanin	CA
2	Naura	A	2.	Afiny	CA
3	Manda	A	3.	Najwa	CA
4	Fiqih	A	4.	Zahra	A
5	Dita	CA	5.	Tiara	A
6	Keanu	CA	6.	Susan	A

7	Alifia	A	7.	Dahayu	A
8	Ruana	A	8.	Rafiq	A
9	Naya	A	9.	Hany	A
10	Fito	A	10.	Manda	CA
11	Jehan	CA	11.	pangeran	CA
12	Putri	A	12.	sFaris	A
13	Marisa	A	13.	Aga putra	A
14	Diko	A	14.	Ashila	A
15	Mia	A	15.	Tsani	A

Keterangan:

A : Aktif

CA : Cukup Aktif/Kurang aktif

$$\text{Jumlah Run} = \frac{A A A A}{1} \frac{C A C A}{2} \frac{A A A A A A}{3} \frac{C A A A A A}{4} \frac{C A C A C A}{5} \frac{A A A A A A}{6} \frac{C A C A}{7} \frac{A A A A}{8} \frac{A A A A}{9}$$

$$\text{Run} = 9$$

$$N = 30$$

$$n_1 = 15$$

$$n_2 = 15$$

$$r \text{ yang kecil} = 10$$

$$r \text{ yang besar} = 22$$

$$\text{Peluang A} = \frac{22}{30} \times 100\% = 73,33\%$$

$$\text{Peluang CA} = \frac{8}{30} \times 100\% = 26,67\%$$

Jumlah Run 15 terletak pada angka 10 sampai 22, yaitu pada daerah H_0 diterima dan H_a ditolak. Pada peluang dapat menggunakan media film animasi yaitu 73,33% dan peluang belum dapat menggunakan media film animasi yaitu 26,67%.

Pada hari ke 3 penilaian akan menunjukkan kenaikan serta turunnya respon anak. Dimana anak yang diberikan media mereka menjawab sambil menunjukkan gambarnya langsung bahkan mereka meminta film lagi. Dan untuk anak kelas kontrol rasa kebosanan sudah mulai ditunjukkan oleh beberapa anak, dimana anak yang kurang aktif melakukan aktifitas lain. Dimana hasilnya bisa kita lihat pada tabel berikut:

Tabel 4.10
Hari ke 3 Post-Test Pembelajaran Media Film Animasi Cerita Rakyat
Antara Kelompok Eksperimen dan Kontrol

No	Nama	Eksperimen	No	Nama	Kontrol
1	Tahih	A	1.	Hanin	CA
2	Naura	A	2.	Afiny	CA
3	Manda	A	3.	Najwa	A
4	Fiqih	A	4.	Zahra	A
5	Dita	A	5.	Tiara	CA
6	Keanu	A	6.	Susan	A
7	Alifia	A	7.	Dahayu	A
8	Ruana	CA	8.	Rafiq	A
9	Naya	CA	9.	Hany	A
10	Fito	A	10.	Manda	A
11	Jehan	A	11.	pangeran	A
12	Putri	A	12.	Faris	A
13	Marisa	A	13.	Aga putra	CA
14	Diko	A	14.	Ashila	A
15	Mia	CA	15.	Tsani	A

Keterangan:

A : Aktif

CA : Cukup Aktif

$$\text{Jumlah Run} = \frac{\text{A A A A A A A A} \text{ CA CA} \text{ A A A A A} \text{ CA CA CA} \text{ A A} \text{ CA} \text{ A A A A A A A A} \text{ CA} \text{ A A}}{1 \quad 2 \quad 3 \quad 4 \quad 5 \quad 6 \quad 7 \quad 8 \quad 9}$$

$$\text{Run} = 9$$

$$N = 30$$

$$n_1 = 15$$

$$n_2 = 15$$

$$r \text{ yang kecil} = 10$$

$$r \text{ yang besar} = 22$$

$$\text{Peluang A} = \frac{23}{30} \times 100\% = 76,67\%$$

$$\text{Peluang CA} = \frac{7}{30} \times 100\% = 23,33\%$$

Jumlah Run 15 terletak pada angka 10 sampai 22, yaitu pada daerah H_0 diterima dan H_a ditolak. Pada peluang dapat menggunakan media film animasi yaitu 76,67% dan peluang belum dapat menggunakan media film animasi yaitu 23,33%.

