PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LINGUSTIK VERBAL ANAK USIA 4-5 TAHUN

TESIS

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memenuhi Memperoleh
Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)
Pendidikan Anak Usia Dini

Oleh:

YUNI HANA LESTARI
NIM:1911750008

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
PASCASARJANA INSTITUT AGAM ISLAM NEGERI (IAIN)
BENGKULU TAHUN 2021

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
PROGRAM PASCASARJANA
Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Bengkulu Tlp. (0736) 53848 Fax. (0736) 53848

PENGESAHAN TIM PENGUJI
UJIAN TESIS

Tesis yang berjudul ;
" Pengembangan Media Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Linguistik Verbal Anak Usia 4-5 Tahun"

Penulis
Yuni Hana Lestari
NIM. 1911750008

Dipertahankan didepan Tim Penguji Tesis Program Pascasarjana (s2) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu yang dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 31 Agustus 2021.

NO	NAMA	TANGGAL	TANDA TANGAN
1	**Dr. H. Zulkarnain S, M.Ag** (Ketua)	9 - 9 - 2021	1. .....
2	**Dr. Mindani, M. Ag** (Sekretaris)		2. .....
3	**Dr. H. Zulkarnain Dali, M.Pd** (Anggota)		3. .....
4	**Dr. Riswanto, Ph. D** (Anggota)		4. .....

Mengetahui,
Plt. Rektor IAIN Bengkulu

Dr. H. Zulkarnain Dali, M.Pd
NIP. 196201011994031005

Bengkulu, Agustus 2021
Plt. Direktur IAIN Bengkulu

Prof. Dr. H. Rohimin, M.Ag
NIP. 19640531 199103 1 001

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU

PROGRAM PASCASARJANA

Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Bengkulu Tlp. (0736) 53848 Fax. (0736) 53848

PERSETUJUAN PEMBIMBING

SETELAH UJIAN TESIS

PEMBIMBING I,	PEMBIMBING II,
Prof. Dr. H. Rohimin,M.Pd NIP.196405311991031001	Dr. Qolbi Khairi,M.Pd.I NIP. 198107202007101003

Mengetahui

Ketua Prodi PIAUD,

Dr. Husnul Bahri, M. Pd

NIP. 196209051990021001

Nama : Yuni Hana Lestari

NIM : 1911750008

Tangal Lahir : 18 Januari 1998

SURAT PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Yuni Hana Lestari

NIM : 1911750008

Program Studi :Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis yang berjudul " *Pengembangan Media Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Linguistik Verbal Anak Usia 4-5 Tahun* " adalah asli hasil karya atau penelitian yang saya buat sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari di ketahui tesis ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu, 2021

Yang Menyatakan,

Yuni Hana Lestari

Nim. 1911750008

MOTTO

Jangan bandingkan prosesmu dengan proses orang lain.

Karna yang baik belum tentu baik . Nikmati prosesnya karna allah

telah mengatur dengan porsinya masing-masing

(Yuni Hana Lestari)

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LINGUISTIK VERBAL ANAK USIA 4-5 TAHUN

Penulis :
Yuni Hana Lestari
1911750008

Pembimbing :
1. Dr. Qalbi Khairi,M.Pd.I
2. Prof. Dr. H. Rohimin,M.Pd

Masalah yang timbul berkaitan dengan penelitian ini adalah kurangnya media dan stimulasi media pembelajaran yang mendukung untukmeningkatakan kemampuan lingusitik verbal anak usia 4-5 tahun. Rumusan dalam penelitian ini adalah 1) bagaimana kemampuan lingusitik verbal pada anak usia 4-5 tahun 2) bagaimana pengembangan media animasi dalam meningkatkan kemampuan linguistik verbal pada anak usia 4-5 tahun. Penelitian ini termasuk jenis penelitian penegmbangan dengan menggunakan model Borg & Gall dimana terdapat sepuluh tahap yaitu potensi dan masalah,pengumpulan data,desain produk, validasi desain, ujicoba produk, revisi produk, ujicoba produk , revisi produk , ujicoba produk , revisi produk , hasil produk. Dengan menggunakan metede penelitian ini ialah metode observasi,wawancara, angket .

Hasil dari penelitian ini menunjukan bahwa produk media anaimasi berbasis video dapat meningkatkan kecerdasan linguistik verbal anak usia 4-5 tahun yang awalnya data pre test dengan persentase 36,07% dan penilaian kedua post test dengan persentase 88,92% disini terlihat meningkat sebanyak 52,82% dapat di simpulkan bahwa media pengembangan animasi berbasis video dapat meningkatkan kecerdasan linguistik verbal anak usia 4-5 tahun di paud Amoura .

Kata Kunci : Media Animasi, Kemampuan lingustik verbal , Anak Usia 4-5 Tahun

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan tesis ini dengan judul: **"Pengembangan Media Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Linguistik Verbal Anak Usia 4-5 Tahun "**. Sholawat dan salam semoga senantiasa dilimpahkan kepada junjungan dan uswatun khasanah kita, Nabi Muhammada SAW. Serta kepada keluarga, sahabat dan para pengikutnya hingga akhir zaman.

Penulis sangat menyadari bahwa penyusun skripsi ini tidak terlepas dari adanya bimbingan dari berbagai pihak, untuk itu izinkan penulis menghaturkan banyak terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. H. Zulkarnain Dali,M.Pd, selaku plt Rektor IAIN Bengkulu, yang telah memfasilitasi dalam menimba ilmu pengetahuan di IAIN Bengkulu.
2. Bapak Prof. Dr. H. Rohimin, M.Ag selaku Direktur Program Pasacsarjana IAIN Bengkulu yang selalu mendorong keberhasilan penulis.
3. Bapak Dr. Husnul Bahri, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini (PIAUD) Program Pascasarjana IAIN Bengkulu.
4. Bapak Prof. Dr. H. Rohimin, M.Ag selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan nasehat dan dorongan dalam menyelesaikan penulisan tesis ini.
5. Bapak Dr. Qalbi Khairi,M.Pd.I selaku Pembimbing II yang telah membimbing penulis, mengarahkan dan meluangkan waktu dengan sabar.

6. Kepala sekolah PAUD Amoura desa talang tinggi kecamatan muarapayang kabupaten lahat yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengadakan penelitian di sekolah tersebut.
7. Semua pihak dan Staf IAIN yang telah memberikan bantuan dalam rangka penyusunan tesis ini dan Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu dalam kata pengantar ini.

Penulis juga menyadari bahwa penulisan tesis ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran sangat penulis harapkan. Semoga tesis ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Bengkulu, 2021

Penulis,

. **YUNI HANA LESTARI**
NIM
1911750008

BAB 1
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak sejak lahir sampai usia enam tahun diberikan rangsangan Pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan selanjutnya, hal ini merupakan suatau upaya untuk pembinaan oleh pendidikan anak usia dini (UU No.20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 14). Pendidikan anak usia dini biasanya dilakukan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, dan atau informal. Jalur pendidikan formal yang bisa dilalui bagi anak usia diniyaitu Taman Kanak-kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA), atau ada jalur pendidikan yang sederajat lainnya. Lalu jalur pendidikan nonformal yang bisa dilalui bagi anak usia dini yakni seperti Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), dan ada juga yang sederajat lainnya, sedangkan yang untuk jalur pendidikan informal yang bisa dilalui untuk anak usia dini seperti pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan (pasal 28 ayat 2-5).

Tumbuh kembang atau perkembangan dapat diartikan sebagai tahapan perubahan kuantitatif dan kualitatif seseorang dalam proses

kehidupan setiap manusia, dimulai dari masa konsepsi, masa bayi, masa kanak-kanak, masa anak, masa remaja, sampai masa dewasa.[1]

Perkembangan anak usia dini berjalan cepat, bahkan lebih cepat dari usia sesudahnya. Ini berkaitan dengan optimalisasi fungsi sel-sel saraf (neuron). Untuk berkembang optimal terhadap seluruh aspek perkembangan seorang anak membutuhkan proses secara berkelanjutan.[2]

Adapun tujuan dari pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya agar menbantu anak didik dalam mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak , baik psikis maupun fisik yang mencangkup moral dan nilai agama, fisik motorik, kognitif, sosial, emosional, bahasa, kemandirian, dan seni untuk kesiapan anak memasuki pendidikan sekolah dasar, karena pada dasarnya anak-anak di taman kanak-kanak terutama yang berada di TK B disiapkan untuk lebih matang tumbuh kembangnya untuk memasuki pendidikan selanjutnya atau ke sekolah dasar. Mulai berkembang pesatnya ilmu pendidikan pada saat ini salah satunya adalah PAUD yang mana lebih fokus pada membahas pendidikan untuk anak usia 0-6 tahun (Suyanto,2005). Pendidikan untuk anak usia dini perlu dikhususkan karena anak usia dini memiliki karakteristik atau sifat yang tidak dengan anak yang berusia diatasnya.

---

[1]Syamsu Yusuf dan Nani M. *Sugandhi. Perkembangan Peserta Didik,(*Jakarta:Raja Grafindo Persada,2014)h.1

[2]Masnipal, *Menjadi Guru PAUD*, (Bandung, PT Remaja Rosdakarya,2018)h.15

Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) adalah suatu lembaga pendidikan yang bersifat formal, yang didirikan untuk anak sebelum memasuki ke jenjang pendidikan selanjutnya yaitu sekolah dasar atau yang sederajat lainnya.Lembaga ini merupakan lembaga yang dianggap penting untuk mengembangkan potensi anak agar mereka dapat menyiapkan secara optimal. Mengembangkan sumber daya manusia akan lebih mudah jika dilakukan sejak usia dini sehingga membuat PAUD akan mendapatkan perhatian yang sangat luar biasa dan PAUD mulai berkembang dengan pesat. *Golden Age*a tau masa emas adalah masa dimana saat yang paling tepat bagi seorang anak untuk memperoleh pendidikan yang sesuai dengan usianya.[3]

PAUD memiliki tujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak sejak dini agar anak dapat menyesuaikan lingkungan yang ada di sekitarnya, anak belum bisa mengerti sopan santun, tata kerma, aturan, etika, norma, dan berbagai hal terhadap dunia yang sangat luas ini. Pengalaman yang didapatkan anak mungkin akan membentuk pengalaman-pengalaman yang akan didibawa anak seumur hidupnya, sehingga pada bidang pendidikan ini anak usia dini sangat memerlukan langkah-langkah yang tepat untuk membekali pengalaman pada anak sejak dini. Pengalaman yang diperoleh anak ketika mereka memasuki jenjang pendidikan yaitu saat anak berada di sekolah.Anak-anak memperoleh pengalaman baru selain di rumah yaitu di sekolah, mereka juga

[3]Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini* (Bandung,Remaja Rosdakarya,2014)h.24

memperoleh pengalaman di lingkungan sekolah seperti halaman sekolah dan lingkungan yang ada disekitar sekolah.Pembelajaran yang diberikan sekolah pun bermacam-macam sehingga membuat anak memperoleh pengetahuan serta wawasan baru dari luar rumah. Bloon berpendapat bahwa IQ (intelligence quotient) atau kapasitas kecerdasan berkembang pada masa nak-anak dengan 20% saat usia 1 tahun, mencapai 50% pada saat anak berusia 4 tahun yang mana hal tersebut merupakan massa puncak perkembangan otak anak usia dini.[4]

Kapasitas itu akan meningkat hingga 80% pada usia delapan tahun dan menunjukan pentingnya memberikan rangsangan pada anak usia dini. Mengenalkan linguistik verbal pada anak harus sesuai dengan tahapan umur dan perkembangannya, tapi mengenalkan linguistik verbal harus dengan suasana dalam keadaan bermain.

Pada anak usia dini perkembangan bahasa seharusnya sudah mencapai kemampuan berbahasa yang mengagumkan, dan mampu mengolah kosa sata secara teratur. Kemampuan berbahasa pada usia Taman Kanak-aanak bukan pada fase membeo akan tetapi pada usia Taman Kanak-anak, seorang anak sudah mampu membedakan kosa kata yang harus diungkapkannya terhadap orang yang dihadapinya dan bahkan sudah mampu untuk mengungkapkan gagasannya, hal itu terjadi karena kemampuan berpikir anak sudah mulai

[4]Suyadi *Implementasi dan Inovasi Kurikulum Paud* 2013, (Bandung , Remaja Rosdakarya,2015)h.28

berkembangang serta proses berbahasa anak mempengaruhi oleh factor usia, keluarhga dan lingkungan sekitarnya.

Kecerdasan linguistik verbal dapat diartikan sebagai kemampuan untuk berpikir dalam bentuk kata-kata lalu menggunakan bahasa untuk mengekpresikan serta menyampaikan makna kompleks. Sedangkan berdasarkan pengertian lain, kecerdasan linguistik verbal yakni anak mampu mengekpresikan apa yang dipikirkannya, baik secara lisan maupun tulisan mcontohnya mengajukan pertanyaan, mengemukakan pendapat, bercerita dan menyampaikan ide/gagasan.

Kecerdasan linguistik anak usia dini melibatkan keseluruhan yang diperoleh dalam belajar dan beradaptasi dengan lingkungan. Pada hakikatnya setiap anak memiliki keceradasan linguistik akan tetapi sejauh mana kemampuan tersebut berkembang tergantung pada stimulasi yang diberikan. Dalam menumbuhkan kecerdasan Linguistik pada anak usia dini, proses pembelajarannya sangat membutuhkan media untuk mendukung perkembangan kecerdasan anak, media belajar haruslah media yang bernilai edukatif yang dapat merangsang daya piker anak dan menarik minat belajar anak. [5]

Kecerdasan linguistik adalah kemampuan untuk menggunakan kata-kata secara efektif, baik secara lisan maupun tulisan.Kecerdasan ini mencakup

[5]Ahmad Susanto. *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana,2011)h.79

kepekaan terhadap arti kata, urutan kata, suara, ritme dan intonasi dari kata yang di ucapkan.Termasuk kemampuan untuk mengerti kekuatan kata dalam mengubah kondisi pikiran dan menyampaikan informasi.[6]

Taman Kanak-kanak (TK) merupakan salah satu bentuk layanan yang digunakan oleh Paud Amoura desa Talang Tinggi yang mengarah pada Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasar 28 yang menyatakan bahwa PAUD jalur pendidikan formal adalah pendidikan yang berstruktur sebagai upaya pembinaan dan pengembangan anak berusia empat sampai enam tahun. Taman Kanak-kanak secara umum berfungsi dalam mengenalkan aturan dan menanamkan disiplin, menumbuhkan sikap dan perilaku yang baik sejak dini, mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan bersosialisasi, mengembangkan keterampilan, kreativitas dan kemampuan yang dimiliki secara optimal serta menyiapkan anak dalam pertumbuhan serta perkembangan untuk memasuki pendidikan dasar yang matang, dengan cara mengembangkan program kegiatan yang mengacu Kurikulum K13.[7]

Melalui Kurikulum k13, PAUD Amoura dapat menyusun program kegiatan TK secara holistik, saintifik, dan sistematis, dimana semua aspek pengembangan sangat diperlukan dalam membangun potensi-potensi yang

[6]Lita Rahayu, Chandra Kesuma, *Perancangan Animasi Interaktif Mengenal Jam Dan Waktu Guna Melatih kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini*, (Jurnal Ilmiah Evolusi Vol. II No.1 Maret 2014)
[7]Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 28

ada di dalam diri anak di antaranya aspek nilai-nilai moral dan agama, sosial emosianal, fisik motorik, kognitif, bahasa dan seni. Pengembangan program pembelajaran merupakan bagaian penting dalam proses pendidikan yaitu melalui perencanaan, pendekatan, strategi, model pembelajaran, penilaian yang disusun secara sistematis dan berorientasi pada prinsip-prinsip pada tumbuh kembang anak.

