

Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Kemampuan Menyimak Anak Usia 4-5 Tahun

Dytarisma Astika Dewantari¹ (Universitas Negeri Malang),
Drs. Usep Kustiawan, M.Sn,² (Universitas Negeri Malang),
Dr. Yudithia Dian Putra, M.Pd., M.M.³ (Universitas Negeri Malang)

Co-Author Email: dytarrisma@gmail.com

Abstrak: Kemampuan Bahasa merupakan faktor penting untuk kehidupan manusia sebagai makhluk sosial. Karena bahasa merupakan sarana komunikasi dalam mengutarakan pemikiran dalam diri seseorang baik diucapkan secara lisan ataupun tulisan. Dalam kemampuan berbahasa terdapat empat segi keterampilan, yaitu menyimak (*listening*), berbicara (*speaking*) dan menulis (*writing*). Dari keempat keterampilan bahasa diatas, keterampilan menyimak masih tergolong rendah hal tersebut disebabkan oleh media pembelajaran yang menjadi pendukung. Hal tersebut membuktikan bahwa kemampuan menyimak perlunya perhatian dalam memberikan stimulus. Penelitian ini bertujuan untuk membuat produk berbentuk video pembelajaran berbasis aplikasi canva yang digunakan dalam membantu meningkatkan kemampuan menyimak anak. Penelitian ini menggunakan jenis data berupa R&D dengan model ADDIE. Metode analisis data dalam penelitian ini adalah kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menyatakan penggunaan video animasi berbasis canva untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak dapat berjalan dengan kualifikasi yang sangat baik dan hal tersebut didasarkan oleh hasil penilaian oleh para ahli, yaitu ahli media, ahli materi, ahli Bahasa dan anak usia 4-5 tahun. Selain itu media video animasi tersebut dapat digunakan sebagai media belajar yang lebih variatif sehingga dapat mengubah proses pembelajaran menjadi lebih memotivasi, menarik dan memberikan pengalaman belajar yang baru untuk anak.

Kata kunci: Video animasi pembelajaran, kemampuan menyimak, anak usia dini

Abstract: Language skills are an important factor for human life as social beings. It is because language become a media communication that help people to expressing their mind through spoken or orally in writing. Language skills is including four aspects, such as: listening, speaking and writing. According to four language skills above, listening skills are still low, it is because the lack of learning media that supported it. This proves that the ability to listen requires attention in providing stimulus. This study aims to produce a learning video through of Canva application-based in order to help improving listening

skills for children. This research used type of research data of R&D with the ADDIE model. The data analysis techniques of this research are quantitative and qualitative. This research results show that Canva-based animated for improving listening skills of children can successes implemented with good qualification and it based on the result of review from some expert, such as material expert, linguist expert, media expert and children aged 4-5 years old. Besides, the video animation can used for new learning media that more varied, so it is can make the learning process become interesting, can motivating children and giving new experience of learning to children.

Keywords: Learning animation videos, listening skills, early childhood

PENDAHULUAN

Menurut *National Association for the Educations young Children* (NAEYC), anak usia dini merupakan anak yang berada rentan usia 0-8 tahun. Dalam fase ini anak akan mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek kehidupan. Menurut Susanto (2017), proses pembelajaran anak usia dini harus didasari dengan pemahaman karakteristik tahap pekerkembangan anak tersebut karena mereka mempunyai kepribadian yang unik. Pertumbuhan dan perkembangan anak dapat dioptimalkan melalui ransangan yang diberikan. Dalam undang-undang no 20 tahun 2003 Pendidikan anak usia dini perlu bagi anak untuk dapat mengoptimalkan setiap pertumbuhan dan perkembangannya. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah tingkat pendidikan awal yang ditujukan agar anak mendapatkan pengetahuan. Pendidikan tersebut diberikan kepada anak yang mempunyai rentang usia empat hingga enam tahun. Pendidikan berperan penting pada anak khususnya pada anak yang masih tergolong dalam masa golden age atau masa peka. Masa golden age dapat didefinisikan sebagai fase perkembangan anak dalam hal kecerdasan intelektual, spiritual, bahasa, fisik motorik dan emosi.

Perkembangan bahasa pada anak mengarahkan anak untuk dapat mengekspresikan hal yang dipikirkan dengan mengungkapkan kata-kata (Widyastuti, 2018). Kemampuan Bahasa merupakan faktor penting untuk kehidupan manusia sebagai makhluk sosial. Bahasa merupakan sarana komunikasi dalam mengutarakan pemikiran dalam diri seseorang baik diucapkan secara lisan ataupun tulisan. Menurut Muhammad dan Fatimah (2011) “Kemampuan berbahasa mencakup empat segi yaitu menyimak (*listening*), berbicara (*speaking*) dan menulis (*writing*)” menyimak adalah kemampuan berbahasa awal yang dikuasai oleh seseorang. Menurut Dhieni, dkk (2009), keterampilan bahasa reseptif membaca dan menyimak memainkan peran penting dalam membantu anak memahami makna pada materi melalui simbol dan verbal.

Tarigan (2008) berpendapat bahwasanya keterampilan berbahasa yang dimasukkan dalam kurikulum pendidikan dikategorikan ke dalam empat aspek yang berbeda, yaitu menyimak, membaca, berbicara, dan menulis. Di antara keempat keterampilan berbahasa tersebut, keterampilan menyimak masih menjadi keterampilan yang masih terlupakan dan tidak dipedulikan. Sedangkan Menurut Field (2009) dalam (Muhubiddin, 2015), keterampilan menyimak masih belum menjadi keterampilan yang diperhatikan sepenuhnya oleh guru di sekolah. Hal tersebut membuktikan bahwasanya kemampuan menyimak perlunya perhatian dalam memberikan stimulus. Kemampuan menyimak anak sendiri dapat didefinisikan sebagai suatu kemampuan anak dalam mendengarkan, memahami, dan merespon informasi yang disimaknya.

