

BAB I

PENDAHULUAN

Bab pertama ini merupakan bagian yang paling awal dari penulisan proposal penelitian. Di dalamnya terdapat beberapa sub bab seperti latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan pengembangan, spesifikasi produk yang diharapkan, kegunaan penelitian dan pengembangan, asumsi dan keterbatasan penelitian dan pengembangan, orisinalitas penelitian, definisi istilah, serta sistematika pembahasan.

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini merupakan mereka yang mempunyai serta memiliki proses baik proses pertumbuhan dan juga proses perkembangan yang terbilang sangat unik. Mereka memiliki banyak potensi serta memiliki ciri khas tertentu. Di usia ini, otak anak akan mengalami banyak sekali perkembangan paling cepat selama masa kehidupannya. Pada rentang usia 0-6 tahun, anak akan mengalami masa keemasan yang disebut dengan masa *Golden Age*. *Golden Age* merupakan masa di mana anak-anak mulai peka terhadap berbagai stimulasi dan juga rangsangan¹. Maka dari itu, perkembangan pada masa yang awal ini dikatakan menjadi penentu untuk perkembangan serta pertumbuhan anak selanjutnya. Pada usia ini sangat tepat apabila aspek bahasanya dikembangkan dengan sebaik-baiknya. Melalui bahasa, anak dapat menginovasikan berbagai interaksi atau percakapan, dalam mengungkapkan perasaan, dan apa yang sudah diketahuinya.

Perkembangan bahasa pada anak usia dini terbagi dalam empat aspek, diantaranya meliputi : menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dari beberapa aspek tersebut, menyimak (*listening*) merupakan usaha awal yang dilakukan ketika anak belum bisa berbicara, membaca, dan juga menulis. Kemampuan *listening* merupakan kemampuan mendengarkan dengan fokus untuk mendapatkan berbagai informasi atau menangkap segala yang disampaikan secara lisan. Meningkatkan kemampuan *listening* pada proses penyampaian harus dikembangkan dengan baik. Dalam proses pembelajaran kemampuan *listening* pada anak usia dini yaitu : mendengar, mengerti, mengevaluasi dan menanggapi. Dari kegiatan tersebut, anak akan terlatih menjadi penyimak dan pendengar

¹ Hari Budiwaluyo and Abdul Muhid, 'PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini MANFAAT BERMAIN PAPER CRAFT DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS BERPIKIR PADA ANAK USIA DINI', *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 2.1 (2021), pp. 76–93.

yang kreatif. Maka dari itu, pendidik dituntut agar mampu menciptakan suasana belajar yang aktif serta mendorong aktivitas untuk meningkatkan kemampuan *listening* selama proses pembelajaran².

Salah satu teori yang menekankan pentingnya kemampuan mendengarkan atau kemampuan *listening* pada anak usia dini adalah teori yang berasal dari Lev Vygotsky, dengan teori perkembangan kognitifnya yang menjelaskan bahwa pentingnya kemampuan *listening* juga merupakan bagian dari proses mediasi sosial yang digunakan untuk membantu anak dalam mengembangkan pemikiran dan juga perkembangan bahasanya³. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa kemampuan *listening* sangat berperan penting dalam perkembangan bahasa anak dan harus dikembangkan sedini mungkin. Konsep utama dalam teori ini adalah Zona Perkembangan Proksimal (Zone of Proximal Development/ZPD), yaitu jarak antara apa yang dapat dilakukan anak secara mandiri dan apa yang dapat mereka capai dengan bantuan dari orang lain. Dalam proses perkembangan kemampuan *listening*, ZPD menunjukkan bahwa anak akan lebih cepat memahami dan merespon informasi lisan jika mendapatkan bimbingan melalui media atau interaksi yang tepat. Oleh karena itu, media pembelajaran yang menyajikan pengalaman sosial secara menarik sangat dibutuhkan dalam menstimulasi keterampilan menyimak pada anak usia dini.

