

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan langkah yang pertama dilakukan peneliti guna mengetahui masalah yang ada di lapangan. Analisis kebutuhan juga digunakan peneliti sebagai pedoman dalam mengembangkan media pembelajaran. Dari analisis kebutuhan ini penulis menemukan masalah yaitu mengenai kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam tema kebutuhanku yang digunakan selama ini, sehingga peserta didik mudah bosan dalam kegiatan belajar dan mengajar. Dengan adanya masalah tersebut peneliti memilih menggunakan media pembelajaran video animasi tema kebutuhanku untuk memecahkan masalah tersebut. Peneliti melakukan sebuah analisis kebutuhan sesuai dengan langkah-langkah pengembangan.

Analisis kebutuhan dimulai dengan kegiatan observasi dan wawancara yang telah dilakukan kepada guru kelompok A dan peserta didik di TK Purnama Gempol pada hari Senin tanggal 29 Maret 2021. Wawancara ini dilakukan untuk menemukan masalah yang ada di lapangan, peneliti mendapatkan informasi dari kegiatan observasi dan wawancara tersebut mengenai media pembelajaran yang sangat berpengaruh terhadap kegiatan belajar peserta didik di sekolah.

Pembelajaran yang diterapkan setiap hari kepada peserta didik sangat kurang dalam penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru hanya lembar kerja anak dan media visual yang berupa gambar. Sehingga anak mudah bosan pada saat kegiatan belajar berlangsung. Oleh karena itu, peneliti melakukan pengembangan mengenai media pembelajaran video animasi. Pengembangan media

pembelajaran video animasi tema kebutuhanku diharapkan dapat menarik perhatian peserta didik dan juga diharapkan efektif digunakan pada proses pembelajaran.

Produk yang dihasilkan berupa video animasi dengan tema kebutuhanku sub tema makanan sehat dengan sub-sub tema makanan 4 sehat 5 sempurna. Media pembelajaran yang diberikan memuat enam aspek perkembangan yaitu nilai agama dan moral, fisik motorik, bahasa, sosial emosional, kognitif dan seni. Masing-masing aspek perkembangan dijadikan acuan dalam pengembangan media pembelajaran video animasi tema kebutuhanku.

Tujuan pengembangan media pembelajaran ini yaitu untuk mengembangkan media video animasi yang memiliki suara dan gambar tentang tema kebutuhanku. Media pembelajaran ini dibuat semenarik mungkin untuk meningkatkan kemampuan bahasa pada anak usia 4-5 tahun.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran video animasi tema kebutuhanku tentang makanan 4 sehat 5 sempurna. Media ini berbentuk video yang berdurasi kurang lebih 8 menit. Didalamnya terdapat gambar-gambar yang berbentuk animasi seperti ruang kelas dan tokoh guru dalam video. Media ini dapat digunakan pembelajaran didalam kelas ataupun pembelajaran jarak jauh dengan guru, karena media pembelajaran ini mudah dioperasikan oleh guru ataupun para orang tua. Mengingat media ini bukanlah media pembelajaran interaktif yang membutuhkan peran orang dewasa untuk menggunakannya.

B. Deskripsi Produk Awal

Pengembangan produk media pembelajaran video animasi tema kebutuhanku, peneliti melakukan beberapa tahapan dalam mengembangkan produk ini. Langkah pertama yang dilakukan peneliti yaitu menentukan materi pokok dengan keterbatasan

media sehingga siswa kesulitan dalam memahami materi tersebut. Kemudian peneliti menentukan tema dan sub tema, serta perkembangan-perkembangan yang harus dicapai dalam media pembelajaran video animasi ini. Langkah kedua yaitu mencari gambar animasi yang sesuai dengan usia dan karakter anak usia dini, karena media pembelajaran video animasi ini memiliki suara dan gambar yang berbentuk animasi.

Setelah itu peneliti mulai membuat produk pengembangan video animasi tema kebutuhanku ini dimulai dengan penyebutan judul media pembelajaran diawal video, kemudian gambar sekolah tampak dari luar, dan didalam kelas. Sedangkan untuk tokoh yang ada didalam video animasi ini yaitu ibu guru. Tokoh guru yang ada dalam video animasi ini yang pertama diawali dengan salam dan sapaan kepada anak-anak, yang kedua berdoa sebelum belajar, kemudian tanya jawab tentang materi tentang kebutuhanku, selanjutnya pemaparan materi diawali dengan pengertian, pembagian makanan 4 sehat 5 sempurna, dan menyebutkan contoh-contoh makanan yang termasuk dalam makanan 4 sehat 5 sempurna. Berikut ini adalah gambar-gambar yang digunakan dalam pengembangan video animasi tema kebutuhanku.