Menyimak merupakan sebuah proses mendengarkan lambang bunyi dengan tujuan untuk memahami dan menafsirkan pesan kepada orang lain secara lisan (Muhubiddin, 2015). Dalam kemampuan menyimak diperlukan proses penerjemahan dan penginterpretasian suara sehingga dapat menghasilkan sebuah arti. Selain itu, kemampuan menyimak juga perlu melibatkan proses kognitif dengan konsentrasi dan perhatian untuk memahami informasi yang disampaikan. Faktanya, anak-anak dapat cenderung lebih mampu menyimak informasi dibandingkan dengan membaca. Menurut Bronley dalam Dhieni (2009), menyimak aktif ketika anak mendengar dengan *auditory discrimination and aculity* dalam bentuk kaya kemudian diterjemahkan menjadi makna melalui *auditing*. Menyimak termasuk dalam keterampilan bahasa yang dilakukan sehari-hari. Kegiatan menyimak dapat memperlancar komunikasi dan juga memperoleh informasi baru karena menyimak sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari untuk menyimak pembicaraan orang lain.

Menyimak merupakan keterampilan dasar yang wajib dimiliki anak untuk membantu menyampaikan informasi dengan berbicara, memahami tulisan dan menulis informasi yang didapatkan dari hasil menyimak. Dalam studi terdahulu keterampilan menyimak berhubungan erat dengan keterampilan bahasa lain, khususnya dalam berbicara. Anak yang mempunyai keterampilan menyimak yang baik akan berpengaruh pada perkembangan keterampilan berbicaranya. Pada tingkat keterampilan yang dimiliki anak sudah termasuk kedalam aspek perkembangan anak usia dini. Hal tersebut dipaparkan dalam Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) sebagaimana diatur dalam Permendikbud No. 146 Tahun 2014. Menurut Kemendikbud (2014), telah diamati bahwa anak-anak memiliki kemampuan untuk secara aktif terlibat dalam tindakan menyimak percakapan antar individu, paham akan petunjuk atau isyarat dasar, dan mengidentifikasi karakter yang didengar dan di simak sebelumnya.

Rendahnya tingkat angka kemampuan menyimak anak disebabkan oleh dua faktor yaitu faktor dari diri anak dan faktor dari luar diri anak. Faktor dari diri anak dipengaruhi oleh minat dan motivasi dalam belajar, kesulitan dalam mendengarkan materi karena mudah merasa bosan ketika pelajaran sedang berlangsung, dan mengabaikan perintah yang diberikan oleh guru. Selanjutnya, faktor lain berasal dari luar anak dipengaruhi oleh kurang optimalnya keterampilan menyimak anak karena guru kurang inovatifnya proses

pembelajaran, guru kurang *up-date* dengan perkembangan media pembelajaran sehingga anak kehilangan minat dan media pembelajaran video animasi kurang diterapkan karena keterbatasan sarana dan prasarana yang dimiliki.

Dengan permasalahan tersebut diperlukan kegiatan belajar yang menarik dan juga inovatif. Menurut Kempt & Dayton dalam (2011), pembelajaran yang dapat menarik perhatian anak akan membuat anak menjadi terjaga dan memperhatikan pelajaran tersebut. Dengan tersedianya media yang menarik, anak akan menjadi tidak mudah bosan dan aktivitas belajar menjadi menyenangkan. Hal tersebut sama seperti video animasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajar menarik untuk anak usia dini belajar. Didalam media video animasi dapat memaparkan objek secara tidak langsung sehingga anak dapat membayangkan atau mengimajinasikan objek yang sulit.

Media pembelajaran yang dapat digunakan dan mudah pengaksesannya untuk salah satunya adalah canva, yang mana merupakan perangkat lunak desain berbasis internet yang menawarkan beragam fitur pengeditan yang memungkinkan pengguna menghasilkan desain grafis (Rahmayanti & Jaya, 2020). Canva juga dapat didefinisikan sebagai aplikasi online yang menyediakan beragam *template* yang tersedia secara gratis maupun berbayar. Aplikasi Canva berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan kreativitas individu dalam mendesain poster presentasi dan berbagai bentuk konten visual. Aplikasi ini juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Dalam proses desain, canva menyediakan berbagai fitur yang mendukung proses tersebut, yaitu berbagai jenis foto yang berfungsi sebagai ilustrasi *content* atau *template* dan penyediaan berbagai jenis huruf yang dapat menunjang kreativitas pengguna dalam mendesain.

Hasil dari penelitian yang didapatkan menunjukkan bahwa tingkat keterampilan menyimak masih tergolong rendah sehingga anak menjadi kurang memahami materi yang diajarkan, dan didukung dengan media pembelajaran yang masih kurang dalam proses pembelajarannya. Sehingga muncul gejala anak menjadi bingung dan frustrasi yang menjadikan anak sulit berkonsentrasi dan juga termotivasi dalam belajar karena tidak memperhatikan pembelajaran dengan baik, ketersediaan sarana yang memadai untuk menampilkan media pembelajaran dengan menggunakan video dan film kurang dimaksimalkan. Berdasarkan hal tersebut kemampuan menyimak anak kurang maksimal karena metode pembelajaran yang dilakukan kurang cocok. Dengan membuat media pembelajaran media yang menarik seperti membuat video animasi dirasa mampu membuat anak tertarik dengan hal baru yang jarang mereka temui. Pembuatan video animasi dibuat ditujukan agar anak bisa menarik perhatian anak dalam belajar dan materi yang disampaikan diterima oleh anak.

