

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI
UNTUK MENINGKATKAN *LISTENING SKILL*
ANAK KELOMPOK B DI TKK SANTO YUSUP
BANGLI TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

Oleh

Ni Kadek Ariani, NIM 1711061006

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media video animasi pembelajaran untuk meningkatkan *listening skill* anak kelompok B. Pengembangan media dalam penelitian ini berpedoman pada prosedur ADDIE yang terdiri dari beberapa tahapan, yaitu : analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Subjek uji coba pada penelitian ini terdiri dari 2 orang ahli materi dan 2 orang ahli media. Data yang dikumpulkan dari penelitian ini, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Pengumpulan data menggunakan metode kuesioner dengan penyebaran kuesioner. Data dianalisis menggunakan rumus *Content Validity Ratio* (CVR) dan CVI (*Content Validity Index*) untuk mengetahui rata-rata skor validitas media. Media video animasi pembelajaran dinyatakan valid berdasarkan uji ahli dengan hasil nilai CVR dan CVI yaitu 1,00. Berdasarkan hasil validitas media video animasi pembelajaran tersebut layak diimplementasikan dalam pembelajaran.

Kata kunci : media video animasi, meningkatkan *listening skill*

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI
UNTUK MENINGKATKAN *LISTENING SKILL*
ANAK KELOMPOK B DI TKK SANTO YUSUP
BANGLI TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

Oleh

Ni Kadek Ariani, NIM 1711061006

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

ABSTRAK

This study aims to produce learning animation video media to improve the listening skills of group B children. The development of the media in this study is guided by the ADDIE procedure which consists of several stages, namely: analysis (analysis), design (design), development (development), implementation (implementation), and evaluation (evaluation). The test subjects in this study consisted of 2 material experts and 2 media experts. The data collected from this study, namely qualitative data and quantitative data. Collecting data using a questionnaire method by distributing questionnaires. Data analysis used the Content Validity Ratio (CVR) and CVI (Content Validity Index) formulas to determine the average media validity score. The learning animation video media was declared valid based on the expert test with the results of the CVR and CVI values being 1.00. Results Based on the validity of the learning animation video media, it is feasible to implement in learning.

Keywords: animated video media, improve listening skills