

**PENGARUH METODE BERCEKITA MENGGUNAKAN MEDIA ANIMASI
BERBASIS KARAKTER IDOLA DALAM MENGEMBANGKAN
KEMAMPUAN MENYIMAK ANAK USIA DINI DI
TK ISLAM AL-AFIAH KOTA MAKASSAR**

Wildawati¹, Syamsuardi² & Rusmayadi³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Makassar

Abstract:

The purpose of the study was to determine the effect storytelling method with animation media base on idola character in developing listening ability early children at TK Islam Al-Afiah Makassar city. By using quantitative reserach method with the type of research is Quasi Esperimental Design. The subjek of this study is 4-5 year old children TK Islam Al-Afiah Makassar city, of wich there are 10 children. Hypothesis study results in value T coun 10 > T table 2,306 and value Z count 0,810 > T table 0,3023, it means ther is the effect variebel story telling method with animation media for listening ability early children at TK Islam Al-Afiah Makssar city.

Keywords: *Storytelling method, Listening ebility, Animation media*

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode bercerita menggunakan media animasi berbasis karakter idola dalam mengembangkan kemampuan menyimak anak usia dini di Taman Kanak-kanak Islam Al-Afiah kota Makassar. Dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *Quasi Esperimental Design*. Subjek penelitian ini adalah anak usia 4-5 tahun TK Islam AL- Afiah yang berjumlah 10 anak. Berdasarkan hasil pengkajian hipotesis diperoleh nilai Thitung 10 > Ttabel 2,306 dan nilai Zhitung 0,810 > Ttabel 0,3023, artinya terdapat pengaruh variabel metode bercerita menggunakan media animasi terhadap kemampuan menyimak anak di Taman Kanak-kanak Islam Al-Afiah kota Makassar

Kata Kunci: *Metode Bercerita, Kemampuan Menyimak, Media Animasi*



PENDAHULUAN

Sejak seorang anak terlahir hingga berusia enam tahun, berbagai tuntutan telah menyertai proses pertumbuhan dan perkembangannya. Masa ini adalah masa yang paling mendasar dalam perjalanan kehidupan seorang anak dengan segala potensi yang dimiliki. Ketepatan dan kesesuaian stimulasi akan mengantarkan seorang anak untuk tumbuh dan berkembang secara ideal, namun sebaliknya, jika stimulasi yang diberikan tidak optimal maka pentas usia emas akan menyisakan wacana (Musi & Winata, 2017) . .

Untuk mencapai keberhasilan Dalam proses pembelajaran guru seringkali dihadapkan berbagai hambatan dalam mengajar tentunya hal ini menjadi tugas penting bagi seorang guru untuk mencari solusi agar proses pembelajaran berjalan dengan baik. Menurut (Pratita, 2014) untuk mengatasi hambatan dalam proses pembelajaran guru dituntut untuk aktif dan kreatif bukan hanya pada saat merancang proses pembelajaran tetapi juga mampu menerapkannya dalam proses pembelajaran dan peserta didik juga harus dilibatkan. Salah satu cara yang dapat digunakan oleh guru dalam mengatasi hambatan dalam proses pembelajaran adalah penggunaan media sebagai alat bantu mengajar.

Keberhasilan dalam proses belajar mengajar tidak hanya melibatkan guru dan siswa saja akan tetapi melibatkan komponen yang lain seperti metode dan media pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh Hamalik (Adyani et al., 2017) menjelaskan bahwa salah satu komponen yang dapat menunjang keberhasilan dalam proses belajar mengajar adalah metode dan media pembelajaran. Menurut Sanjaya (2016) Metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan seorang pendidik untuk

mengimplementasikan rencana pembelajaran yang sudah disusun agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Ada banyak jenis metode pembelajaran salah satunya metode bercerita. Metode bercerita merupakan salah satu cara pemberian pengalaman belajar bagi anak dengan menyampaikan sebuah cerita kepada anak secara lisan. Menurut (Hajerah, 2019) metode bercerita merupakan salah satu metode yang dilakukan dalam menyampaikan informasi, peristiwa atau kejadian secara lisan dengan membawakan cerita kepada anak tanpa meninggalkan tujuan awal dari pembelajaran.