Tenaga pendidik yang profesional di suatu lembaga pendidikan anak usia dini harus mampu melakukan sesuatu kegiatan secara efektif dan efesien. Anak harus memiliki kemampuan yang paling awal yaitu kemampuan berbahasa dan berbicara atau yang bisa disebut dengan kecerdasan linguistik verbal.Kecerdasan linguistik verbal merupakan kemampuan untuk berpikir dalam bentuk kata-kata dan menggunakan bahasa lalu mengekpresikan serta menghargai makna yang kompleks. Sedangkan berdasarkan penertian lain, kecerdasan linguistik verbal merupakan anak yang mampu mengekpresikan apa yang ada dipikirkannya, baik secara lisan maupun tulisan seperti anak mengajukan pertanyaan, mengemukakan pendapat, bercerita dan menyampaikan ide/gagasan. Metode yang dapat digunakan dalam mengembangkan kecerdasan linguistik verbal salah satunya adalah dengan menggunakan media animasi.Berdasarkan pernyataan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa melalui linguistik verbal dapat memicu mengembangkan

kecerdasan menggunakan bahasa anak, dapat membantu merangsang anak dapat berbicara dan bercerita dan mengungkapan isi hati.

Animasi merupakan gambar bergerak yang merupakan imbas dari kemajuan IPTEK.Penggunaan animasi titik lepas dari peran komputer.Animasi dapat dihasilkan melalui grafit 3D maupun 2D.Penggunaan animasi dengan bantuan komputer sebagai media pembelajaran memiliki banyak kelebihan.Salah satunya adalah dapat menmbah kesan reaslisme dan merangsang siswa untuk merespon dengan adanya warna dan grafik.

Berdasarkan hasil observasi awal kemampuan linguistik verbal anak usia dini masih di bilang kurang berkembang, ini disebabkan oleh beberapa factor, diantaranya : kurangnya media belajar yang berkaitan dengan mata pelajaran linguitik verbal, kurang optimalnya guru dalam memanfaatkan media pembelajaran yang ada di paud, kurangnya pemahaman anak memahami mengenai konsep linguistik verbal, media yang selama ini digunakan hanya media yang seadaanya dan kurang *up to date* . Sehingga menyebabkan anak merasa jenuh dan bosan dalam belajar, dan menjadi salah satu faktor kurang berkembangnya hasil belajar linguistik verbal anak.

Selain itu, permasalahan yang terjadi saat ini kecerdasan linguistik verbal anak belum berkembang dengan baik dan maksimal sesuai kompetensi

dasar dan kurikulum K13.Hal ini dipengaruhi oleh kegiatan pembelajaran yang diterapkan belum maksimal, terlihat beberapa anak yang belum terampil dalam berbicara seperti mengulangi kalimat sederhana dan kurang keberanain anak dalam berpendapat.[8]

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis tertarik untuk mengkaji, penting dan perlu diteliti untuk menguraikannya dalam lingkup permasalahan yang lebih luas terhadap **"Pengembangan Media Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Linguistik Verbal Anak Usia 4-5 Tahun".**

B. Identifikasi Masalah

Beradasarkn uraian latar belakang tersebut, peneliti mengidentifikasi permasalahan yang timbul berkaitan dengan penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

1. Kurangnya media dan fasilitas yang mendukung pembelajran bahasa sehingga respon anak untuk berbicara dan berani mengungkapkan kata msih terbilang lambat.
2. Guru belum menggunakan metode yang tepat untuk meningkatkan kemampuan linguistik verbal pada anak.
3. Kurangnya stimulasi media pembelajan bahasa melalui media yang ada

[8]Hasil Observasi awal penulis di salah satu paud di kota bengkulu

C. Batasan Masalah

Dalam penulisan peneliti ini penulis menentukan batasan masalah untuk memfokuskan pada permasalahan yang ada. Adapun yang menjadi batasan masalah adalah pengembangan media animasi untuk meningkatkan kemampuan linguistik verbal pada anak usia 4-5 tahun.

D. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang menjadi pokok permasalah :

1. Bagaimana kemampuan linguistik verbal pada anak usia 4-5 tahun?
2. Bagaimana pengembangan media animasidalam meningkatkan kemampuan linguistik verbal pada anak usia 4-5 tahun?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kemampuan linguistik verbal pada anak usia 4-5 tahun
2. Untuk mengetahui pengembangan media animasidalam meningkatkan kemampuan linguistik verbal pada anak usia 4-5 tahun

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat teoritis dan praktis bagi. Adapun Manfaatnya dari penelitian ini ada dua bagian, yaitu :

1. Manfaat Teoritis

   penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam media belajar serta dapat menambah wawasan bagi civitas akademisi, khususnya mahasiswa pendidikan islam anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

   penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan bagi para peneliti berikutnya dan mahasiswa untuk mengetahui lebih jauh mengenai pengembangan Alat Permainan sebagai model pembelajaran dalam mendidika anak usia dini

   a. Bagi anak

      Melatih anak untuk dapat mengembangkan kemampuan pengembangan linguistik verbal melalui media animasi.

   b. Bagi pendidik

      1. Pendidik dapat mengembangkan metode yang tepat dalam pengembangan kemampuan linguistik verbal melalui media animasi.
      2. Dapat mengembangkan beberapa aspek perkembangan.

   c. Bagi lembaga

      Dapat memberikan masukan terhadap kegiatan pengembangan media animasi car pada anak usia dini.

   d. Bagi mahasiswa

      1. Melatih mahasiswa dalam melakukan penelitian
      2. Mengembangkan kemampuan dalam menganalisis sesuatu kegiatan dilembaga PAUD.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Pustaka

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam arti media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Jadi, media adalah sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. [9]

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berati tengah, perantara, atau pengantar. *Association of Education and Communication Technology* (AECT) memberikan definisi media sebagai sistem transmisi (bahan dan peralatan) yang tersedia untuk menyampaikan pesan tertentu. Media adalah suatu sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari seorang komunikator kepada

[9]Sutirman. *Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013),h.13

komunikan[10].Berbagai media yang mampu menyalurkan informasi dari sumber informasi ke penerima[11].

Media pembelajaran adalah sebuah teknologi pembawa informasi yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajran, media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyalurkan suatu materi pelajaran.[12]

Media sebagai perantara yang mengantar informasi dari sumber kepada penerima. Dengan demikian televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah tergolong media. Apabila media tersebut membawa pesan-pesan atau informasi yang mengandung maksud dan tujuan pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.[13]

Media dalam pembelajaran diartikan sebagai alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal. Dengan kata lain media pembelajaran yaitu sarana untuk meningkatkan proses belajar mengajar.[14]

Media pembelajaran berkembang dari waktu ke waktu, seiring

---

[10]*Uranto.* Komunikasi Perkantoran; Prinsip Komunikasi untuk Meningkatkan Kinerja Perkantoran, Cetakan I. (Yogyakarta: Media Wacana, 2005), h. 23

[11]Sutirman. *Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. ,h.15

[12]Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21,* (Bandung: Alfabeta, 2013) hal 160.

[13]Sutirman. *Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013),h.15

[14]http://*digilib.uin-suka.ac.id/.../BAB%20I,%20II,%20DAFTAR%20PUSTAKA.pdf, Pengaruh Pemanfaatan Media LCD Proyektor Terhadap Peningkatan Prestasi Maharah Kitabah di MTs Negeri Model Brebes Kelas V111,*.

dengan perkembangan teknologi yang ada . Beberapa ahli menggolongkan macam-macam media pembelajaran dari segi sudut pandang mereka yang berbeda-beda. Bretz membagi media menjadi tiga macam yakni media yang dapat didengar (audio), media yang dapat dilihat (video), dan media yang dapat bergerak. Media visual dikelompokkan lagi menjadi tiga yakni gambar visual, garis (grafis), dan simbol verbal. Selain menggolongkan media menjadi tiga macam di atas Bretz juga membagi media menjadi media transmisi dan media rekaman[15].

Kata media berasal dari bahasa*medius* yang artinya"tengah", perantara atau pengatar. Dalam bahasa Arab, media merupakan perantara atau pengantar informasi dari pengirim kepada penerima informasi.[16]

Media juga dapat diartikan sebagai pengantar atau perantara, diartikan juga sebagai pesan dari pengirim kepada penerima. Dalam dunia pendidikan dan pembelajaran, media diartikan juga sebagai alat dan bahan yang membawa informasi atau bahan pelajaran yang bertujuan mempermudah mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran cenderung diklasifikasikan ke dalam alat-alat grafis, fotografis, atau

[15]Sutirman. *Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013),h.15

[16]Azhar Arsyad,*Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2016),hal.3

elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.[17]

Media berdasarkan perkembangan teknologi, merupakan media dengan teknologi tradisional atau media dengan teknologi mutakhir. Media dengan teknologi tradisional meliputi (a) visual diam yang diproyeksikan berupa proyeksi *opaque* (tidak tembus pandang), proyeksi *overhead, slides, filmstrip;(b)* visual yang tidak diproyeksikan berupa gambar, poster, foto,*chart*s, grafik, diagram, pameran, papan info; (c) audio terdiri dari rekaman piringan dan pita kaset; (d) penyajian multimedia dibedakan menjadi slide plus suara dan multi image; (e) visual dinamis yang diproyeksikan berupa film, televisi video; (f) media cetak seperti buku teks, modul, teks terprogram, *workbook*, majalah ilmiah, berkala dan *hand out*; (g) permainan diantaranya teka-teki, simulasi, permainan papan; (h) realita dapat berupa model, *specimen*(contoh), manipulatif (peta, miniatur, boneka).[18]

b. Manfaat Media

Manfaat ataupun kegunaan dari media pembelajaran sangatlah berperan dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Berikut manfaat media pembelajaran:

[17]Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media,2016).hal 319-320

[18]Sutirman. *Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. h.15

1. Memperjelas penyampaian pesan supaya tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata tertulis atau lisan).
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra seperti:
   a) Objek yang terlalu besar, bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film atau model.
   b) Objek yang terlalu kecil, bisa dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film atau gambar.
   c) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography.*
   d) Kejadian atau peristiwa yang terjadi dimasa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal.
   e) Objek yang terlalu kompleks dapat disajikan dengan model, diagram dan lain-lain.

Secara lebih khusus, sebagaimana dikutip oleh Tini Prastini Mengindentifikasikan delapan manfaat media dalam pembelajaran, yakni :[19]

1. Penyampaian lebih baku
2. Pembelajaran cenderung lebih menarik
3. Pembelajaran lebih menjadi interaktif

[19]Sutirman. *Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013),h.15

4. Lama waktu saat pembelajaran bisa di kurangi
5. Kualitas hasil belajar anak lebih meningkat
6. Pembelajaran dapat berlangsung dimana saja dan kapan saja.
7. Sikap positif anak terhadap materi belajar dan kegiatan belajar mengajar dapat ditingkatkan lagi.
8. Peran guru dapat mengubah ke arah yang lebih optimal.

Dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif peserta didik. Dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk:

1) Menimbulkan gairah/semangat belajar.
2) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan.
3) Memungkinkan peserta didik, belajar sendiri-sindiri menurut kemampuan dan minatnya.
4) Memudahkan untuk menggali informasi yang dibutuhkan.

Selain manfaat media berikut dapat kita lihat dampak positif dari penggunaan media sebagai sarana dan prasarana pembelajaran yakni:

1) Penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku
2) Kegiatan pembelajaran bisa lebih
3) Kegiatan pembelajaran lebih menjadi interaktif
4) Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat

5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana diintegrasikan dengan baik.
6) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
7) Peran guru berubah menjadi ke arah yang lebih positif.

c. Fungsi Media

Media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat strategis dalam kegiatan pembelajaran. Seringkali terjadi banyaknya anak yang tidak atau kurang memahami materi pelajaran yang disampaikan guru atau kurang optimalnya pemberdayaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran yakni alat bantu yang dapat memperjelas, mempermudah, mempercepat penyampaian informasi atau materi pembelajaran kepada para peserta didik sehingga inti materi pelajaran secara utuh dapat disampaikan pada para peserta didik.

Selain itu juga fungsi media sebagai pengarah dalam pembelajaran, adalah sebagai media pengarah pesan atau materi apa yang akan disampaikan, atau kompetensi apa yang akan dikembangkan untuk dimiliki anak. Banyak pembelajaran tidak mencapai hasil prestasi belajar peserta didik dengan baik karena tidak memiliki atau hasil prestasi belajar peserta didik dengan baik karena tidak memiliki atau tidak optimalnya alay bantu

yang digunakan dalam pembelajaran.[20]

d. Bentuk-bentuk Media

Adapun bentuk-bentuk media yakni:

1) Media audio visual gerak

Media yang mempunyai unsur suara, gambar, garis, simbol dan gerak. Contohnya: TV dan film.

2) Media audio visual diam merupakan media yang unsurnya hanya suara, gambar, garis dan simbol. Contohnya: film rangkai bersuara dan buku ber-suara.

3) Media audio semi-gerak merupakan media yang mengandung unsur suara, garis, simbol dan gerak. Contohnya: audio *pointer*.

4) Media visual gerakyaitu media yang mengandung unsur gambar, garis, simbol dan gerak. Contohnya: film bisu.

5) Media visual diam yaitu media yang mempunyai unsur gambar, garis dan simbol. Seperti : gambar, film rangkai, halaman cetak dan *microfilm*.

6) Media semi gerak merupakan media yang unsurnya hanya garis, simbol dan gerak. Contohnya: *teleautograph.*

7) Media audio yaitu media yang unsurnya cuma suara saja. Contohnya: piringan radio dan pita radio.

[20]Rusman, *Belajar Dan Pembelajan Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana,2017), hal 216

8) Media cetak yaitu media yang unsurnya hanya simbol saja.

e. Karakteristik Atau Ciri Media

Menurut Gerlach dan ely ada 3 ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu melakukannya.

1. Ciri fiksatif

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan , melestarikan , merekomendasikan suatu peristiwa atau objek. Ciri ini amat penting bagi guru karena kejadian atau objek yang telah direkam dengan format mdia yang ada dapat digunakan setiap saat bahkan dapat ditansfer dalam format lainya. Peristiwa yang kejadiannya hanya sekali dapat diabadikan dan disusun kembali untuk keperluan kegiatan pembelajaran.

2. Ciri manipulatif

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu lama dapat disajikan kepada siswa dalam waktu sekejap dengan teknik pengambilan gambar time lapse recording. kemampuan media dari ciri manipulatif memerlukan perhatian lebih karena apabila terjadi kesalahan penafsiran, sehingga dapat merubah sikap siswa ke arah yang tidak diinginkan.

3. Ciri Distributif

Ciri ini memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.[21]

f. Unsur-unsur media

Media audio-visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media auditif (mendengar) dan visual (melihat). Media Audiovisual merupakan sebuah alat bantu audiovisual yang berarti bahan atau alat yang dipergunakan dalam situasi belajar untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menularkan pengetahuan, sikap, dan ide.