Melalui kegiatan observasi yang telah dilakukan, diketahui bahwa sebagian besar peserta didik di kelompok B RA Islamiyah Padar masih kurang dalam kemampuan *listening*nya. Hal ini ditunjukkan bahwa belum munculnya indikator *listening* seperti, mendengarkan dan meniru, mendengarkan dan mengulangi, mendengarkan dan mengikuti intruksi yang diberikan, serta mendengarkan dan mencocokkan kata atau gambar. Rendahnya kemampuan *listening* pada peserta didik juga dapat dilihat dari cara dia berkomunikasi sehari-hari. Hal ini terjadi dikarenakan dalam proses pembelajaran pendidik masih menggunakan metode berceramah dan hanya menggunakan media kertas sehingga membuat peserta didik kurang interaktif, kurang memperhatikan, dan kurang bersemangat selama proses pembelajaran. Dengan demikian, hal ini membuat peserta didik bosan dan enggan untuk memperhatikan pendidik tersebut dan berpengaruh terhadap kemampuan

² Firdausi Nuzula Apriliyana, 'Mengoptimalkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita', *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 6.1 (2020), pp. 109–18.

³ Susanti Etnawati, 'Implementasi Teori Vygotsky Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini', *Jurnal Pendidikan*, 22.2 (2022), pp. 130–38

listening yang mereka miliki⁴. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang beragam juga dapat mempengaruhi konsentrasi pada peserta didik, maka dari itu diperlukan media pembelajaran melebihi media kertas yang digunakan sehari-hari untuk menstimulus perkembangan kemampuan *listening*nya.

Memberikan stimulasi sangat berpengaruh untuk meningkatkan kemampuan *listening* pada anak. Pada dasarnya, stimulasi merupakan hal yang sangat penting dalam setiap proses tumbuh kembang anak. Pendidik membutuhkan media pembelajaran untuk menstimulasi perkembangan anak ketika menyampaikan materi pembelajaran. Oleh karena itu, untuk dapat lebih mengembangkan kreativitas anak, proses belajarnya harus menyenangkan dan juga menantang⁵.

Media pembelajaran juga merupakan salah satu komponen penting dalam setiap proses pembelajaran. Mengingat bahwa media bukan hanya sekedar alat bantu untuk mengajar akan tetapi lebih mengarah ke bagian yang tak terpisahkan dalam setiap proses pembelajaran⁶. Dalam teknologi di era ini banyak sekali media pembelajaran yang menggunakan teknologi beragam, seperti penggunaan media pembelajaran audio visual yang dikemas dalam bentuk video animasi.

Memperhatikan dari permasalahan yang ada, media merupakan hal yang perlu dimanfaatkan sebagai bagian dari keterampilan belajar yang terjadi di dalam kelas. Karena diketahui, permasalahan yang ada berawal dari pendidik yang masih menggunakan metode berceramah saat di dalam kelas dan hanya menggunakan media kertas sebagai perantara saat proses pembelajaran. Dengan demikian, hal itu dapat membuat peserta didik bosan dan maka dari itu diperlukan media yang dapat menjadi alat bantu agar pembelajaran di dalam kelas tidak lagi membosankan, sehingga kemampuan *listening* anak dapat berkembang dengan baik. Salah satu media pembelajaran yang efektif digunakan pada permasalahan ini antara lain menggunakan media video animasi.

Media video animasi adalah suatu bentuk media pembelajaran atau penyampaian informasi yang memanfaatkan gabungan antara elemen visual bergerak (animasi), suara, dan teks untuk menyampaikan pesan secara lebih menarik dan mudah dipahami. Video

⁴ Lin Baharuddin, M A N Ternate, and Maluku Utara, 'Peningkatan Kemampuan Listening Melalui Penggunaan Podcast Berbahasa Inggris Pada Siswa Kelas XI MAN 1 Ternate (Suatu Penelitian Tindakan Kelas)', 9.01 (2023), pp. 75–86.

