

PENGEMBANGAN MEDIA VISMO TERHADAP KEMAMPUAN MENYIMAK PADA ANAK USIA PRA SEKOLAH

Sarah Ramadhani¹, Salma Halidu^{2*}, Dajani Suleman³

^{1,2,3} Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Gorontalo

salma_halidu@ung.ac.id

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima (Mei) (2023)

Di revisi (Agustus) (2023)

Di setujui (Januari) (2024)

Keywords:

Media, Vismo, Keterampilan Menyimak, Dongeng Fabel

Abstract

The purpose of this research was to develop VISMO learning media and to determine the feasibility of the developed media. The research design used was Research and Development. Data collection techniques included interviews, observation, documentation, and research instruments. Based on validation from media experts, research results regarding the development of VISMO learning media revealed an eligibility percentage of 90.5% with a highly feasible interpretation. The validation from material experts showed a feasibility percentage of 96% with a highly feasible interpretation. Additionally, the validation from learning practitioner/teacher indicated a feasibility percentage of 96% with a highly feasible interpretation. When the validation results of media experts, material experts, and learning practitioners are combined, the developed media attain an average feasibility percentage of 94% with a highly feasible interpretation. Based on these findings, it can be concluded that the development of VISMO learning media is highly feasible for use in the learning process and is believed to enhance student learning outcomes.

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini yaitu mengembangkan media pembelajaran VISMO dan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan (Research and Development). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu wawancara, observasi, dokumentasi dan instrument penelitian. Hasil Penelitian pengembangan media pembelajaran VISMO berdasarkan validasi ahli media memperoleh persentase kelayakan sebesar 90,5% dengan interpretasi sangat layak, validasi ahli materi memperoleh persentase kelayakan sebesar 96% dengan interpretasi sangat layak dan validasi praktisi pembelajaran/Guru memperoleh persentase kelayakan sebesar 96% dengan interpretasi sangat layak. jika diakumulasi hasil validasi ahli media, ahli materi, dan praktisi pembelajaran maka media yang dikembangkan memperoleh persentase kelayakan rata-rata 94% dengan interpretasi sangat layak. Dari hasil tersebut maka dapat dikatakan pengembangan media pembelajaran VISMO sangat layak untuk digunakan pada proses pembelajaran dan dipercaya dapat meningkatkan hasil belajar anak.

Pendahuluan

Keterampilan berbahasa pada anak terdiri dari, keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Keempat keterampilan berbahasa tersebut merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Sebelum anak mampu berbicara, membaca, apalagi menulis kegiatan yang pertama kali dilakukan adalah menyimak. Menurut (Viska et al., 2023) keterampilan menyimak adalah keterampilan memahami bahasa lisan yang bersifat reseptif. Dengan demikian berarti bukan sekedar mendengarkan bunyi-bunyi bahasa melainkan sekaligus memahami isinya.

Kemampuan menyimak sangat penting, karena kemampuan menyimak merupakan kegiatan awal dilakukan oleh anak apabila dilihat dari proses pemerolehan bahasa. Untuk mengoptimalkan kemampuan anak menyimak dongeng seperti fabel sebaiknya menggunakan media. Media yang awalnya berupa media gambar, audio, dan ada lagi jenis yang lebih menarik bagi anak terutama dalam hal menyimak yaitu media *VISMO*. Media *VISMO* awalnya berbentuk gambar (Visual). Kemudian media *VISMO* dikembangkan menjadi salah satu media yang diperoleh dari media digital atau media-media lainnya, seperti animasi, gambar-gambar, serta audio yang tentunya dapat membuat peserta didik untuk lebih tertarik dalam menyimak dongeng fabel (Maryanti & Kurniawan, 2018).

Berdasarkan informasi yang telah diperoleh peneliti dari hasil wawancara di Salah satu guru SDN 3 Kota Barat dan SDN 75 Kota Tengah, menurut wali kelas I mengatakan bahwa selama proses pembelajaran. Media yang digunakan dalam pembelajaran menyimak dongeng fabel yaitu media gambar (Visual), Buku paket, gambar print out, dan jarang menggunakan media audiovisual dalam proses pembelajaran. Hal ini karena kurangnya variasi media yang digunakan guru .