Unsur-unsur yang terdapat dalam media audio visual antara lain:[22]

1) Suara

Multimedia tanpa bunyi disebut unimedia. Bunyi atau audio dalam multimedia. Bunyi memainkan peranan penting dalam teknologi multimedia saat ini. Terdapat berbagai cara yang dapat digunakan agar dalam suatu multimedia terdapat suara manusia. Antara lain dengan cara merekam menggunakan microphone atau pengeras suara yang telah tersedia pada setiap komputer. Di dalam sebuah tampilan slide

[21]Rusman, *Belajar dan pembelajan berbasis komputer, (Bandung : Alfabeta* , 2013),
[22]Azhar. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2014),h.78

multimedia pembelajaran bisa kita sisipkan berbagai macam suara yang bisa menjadikan tampilan itu lebih menarik untuk diikuti.[23]

Bunyi menghapuskan perasaan janggal dan seolah-olah pengguna sedang berkomunikasi dengan manusia lain dan bukan dengan mesin. Dahulu suara berbentuk data atau sinyal analog yang direkam kedalam pita kaset, saat ini telah berkembang menjadi sinyal digital yang dapat disimpan dalam media penyimpanan komputer.. Sedangkan dari segi kualitas audio yang baik, saat ini format mp3 merupakan pilihan yang

terbaik. Disamping kapasitas file yang relatif kecil, suara yang dihasilkan juga cukup bagus. Untuk audio digital ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan kita. *Software* yang dapat digunakan untuk mengolah audio antara lain *Adobe Audition, Cool Edit, Sony Sound Forge*, dan lain sebagainya.[24]

2) Animasi

Animasi adalah salah satu elemen multimedia yang cukup menarik, karena animasi membuat sesuatu seolah-olah bergerak. Animasi merupakan rangkaian sejumlah gambar yang ditampilkan secara bergantian. Animasi tidak hanya berguna untuk film saja, dalam dunia situs web, animasi digunakan untuk memberikan sentuhan manis pada situs. Sedangkan dalam dunia pendidikan, animasi dapat

[23]Azhar. *Media Pembelajaran*. h.80
[24]Azhar. *Media Pembelajaran*. h.80

digunakan sebagai alat bantu penjelasan agar orang-orang yang diajar bisa lebih memahami maksud suatu konsep. Animasi dibagi dalam 2 kelas besar yaitu animasi 3 Dimensi dan animasi 2 Dimensi. *Software* yang dapat digunakan dalam membuat animasi cukup banyak diantaranya adalah *Flash MX*, *Swish MX*, *Blender*, untuk animasi 2D sedangkan *3DS Max*, *Maya 3D*, Alias Maya, dan *Autocad* merupakan software yang dapat digunakan untuk membuat animasi 3D[25].

3) Grafik

Grafik boleh didefinasikan sebagai sebuah lukisan, pencetakan, gambar atau huruf dengan menggunakan berbagai media secara manual atau menggunakan teknologi komputer. Seni grafik berkomputer digunakan secara meluas dalam dunia kejuruteraan, industri berat, animasi dan perfilman. Teknik ini dapat menampakkan atau menvisualkan suatu imaginasi seseorang pada monitor komputer. Software yang dapat digunakan untuk mendesain atau melakukan manipulasi gambar digital adalah *Corel Draw* dan *Corel Photo* yang telah mencapai versi 13, *Adobe Photoshop*, *Paint*, *ACDSee*, dan lain sebagainya. Format gambar yang didukung dalam multimedia cukup beragam mulai dari BMP, JPG, tiff, ico,PNG, dan lain sebagainya. [26]

[25]Imas dan Berlin. *Model Pembelajaran Untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru.* (Jakarta: katapena, 2015), h.109

[26]Azhar. *Media Pembelajaran*. h.81

4) Teks

Teks adalah sejenis data yang paling mudah dan memerlukan sedikit ruang untuk mengingat. Teks boleh digunakan dalam berbagai sub bidang untuk memberi penjelasan kepada suatu perkara dalam bentuk bacaan. Text berfungsi untuk memperkokoh media-media lain. Teks merupakan sarana penyampaian informasi. Penggunaan teks dalam multimedia tergantung pada karakteristik multimedia tersebut. Sebuah game multimedia tidak memerlukan teks yang banyak, sebaliknya sebuah multimedia ensiklopedi membutuhkan teks yang banyak. Langkah-langkah media audio visual:

a) Guru memahami materi/bahan ajar yang akan disampaikan
b) Guru memilih media yang akan digunakan, bisa televise atau *video cassette*
c) Guru membuat media yang sesuai dengan materi/bahan ajar, media ini hendaknya memiliki suara yang dapat didengar oleh seluruh sisiwa dan gambar yang dapat dilihat oleh seluruh siswa
d) Menyiapkan proses belajar
e) Memastikan media berjalan sesuai dengan harapan
f) Menyiapkan siswa kemudian menjelaskan kepada siswa apa yang harus mereka lakukan pada saat pembelajaran
g) Setelah segala persiapan selesai baik dari siswa, media, bahan dan guru. Barulah guru memulai pelajaran

h) Guru mulai menggunkan media

Setelah penyampaian materi selesai, guru bersama siswa secara bersama mengulas kembali materi yang telah dipelajari bersama kemudian menyimpulkan[27]

2. Media Animasi

a. Pengertian Media Animasi

Animasi atau lebih dekatnya disebut dengan film animasi yaitu film yang merupakanhasil dari pengolahan gambar tangansehingga menjadi gambar yang bisa bergerak[28], dengan bantuan komputer dangrafika komputer, pembuatan film animasi iniumenjadi sangat mudah dancepat. Flash adalah sebuah alat untuk membuatweb site yang interaktif dan web site yangdianimasikan. Animasi flash merupakan gambar bergerak yang dibuat dengan menggunakan alat agar membuat website yang interaktif dan web yangdianimasikan.

Media animasi jenis mediavisual audio, ini karena terdapat gambar bergerak dan suara.

Pembelajaran audio visual diartikan sebagai produksi danpemanfaatan bahan yang berkaitandengan pembelajaran melaluipenglihatan dan pendengaran yangsecara eksklusif tidak selalu

[27]Azhar. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2014),h.78
[28]www.wikipedia.com (diakses pada 28 April 2020 pukul 21.00 Wib)

harusbergantung kepada pemahaman kata-kata dan simbol-simbol sejenis.[29]

Media animasi pembelajaran merupakan media yang berisi kumpulan-kumpulan gambar yang diolah menjadi sedemikian rupa sehingga menciptakpan gerakan yang dilengkapi dengan audio atau suara sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesab atau informasi pembelajran.

Media animasi pembelajaran dapat digunakan sebagai media ajar yang siap di gunakan kapanpun untuk menyampaikan materi pembelajaran anak.[30]

Animasi adalah gambar bergerak yang menjadi hasil dari kemajuan IPTEK. Penggunaan animasi tidak lepas dari peran komputer. Animasi dapat dihasilkan melalui grafik 3D maupun 2D. Penggunaan animasi dengan bantuan komputer sebagai media pembelajaran memiliki banyak kelebihan. Salah satunya adalah dapat menambah kesan realisme dan merangsang siswa untuk merespon dengan adanya warna dan grafik.

Berdasarkan uraian yang telah disebutkan di atas, peneliti dapatmemahami bahwa animasi yang ada membuat siswa lebih mengingat materi lebih lama, gambar-gambar yang ada dapat

[29]Kamrianti Ramli, *Media Animasi,* (Sumber: https://kamriantiramli.wordpress.com diunggah paada 02/04/2015, dan diakses pada 30/04/2020 pukul 21.00 Wib

[30]Dila Lestari, dkk, *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pelajaran Menggambar Bentuk Bidang Kompetensi Keahlian Teknik Gambar Bangunan Di SMKN 4 Tangerang Selatan,* (Jurnal Pendidikan Teknik Sipil, Volume 6, No 2, Agustus 2017), h. 5

memperjelas materi yang belum dipahami. Tetapi apabila penggunaannya tidak sesuai maka animasi juga dapat mengalihkan perhatian dari substansi materi yang disampaikan ke hiasan animatif yang justru tidak penting. Media animasi ini disampaikan dengan menggunakan bantuan komputer.

b. Kelemahan dan Kelebihan Media Animasi

Dalam metode pembelajaran menggunakan animasi ini tentunya ada hal-hal yang dianggap menguntungkan dan hal-hal yang dianggap kelemahan.[31]

1) Kelemahan

(a) Mememerlukan kreatifitas dan keterampilan yang cukup memadai untuk mendesain animasi yang dapat secara efektif digunakan sebagai media pembelajaran

(b) Memerlukan software khusus untuk membukanya

(c) Guru sebagai komunikator dan fasilitator harus memiliki kemampuanmemahami siswanya, bukan memanjakannya dengan berbagai animasi pembelajaran yang cukup jelas tanpa adanya usaha belajar dari mereka atau penyajian informasi yang terlalu banyak dalam satu frame cenderung akan sulit dicerna siswa.

[31] Kamrianti Ramli, *Media Animasi*, (Sumber: https://kamriantiramli.wordpress.com diunggah paada 02/04/2015, dan diakses pada 30/04/2020 pukul 21.00 Wib

2) Kelebihan[32]

(a) Memudahkan guru untuk menyajikan informasi mengenai proses yang cukup kompleks dalam kehidupan, misalnya siklus nitrogen, respirasi aerob, sistem peredaran darah dan proses lainnya.

(b) Memperkecil ukuran objek yang cukup besar dan sebaliknya seperti hewan dan mikroba.

(c) Memotivasi siswa untuk memperhatikan karena menghadirkan daya tarik bagi siswa terutama animasi yang dilengkapi dengan suara.

(d) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.

(e) Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.

(f) Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

c. Penggunaan Media Animasi dalam Pembelajaran

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi,khususnya teknologi informasi sangat berpengaruh terhadap penyusunan dan implementasi strategi pembelajaran. Melalui kemajuan tersbut para guru dapat

[32]Kamrianti Ramli, *Media Animasi*, (Sumber: https://kamriantiramli.wordpress.com diunggah paada 02/04/2015, dan diakses pada 30/04/2020 pukul 21.00 Wib

menggunakan berbagai media sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Dengan menggunakan media komunikasi bukan saja dapat mempermudah dan mengefektifkan proses pembelajaran,akan tetapi juga bias membuat proses pembelajaran lebih menarik. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi.

Dalam suatu proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu komponen pesan itu sendiri yang biasanya berupa materi pelajaran. Kadang-kadang dalam proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi. Artinya, materi pelajaran atau pesan yang disampaikan guru tidak dapat diterima oleh siswa dengan optimal, artinya tidak seluruh materi pelajaran dapat dipahami dengan baik oleh siswa, lebih parah lagi siswa sebagai penerima pesan salah menangkap isi pesan yang disampaikan. Untuk menghindari semua itu, maka guru dapat menyusun strategi pembelajaran.[33]

Media animasi dalampembelajaran bertujuan untukmemaksimalkan efek visual danmemberikan interaksi berkelanjutansehingga pemahaman bahan ajarmeningkat serta memiliki kemampuanuntuk dapat memaparkan sesuatu yangrumit atau komplek untuk dijelaskanhanya dengan gambar dan kata-katasaja.[34]

---

[33]Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan,* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2007), h. 75

[34]Dila Lestari, dkk, *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pelajaran Menggambar Bentuk Bidang Kompetensi Keahlian Teknik Gambar*

Untuk mengetahui hasil belajar siswa, yakni melalui pengamatan aktivitas siswa selama proses pembelajaran dan melalui pemberian penilaian atau evaluasi. Penilaian atau evaluasi adalah suatu upaya untuk mengetahui berapa banyak hal yang telah dimiliki oleh siswa dari hal-hal yang telah diajarkan. Evaluasi memiliki beberapa tujuan antara lain :[35]

(1) Memberikan informasi tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajar melalui berbagai kegiatan belajar.
(2) Memberikan informasi yang dapat digunakan untuk membinan kegiatan-kegiatan belajar lebih lanjut, baik keseluruhan maupun individu
(3) Memberikan informasi yang dapat digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa dan menyarankan kegiatan-kegiatan remedial
(4) Memberikan informasi yang dapat digunakan sebagai dasar untuk mendorong motivasi belajar siswa dengan cara mengenal kemajuan sendiri dan merangsangnya untuk melakukan upaya perbaikan.

3. Konsep Linguistik Verbal

a. Pengertian Linguistik Verbal

Kecerdasan Linguistik Verbal merupakan kemampuan untuk berpikir dalam bentuk kata-kata dan menggunakan bahasa untuk

---

Bangunan Di SMKN 4 Tangerang Selatan, (Jurnal Pendidikan Teknik Sipil, Volume 6, No 2, Agustus 2017), h. 5

[35] Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan,* h. 78

mengekspresikan serta menghargai makna yang kompleks.Parapengarang, penyair, jurnalis, pembicara, dan penyiar berita memiliki kecerdasan linguistik yang tinggi.[36]

Kecerdsan yang dimiliki oeleh para orator, negosiator, pengacara, negarawan , dan lainya. Seseorang yang mempunyai kemampuan kecerdasan lingustik yang tinngi dia bisa memperngaruhi banyak orang hanya dengan cara bahasanya. Gaya bahsa, tutur kata, gerak verbal, ekpresi ketita ddia berbicara semua mengandung daya tarik yang sangat luar biasa. Bahkan kemampuan kecerdasan ini dapat menyakinkan oarang lain mengenai segala hal yang diucapkan laksana "sabda'' yang mempunyai makna. Tidak heran jika seseorang mempunyai kemampuan kecerdasan linguistik yang tinggi, ketika mereka berorasi di tengah umum dan forum. Kata-katanya bisa membuat seluruh pendengarnya kagum.[37]

Sedangkan berdasarkan pengertian lainnya, kemampuan kecerdasan lingustik ialah suatu kecerdasan yang saling berkaitan dengan kepekaan pada bunyi, strukur, fungsi, makna dari bahasa. Kecerdasan ini sangat berhubungan dengan kemampuan membaca anak, menulis, bertukar pikiran , mengemukakan pendapat dan berargumentasi.

---

[36]Aprianti Yofita Rahayu, *Menumbuhkan Kepercayaan Diri Melalui Kegiatan Bercerita*, (Jakarta: PT Indeks, 2013), h. 3

[37] Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), h. 126

Pendapat lain menambahkan bahwa kemampuan linguistik memiliki empat keterampilan yaitu membaca, menyimak, menylis serta berbicara.[38]

Berdasarkan ciri-ciri kemampuan kecerdasan linguistik dapat juga diartikan bahwa sesorang yang memiliki kecerdasan linguistik ialah anak yang mengekpresikan apa yang ada di dalam pikirannya, baik secara lisan maupun tulisan. Sama halnya seperti memberikan pertanyaan, menjawab pertanyaan, bercerita, dan menyampaikan ide/gagasan. Gardner mengemukakan bahwa bahasa merupakan salah satu contoh kecerdasan manusia yang paling penting yang sangat dibutuhkan oleh setiap manusia. Dia menegaskan arti yang sangat penting retoris bahasa atau kemampuan untuk meyakinkan seseorang dari tindakan, potensi dalam ngulang bahasa dan kemampuan agar dapat menggunakan bahasa dalam mengingat daftar dan suatu proses. [39]

Tidak heran lagi sering kita temui anak di taman kanak-kanak bercerita. Mereka bercerita tentang apa yang mereka alami sendiri ataupun seorang yang ada di sekitarnya. Mereka sering bercerita agar dapat mengungkapkan apa yang sedang ada dalam pikiran mereka. Sikap ini bisa menstimulasi agar meningkatnya penggunaan bahasa dan berbicara kepada orang lain. Mereka mempunyai cara agar mereka bisa

---

[38]Fadlillah, *Buku Ajar Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2017), h. 142.