⁵ Siti Jahroh and others, 'Implementasi Model SIUUL Dalam Peningkatan Kemampuan Berbicara Melalui Video Cerita', *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6.7 (2023), pp. 4716–21

⁶ Nazri Nurrahman and others, 'Keefektifan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Permainan Papan Pada Ipa Di Sekolah Dasar', *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2.2 (2022), pp. 1–10.

animasi sering digunakan dalam berbagai bidang, seperti pendidikan, pemasaran, hiburan, dan pelatihan karena, mampu memvisualisasikan konsep-konsep yang sulit menjadi lebih sederhana dan mudah dimengerti⁷. Media video animasi ini dirancang dalam bentuk cerita, seperti halnya cerita dongeng akan tetapi dikemas dalam media audio visual yang praktis dikembangkan untuk menarik minat dan ketertarikan anak selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan media video animasi selama proses pembelajaran ini dikatakan efektif karena disusun dengan sangat menarik, sehingga dapat menjadi alat bantu pendidik untuk meningkatkan kemampuan *listening* peserta didik.

Sesuai dengan permasalahan yang didapat, media video animasi ini dipercaya mampu untuk menstimulasi perkembangan kemampuan *listening* peserta didik pada lembaga tersebut, dengan beberapa alasan seperti media video animasi ini dibuat sebagai alat bantu pada saat proses pembelajaran yang tidak akan membuat anak bosan untuk mempelajarinya. Media video animasi ini didesain seperti cerita dongeng yang dikemas dalam bentuk digital yang praktis dan menarik sehingga membuat anak tertarik untuk memperhatikan apa yang tertuang dalam video animasi tersebut. Persentase belajar dan ketertarikan peserta didik meningkat karena penggunaan media video animasi yang dikemas semenarik mungkin. Berdasarkan hal ini, media video animasi dikatakan dapat menjadi alternatif pendidik sebagai alat bantu saat proses pembelajaran berlangsung terlebih untuk meningkatkan kemampuan *listening* peserta didik⁸.

Penelitian terdahulu yang relevan yakni dari Meutia, dkk. (2025) dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Kemampuan Menyimak pada Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B di TK Al-Kawanad Kota Banda Aceh”. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan kemampuan menyimak setelah menggunakan media audio visual sebagai alat bantu atau sarana belajar. Hasil yang diperoleh pada penelitian tersebut diketahui bahwa, kemampuan menyimak menggunakan media audio visual ini mengalami peningkatan. Hal ini dibuktikan melalui hasil tes evaluasi dengan memaparkan isi pada media audio visual tersebut. Hasil tersebut membuktikan

⁷ Bayu Purnama Galuh, Devi Elisa, and Reni Riana, ‘Pengaruh Video Pembelajaran Berbasis Animasi Terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini’, *Jurnal Pendidikan Mutiara*, 7.2 (2023), pp. 38–42.

⁸ Lizra Afrilia and others, ‘Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas Iv Sekolah Dasar’, *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8.3 (2022), pp. 710–21

bahwa media audio visual ini berhasil untuk meningkatkan kemampuan menyimak pada anak usia 5-6 tahun di kelompok B TK Al-Kawanad Kota Banda Aceh.⁹

Penelitian ini dengan penelitian terdahulu memiliki kesamaan diantaranya dari segi permasalahan yang ada. Penelitian dilakukan untuk mengembangkan kemampuan *listening* pada peserta didik. Perbedaan yang ada pada penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu dari media yang digunakan. Penelitian terdahulu menggunakan media audio visual, dan penelitian ini menggunakan media video animasi. Secara umum media audio visual adalah gambar yang disertai suara, sedangkan video animasi adalah gambar bergerak yang dikemas berdasarkan cerita atau dongeng. Perbedaan lain yang terdapat pada penelitian terdahulu dan penelitian ini adalah pada media yang digunakan, dalam penelitian ini disertai kuis kecil atau *recalling* mengenai materi yang telah dipelajari pada halaman isi mediana.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti diketahui bahwa masih banyak sekali peserta didik di kelompok B RA Islamiyah Padar yang masih kurang dalam kemampuan *listening*nya, baik dari segi mendengar, menyimak, ataupun meniru apa yang dikatakan pendidik selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dikarenakan pendidik yang masih menggunakan metode berceramah dan masih menggunakan media kertas sebagai alat bantu yang membuat peserta didik bosan dan enggan untuk memperhatikan. Maka dari itu, dibutuhkan media pembelajaran yang lebih beragam dan menarik seperti media video animasi yang dikembangkan peneliti untuk mengatasi permasalahan tersebut. Sehingga diharapkan dengan memanfaatkan media pembelajaran video animasi ini mampu menarik minat peserta didik untuk memahami materi yang telah disampaikan dan dapat meningkatkan kemampuan *listening* pada peserta didik di kelompok B RA Islamiyah Padar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah penelitian akan difokuskan kepada :