1. Gambar 4.1 *Background* judul



Background yang diambil berlatar belakang buah-buahan. Buah-buahan merupakan salah satu komponen yang ada pada makanan 4 sehat 5 sempurna. *Background* ini digunakan selama 12 detik pertama dari video animasi ini. Judul

yang ada dalam *background* ini yaitu “Belajar mengenal kebutuhanku” dan “makanan 4 sehat 5 sempurna”.

2. Gambar 4.2 Depan sekolah



Gambar ini merupakan gambar pendukung situasi belajar anak-anak didalam kelas. Adanya gambar sekolah ini, anak-anak dapat berimajinasi bahwa media pembelajaran video animasi ini berada di sebuah sekolah dan di dalam ruang kelas. Pemilihan gambar ini tentunya sesuai dengan usia anak dan pemilihan warna yang cerah karena melihat karakteristik anak usia dini yaitu anak akan mudah tertarik dengan media pembelajaran jika menggunakan warna-warna yang menarik dan cerah. Gambar ini hanya berdurasi 5 detik dan dengan diiringi instrumen lagu yang singkat.

3. Gambar 4.3 Ruang kelas



Ruang kelas merupakan gambar utama yang ada dalam media pembelajaran video animasi ini. Pemilihan gambar ruang kelas ini tentunya disesuaikan dengan usia dan karakter anak usia dini dengan tujuan agar anak tertarik belajar menggunakan

media pembelajaran video animasi ini. Pada gambar ruang kelas ini terdapat gambar papan tulis dengan ukuran besar, meja guru, buku, globe, jam dinding dan lainnya.

4. Gambar 4.4 Guru



Tokoh guru merupakan tokoh tunggal dalam media pembelajaran video animasi ini. Guru yang menjelaskan materi mengenai tema kebutuhanku mulai awal hingga akhir. Pembelajaran dimulai dari pemberian salam, berdoa sebelum belajar, tanya jawab tentang makanan, dan pemaparan materi tentang makanan 4 sehat 5 sempurna.

Selain gambar-gambar tersebut, masih banyak gambar-gambar pendukung lainnya guna memaparkan isi materi tentang makanan 4 sehat 5 sempurna, seperti gambar makanan pokok, buah-buahan, sayur-sayuran, lauk pauk dan susu.

C. Data Hasil Validasi Uji Ahli

Uji kelayakan media pembelajaran video animasi tema kebutuhanku untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak kelompok A di TK Purnama Gempol dilakukan empat tahap uji coba yaitu uji coba ahli media, uji coba ahli materi, uji coba guru kelas dan uji coba kepada peserta didik. Uji coba ahli media dan ahli materi dilakukan kepada dosen jurusan pendidikan islam anak usia dini yaitu Firstalenda Susgaleni, M.Pd. dan uji coba lapangan dilakukan oleh guru kelas kelompok A TK Purnama Gempol yaitu Lailatul Akhadiyah, S.Pd. Uji coba kepada peserta didik dilakukan di kelompok A di TK Purnama Gempol.

Berikut ini disajikan data hasil uji coba ahli terhadap media. Data kuantitatif berupa penilaian dan data kualitatif berupa tanggapan dari para ahli media.

1. Penyajian data validasi ahli media

Berikut ini disajikan data hasil uji coba ahli terhadap media. Data kuantitatif berupa penilaian dan data kualitatif berupa tanggapan dari para ahli media.