Menurut Idris (2014) metode bercerita mempunyai beberapa manfaat dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini yaitu: 1) Meningkatkan keterampilan bicara anak 2) Membantu menenangkan anak yang menangis 3) Mengembangkan kemampuan berbahasa anak, dengan mendengar struktur kalimat 4) Meningkatkan minat baca 5) Mengembangkan keterampilan berpikir 6) Meningkatkan keterampilan problem solving 7) Merangsang imajinasi dan kreativitas.

Menurut (Anggrayeni et al., 2015) metode bercerita akan lebih menarik diterapkan dalam pembelajaran apabila dilengkapi suatu media. Ada banyak media yang dapat dijadikan sebagai penunjang dalam kegiatan belajar mengajar salah satunya adalah media animasi. Menurut Furoidah (Adyani et al., 2017) media animasi merupakan media yang berisi kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran. Media animasi pembelajaran dapat dijadikan sebagai perangkat ajar yang siap kapan pun digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran.

Menurut (Mayer & Moreno, 2002)

media animasi merupakan suatu bentuk persentasi bergambar yang paling menarik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran, yang berupa simulasi yang bergerak yang menggambarkan perpindahan atau pergerakan suatu objek.

Media animasi tidak akan terlepas dari komputer atau multimedia. Animasi identik dengan gambar, meski dapat dibuat melalui media lainnya seperti fotografi ataupun objek serta dapat dilengkapi dengan audio . (Nurjanah et al., 2018).

Menurut Rahayu & Kristiyantoro (Umrotul & Lukman, 2015) pemanfaatan media animasi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kualitas dan hasil belajar siswa, karena media animasi bersifat menarik. Dengan demikian jika media animasi sudah menarik perhatian siswa, maka informasi yang disampaikan guru akan mudah dimengerti oleh siswa, hal ini dikarenakan media animasi melibatkan indera pendengaran dan penglihatan untuk menyerap informasi. Oleh sebab itu media animasi memungkinkan untuk dipergunakan dalam proses belajar mengajar.

Menurut (Johari et al., 2016) media animasi memiliki beberapa kelebihan yaitu; 1) Memperkecil ukuran objek yang secara fisik cukup besar dan sebaliknya. 2) Memudahkan guru untuk menyajikan informasi mengenai proses yang cukup kompleks. 3) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual. 4) Menarik perhatian siswa sehingga meningkatkan motivasi belajarnya. 5) Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna. 6) Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Untuk membantu proses

pertumbuhan dan perkembangan anak, maka perlu adanya pemberian stimulus yang diberikan kepada anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak berkembang secara optimal. Oleh karena itu anak usia dini menjadi pusat perhatian yang sangat penting untuk diperhatikan sehingga setiap anak akan berkembang sesuai dengan tingkatan usianya melalui stimulasi yang telah diberikan kepada anak baik itu dari orang tua, guru disekolah maupun masyarakat (Afrianti & Wirman, 2020).

(Nurlaeni & Juniarti, 2017) menjelaskan bahwa keberhasilan manusia dalam mencapai tujuannya dalam kehidupan sehari hari sangatlah bergantung pada kemampuan dan keterampilannya dalam berbahasa. seorang anak dapat mengekspresikan pikirannya menggunakan bahasa sehingga orang disekitarnya dapat memahami apa yang dipikirkan anak dan melalui berbahasa, komunikasi antar dapat terjalin dengan baik sehingga mampu menjalin hubungan yang baik dengan orang-orang disekitarnya.

Terdapat empat komponen dalam kemampuan berbahasa anak usia dini salah satunya adalah kemampuan menyimak. (Pratiwi et al., 2016) menjelaskan bahwa kemampuan menyimak merupakan bagian dari aspek bahasa. Menyimak merupakan hal yang pertama kali dipelajari oleh anak sebelum anak bisa berbicara, membaca, dan menulis. Anak tidak dapat menyerap ilmu pengetahuan dengan baik dan benar apabila kemampuan menyimaknya tidak baik, dikarenakan kemampuan menyimak merupakan syarat mutlak agar seseorang dapat menguasai berbagai informasi

Menurut (Tarigan, 2008), menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambing-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi serta interperensi untuk memperoleh suatu

informasi, menangkap isi atau pesan serta memahami makna komunikasi yang disampaikan oleh seseorang melalui ujaran atau bahasa lisan.