1. Bagaimana pengembangan media video animasi sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan *listening* pada kelompok B RA Islamiyah Padar?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media video animasi sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan *listening* pada kelompok B RA Islamiyah Padar?

⁹ Raudha Meutia, Rahma Saswita, and Wahidah Nasution, 'Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Menyimak Pada Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B Di Tk Al-Kawanad Kota Banda Aceh', *Journal Metamorfosa*, 13.1 (2025), pp. 1–15 <<https://ejournal.bbg.ac.id/metamorfosa>>.

3. Bagaimana efektivitas pengembangan media video animasi sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan *listening* pada kelompok B RA Islamiyah Padar?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini antara lain:

1. Untuk mengetahui pengembangan media video animasi sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan *listening* pada kelompok B RA Islamiyah Padar.
2. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media video animasi sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan *listening* pada kelompok B RA Islamiyah Padar.
3. Untuk mengetahui efektivitas pengembangan media video animasi sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan *listening* pada kelompok B RA Islamiyah Padar.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis adalah kontribusi suatu penelitian terhadap pengembangan ilmu pengetahuan dalam bidang tertentu. Manfaat ini dapat berupa temuan baru, penguatan teori yang sudah ada, atau model konseptual yang dapat digunakan dalam penelitian selanjutnya¹⁰.

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi atau acuan bagi pendidikan Islam anak usia dini dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran video animasi selanjutnya.
- b. Dapat memperkaya khasanah keilmuan, terutama inovasi dalam media pembelajaran anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis adalah manfaat yang secara langsung dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari atau dalam suatu bidang tertentu untuk memberikan solusi atas permasalahan yang ada¹¹.

¹⁰ S. Rukmini Y, N. Hidayati1. B, 'Kewarganegaraan Berbangsa Dan Bernegara . Demokrasi Tidak Cukup Berjalan Di Tingkat Pemerintahan , Tetapi Danpenyelenggara Negara . Untuk Itu Dalam Menanamkan Sikap Hidup Demokratis , Perlu Kelas XI SMK Negeri 2 Trenggalek Tahun Pelajaran 2019 / 2020, *Pendidikan Dewantara*, 7 (2021), pp. 40–47.

¹¹ Y, N. Hidayati1. B, 'KEWARGANEGARAAN Berbangsa Dan Bernegara . Demokrasi Tidak Cukup Berjalan Di Tingkat Pemerintahan , Tetapi Danpenyelenggara Negara . Untuk Itu Dalam Menanamkan Sikap Hidup Demokratis , Perlu Kelas XI SMK Negeri 2 Trenggalek Tahun Pelajaran 2019 / 2020 ? , A'.

a. Bagi Peserta Didik

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu sumber belajar bagi peserta didik sehingga lebih termotivasi dan tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran.
- 2) Hasil penelitian ini diharapkan lebih mengembangkan kemampuan *listening* peserta didik melalui media pembelajaran video animasi.

b. Bagi pendidik

Hasil penelitian pengembangan video animasi ini diharapkan mampu memberikan inovasi bagi pendidik dalam melaksanakan pembelajaran yang efektif, efisien dan menarik.

c. Bagi Peneliti

Memberi kesempatan bagi peneliti untuk menerapkan teori yang telah diperoleh selama berada di bangku kuliah serta memberikan kontribusi pemikiran peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran video animasi untuk meningkatkan kemampuan *listening* anak usia dini.