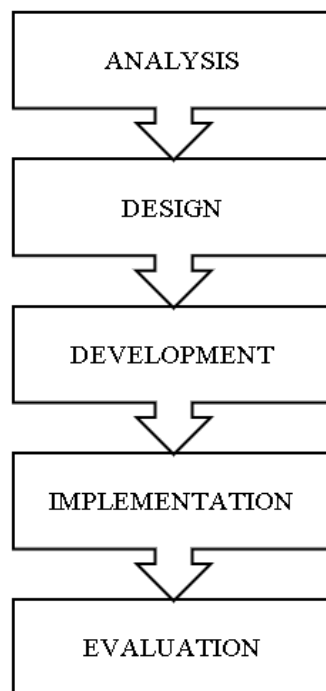
METODE

Penelitian yang dilakukan termasuk dalam penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiono (2015), metodologi R&D memerlukan penyelidikan sistematis yang digunakan untuk menghasilkan dan mengembangkan suatu produk, kemudian diuji keefektifannya. Model ADDIE digunakan sebagai metodologi penelitian

oleh peneliti untuk memfasilitasi pengembangan sistematis bahan dan program pembelajaran. Model ADDIE sebagaimana dijelaskan oleh Purnamasari (2019) berfungsi sebagai kerangka untuk menggambarkan metodologi pedagogis yang digunakan dalam ranah pendidikan. Pemanfaatan pendekatan tersebut dalam penyelidikan ini didasarkan pada kemampuannya untuk membantu peneliti dalam pembuatan materi video animasi pendidikan berbasis aplikasi Canva yang dipergunakan untuk meningkatkan kemampuan menyimak pada anak.

Prosedur penelitian dengan pengembangan model ADDIE terdiri dari lima tahapan. Berikut ini model penelitian pengembangan penelitian ADDIE.

Gambar 1. Model Penelitian Pengembangan ADDIE



Penelitian ini menggabungkan beragam subjek penelitian, termasuk ahli media, ahli materi, pengguna (guru) dan beberapa murid PAUD berusia 4-5 tahun di dua sekolah. Penelitian ini menggunakan kombinasi observasi, wawancara, dan kuesioner sebagai metode utama pengumpulan data. Dalam mengumpulkan data peneliti menggunakan kuesioner sebagai instrumen utama. Penelitian ini menggunakan dua jenis pendekatan untuk analisis data, meliputi metodologi kuantitatif dan kualitatif. Teknik analisis data sendiri dapat didefinisikan sebagai proses pengolahan data yang didapatkan secara langsung atau dilapangan.

Dalam penelitian ini data kualitatif didapatkan dari hasil penelitian, masukan, tanggapan, kritik dan saran pembaharuan yang diberikan melalui angket terbuka atau tidak terstruktur

oleh para ahli dan murid paud usia 4-5 tahun. Kemudian, data kuantitatif diperoleh dengan hasil dari angket tertutup yang telah dijawab oleh para ahli media, ahli materi, pengguna (guru), dan *review* anak berusia 4-5 tahun.

Penelitian ini menggunakan berbagai instrumen penelitian untuk memfasilitasi pengumpulan data, terutama melalui penggunaan kuesioner dan wawancara. Metode pengumpulan dilakukan melalui hasil *review* dari para ahli, yakni ahli media, materi dan guru, serta hasil uji perorangan yang didapatkan dari *review* anak. Kemudian, data yang telah dikumpulkan akan diklasifikasikan menjadi dua dengan didasarkan oleh sifat datanya, yakni data kuantitatif dan data kualitatif.

Teknik pengumpulan data yang dipergunakan dalam pengembangan media ini, yakni observasi. Observasi sendiri dapat didefinisikan sebagai proses pengamatan sistematis yang dilakukan oleh seseorang dan pengaturan fisik yang terjadi selama kegiatan berlangsung yang sifatnya alami (Hasanah, 2017). Teknik pengambilan data observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan peserta didik yang ada di TK Dharma Wanita Kromasan dan TK PGRI Purworejo. Pengumpulan obsevasi dilakukan untuk mengumpulkan data terkait permasalahan yang tengah terjadi di masa pandemi dan pemecahan sebuah masalah.

Wawancara merupakan proses pengumpulan secara langsung dalam suatu penelitian kualitatif (Mita, 2015). Wawancara bukan hanya sekedar adanya dua belah pihak berinteraksi. Wawancara perlu dilakukan guna memperoleh data primer. Oleh karena itu, teknik pengumpulan tersebut ditujukan untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan data faktual, keinginan, keyakinan, keadaan emosi dan sebagainya. Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan dengan mengadakan percakapan dan tanya jawab secara langsung dengan guru yang dipilih dari sekolah.

Kuesioner, juga dikenal sebagai instrumen survei, banyak digunakan di bidang pengumpulan data. Metode ini melibatkan susunan pertanyaan yang sistematis dan pilihan jawaban yang sesuai pada lembar yang sama (Nurani, 2017). Menurut Sukardi dalam (Purwanto, Anas 2021), angket adalah instrumen penelitian berbentuk daftar pertanyaan secara tertulis dan non-tertulis yang digunakan untuk mempermudah pengumpulan data lapangan oleh peneliti. Dalam penelitian ini, angket difungsikan sebagai instrumen mengumpulkan data penelitian dan mengembangkan video animasi pembelajaran.

Dalam penelitian ini, proses pengumpulan data dilakasnakan kepada responden terpilih, yakni ahli media, ahli materi, pengunaa (guru) dan anak. Data yang didapatkan dari validator tersebut akan dianalisis dengan didasarkan pada skala *Likert*. Skala *Likert* mempunyai karakteristik berupa kuesioner yang berisikan daftar pertanyaan dan jawaban untuk responden penelitian. Didalam skala *Likert*, jawaban responden akan dikriteriakan dari sangat baik sampai dengan kurang baik dan kemudian disimbolkan dengan angka 1 hingga 5. Kemudian, angket yang nilainya telah diperoleh akan diolah menggunakan rumus validasi rujukan dari Akbar (2017) berikut ini:

$$V - ah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100 \%$$

$$V - pg = \frac{Tse}{Tsh} \times 100 \%$$

$$V - au = \frac{Tse}{Tsh} \times 100 \%$$

(Akbar, 2017:82-83)

Setelah diketahui dari masing-masing uji validasi, maka validasi gabungan untuk mengetahui kelayakan produk dapat dilakukan dengan menggunakan rumus dibawah ini.

$$V = \frac{V - ah + V - pg + V - au}{3} = \dots \%$$

Keterangan :

V : validasi (gabungan)

V- ah : validasi ahli

V- pg : validasi pengguna

V - au : validasi responden

Tse : Total nilai yang dicapai

Tsh : Total nilai yang diharapkan

Hasil perhitungan presentase yang didapatkan dari masing-masing respon tersaji dalam tabel dibawah ini.