Fakta lain mengenai kurangnya penggunaan media pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan menyimak anak selama proses pembelajaran peneliti temukan pada saat mengikuti Program Kompetisi Kampus Merdeka yang berlokasi di SDN 1 Ponelo Kepulauan selama 3 bulan. Dalam program ini peneliti mengamati bahwa terdapat beberapa guru yang tidak menggunakan media pembelajaran dan ada juga dalam proses pembelajaran menggunakan media gambar (visual) dan media suara (audio) saja. Dengan demikian kebutuhan akan media pembelajaran untuk jenjang Pra sekolah sangat membutuhkan inovasi berupa media yang dapat mengembangkan ilmu pengetahuan anak dalam hal menyimak.

Media Pembelajaran *VISMO* merupakan media pembelajaran yang dikembangkan dari Video Animasi Stop Motion yang pembuatannya sederhana dan menggunakan objek nyata dan digerakkan secara manual kemudian untuk lebih menarik perhatian anak maka peneliti mengembangkan media *VISMO* menggunakan *Canva* (Susilawati, 2023). *Canva* adalah aplikasi desain grafis yang digunakan untuk membuat grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen dan konten visual lainnya dimana setiap pengguna yang membuat Video Animasi bisa menggunakan *Canva* karena sudah tersedia karakter dan latar tempat yang akan digunakan untuk pembuatan media video animasi (Annissa & Wikarya, 2022; Hasna Husniyah et al., 2023; Setianto & Yulia, 2022).

Pada Penelitian ini, peneliti berfokus pada anak pra sekolah karena dari hasil wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti di SDN 3 Kota Barat dan SDN 75 Kota Tengah pada saat menyimak dongeng fabel yang dibacakan secara langsung oleh guru peneliti menemukan anak kelas I kurang kosentrasi dan tidak fokus dan rata-rata ketidak fokusan anak itu ditandai dengan aktivitas anak yang bermain sendiri, bercerita dan bercanda dengan mengganggu temannya pada saat proses pembelajaran. Anak kesulitan dalam memahami apa yang mereka simak dan menuliskan kembali apa yang telah dengar. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu anak untuk mengembangkan kemampuan menyimak dongeng fabel.

Adapun media yang peneliti kembangkan adalah media berupa Video Animasi Stop Motion karena dalam media ini dapat menampilkan animasi, gambar-gambar animasi hewan, tes percakapan dengan suara (Audio) yang mengikuti karakter hewan dalam dongeng yang dapat membantu anak dalam menyimak dongeng fabel. Oleh karena itu, diperlukan media yang dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan menyimak dongeng fabel. Melihat perkembangan zaman yang semakin pesat dan kebutuhan teknologi dalam hal apa pun termasuk pembelajaran. Maka, media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu Media Video Animasi Stop Motion (*VISMO*).

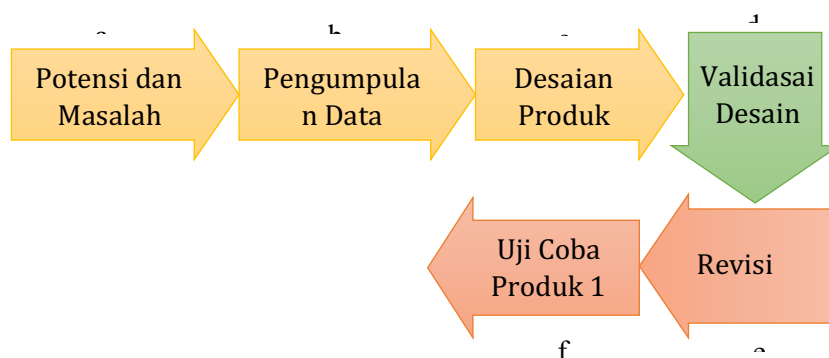
Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini yakni (Astafrina et al., 2022). Dengan Judul Penelitian “Pemanfaatan Video Animasi dalam meningkatkan kemampuan menyimak dan berbicara pada Anak Usia Dini” Penelitian ini bertujuan menjelaskan proses pengembangan media video animasi untuk keterampilan menyimak cerita anak kelas IV SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pengembangan melalui tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Berdasarkan hasil

kepraktisan, kevalidan dan keefektifan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kepraktisan media termasuk dalam kategori sangat praktis, kevalidan media dan materi termasuk dalam kategori sangat valid, keefektifan media termasuk dalam kategori sangat baik.