(Siti Rochmiyati et al., 2019) bahwa kemampuan menyimak yang baik dan benar merupakan modal bagi anak dalam mengembangkan ilmu pengetahuan yang akan dihadapi anak kelak dimasa yang akan datang. Kemampuan menyimak memegang peranan penting dalam kehidupan manusia, demikian pula dalam kehidupan anak

(Nurhayani, 2010), menegemukakan bahwa menyimak memiliki beberapa tujuan diantaranya: 1) Untuk belajar 2) untuk menikmati keindahan audial 3) Untuk memecahkan masalah 4) Untuk mengevaluasi 5) Untuk mengapresiasi 6) Untuk mengomunikasikan ide-ide 7) Untuk membedakan bunyi-bunyi 8) Untuk meyakinkan seseorang.

Menurut (Kurnia, 2019) terdapat 7 manfaat menyimak, yaitu: 1) Dapat menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman hidup 2) Dapat meningkatkan kemampuan berpikir serta memperdalam penghayatan keilmuan 3) Dapat memperkaya kosa kata, menambah perbendaharaan ungkapan yang tepat. 4) Dapat memperluas wawasan, meningkatkan penghayatan 5) Dapat meningkatkan kepekaan dan kepedulian social. 6) Banyak menyimak dapat menumbuh suburkan sifat apresiatif 8) Dapat menggugah kreativitas dan semangat.

Dalam permendikbud 146 2014 bahwa indikator tingkat pencapaian kemampuan menyimak anak usia 4-5 tahun sebagai berikut: 1) Menceritakan kembali apa yang didengar dengan kosa kata yang terbatas 2) Melaksanakan aturan sederhana sesuai dengan aturan yang disampaikan (missal: aturan makan bersama)

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada TK Islam Al-Afiah Kota

Makassar di kelompok A ditemukan masih banyak anak yang kemampuan menyimaknya masih dalam kategori yang kurang mampu. Hal ini terlihat pada saat anak diajak berkomunikasi, masih ada beberapa anak yang terlihat masih kesulitan dan enggan untuk menjawab pertanyaan dari guru terkait cerita yang disampaikan serta mengerjakan perintah guru tidak sesuai dengan yang guru katakan. Adapun kutipan dari wawancara dengan guru kelas A “ Anak-anak terkadang masih kesulitan ketika guru meminta anak untuk mengulang apa yang guru sampaikan, anak juga sulit menjawab pertanyaan guru terkait materi yang diajarkan, serta media yang dipakai pada saat mengajar khususnya dalam mengembangkan kemampuan menyimak anak terkesan monoton”. Hal ini terbukti pada saat proses pembelajaran berlangsung guru hanya menggunakan media yang sudah tersedia di kelas dan terkadang guru juga tidak menghadirkan media pembelajaran melainkan hanya menggunakan LKS (lembar kerja siswa).

Dengan adanya suatu permasalahan diatas, hendaknya seorang guru memiliki metode dan media pembelajaran yang efektif untuk mengatasinya. Sebenarnya ada banyak cara yang dapat dilakukan guru sebagai upaya mengembangkan kemampuan menyimak anak salah satunya dengan menggunakan metode bercerita berbantuan media animasi. dikarenakan cara belajar setiap anak berbeda ada yang tipe belajarnya visual, ada yang audio, dan ada juga yang audio visual sehingga media animasi memungkinkan untuk diterapkan sebagai penunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran karena media animasi melibatkan indera penglihatan dan pendengaran serta disukai kalangan anak-anak. Ada banyak tontonan animasi yang sering anak-anak lihat, Menurut (Akbar,

2019) anak-anak akan lebih mudah memahami dan meniru sesuatu apa bila sesuai dengan yang disukai atau diidolakan sehingga dengan menerapkan apa yang disukai anak-anak dalam pembelajaran sangat efektif dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak.

