



PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA FILM ANIMASI “RIKO THE SERIES” TERHADAP PARTISIPASI BELAJAR ANAK

Siti Fatima Azis¹, Rapi Us. Djuko², Nunung Suryana Jamin³

^{1,2,3}Program Studi PGPAUD Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Gorontalo

Email: fatimasiti569@gmail.com

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima (Agustus)
(2021)

Disetujui (Agustus)
(2021)

Dipublikasikan
(Agustus) (2021)

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media film animasi “Riko the Series” terhadap partisipasi belajar pada anak kelompok B TK PGRI Bungin Kabupaten Banggai Laut. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksperimen dengan jenis *pre-experimental one group pretest-posttest design*. Penelitian ini menggunakan sampel sebanyak 19 orang. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan data pretest memperoleh hasil nilai rata-rata 25,58 dan hasil nilai rata-rata post-test mencapai 38,26. Hasil ini mengemukakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media film animasi “Riko the Series” terhadap partisipasi belajar anak dikarenakan media memiliki gambar yang menarik disertai dengan unsur gerak dan suara

Kata kunci: Film; Media Animasi; Partisipasi Belajar

Abstract

The purpose of this study was to determine whether there was an effect of using animated film media called “Riko the Series” on learning participation in group B children of PGRI Bungin Kindergarten, Banggai Laut Regency. This research is an experimental quantitative research with the type of pre-experimental one group pretest-posttest design. This study used a sample of 19 people. From the results of research that has been conducted, the pre-test data obtained an average score of 25.58 and the results of the post-test average score reached 38.26. These results suggest that there is an effect of using the animated film “Riko the Series” on children’s learning participation because the media has appealing images accompanied by elements of motion and sound.

Keywords: Film; Animated Media; Learning Participation



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu bentuk pengkajian wawasan, kemampuan dan kebiasaan orang pada umumnya yang diberikan dari satu individu ke individu lain melalui bimbingan, pembelajaran, atau melakukan suatu penelitian. Di Indonesia sendiri semua penduduk wajib mengikuti program wajib belajar sembilan tahun, enam tahun pendidikan dasar, tiga tahun pendidikan menengah pertama yang telah diatur melalui Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan di Indonesia terbagi ke dalam tiga jalur utama, yaitu jalur formal, nonformal dan informal. Pendidikan juga terbagi ke dalam empat jenjang yakni, jenjang anak usia dini, dasar, menengah dan tinggi.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan yang dilaksanakan sebelum jenjang pendidikan dasar (SD) yang merupakan upaya pembinaan yang diperuntukan bagi anak usia 0-6 tahun yang dilakukan melalui pemberian stimulus berupa pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak, agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut. Perkembangan anak usia dini memiliki peran penting dalam keseluruhan perkembangan aspek-aspek kepribadian, kognitif, fisik motorik, seni, bahasa, sosial emosional dan nilai agama dan moral. Maka dalam proses pembelajaran keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar, akan memungkinkan terjadinya asimilasi dan akomodasi kognitif dalam pencapaian pengetahuan, perbuatan serta pengalaman langsung baiknya dan pembentukan nilai dan sikap. Dalam proses pembelajaran, seorang pendidik hendaknya dapat mengembangkan pembelajaran aktif, sehingga dapat terwujudnya partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar (Ardini, Pahrun, & Jamin, 2020).

Pada saat ini, terjadi perubahan modul pembelajaran yang awalnya tatap muka menjadi daring dikarenakan adanya pandemi COVID-19, yang mengharuskan untuk *stay at home*. Kondisi ini tentunya memberikan dampak pada kualitas pembelajaran. guru dan siswa yang sebelumnya berinteraksi secara langsung dalam kelas, sekarang harus berinteraksi dalam ruang virtual yang memiliki keterbatasan (Nurbadrin, Mastini, Tine, & Djuko, 2021). Hal itu juga memberikan dampak pada partisipasi belajar anak. Pada pembelajaran daring

partisipasi belajar anak menurun dikarenakan metode dan media pembelajaran yang digunakan guru tidak sesuai dengan kebutuhan siswa, serta kemampuan guru dalam menggunakan teknologi informasi juga mempengaruhi hal tersebut. sehingga perlu adanya upaya untuk meningkatkan partisipasi belajar anak pada saat pembelajaran daring maupun tatap muka.