Metode Penelitian

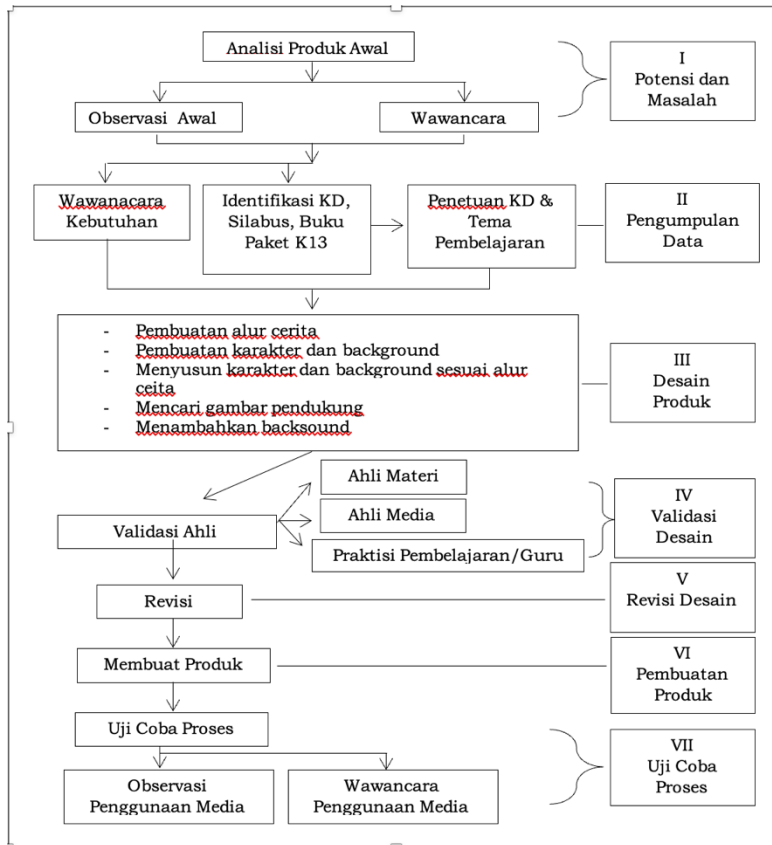
Penelitian dan pengembangan akan menghasilkan sebuah produk yang menarik dan dapat diterapkan sebagai sumber belajar setelah produk tersebut divalidasi oleh beberapa ahli dibidangnya masing-masing. Produk yang akan diuji kelayakannya dalam penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran menarik yaitu media Video Animasi Stop Motion sebagai salah satu solusi untuk meningkatkan keterampilan menyimak dongeng fabel kelas 1 di Pra sekolah.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan Sugiyono yaitu 10 langkah pengembangan secara umum: Potensi dan Masalah, Pengumpulan Data, Desain Produk, Validasi Desain, Revisi Desain, Uji Coba Produk 1, Revisi Produk 1, Uji Coba Pemakaian, Revisi Produk 2 dan Produksi Masal. Namun, karena keterbatasan waktu dan biaya penelitian sehingga penelitian ini hanya dilakukan sampai pada tahap enam yaitu Potensi dan Masalah, Pengumpulan Data, Desain Produk, Validasi Desain, Revisi Desain, dan uji coba pemakaian produk Untuk mengetahui penggunaan media pada pembelajaran berikut 6 langkah dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yaitu sebagai berikut.



Gambar 1. Alur Langkah-langkah Pengembangan Sugiono yang telah disederhanakan

Secara ringkas peneliti menggambarkan proses atau alur pengembangan produk secara detailnya adalah sebagai berikut.



Gambar 2. Bagan Penelitian Pengembangan Media VISMO

Dari gambar di atas terlihat bahwa peneliti mengembangkan produk awal dengan cara menganalisis dulu baik melalui observasi maupun wawancara sehingga nanti menemukan masalah yang akan dikembangkan setelah itu data dikumpulkan dan dihimpun [eneliti mendesain produk kemudian melakukan uji ahli materi, media dan pembelajaran, hingga nanti dilakukan uji coba sampai produk bisa diterima.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil

Hasil penelitian ini berupa media pembelajaran Video Animasi Stop Motion (VISMO) yang ditampilkan dalam bentuk Hasil Penelitian ini berupa media pembelajaran Media Video Animasi Stop Motion (VISMO) ditampilkan dalam bentuk video pembelajaram dengan muatan materi dongeng fabel pada Tema 2 Kebersamaan dan Subtema 1 Kebersamaan Di Rumah bagi anak kelas I SD/MI. Kelayakan media pembelajaran VISMO memperoleh kriteria kelayakan sangat layak dengan hasil validasi ahli media memperoleh persentase kelayakan sebesar 90,5% interpretasi sangat layak, validasi ahli materi memperoleh persentase kelayakan sebesar 96% dengan interpretasi sangat layak dan validasi praktisi pembelajaran/Guru memperoleh persentase kelayakan sebesar 96% dengan interpretasi sangat layak. jika diakumulasi hasil validasi ahli media, ahli materi, dan praktisi pembelajaran maka media yang dikembangkan memperoleh persentase kelayakan rata-rata 94% dengan interpretasi sangat layak. Adapun tabel hasil akumulasi validasi media pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi Media Pembelajaran