METODOLOGI

Lokasi penelitian ini yaitu di Taman Kanak-kanak Islam Al-Afiah, kelurahan Rappocini , Kota Makassar. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif yaitu *quasi experimental design* dengan desain penelitian *the non equivalent group design*. Desain penelitian ini merupakan desain yang menggunakan dua kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol (Noor, 2017). Pengukuran atau observasi dilakukan sebelum dan sesudah pemberian perlakuan, dan perbedaan hasil pengukuran dianggap sebagai efek dari perlakuan. Jumlah populasi pada penelitian ini yaitu 10 anak dan yang menjadi sampel pada penelitian ini adalah 5 anak pada kelas kontrol dan 5 anak pada kelas eksperimen. Pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu menggunakan teknik *purposive sampling* yakni pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan atau kriteria tertentu.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, tes perlakuan, dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu teknik analisis statistik deskriptif dan teknik analisis statistik nonparametrik dengan menggunakan *uji wilcoxon signed rank test*. teknik analisis data ini digunakan untuk mengetahui kemampuan motorik halus anak sebelum dan setelah diberi perlakuan dan untuk mengetahui apakah metode bercerita menggunakan media animasi berbasis karakter idola berpengaruh terhadap kemampuan menyimak anak di TK

Islam Al-Afiah Kota Makassar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di Taman Kanak-kanak Islam Al-Afiah kota Makassar. Pada penelitian ini digunakan dua kelas sampel yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kelas eksperimen anakan diberi metode bercerita menggunakan media animasi berbasis karakter idola sedangkan – pada kelas kontrol anak diberi kegiatan bercerita dengan media gambar seri. Distribusi pengkategorian kemampuan menyimak anak sebelum (*pre-test*) pada kelas kontrol dapat dilihat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel Kategori kemampuan Menyimak Anak Kelas Kontrol

| No | Interval | Frekuensi | Kategori | % |
|----|----------|-----------|---------------------------------|-------|
| 1 | 10 - 11 | 1 | Belum Berkembang (BB) | 20% |
| 2 | 12 - 13 | 2 | Mulai Berkembang (MB) | 40% |
| 3 | 14 - 15 | 2 | Berkembang Sesuai Harapan (BSH) | 40% |
| 4 | 16 - 17 | | Berkembang Sangat Baik (BSB) | 0% |
| | Jumlah | 5 | - | 100 % |

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa dari 5 jumlah anak pada kelas kontrol terdapat 1 anak dengan presentase 20 % dengan kategori Belum Berkembang (BB) , karena anak belum mampu menceritakan kembali cerita yang pernah didengar, anak belum mampu menceritakan kembali cerita yang telah diceritakan oleh guru dengna kosa kata yang terbatas, anak belum mampu melakukan perintah sederhana dengan benar, anak belum mampu menyebutkan tokoh-tokoh yang ada

dalam cerita, dan anak belum mampu menyebutkan salah satu karakter toko dalam cerita. Terdapat 2 anak dengan presentase 40% dengan kategori Mulai Berkembang (MB), karena anak mampu menceritakan kembali cerita yang pernah didengar dengan bantuan guru, anak mampu menceritakan kembali cerita yang telah diceritakan oleh guru dengan kosa kata yang terbatas dengan bantuan guru, anak mampu melakukan perintah sederhana dengan benar dengan bantuan guru, mampu menyebutkan tokoh-tokoh yang ada dalam cerita dengan bantuan guru, dan mampu menyebutkan salah satu karakter tokoh yang ada dalam cerita dengan bantuan guru. Terdapat 2 anak dengan presentase 40% dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), karena anak mampu menceritakan kembali cerita yang pernah didengar tanpa bantuan guru, anak mampu menceritakan kembali cerita yang telah diceritakan oleh guru dengan kosa kata yang terbatas tanpa bantuan guru, anak mampu melakukan perintah sederhana dengan benar tanpa bantuan guru, mampu menyebutkan tokoh-tokoh yang ada dalam cerita tanpa bantuan guru, dan mampu menyebutkan salah satu karakter tokoh yang ada dalam cerita tanpa bantuan guru. Tidak terdapat anak dengan presentase 0% dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), karena anak mampu menceritakan kembali cerita yang pernah didengar tanpa bantuan guru dan dapat membantu temannya, anak mampu menceritakan kembali cerita yang telah diceritakan oleh guru dengan kosa kata yang terbatas tanpa bantuan guru dan dapat membantu temannya, anak mampu melakukan perintah sederhana dengan benar tanpa bantuan guru dan dapat membantu temannya, mampu menyebutkan tokoh-tokoh yang ada dalam cerita tanpa bantuan guru dan dapat membantu temannya, dan mampu menyebutkan salah satu karakter tokoh

yang ada dalam cerita tanpa bantuan guru dan dapat membantu temannya.