a. Tabulasi data ahli media

Tabel 4.1 Data Hasil Uji Coba Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Hasil penelaahan dan skor	
		Tahap1	Tahap 2
1.	Tampilan		
	Desain <i>background</i> mendukung seluruh konten.	3	4
	Kombinasi warna <i>background</i> dan tulisan serasi.	3	3
	<i>Background</i> jelas/ tidak blur	3	4
	Ilustrasi dan gambar dalam video animasi sesuai dengan anak usia dini	4	4
	Karakter tokoh animasi yang digunakan menarik	4	4
	Jenis dan ukuran tulisan yang dipilih sudah tepat dan menjadikan media lebih menarik	3	3
	Warna yang dipilih sesuai dan menarik	3	4
	Kejelasan gambar pada video sudah tepat	3	4
Kualitas narasi dan suara pada video	3	4	
2.	Pemrograman		
	Media mudah dipakai atau digunakan	4	4
	Kemenarikan animasi	3	4
	Keefektifan waktu dalam video	3	4
	Kejelasan musik dalam video	3	4
TOTAL		42	50
JUMLAH SKOR YANG DIDAPAT = 92			
RATA-RATA PENILAIAN AHLI MEDIA = 3,54			

b. Analisis dan interpretasi data ahli media

Berdasarkan tabel analisis data penilaian validasi ahli media ada 13 aspek yang dinilai meliputi aspek tampilan dan pemrograman. Komponen kelayakan kualitas media ini mendapatkan skor 3,54 dari ahli media sehingga tergolong kriteria sangat baik atau “layak”. Dari hasil validasi media pembelajaran tersebut maka masuk dalam kriteria “layak” digunakan.

Penggunaan media pembelajaran video animasi tema kebutuhanku ini dirasa berpengaruh terhadap pembelajaran anak kelompok A, karena videoanimasi ini dibuat dengan durasi kurang lebih 8 menit dan mudah dipakai atau digunakan dalam pembelajaran. Selain itu media pembelajaran video animasi ini di desain sesuai dengan usia dan kriteria anak usia dini, mulai dari *background*, suara, animasi tokoh sehingga dapat menarik perhatian peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Kelayakan tampilan dalam video animasi ini didesain dengan penggunaan warna *background* yang menarik serta kombinasi warna *background* dan tulisan serasi. Selain itu gambar pada video animasi ini juga sangat jelas dan kualitas narasi dan suara pada video animasi sesuai dengan tokoh yang digunakan. Namun beberapa jenis dan ukuran tulisan yang dipilih dirasa kurang tepat dan terlihat kurang jelas.

Durasi video animasi yang efektif digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran dikelas. Animasi yang menarik serta media yang mudah dipakai dan digunakan. Setelah mendapat masukan dari ahli media, maka peneliti melakukan revisi terhadap media yang dikembangkan. Setelah media direvisi oleh peneliti kemudian dilakukan uji coba terhadap guru dan peserta didik.

Kriteria yang telah ditetapkan dapat dijelaskan bahwa media pembelajaran video animasi tema kebutuhanku termasuk dalam kriteria sangat baik atau layak dengan skor rata-rata 3,54.

2. Penyajian data validasi ahli materi

Hasil validasi akan disajikan berupa data hasil uji coba ahli terhadap materi. Data kuantitatif berupa penilaian dan data kualitatif berupa tanggapan dari ahli materi.

a. Tabulasi data validasi ahli materi

Tabel 4.2 Data Hasil Uji Coba Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Hasil penelaahan dan skor	
		Tahap 1	Tahap 2
1.	Tujuan Pembelajaran		
	Kejelasan tujuan pembelajaran dalam video animasi ini	3	4
2.	Kegiatan Pembelajaran		
	Isi yang terkandung dalam video animasi sesuai dengan kompetensi dasar pada tema kebutuhanku subtema makanan	3	4
	Materi yang disajikan dalam video animasi sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator dalam pembelajaran	3	4
	Materi yang disajikan runtut dari awal hingga akhir dan sistematis	3	4
	Materi yang disajikan pada video animasi dapat memudahkan guru dalam kegiatan pembelajaran didalam kelas	3	4
	Ketertarikan beberapa tema dalam materi yang disajikan dikemas dengan baik	3	4
3.	Penyajian		
	Cerita yang disajikan dalam video animasi menunjukkan keterkaitan beberapa tema pelajaran	3	4
	Video animasi yang disajikan memperjelas materi pembelajaran	3	4
	Kesesuaian penggunaan bahasa dalam video animasi dengan tingkat pemahaman anak	3	3
4.	Pemrograman		
	Materi dalam video animasi dapat menarik perhatian anak	3	4
	Kesesuaian video animasi dengan karakteristik anak usia dini	3	4
	Pemodelan karakter yang diperankan dalam video animasi ini tepat	3	4
	Gambar-gambar yang digunakan dalam video animasi sesuai dengan materi		4
TOTAL		39	51
JUMLAH SKOR YANG DIDAPAT = 90			
RATA-RATA PENILAIAN AHLI MEDIA = 3, 46			