NO	Validator	Hasil Validasi	
		P (%)	Interpretasi
1.	Ahli Media	90,5	Sangat Layak
2.	Ahli Materi	96	Sangat Layak
3.	Praktisi Pembelajaran/Guru	96	Sangat Layak
	Jumlah Skor	282,5	

Rata-rata = (Jumlah Skor)/Validator = (282,5%)/3 = 94% (Sangat Layak) Jadi, hasil rekapitulasi validasi media pembelajaran VISMO yang dikembangkan dapat dikatakan sangat layak digunakan dengan nilai persentase kelayakan sebesar 94% .

Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 3 Kota Barat Kota Gorontalo dan SDN 75 Kota Tengah Kota Gorontalo. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menghasilkan produk berupa media pembelajaran Video Animasi Stop Motion (VISMO) yang ditampilkan dalam bentuk Video Pembelajaran dengan memuat Video tentang dongeng fabel “Kecerdikan Menumbuhkan Kebaikan”. Media VISMO Media VISMO ini

yang dirancang semenarik mungkin yang dapat membuat anak memperhatikan dan juga semangat dalam belajar.

Media VISMO ini sama seperti audio visual. Audio visual yang di dalamnya menggabungkan antara suara dan gambar. Adanya perbedaan VISMO ini ditambahkan animasi yang dapat bergerak gambarnya seketika menjadi hidup yang dapat menarik di dalam video tersebut. Media audio visual merupakan media yang dapat menampilkan video gambar seperti animasi, suara yang dapat bergerak ditujukan pada anak kelas I Pra sekolah untuk mempermudah anak dalam menyimak informasi yang terdapat dalam dongeng fabel "Kecerdikan Menumbuhkan Kebaikan". Penelitian ini menggunakan model penelitian oleh Sugiyono yaitu 10 langkah pengembangan. Namun karena keterbatasan waktu dan biaya penelitian sehingga penelitian ini hanya dilakukan sampai pada tahap pembuatan produk dan untuk mengetahui proses penggunaan media yang telah dikembangkan, maka peneliti melakukan uji coba terbatas (Uji Proses) pada kelas 1 SDN 3 Kota Barat Kota Gorontalo.

Langkah pertama pada penelitian ini yaitu potensi dan masalah. Potensi dan masalah peneliti dapatkan berdasarkan observasi dan wawancara kepada wali kelas I SDN 75 Kota Tengah dan SDN 3 Kota Barat. Adapun yang menjadi Potensi letak geografis sekolah strategis yaitu berada ditengah kota, dan jaringan/koneksi internetnya sudah menggunakan wifi sehingga guru maupun anak dapat dengan mudah mengakses informasi dari internet dan lain sebagainya. Kedua, sarana dan prasarana memadai untuk ditampilkannya media video animasi stop motion (VISMO) karena sekolah memiliki LCD/Proyektor untuk mendukung penampilan media pembelajaran di sekolah. Ketiga, keaktifan anak dalam pembelajaran dari keterangan guru kelas bahwa anak sangat antusias atau berpartisipasi dalam pembelajaran apabila guru menggunakan media pembelajaran video. Adapun masalah yang ditemukan yakni: Pertama, penggunaan media pembelajaran yang jarang digunakan oleh guru pada saat pembelajaran, hal ini menyebabkan anak mengantuk dan kurang berkonsentrasi dalam pembelajaran. Kedua, kurangnya pemanfaatan LCD/Proyektor sebagai sarana yang disediakan sekolah, sedangkan fungsi LCD/Proyektor yaitu dapat digunakan guru sebagai media dalam menampilkan gambar, video, dan lain sebagainya.

Dari potensi dan masalah yang ditemukan peneliti tertarik untuk membuat media pembelajaran Media Video Animasi Stop Motion (VISMO). Media ini dapat menampilkan

sebuah video animasi dongeng fabel dan dilengkapi dengan audio yang dibuat berdasarkan karakter yang ada pada dongeng untuk meningkatkan keterampilan anak dalam menyimak dongeng fabel yang disampaikan pada media). Media VISMO dapat menampilkan sebuah video animasi dongeng fabel yang karakternya dapat bergerak yang dibuat dengan cara menyusun gambar-gambar yang dibuat secara berurutan sehingga sehingga karakter dalam video dapat bergerak menjadi video animasi dan memuat audio yang dibuat berdasarkan karakter yang ada pada dongeng untuk meningkatkan keterampilan anak dalam menyimak dongeng fabel yang disampaikan pada media.

