

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI MENGENAL HURUF DAN ANGKA UNTUK MENSTIMULASI KEMAMPUAN KOGNITIF DAN BAHASA PADA ANAK KELOMPOK A DI TK KEMALA ASRI

Oleh

I GUSTI AGUNG AYU MELIA SWARI, NIM 1811061050

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan rancang bangun dan mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis video animasi mengenal huruf dan angka untuk menstimulasi kemampuan kognitif dan bahasa pada anak kelompok A di TK Kemala Asri. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan model ADDIE. Pengguna dan ahli ini adalah ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, 3 orang anak untuk uji perorangan dan 5 orang anak untuk uji kelompok kecil pada kelompok A. Data dikumpulkan menggunakan metode kuesioner. Data diolah menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Rancang bangun media pembelajaran berbasis video animasi yaitu, VN, suara, gambar mengenai buah-buahan dan teks. Hasil uji kelayakan memperoleh hasil yaitu: ahli isi pembelajaran memperoleh 89,58% dengan kualifikasi baik, ahli desain pembelajaran memperoleh 90,00% dengan kualifikasi sangat baik, ahli media pembelajaran memperoleh 92,30% dengan kualifikasi sangat baik, uji coba perorangan memperoleh 95,83% dengan kualifikasi sangat baik dan uji coba kelompok kecil 90,00%. Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa produk media pembelajaran berbasis video animasi mengenal huruf dan angka ini sesuai dan layak digunakan untuk menstimulasi kemampuan kognitif dan bahasa dalam kegiatan proses pembelajaran pada anak kelompok A di TK Kemala Asri

Kata-kata kunci: Media Pembelajaran, Video Animasi, Mengenal Huruf dan Angka, Kemampuan Kognitif, Kemampuan Bahasa

ABSTRACT

This study aims to describe the design and determine the feasibility of animated video-based learning media to recognize letters and numbers to stimulate cognitive and language abilities in group A children in Kemala Asri Kindergarten. This type of research is development research using the ADDIE model. These users and experts are learning content experts, learning design experts, learning media experts, 3 children for individual testing and 5 children for small group testing in group A. Data were collected using the questionnaire method. The data was processed using quantitative descriptive analysis techniques. Design and build learning media based on animated videos, namely, VN, sound, pictures about fruits and text. The results of the feasibility test obtained results, namely: learning content experts got 89.58% with good qualifications, learning design experts got 90.00% with very good qualifications, learning media experts got 92.30% with very good qualifications, individual trials got 95,83% with very good qualifications and a small group trial of 90.00%. So it can be concluded that this animated video-based learning media product recognizes letters and numbers is appropriate and feasible to use to stimulate cognitive and language abilities in learning process activities in group A children at Kemala Asri Kindergarten.

Keywords: Learning Media, Video Animation, Recognizing Letters and Numbers, Cognitive Ability, Language Ability