Pada hari ke 4 atau hari penilaian besar dilakukan, dimana kelas eksperimen dan kontrol akan diberikan media film animasi. Disini bisa kita lihat anak kelas eksperimen menjelaskan lebih banyak lagi dari hasil pembelajaran dia kemarin, mengungkapkan perasaannya bahkan menunjukkan rasa percayanya lebih lagi dan kelas kontrol mengalami keaktifan lebih banyak dibandingkan hari kemarin kelas kontrol menunjukkan respon penasarannya dan mencoba berani menjawab pengetahuannya meski dia menunjukkan pengetahuan hari ini saja. Dari penelitian tersebut dapat kita lihat hasil pada tabel berikut:

Tabel 4.11
Hari ke 4 Post-Test Pembelajaran Media Film Animasi Cerita Rakyat
Antara Kelompok Eksperimen dan Kontrol

No	Nama	Eksperimen	No	Nama	Kontrol
1	Tahih	A	1.	Hanin	A
2	Naura	A	2.	Afiny	A
3	Manda	A	3.	Najwa	CA

4	Fiqih	A	4.	Zahra	A
5	Dita	CA	5.	Tiara	A
6	Keanu	A	6.	Susan	A
7	Alifia	A	7.	Dahayu	A
8	Ruana	A	8.	Rafiq	A
9	Naya	A	9.	Hany	A
10	Fito	A	10.	Manda	A
11	Jehan	CA	11.	pangeran	CA
12	Putri	A	12.	Faris	A
13	Marisa	A	13.	Aga putra	A
14	Diko	A	14.	Ashila	A
15	Mia	A	15.	Tsani	A

Keterangan:

A : Aktif

CA : Cukup Aktif

$$\text{Jumlah Run} = \frac{A A A A}{1} \frac{CA}{2} \frac{A A A A A A A}{3} \frac{CA}{4} \frac{A A A A}{5} \frac{C C A}{6} \frac{A A A A A A A A}{7} \frac{C A}{8} \frac{A A A A A}{9}$$

$$\text{Run} = 9$$

$$N = 30$$

$$n_1 = 15$$

$$n_2 = 15$$

$$r \text{ yang kecil} = 10$$

$$r \text{ yang besar} = 22$$

$$\text{Peluang A} = \frac{26}{30} \times 100\% = 86,6\%$$

$$\text{Peluang CA} = \frac{4}{30} \times 100\% = 13,3\%$$

Jumlah Run 15 terletak pada angka 10 sampai 22, yaitu pada daerah

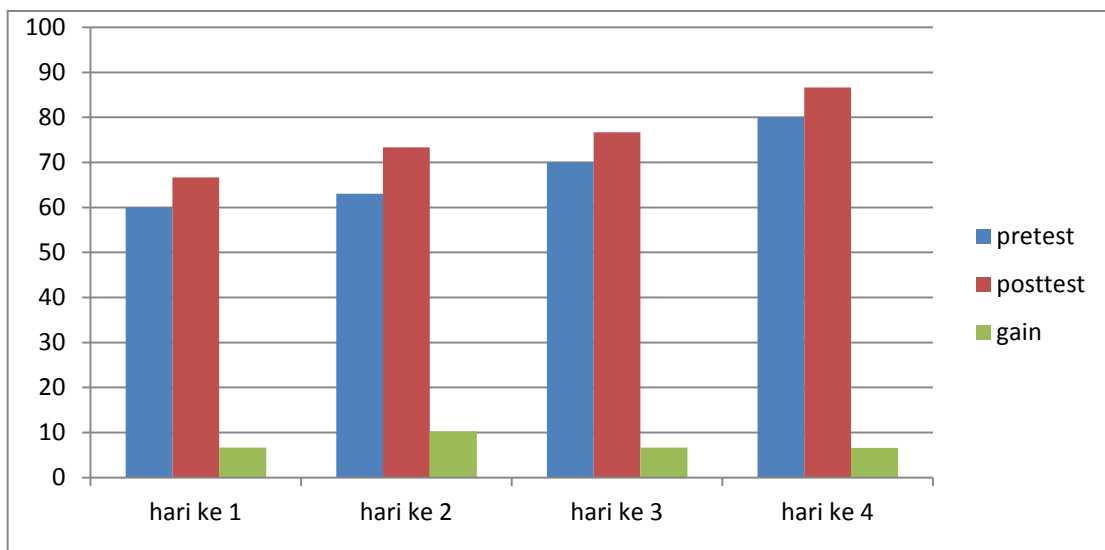
H_0 diterima dan H_a ditolak. Pada peluang dapat menggunakan media film

animasi yaitu 86,6% dan peluang belum dapat menggunakan film animasi yaitu 13,3%.

Tabel 4.12
Hasil Pretest Dan Posttest
Menggunakan Media Film Animasi Kelompok Eksperimen

No	Kecerdasan Linguistik	Pretest	Posttest	Gain
1	Hari ke 1	60%	66,67%	6,67%
2	Hari ke 2	63%	73,33%	10,33%
3	Hari ke 3	70%	76,67%	6,67%
4	Hari ke 4	80%	86,6%	6,6%

Dari data di atas diketahui bahwa hasil dari pretest dan posttest bahwa dengan kegiatan menggunakan media film animasi cerita rakyat pada anak di TK Pembina I Kota Bengkulu pada kelompok eksperimen mengalami peningkatan.