Langkah kedua yaitu pengumpulan data, peneliti mengumpulkan data dengan melakukan wawancara kepada wali kelas 1 Pra sekolah untuk mengetahui informasi terkait media yang dibutuhkan oleh proses pembelajaran. Berdasarkan wawancara diperoleh data berupa masalah diantaranya 1) Kurangnya pemanfaatan sarana yang disediakan sekolah berupa LCD/ Proyektor dalam pelaksanaan pembelajaran. 2) Keterbatasan penggunaan media pembelajaran, dalam hal ini guru menggunakan gambar print out dan papan tulis sebagai media pembelajaran. 3) Ditemukannya beberapa anak di Kelas 1 tidak fokus dan rata-rata ketidak fokusan anak itu ditandai dengan aktivitas anak yang bermain sendiri, bercerita dan bercanda dengan mengganggu temannya.

Anak kesulitan untuk memahami apa yang mereka simak dan menuliskan kembali apa yang telah dengar ini menjadi salah satu kesulitan yang dialami anak dalam menyimak terlebih lagi anak kurang tertarik mengenal kegiatan menyimak sehingga anak cenderung merasa bahwa pembelajaran menyimak kurang begitu penting. (Ariani & Ujianti, 2021; Kiftia & Rukmi, 2022). Selain itu, peneliti melakukan pengumpulan data dengan mengidentifikasi Kompetensi Dasar (KD) melalui Silabus, RPP, dan Buku Guru K13 kelas I. Setelah menemukan KD, Langkah selanjutnya yaitu menurunkan indikator dan tujuan pembelajaran sebagai rujukan dalam pembuatan dongeng fabel pada Media Video Animasi Stop Motion (VISMO) yang akan dikembangkan.

Adapun Kompetensi Dasar yang digunakan yaitu Kompetensi Dasar (KD) pengetahuan 3.8 Menggali informasi dari dongeng binatang "Fabel" tentang sikap hidup rukun dari teks lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan, dan KD keterampilan 4.8

Menceritakan kembali teks dongeng binatang (fabel) yang menggambarkan sikap hidup rukun yang telah dibaca secara nyaring sebagai bentuk ungkapan diri. KD tersebut terdapat pada Tema 2 (Kebersamaan) Subtema 1 (Kebersamaan di Rumah) dan pada Pembelajaran.

Langkah *ketiga* yaitu desain penelitian. Pada tahap desain produk terdapat beberapa yang harus dilakukan yaitu; Setelah melakukan pengumpulan data, langkah selanjutnya yakni desain produk. Pada tahap desain produk terdapat beberapa yang harus dilakukan yaitu; *Pertama*, sebelum pembuatan produk terlebih dahulu peneliti menentukan dongeng fabel yang akan digunakan pada Media Video Animasi Stop Motion (*VISMO*). Langkah *Kedua*, membuat latar tempat (Background) dan memasukkan karakter sesuai dengan dongeng fabel yang telah ditentukan sebelumnya menggunakan *Canva*. *Ketiga*, menyusun karakter dan background sesuai alur dongeng yang telah ditentukan pada dongeng fabel melalui aplikasi *Kinemaster*. *Keempat*, mencari gambar dan animasi pendukung dalam dongeng fabel melalui *canva*. *Keenam*, Menambahkan efek suara (background) yang dibutuhkan dan menambah suara percakapan masing-masing karakter yang terdapat pada dongeng fabel pada aplikasi *KineMaster*.

Langkah keempat yaitu validasi desain. Pada tahap ini media yang telah dirancang akan divalidasi oleh validator ahli yang terdiri dari validator ahli media dan ahli materi serta praktisi pembelajaran/Guru. Tujuan dari validasi ini dapat mengetahui kekurangan dari media yang dikembangkan kemudian akan diperbaiki atau direvisi sesuai saran yang diberikan validator ahli sehingga produk dinilai layak digunakan berdasarkan hasil validasi desain. Validator ahli yang dipilih. Berdasarkan Validasi media, Media *VISMO* memperoleh persentase kelayakan sebesar 90,5% atau interpretasi "Sangat Layak". Selanjutnya hasil validasi materi, media *VISMO* memperoleh persentase kelayakan sebesar 96% atau interpretasi "Sangat Layak". Hasil Validasi praktisi pembelajaran/Guru memperoleh persentase kelayakan sebesar 96% atau interpretasi "Sangat Layak". Jika dirata-ratakan media *VISMO* memperoleh persentase kelayakan sebesar 94% dengan interpretasi "Sangat Layak".