b. Analisis dan interpretasi data ahli materi

Berdasarkan tabel kriteria analisis data penilaian validasi ahli materi ada 13 aspek penilaian yang keseluruhannya mendapat skor 39 pada tahap pertama dan 51 pada tahap kedua. Adapun 13 aspek tersebut meliputi aspek tujuan pembelajaran yaitu tentang kejelasan tujuan pembelajaran video animasi, aspek ini mendapat skor 3 pada tahap pertama dan skor 4 pada tahap kedua.

Pada aspek penilaian kegiatan pembelajaran, masing-masing aspek tahap awal mendapat skor 3 dan tahap kedua mendapat skor 4. Aspek penilaian tersebut meliputi isi yang terkandung dalam media pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar, materi yang disajikan sesuai kompetensi dasar, materi yang disajikan runtut, materi memudahkan guru dalam kegiatan pembelajaran didalam kelas, dan ketertarikan beberapa tema dalam materi dikemas dengan baik.

Penyajian meliputi tiga aspek yang dinilai, dan masing-masing aspek juga mendapatkan skor 3 ditahap awal, dan skor 4 ditahap kedua namun pada aspek kesesuaian penggunaan dalam video animasi masih mendapat skor 3. Aspek-aspek tersebut meliputi cerita yang disajikan menunjukkan keterkaitan beberapa tema pelajaran, video animasi yang disajikan memperjelas materi pembelajaran, dan kesesuaian penggunaan bahasa dengan tingkat pemahaman anak.

Aspek yang dinilai selanjutnya yaitu pemrograman yang meliputi materi dalam video animasi menarik perhatian anak, kesesuaian video dengan karakteristik anak, pemodelan dalam video animasi ini tepat serta gambar-gambar yang digunakan sesuai dengan materi dan mendapat skor 3 untuk tahap awal dan tahap kedua mendapatkan skor 4.

Analisis data ahli materi memperoleh rata-rata penilaian 3,46. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, media pembelajaran video animasi tema kebutuhanku dalam kriteria sangat baik atau “layak” digunakan dalam pembelajaran tema kebutuhanku.

D. Data Hasil Uji Coba Respon Guru dan Peserta Didik

1. Data hasil uji coba respon guru

Hasil pengolahan data dari instrumen yang diberikan kepada guru kelompok A TK Purnama Gempol tentang media pembelajaran video animasi tema kebutuhanku yang disajikan berupa data kuantitatif dan data kualitatif.

a. Tabulasi data respon guru

Tabel 4.3 Hasil Uji Coba Respon Guru

No	Aspek yang dinilai	Hasil penelaahan dan skor			
		1	2	3	4
1.	Materi dan pembelajaran				
	Penyajian materi mudah				√
	ketertarikan anak terhadap proses pembelajaran				√
	Keruntunan materi			√	
	Penyajian materi menarik				√
	Mempermudah pembelajaran				√
	Pembelajaran yang menyenangkan				√
2.	Media				
	Animasi yang digunakan menarik				√
	Ilustrasi karakter animasi			√	
	Musik yang digunakan sesuai usia anak			√	
	Kejelasan suara				√
	Mudah digunakan				√
JUMLAH SKOR YANG DIDAPAT = 41					
RATA-RATA PENILAIAN AHLI MEDIA = 3,72					

b. Analisis dan interpretasi data respon guru

Berdasarkan tabel hasil uji coba respon guru ada 11 aspek penilaian yang meliputi dari aspek materi dan pembelajaran serta mengenai media. Adapun skor yang diperoleh dari uji coba respon guru yaitu 3,72 sehingga media pembelajaran video animasi tema kebutuhanku masuk dalam kriteria “layak” digunakan dalam proses belajar mengajar didalam kelas.

Penyajian materi yang mudah dan ketertarikan anak terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan media ini mendapatkan skor 4, termasuk

dalam kriteria sangat baik atau sangat layak. Keruntunan materi pada media ini mendapat skor 3 dan masuk kriteria baik atau layak. Sedangkan pada aspek penyajian materi, mempermudah pembelajaran, serta pembelajaran yang menyenangkan, responden memberikan skor 4 dan termasuk dalam kriteria sangat baik atau sangat layak.