Adapun Distribusi pengkategorian kemampuan menyimak anak pada kelas eksperimen setelah diberi kegiatan metode bercerita menggunakan media animasi berbasis karakter idola dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel Kategori Kemampuan Menyimak Anak (*post-test*)

| No | Interval | Frekuensi | Kategori | % |
|----|----------|-----------|---------------------------------|-------|
| 1 | 10 – 11 | - | Belum Berkembang (BB) | 20% |
| 2 | 12 – 13 | 1 | Mulai Berkembang (MB) | 60% |
| 3 | 14 – 15 | 2 | Berkembang Sesuai Harapan (BSH) | 20% |
| 4 | 16 – 17 | 2 | Berkembang Sangat Baik (BSB) | 0% |
| | Jumlah | 5 | - | 100 % |

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa dari 5 jumlah anak pada kelas kontrol pada kegiatan *post-test* tidak terdapat anak dengan presentase 0% dengan kategori Belum Berkembang (BB) , karena anak belum mampu menceritakan kembali cerita yang pernah didengar, anak belum mampu menceritakan kembali cerita yang telah diceritakan oleh guru dengan kosa kata yang terbatas, anak belum mampu melakukan perintah sederhana dengan benar, anak belum mampu menyebutkan tokoh-tokoh yang ada dalam cerita, dan anak belum mampu menyebutkan salah satu karakter toko dalam cerita. Terdapat 1 anak dengan presentase 20% dengan kategori Mulai Berkembang (MB), karena anak mampu menceritakan

kembali cerita yang pernah didengar dengan bantuan guru, anak mampu menceritakan kembali cerita yang telah diceritakan oleh guru dengan kosa kata yang terbatas dengan bantuan guru, anak mampu melakukan perintah sederhana dengan benar dengan bantuan guru, mampu menyebutkan tokoh-tokoh yang ada dalam cerita dengan bantuan guru, dan mampu menyebutkan salah satu karakter tokoh yang ada dalam cerita dengan bantuan guru. Terdapat 2 anak dengan presentase 40% dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), karena anak mampu menceritakan kembali cerita yang pernah didengar tanpa bantuan guru, anak mampu menceritakan kembali cerita yang telah diceritakan oleh guru dengan kosa kata yang terbatas tanpa bantuan guru, anak mampu melakukan perintah sederhana dengan benar tanpa bantuan guru, mampu menyebutkan tokoh-tokoh yang ada dalam cerita tanpa bantuan guru, dan mampu menyebutkan salah satu karakter tokoh yang ada dalam cerita tanpa bantuan guru. Terdapat 2 anak dengan presentase 40% dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), karena anak mampu menceritakan kembali cerita yang pernah didengar tanpa bantuan guru dan dapat membantu temannya, anak mampu menceritakan kembali cerita yang telah diceritakan oleh guru dengan kosa kata yang terbatas tanpa bantuan guru dan dapat membantu temannya, anak mampu melakukan perintah sederhana dengan benar tanpa bantuan guru dan dapat membantu temannya, mampu menyebutkan tokoh-tokoh yang ada dalam cerita tanpa bantuan guru dan dapat membantu temannya, dan mampu menyebutkan salah satu karakter tokoh yang ada dalam cerita tanpa bantuan guru dan dapat membantu temannya.

Hasil analisis data non parametrik yaitu hasil penelitian yang diperoleh berdasarkan data dari hasil observasi awal

dan akhir. Maka dapat diketahui bahwa pengaruh metode bercerita menggunakan media animasi berbasis karakter idola pada kelas eksperimen terdapat peningkatan terhadap kemampuan menyimak anak setelah dilakukan uji wilcoxon.

Dalam pengambilan keputusan jika $T_{hitung} < T_{tabel} = H_0$ diterima dan H_1 ditolak artinya tidak ada pengaruh metode bercerita menggunakan media animasi berbasis karakter idola terhadap kemampuan menyimak anak Namun, jika $T_{hitung} > T_{tabel} = H_0$ ditolak dan H_1 diterima artinya ada pengaruh metode bercerita menggunakan media animasi berbasis karakter idola terhadap kemampuan menyimak anak.