Langkah kelima yaitu Revisi Desain. Pada tahap ini media yang telah divalidasi akan direvisi sesuai saran yang diberikan oleh validator ahli dan praktisi pembelajaran/Guru sebagai penyempurnaan sebelum media benar layak digunakan. Adapun saran-saran yang diberikan oleh validator ahli dan praktisi pembelajaran/Guru

sebagai berikut 1) Aplikasi agar tikus dan ular dapat bergerak sesuai narasi dalam cerita. 2) Perjelas Kompetensi Dasar yang ingin dicapai dalam dongeng. 3) Perbaiki komposisi dari gambar dalam dongeng. 4) Kesesuaian Waktu dalam Rpp diperbaiki. 5) Perbaiki kegiatan inti pembelajaran tuangkan sintak dari model Pembelajaran dan metode yang diterapkan dalam RPP. 6) Lampirkan Wacana dan scenario yang disimulasikan dalam RPP. 7) Tambahkan pada Video Indikator sesuai dengan aturan indikator pendukung, indikator inti, dan indikator pengayaan. 8) Tujuan Pembelajaran dicantumkan dalam Video. 9) Kesimpulan akhir sebagai pesan moral pada Video. 10) Tambahkan balon kata/balon percakapan setiap percakapan di Video. 11) Kombinasikan background agar dibuat sesuai dengan suasana yang terjadi pada dongeng.

Langkah selanjutnya yaitu uji coba proses. Pada tahap Pada tahap ini penelitimelakukan uji coba produk (Uji Proses) penggunaan media pembelajaran di pra sekolah kelas 1. Uji Coba dilakukan di SDN 3 Kota Barat Kota Gorontalo. Uji Coba ini dihadiri oleh anak dengan jumlah 11 orang yang terdiri dari 6 anak laki-laki dan 5 anak perempuan. Pada awalnya anak dibagi menjadi 4 kelompok yang terdiri dari 3 dan 2 orang dalam satu kelompok kemudian anak menyimak video dongeng fabel yang ditampilkan oleh guru dan mengerjakan LKPD yang diberikan oleh guru. Pada saat melakukan uji coba peneliti menggunakan beberapa alat yang digunakan untuk menunjang penggunaan media VISMO seperti LCD/Proyektor, laptop, HDMI dan speaker sehingga media VISMO dapat ditampilkan dengan baik. Pada saat uji coba peneliti mengalami kendala yaitu dalam menyambungkan laptop melalui LCD Karena diperlukan kabel HDMI agar Video yang ada pada laptop dapat ditampilkan pada layar LCD karena tidak adanya Kabel HDMI maka LCD tidak dapat menampilkan gambar apapun. Mengatasi kendala tersebut peneliti berinisiatif menggunakan laptop untuk menampilkan media VISMO. Terlepas dari kendala tersebut uji coba media pembelajaran VISMO berjalan baik sampai dengan selesai.

Berdasarkan hasil yang didapatkan peneliti, proses penggunaan media VISMO pada keterampilan menyimak dongeng anak sangat menikmati dalam pembelajaran menyimak cerita dongeng. Pada kegiatan apersepsi peneliti melakukan tanya jawab mengenai cerita dongeng binatang (fabel) kepada anak, mereka menjawab dengan antusias. Pada kegiatan inti pembelajaran tahap pertama peneliti mengkondisikan anak

untuk mengamati dan mendengarkan video animasi dongeng yang ditayangkan di depan kelas dengan seksama, anak aktif dalam mendengarkan video animasi.

Langkah pertama yaitu Peneliti memperkenalkan terlebih dahulu media *VISMO* yang digunakan untuk menyimak dongeng dan menyampaikan tema dongeng yang akan dipelajari yang berjudul “Kecerdikan Menumbuhkan Kebaikan”. Anak dibagikan LKPD dan anak menjawab pertanyaan yang terdapat di LKPD yang berkaitan dengan isi cerita dongeng “Kecerdikan Menumbuhkan Kebaikan”, anak aktif dalam mengerjakan. Berdasarkan hasil LKPD yang telah dikerjakan anak menunjukkan perolehan hasil sebesar 953 yang diperoleh dari 11 anak. Penilaian anak dalam peningkatan kemampuan menyimak dongeng fabel anak dapat dilihat setelah anak menyimak dongeng dengan media *VISMO*. Anak sebanyak 11 orang, mendapatkan nilai 75-100 dengan rata-rata 86,63 % yang artinya di atas KKM yang telah ditetapkan yaitu 70. Hal ini membuktikan bahwa media *VISMO* sangat efektif digunakan oleh guru untuk mengembangkan kemampuan anak dalam menyimak dongeng.