[39]Linda Campbell, *Multipple Intelligences Metode Terbaru Melesatkan Kecerdasan*, (Depok: Inisiasi Press, 2002), h. 10

menggunakan bahasanya ialah dengan cara mengekpresikan perasaan mereka. Ada bebebrapa anak yang mengalami keterlambatan dalam mengungkapkan perasaan dengan kata-kata tetapi mereka menunjukannya dengan cara perbuatan.

Terkadang mereka lebih mudah mengekspresikan perasaan boneka mereka sendiri daripada perasaan mereka sendiri. Yusuf menyatakan bahwasanya bahasa merupakan kemampuan untuk berkomunikasi dengan seseorang. Dalam pengertian ini, tercakup semua cara untuk bisa berkomunikasi, dimana pikiran dan perasaan dinyatakan dalam bentuk lambang atau simbol untuk mengungkapkan suatu pengertian, seperti dengan menggunakan lisan, tulisan, isyarat bilangan, lukisan dan mimik muka.

Smilansky dalam beaty menemukan tiga manfaat utama bahasa pada anak yaitu adalah :

1) Mencontoh orang dewasa berbicara
2) Berimajinasi situasi (terutama dialog)
3) Memulai permainan

Tiga kegukegunaan berbahasa juga dapat dilakukan di taman kanak-kanak melalui proses kegiatan mendongeng, bercerita dan menceritakan kembali kisah yang telah didengarnya, dan anak dapat berbagi

pengelaman ataupun dapat mengarang cerita Kecerdasan linguistik verbal anak usia dini dapat dilihat melalui kegiatan:[40]

1) Mengawasi kemampuan kemauan dan kemampuan berbicara anak. Seorang anak yang cerdas dalam kemampuan linguistik verbal ialah anak sangat suka berbicara. Anak sangat suka bercerita, dan anak juga pandai melucu dengan kata-kata mereka. Kita dapat melihat sebagaimana mereka bercerita dan mengekpresikan perasaan lewat dengan kata-kata yang mereka ucapkan dan mereka dapat mempengaruhi orang yang ada di sekitarnya..
2) Melihat kemampuan anak-anak yang suka melucu dengan kata-kata yang mereka ucapkan dan ekpresi wajah mereka
3) Melihat proses yang dilakukan kegiatandi kelas dan dapat dipahami dan diamati bahwasanya anak-anak yang suka bermain dengan huruf-huruf,contohnya menyusun puzzle *hur* seperti menyusun huruf, menukarkan huruf , lalu menebak kata dan proses kegiatan bermaian yang melibatkan kemampuan berbahasa, baik lisan maupun tulisan.
4) Memperhatikan reaksi kesenangan anak terhadap buku serta kemampuan mereka dalam menulis dan membaca.

   Salah satu cara belajar yang baik untuk anak-anak yang pandai dalam verbal linguistik ialah anak mampu mengucapkan dan mendengarkan dan melihat tulisan.[41]

[40]H.E. Mulyasa, *Manajemen Paud*, (Bandung: PT Remaja Rosdakakarya, 2012), h. 116

b. Ciri- ciri kecerdasan linguistik verbal

Ciri-ciri seorang yang mempunyai kemampuan kecerdasan linguistik verbal ialah :

1) Senang dengan permainan bahasa, contohnya suka TTS, scrable dan lain sebagainya.
2) Senang berdiskusi bahkan debat
3) Pintar dan bisa lasung memahami basaha asing atau baru, dan mempuanyai humor yang baik.
4) Dapat memahami dengan cepat hal apa saja yang didengar dan dibacanya.
5) Pembicaraan terkadang di selipkan kata-kata dengan kata lain bukan mengguankan "maksud saya"

Karir dan perkerjaan yang sesuai dengan seseorang yang mempunyai kemampuan kecerdasan bahasa ialah seperti wartawan, penulis, pengacara , jurnalistik , guru bahasa, penerjemah (translator), copywriter, editor majalah atau surat kabar, presenter tv ataupun radio .

c. Komponen kecerdasan linguistik verbal

Komponen inti kemampuan kecerdasan verbal mempunyai kemampuan memalsukan (mengatak-atik dan menguasi) tata bahasa,

[41]H.E. Mulyasa, *Manajemen Paud*, h. 117

sistem bunyi bahasa (fonologi0, sistem makna bahasa (semantik), penggunaan bahasa dan aturan-aturan pemakainya pragmatik)[42]

Kecerdasan linguistik verbal mencangkup juga dengan kemampuan berbahasa, meliputi kemampuan menyimak, informasi lisan, kemampuan membaca secara efektif, kemampuan bercerita, kemampuan menulis, anak yang cepat memahami informasi lisan dan tertulis dapat dikatakan pandai dalam kecerdasan linguistik verbal walaupun kemungkinan tidak sebegitu paham berbicara atau menulis.

Kecerdasan linguistik verbal perlu dihargai di dalam dunia modern seperti saat ini dikarnakan semua orang cenderung menilai seseorang dari mereka berbicara dan menulis. Jadi demikan , kemampuan kecerdasan linguistik verbal sebenarnya terdiri dari pemahaman sebagai komponen berbahasa seperti sintiksis, semantik, fonemik, dan pragmatik.

d. Indikator Kecerdasan Linguistik Verbal

Kemampuan kecerdasan linguistik pada aswalnya masa anak-anak dan tetap bertahan hingga usia selanjutnya. . macam-macam kegiatan budaya seperti halnya mendongeng sebelum tidur, pembacaan certita serta permainan bahasa dapat mendukung peningkatan kemampuan kecerdasan ini.

[42]Sutanto Windura, *88 Cemilan Otak Sehat*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2012), h. 107

Setiap anak kemampuan kecerdasannya terlihat dari berbagai bentuk dan aktivitasnya , misalnya :

1) Anak senang berkomunikasi dengan orang lain, baik dengan teman sebanya maupuan dengan orang dewasa. (2-6 tahun).
2) Anak senang bercerita tentang apa yang terjadi atau pengalamannya sehari-hari yang dia temui dan apa yang dia lihat dan dia ketahui (usia 3-6 tahun).
3) Anak suka membawa0bawa buku cerita dan dia senang pura-pura membaca (2-4 tahun dan kelompok bermain), menyukai buku dan sangat cepat mengeja huruf melebihi anak-anak seusianya (usia 4-6 tahun)
4) Anak-anak tidak sulitan dalam mengucapkan kata-kata dan menyukai permainan kata, senang melucu (usia 3-6 tahun)
5) Anak suka dan bahagia memperhatikan cerita atau donegng dari ibu guru (usia 2-6 tahun) dan anak dapat menceritakan kembali dengan baik (usia 4-6 tahun)
6) Anak suka membaca tulisan yang ada pada tabel makanan-makanan , elektronik, papan nama , tokoh, rumah. Judul buku dan lain sebagainya.
7) Anak merasakan permainan lingustik, seperti bermain tebak-tebakan , acak huruf, dan mengisi kata pada poongan cerita seperti *pazzle*

Jadi menurut indikator dan pemahaman sdiatas , maka dpat dinyatakan bahwa ciri-ciri yang meningkatkan kemampuan kecerdasan linguistik verbal anak yakni :

1) Anak mampu menyimak dengan baik
2) Anak mampu berkomunikasi dengan teman sebayanya
3) Anak bisa mengingat nama-nama orang yang ada disekitarnya
4) Anak bisa mengucapkan kata-kata
5) Anak mampu menyimak cerita
6) Anak bisa menjelaskan secara sederhana apa yang ditanyakan oleh guru kepada anak.
7) Anak mempunya keberanian bercerita
8) Anak mampu menyampaikan pendapat
9) Anak bisa bercerita tentang sesuatu yang berkaitan dengan materi
10) Anak mampu mengeja tulisan

Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan sebelum menyajikan dongeng animasi antara lain:

1) Menyiapkan anak-anak
2) Berdoa sebelum memulai pembelajran
3) Mengaji dahulu
4) Bernyanyi dan bertepuk-tepuk
5) Bercakap-cakap tentang materi yang akan di bahas pada hari itu.

6) Bertanya kepada anak-anak tentang media yang telah ditampilkan
7) Anak diminta untuk menonton dongeng yang sedang diputar.
8) Anak mana diminta menceritkan kembali film yang suda mereka tonton.
9) Tanya jawab bersama anak-anak
10) Evaluasi hasil yang sudah dipelajari hari itu.

Adapun table proses tingkat pencapain tahap perkembangan bahasa anak bersadarkan pengelompokan usia pada lingkup tahap perkembangan bahasa yang ditemukan dalam PERMENDIKBUD no.137 tahun 2014 khusus lingkup mengemukakan bahasa agar dapat dilihat pada table dibawah ini

Tabel 1
Tingkat Pencapaian Perkembangan Bahasa Anak[43]

Lingkup Perkembangan	**Tingkat PencapaianPerkembangan Bahasa Anak**
A. Memahami Bahasa	1) Memahami beberapa perintah secara bersamaan 2) Mengulang kata-kata yang lebih komplek 3) Mengetahui aturan-aturan dalam suatu permainan 4) Senang dan menghargai bacaan-bacaan
B.Mengungkapkan Bahasa	1) Menjawab pertanyaan yang lebih konpleks 2) Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama 3) Berkomunikasi secara lisan, yang memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal symbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung 4) Menyesun kalimat sederhana dalam struktur lengkap 5) Memiliki lebih banyak kata-kata untuk

[43]Permendikbud No. 137 tahun 2014

	mengekpresikan ide pada orang lain 6) Melanjutkan sebagian cerita/dongeng yang telah diperdengarkan 7) Menunjukkkan pemahaman konsep-konsep dalam buku cerita
C. Keaksaraan	1) Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal 2) Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya 3) Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama. 4) Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf 5) Membaca nama sendiri 6) Menuliskan nama sendiri 7) Memahami arti kata dalam cerita

Menurut PERMENDIKBUD No. 137 tahun 2014, kecerdasan linguistik verbal anak dapatberkembangjika dalam lingkup perkembangan anak dapat mengetahui bahasa, anak dapat memahami beberapa perintah secara bersamaan, mengulang kata-kata yang lebih kompleks, mengerti aturan saatbermainan, suka dan menghargai bacaan, lalu di dalam lingkup mengungkapkan bahasa anak mampu menjawab pertanyaan yang lebih jelas, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama, berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata,dan mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung. Dan dalam lingkup keaksaraan anak dapat menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal.

4. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

a. Pengertian PAUD

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah upaya pembinaan ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun. Paud dilakukan melalui pemberian rangsangan untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan agar anak memliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.[44]Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun.

Selanjutnya, dalam pasal 1 ayat 14 ditegaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi,

[44]Hasnida, *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT. Luxima Metro Media, 2015), h. 111

kecerdasan spiritual), sosioemosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi, yang disesuaikan dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Seorang anak yang menjadi dambaan setiap keluarga merupakan rizki serta ujian dari Allah Ta'ala kepada hamba-hamba-Nya. Bahkan Allah Ta'ala menyebutkan dalam firman-Nya bahwa anak merupakan salah satu kesenangan dan perhiasan dunia :

عَنْ عَلِيٍّ رَضِيَ اللهُ عَنْهُ قَالَ : قَالَ رَسُوْلُ اللهِ صَلَّى اللهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ : اَدِّبُوْا اَوْلَادَكُمْ عَلَى ثَلَاثِ خِصَالٍ : حُبِّ نَبِيِّكُمْ وَحُبِّ اَهْلِ بَيْتِهِ وَ قِرَأَةُ الْقُرْأَنِ فَإِنَّ حَمْلَةَ الْقُرْأَنُ فِيْ ظِلِّ اللهِ يَوْمَ لَا ظِلٌّ ظِلَّهُ مَعَ اَنْبِيَائِهِ وَاَصْفِيَائِهِ (رَوَاهُ الدَّيْلَمِ)

Dari Ali R.A ia berkata : Rasulullah SAW bersabda : "Didiklah anak-anak kalian dengan tiga macam perkara yaitu mencintai Nabi kalian dan keluarganya serta membaca Al-Qur'an, karena sesungguhnya orang yang menjunjung tinggi Al-Qur'an akan berada di bawah lindungan Allah, diwaktu tidak ada lindungan selain lindungan-Nya bersama para Nabi dan kekasihnya" (H.R Ad-Dailami)

Setiap manusia dilahirkan dalam keadaan lemah dan tidak berdaya, namun setiap manusia memiliki dan mempunyai kemampuan tesendiri yang bersifat laten dan dapat dipertimbangkan . Sejak dilahirkan manusia telah di bekali fitrah beragama, fitrah ini baru bermanfaat setelah melalui proses-proses pendidikan.[45] Sebagaimana dijelaskan dalam Al-Qur'an surat Ar-rum ayat 30 :

[45]Ihsan Dacholfany dan Uswatun Hasanah, *Pendiidkan Anak Usia Dini Menurut Konsep islam,* (Jakarta: Amzah, 2018), h. 5

فَأَقِمْ وَجْهَكَ لِلدِّينِ حَنِيفًا ۚ فِطْرَتَ ٱللَّهِ ٱلَّتِي فَطَرَ ٱلنَّاسَ عَلَيْهَا ۚ لَا تَبْدِيلَ لِخَلْقِ ٱللَّهِ ۚ ذَٰلِكَ ٱلدِّينُ ٱلْقَيِّمُ وَلَٰكِنَّ أَكْثَرَ ٱلنَّاسِ لَا يَعْلَمُونَ

Maka hadapkanlah wajahmu dengan lurus kepada agama Allah; (tetaplah atas) fitrah Allah yang telah menciptakan manusia menurut fitrah itu. Tidak ada peubahan pada fitrah Allah. (Itulah) agama yang lurus; tetapi kebanyakan manusia tidak mengetahui. (Q.S. Ar Rum: 30)

b. Fungsi dan Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Dalam peraturan pemerintah No. 17 Tahun 2010 tentang pengelolah dan penyelenggaraan pendidikan yang disebutkan fungsi PAUD yaitu membimbing , membina, menumbuh kembangkan seluruh aspek atau seluruh potensi yang dimiliki anak secara optimal agar bisa terbentuknya prilaku dan kemampuan yang sesuai dengan tahap-tahap perkembangan supaya anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya.

Suatu proses pendidikan anak usia dini banyak mempunyai manfaat yang dapat diambil, seperti : pertama, agar bisa mengembangkan semua potensi atau kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan tahap-tahap tumbuh kembangnya. Semua anak memiliki kemampuan yang bermacam-macam, pendidikan merupakan mengembangkan kemampuan-kemampuan tersebut agar lebih terarah dan tumbuh kembangnya secara optimal.Lalu selanjutnya akan memberikan dampak baik terhadap kehidupan sehari-harinya.[46]

[46] Mursid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), h. 14

Kedua, menjelaskan dengan anak bahwa dunia sekitar supaya anak mengetahu bahwa mereka merupakan bagain dari masyarakat.Masyarakat mencangkup semua lingkungan dimana anak-anak tinggal di lingkungan tersebut.Fungsi dari pendidikan di lingkungan masyarakat adalah sebagai tahapan untuk menyiapkan atau mempersiapkan anak agar bisa mengenal dunia disekitarnya.Mulai dari yang paling kecil dan terdekat ialah keluarga dan sampai yang paling luas ialah sekitar lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat umum lainnya.