Adapun nilai T_{hitung} yang di peroleh yaitu 10 dan T_{tabel} yaitu 2,306 maka diperoleh $T_{hitung} 10 > T_{tabel} 2,306 = H_1$ diterima dan H_0 ditolak artinya ada pengaruh metode bercerita menggunakan media animasi berbasis karakter idola terhadap kemampuan menyimak anak. Sedangkan nilai Z_{hitung} yang diperoleh yaitu 0,810 dan Z_{tabel} yaitu 0,3023 maka di peroleh $Z_{hitung} 0,810 > Z_{tabel} 0,3023 = H_0$ ditolak dan H_1 diterima artinya ada pengaruh metode bercerita menggunakan media animasi berbasis karakter idola terhadap kemampuan menyimak anak. Hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan menyimak anak yang menerima perlakuan berupa kegiatan metode bercerita menggunakan media animasi berbasis karakter idola lebih baik dibandingkan kemampuan menyimak anak pada kelas kontrol.

Dari hasil penelitian kemampuan menyimak anak menunjukkan bahwa kegiatan metode bercerita menggunakan media animasi berbasis karakter idola sangat efektif dalam mengembangkan kemampuan menyimak anak. Pernyataan tersebut diperkuat dengan berdasarkan hasil uji hipotesis yang menggunakan perhitungan uji

statistik dekriptif dan uji statistik non parametrik hasilnya menunjukkan bahwa rata-rata hasil skor kemampuan menyimak anak pada kelas eksperimen sesudah diberi *treatment* kegiatan metode bercerita menggunakan media animasi berbasis karakter idola terdapat peningkatan atau perubahan yang signifikan dibandingkan dengan kemampuan menyimak anak pada kelas kontrol. Dengan demikian dapat diketahui bahwa ada pengaruh kegiatan metode bercerita menggunakan media animasi berbasis karakter idola dalam mengembangkan kemampuan menyimak anak di TK Islam Al-Afiah Makassar.

Penelitian ini didukung oleh penelitian yang telah dilakukan oleh (Ernayanti et al., 2017) tentang Pengaruh Metode Bercerita Bermediakan Audio Visual Pembelajaran Terhadap Kemampuan Menyimak Anak Gugus III Kecamatan Buleleng menunjukkan metode bercerita berbantuan media animasi audio visual dapat meningkatkan kemampuan menyimak anak hal ini karena dengan bercerita yang dilengkapi dengan media akan membuat anak lebih fokus terhadap cerita yang disampaikan ditambah dengan adanya media animasi yang dilengkapi dengan gambar dan suara membuat anak lebih tertarik untuk memperhatikan cerita yang disampaikan.

Hasil penelitian (I Ketut Suparya, 2020) tentang Pengaruh Metode Bercerita Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini menunjukkan bahwa metode bercerita menggunakan media audio visual dapat meningkatkan kemampuan menyimak anak.

Adapun penelitian lain juga didukung oleh penelitian yang dilakukan (Nurul

sahriani dkk, 2021) tentang “Peningkatan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Metode Bercerita Menggunakan Media Audio Visual Di RA Raudatul Ilmi Kecamatan Medan Denai”. Analisis dari hasil pengamatan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan mulai dari pra-siklus, Siklus I dan siklus II dapat dinyatakan bahwa “peningkatkan kemampuan bahasa melalui metode bercerita menggunakan media audio visual di RA Raudatul Ilmi Kecamatan Medan Denai” terbukti efektif digunakan sebagai salah satu alternative metode dan media dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran anak. Selain itu, metode bercerita dan media audio visual juga memberikan kontribusi secara langsung pada anak didik untuk belajar secara lebih menyenangkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan menyimak anak pada kelas eksperimen di Taman Kanak-kanak Islam Al-Afiah Kota Makassar mengalami peningkatan dengan baik. Dalam pemberian metode bercerita menggunakan media animasi berbasis karakter idola kemampuan menyimak anak mengalami perkembangan dari setiap pertemuan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan kemampuan menyimak anak sebelum dan setelah diberi perlakuan metode bercerita menggunakan media animasi berbasis karakter idola. Hal ini menandakan ada pengaruh metode bercerita menggunakan media animasi berbasis karakter idola terhadap perkembangan kemampuan menyimak anak di Taman Kanak-kanak Islam Al-Afiah Kota Makassar.