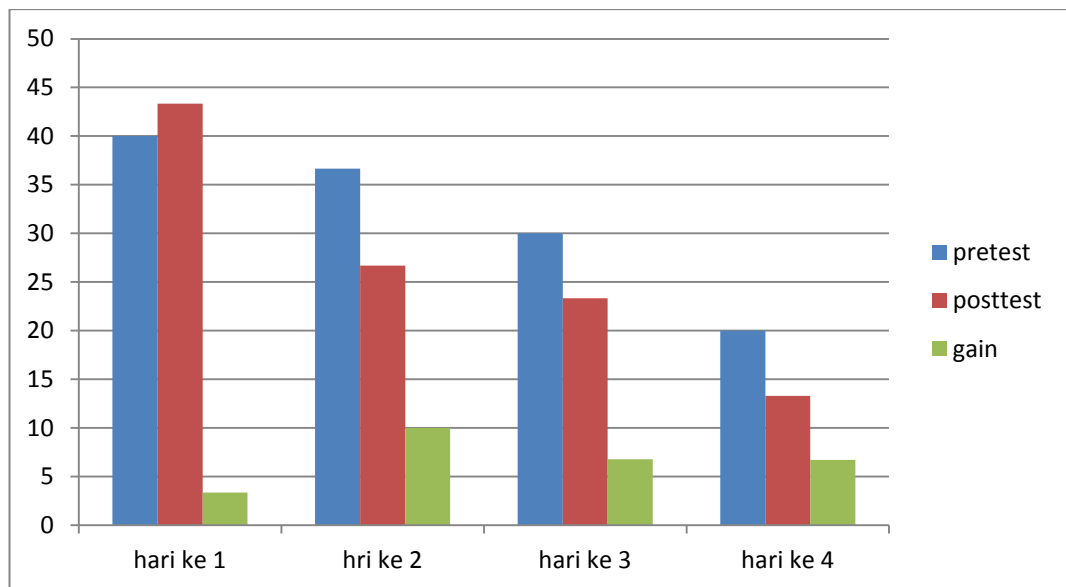


Data Pretest Dan Posttest Kegiatan Menggunakan Media Film Animasi Pada Kelompok Kontrol

Tabel 4.13
Hasil Pretest Dan Posttest
Menggunakan Media Film Animasi Kelompok Kontrol

No	Kecerdasan linguistik	Pretest	Posttest	Gain
1	Hari ke 1	40%	43,33%	3,33%
2	Hari ke 2	36,66%	26,67%	10,01%
3	Hari ke 3	30%	23,33%	6,77%
4	Hari ke 4	20%	13,3%	6,7%

Dari data di atas diketahui bahwa hasil dari pretest dan posttest bahwa dengan kegiatan menggunakan media film animasi cerita rakyat pada anak di TK Pembina I Kota Bengkulu pada kelompok eksperimen mengalami peningkatan.



Data Pretest dan Posttest Kegiatan Menggunakan Film Animasi Pada Kelompok Kontrol

6. Hasil Pengolahan Data

Dari data-data tersebut sudah bisa kita lihat mana anak yang lebih banyak aktif dibandingkan yang tidak, bisa kita lihat bahwa anak dikelas eksperimen

lebih merespon pembelajaran dibandingkan kelas kontrol, anak kontrol lebih terlihat aktif saat hari ke4 dimana mereka diberikan media juga.

Maka pada penelitian ini akan memaparkan hasil pengolahan data peningkatan kecerdasan linguistik menggunakan media film animasi di TK Pembina I Kota Bengkulu, menggunakan tabel dan diagram serta tabel hasil observasi checklist. Dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.14
Hasil Pretest Lembar Observasi Checklist Peningkatan
Kecerdasan Linguistik Melalui Kegiatan Menggunakan Media Film Animasi
Pada Kelompok Eksperimen

No	Nama Anak	Jumlah Kriteria Penilaian Pretest				TOTAL IPK
		BSB	BSH	MB	BB	
1	Tahih	2	5	1	0	3,12
2	Naura	2	2	3	0	2,50
3	Manda	1	3	4	0	2,62
4	Fiqih	2	5	1	0	3,12
5	Dita	4	2	2	0	3,25
6	Keanu	4	3	1	0	3,37
7	Alifia	4	3	1	0	3,37
8	Ruana	2	5	1	0	3,12
9	Naya	2	5	1	0	3,12
10	Fito	1	6	1	0	3,00
11	Jehan	2	4	2	0	3,00
12	Putri	2	5	1	0	3,12
13	Marisa	4	2	2	0	3,25
14	Diko	3	4	1	0	3,25
15	Mia	2	4	2	0	3,00
	Jumlah					43,34
	Rata-rata					2,88