Ketiga, mengasih tau atau menjelaskan kepada anak tentang peraturan dan juga menanamkan kedisiplinan bagi anak-anak.Peraturan ialah hal yang yang tidak mungkin lepas dari dalam kedipan kita semua. Peraturan yang dibuat supaya bisa menciptakan atau membina kedisiplinan anak.namun juga, untuk dapat membentuk suatu ke disiplinan bukanlah hal yang mudah namun juga sangat dibutuhkan proses atau tahapan-tahapan yang sangat panjang. Dimana peran pendidik sangat di butuhkan agar guru dapat mengenalkan peraturan-peraturan di dalam diri anak-anak supaya ke disiplinan anak bisa tertanam di dalam diri anak.

Keempat, memberikan waktu dan kesempatan kepada anak agar anak dapat menikmati masa-masa bermainnya. Di mana masa anak usia dini merupakan masa bermain. Jadi tidak heran jika prinsip yang paling utama di dalam proses kegiatan pembelajaran pendidikan anak usia dini yaitu bermain dan belajar. Dimana dapat diartikan bahwa pembelajaran

yang dapat dilakukan yaitu dengan bermain yang menyenangkan dan mengasyikan sehingga bisa membuat anak dapat bermain dengan layaknya anak- anak di usianya dan materi-materi dapat di serap ole hank. Disini pendidikan di fungsikan agar bisa memberikan kesempatan-kesempatan pada anak agar bisa menikmati masa-masa bermainnya.[47]

Adapun tujuan dari Pendidikan Anak Usia Dini yaitu : 1) membangun sebuah landasan untuk menumbuh kembangkan potensi-potensi anak agar bisa menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, berkepribadian luhur, sehat jasmani dan rohani , berilmu, cakap, kreatif, inovatif, mandiri dan percaya diri dan dapt menjadi warna Negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

2) Untuk menumbuh kembangkan potensi kecerdasan spiritual, intelektual, emosional, kinestetis, dan sosial pada anak-anak pada masa pertumbuhan yaitu masa emas dalam lingkungan bermain yang asyik dan menyenangkan.
3) Dapat membantu anak-anak menumbuh kembangkan apa saja kemampuan-kemampuan anak baik psikis maupun fisik yang meliputi nilai-nilai agama dan moral, sosial emosional, kemandirian , kognitif dan bahasa serta motoric agar siap memasuki pendidikan selanjutnya atau pendidikan dasar.

c. Arah dan Sarana Program Pembelajaran PAUD

[47]Mursid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD,* h. 16

Program pemebelajaran PAUD diarahkan untuk mencapai suatu perkembangan anak sesuai dengan tahapan pertumbuhan dan perkembangan pada anak berdasarkan tingkat kemampuan pencapaian suatu perkembangan anak yang dapat di katagorikan dalam kelompok usia 4-6 tahun sebagaimana acuan normative dan dikembangkan lagi supaya anak bisa mempersiapkan mengikuti pendidikan selanjutnya ialah jenjang SD,MI atau sejenisnya.

B. Penelitian Terdahulu

Adapun kajian terdahulu yang sama-sama mengkaji mengenai tesis penelitian ini antara lain

1. Dalam Skripsi Kusringah, yang berjudul "Pengembangan Materi Cerita Rakyat Bengkulu Berbasis Karakteristik Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Verbal Anak di PAUD Uswartun Khasanah Di Kecamatan Pondok Kelapa Bengkulu Tengah"

   Adapun hasil dari penelitian ini ialah: Pengembangan materi cerita rakyat dikembangkan lagi dengan cara menggunakan bahasa anak usia dini , sehingga anak dengan mudah mengerti bahasa dari cerita tersebut. Selanjutnya ceritanya juga dirancang dan diuat dengan berbasis karakteristik anak usia dini contohnya belajar bermain dan bernyanyi. Pada kegiatan pre-test, kemampuan berbahasa verbal anak-anak mendapatkan katagori mulai berkembang. Selanjutnya pada kegiatan post test kemampuan berbahasa anak berkembang dengan sangat baik. Sehingga berdasarkan penelitian di atas,

perbedaan penelitian terletak pada produk yang dikembangkan, meteri serta media yang digunakan. Bahkan sasaran pada proses kegiatan di atas, sama dengan penulis yakni sama-sama bertujuan agar bisa mengembangkan kemampuan linguistic verbal pada anak.

2. Dalam Tesis Baniyatul Mubarokah yang berjudul "Penerapan Metode Dongeng Dalam Pembelajaran Bidang Pengembangan Akhlak dan Nilai-nilai Agama Islam DI paud Tunas Islam Purwokerto"

   Adapun hasil dari tesisnya di atas dapat disimpulkan yaitu :a) Penerapan metode dongeng yang digunakan untuk proses penyampaian materi kepada anak agar mencapai tujuan kegitan belajar mengajar yang di harapkan.

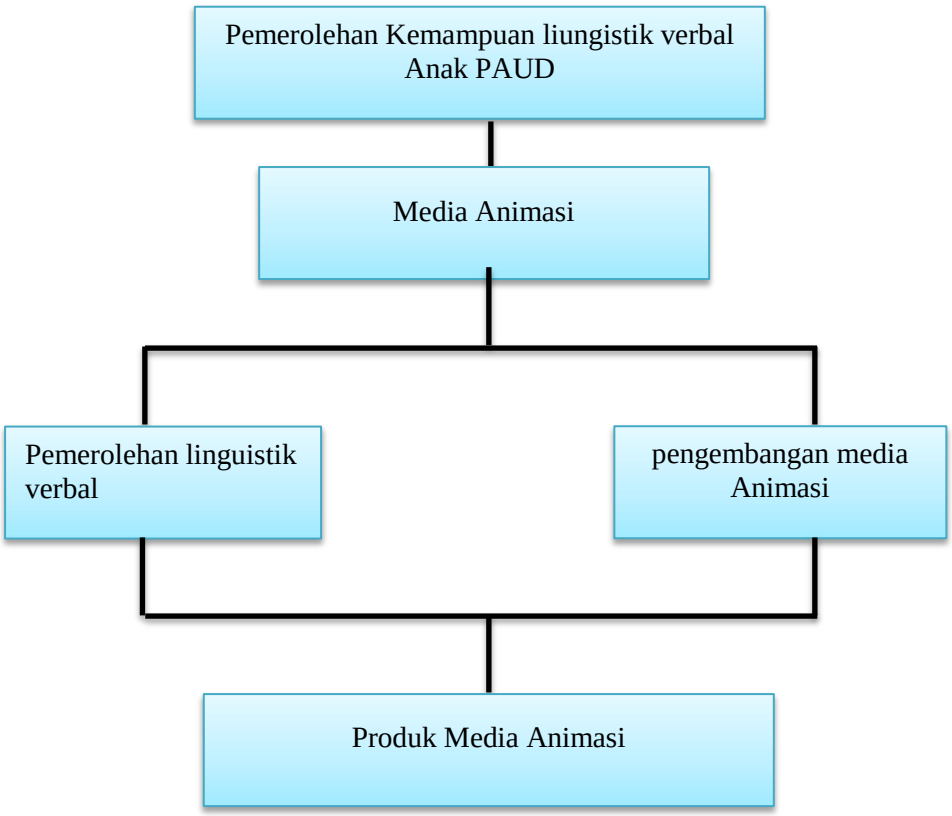
   Dan pesan-pesan moral serta nilai-nilai agama yang dimasukan melalui cerita dongeng. Lalu berdasarkan penelitian diatas,perbedaan dari penelitian ini ialah terletak pada sasaran pengembangan dan penelitian di atas atas menggunakan metode penelitian kuantitatif sedangkan penulis menggunakan metode penelitian R&D dan persamaan dari penelitian ini ialah materi yang digunakan sama-sama menggunakan materi dongeng.

3. Dalam Tesis Eka Ratnawati yang berjudul "Peningkatan Kemampuan Berbicara Melalui Dongeng Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 2 Bendosari Kecamatan Sawit Kabupaten Boyolali".

   Adapun kesimpulan dari tesisnya yakni :a. Pada siklus 1 yakni anak sudah mengalami peningkatan dalam menggunakan lafal dan intonasi pada pembelajaran berbicara. Lebih tepatnya, nilai hasil berbicara pada anak masih

terdapat kelemahan-kelemahanya yakni masih kurangnya tepatnya penggunaan lafal dan intonasi oleh anak : b. Pada siklus II, telah terjadinya peningkatan yang cukup signifikat dalam hal penekanan penggunaan lafal dan intonasi yang baik dalam pembelajaran berbiacara dan banyak siswa telah melakukan pertanyaan lasung kepada guru. Berdasarkan penelitian di atas, perbedaan penelitian terletak pada metode penelitiann dan sasaran penelitian. Namu, selain itu persamaan penelitian ini ilah materi yang digunakan pada kegitan penelitian di atas sama dengan penulis yakni dongeng.

Bagan 2.1
Kerangka Berpikir



Pada penelitian ini yaitu peneliti melakukan penelitian dengan research and development (R&D), peneliti menggunakan media animasi untuk mengetahui mengembangkan kemampuan linguistik verbal anak usia dini. Untuk memudahkan dalam mencapai tujuan penelitian diperlukan kerangka berpikir, maka kerangka ini adalah

BAB III

METODE PENELITIAN

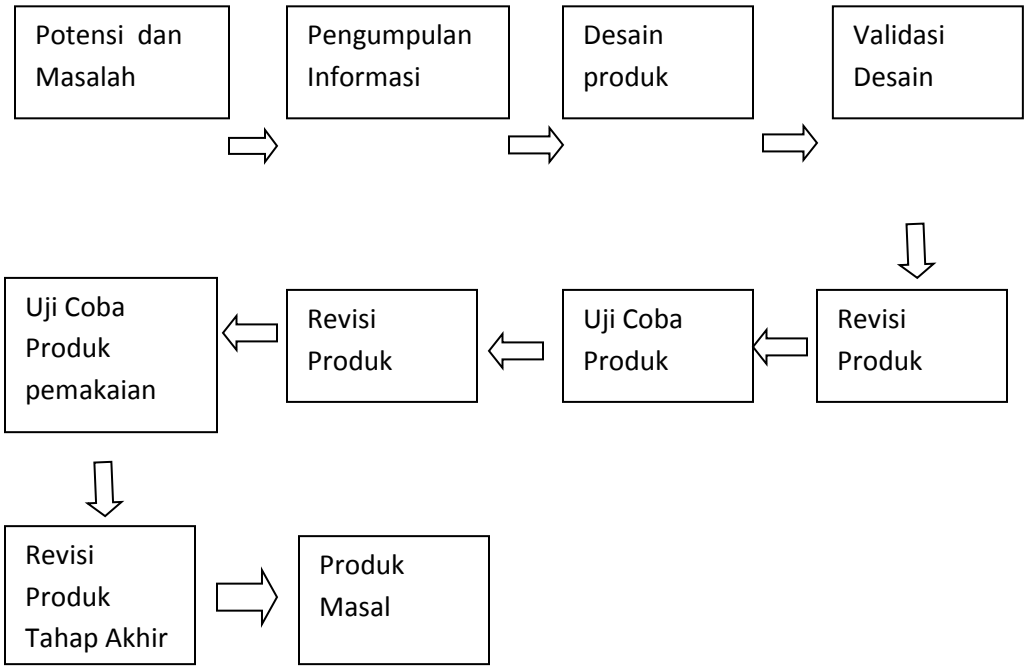
A. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan atau yang disebut research and development (R&D). Digolongkan sebagai penelitian pengembangan karena penelitian ini menghasilkan produk yang dikembangkan dengan menggunakan hakikat dan langlah-langkah penelitian pengembangan secara sistematis sampai memenuhi kriteria keefektivitasan, kualitas, atau sesuai standar. Produk yang dihasilkan dengan menggunakan penelitian ialah animasi untuk mendukung pemerolehan perkembangan linguistik verbal anak PAUD.

B. Prosedur Penelitian

Dalam mengembangkan penelitian ini didasarkan pada langkah-langkah yang dikembangkan oleh Borg & Gall dimana 10 langkah dalam menghasilkan suatu produk yang terdiri dari sebagain berikut

Gambar 3.1
Langkah-langkah Model Pengambangan Borg & Gall



Berdasarkan bagan tersebut dapat 10 langkah dalam pengembangan suatu produk.Tetapi, peneliti hanya menggunakan 6 langkah karena peneliti ini digunakan dalam skala kecil. Tahap-tahap tersebut adalah : potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, valiadai desain, revisi desain, dan ujicoba prosuk.

a. Potensi dan Masalah

Analisis potensi dan masalah merupakan tahap pertama yang harus dilakukan sebelum membuat media atau produk.Tahap ini bertujuan untuk mengindentifikasi potesi yang dimiliki anak maupun masalah dalam ketidaksesuain dengan kondisi yang diharapkan. Peneliti, melakukan

observasi di PAUD Amoura desa Talang Tinggi untuk mengamati kondisi saat proses pembelajaran berlangsung.

b. Pengumpulan Data

Pada tahap kedua, peneliti mengumpulkan berbagai data atau informasi yang dapat di gunakan sebagai bahan untuk perencanaan prosuk. Pengumpulan data atau informasi terkait hasil observasi dan review pustaka yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman secara teoritis sehingga terjaminnya produk yang dikembangkan berlandaskan terori yang kuat dan dapat dipertanggung jjawabkan. Dan peneliti bersama dengan guru menentukan materi ajar dengan sesuai dengan silabus. kukuh dan dapat dipertanggung jawabkan. Selain itu, peneliti bersama dengan guru menentukan materi ajar yang sesuai dengan silabus.

c. Desain Produk

Setelah mengumpulkan data dan informasi dari teori maupun referensi, langkah selanjutnya yaitu peneliti merancang produk yang akan dikembangkan dalam bentuk vedio animasi. Peneliti menentukan bahan dan ukuran yang ideal juga dengan isi konten dari medianya.Hasil akhir dari tahap ini yaitu desain produk baru yang lengkap dengan spesifikasinya.

Berikut ini adalah naskah dongeng yang akan penulis kembangkan menjadi animasi produk dongeng :

Kisah Si Besar dan Si Kecil

Di sebuah hutan yang rindang terdapat banyak hewan, ada gajah,monyet,burung,rusa,semut, kelinci dan lain-lainnya. Lalu pada suatu hari hiduplah seekor gajah , gajah itu berjalan sendirian dihutan lalu gajah melihat burung beo .

gajah : heiiii.apa yang kau lalukan , tidaklah kau melihat aku sedang lewat. aku adalah hewan terkuat dihutan ini, hayoo hormat padaku. akulah hewan terbesar di hutan ini.

beo : apaaa. kenapa harus begitu ?

Gajah : Apaaa, apa kau tak tahu siapa aku ? lihatlah aku akan mengajarimu menghargai aku hahahahaa

burung beo itupun tidak memberi hormat pada gajah lalu gajah menarik pohon dan menggoyang-goyangkanya

Beo : jangan-jangan jangan kau rusak

sehingga pohan itu rusak dan burung beo itu pergi

Gajah : Pergi-pergilah kalian hahahaha dasar burung boe kecil kamu tidak tau siapa aku .