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dimaksud untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai media pembelajaran video animasi yang peneliti kembangkan sehingga, peserta didik mendapatkan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menantang. Adapun alasan media video animasi ini dipakai pada proses pembelajaran adalah untuk mengurangi rasa jenuh, bosan, dan agar peserta didik dapat lebih berkembang kemampuan *listening*nya. Semua dikemas selayaknya cerita dongeng dalam bentuk video animasi yang di spesifikasikan sebagai berikut:

1. Video animasi ini didesain dengan latar belakang suasana hutan dan banyak animasi binatang sesuai dengan materi pembelajaran yang peneliti gunakan pada pembuatan media ini.
2. Video animasi ini dibuat selayaknya cerita dongeng yang menggabungkan antara animasi dan juga audio sehingga terciptalah video animasi yang menarik untuk di nikmati. Hal ini membuat peserta didik tertarik untuk menyimak dan mendengarkan sehingga dapat menstimulus perkembangan *listening*nya.
3. Di dalam video animasi ini terdapat sesi menyebutkan huruf-huruf yang ada pada nama-nama binatang dalam video tersebut. Hal ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana

peserta didik menyimak dengan baik. Akan tetapi, sebelum sesi tersebut berlangsung sudah dijelaskan terlebih dahulu huruf-huruf yang ada pada nama-nama binatang melalui video animasi itu.

F. Kegunaan Penelitian dan Pengembangan

1. Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini dapat diperoleh pengalaman yang nyata dan sebagai sarana untuk mengembangkan potensi diri menyusun bentuk media pembelajaran sebagai seorang insan keguruan.

2. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan atau pustaka apabila peneliti tersebut ingin meneliti tentang permasalahan yang relevan terkait masalah ini.

3. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini dapat mengetahui seberapa berpengaruh video animasi sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan *listening* di kelompok B RA Islamiyah Padar.

4. Bagi Pendidik

Hasil dari penelitian ini dapat mengetahui seberapa besar pengaruh video animasi sebagai media pembelajaran dalam membantu pendidik pada saat menyampaikan materi pembelajaran.

G. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi dalam penelitian pengembangan ini meliputi :

- a. Dosen pembimbing yang memahami standart mutu perangkat media pembelajaran video animasi yang baik.
- b. *Peer reviewer*, ahli media, pengajar dan pendidik (*reviewer*) memiliki pemahaman yang sama mengenai kualitas media pembelajaran video animasi yang baik.
- c. *Reviewer* memiliki pemahaman yang sama tentang kriteria kualitas media pembelajaran video animasi yang baik.

2. Keterbatasan

Berikut asumsi dan keterbatasan dalam penelitian ini :

- a. Pengembangan media video animasi ini hanya berdasarkan kebutuhan dalam proses pembelajaran di kelompok B RA Islamiyah Padar

- b. Penelitian pengembangan ini hanya sebatas pengembangan media video animasi terhadap kemampuan *listening* di kelompok B RA Islamiyah Padar
- c. Penyebaran dan penggunaan produk ini hanya dilakukan di kelompok B RA Islamiyah Padar.

H. Orisinalitas Penelitian

Untuk mengetahui orisinalitas penelitian yang penulis lakukan, maka dalam hal ini akan di cantumkan beberapa penelitian terdahulu yang satu tema pembahasan dalam bentuk skripsi/tesis/jurnal dan lain sebagainya.