Permasalahan yang sama juga terjadi, pada salah satu taman kanak-kanak. Berdasarkan hasil pengamatan awal yang dilakukan di TK PGRI Bungin Kabupaten Banggai Laut, ditemukan bahwa kegiatan pembelajaran tampak terpusat pada guru dan sangat mengandalkan unsur kognitif. Pembelajaran juga tampak membosankan karena media yang digunakan pendidik kurang bervariasi, guru juga tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga anak lebih mudah bosan dan tidak berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dari 39 anak hanya 38,4 % atau 15 anak saja sudah mewujudkan partisipasi belajar, sementara masih terdapat 61,5% atau 24 anak yang masih belum mewujudkan partisipasi belajar. Dengan demikian tingkat partisipasi belajar pada TK PGRI Bungin Kabupaten Banggai laut kurang optimal. Sementara itu, partisipasi merupakan elemen yang paling penting dalam sebuah kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi, maka perlu adanya media pembelajaran yang mendukung proses partisipasi belajar pada anak. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran sangatlah mudah dalam membantu keefektifan suatu proses pembelajaran dan penyampaian informasi dan isi pelajaran pada saat itu. Pembelajaran yang kreatif, inovasi, dan efektif sangat dibutuhkan, agar anak aktif dalam mengikuti pembelajaran serta dibutuhkan peran media pembelajaran yang menarik untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak.

Beberapa fakta-fakta penelitian yang menyimpulkan bahwa penggunaan media film animasi berbasis media audio visual merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat membantu mengatasi permasalahan dalam belajar anak, serta media yang efektif digunakan dalam proses belajar mengajar. Media film animasi merupakan media yang menciptakan khayalan gerak sebagai hasil pengambilan rangkaian gambar (Agusriani, 2021), yang mengilustrasikan

perubahan posisi. Media film animasi menyampaikan pesan-pesan pembelajaran secara audio visual dengan disertai unsur gerak. Film animasi yang digunakan dalam pembelajaran dapat membantu pendidik menghadirkan suatu rekaman lengkap dengan unsur gambar, suara, tekstur, ruang waktu dan dapat menghadirkan suatu kondisi yang sulit untuk dihadirkan saat itu. Penayangan media film animasi yang sesuai dengan tema pembelajaran diharapkan dapat mengkoordinasikan anak dalam menerima pembelajaran.

Pemanfaatan media film animasi dalam pembelajaran diharapkan anak tertarik mengikuti materi yang disampaikan, hal itu terjadi karena media yang digunakan mengandung unsur gambar, suara dan gerak yang menarik perhatian anak untuk memahami isi film. Perhatian dan ketertarikan anak dalam media film animasi itulah yang menyebabkan anak tertarik untuk berpartisipasi dalam setiap kegiatan belajar. Oleh karena itu beberapa kelebihan dari media film animasi ini, lalu dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi anak dalam mengikuti pembelajaran. salah satu media film animasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran ialah film animasi Riko The Series yang merupakan salah satu film animasi anak yang bergenre hiburan pendidikan, selain itu serial animasi ini penuh dengan edukasi serta nilai-nilai agama islam. Penggunaan media film animasi “Riko The Series” dalam proses pembelajaran diharapkan dapat menarik perhatian anak untuk ikut serta berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan pendidik saat itu.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada TK PGRI Bungin Kabupaten Banggai Laut. Penelitian ini dilakukan selama kurang lebih 3 bulan, yakni mulai dari bulan Maret sampai dengan bulan Mei tahun 2021, dimulai dari persiapan, pengambilan data dan pembuatan laporan akhir. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian *pre-eksperiment design* kuantitatif, dengan penggunaan jenis *one-group pretest-posttest design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa TK PGRI Bungin Kabupaten

Banggai Laut yang berjumlah 39 anak. Dalam penelitian ini teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*.