Table 1 kriteria hasil validasi produk

Tingkat Pencapaian (%)	Kategori	Keputusan Uji
81,00 - 100,00	Sangat Valid	Sangat valid, Dapat digunakan tanpa revisi
61,00 - 80,00	Cukup valid	Cukup valid, dapat digunakan namun perlu revisi kecil
41,01- 60,00	Kurang valid	Kurang valid, perlu revisi besar
21,00 - 40,00	Tidak valid	Tidak valid atau tidak boleh digunakan
00,00 - 20,00	Sangat tidak valid	Sangat tidak valid atau tidak boleh digunakan

(sumber : Akbar,2017), dengan modifikasi peneliti

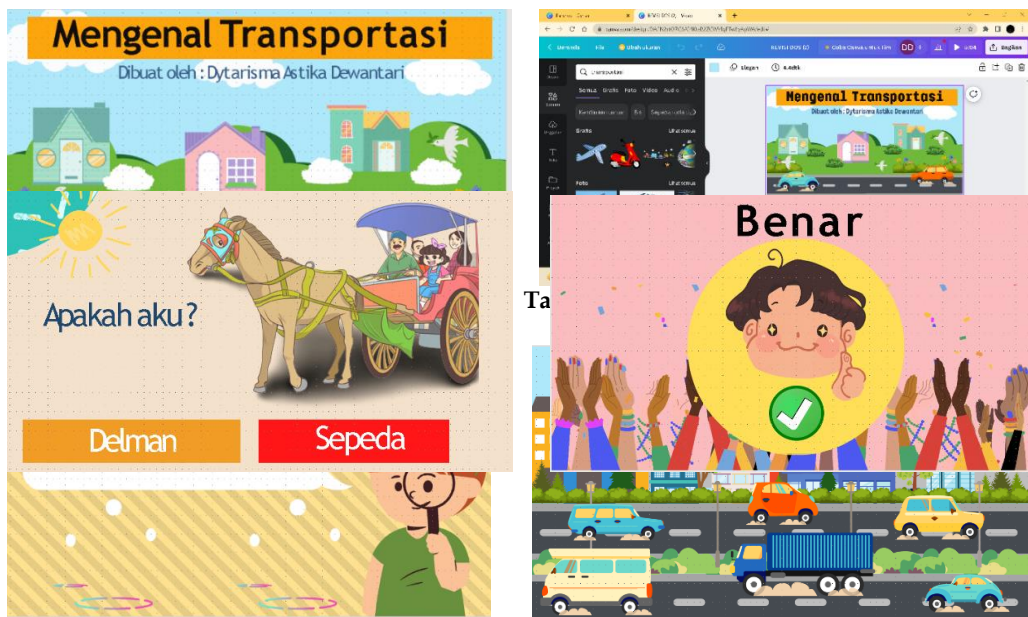
HASIL PENELITIAN

Hasil dan penelitian pengembangan ini berupa video animasi untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak berbasis aplikasi canva untuk anak usia 4-5 tahun. Video ini dilengkapi dengan pemahaman terkait pengertian transportasi, macam transportasi darat yang ada di jalan raya, dan game edukasi. Oleh karena itu, anak usia 4-5 tahun tersebut

perlu untuk didampingi oleh orang tua atau guru sehingga anak dapat dengan mudah mendalami dan memahami materi dalam video.

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa keterampilan menyikmak anak yang redah sehingga menyebabkan anak menjadi kurang mengerti dan memahami materi yang diaharkan dan ditambah dengan media pembelajaran yang kurang bisa mendukung anak didalam proses pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan timbulnya gejala anak menjadi kebingungan dan frustasi sehingga kurang bisa berkonsentrasi dan termotivasi untuk belajar dan memperhatikan pembelajaran dengan baik. Selain itu, saranan untuk menampilkan pembajaran dengan menggunakan video dan film yang kurang maksimal juga dapat mempengaruhi motivasi anak dalam proses belajar.

Sehingga peneliti mencoba mengembangkan media video animasi berbasis aplikasi canva untuk membantu meningkatkan kemampuan menyimak anak. Media video animasi akan dibuat menarik dengan memberikan sajian materi dan indikator yang sesuai dengan anak usia 4-5 tahun. Media didesain dengan menggunakan gambar karakter animasi, warna-warni, dubbing, dan juga backsong yang sesuai dengan tema video. Hasil pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva dapat dilihat sebagai berikut :



Gambar 2. Tampilan kedua setelah tampilan awal

Gambar3. Tampilan isi materi dalam video



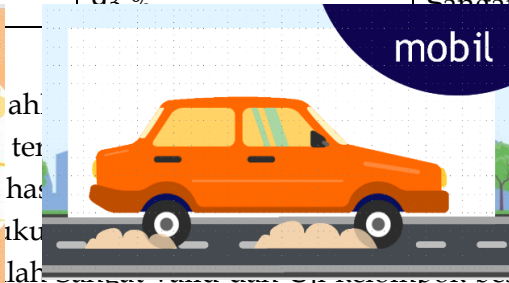
Gambar 4. Tampilan Game dan Reward

Gambar 5. Tampilan Akhir Video

Saat melakukan pengembangan media video animasi berbasis canva, peneliti melakukan tahap validasi kepada berberapa validator, yaitu ahli media dan ahli validator materi. Kemudian, penelitian melakukan uji kelayakan pada media video animasi berbasis aplikasi canva terhadap kemampuan menyimak anak kepada guru dan murid paud usia 4-5 tahun di dua sekolah yang berbeda. Hasil yang didapatkan dari uji validasi dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Hasil Penelitian