Keterangan :

BB : Belum Berkembang (1)

MB : Mulai Berkembang (2)

BSH : Berkembang Sesuai Harapan (3)

BSB : Berkembang Sangat Baik (4)

Tabel 4.15
Hasil Posttest Lembar Observasi Checklist Peningkatan Kecerdasan Linguistik Menggunakan Media Film Animasi pada kelas Eksperimen

No	Nama Anak	Jumlah Kriteria Penilaian Posttest				TOTAL IPK
		BSB	BSH	MB	BB	
1	Tahih	4	3	0	0	3,57
2	Naura	2	4	1	0	3,14
3	Manda	2	4	1	0	3,14
4	Fiqih	3	3	1	0	3,28
5	Dita	3	4	0	0	3,42
6	Keanu	1	3	3	0	2,71
7	Alifia	6	1	0	0	3,85
8	Ruana	4	3	0	0	3,57
9	Naya	2	3	2	0	3,71
10	Fito	2	3	2	0	3,00
11	Jehan	2	3	1	0	2,71
12	Putri	0	4	3	0	2,57
13	Marisa	3	3	1	0	3,28
14	Diko	5	2	0	0	4,00
15	Mia	2	4	1	0	3,14
	Jumlah					48,24
	Rata-rata					3,38

Keterangan:

BB : Belum Berkembang (1)

MB : Mulai Berkembang (2)

BSH : Berkembang Sesuai Harapan (3)

BSB : Berkembang Sangat Baik (4)

Berdasarkan data di atas hasil dari pengamatan peningkatan kecerdasan Linguistik menggunakan media film animasi pada kelompok eksperimen mengalami peningkatan. Pada saat melakukan pretest menggunakan lembar

observasi checklist, kelompok eksperimen mendapatkan jumlah indeks prestasi kumulatif sebanyak 43,34 Dengan nilai indeks prestasi kumulatif terkecil yaitu 2,50 dan nilai indeks prestasi kumulatif terbesar yaitu 3,37 dengan rata-rata 2,88.

Pada saat melakukan posttest menggunakan lembar observasi checklist, kelompok eksperimen mendapatkan jumlah indeks prestasi kumulatif sebanyak 48,24 Dengan nilai indeks prestasi kumulatif terkecil 2,57 dan nilai indeks prestasi kumulatif terbesar yaitu 4,00 dengan rata-rata 3,38.

Tabel 4.16
Hasil Pretest Lembar Observasi Checklist Peningkatan
Kecerdasan Linguistik Menggunakan Media Film Animasi
Kelas Kontrol

No	Nama Anak	Jumlah Kriteria Penilaian pretest				TOTAL IPK
		BSB	BSH	MB	BB	
1	Hanin	2	5	1	0	3,12
2	Afiny	2	3	2	0	2,25
3	Najwa	2	4	2	0	3,00
4	Zahra	1	5	2	0	2,87
5	Tiara	1	2	5	0	2,50
6	Susan	1	5	2	0	2,87
7	Dahayu	3	2	2	0	2,75
8	Rafiq	4	3	1	0	3,37
9	Hany	2	3	2	0	2,62
10	Manda	4	3	1	0	3,37
11	pangeran	1	2	5	0	2,50
12	Faris	1	5	2	0	2,87
13	Aga putra	1	6	1	0	3,00
14	Ashila	3	4	1	0	3,25
15	Tsani	4	2	1	0	3,00
	Jumlah					41,34
	Rata-rata					2,67

Keterangan:

BB : Belum Berkembang (1)

MB : Mulai Berkembang (2)

BSH : Berkembang Sesuai Harapan (3)

BSB : Berkembang Sangat Baik (4)

Tabel 4.17
Hasil Posttest Lembar Observasi Cheklist Peningkatan
Kecerdasan Linguistik Menggunakan Media Film Animasi
Kelas Kontrol

No	Nama Anak	Jumlah Kriteria Penilaian Posttest				TOTAL IPK
		BSB	BSH	MB	BB	
1	Hanin	2	3	2	0	3,71
2	Afiny	1	4	2	0	3,14
3	Najwa	1	3	3	0	2,71
4	Zahra	4	2	2	0	3,71
5	Tiara	3	3	1	0	3,14
6	Susan	3	4	0	0	3,42
7	Dahayu	2	4	1	0	3,14
8	Rafiq	3	4	0	0	3,42
9	Hany	2	2	3	0	2,85
10	Manda	2	2	3	0	2,85
11	pangeran	4	1	2	0	3,28
12	Faris	1	3	3	0	3,14
13	Aga putra	2	3	2	0	3,71
14	Ashila	2	4	1	0	3,00
15	Tsani	1	3	4	0	3,00
	Jumlah					48,22
	Rata-rata					3,21