Teknik pengumpulan data yang di gunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, teknik pengumpulan data ini, bertujuan agar hasil penelitian yang dilaksanakan dapat diterima secara logis individu yang menggunakan penelitian pada akhirnya. Dari segi proses pengumpulan data jenis observasi yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan observasi nonpartisipan dengan jenis observasi terstruktur dimana peneliti tidak ikut terlibat, peneliti hanya sebagai pengamat dan observasi ini telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang akan diamati. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrumen penelitian yang telah diuji validasi dan reabilitasnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Deskripsi Variabel X Partisipasi Belajar Anak Sebelum Diberikan Perlakuan(*Pre-Test*)

Tabel 1. Data Hasil Pengamatan Partisipasi Belajar Anak Sebelum Perlakuan

Kategori	Frekuensi	Presentase %
4 = Sangat Baik	0	0
3 = Baik	2	10.5
2 = Kurang Baik	17	89.5
1 = Tidak Baik	0	0
Jumlah	19	100

Sumber: Data Diolah, 2021

Tabel diatas menunjukkan pengamatan awal partisipasi belajar anak sebelum perlakuan (*pre-test*) bahwa dari 19 yang diamati sebanyak 2 anak atau 10,5% anak yang masuk kategori Baik, dan sebanyak 17 anak atau 89.5% yang masuk kategori Kurang Baik. Sedangkan partisipasi belajar anak yang masuk kategori Sangat Baik dan Tidak Baik belum ada.

Deskripsi Variabel X Partisipasi Belajar Anak Sesudah Diberikan Perlakuan(*Post-Test*)

Tabel 2. Data Hasil Pengamatan Partisipasi Belajar Anak Sesudah Perlakuan

Kategori	Frekuensi	Presentase %
4 = Sangat Baik	12	63.2
3 = Baik	7	36.8
2 = Kurang Baik	0	0
1 = Tidak Baik	0	0
Jumlah	19	100

Sumber: Data Diolah, 2021

Tabel diatas menunjukkan pengamatan akhri partisipasi belajar anak sesudah perlakuan (*post-Test*) bahwa dari 19 yang diamati sebanyak 12 anak atau 63,2% anak yang masuk kategori Sangat Baik, dan sebanyak 7 anak atau 36,8% yang masuk kategori Baik. Sedangkan partisipasi belajar anak yang masuk kategori Kurang Baik dan Tidak Baik sudah tiadak ada.

Uji Normalitas Data

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data

		Unstandardize d Residual
N		19
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.71266397
Most Extreme Differences	Absolute	.126
	Positive	.099
	Negative	-.126
Test Statistic		.126
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

Sumber: Data Diolah, 2021

Tabel diatas menunjukkan bahwa dengan taraf signifikan $\alpha = 5\%$ diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,200 > 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.223	1	36	.640

Sumber: Data Diolah, 2021

Adapun dasar pengambilan keputusan, jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka distribusi data homogen. Sedangkan jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka distribusi data tidak homogen. Berdasarkan hasil pada tabel diatas, dengan menggunakan taraf signifikan $\alpha = 5\%$ diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,640 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa variansi dari setiap variabel adalah homogen.

Pengujian Hipotesis

Tabel 5. Hasil Uji T

Sig(2-tailed)	Alpha 5%
0,000	0,05

Sumber: Data Diolah, 2021

Berdasarkan tabel diatas, diketahui nilai sig(2-tailed) $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara partisipasi belajar pada anak sebelum dan sesudah penggunaan media film animasi “Riko The Series.

Pelaksanaan *Treatment*

Penelitian ini dilaksanakan di TK PGRI Bungin Kabupaten Banggai Laut pada bulan April-Mei 2021. Subjek penelitian ini adalah kelompok B yang berjumlah 19 anak. Yang terdiri dari 9 anak laki-laki dan 10 anak perempuan. Penelitian ini dilakukan selama 10 hari, 2 hari sebelum diberikan perlakuan (*pre-test*) dan 8 hari yaitu setelah diberikan perlakuan atau treatment (*post-test*).