No	Validator	Presentasi Nilai	Kriteria
1	Uji Ahli media	94,6%	Sangat valid
2	Uji Ahli materi	81,3%	Cukup valid
3	Uji pengguna (guru)	94,4 %	Sangat valid
4	Uji kelompok kecil	91,42 %	Sangat valid
5	Uji kelompok besar	92 %	Sangat valid



ah ter has iku lah sangat...
 n bahwa media usia 4-5 tahun adalah sangat adalah Sangat...
 lah sangat...
 Berdasarkan dari tabel data yang telah dipaparkan, kemampuan menyimak anak dapat meningkat setelah penggunaan media pembelajaran menyimak dengan video animasi berbasis canva.

PEMBAHASAN

Berdasarkan dari hasil pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva terhadap kemampuan menyimak anak usia 4-5 tahun telah dipaparkan. Kemampuan menyimak anak usia 4-5 tahun akan dapat meningkat jika mendapatkan stimulus yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Penyusunan materi untuk video pembelajaran didasarkan dengan kompetensi dasar (KD) dan indikator pencapaian anak yang telah disesuaikan dengan beberapa aspek, meliputi; tujuan pembelajaran yang telah direncanakan, meningkatkan motivasi dan minat belajar anak, penyajian materi dalam video mudah dipahami, dan membantu anak dan guru dalam kegiatan pembelajaran.

Penelitian pengembangan ini juga berdasarkan pada permasalahan yang terjadi (Juannita, E., & Mahyuddin, N, 2022). Hal tersebut dipaparkan dalam hasil yang telah diperoleh sebagai data awal untuk melakukan studi pendahuluan seperti fenomena kegiatan belajar anak, media pembelajaran, dan kemampuan menyimak. Untuk itu berdasarkan pada hasil awal dilakukan observasi dan wawancara tidak terstruktur kepada guru. Sehingga ditemukan fenomena yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam penelitian pengembangan ini.

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan video animasi berbasis aplikasi canva yang berupa video yang berisi tentang tema kendaraan yang menarik, efektif dan efisien untuk menstimulasi perkembangan menyimak anak usia 4-5 tahun. Sehingga hasil dari pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva dapat memberikan ide kepada guru ataupun orang tua tentang kegiatan pembelajaran menggunakan media digital kepada anak.

Prosedur penelitian terdiri dari 5 tahap yaitu pengumpulan data terkait permasalahan yang terjadi, merancang produk media pembelajaran, merealisasikan rancangan produk, implementasi untuk mengetahui kevalidan produk, evaluasi produk yang akan dikembangkan. Berikut adalah penjelasan dari masing-masing tahapan :

Tahap pertama dalam penelitian ini yaitu analisis (*analysis*). Analisis dilakukan dengan melakukan observasi pada taman kanak-kanak atau TK. Hasil observasi yang dilakukan pada kelompok A menyatakan bahwa kemampuan menyimak pada murid paud masih kurang optimal. Murid paud tersebut masih kurang mampu memahami materi pembelajaran yang telah didengarkan, hal tersebut disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran yang digunakan dan kurangnya motivasi guru terhadap anak murid mereka, sehingga anak menjadi tidak dapat berkonsentrasi dan kurang mampu menginterpretasikan isi dari informasi atau cerita yang didapatkan. Selain itu, penyampaian guru cenderung menggunakan model konvensional. Model konvensional atau dikenal sebagai pendekatan tradisional merupakan model pembelajaran sehari-hari guru yang memanfaatkan model yang bersifat umum atau mengandung sifat atau karakteristik dari materi pembelajaran yang akan diberikan (Telaumbanua, 2018). Model pembelajaran tersebut menekankan pada proses penyampaian materi secara verbal, sehingga buku digunakan oleh guru sebagai media untuk menyampaikan materi pembelajaran. Oleh karena itu, anak-anak yang mendapatkan model pembelajaran ini sering mengalami kesulitan dalam penerimaan materi karena tidak dapat menarik perhatian anak untuk belajar.

Tahap kedua yaitu desain (*design*). Pada tahap ini adalah pembuatan rancangan produk. Dari permasalahan yang terjadi fasilitas yang diberikan belum dimanfaatkan secara efektif dan efisien. Peneliti mengumpulkan informasi untuk menunjang pengembangan media pembelajaran animasi. Berdasarkan analisis yang sudah dipaparkan diatas diperlukan media baru yang dimana mudah dibuat dan dilakukan dalam melaksanakan ataupun pengoperasiannya. Media tersebut dibuat yang sebelumnya sudah disesuaikan dengan perkembangan teknologi yang berkembang saat ini. Pada tahapan ini peneliti merancang produk dengan perancangan berupa *storyboard*. *Storyboard* adalah kumpulan sketsa gambar yang digunakan untuk menunjukkan secara visual bagaimana isi sebuah cerita yang akan disampaikan (Sari, 2021).

Kegiatan dimulai dengan menyusun tema dan sub temanya, membuat naskah cerita, dan tokoh dalam cerita yaitu Rara dan Bunda untuk membuat video animasi, Rara dan Bunda melakukan perjalanan di jalan, kemudian materi tentang transportasi yang ada di jalan raya apa saja, kemudian dilanjutkan dengan Rara memberikan games untuk dijawab oleh anak. Produk video pembelajaran disajikan dengan animasi gambar 2D disertai audio yang ditujukan untuk membantu guru untuk menarik perhatian anak dan meningkatkan kemampuan menyimak anak di kelas. Dalam pembuatan video pembelajaran tersebut, peneliti menggunakan beberapa aplikasi, yaitu canva dan filmora. Selain itu, peneliti juga dibantu oleh software android sebagai alat untuk merekam suara. Setelah itu, materi dan bahan yang telah didapatkan akan disatukan menjadi sebuah produk video pembelajaran animasi untuk anak.