Pada aspek media seperti animasi yang digunakan menarik, kejelasan suara, serta media yang mudah digunakan mendapatkan skor 4 yang masuk pada kriteria sangat baik atau sangat layak. Sedangkan mengenai ilustrasi karakter animasi dan musik yang digunakan sesuai anak usia ini mendapatkan skor 3 dan termasuk dalam kriteria baik atau layak.

Analisis data respon guru diperoleh hasil skor 3, 72. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, media pembelajaran video animasi tema kebutuhanku sangat baik atau sangat layak digunakan.

2. Data hasil uji coba awal

Hasil pengolahan data dari instrumen tentang media pembelajaran video animasi tema kebutuhanku dengan penelitian kelompok kecil dengan jumlah 7 anak. Hasil pengolahan data dari instrument yang disajikan dalam tabel berikut:

a. Tabulasi data uji coba awal

Tabel. 4.4 Instrumen Pengamatan Peserta Didik

No	Pernyataan	Jawaban	
		Setuju	Tidak Setuju
1.	Apakah anak-anak setuju dengan video animasi mempermudah dalam memahami materi	5	2
2.	Apakah anak-anak setuju dengan video animasi materi yang disajikan lebih menarik	6	1
3.	Apakah anak-anak setuju dengan video animasi materi yang disajikan lebih menyenangkan	5	2
4.	Apakah ilustrasi yang digunakan jelas	7	-
5.	Apakah penggunaan bahasa mudah dipahami	6	1
6.	Apakah anak-anak tertarik dengan animasi yang	5	2

	digunakan		
7.	Apakah huruf yang digunakan jelas	7	-
8.	Apakah penggunaan warna pada video animasi menarik bagi anak-anak	6	1
9.	Apakah musik yang digunakan sesuai dengan materi	7	-
10.	Apakah suara dalam video animasi jelas	7	-
JUMLAH SKOR YANG DIDAPAT = 61			
RATA-RATA PENILAIAN INSTRUMEN = 0,87			

b. Analisis dan Interpretasi Data Uji Coba Kelompok Kecil

Pada tabel instrumen pengamatan peserta didik dengan melakukan uji coba kelompok kecil yang dilakukan kepada 7 peserta didik, peneliti mendapatkan skor 61 dengan rata-rata penilaian instrumen sebesar 0,87. Dari hasil tersebut telah masuk dalam kategori setuju atau sangat layak digunakan untuk kegiatan pembelajaran.

Kemudahan dalam memahami materi dengan menggunakan video animasi, 5 responden peserta didik menjawab setuju dan 2 responden peserta didik menjawab tidak setuju. Sedangkan mengenai video animasi yang disajikan menjadikan materi lebih menarik mendapatkan 6 responden setuju dan 1 responden tidak setuju.

Video animasi menjadikan materi lebih menyenangkan mendapatkan 5 setuju dari responden dan 2 responden tidak setuju. Selain itu seluruh responden setuju dengan ilustrasi yang digunakan pada video animasi ini karena ilustrasi sangat jelas. Dalam hal bahasa mudah dipahami, peneliti mendapatkan 6 responden peserta didik setuju dengan penggunaan bahasa mudah dipahami dan 1 responden tidak setuju.

Ketertarikan animasi yang digunakan dalam media pembelajaran video animasi ini mendapatkan 5 responden peserta didik setuju dan 2 responden peserta didik tidak setuju. Huruf-huruf yang digunakan jelas sehingga pada video animasi

ini mendapatkan 7 responden peserta didik setuju dengan penggunaan huruf yang jelas.

Penggunaan warna pada video animasi menarik bagi peserta didik memperoleh 6 responden yang setuju dan 1 responden tidak setuju. Sedangkan dalam penggunaan musik dan suara pada video animasi ini mendapatkan 7 responden peserta didik setuju dengan musik yang sesuai dengan materi dan suara yang jelas pada video animasi ini.

Analisis data uji coba awal atau uji coba kelompok kecil yang dilakukan pada 7 peserta didik diperoleh hasil skor 0,87. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, media pembelajaran video animasi tema kebutuhanku termasuk dalam kategori layak digunakan sebagai media pembelajaran tema kebutuhanku.