Dalam kegiatan penutup pembelajaran guru refleksi hasil belajar dengan anak ditanya isi cerita dan nilai moral, anak menjawab dengan antusias. Hasil dari wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan anak diperoleh dari 11 anak mengenai pendapat mereka tentang penggunaan media *VISMO* pada keterampilan menyimak dongeng 9 anak “Setuju” untuk belajar menyimak cerita dongeng menggunakan media *VISMO*, karena mereka telah dapat menyimak dengan seksama saat mendengarkan cerita dongeng. Mereka lebih mudah untuk menyimak cerita dongeng serta mengingat isi cerita di media ini, sehingga mereka sangat tertarik dan fokus mendengarkan dan 2 anak “tidak setuju” untuk belajar menyimak cerita dongeng menggunakan media *VISMO*, karena anak tidak fokus menyimak, terlalu asik sendiri padahal yang tidak penting. Sehingga anak juga mengalami kesulitan untuk mengingat isi cerita dongeng menggunakan media ini, dan anak merasa tidak tertarik (Azizah, 2018; Hasna Husniyah et al., 2023; Raharjayanti, 2021).

Dari hasil wawancara, menunjukkan respon sebagian besar anak setuju tentang penggunaan video animasi untuk pembelajaran menyimak, mereka menyatakan bahwa ini adalah pertama kalinya mereka belajar menyimak cerita dongeng menggunakan video animasi dan membuat mereka aktif dan senang media ini digunakan lagi, karena adanya

gambar, animasi serta audio yang dapat memudahkan mereka untuk belajar cerita dongeng serta mengingat isi cerita dongeng. Anak bisa mengetahui amanat cerita dongeng dengan mudah menggunakan media VISMO, karena didalam media VISMO cerita dongeng ada gambar animasi yang menggambarkan perilaku atau contoh yang bisa diambil, bagi mereka media ini tidak sulit digunakan saat menyimak cerita dongeng (Kiftia & Rukmi, 2022; Kinanti et al., 2022; Widyantoro, 2023).

Media merupakan peralatan untuk membantu guru untuk mempermudah saat proses pembelajaran untuk menyampaikan materi kepada peserta didik dan dapat membantu. Dari pendapat beberapa anak guru jarang menggunakan video animasi untuk pembelajaran menyimak dongeng. Media VISMO ini yang dirancang semenarik mungkin yang dapat membuat anak memperhatikan dan juga semangat dalam belajar. Media VISMO ini sama seperti audio visual. Audio visual yang di dalamnya menggabungkan antara suara dan gambar. Adanya perbedaan VISMO ini ditambahkan animasi yang dapat bergerak gambarnya seketika menjadi hidup yang dapat menarik di dalam video tersebut. Media audio visual merupakan media yang dapat menampilkan video gambar seperti animasi, suara yang dapat bergerak (Aziza et al., 2021; Fatonah, 2019; Putri & Syaiful Rizal, 2022).

Simpulan

Media pembelajaran adalah suatu alat atau segala sesuatu yang dapat menjadi perantara untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran kepada audiens (anak) sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan minat anak pada kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sesuai pengertian tersebut media pembelajaran sangat diperlukan oleh guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Namun, penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran terbilang jarang digunakan oleh guru. Melihat perkembangan zaman yang semakin pesat dan kebutuhan teknologi dalam bidang apapun termasuk pendidikan, maka penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi. Adapun media yang dikembangkan yaitu media pembelajaran Video Animasi Stop Motion (VISMO) pada materi pembelajaran dongeng fabel “Kecerdikan Menumbuhkan Kebaikan di kelas 1 Pra sekolah.

Media yang dikembangkan telah di uji dan divalidasi oleh validator ahli dan praktisi pembelajaran/Guru. Hasil validasi ahli media memperoleh Berdasarkan Validasi media, Media VISMO memperoleh persentase kelayakan sebesar 90,5% atau interpretasi “Sangat Layak”. Selanjutnya hasil validasi meteri, media VISMO memperoleh persentase kelayakan sebesar 96% atau interpretasi “Sangat Layak”. Hasil Validasi praktisi pembelajaran/Guru memperoleh persentase kelayakan sebesar 96% atau interpretasi “Sangat Layak”. Jika dirata-ratakan media VISMO memperoleh persentase kelayakan sebesar 94% dengan interpretasi “Sangat Layak”. Dari hasil tersebut maka dapat dikatakan pengembangan media pembelajaran VISMO sangat layak untuk digunakan pada proses pembelajaran.