Keterangan:

BB : Belum Berkembang (1)

MB : Mulai Berkembang (2)

BSH : Berkembang Sesuai Harapan (3)

BSB : Berkembang Sangat Baik (4)

Berdasarkan data di atas hasil dari pengamatan peningkatan kecerdasan linguistik menggunakan media film animasi cerita rakyat pada kelompok kontrol mengalami peningkatan. Pada saat melakukan pretest menggunakan lembar observasi cheklist, kelompok kontrol mendapatkan jumlah indeks

prestasi kumulatif sebanyak 43,34 dengan nilai indeks prestasi kumulatif terkecil yaitu 2,25 dan nilai indeks prestasi kumulatif terbesar yaitu 3,37 dengan rata-rata 2,67.

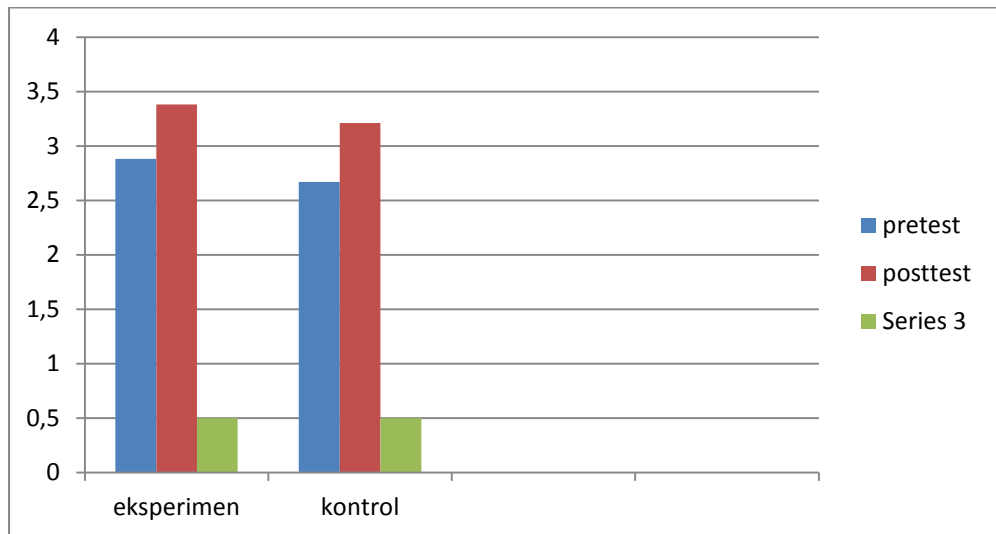
Pada saat melakukan posttest menggunakan lembar observasi checklist, kelompok kontrol mendapatkan jumlah indeks prestasi kumulatif sebanyak 48,22 dengan nilai indeks prestasi kumulatif terkecil 2,71 dan nilai indeks prestasi kumulatif terbesar yaitu 3,71 dengan rata-rata 3,38.

Tabel 4.18
Hasil pretest dan posttest Peningkatan Kecerdasan Linguistik Melalui Media Film Animasi Cerita Rakyat Pada kelompok eksperimen dan kontrol

No	Kelompok	Pretest	Posttest	Gain
1	Eksperimen	2,88	3,38	0,5
2	Kontrol	2,67	3,21	0,54

Dari data di atas diketahui bahwa kecerdasan linguistik menggunakan kegiatan menonton film animasi cerita rakyat pada anak usia 5-6 tahun di TK Pembina 1 Kota Bengkulu mengalami peningkatan pretest dan posttest, hasil kecerdasan linguistik pada kelompok eksperimen 0,5 dari 2,88 menjadi 3,38.

Sedangkan hasil kecerdasan linguistik menggunakan media film animasi pada pretest dan posttest kelompok kontrol yaitu, 0,54 dari 2,67 menjadi 3,21. Penjelasan hasil peningkatan kecerdasan linguistik pada dua kelompok dapat dilihat dari gambar diagram di bawah ini.