Durasi pada video animasi terdiri 7 menit untuk mengenalkan apa saja transportasi yang ada di jalan raya. Dalam pembuatan video pembelajaran, peneliti menggunakan desain warna dan gambar yang menari. Selain itu, video pembelajaran tersebut juga menggunakan latar *background* disertai teks dan gambar, serta *music instrument* yang disesuaikan dengan karakter anak yang ceria. Jenis produk yang dihasilkan dapat dilihat melalui google drive, flashdisk ataupun youtube, video dapat diputar dengan media player atau dengan aplikasi yang lainnya yang mendukung pemutaran video.

Tahap ketiga adalah development. Tahap ini digunakan ketika tahap sebelumnya atau desain sudah selesai dilakukan. Pada tahap ini dilakukan pembuatan media video animasi berbasis canva direncanakan. Desain kemudian dikonsultasikan kepada ahli untuk memperoleh masukan dan saran bahwa media yang sudah dibuat sesuai dengan anak dan menarik. Dalam penelitian, tahap pengembangan terdiri dari beberapa tahap, yaitu; penentuan materi, penentuan konsep untuk video, pemilihan gambar sesuai topik yang dipilih, proses *video editing* menggunakan berbagai aplikasi edit, seperti filmora. Pemilihan video animasi berbasis canva oleh peneliti ditujukan untuk memudahkan guru atau murid dalam memperoleh informasi terkait materi pembelajaran yang telah dikemas secara unik melalui tampilan gambar animasi, music dan *sound effect* yang mampu membantu menarik perhatian pada anak atau murid.

Sebelum



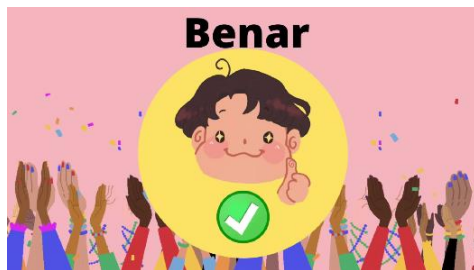
Sesudah



Keterangan :

1. Sebelumnya diawal video terlihat pengendara sepeda tidak mengenakan *safety riding*.
2. Setelah dilakukan perbaikan, pengendara sepeda sudah mengenakan *safety riding* yaitu helm.

Sebelum



Sesudah



Keterangan :

1. Sebelumnya suara penjelasan "Benar" terdengar lambat dan penegasan kalimat benar kurang lengkap.
2. Setelah dilakukan perbaikan, suara penjelasan menjadi "Ya benar itu adalah bus" telah disesuaikan sesuai dengan pergerakan video.

Sebelum



Sesudah



Keterangan :

1. Sebelumnya penggunaan huruf, dan kalimatnya yang kurang jelas.
2. Setelah dilakukan perbaikan, penggunaan huruf *cartoon atau comic san* dan kalimat berubah menjadi "Suara klason apakah aku?"

Sebelum



Sesudah



Keterangan :

1. Sebelumnya penggunaan animasi dan karakter pada slide video ini kurang cocok dan menarik untuk anak.
2. Setelah dilakukan perbaikan, penggunaan animasi dan karakter pada slide dibuat lebih menarik.

Tahap keempat dalam penelitian ini, yaitu implementasi. Pada tahap ini, peneliti akan menerapkan video animasi berbasis canva yang telah di validasi oleh para ahli. Proses implentasi dilakukan kepada murid kelompok A dengan rentan usia 4-5 tahun di dua sekolah. Video animasi tersebut akan digunakan sebagai media pengembangan belajar anak dengan mengukur kelayakan krieteria yang terdapat di skala likert.

Tahap terakhir atau tahap kelima dalam penelitian ini adalah evaluasi. Tahap ini dilakukan untuk membandingkan hasil dari uji coba produk yang telah dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan ahli pengguna atau guru. Dalam tahap ini, peneliti juga membandingkan hasil analisis data yang telah diperoleh dari anak atau murid dengan tujuan untuk mengetahui respon yang diberikan anak terkait media yang telah dikembangkan.

Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh pakar, pengembangan video animasi berbasis canva telah dinilai layak dan sesuai untuk diaplikasikan sebagai media pembelajaran video bagi anak murid, khususnya untuk membantu meningkatkan keterampilan anak dalam menyimak. Hal tersebut dibuktikan melalui penyajian materi didalam video yang telah disusun sesuai dengan aspek pekembangan dan indikator anak. Selain itu, video pembelajaran tersebut juga mampu meningkatkan motivasi belajar anak dan membantu guru dan murid atau anak dalam proses pembelajaran.

Kedua, dalam aspek media video animasi berada dalam kategori baik. Media video animasi merupakan media animasi merupakan media bergerak yang terdiri dari beberapa objek yang disusun secara sistematis sehingga dapat bergerak sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Media animasi merupakan suatu media yang didalamnya terdapat gambar, gerak dan juga suara (Munar & Suyadi, 2021). Media video animasi tepat digunakan dalam pembelajaran anak, karena mengigat anak menyukai animasi. Video media animasi berbasis canva telah ditinjau oleh para ahli melalui pengembangan sisi desain dan kesesuaian materi video yang digunakan, meliputi: teks, gambar, animasi, dan audio yang telah disusun dengan baik, sehingga menarik dan sesuai dengan perkembangan anak. Melalui video pembelajaran tersebut diharapkan dapat mampu membantu guru dalam meningkatkan semangat murid atay anak dalam proses belajar di sekolah.