Gajah yang sombong itu kemudian pergi, seperti biasanya dia pergi ke sungai untuk minum. Di tepi sungai hiduplah seekor semut digurun pasir semut, setiap hari semut itu mengumpulkan makanan dan gajah itupun selalu menggangu semut . pada saat gajah sedang meminum air lalu gajah melihat semut

Gajah : Hai semut apa sayng sedang kamu lakukan disini?

Semut : Aku , aku lagi mengumpulkan makanan , karna sebentar lagi mau musim hujan gajah

Gajah: hahahaha baiklah

kemudian gajah itu mengambil air dengan belalainya yang besar lalu menyemprotkannya kepada semut , air itu mengotori semua makanannya dan seluruh tubuhnya

Gajah : Hahahahaha

Semut : Silakan tertawa sesukamu gajah , aku akan membalasnya suatu saat nanti

Gajah : Hahahaha aku sangat takut semut kecil akan membalasku suatu hari nanti, okelah semut kecil aku tunggu. buktikan saja perkataanmu ya

semut itupun sangat marah dan dia berjanji akan membalasnya suatu saat nanti

Semut : Aku harus melakukan sesuatu untuk mengasih pelajaran pada gajah sombong itu.

Keesokan harinya semut sedang berjalan-jalan lalu ia melihat gajah itu sedang tertidur. lalu semut mmpunyai ide untuk memblas gajah lalu semut masuk kedalam belalai gajah , lalu gajah terbangun karna kesakitan.

Gajan : Ahhhh ahhh sakit , ada apa ini . tolong tolong . keluar keluarlah tolonggggggg

Gajahpun merintih kesakitan

Gajah : heh heh tolong tolong tolong. siapa yang didalam keluarlah

lalu semutpun mendengar gajah menangis tapi semut masih mengigit gajah

dan semutpun keluar dan gajah terhenran-heran melihat semut keluar dari belalainya.

Gajah : Maafkan aku semut,maafkan aku. lalu gajah menyadari kesalahnya . kemudia gajah pergi .

d. Validasi Desain

Langkah selanjutanya adalah melakukan validasi desain.Validasi desain yaitu tahapan kegiatan untuk menilai atau menguji suatu produk sebelum diuji cobakan sehingga media menjadi lebih efektif.Validasi desain dilakukan oleh ahli media dan ahli materi.

e. Revisi Desain

Selanjutnya desain produk dan sudah validasi oleh para ahli, maka akan diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya direvisi atau di perbaiki kelemahannya. Kelemahanya tersebut selanjutnya direvisi atau diperbaiki sesuai hasil penilaian yang diberikan oleh ahlu media dan ahli materi

f. Ujicoba Produk

Setelah produk direvisi atau diperbaiki.Tahapan selanjutnya ialah peneliti dapat melakukan ujicoba produk untuk mengetahui kelayakan produk.Ujicoba produk dilakukan pada anak PAUD Amoura desa Talang Tinggi

C. Sumber Data Penelitian

Sumber data penelitian adalah guru paud, orangtua dan anak. Data penelitiannya adalah hasil observasi selama kegiatan belajar di sekolah, tuturan

anak PAUD di sekolah selama diobservasi oleh peneliti dan hasil wawancara peneliti dengan guru.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini berupa obervasi, kuesioner, wawancara. Komponen tersebut digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dijelaskan sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi dilakukan pada proses pembelajaran anak PAUD dan tuturan anak PAUD, hal ini dilakukan untuk mengetahui kegiatan dalam pemerolehan bahasa anak. Observasi ialah dasar semua ilmu pengetahuan. Para ilmuwan hanya dapat bekerja berdasarkan data yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi. Observasi yaitu suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari pelbagai proses biologis dan psikologis. Dua di antara yang terpenting adalah proses -proses pengamatan dan ingatan.[48] Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini ialah observasi terstruktur, observasi ini telah dirancang secara sitematis tentang hal-hal apa saja yang akan diamati di dalam proses pembelajaran.

[48]Widoyoko E.P. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian,* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar), h. 40

Tabel 3
Kisi-Kisi *Post Test* dan *Pre Test* Berdasarkan Indikator *Linguistik verbal*

No	**Indikator Perkembangan**	Nomor Soal
1	Mampu Mendengarkan dengan baik	1,7,9,10
2	Mampu berbicara dengan baik	2,3,4,5,8,11,12
3	Mampu membaca	13, 15
4	Mampu menulis	14

(Nadifa, 2018:10)

Tabel 3
Kriteria Hasil Bermain

Nilai	**Skor**	**Keterangan**
*	1	Belum berkembang (BB)
**	2	Mulai Berkembang (MB)
***	3	Berkembang sesuai harapam (BSH)
****	4	Berkembang sangat baik (BSB)

(Regita, 2018:62)

Untuk menentukan jarak interval antara jenjang kalayakan instrumen kemampuan karakter islami anak dari tidak bisa hingga yang bisa digunakan rumus yaitu:[49]

$$\text{Jarak interval} = \frac{\text{skor tertinggi-skor terendah}}{\text{Jumlah kelas interval}}$$

$$= \frac{60-15}{4}$$

$$= 11$$

Jumlah item kemampuan linguistik verbal anak usia 4-5 tahun anak digunakan untuk mengetahui kemampuan linguistik verbal karakter islami anak seperti pada tabel kategori instrumen kemampuan linguistik verbal anak.

Tabel 3.3
Kategori Hasil Observasi Kemampuan Karakter Islami Anak

No	Skor	Kategori
1	60-50	Berkembang sangat baik
2	49-39	Berkembang sesuai harapan
3	38-28	Mulai berkembang
4	≤27	Belum berkembang

(Regita, 2018:62)

b. Kuesioner

Kuesioner adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan dan pertanyaan tertulis kepada responden untuk diberikan reaksi atau jawaban mengenai fenomena yang sedang diamati sesuai dengan permintaan penggunan atau peneliti. Adapun penyebaran kuesioner yang dilakukan ialah penyeberan kuesioner langsung

[49] Pramesti regita, "Pengembangan Permianan Engklek Bagi Kecerdasaan Interpersonal Anak Usia Dini Di Desa Tebat Kubu Manna Bengkulu Selatan" (Skripsi S1 Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, 2019) h.62

terhadap responden. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden yaitu guru dan orang tua untuk dijawabnya.[50] Kuesioner dalam penelitian ini digunakan untuk menganalisis kebutuhan awal pada Paud Amoura desa Talang Tinggi mengenai pemerolehan bahasa dalam pembelajaran.

Tabel 3.4
Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Untuk Validator

No	Materi	Pembelajaran	Sub Indikator	Alat ukur
1		Aspek Pembelajaran	Kesesuaian media dengan tingkat pencapaian perkembangan anak usia 4-5 tahun	Angket
			Kesesuaian tema dalam media animasi dongeng dengan tema pembelajaran anak usia dini	
			Siswa lebih aktif dan mudah memahami pesan dalam media animasi dongeng	
			Memberi kesempatan anak untuk menyampaikan pendapat	
			Ketepatan media animasi dalam meningkatkan	
			Penyampaian materi dalam memotivasi anak	
			Kejelasan media animasi	

[50]Widoyoko E.P. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian,* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar), h. 40

		Aspek Isi	Keluasan dan kedalaman isi media animasi dongeng	Angket
			Kejelasan dan kesesuaian bahasa yang digunakan	
			Kejelasan pemberian informasi pada media animasi dongeng	
			Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	
2	Ahli Media	Aspek Tampilan	Kesesuaian pemilihan background pada media animasi	Angket
			Warna dari media animasi aman untuk penglihatan	
			Kemenarikan bentuk gambar pada media animasi	
			Kesesuain pemilihan gambar dengan tokoh yang digambarkan dalam	
			Kemenarikan sajian media animasi	
			Kesesuaian pemilihan warna, bentuk, dan karakter	
			Kejelasan animasi dalam menggambarkan isi	
			Kemudahan anak dalam memahami isi cerita	
		Aspek pengguna	Penjelasan yang menarik perhatian anak	Angket
			Media animasidapat membantu guru dalam proses pembelajaran	
			Kemudahan dalam penggunaan media animasi	
			Tingkat kenyamanan dan keamanan media animasi	

(Sarinah, 2020:54)

Sedangkan kisi-kisi instrumen penilaian untuk mengetahui kepraktisan media yang di isi oleh guru adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5
Angket Kepraktisan Oleh Guru

No	**Pengguna**	**Aspek Yang Dinilai**	**Sub Indikator**	**Alat Ukur**
1	Guru	Aspek Kepraktisan	1. Anak dapat memahami perintah 2. Anak dapat menyampaikan pendapat 3. Anak mampu bertanya dan menjawab pertanyaan 4. Anak mampu menceritakan kembali isi dongeng 5. Anak terbiasa berbicara di depan orang lain 6. Anak senang berbagi cerita dengan teman 7. Menambah kosa kata anak 8. Anak suka berdiskusi dengan teman/guru 9. Anak mengerti istilah-istilah baru 10. Anak menyukai dongeng 11. Anak suka memberi tanggapan saat mendengarkan orang lain berbicara 12. Anak mampu menyebutkan nama-	Angket

			nama hewan 13. Anak senang belajar membaca 14. Anak mampu memnulis nama-nama hewan yang disebutkan dalam dongeng 15. Anak mampu membaca nama-nama hewan yang disebutkan dalam dongeng	

(Maharani, 2018:4)

c. Wawancara

Setelah penyebaran kuesioner dan responden sudah memberi jawaban mengenai kebutuhan awal maka peneliti akan melakukan wawancara untuk mengetahui lebih dalam tentang kebutuhan pembelajar mengenai topik yang sedang diteliti.Kegiatan ini dilakukan untuk mendapatkan informasi yang akurat dari responden.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisa data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain[51] :

a. Analisis Data Kuantitatif, untuk mengolah data berbentuk angka (skor) yang diperoleh melalui angket penilaian. Adapun analisis kevalidan media disini menguji

[51] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D,* Bandung : Alfabeta 2007,h.72

kelayakan media buku dongeng yang dikembangkan dan mneguji kesesuain media dengan materi, yang divalidasi ahli meteri dan ahli media dengan rumus sebagai berikut:

$$\mathbf{P} = \frac{\sum R}{N} \chi \ \mathbf{100\%}$$

Keterangan :

P = Prensentase skor yang dicari

$(\sum R)$ = Jawaban Responden dalam satu item

N = Jumlah nilai ideal dalam satu item

100% = Konstanta

Berdasarkan perhitungan dengan rumus di atas, nilai kemudian dikoversikan menjadi data, kevalidan yang ditentukan berdasarkan interval penentuan tingkat kevalidan pada tabel berikut : [52]

Tabel 3.4

Prensentase Kevalidan

No	Presentase	Nilai	Katagori
1	80-100%	4	Sangat Valid
2	60-79%	3	Valid
3	20-59%	2	Cukup Valid
4	<20%	1	Kurang Valid

(Widoyoko,2009:242)

[52] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuntitatif Kualitatif Dan R&D,* h. 80

Data kepraktisan dalam penelitian ini diperoleh dari guru PAUD Amoura Desa Talang Tinggi Kecamatan Muara Payang Kabupaten Lahat. Data yang di dapatkan dari angket guru akan dihitung menggunakan rumus dibawah, kemudian dikonversi sesuai dengan kriteria tingkat kepraktisan. Adapun rumus yang digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan prosduk dalam penelitian ini sebagai berikut[53]

$$\mathbf{V_P} = \frac{TSEp}{S-max} \chi \, \mathbf{100\%}$$

Keterangan :

VP = Validasi Kepraktisan

TSEP = Total Skor Empirik Kepraktisan

S-max= Skor maksimal yang diharapkan

Setelah selesai dianalisis menggunakan rumus dan mendapatkan hasil, maka untuk mendeskripsikan hasil kepraktisan tersebut dapat dilihat dari kriteria sebagai berikut[54] :

Tabel 3.5
Kriteria Kepraktisan

No	Kreteria	Katagori
1	75,01%-100%	Sangat Praktis
2	50,01%-75,00%	Praktis
3	25,01%-50,00%	Kurang Praktis

[53] Maharani Putri Kumalasani, Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif PADA Pembelajaran Tematik Kelas IV SD, (jurnal bidang pendidikan dasar (JBPD), VOL.2 NO 1A April 2018).h.4-5

4	00,00%-25,00%	Tidak praktis

(Diadaptasi dari Akbar,2011:208)

Sedangkan untuk mengetahui peningkatan lingutik Verbal anak sebelum dan sesudah dilaksanakan ujicoba media animasi pada uji coba kelompok besar dengan menggunakan rumus di bawah yaitu:

$$\mathbf{P} = \frac{F}{N}\chi\ \mathbf{100\%}$$

Keterangan :

P = Presentase tingkat perubahan

F = Frekuensi nilai yang diperoleh anak

N = jumlah anak

Dengan rumus di atas maka dapat ditentukan berdasarkan perhitungan data nilai presentase kemampuan anak, setelah itu peneliti membandingkan hasil presebtase kelas pre test dan post test apakah berbeda atau tidak jika hasil ketika post-test lebih kecil dibandingkan pre-test maka produk tidak dapat meningkatkan lingustik verbal anak dan jika sebaliknya maka produk dikatakan layak untuk digunakan dalam peningkatan linguistik verbal anak.

b. Analisis Data Secara Kualitatif, dalam penelitian ini menerangkan bagaimana pengembangan media animasi sehingga menjadi seperangk alat media yang baru. Dalam analisis ini diperoleh dari komentar dan saran ahli media dan ahli materi.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian

1. Sejarah Singkat Berdirinya Paud Amoura

Paud Amoura yang saat ini bergerak sebagai penyelenggara program layanan PAUD (KB/TPA/TK) berdiri sejak tahun 2016. Paud Amoura (adalah sebuah lembaga Pendidikan Anak Usia Dini dibawah naungan yayasan . Paud Amoura berdiri pada tahun 2016 yang beralamat di desa talang tinngi kecamaran muara payang kabupaten lahat. Akriditas yang dimiliki oleh PAUD yaitu B. Terdiri dari 4 ruang kelas, 1 ruang kepala sekolah, dan 1 kamar istirahat anak.

Dalam lingkungan masyarakat yang mayoritas petani dan kurangnya pendidikan dari orangtua sangat diharapkan kehadirian paud amoura bisa berkontribusi terhadap lingkungan , dan dapat mendidik anak anak yang ada di disekitar untuk belajar mengaji, membaca dan menulis sebagai persiapan untuk sekolah ke jenjang berikutnya.

Pola asuh atau pola pembinaan berdasarkan syariat islam serta nilai-nilai moral yang selalu ditanamkan untuk melandasi pribadi anak-anak sebelum mereka mengenal lingkungan yang lebih luas. Kondisi ekonomi lingkungan sekitar PAUD AMOURA rata-rata menengah ke bawah sehingga para orang tua pun rata-rata menjadi ibu rumah tangga dengan kerja

sampingan dan mereka meiliki sedikit kesempatan untuk mengajari anak-anak mereka, mengaji, membaca dan belajar menulis.Kehadiran PAUD AMOURA diharapkan menjadi solusi bagi masyarakat sekitar.