Data Pretest Dan Posttest Kecerdasan Linguistik Menggunakan Media Film Animasi cerita rakyat Pada Kelompok Eksperimen Dan Kontrol

C. Pembahasan Hasil Penelitian

kecerdasan linguistik adalah kemampuan untuk menggunakan dan mengembangkan bahasa secara umum, serta mengolah kata-kata secara efektif baik secara lisan ataupun tertulis, serta kemampuan untuk mengekspresikan apa saja yang ada di dalam pikiran dan memahami orang lain. Serta kemampuan untuk menguasai bahasa asing. Kecerdasan linguistik yang dimiliki anak berarti memiliki kemampuan bahasa yang lebih dari pada anak-anak yang lainnya.⁴¹

Dari hasil penelitian ini dapat kita bahas hasil dari media film animasi terhadap kecerdasan linguistik anak di TK Pembina Kota Bengkulu. Disini dapat kita lihat bahwa tujuan media mempengaruhi kecerdasan linguistik anak dari:

⁴¹ Muhammad, Yaumi Dkk. *Kecerdasan jamak (multiple intelligences)*. Prenadamedia Group. Jakarta:2013. Hlm.13

Tabel 4.19 Hasil Media Film Animasi Terhadap Kecerdasan Linguistik Saat Penelitian Pada Anak TK Pembina

No	Hasil Media Film Animasi Terhadap Kecerdasan Linguistik Saat Penelitian	Hasil Penelitian Pada Anak TK Pembina Kota Bengkulu
1	Mengembangkan wawasannya untuk bisa menjelaskan lebih baik	Anak dari hanya mengetahui sifat-sifat tokoh serta peran tokoh menjadi anak yang paham akan ceritanya, disini anak mengungkapkan wawasannya yang lebih luas lagi karena media film menayangkannya langsung.
2	Menciptakan ide-ide baru	Anak yang mula hanya menurut dan mengikuti perintah dengan hasil yang dia lihat pada film anak mengusulkan ide yang dia inginkan karena telah melihat cerita dari film tersebut dia mendapat inspirasi
3	Menggunakan kata dan kalimat yang lebih baik	Anak yang mulanya hanya mengetahui kata-kata sopan biasa atau kalimat singkat saja, contoh saat guru bertanya siapa yang sudah menggambar? Mula anak menjawab: sudah selesai bu guru menjadi “saya sudah selesai menggambar bu guru” karena di film anak melihat seorang anak yang menjelaskan lebih baik akan mendapat respon yang lebih lagi.
4	Menjelaskan ekspresi atau perasaan	Disini anak akan lebih memahai ekspresi atau perasaan, anak akan menjelaskan “Dia tidak suka makan sayur” ketika yang biasanya hanya menjawab geleng-geleng saja atau bahkan diam dan tidak peduli (contoh). Karena dalam media anak melihat dan mendengar apa ekspresi atau perasaan itu
5	Menceritakan pengetahuan yang didapatnya	Anak yang mungkin sudah tau beberapa cerita yang ditayangkan, atau legenda yang diketahuinya akan mendapatkan pengetahuan yang lebih lengkap, dimana anak berani menceritakan pengetahuannya karena dia melihat dari media

film animasi adalah media verbal linguistik berupa serangkaian gambar yang diproyeksikan sehingga terlihat hidup (bergerak) dan mengandung pesan yang efektif karena memiliki gambar menarik dan interaktif. Film animasi sebagai media verbal linguistik yang tersusun dari gambar tidak hidup untuk selanjutnya dirangkai dan diproyeksikan agar nampak hidup mempunyai beberapa kelebihan dan langsung disesuaikan hasil penelitian dimana akan diberikan tanda (√) ketika kelebihan itu benar berpengaruh dan dibuktikan saat penelitian, diantaranya:⁴²

- i. Mengembangkan imajinasi -> anak mendapatkan inspirasi dari film(√)
- j. Membuat objek diam menjadi menarik dan bergerak -> Anak menyukai gambar dan warna(√)
- k. Rata-rata banyak disukai oleh anak-anak -> sudah jelas animasi kartun disukai anak dan memberikan dampak positif pada anak(√)
- l. Menjadi media hiburan dan informasi -> anak bisa menjadikannya hiburan sambil belajar(√)
- m. Menjelaskan sesuatu yang terlihat abstrak -> anak mendapatkan jawaban yang lebih mudah dipahami dari film(√)
- n. Penayangannya dapat diulang, dihentikan maupun dipercepat sesuai kebutuhan -> anak dapat mengulang kembali ketika penasaran dan ingin lebih jelas lagi(√)

⁴² Anita, Yus. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak*. (Jakarta: KENCANA PRENADA MEDIA GROUP. 2011), Hlm. 190.

- o. Dapat memfasilitasi anak dengan kebutuhan belajar auditif, visual maupun kinestetik -> sudah bisa kita lihat bahwa media membantu anak mengembangkan pengetahuannya(√)
- p. Bagus untuk menjelaskan suatu proses melalui gambar-gambar tidak hidup -> gambar yang hidup bisa langsung dipahami anak bagaimana gerakannya(√)

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian quasi eksperimen (eksperimen semu) dengan desain eksperimen *Pretest-Posttest Group Design*, yaitu terdapat dua kelas yang diberikan perlakuan berbeda, dimana pada kelompok eksperimen diberikan pretest sebelum diberi perlakuan, sedangkan pada kelompok kontrol diberikan pretest tanpa adanya perlakuan.