Penelitian yang dilakukan oleh Basori (2019) memaparkan hasil penelitiannya bahwa media video cerita yang dipakai dalam penelitian ini dapat menstimulusi kemampuan menyimak dan berbicara pada anak. Dalam penelitian lain pengaruh penggunaan media video audio visual menunjukkan bahwa dengan menggunakan video animasi juga dapat meningkatkan

kemampuan menyimak siswa. Dikarenakan penyampaian materi video melalui video cerita akan relatif lebih menyenangkan dan anak akan lebih tertarik sehingga dapat memperkuat Ingatan anak-anak dalam mengingat materi pembelajaran, anak dapat memahami isi materi pembelajaran dengan baik dan juga anak dapat mengembangkan imajinasi yang menimbulkan unsur-unsur visual dalam materi pembelajarannya sehingga anak termotivasi untuk melakukan apa yang diceritakan dalam video.

Kemampuan bahasa akan berkembang sesuai dengan kehidupan anak, yaitu melewati fase yang serupa dan melewati berbagai kesempatan. Dapat disimpulkan bahwa peningkatan bahasa anak perlu adanya. Peningkatan bahasa anak dapat ditingkatkan melalui kemampuan menyimak yang diberikan stimulus oleh orang tua dan juga guru. Sehingga upaya peningkatan bahasa anak dapat berkembang dengan baik. Hasil temuan (Juannita, E., & Mahyuddin, N.2022) mengatakan bahwa, kegiatan pembelajaran murid atau anak akan terasa lebih menyenangkan dan bervariasi jika guru mampu mengintegrasikan situasi modern atau situasi dimana teknologi digital telah banyak digunakan didalam pembelajaran kelas.

Pentingnya meningkatkan kemampuan anak bagi anak usia dini memegang peran penting terutama guru disekolah. Guru harus menggunakan metode yang sesuai dengan anak untuk mengembangkan keterampilan mendengar, bukan hanya itu media yang digunakan harus menarik dan sesuai dengan fungsinya. Menurut teori behaviorisme aliran belajar anak, menyatakan bahwa lingkungan anak mempengaruhi pembelajaran manusia. Dampak lingkungan yang efisien, terkoordinasi dan terorganisir dapat memberikan dampak yang tepat bagi seseorang dalam merespon atau bereaksi. Misalnya; penggunaan video animasi. Video animasi cocok digunakan untuk membantu mengembangkan keterampilan mendengarkan anak, karena dapat memberikan cara belajar yang unik bagi anak. Beberapa tipe pembelajar anak belajar melalui suara, gambar dan juga audio visual. Oleh sebab itu perlunya strategi baru dalam mengembangkan bahasa anak. Jadi, video animasi merupakan media yang cocok digunakan dalam tipe belajar diatas karena dengan menggunakan video animasi anak akan dapat mendengar dan juga melihat secara langsung.

Media video animasi berbasis aplikasi canva ini diharapkan dapat membantu anak dalam mempelajari informasi seputar transportasi yang ada di jalan raya. Dengan memanfaatkan media ini diharapkan dapat memperjelas informasi, menarik perhatian anak, meningkatkan kemampuan menyimak dan meningkatkan motivasi belajar anak.

KESIMPULAN

Media video animasi berbasis aplikasi canva ini merupakan produk yang berupa video pembelajaran yang dapat dimanfaatkan guru dalam menjelaskan pembelajaran dan meningkatkan kemampuan menyimak anak. Dalam video animasi memuat teks, gambar, animasi dan *game*. Produk ini dapat digunakan sebagai sarana dalam menstimulus kemampuan menyimak anak dengan anak menonton, mendengarkan, menyimak, dan berbicara, dapat memberikan rangsangan anak khususnya kemampuan menyimak, sehingga akan memudahkan anak pada proses pembelajaran.

Pengembangan produk lebih lanjut media video animasi berbasis canva untuk kemampuan menyimak anak dapat digunakan menjadi salah satu solusi media pembelajaran ketika disekolah maupun dirumah, juga untuk mengembangkan kemampuan menyimak anak usia dini. Media ini nantinya dapat dikembangkan lagi tidak hanya mencakup tema transportasi saja namun untuk anak usia 6 tahun keatas. Pengembangan

kedepannya diharapkan dapat lebih menarik dalam visual, materi yang dicangkupkan sesuai perkembangannya tidak hanya tema transportasi, tidak terbatas hanya menggunakan aplikasi canva, dan penggunaannya tidak hanya menggunakan komputer dan handphone.

DAFTAR REFERENSI

- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75–84.
<https://doi.org/10.31599/jabdimas.v5i1.986>
- Adini, A. L. (2016). Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Kelompok A Gugus V Kecamatan Berbah. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Guru Paud*, 5(6), 5–6.
- Agustiningsih. (2015) Video Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Dalam Rangka Mendukung Goggia. 4(10),(58).
- Akbar, S. (2017). Instrumen perangkat pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Andriyani, A., Dewi, H. I., & Zulfritria, Z. (2020). Penggunaan Multimedia Dan Animasi Interaktif Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa. *Instruksional*, 1(2), 172.
<https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.172-180>
- Apriansyah, Muhammad Ridwan dkk. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta . *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil (Jpensil)*.9(1),(18).
- Azizah, e. N. (2016). Pengaruh Video Cerita Ipin Dan Upin Terhadap Kemampuan Menyimak Dan Berbicara Pada Anak Taman Kanak-Kanak Kelompok A Kecamatan Ngawi Kabupaten Ngawi. 2(1), 1–15.
- Adini, A. L. (2016). Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Kelompok A Gugus V Kecamatan Berbah. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Guru Paud*, 5(6), 5–6.
- Basori. (2019). Pengaruh video cerita anak terhadap kemampuan menyimak dan berbicara pada anak TK kecamatan Marpoyan damai kota Pekanbaru. *Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial*, 16(2), 294–316.
<https://educhild.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPSBE/article/download/6517/5875>
- Dhieni, Nurbiana dkk 2009. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Guntur, S. A. S. (2020). Peningkatan Kemampuan Bahasa Ekspresif Melalui Metode Story Telling Dengan Menggunakan Media Boneka Tangan Pada Anak Di Taman Kanak-Kanak Pembina Negeri 1 Parigi Kecamatan Parigi Kabupaten Gowa. 21(1), 1–9.
<http://journal.umsurabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203>
- Hardianti & Asri, wahyu Kurniati. (2017). Keefektifan Penggunaan Media Video Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XII IPA SMA Negeri 11 Makasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*. 1(2), (130).
- Hasanah, H. (2017). Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21.
<https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>
- Hijriyah, U. (2016). Stategi dan implikasinya dalam kemahiran berbahasa. In *Menyimak Stategi Dan Implikasinya Dalam Kemahiran Berbahasa*.
- Juannita, E., & Mahyuddin, N. (2022). Video Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Anak Usia Dini Eka. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3007–3012.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2198>