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian

| No | Nama | Judul | Perbedaan | Persamaan | Orisinalitas penelitian |
|----|----------------------------------|---|--|--|----------------------------------|
| 1. | Mei Lyna Girsang dkk | Penggunaan metode bercerita untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak usia dini kelompok B di TK Mawar Indah Kecamatan Medan Petisah ¹² | Dalam penelitian tersebut menggunakan metode bercerita untuk menstimulasi perkembangan kemampuan menyimak | Keduanya memiliki tujuan yang sama yakni untuk meningkatkan kemampuan menyimak (<i>listening</i>) | Metode bercerita |
| 2. | Budyawati, L.P.I., & Hartanto, W | Implementasi metode bermain peran untuk peningkatan kemampuan menyimak anak usia dini di PAUD Sekarwangi Desa Bangorejo Banyuwangi ¹³ | Pada penelitian tersebut menggunakan metode bermain peran untuk menstimulasi perkembangan kemampuan menyimak | Keduanya memiliki tujuan yang sama, fokus terhadap kemampuan menyimak pada anak usia dini (<i>listening skill</i>) | Metode bermain peran |
| 3. | Cusnaki, A., & Syamsudin, A | Mengembangkan keterampilan menyimak anak usia dini melalui melalui | Pada penelitian tersebut menggunakan permainan Blind Ball dalam proses penelitiannya | Keduanya memiliki tujuan yang sama untuk meningkatkan kemampuan menyimak (<i>listening skill</i>) | Menggunakan permainan Blind Ball |

¹² Mei Lyna Girsang, Muhammad Rasyid Ridlo, and Aprilla Utari, 'Penggunaan Metode Bercerita Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Anak Usia Dini Kelompok B Di TK Mawar Indah Kecamatan Medan Petisah', *Jurnal Madani: Ilmu Pengetahuan, Teknologi, Dan Humaniora*, 2.2 (2019), pp. 258–69, doi:10.33753/madani.v2i2.71.

¹³ Luh Putu Indah Budyawati and Wiwin Hartanto, 'Implementasi Metode Bermain Peran Untuk Peningkatan Kemampuan Menyimak Anak Usia Dini Di Paud Sekarwangi Desa Bangorejo Banyuwangi 2017', *JURNAL Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 11.2 (2017), p. 24, doi:10.19184/jpe.v11i2.6331.

| | | | | | |
|----|---|--|--|---|--------------------------|
| | | permainan Blind Ball ¹⁴ | | pada anak usia dini. | |
| 4. | Indriastuti, F | Pengembangan model media audio pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan menyimak bagi anak usia dini ¹⁵ | Pada penelitian ini menggunakan media audio pembelajaran | Keduanya memiliki kesamaan untuk mengembangkan kemampuan menyimak pada anak | Media audio pembelajaran |
| 5. | Jabbar, M. A., Kahar, F., & Wahyudin, W | Penggunaan Media YouTube dalam Meningkatkan Keterampilan Mendengar Bahasa Arab Kelas X MA Al-Ikhlas Labunti Raha Sulawesi Tenggara ¹⁶ | Pada penelitian ini menggunakan media YouTube sebagai alat bantu untuk menstimulasi keterampilan mendengar Bahasa Arab | Keduanya sama-sama berfokus untuk meningkatkan kemampuan <i>listening</i> | Media YouTube |

I. Definisi Istilah

Istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan adalah penelitian yang dilakukan untuk menciptakan ataupun mengembangkan produk yang sudah ada. Seperti halnya pada penelitian ini, peneliti menciptakan produk video animasi yang mana diciptakan sebagai alat bantu untuk menstimulasi permasalahan yang ada¹⁷.
2. Video animasi adalah media audio-visual yang digunakan peneliti sebagai media pembelajaran. Dalam hal ini, video animasi menampilkan rangkaian gambar disertai

¹⁴ Budyawati and Hartanto, 'Implementasi Metode Bermain Peran Untuk Peningkatan Kemampuan Menyimak Anak Usia Dini Di Paud Sekarwangi Desa Bangorejo Banyuwangi 2017'.

¹⁵ Faiza Indriastuti, 'Pengembangan Model Media Audio Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Bagi Anak Usia Dini', *Jurnal Teknodik*, 2016, p. 73, doi:10.32550/teknodik.v20i1.182.

¹⁶ mujahid abdul jabbar, fitrayani kahar, and wahyudin wahyudin, 'penggunaan media youtube dalam meningkatkan keterampilan mendengar bahasa arab kelas x ma al-ikhlas labunti raha sulawesi tenggara', *education and learning journal*, 3.2 (2022), p. 108, doi:10.33096/eljour.v3i2.176.