1. Hasil Pembahasan Pretest Dan Posttest menggunakan media film animasi Pada Kedua Kelompok

Sebelum diberikan perlakuan, diadakan pretest untuk mengetahui kemampuan awal anak. Berdasarkan hasil penelitian dan observasi dan pengolah data yang dilakukan oleh peneliti, maka hal yang masih kurang pada saat pretest kelompok eksperimen dan kontrol pada kecerdasan linguistik adalah anak belum dapat memahami tata cara berbicara dan mengenal kosa kata lingkungan sekitar seperti yang diinstruksi oleh guru dengan baik.

Sedangkan pada saat posttest kelompok eksperimen setelah menggunakan pembelajaran dengan media film animasi, anak sudah

mampu memahami tata bicara dan mengenal berbagai kosa kata lingkungan sekitar yang diinstruksikan oleh guru dengan baik.

Kegiatan belajar dengan menggunakan media film animasi adalah suatu kegiatan pembelajaran yang diadakan didalam ruangan dengan menggunakan layar yang bisa dilihat serta menggunakan unsur suara seperti speaker serta pengenalan langsung yang sering di jumpai dan dekat pada anak, dengan menggunakan media film animasi juga merupakan sumber belajar yang tidak hanya dapat meningkatkan kecerdasan linguistik anak tetapi juga dapat mengembangkan enam aspek perkembangan pada anak, dan juga membantu anak mengenal macam-macam kosakata dilingkungannya, membuat anak lebih aktif dalam berbicara mengemukakan pendapatnya dan mendapatkan pembelajaran secara kognitif.

Berdasarkan hasil uji *run test* yang dikemukakan sebelumnya bahwa hasil pretest dan posttest menggunakan media film animasi, terbukti mengalami peningkatan. Pada kelompok eksperimen peningkatan hingga 66,67%. Dari hasil pretest sebelumnya sebesar 60% dengan adanya perlakuan berubah menjadi 86,6%.

Pada saat menggunakan media film animasi pada kelompok kontrol mengalami penurunan hingga 20% dari hasil pretest sebelumnya sebesar 40% dengan tanpa adanya perlakuan dan tidak mengalami perubahan.

2. Hasil Pembahasan Pretest Dan Posttest Menggunakan Media Film Animasi Terhadap Kecerdasan Linguistik Pada Kedua Kelompok

Berdasarkan hasil pengolahan data yang telah di kemukakan sebelumnya bahwa hasil pretest dan posttest Menggunakan Media film animasi terhadap kecerdasan linguistik pada kedua kelompok mengalami peningkatan. Menggunakan Media Film Animasi Cerita Rakyat terhadap kecerdasan Linguistik kelompok eksperimen mengalami peningkatan sebesar 0,5 dari hasil pretest sebelumnya 2,88 meningkat menjadi 3,38. Menggunakan Media Film Animasi terhadap kecerdasan Linguistik kelompok kontrol mengalami peningkatan sebesar 0,54 dari hasil pretest sebelumnya sebesar 2,67 dengan tanpa adanya perlakuan berubah menjadi 3,21.

Dari data di atas dapat dinyatakan bahwa Menggunakan Media film animasi mengalami peningkatan terhadap kecerdasan Linguistik anak usia 5-6 tahun di TK Pembina Kota Bengkulu terutama pada kelompok eksperimen. Anak-anak lebih mudah menjawab dan menjelaskan setiap kosakata yang diberikan, anak juga lebih mudah memahami pembelajaran dan anak dapat memberikan contoh secara langsung.

Dengan demikian berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data yang dibuktikan dengan data-data yang diperoleh, maka peneliti menyimpulkan bahwa Menggunakan Media Film Animasi Rakyat berpengaruh terhadap kecerdasan Linguistik anak TK Pembina 1 Kota Bengkulu.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan uraian dan pembahasan yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran film animasi terhadap kecerdasan linguistik verbal pada anak di TK Pembina I Kota Bengkulu. Dimana perkembangan anak dalam mengembangkan pemahamannya untuk berbicara dan memahami kosakata cara fikirnya lebih baik lagi.