Dengan demikian pengembangan media pembelajaran VISMO pada pada materi pembelajaran dongeng fabel “Kecerdikan Menumbuhkan Kebaikan di kelas 1 Pra sekolah dipercaya dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar anak serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik.

Daftar Pustaka

Annissa, A., & Wikarya, Y. (2022). Penggunaan Media Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pustaka Data (Pusat Akses Kajian Database, Analisa Teknologi, Dan Arsitektur Komputer)*, 2(2). <https://doi.org/10.55382/jurnalpustakadata.v2i2.307>

- Ariani, N. K., & Ujianti, P. R. (2021). Media Video Animasi untuk Meningkatkan Listening Skill Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1). <https://doi.org/10.23887/paud.v9i1.35690>
- Astafrina, S., Hadiyanto, H., Alwi, N. A., & Fitria, Y. (2022). Penggunaan Video Animasi untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3940>
- Aziza, N., Herlina, H., & Asti, A. S. W. (2021). Pengaruh Video Media Dongeng Terhadap Pengembangan Kemampuan Menyimak Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Mentari Kabupaten Takalar. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(02). <https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol3.no02.a4248>
- Azizah, E. N. (2018). Pengaruh Video Cerita Ipin Dan Upin Terhadap Kemampuan Menyimak Dan Berbicara Pada Anak Taman Kanak-Kanak Kelompok A Kecamatan Ngawi Kabupaten Ngawi. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2). <https://doi.org/10.19109/ra.v2i2.2845>
- Fatonah, D. (2019). Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa SD Negeri 1 Sukamaju. *Scholastica Journal Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Dan Pendidikan Dasar (Kajian Teori Dan Hasil Penelitian)*, 2(2). <https://doi.org/10.31851/sj.v2i2.7566>
- Hasna Husniyah, Imam Tabroni, Ilham Fauzi AZ, Ryan Apriansyah, Yunisa Azahra, Taufik Luthfi, & Ahmad Fajar. (2023). Media Canva: Learning Media Breakthrough for Student Learning Motivation. *Indonesian Journal of Interdisciplinary Research in Science and Technology*, 1(2 SE-Articles).
- Kiftia, S. M. K., & Rukmi, A. S. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Keterampilan Menyimak Teks Eksplanasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPGSD)*, 10(08).
- Kinanti, A., Rohman, S., Sutarjo, A., & Hanif, M. (2022). Penggunaan Video Scribe untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Digital dan Menyimak Dongeng Siswa Kelas III. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(8). <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i8.766>
- Maryanti, S., & Kurniawan, D. T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion Untuk Pembelajaran Biologi Dengan Aplikasi PicpaC. *Jurnal BIOEDUIN : Program Studi Pendidikan Biologi*, 8(1). <https://doi.org/10.15575/bioeduin.v8i1.2922>
- Putri, F. R. A., & Syaiful Rizal, M. (2022). Penerapan Metode Silaba Melalui Video Pembelajaran Animasi Dalam Kegiatan Membaca Siswa Kelas 1 Sdn Sumber Wetan I Probolinggo. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2). <https://doi.org/10.23969/jp.v7i2.6519>
- Raharjayanti, A. F. (2021). Keefektifan Media Video Pembelajaran Dari Youtube Terhadap Keterampilan Menyimak Dan Melagukan Tembang Macapat Kelas Iv. *Joyful Learning Journal*, 10(1). <https://doi.org/10.15294/jlj.v10i1.44407>
- Setianto, I., & Yulia, C. (2022). Efektivitas Media Canva Untuk Meningkatkan Penerimaan Diri Pada Siswa. *Research and Development Journal of Education*, 8(2). <https://doi.org/10.30998/rdje.v8i2.13624>
- Susilawati, W. O. (2023). Pengembangan Video Animasi Berbantu Stop Motion pada Subtema 4 Muatan PPKn Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1).

- Viska, S. P., Surya, Y. F., & Aprinawati, I. (2023). Peningkatan Keterampilan Menyimak Menggunakan Model Cooperative Tipe Script Pada Siswa Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1). <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1453>
- Widyantoro, A. (2023). Penggunaan Media Powerpoint untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak dan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Daring. *Jurnal Literasi Digital*, 3(1). <https://doi.org/10.54065/jld.3.1.2023.149>