¹⁷ dea siti ruhansih, 'efektivitas strategi bimbingan teistik untuk pengembangan religiusitas remaja (penelitian kuasi eksperimen terhadap peserta didik kelas x sma nugraha bandung tahun ajaran 2014/2015)', *quanta: jurnal kajian bimbingan dan konseling dalam pendidikan*, 1.1 (2017), pp. 1–10, doi:10.22460/q.v1i1p1-10.497.

audio yang membuat peserta didik lebih aktif serta lebih berpotensi untuk memperhatikan pendidik selama proses pembelajaran berlangsung¹⁸.

3. Media pembelajaran adalah strategi atau alat bantu yang memudahkan pendidik pada setiap proses pembelajaran. Media pembelajaran yang beragam dapat membuat suasana kelas lebih efektif dan efisien. Seperti pada penelitian ini, peneliti menggunakan media pembelajaran video animasi yang memiliki persentase lebih untuk menjadi alat bantu yang dapat meningkatkan kemampuan *listening* anak usia dini¹⁹.
4. Kemampuan *listening* adalah kemampuan awal pada aspek bahasa yang meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Kemampuan *listening* yang rendah merupakan permasalahan yang ada pada penelitian ini dan akan distimulasi menggunakan media video animasi yang digunakan pada proses pembelajarannya²⁰.
5. Anak usia 5-6 tahun di kelompok B merupakan objek pada penelitian ini. Mereka memiliki kemampuan *listening* yang rendah sehingga perlu distimulasi menggunakan media video animasi yang dikembangkan oleh peneliti. Diharapkan adanya peningkatan kemampuan *listening* anak usia 5-6 tahun di kelompok B dengan dilakukannya stimulasi menggunakan media video animasi yang telah dikembangkan oleh peneliti.

J. Sistematika Pembahasan

Untuk memperoleh pembahasan yang sistematis, maka penulis perlu menyusun sistematika sedemikian rupa sehingga dapat menunjukkan hasil penelitian yang baik dan mudah dipahami. Maka penulis akan mendeskripsikan sistematika penulisan sebagai berikut

Bab pertama merupakan bagian awal pada penulisan proposal penelitian yang terdiri dari halaman sampul luar, halaman judul dalam, daftar isi, latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian dan pengembangan, manfaat penelitian, spesifikasi produk yang diharapkan, kegunaan penelitian dan pengembangan, asumsi dan keterbatasan penelitian dan pengembangan, orisinalitas penelitian, definisi istilah, dan sistematika pembahasan.

¹⁸ Tia Irawan, Taufiqulloh Dahlan, and Fina Fitriani, 'Analisis Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar', *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7.01 (2023), pp. 212–25, doi:10.36989/didaktik.v7i01.738.

¹⁹ Nurrahman and others, 'Keefektifan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Permainan Papan Pada Ipa Di Sekolah Dasar'.

²⁰ aspek Kemampuan Menyimak Anak Usia Dini and Aulia, 'Aspek Kemampuan Menyimak Anak Usia Dini', *Jurnal Paud Emas*, 1.2 (2022), pp. 18–27.

Bab kedua, pada bab ini memuat uraian tentang kajian pustaka atau buku-buku yang berisi teori-teori besar dan teori-teori yang di rujuk dari pustaka penelitian pengembangan ini. Keberadaan teori baik yang dirujuk pada penelitian terdahulu yang digunakan sebagai penjelasan dan berakhir pada pengembangan baru yang dibuat peneliti.

Bab ketiga, menjelaskan mengenai metode penelitian yang digunakan. Berisi jenis penelitian, prosedur pengembangan, dan uji coba produk.

Bab keempat hasil penelitian. Menjelaskan secara sistematis hasil dari setiap tahap pengembangan berdasarkan model pengembangan ADDIE.

Bab kelima pembahasan. Mengkaji hasil penelitian dan mengaitkannya pada teori dan penelitian sebelumnya.

Bab keenam yaitu penutup yang terdiri dari kesimpulan dan juga saran.