2. Visi dan Misi Tujuan PAUD AMOURA

a. Visi

Terwujudnya Anak-anak yang sehat ceria dan berakhlak mulia serta bertakwa

b. Misi

1) Memberikan pengasuhan layanan pendidikan bagi anak usia dini
2) Membentuk karakter dan kepribadian serta mandiri
3) Meningkatkan kesadaran dan partisipasi masyarakat terhadap pelayanan paud
4) Memberikan fasilitas belajar sesuai dengan kemampuan anak dan mempersiapkan anak ke jenjang pendidikan

c. Tujuan

Membentuk anak-anak yang cerdas berkualitas dan berkembang sesuai dengan usianya.

3. Data Guru

Paud Amoura desa talang tinggi terdiri 1 kepala sekolah dan 5 guru. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.1
Data Guru PAUD AMOURA desa Talang Tinggi Tahun ajaran 2020/2021

No	Nama	L/P	Jabatan	Pendidikan
1	Sri Pengenti,S.Pd	P	Kepala Sekolah	S1
2	Nurom Isnaini S.Pd	P	Guru	S1
3	Miya Fitriani S.Pd	P	Guru	S1
4	Suprihatun S.Pd	P	Guru	S1
5	Leni	P	Guru	MAHASISWA
6	Rudi Purwanto	P	Guru	SMK

4. Data Siswa

Adapun keadaan siswa/siswi di PAUD AMOURA Desa talang Tinggi berdasarkan jumlah keseluruhannya 31.yaitu terdiri dari laki-laki berjumlah 15 dan perempuan berjumlah 16 anak.Dengan perincian data dilihat sebagai berikut

Tabel 4.2

Jumlah Siswa/Siswa

No	Kelas	Total
1	B1	8
2	B2	7
3	A1	8
4	A2	8
Jumlah		31

5. **Sarana dan Prasarana Paud Amoura Desa Talang Tinggi**

Serana dan prasarana merupakan hal yang sangat penting karena sarana dan prasarana sangat membantu dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi kondisi fisik bangunan secara keseluruan diketahui bahwa dalam keaadaan permanan dan baik, serta di manfaatkan untuk kepentingan sekolah.Paud Amoura fisik yang terdiri dari ruang kelas, ruang kepala sekolah,ruang tamu dan ruang tidur kober.

Tabel 4.3
Sarana dan Prasarana yang ada di Paud Amoura desa Talang Tinggi

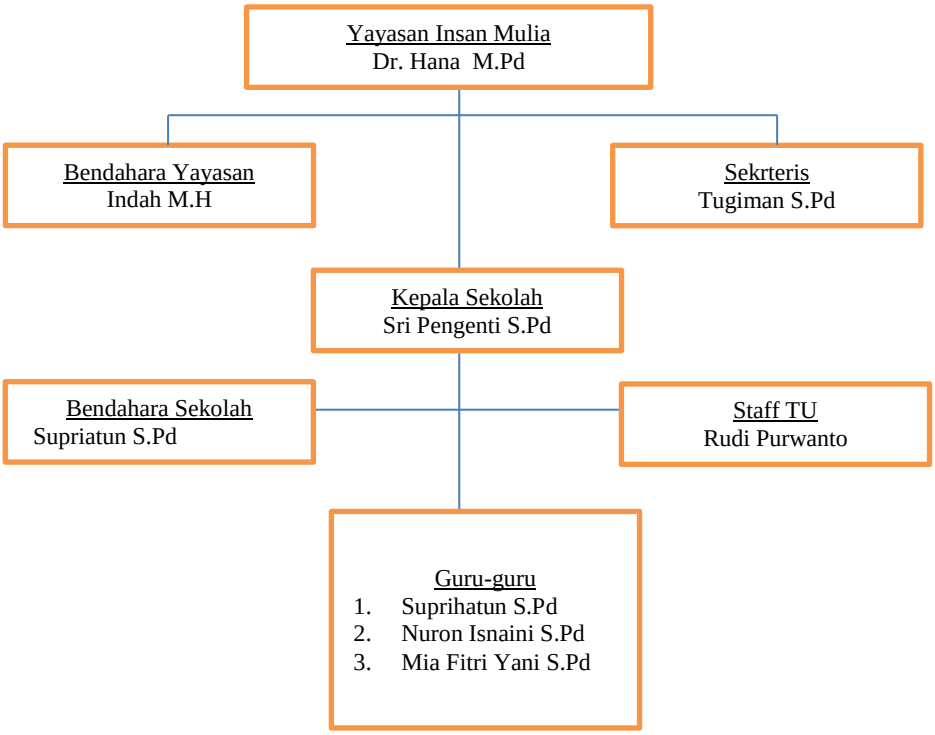
No	Nama/Jenis	Jumlah	Keterangan
1	Ruang kelas	4	Baik
2	Ruang kepala sekolah	1	Baik
3	Ruang TU	1	Baik
4	Kamar kober	1	Baik
5	WC	1	Baik

6. **Struktur Organisasi Paud Amoura Desa Talang Tinggi Tahun Ajaran 2020/2021**

Adapun strtuktur organisasi Paud Amoura dapat dilihat melalui bagan berikut :

Gambar 4.1

Struktur Organisasi Paud Amoura



B. Hasil Penelitian

Kecerdasan linguistik verbal ini dapat dikembangkan secara optimal jika mendapatkan rangsangan yang baik dari orang tua dan pendidik. Salah satu media untuk merangsang yang tepat dan dapat dilakukan ialah dengan cara memberikan kegiatan seperti: merangkai huruf, membaca, dan mendengarkan dongeng. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media pembelajaran media animasi yang berbasis video di Paud Amoura yang berhubungan dengan kecerdasan linguistik verbal pada anak di paud Amoura desa Talang Tinggi

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di Paud AMOURA, dapat kita lihat bahwa masih ada beberapa kekurangan pada kemampuan kecerdasan linguistik verbal anak . Salah satu contohnya seperti kurangnya pertumbuhan lingustik vebal anak. Ialah masih terdapat beberapa anak yamg kurang pemahaman di bidang membaca, menyimak bacaan dengan baik, dan juga selain itu ada beberapa anak juga yang belum memahami atau belum mampu berbicara dan beercerita di depan kelas. Anak yang susah mempunyai kecerdasan linguistik verbal yang baik , mereka dapat menunjukan dan menampilkan sikap yang percaya diri dan anak mempunyai keberanian untuk berbicara di depan kelas tanpa di minta oleh gurunya.

Tentunya hal seperti ini di haruskan , anak-anak yang belum mempunyai kemampuan kecerdasan linguistik verbal yang baik anak harus diberikan rangsangan atau diberikan stimulasi agar anak mampu seimbang dengan anak yang kemampuan kecerdangan linguistic verbalnya sudah cuukup baik. Tatapi, anak yang telah mempunyai keecerdasan linguistik verbal yang baik pun anak masih tetap harus diberikan rangsangan atau stimulasi yang baik juga supaya kecerdasan mereka lebih berkembang dengan optimal atau berkembang dengan sesuai harapan kita.

Dalam suatu kemampuan kecerdasan linguistik verbal anak yang sudah menampakan atau menunjukan kemampuanya dalam hal menyampaikan pendapatnya, mengemukakan perasaan yang dia rasakan. Namun, kemampuan keceradsan linguistik verabal anak yang seriang disalah gunakan oleh anak

tersebut, sehingga anak lebih aktif dalam berbicara ketika sedang bermain dengan teman-temannya, dan ketika anak sedang berada diluar kelas. Tetapi jika anak berada dialam kelas dan dalam melakukan kegiatan proses pembelajaran, yang terjadi yakni kebanyakan anak yang diam dan anak tidak fokus dalam meenyimak apa yang disampaikan oleh gurunya.

Hasil dari analisis kebutuhan yang telah dilakukan menyatakan bahwasanya kemampuan kecerdasan lingustik verbal sangatlah penting dikarnakan dasar seorang anak dalam melakukan kegiatan apapun adalah berbahasa. Jika bahasa anak baik , maka anak akan lebih mudah dalam melakukan proses bermain dan belajar lainnya. Selain itu juga, didalam meningkatkan kemampuan kecerdasan linguistik verbal anak sangat dibutuhkan sebuah media pembelajran yang menarik bagi anak-anak. Seperti media animasi yang bebasis video.

Lalu berdasarkan uraian diatas, dapat kita sampulkan bahwa betapa pentingnya kecerdasan lingustik verbal anak usia dini serta pentingnya pengembangan media anamasi berbasis video untuk meningkatkan kecerdasan linguistik verbal anak usia 4-5 Tahun agar anak mampu mengoptimalkan kemampuan kecerdasan linguistik verbal pada anak usia dini.

1. Hasil Pengembangan Produk Awal

Tahap selanjutnya dalam prosedur pengembangan adalah tahap desain. Tahap desain ini meliputi penyesuaian media terhadap tingkat pencapaian anak dan indikator sehingga media animasi menjadi lebih menarik dan

menyenangkan. Media animasi yang belum dikembangkan terbuat menggunakan buku dongeng dan anak belum bisa untuk membacanya sehingga kurang menarik perhatian anak saat proses pembelajaran

Gambar 4.2 Buku dongeng sebelum dikembangkan

Berdasarkan pengamatan yang dibutuhkan dan kajian pustaka maka penulis dapat menyusun draft pengembangan media animasi berbasis video agar bisa mengoptimalkan kecerdasan linguistik verbal anak usia 4-5 tahun. Dan konsep awal model pengembangan animasi berbasis video anak usia 4-5 tahun yang disajikan dalam tabel dibawah ini :

Tabel 4.4
Pengembangan Produk Awal

Nama Produk	Isi Kandungan Produk	Penggunaan Produk	Ukuran Tampilan
Media animasi berbasis video	1. Tema/sub tema 2. Penjelasan karakter dalam dongeng	Produk ini mengambil gambar di google lalu di edit diaplikasi photoshop untuk dijadikan gif, sesudah di edit di photoshop maka dilanjutkan ke aplikasi photo scape agar bisa dijadikan animasi yang mampu bergerak. Lalu ketika animasu sudah bergerak , maka baru di satukan atau dikumpulkan dan disusun di satu video lewat aplikasi filmora, di dalam filmora lalu dimasukan suara dan di masukan suara dan ditur letaknya.	Tampilan yang digunakan dalam produk ini sesuai dengan tampilan yang terdapat dalaam penampilan video.

1. Hasil Validasi Ahli

Penelitian ini ia menghasilkan produk yang di validasi tiga pakar ahli didalam bidangnya masing-masing yang berkaitan dengan produk. Data di uji validasikan terhadap media animasi yang berbasis video dihasilkan dengan memperlihatkan produk awal yang disertai dengan istrumen yang berbentuk lembar observasi dan angket penilaian media animasi kepada ahli daan guru. Valiasi desain pada tahap ini validator melakukan validasi media pembelajaran dan prosuk awal dongeng vervassis video yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan kecerdasan linguistik verbal anak usia 4-5 tahun.

Validasi yang dilakukan oleh tiga validator yakni alhi bidan anak usia dini yang dilakukan oleh salah satu guru paud ibu Yenti Efriani,S.Pd , ahli di bidang IT yang dilakukan oleh Dr. Ahmad Suradi,M.Ag dan Dr.Buyung surahman,M.Pd selaku validator partisipan yang turut memvalidasi produk awal ini. Ada juga hasil validasi alhi dan guru partisipan terhdap produk awal media animasi berbasis video yakni:

Tabel 4.5
Hasil Validasi Ahli dan Guru Partisipan

Validator	Hasil	Persentase
Ahli 1	Sangat baik	96 %
Ahli 2	Sangat baik	95 %
Ahli 3	Sangat baik	100 %
Rata-rata		96,22%

Berdasarkan teble di atas, dapat kita simpilkan bahwa produk awal media animasi berbasi video mendapat nilai yang sangat baik dari validator dan guru partisipan dengan nilai skor persentase 96,22% . dan juga validator dan guru melakukan penilaian alat yaitu penilaian secara keseluruan produk media animasi berbasi video untuk anak usia 4-5 tahun di PAUD Amoura . Hasil penilaian alat yang sudah dilalukan yakni:

Tabel 4.6
Hasil Validasi alat validator dan guru partisipan

	Baik		Baik	Baik	
Control	Sangat baik	Sangat baik	Sangat baik	Sangat baik	100 %
Service	Sangat baik	Sangat baik	Sangat baik	Sangat baik	100 %
Efficiency	Sangat baik	Sangat baik	Sangat baik	Sangat baik	100 %
Jumlah					588,8
Rata-rata					98,13%

Berdasarkan tabel diatas, dapat kita ketahui bahwa performance desain draf produk media animasi berbasis video memiliki katagori sangat baik dari para ahli dan guru partisipan dengan persentase 100%, information darft produk awal dengan katagori sangat baik dengan persentase 100%m aspek ekomonic dengan katagori sangat baik dengan persentase 88,8%, aspek control dengan katagori sangat baik dengan persentase 100%, aspek servise dengan katagori sangat baik dengan

persentase 100%, aspek effecienccy dengan katagori sangat baik dengan persentase 100%. Dengan ini , drat produk awal media animasi berbasis video untuk anak usia 4-5 tahun dapat dikatakan sangat baik dengan persentase 98.13%

Draf produk awal media animasi dongeng mendapatkan nilai validasi dari para ahli dan guru partisipan dengan mendapatan katagori sangat baik dan juga mendapatkan skor yang sangat tinggi. Tapi, ada juga hal0hal yang harus penulis perbaiki dan direvisi dengan saran dari semua validator dan guru partisipan .

2. Revisi Desain

Berdasarkan hasil dari validasi yang telah dilaksanakan maka dapat diperoleh beberapa kritik dan saran dan juga penambahan maupun pengurangan desain produk. Berikut adalah bebebrapa perubahan produk sebelum dan sesudah di validasi

a. Perbaikan pada sampul

Pada bagian ini penulis mengalami perubahan yakni dengan mengubah warna dasar, ukuran huruf dan nama pengarang yang tidak perlu terlalu di lihatkan.

Pada sampul diatas terlihat perubahan yang sangat jekas perbedaanya dikarenakan dari warna dasar menjadi latar gelap menjadi terang, dan begitu juga dengan perubahan huruf sebelum dan sesudah validasi.

b. Isi Video

Berdasarkan hasil dari validassi yang telah dilaksanakan maka doproleh berapa saran dan saran mengenai perubahan desain produk ini . isi video dalam penelitian pengembangan ini mengalami sedikit perubahan, baik , background gambar dan jenis hurufnya.

c. Uji Coba Produk Skala Kecil

Produk yang telah di validasi dan dilakukan perbaiikan oleh ahli dan guru lalu kemudian di uji cubakan di Paud Amoura Desa Talang Tinggi, dengan jumlah anak sebanyak 14 anak. Uji cuba ini bertujuan agar dapat mengetahui sejauh mana produk pengembangan ini berpengaruh terhadap perkembangan anak, terutama perkembangan kecerdasan linguistic verbal anak.

Karakter didalam dongeng ada 2 karakter yakni sibesar dan sikecil.. Peneliti menjelaskan sifat dan watak di dalam dongeng dengan menjelaskan karater hewan-hewan yang ada di hutan tersebut , lalu selanjutnya baru dilanjutkan dengan dua karakter lagi yakni sibesar dan sikecil. Pada saat peneliti menceritakan gajah, anak-anak lasung mengekpresikan dan meniru suaraa gajah. Anak-anak seketika lasung bertanya “ gajah itu besar kn bu guru?” dapat kita lihat dari sini anak sedikit mulai memahami gajah itu besar, meskipun peneliti belum memutarkan produk pengembangan yang peneliti buat.