DAFTAR PUSTAKA

Adyani, L., Agustini, R., & Raharjo. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran

- Berbantuan Media Animasi Interaktif Berbasis Game Edukasi Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. *JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains)*, 4(2), 648. <https://doi.org/10.26740/jpps.v4n2.p648-657>.
- Afrianti, Y., & Wirman, A. (2020). *Penggunaan Media Busy Book Untuk Menstimulasi Kemampuan Membaca Anak*. 4, 1156–1163.
- Akbar, M. (2019). *Mendidik Siswa Dengan Prinsip Keteladanan*. 2(1), 89–96. <https://doi.org/10.5281/zenodo.2575867>.
- Angrayeni, K., Suarni, N. K., & Ambara, D. P. (2015). *Penerapan Metode Bercerita Berbantuan Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Anak Kelompok B3*. *Journal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*. 3(1).
- Ernayanti, L. W., Pudjawan, K., & Mahadewi, L. P. P. (2017). Pengaruh Metode Bercerita Bermediakan Audio Visual Pembelajaran Terhadap Kemampuan Menyimak Anak Gugus III Kecamatan Buleleng. *E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganeshai*, 5(3), 325–335.
- Hajerah, H., 2019. *Analisis Kemampuan Menyimak dan Berbicara Anak Melalui Penerapan Metode Bercerita Di Taman Kanak-Kanak (TK) Pertiwi DWP SETDA Prov Sul-Sel*. *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran* 3, 43–51.
- I Ketut Suparya. (2020). *Pengaruh Metode Bercerita Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini*. 5(2), 191–201.
- Idris, H Meity. 2014. *Meningkatkan Kecerdasan Anak Melalui Dongeng*. Luxima Metro Media : Jakarta
- Johari, A., Hasan, S., & Rakhman, M. (2016). Penerapan Media Video Dan Animasi Pada Materi Memvakum Dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(1), 8. <https://doi.org/10.17509/jmee.v1i1.3731>
- Kurnia, Rita. 2019. *Bahasa Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Cv Budi Utama.
- Mayer, R. E., & Moreno, R. (2002). Animation as an aid to multimedia learning. *Educational Psychology Review*, 14(1), 87–99. <https://doi.org/10.1023/A:1013184611077>.
- Musi, M. A., & Winata, W. (2017). *Efektivitas Bermain Peran Untuk Pengembangan Bahasa Anak Muhammad Akil Musi, Widia Winata I*. 1(2), 93–104.
- Noor, Juliansyah. 2017. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Kencana.
- Nurhayani. (2010). Pengaruh Metode Bercerita terhadap Kemampuan Menyimak Siswa pada Mata Pelajaran Indonesia. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*. 4(1). 54-59.
- Nurjanah, S., Nurrohmah, E., & Zahro, I. F. (2018). Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia Dini Melalui Media Animasi. *Jurnal Ceria*, 1(1), 393–398.
- Nurlaeni, & Juniarti, Y. (2017). Peran Orang Tua Dalam Mengembangkan Kemampuan Bahasa Pada Anak Usia 4-6 Tahun. *Pelita PAUD*, 2(1). <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v2i1.196>.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan

Kebudayaan Republik Indonesia
Nomor 146 Tahun 2013 tentang
Standar Nasional Pendidikan Anak
Usia Dini.

Pratita, D. (2014). Media Kartu Gambar Untuk Meningkatkan. *Jurnal Parameter*, 25(2), 86–95.

Pratiwi, N. M. R., Gading, I. K., & Ujianti, P. R. (2016). Penerapan Metode Bercerita Berbantuan Media Kantung Cerita Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Pada Anak Kelompok B. *E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha*, 4(2).

Sanjaya, Wina (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Pendidikan*. Jakarta: Kencana Perdana Media.

Siti Rochmiyati, Purwadi, & Diyah, D. P. (2019). Pengaruh Media Pop-Up Terhadap Kemampuan. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 173–179.

Tarigan, H. G . 2008. *Berbicara & Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Umrotul, H., & Lukman, N. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Konsep Fotosintesis. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran IPA*, 1(1), 91.