- Junus, Muhammad dan Fatimah. 2011. *Keterampilan Berbahasa Tulis*. Makassar:UNM Makassar
- Johari, Andriana dkk. (2014) Penerapan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*. IV (1),(28).
- Kasihani, Suyanto. K. E. (2008). *English For Young Learners*. Jakarta: Aksara.
- Kebudayaan, K. P. (2015). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 146 tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. *Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*.
- Kementerian Pendidikan Nasional RI. (2014). Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini No 137 Tahun 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia*, 1–76. <https://portaldik.id/assets/upload/peraturan/Permen Kemendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.Pdf>
- Mita, R. (2015). Wawancara Sebuah Interaksi Komunikasi Dalam Penelitian Kualitatif. In *Jurnal Ilmu Budaya* (Vol. 2, p. 9). <https://media.neliti.com/media/publications/100164-ID-wawancara-sebuah-interaksi-komunikasi-da.pdf>
- Munar, A., & Suyadi. (2021). Penggunaan Media Animasi dalam Peningkatan Kemampuan Menyimak Anak Usia Dini. *Kindergarten: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(2), 155–164. <http://dx.doi.org/10.24014/kjiece.v4i2.13207>
- Muhubiddin, F. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 24–29.
- Munir. (2015). Multimedia Konsep& Aplikasi Dalam Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian 2021*, 1085–1092. <https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/view/26259>
- Nurani, M. A. (2017). *BOOK_Tritjahjo Danny_Asesmen Non-tes dalam Bimbingan dan Konseling_Bab 10.pdf* (pp. 64–100).
- Permanik, I. (2017). Peningkatan Kemampuan Menyimak Dan Berbicara Anak Usia Dini Melalui Model Dialogic Reading. *Jurnal Ilmiah Indonesia*, 2(5), 75–84.
- Purnamasari, N. L. (2019). Metode Addie Pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash Pada Mata Pelajaran TIK. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*, 5(1), 23–30. <https://jurnal.stkipgritulungagung.ac.id/index.php/pensa/article/view/1530>
- Purwanto, Anim. (2021). *Konsep Dasar Penelitian Kualitatif : Teori Dan Contoh Praktis*. NTB: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Rahmasari, E. A., & Yogananti, A. F. (2021). Kajian usability aplikasi canva. *Andharupa*, 07(01), 165–178. <http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/andharupa/article/view/4292>
- Rahmayanti, D., & Jaya, P. (2020). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Canva dengan Pendekatan Sainstifik Terhadap Hasil Belajar dasar Listrik dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 8(4), 107. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v8i4.110251>
- Rahmat, A., & Mamonto, E. (2016). Pengaruh Metode Bercerita Terhadap Kemampuan Menyimak Anak Usia 4-5 Tahun di Tk Negeri Pembina Ki Hadjar Dewantoro Kota Selatan Gorontalo. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 5(1).
- Risanty, R. D., & Sopiyan, A. (2017). Pembuatan Aplikasi Kuesioner Evaluasi Belajar Mengajar Menggunakan Bot Telegram Pada Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Jakarta (Ft-Umj) Dengan Metode Polling. *Seminar Nasional Sains Dan Teknologi, November*, 1–9. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnastek/article/view/2071/1712>
- Rosmini. (2021). Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Melalui Video Pembelajaran

- Pada Aplikasi Canva Dipadukan Dengan Metode Bermain Pada Anak Kelompok B Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Iv Antang Kecamatan Manggala Kota Makassar. 3(2), 6.
- Telaumbanua, F. (2018). Kesenjangan Pendekatan Model Pembelajaran Conventional Dengan Model Pembelajaran Contextual Terhadap Hasil Belajar Pancasila Di Program Studi Teknika Akademi Maritim Indonesia ² Medan. *Jurnal Warta*.
- Sari, D. N. I. (2021). Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Tematik Tingkat Sd/Mi. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk Ukm. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 430. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.2983>
- Sudjana, N. (2009). Kamus besar ilmu pengetahuan dalam Sudjana. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2015) Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development. Bandung : Alfabeta
- Susanto, Ahmad. 2012. Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya. Jakarta: Kencana.
- Tarigan, H. G. (2008). Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa
- Try Setiantono. (2012). Penggunaan metode bercerita bagi anak usia dini di PAUD Smart Little Cilame Indah Bandung. *Jurnal EMPOWERMENT*, 1(2), 20. <https://doi.org/10.22460/empowerment.v1i2p18-23.611>
- Ulfadhilah, Khairunnisa, dan Suyadi Suyadi. 2021. "Penggunaan Media Box of Number and Alfabeth untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif, Bahasa dalam Mengenal Angka, dan Abjad." *Aulad: Journal on Early Childhood* 4(1):67–77. doi: 10.31004/aulad.v4i1.93.