Selanjutanya, karakter satu persatu sudah dijelaskan peneliti dengan berulang-ulang dan anak-anak sudah mengenal karakter-karakter hewan yang ada dalam video.

Uji coba yang dilaksanakan pada tanggal 8 juni 2021 untuk pretest dan tanggal 10 juni 2021 untuk post-test. Kegitan uji coba dilakukan dengan 2 tratmen yang berbeda pada kelompok yang sama yakni dengan treatment dengan metode non media animasi, saat itu guru pre -116 test guru hanya membacakan dongeng tanpa video guru hanya membaca naska dongeng yang telah peneliti berikan kepada guru. Pada saat melakukan kegiatan pre-tes berlangsung dapat dilihat banyak anak yang belum fokus memperhatikan guru dalam bercerita dongeng. Anak asyik berbiacara sama temannya, bermainan maianan serta sibuk dengan urusan mereka masing-masing.

Saat bu guru sudah selesai mendongeng anak lalu di minta untuk maju kedepan untuk menceritakan kembali apa yang telah bu guru ceritakan, dapat dilihat anak mulai malu-malu, tidak berani lalu asal menjawab apa yang buru tanyakan kepada anak-anak.

Keesokan harinya, peneliti mengulang kembali apa saja hewan-hewan darat yang sudah peneliti jelaskan sebelumnya, ada anak yang lupa-lupa untuk menyebutkan. Lalu peneliti mengulang lagi dan menjelaskan karakter-karakter hewan-hewan tersebut, nampak anak sudah mengingatnya dan anak-anak menjawab secara kompak.

Pada tanggal 10 Juni 2021 kegiatan post-test diberikan untuk melihat perkembangan linguistik verbal anak.

Adapun, tujuan dari desain uji coba ini untuk melihat apakah terdapat perbedaan produk tersebut meningkatkan kecerdasan linguistik verbal anak. Berikut adalah hasil uji coba produk baik sebelum tratment maupun sesudah treatment.

c. Hasil Uji Coba Produk Pre-Test

Adapun hasil penelitian yang telah dilakukan pada 14 anak di Paud Amoura Talang Tinggi ada kegiatan pre-test dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.7.
Hasil uji coba produk Pre-test

No	Nama Anak	Total Skor	Kategori
1.	FARZAN AHZA DANISH	10	Belum Berkembang
2.	NAJWA NUR ATHIRAH	8	Belum Berkembang
3.	YASMINE AL ZAHSY IFURI	9	Belum Berkembang
4.	CARLA AURELIA DARMANTO	8	Belum Berkembang
5.	RAHMA AINUN	11	Belum Berkembang
6.	SHAKILA AZZAHRA	13	Belum Berkembang
7.	MUHAMMAD QUTHBIE Z.	12	Belum Berkembang
8.	ALVENIO FABIYAN UTRA	15	Belum Berkembang
9.	DZAKI SAUTRA	12	Belum Berkembang

10.	NADA NASYITA	17	Belum Berkembang
11.	NABILA NURRABANI	12	Belum Berkembang
12.	MUHAMMAD ALI	12	Belum Berkembang
13	NAMIRA SHIDQIA ASHANUM	13	Belum Berkembang
14	MUHAMMAD ARGANTA	14	Belum Berkembang

Skor ideal = skor jawaban tertinggi x jumlah butir instrumen x jumlah subjek

Skor ideal = 4 x 8 x 14 = 448

P = $\frac{F}{N}$x 100%

Persentase = $\frac{\text{Jumlah perolehan skor pada instrumen x 100\%}}{\text{Skor ideal}}$

= $\frac{166 \text{ x } 100\%}{448}$

= 37,05 %

Dari proses uji efektifitas keseluruhan produk media animasi berbasis video untuk meningkatkan kecerdasan linguistik verbal anak usia 4-5 tahun telah memperoleh data total nilai rata-rata anak pada pre-test sebesar 37,05%.

d. Hasil Uji Coba Produk Post-test

Adapun hasil penelitian yang telah dilakukan pada 14 anak di PAUD Amoura desa Talang Tinggi pada kegiatan post-test dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.8
Hasil uji coba produk Post-test

No	Nama Anak	Total Skor	Kategori
1.	FARZAN AHZA DANISH	27	Berkembang Sesuai Harapan
2.	NAJWA NUR ATHIRAH	26	Berkembang Sesuai Harapan
3.	YASMINE AL ZAHSY IFURI	31	Berkembang Sesuai Harapan
4.	CARLA AURELIA DARMANTO	25	Berkembang Sesuai Harapan
5.	RAHMA AINUN	28	Berkembang Sesuai Harapan
6.	SHAKILA AZZAHRA	30	Berkembang Sesuai Harapan
7.	MUHAMMAD QUTHBIE Z.	28	Berkembang Sesuai Harapan
8.	ALVENIO FABIYAN UTRA	30	Berkembang Sesuai Harapan
9.	DZAKI SAUTRA	27	Berkembang Sesuai Harapan
10.	NADA NASYITA	32	Berkembang Sesuai Harapan
11.	NABILA NURRABANI	29	Berkembang Sesuai Harapan
12.	MUHAMMAD ALI	27	Berkembang Sesuai Harapan
13.	NAMIRA SHIDQIA ASHANUM	26	Berkembang Sesuai Harapan
14.	MUHAMMAD ARGANTA	27	Berkembang Sesuai Harapan

Skor ideal = skor jawaban tertinggi x jumlah butir instrumen x jumlah subjek

Skor ideal = 4 x 8 x 14 = 448

P = $\frac{F}{N}$x 100%

Persentase = $\frac{\text{Jumlah perolehan skor pada instrumen x 100\%}}{\text{Skor ideal}}$

= $\frac{\text{393 x 100\%}}{352}$

= 87,72 %

Dari proses uji efektifitas keseluruhan produk media animasi berbasis video untuk meningkatkan kecerdasan linguistik verbal ana usia 4-5 tahun telah memperoleh data total nilai rata-rata anak pada post-test sebesar 88,92 %.

Berdasarkan hasil pre-test dan post-test produk dongeng yang sudah dilakukan, maka terjadi peningkatan kecerdasan linguistik verbal anak melalui skor presentase seperti tabel di bawah ini.

Tabel 4.9.

Data Peningkatan persentase pre-test dan post-test kecerdasan linguistik verbal anak

Produk	Pre-test	Post Test	Peningkatan
Pengembangan media animasi berbasis video	$X_1$37,05%	$X_2$87,72%	50,67%

Berdasarkan tabel di atas, dapat kita ketahui bahwa telah terjadi peningkatan persentase nilaiproduk media animasi berbasi video dalam keseluruhan yang pada aalnya hanya 37.05% mengalami peningkatan mejadi 87,72%. Dalam hal ini artinya telah terjadi peningkatan sebesar 50,67% untuk produk animasi ini yang sudah di uji cobakan. Peningkatan yang terjadi juga dapat menunjukah bahwasanya produk media animasi berbasis video bisa dikatakan efektif dilakukan karena bisa untuk meningkatkan kemampuan kecerdasa linguistik verbal pada anak usia 4-5 tahun.

C. Pembahasan

1. Proses Pembuatan Produk

Perjalanan atau proses pembuatan produk pengembangan media animasi berbasis video berawal dari peneliti observasi melihat-lihat media-media pembelajaran apa saja yang efektif dan sesuai untuk merangsang supaya anak dapat meningkatkan kemampuan kecerdasan linguistik verba pada anak, dan setelah peneliti melihat-lihat akhirnya peneliti memikirkan yaitu media mendongeng, karna terdapat banyak dongeng yang ada di zaman sekarang yaitu buku dongeng, selanjutnya karena keterbatasannya pemahaman tentang pengetahuan cara bagaimana membuat buku dongeng itu bagaimana, kemudian peneliti memiliki ide untuk membuat dongeng dengan berbasis teknologi atau IT dan peneliti berfikir bisa digunakan juga untuk paud yang akan melakukan kegitan daring di masa pandemic covid 19 ini. Lalu selanjutnya tidak lama kemudian peneliti memikirkan berbasis IT yang

bagaimana dan seperti apa yang mudah dibuat dan muudah dipahami oleh anak usia dini. Kemudian peneliti memutuskan untuk menggunakan video sebagai media pembelajaran yang bisa digunakan untuk peneliti dalam membuat produk animasi dongeng.

Judul besar produk media animasi ini ialah didalam video menggunakan. Gambar hewan pada cerita dongeng yang ada di dalam video, peneliti mengambil gambar dari geoogle selanjutnya jika gambah telah berubah menjadi guf danekpresinya sudah dibuat kemudia di edit memekai aplikasi photoscap supaya gambar bisa berubah menjadi animasi yang bisa bergerak, kemudia animasi tersebut disusun di dalam vidio, kemudian peneliti melakukan rekamanan suara dan diedit lagi menggunakan aplikasi ishot. Dan akhirnya, revisi produk dan penelitpun melaukan perbaikan prokduk. Kemudian ketika sudah melewati tahap-tahap revisi produk, lalu peneliti melakukan penilaian produk yersebut ke 3 validator ahli dibidangnya. Kemudian kegiatan validasi tersebut berisi komentar dan saran serta masukan dari para pakar ahli terhadap produk yang telah peneliti lakukan .

Tujuan dari kegitan ini ialah supaya dapat memahai dan mengetahui tingkat kelayakan produk teersebut agar dapat digunakan pada uji cuba skala kecil di paud Amoura adapun tujuan dari kegitan ini ialah agar bisa lebih menyempurnakan produk terssebut agar layak untuk digunakan di lembaga PAUD atau masyarakat umum lainnya.

2. Tanggapan Anak Terhadap Hasil Produk

Tanggapan anak terhadap hasil dari produk analisi berdasarkan pengamatan dan observasi dan selama penelitian. Adapun tanggapan anak-anak saat melihat produk ini anak-anak merasa senang dan antusias ingin melihatnya, bahksa anak-anak berdiri dana ada anak yang maju kedepan ketika kegiatan pembukaan, peneliti menjelaskan kepada anak bahwa kegitan yang akan dilakukan hari ini yaitu menonton video media animasi. Lalu ketika peneliti menayangkan gambar penjelsan karakter yang ada di dongeng, anak-anakpun terlihat jauh lebih pokus saat mendengarkan apa yang disampaikan peneliti dan penelitian menjelaskan karakter-karakter hewan yang ada dividio.

Pada saat ditanyapun , anak-anak antusias meangkat tangannya. Selanjutnya ketika video sudah diputar, anak-anak sangat fokus dan terlihat mereka mempeerlihatkan ekpresi marah saat harimau jahat kepada teman-temannya. Dengan ini melalui produk media animasi ini anak-anak terlihat lebih aktif dan bersemangat ketika proses kegitan belajar mengajar

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pemaparan dari BAB sebelumnya, maka peneliti dapat menyimpulkan:

1. Kecerdasan linguistik verbal anak usia dini mampu berkembang secara optimal. Jika mendapat stimulasi yang baik dari orang tua dan guru. Dan salah satunya media pembelajaran yang sesuai bagi anak usia dini terutama anak usia 4-5 tahun ialah pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan kecerdasan linguistik verbal

Contohnya : menyusun kata , dongeng, dan lain-lain.

Produk hasil pengembangan media animasi berbasis video ini agar mampu meningkatkan kemampuan kecerdasan linguistik verbal anak usia dini sudah mampu untuk digunakan dan telah di validasi oleh pakar ahli dan guru Paud Amoura.

2.Berdasarkan hasil dari hitungan data-data, menunjukan bahwa produk media animasi berbasis video dapat meingkatkan kemampuan kecerdasann linguistik verbal anak usia 4-5 tahun. Yang awalnya pada saat melakukan pre-test dengan hasil persentase 37,05% dan penilaian yang kedua post-test dengan

hasil persentase 87,72%. Disini terlihat peningkatan sebanyak 52,85%. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa media animasi berbasis video ini mampu meningkatkan kecerdasan linguistik verval anak usia 4-5 tahun di PAUD Amoura..

B. Saran

Berdasarkan hasil pengembangan produk ini, maka peneliti memberikan beberapa saran yakni :

1. Bagi Pembaca

Semoga Tesis ini dapat dijadikan dan dimanfaatkan sebagai referensi.

2. Bagi sekolah

Bagi sekolah, hendaklah terus memberikan rangsangan-rangsanagn untuk mestimulasi yang sesuai dengan kecerdasan anak usia 4-5 tahun.

3. Bagi Guru

Bagi guru, hendaknya menggunakan produk media animasi berbasis video ini dalam melakukan kegiatan pembelajaran dengan anak-anak.

4. Bagi penulis

Bagi penulis hendaklah hasil produk ini dikembangkan lagi sesuai dengan kecerdasan-kecerdasan yang ada, sehingga mampu mengembangkan kecerdasan anak tidak hanya kecerdasan linguistik verbal anak saja.

5. Bagi anak

Bagi anak, hendaknya produk ini membuat anak lebih antusias dan lebih bersemangat lagi dalam belajar, sehingga kecerdasan linguistik verbal nya dapat berkembang secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

Amstrong, Thomas. 2013. *Kecerdasan Multiple di Dalam Kelas*. Jakarta: Rineka Cipta

Dadang, Asep. 2007. *Mencerdasakan Potensi IQ, EQ dan SQ*. Bandung: PT. GBH Universal Mala Kreasi

Dahlia dan Suryadi. 2014. *Buku Implementasi dan Inovasi Kurikulum PAUD Program Pembelajaran Berbasis Multi Intelegencis*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Delvie, Bandi. 2009. *Psikologi Perkembangan Anak Berkebutuhan Khusus*. Yogyakarta: PT. Intan Sejati Klaten

Devianti, Ayunita. 2013. *Buku Panduan Lengkap Mencerdaskan Otak Anak Usia 1-6 Tahun*. Yogyakarta: Araska

Is Joni. 2011. *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta

Kurniati, Euis. 2012. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Moch Shochid. 1998. *Buku Pola Asuh Orang Tua Untuk Membantu Anak Mengembangkan Disiplin Diri*. Jakarta: Rineka Cipta

Mulyadi, Novi. 2018. *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gavamedia

Mutiah, Diana. 2012. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Putra, Nusa dan Ninin Dwi Lestari. 2012. *Penelitian Kualitatif PAUD*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada

Roliana, Nelva. 2012. *Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ombak Ikapi

Shoimatullah, S. 2013. *Buku Revolusi Belajar Optimalisasi Melalui Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk.* Yogyakarta: Ar-Ruz Media Sugiyono, 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif R&D*. Bandung: Alfabeta

Sujiono, Yuliani Nurani dan Bambang Sujiono. 2005. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak Disertai Langkah Pengembangan Program Kegiatan Bermain di Kelompok Bermain Taman Kanak-Kanak dan PAUD*. Jakarta: PT. Rineka Cipta Suryabrata,

Sumadi. 2006. *Psikologi Pendidikan.* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

Suyadi. 2014. *Buku Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Wiyani, Novan Ardi. 2016. *Konsep Dasar Paud.* Yogyakarta: Gava Media

Wiyani, Novan Ardy. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini.* Yogyakarta: Gavamedia

Yaumi, Muhammad dan Nurdin Ibrahim. 2013. *Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak (Multi Intelegencys) Mengidentifikasi dan Mengembangkan Multi Talenta Anak.* Jakarta: Kencana Prenada Media Groupa