Hal ini dapat dibuktikan dari hasil pretest dan posttest pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Media pembelajaran film animasi kelompok eksperimen mengalami peningkatan yaitu 0,5 dari hasil pretest sebelumnya sebesar 2,88 meningkat menjadi 3,38. Dimana data tersebut didapat melalui hasil lembar ceklis pengamatan saat proses penelitian.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data yang dibuktikan dengan data-data yang diperoleh, penggunaan media pembelajaran film animasi berpengaruh terhadap kecerdasan linguistik anak di TK Pembina I Kota Bengkulu. Adapun saran-saran penulis agar lebih baik untuk kedepannya antara lain:

1. Dalam penelitian ini masih terdapat kekurangan sehingga saran-saran yang bermanfaat sangat dibutuhkan, disini peneliti menyadari kekurangan seperti hasil pengamatan mungkin berbeda-beda pada anak, namun mengambil langkah baik yaitu dengan kesepakatan bersama guru kelas. Adapun mungkin dalam penelitian ini isi kajian teori yang mungkin masih kurang mungkin bisa diambil singkat dari gugusan berbeda namun tetap pada tujuan sama yaitu tentang pengaruh media film animasi terhadap kecerdasan linguistik anak.
2. Bagi guru, hendaknya selalu melakukan perbaikan-perbaikan dalam hal kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik agar anak bisa lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh gurunya
3. Bagi anak-anak, hendaknya selalu memperhatikan apa yang disampaikan guru dengan seksama dan meningkatkan motivasi belajar ketika kegiatan pembelajaran berlangsung di dalam kelas ataupun diluar kelas, terutama kegiatan pembelajaran yang melibatkan anggota tubuh seperti telinga, mata, dan mulut.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita, Yus. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak*. KENCANA PRENADA MEDIA GROUP. Jakarta:2011
- Ali, Nurdin Dkk. *Pendidikan Agama Islam Anak*. Universitas Terbuka. Banten:2015
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta :Rineka Cipta Aswan, Zain. *strategi Belajar Mengajar*. RINEKA CIPTA:Jakarta.2014
- Asef, herry Dkk. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*. Universitas Terbuka. Jakarta:2006
- Azhar, Arsyad. *Media Pembelajaran*. PT Grafindo. Jakarta:2016.
- Badru, Zaman. Dkk. *Media dan sumber belajar TK*. Universitas Terbuka. Jakarta:2007
- Djaam, Satori. Dkk. *Profesi Keguruan*. universitas Terbuka: Tangerang. 2017
- Durri, Andriani. *Metode Penelitian*. Universitas Terbuka. Tangerang seltan:2016
- Elizabeth, B Hurlock. *Perkembangan Anak*. PT Gelora Aksara Pratama: Jakarta. 2008.
- FTT IAIN Bengkulu. *Pedoman Penulisan Skripsi*. IAIN Bengkulu. 2015.
- Hamdani, Hamid. Dkk. *Pendidikan Karakter Perspektif Islam*. CV Pustaka Setia. Januari:2013.
- http://eprints.uny.ac.id/40716/1/ANNISA%20WULANDARI_12103241019.pdf.
- Diakses pada 09 januari 2019. pukul 1.15.

<http://digilib.unila.ac.id/8588/10/jurnal%20skripsi.pdf>. Diakses pada tanggal 16

desember 2018, pukul 00.32

Kasim, Achmad. *Mnegenal Teater Tradisional Di Indonesia*. Dewan Kesenian Jakarta. Jakarta:2006.

Miftahul, Huda. *Identitas Pendidikan Anak*. UIN Malang. Malang:2009

Moeslichatoen. *Metode pengajaran di taman kanak-kanak*. PT Asdi Mahasatya. Jakarta:2004

Martini, jamaris. *Kecerdasan jamak (multiple intelligences)*. Ghalia Indonesia. Bogor:2017

Mulyani, Sumantri. *Perkembangan Peserta Didik*. Universitas Terbuka:Tanggerang.2017.

Nursid, Sumaatmadja. Dkk. *Perspektif Global*.Universitas Terbuka. Pamulang2018.

Penney, Upton. *Psikologi Perkembangan*. ERLANGGA:Jakarta.2012.

Aswan, Zain. dkk. *Strategi belajar mengajar*. Rineka Cipta:2014.

Suyadi. *Imlementasi dan Inovasi kurikulum*. PT REMAJA ROSDAKARYA:Bandung.2015.

Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*.PT REMAJA ROSDAKARYA.Bandung 2014.

Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan RnD*. Alfabeta CV. Bandung:2017.

Sumber Data, Dokumen TU PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu. Tahun ajaran 2018/2019

Sumber Data, Dokumen TU PAUD NEGERI Pembina Kota Bengkulu. Tahun
Ajaran 2018/2019

Sumber Data, Dokumen TU PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu. Tahun
Ajaran 2018/2019

Sumber Data, Dokumen TU PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu. Tahun
Ajaran 2018/2019

Tadkiroatun, Musfiroh.dkk. *Bermain dan Permainan Anak*. Universitas Terbuka
Zaprul Khan. *Filsafat Umum sebuah pendekatan tematik*. PT Raja Grafindo
Persada:Depok.2012.