3. Data hasil uji coba lapangan

Uji coba lapangan peserta didik berjumlah 20. Uji coba dilakukan dengan menggunakan laptop yang berukuran 14 Inchi sebagai alat pembelajaran dan dirasa kurang efektif, hal ini dikarenakan kurangnya sarana dan prasarana yang ada pada lembaga. Media pembelajaran video animasi ini lebih efektif jika menggunakan layar yang besar sebagai alat pembelajaran, atau menggunakan laptop dengan jumlah anak 10-15 anak. Kekurangan media pembelajaran dari uji coba lapangan ini yaitu dari segi sarana dan prasarana di lembaga yang kurang memadai. Kelebihan media pembelajaran dapat memudahkan anak dalam memahami pembelajaran tema kebutuhanku.

Adapun hasil pengolahan data dari instrumen tentang media pembelajaran video animasi tema kebutuhanku disajikan dalam tabel berikut.

a. Tabulasi data uji coba lapangan

Tabel. 4.5 Data Hasil Uji Coba Lapangan

No	Pernyataan	Jawaban	
		Setuju	Tidak Setuju
1.	Apakah anak-anak setuju dengan video animasi mempermudah dalam memahami materi	17	3
2.	Apakah anak-anak setuju dengan video animasi materi yang disajikan lebih menarik	15	5
3.	Apakah anak-anak setuju dengan video animasi materi yang disajikan lebih menyenangkan	12	8
4.	Apakah ilustrasi yang digunakan jelas	16	4
5.	Apakah penggunaan bahasa mudah dipahami	17	3
6.	Apakah anak-anak tertarik dengan animasi yang digunakan	18	2
7.	Apakah huruf yang digunakan jelas	16	4
8.	Apakah penggunaan warna pada video animasi menarik bagi anak-anak	18	2
9.	Apakah musik yang digunakan sesuai dengan materi	18	2
10.	Apakah suara dalam video animasi jelas	19	1
JUMLAH SKOR YANG DIDAPAT = 166			
RATA-RATA PENILAIAN INSTRUMEN = 0,83			

b. Analisis dan Interpretasi Data Uji Coba Lapangan

Kemudahan dalam memahami materi dengan menggunakan video animasi mendapatkan 17 responden setuju dan 3 responden tidak setuju. Video animasi menjadikan materi lebih menarik, 15 responden setuju dan 5 responden tidak setuju. Selain itu dengan menggunakan video animasi materi yang disajikan lebih menyenangkan, mendapatkan skor 12 responden setuju dan 8 responden tidak setuju.

Adapun penggunaan ilustrasi dalam media pembelajaran video animasi memperoleh skor 16 responden setuju dengan ilustrasi yang jelas dan 4 responden tidak setuju. Sedangkan dengan bahasa yang mudah dipahami mendapatkan skor 17 responden setuju dan 3 responden tidak setuju. Ketertarikan anak dengan animasi yang digunakan mendapatkan 18 responden setuju dan 2 responden tidak setuju.

Penggunaan huruf-huruf yang jelas dalam video animasi ini, 16 responden setuju dan menyatakan jelas, 4 responden tidak setuju. Sedangkan mengenai penggunaan warna-warna yang menarik dalam tampilan video animasi ini mendapatkan skor 18 respon setuju, 2 responden tidak setuju.

Musik yang ada dalam video animasi sesuai dengan materi yang disajikan, mendapatkan skor 18 responden setuju dan 2 responden tidak setuju. Mengenai suara yang jelas dalam video animasi, ada 19 responden setuju dan menyatakan jelas dan 1 responden tidak setuju.

Analisis data uji coba lapangan diperoleh skor 166 dengan rata-rata penilaian 0,83. Berdasarkan kriteria yang ditetapkan dapat dijelaskan bahwa media pembelajaran video animasi tema kebutuhanku termasuk dalam kategori layak digunakan sebagai media pembelajaran pada tema kebutuhanku.

E. Kajian Produk Akhir dan Pembahasan

1. Kajian produk akhir

Produk akhir berupa media pembelajaran video animasi tema kebutuhanku untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak kelompok A atau anak usia 4-5 tahun. Produk ini berdasarkan hasil validasi dan komentar serta saran dari dosen uji ahli media, dosen uji ahli materi, serta guru kelas. Produk awal yang ditelaah dibuat oleh peneliti mendapatkan komentar dan saran dari dosen uji ahli, sehingga menghasilkan produk akhir yang lebih baik dan lebih layak digunakan dalam pembelajaran tema kebutuhanku untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak kelompok A di TK Purnama Gempol. Peneliti membuat produk ini dengan menggunakan aplikasi *Kine Master* kemudian produk tersebut kemudian dijadikan *MP4*.