Pembahasan

Dari hasil penelitian yang dilakukan, dinyatakan bahwa media film animasi khususnya media film animasi “Riko the series” mempengaruhi tingkat partisipasi belajar pada anak. Hal ini dapat dilihat pada hasil penelitian yang menunjukkan nilai rata-rata sebelum dilakukan perlakuan (*pre-test*) mencapai 25,58 dan sesudah dilakukan perlakuan (*post-test*) mencapai 38.26. Berdasarkan hasil penelitian, dari

ke 11 pernyataan ada 4 pernyataan yang lebih dominan yakni pernyataan 1,3,8 dan 11. Adapun hal-hal yang menunjang pengaruh penggunaan media film animasi terhadap partisipasi belajar anak yaitu, media memiliki gambar yang menarik disertai dengan unsur gerak dan suara. Hal itu, dapat menarik perhatian anak untuk ikut serta berpartisipasi dalam kegiatan belajar dan berusaha untuk menyelesaikan setiap kegiatan pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas.

Seperti halnya dikemukakan oleh Reiber (dalam Munir, 2015:318) bahwa media animasi jika digunakan secara tepat, dapat menarik perhatian peserta didik dan dapat membantu kegiatan pembelajaran. Penggunaan media film animasi khususnya film animasi Riko the series merupakan salah satu metode dalam proses pembelajaran yang akan dapat melati daya tangkap dan kosentrasi anak selama proses pembelajaran berlangsung. Media animasi juga merupakan media yang akan menunjang dalam membuat sebuah pembelajaran yang efektif, profesional dan mudah, yang membuat sebuah gagasan lebih menarik serta jelas tujuannya (Istiningsih, 2012:199).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa, media film animasi dapat digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran pada anak. Penjelasan di atas juga sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan penggunaan media yang berbasis media audio visual memiliki hubungan dengan tingkat partisipasi belajar anak. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Putri, (2020), menunjukkan penggunaan media yang berbasis audio visual memiliki pengaruh terhadap partisipasi belajar pada anak. Selain itu, dengan media yang tepat, seperti media video animasi gambar yang dapat dibuat sesuai dengan tema dan minat anak dalam pembelajaran dengan menyajikan gambar-gambar yang bergerak dapat memotivasi tingkat keaktifan anak dalam mengikuti kegiatan (Hardiyanti, Ilham, Ekadayanti, Jafarudin, 2020).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test*, partisipasi belajar anak mengalami peningkatan secara signifikan. Hal ini ditujukan pada hasil *pre-test* dengan nilai rata-rata sebesar 25, 58 dan setelah diberikan treatment berupa penggunaan media

film animasi khususnya film animasi Riko the series, maka hasil akhir atau sering disebut *post-test* jelas mengalami peningkatann dengan nilai rata-rata mencapai 38,26. Hal tu didukung dengan hasil pengujian hipotesis yang telah dilakukan. Adapun hasil pengujian hipotesis, diperoleh nilai sig(2-tailed) $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara partisipasi belajar anak pada data *pre-test* dan *post-test*. Sehingga dapat dikatakan bahwa terima H_1 dan tolak H_0 , yang berarti bahwa terdapat pengaruh penggunaan media film animasi “Riko The Series” terhadap partisipasi belajar pada anak kelompok B TK PGRI Bungin Kabupaten Banggai Laut”.

REFERENSI

- Agusriani, A. (2021). Analisis Kemampuan Membaca Permulaan melalui Media Kartu Gambar. *Jambura Early Childhood Education Journal*, 3(1), 1-14.
- Ardini, P. P., Pahrin, H. N., & Jamin, N. S. (2020, December). Pengaruh Animasi Gambar Terhadap Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun di Kota Gorontalo. In *(Webinar) Seminar Nasional Pendidikan 2020* (Vol. 1, No. 1, pp. 106-109).
- Hardiyanti, W. E., Ilham, M., Ekadayanti, W., & Jafarudin, J. (2020). Pelatihan Pembuatan Video Animasi Gambar “Powtoon” bagi Guru PAUD. *Abdimas Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(2), 78-86.
- Istiningsih. 2012. *Pemanfaatan TIK Dalam Pembelajaran*. Yogyakarta. Skripta.
- Munir. 2015. *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung Alfabeta.
- Nurbadrin, S., Mastini, I. G. A. P., Tine, N., & Djuko, R. U. (2021). Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini saat Pandemi. In *PROSIDING: SEMINAR NASIONAL ONLINE PAUD* (pp. 66-72).
- Putri, Widya. 2020. *Project Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Meningkatkan Partisipasi Belajar Anak*. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 3(3), 388-396.