Produk akhir ini berfokus untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak melalui menyimak dan bercerita. Media pembelajaran video animasi tema kebutuhanku berubah setelah dilakukan revisi melalui komentar dan saran perbaikan yang diberikan oleh dosen uji ahli. Perubahan pada produk ini yaitu setelah pemaparan materi terdapat *recalling* tentang materi yang telah diberikan, bisa berupa tanya jawab atau penyebutan kembali mengenai materi tema kebutuhanku.

2. Pembahasan

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Develomen*). Penelitian dan pengembangan adalah penelitian pengembangan yang menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan atau kelayakan produk tersebut. Adapun penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan adalah untuk menghasilkan produk media pembelajaran video animasi tema kebutuhanku untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak kelompok A di TK Purnama Gempol. Pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan Borg and Gall dengan sepuluh langkah penelitian pengembangan. Namun peneliti menggunakan tujuh langkah, adapun langkah-langkah tersebut yaitu : (1) penelitian dan pengumpulan masalah; (2) Perencanaan; (3) pengembangan produk awal; (4) uji coba awal; (5) revisi produk; (6) uji coba lapangan; (7) revisi produk. Dengan menggunakan langkah-langkah tersebut mampu mengembangkan produk media pembelajaran video animasi tema kebutuhanku untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak kelompok A di TK Purnama Gempol.

Media pembelajaran video animasi tema kebutuhan digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan aspek bahasa pada anak usia 4-5 tahun atau

pada kelompok A. Media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan perkembangan bahasa anak dengan anak menyimak sebuah pembelajaran pada video yang diputar dan menceritakan kembali isi dalam video animasi tersebut dengan menggunakan bahasa Indonesia yang benar. Pada kegiatan Uji Coba produk baik uji coba awal atau uji coba lapangan, peneliti menggunakan laptop dengan ukuran 14 Inchi sebagai alat pembelajaran. Uji coba awal dilakukan kepada 7 anak dirasa efektif menggunakan laptop tersebut, namun pada uji coba lapangan yang dilakukan kepada 20 siswa kelompok A di TK Purnama dengan menggunakan laptop yang berukuran 14 Inchi dirasa kurang efektif, hal ini dikarenakan kurangnya sarana dan prasarana yang ada pada lembaga.

Pengembangan media pembelajaran video animasi tema kebutuhanku telah melalui tahap validasi oleh dosen jurusan pendidikan islam anak usia dini sebagai dosen uji ahli media dan materi. Selain itu juga dilakukan validasi kepada satu guru kelas. Validasi yang dilakukan oleh dosen uji ahli media mengacu pada aspek tampilan dan pemrograman. Sedangkan validasi dosen uji ahli materi dan guru kelas mengenai aspek materi dan pembelajaran serta media. Hasil validasi oleh para validator menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi tema kebutuhanku dalam kategori baik dengan rincian skor perolehan pada tabel berikut ini.

Tabel 4.6 Perolehan Skor Hasil Validasi Produk

No.	Validator	Rata-rata	Kriteria
1.	Dosen Uji Ahli Media	3,54	Sangat Baik
2.	Dosen Uji Ahli Materi	3,46	Sangat Baik
3.	Guru Kelas	3,72	Sangat baik
Jumlah		10,72	Sangat baik
Rata-rata		3,57	Sangat baik

Pada tabel di atas menunjukkan skor keseluruhan hasil validasi tentang media pembelajaran video animasi tema kebutuhanku. Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa dosen uji ahli media memberikan skor 3,54 dengan kategori “sangat

baik” atau “layak”. Dosen uji ahli materi 3,46 dengan kategori “sangat baik” atau “layak”. Guru kelas kelompok A memberi skor 3,72 dengan kategori “sangat baik” atau “layak”. Dari keseluruhan hasil validasi tersebut diperoleh rata-rata skor 3,57 termasuk dalam kategori ”sangat baik”. Dengan demikian, produk media pembelajaran video animasi tema kebutuhanku untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak kelompok A dikembangkan dengan memiliki kualitas sangat baik dan layak untuk digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran.