

**PENGARUH VIDEO ANIMASI BING TERHADAP KEMAMPUAN MENYIMAK
ANAK KELOMPOK B DI TK TUNAS HARAPAN NAGARI TIGO KOTO
SILUNGKANG KABUPATEN AGAM**

Adela Fitri¹, Rismareni Pransiska², Farida Mayar³, Zulminiati⁴
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Padang
Alamat e-mail : adelafitri42@gmail.com,

ABSTRACT

This study aimed to determine if Group B students at Tunas Harapan Kindergarten in Nagari Tigo Koto Silungkang, Agam Regency, were able to improve their listening skills after seeing Bing cartoon films. This study employed a one-group pretest-posttest design based on quantitative research methods. It was a pre-experimental approach. Thirteen students served as the research sample, with all students at Tunas Harapan Kindergarten making up the study population. A hypothesis test, homogeneity test, and normalcy test were employed for the data analysis. A paired sample test was used to evaluate the hypothesis. The data was subsequently processed using the Windows application SPSS 26. After treatment, the total score increased from 233 (average score: 17.92) to 341 (average score: 26.23). Group B students at Tunas Harapan Kindergarten in Nagari Tigo Koto Silungkang, Agam Regency, had their listening skills affected by Bing animated films, according to the study's conclusions. The researcher's hypothesis test yielded a sig value (2-tailed) of $0.000 < 0.05$, thereby rejecting H_0 and accepting H_a .

Keywords: Children's Listening Skills, Bing Animated Video

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menentukan apakah siswa Kelompok B di TK Tunas Harapan di Nagari Tigo Koto Silungkang, Kabupaten Agam, mampu meningkatkan keterampilan menyimak mereka setelah melihat video animasi Bing. Penelitian ini menggunakan desain pretest-posttest satu kelompok berdasarkan metode penelitian kuantitatif. Itu adalah pendekatan pra-eksperimental. Tiga belas siswa menjadi sampel penelitian, dengan semua siswa di TK Tunas Harapan menjadi populasi penelitian. Uji hipotesis, uji homogenitas, dan uji normalitas digunakan untuk analisis data. Uji sampel berpasangan digunakan untuk mengevaluasi hipotesis. Data selanjutnya diolah menggunakan aplikasi Windows SPSS 26. Setelah perlakuan, skor total meningkat dari 233 (skor rata-rata: 17,92) menjadi 341 (skor rata-rata: 26,23). Siswa Kelompok B di TK Tunas Harapan di Nagari Tigo Koto Silungkang, Kabupaten Agam, memiliki keterampilan menyimak mereka yang dipengaruhi oleh film animasi Bing, menurut kesimpulan penelitian. Uji hipotesis peneliti menghasilkan nilai sig (2-tailed) sebesar $0.000 < 0,05$, sehingga menolak H_0 dan menerima H_a

Kata Kunci: Kemampuan Menyimak Anak, Video Animasi Bing

A. Pendahuluan

Setiap orang di masa pembentukan diri memiliki ciri-ciri kepribadian yang membedakan mereka dari orang lain (Arifudin, 2021). Ada beberapa ciri khas masa kanak-kanak yang tidak terlihat saat dewasa. Mereka tidak pernah diam, tidak pernah berhenti bergerak, tidak pernah berhenti bersemangat, dan tidak pernah berhenti bertanya tentang segala hal yang mereka rasakan. Mereka tampak sangat ingin tahu dan bersemangat untuk belajar. Anak bersifat egosentris, memiliki rasa ingin tau secara alamiah, merupakan makhluk sosial, unik, kaya akan fantasi, memiliki daya perhatian yang pendek, dan usia dini merupakan masa yang paling potensial untuk belajar (Ariyanti, T. 2016).

Ada salah satu cara untuk menstimulasi aspek perkembangan anak, yaitu dengan memberikan kesempatan pada anak untuk mengikuti Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Pemberian stimulasi pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak sejak lahir hingga usia enam tahun dikenal sebagai Pendidikan Anak Usia Dini

(PAUD), sesuai dengan Pasal 1 ayat 14 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Tujuan program ini adalah mempersiapkan anak untuk pendidikan lebih lanjut dengan membina perkembangan jasmani dan rohani mereka. Perkembangan anak usia dini mencakup enam ranah: spiritualitas dan etika, perkembangan sosial dan emosional, kemampuan kognitif, penguasaan bahasa, keterampilan fisik dan motorik, serta ekspresi seni.

Salah satu aspek yang penting untuk dikembangkan sejak usia dini adalah aspek kemampuan bahasa. Aspek kemampuan bahasa menjadi penting untuk dikembangkan, karena manusia dalam menjalani hidupnya terutama ketika berkomunikasi dan berinteraksi dengan manusia lain tentu membutuhkan bahasa sebagai sarannya. Masa optimal untuk perkembangan bahasa adalah masa kanak-kanak karena bahasa merupakan instrumen vital untuk komunikasi manusia dan ekspresi ide. Bahasa memungkinkan anak-anak untuk berinteraksi dengan orang lain, mempelajari kata-kata baru, dan mengembangkan keterampilan berbahasa mereka. Setiap aspek

kehidupan kita sehari-hari bergantung pada bahasa.

Terdapat empat bagian dalam perkembangan bahasa anak di tahun-tahun awal (Astika et al., 2023), yaitu menyimak (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*) dan menulis (*writing*). Kemampuan tersebut harus dikembangkan secara tepat dan seimbang supaya memperoleh perkembangan yang optimal. Sebelum menguasai tiga komponen kemahiran berbahasa lainnya, anak-anak harus fokus pada peningkatan kemampuan menyimak mereka. Oleh karena itu, anak-anak perlu menguasai kemampuan menyimak sebelum mereka dapat membaca, menulis, dan berbicara. Kemampuan menyimak memiliki dampak besar pada banyak kemampuan lainnya. Akibatnya, kemampuan anak untuk mempelajari kemampuan baru sangat dipengaruhi oleh keterampilan menyimak mereka.

Ketika anak-anak belajar menyimak, mereka mengembangkan kesadaran akan lingkungan mereka dan kepekaan terhadap perspektif orang lain. Keterampilan ini berkaitan dengan penerimaan anak terhadap isyarat sosial. (Suryana, 2018).

Kemampuan menyimak anak tidak muncul begitu saja, melainkan sebagai hasil dari instruksi yang disengaja dan isyarat lingkungan. Untuk meletakkan dasar bagi pertumbuhan optimal di semua bidang perkembangan, termasuk bahasa, penting untuk mengembangkan keterampilan menyimak anak sejak usia dini. Anak-anak tidak dapat membangun pengetahuan masa depan mereka tanpa terlebih dahulu mengembangkan kemampuan menyimak yang baik dan akurat (Doludea, A., & Nuraeni, L. 2018).

Narasi dapat membantu anak-anak mengasah kemampuan menyimak mereka. Karena teknologi banyak digunakan dalam masyarakat saat ini, para pendidik memiliki beragam sumber daya pembelajaran yang tersedia, termasuk video animasi, untuk meningkatkan proses pembelajaran. Video animasi memikat anak-anak karena menggabungkan gambar bergerak dengan suara. Untuk membantu menghafal dan menyampaikan pesan-pesan pendidikan, media animasi terdiri dari gambar diam yang dianimasikan dan disertai suara.

Berdasarkan pengamatan peneliti di TK Tunas Harapan Nagari

Tigo Koto Silungkang Kabupaten Agam, ditemukan permasalahan masih rendahnya kemampuan menyimak anak. Hal ini terlihat pada saat proses pembelajaran berlangsung, ketika guru bercerita menggunakan buku cerita di depan kelas, anak tidak fokus menyimak cerita dan tidak mampu memahami alur cerita yang sudah disampaikan oleh guru. Sehingga, saat guru memberikan intruksi anak tidak mampu menceritakan kembali isi cerita, dan tidak memahami alur cerita yang sudah disampaikan. Selain itu, anak-anak berjalan-jalan, mengobrol dengan teman, dan pulang pergi dari kelas. Pembelajaran yang kurang bermakna terjadi karena anak-anak lebih terlibat dalam kegiatan mereka sendiri daripada memperhatikan guru. Terdapat kelangkaan variasi media yang digunakan oleh guru, kebanyakan buku cerita. Masih banyak ruang untuk peningkatan kemampuan menyimak banyak anak. Guru di TK Tunas Harapan belum pernah memasukkan video animasi ke dalam pelajaran mereka sebagai sarana untuk meningkatkan pemahaman menyimak siswa dan kemampuan bahasa lainnya.

Menggunakan berbagai media pembelajaran yang efektif dapat membantu anak-anak dengan kemampuan menyimak yang buruk. Menggunakan media pembelajaran dapat memengaruhi kemampuan menyimak, menurut berbagai penelitian. Media audiovisual (video animasi) merupakan salah satu cara untuk mengajarkan suatu mata pelajaran. Sebagai media yang menarik bagi indra penglihatan dan pendengaran, video animasi menggabungkan keduanya. Para peneliti di TK Tunas Harapan di Desa Tigo Koto Silungkang, Kabupaten Agam, tertarik untuk mempelajari pengaruh film animasi terhadap perkembangan keterampilan menyimak siswa kelompok B.

Saat ini, banyak anak lebih suka menonton film animasi. Kebutuhan anak-anak untuk berpikir kreatif dan praktis ditunjukkan oleh efek positif menonton film yang menarik. Oleh karena itu, video animasi merupakan salah satu media yang tidak hanya dapat menyampaikan visual, tetapi juga gerakan dan audio. Hampir setiap anak menyukai animasi, sehingga media ini sangat cocok untuk digunakan dalam pembelajaran anak usia dini. Oleh karena itu, jelas

bahwa video animasi merupakan cara yang ampuh untuk membantu anak-anak mengembangkan kemampuan menyimak mereka.

Sejalan dengan hal ini, Fatonah, D. (2019) berpendapat bahwa video animasi berfungsi sebagai media atau alat perantara yang membantu pembelajaran dengan menarik perhatian anak-anak melalui tampilan gambar bergerak bergaya kartun. Film animasi diyakini dapat mendorong siswa untuk belajar, mencegah mereka bosan atau kelelahan, dan memastikan mereka mengikuti proses pembelajaran dengan saksama. Studi oleh Rismark dan Sølvsberg (2019) menegaskan bahwa video animasi merupakan alat yang efektif untuk meningkatkan pembelajaran. Hal ini disebabkan karena video animasi dapat menarik minat anak-anak terhadap video, yang pada gilirannya dapat membantu mereka memahami konsep dengan lebih baik. Para peneliti dalam studi ini memanfaatkan video animasi bernama Bing, yang tersedia di YouTube.

Peneliti tertarik untuk mempelajari bagaimana menonton video animasi Bing memengaruhi kemampuan menyimak anak usia 5 hingga 6 tahun karena bahasa dalam

video ini biasanya sederhana, komunikatif, dan mudah dipahami anak-anak. Efek suaranya juga jelas dan mudah didengar, sehingga anak-anak lebih mudah menyerap kata-kata baru. Hal ini dapat membantu anak-anak mempertahankan perhatian dan lebih memahami apa yang sedang dibicarakan. Animasi Bing tidak hanya menghibur anak-anak, tetapi juga menceritakan kisah-kisah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Hal ini dapat meningkatkan pemahaman menyimak anak-anak dengan membantu mereka memahami dan menghubungkan materi dengan situasi kehidupan nyata. Animasi Bing juga memiliki karakteristik yang dapat menarik perhatian anak, seperti tampilan visual yang berwarna-warni, karakter yang ekspresif, dan cerita yang sederhana tetapi penuh makna. Penelitian ini juga memiliki nilai praktis, karena saat ini banyak anak menghabiskan waktu mereka untuk menonton video animasi sebagai bagian dari aktivitas sehari-hari, baik untuk hiburan maupun sebagai sarana pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas media audiovisual, yaitu video animasi,

dalam meningkatkan kemampuan menyimak pada anak prasekolah dan kelas satu. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul "Pengaruh Video Animasi Bing terhadap Keterampilan Menyimak Anak Kelompok B di TK Tunas Harapan, Desa Tigo Koto Silungkang, Kabupaten Agam."

Siswa Kelompok B di TK Tunas Harapan, Desa Tigo Koto Silungkang, Kabupaten Agam, menjadi subjek penelitian ini, yang bertujuan untuk mengetahui potensi dampak film animasi Bing terhadap kemampuan menyimak mereka.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimental. Strategi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain pra-eksperimen dengan *design one group pretes-postes*. Tujuan dari desain ini adalah untuk menilai dampak media video animasi Bing terhadap keterampilan menyimak anak-anak Kelompok B. Kemampuan anak-anak sebelum dan sesudah perlakuan dapat dibandingkan karena desain penelitian ini mencakup *pretes*.

Seluruh siswa di TK Tunas Harapan menjadi populasi penelitian

ini, yang menggunakan pendekatan Total Sampling. Tiga belas siswa kelas lima dan enam dari TK Tunas Harapan di Nagari Tigo Koto Silungkang, Kabupaten Agam, yang merupakan bagian dari Kelompok B, menjadi subjek penelitian ini. Teknik analisis data terdiri dari tiga tahap: uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil

Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat apakah terdapat pengaruh dari video animasi Bing terhadap kemampuan menyimak anak kelompok B di TK Tunas Harapan Nagari Tigo Koto Silungkang Kabupaten Agam. Jenis penelitian yang peneliti gunakan dalam penelitian yaitu pre-eksperimental dengan menggunakan desain penelitian *one group pretest-posttest*. Subjek pada penelitian ini yaitu Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Tunas Harapan Nagari Tigo Koto Silungkang Kabupaten Agam, yang terdiri dari 13 orang anak.

Tabel 1 Hasil Uji Normalitas *Shapiro Wilk*

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest hasil belajar	,183	13	,200 [*]	,911	13	,187
Posttest hasil belajar	,167	13	,200 [*]	,910	13	,181

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel ini menampilkan hasil uji normalitas, yang menunjukkan bahwa data mengikuti distribusi normal. Tingkat signifikansi Shapiro-Wilk sebelum uji adalah 0,187, sedangkan tingkat signifikansi pasca uji adalah 0,181. Hasil analisis data menggunakan uji Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data mengikuti distribusi normal, dengan nilai lebih besar dari 0,05.

Untuk mengetahui apakah varians kedua variabel identik, kami menjalankan uji homogenitas. Peneliti menggunakan uji Levene untuk menganalisis data, dan tingkat signifikansi lebih besar dari 0,05 menunjukkan homogenitas. Temuan dari analisis data uji homogenitas adalah sebagai berikut:

Tabel 2 Frekuensi Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

**Test of Homogeneity
of Variances**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	1,237	4	8	,368
	Based on Median	,104	4	8	,978
	Based on Median and with adjusted df	,104	4	5,783	,977
	Based on trimmed mean	1,042	4	8	,443

Analisis data menunjukkan nilai sig sebesar 0,368, yang lebih tinggi dari tingkat signifikansi 0,05. Dengan demikian, dapat dikatakan data tersebut konsisten.

Data dinyatakan homogen dan terdistribusi normal setelah uji normalitas dan homogenitas dijalankan. Langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis. Tujuan uji ini adalah untuk mengevaluasi hipotesis menggunakan uji statistik parametrik, khususnya Uji-t Sampel Berpasangan. Hasil uji hipotesis yang dilakukan menggunakan SPSS 26 for Windows disajikan di bawah ini.

Tabel 3 Hasil Uji Hipotesis *Paired Sample T-test*

Paired Samples Statistics				
Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean	

Pair 1	Pretest	17,92	13	3,378	,937
	Posttest	26,23	13	1,423	,395

Berdasarkan data pada tabel, kelompok eksperimen memiliki skor rata-rata 8,310. Untuk menolak H_0 dan menerima H_a , pengujian hipotesis memerlukan nilai signifikansi kurang dari 0,05. Siswa kelompok B di TK Tunas Harapan di Nagari Tigo Koto Silungkang, Kabupaten Agam, mengalami peningkatan kemampuan menyimak setelah menonton film animasi Bing.

Siswa TK Tunas Harapan di Nagari Tigo Koto Silungkang, Kabupaten Agam, menunjukkan peningkatan kemampuan menyimak, berdasarkan pengolahan data dan investigasi penelitian. Skor post-test sebesar 26,23, dibandingkan dengan skor pre-test sebesar 17,92, menunjukkan peningkatan ini. Temuan ini sejalan dengan pandangan Tarigan (2008) dan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2014) dalam Peraturan Menteri No. 146 Tahun 2014, khususnya mengenai: 1) menceritakan kembali informasi yang didengar secara akurat, 2) menaati aturan saat mengikuti kegiatan, dan 3)

menjaga fokus saat mengikuti kegiatan. Bagi anak-anak usia 5–6 tahun, kemampuan menyimak dengan saksama, memproses apa yang mereka dengar, dan kemudian bertindak berdasarkan apa yang mereka dengar merupakan inti dari keterampilan menyimak yang baik. Siswa TK Tunas Harapan di Desa Tigo Koto Silungkang, Kabupaten Agam, menunjukkan peningkatan yang luar biasa dalam kemampuan menyimak mereka setelah menjalani tiga kali perawatan.

Data pra-tes dan pasca-tes digunakan untuk menganalisis hasil penelitian ini. Pra-tes diberikan kepada anak-anak untuk mengukur kemampuan menyimak mereka sebelum terapi. Para peneliti awalnya mengumpulkan data pra-tes untuk memastikan kemampuan menyimak anak-anak sebelum terapi. Berdasarkan hasil penelitian pada siswa TK Tunas Harapan di Desa Tigo Koto Silungkang, Kabupaten Agam, dengan skor pra-tes rata-rata 17,92 dari kemungkinan 24. Dua siswa mendapat skor 14, dan satu anak mendapat skor 14 dari kemungkinan 24. Anak-anak masih memiliki kemampuan menyimak yang kurang

ideal sebelum mereka menonton film animasi Bing. Hal ini menjadi jelas selama proses pembelajaran. Beberapa anak mengalami kesulitan memperhatikan selama narasi, tidak mengerti sepetah kata pun, mudah teralihkan, dan terus-menerus gelisah. Selain itu, ketika ditanya oleh peneliti, anak-anak tersebut hanya diam atau tampak tidak tertarik, menurut penelitian tersebut. Kurangnya variasi pendekatan pengajaran dan materi yang repetitif menjadi penyebabnya (Hikmatuzzuhroh dkk., 2022).

Langkah selanjutnya adalah peneliti menggunakan film animasi Bing sebagai media penyampaian materi. Video edukasi termasuk dalam kategori konten audiovisual. Di antara berbagai bentuk media pembelajaran, materi audiovisual dimanfaatkan (Putri, Fahrudin, dan Astini, 2018). Film pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah kartun yang terdapat di situs web berbagi video YouTube. Tiga anak memperoleh skor maksimum 28 pada tes akhir, sementara dua anak memperoleh skor minimum 24, sehingga menghasilkan skor rata-rata tes akhir sebesar 26,23. Setelah menonton film animasi Bing, anak-

anak dapat meningkatkan kemampuan menyimak mereka. Cara mereka mendekati pembelajaran dan pertanyaan yang dapat mereka jawab tentang cerita tersebut merupakan indikator yang jelas. Hal ini karena anak-anak dapat terlibat dalam proses pembelajaran dengan semangat dan energi yang lebih besar ketika mereka menonton film instruksional.

Terdapat peningkatan yang signifikan dari skor pra-perawatan sebesar 233 (rata-rata: 17,92) ke skor pasca-perawatan sebesar 341 (rata-rata: 26,23). Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan menyimak anak-anak meningkat baik sebelum maupun sesudah terapi. Hal ini disebabkan oleh video animasi yang mampu meningkatkan pengalaman belajar dengan menjadikannya lebih menarik dan menghibur (Hardianti & Asri, 2017). Menurut Afidah, Astini, dan Nurhasanah (2023), perkembangan bahasa anak, dan khususnya keterampilan menyimak mereka, dapat sangat dipengaruhi oleh pendekatan pembelajaran yang menarik, seperti video animasi dan media audiovisual lainnya. Khairani, Sutisna, dan Suyanto (2019) memiliki pandangan serupa, dengan

menyatakan bahwa film pembelajaran dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa untuk belajar dan pada akhirnya meningkatkan prestasi akademik mereka.

Penelitian telah menunjukkan bahwa film animasi Bing ini dapat membantu anak-anak mengasah kemampuan menyimak mereka. Hal ini sejalan dengan pandangan Hartati (2019), yang menyatakan bahwa menyimak media audiovisual lebih efektif bagi anak-anak dibandingkan membacakan buku cerita dengan lantang. Akibatnya, selain memberikan informasi atau menginspirasi cara berpikir dan berkreasi yang baru, penggunaan media audiovisual berdampak dan meningkatkan kemampuan menyimak anak-anak. Animasi dan bentuk media audiovisual lainnya dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menghibur. Hal ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Rismark, Marit, dan Selvberg (2019), yang menemukan bahwa video animasi dapat menjadi alat yang sangat baik untuk meningkatkan pembelajaran. Untuk alasan sederhana, Hal yang membangkitkan

minat anak-anak terhadap film dapat meningkatkan pemahaman mereka.

Menurut Pratiwi (2022), siswa lebih mudah memahami konsep yang diberikan di kelas ketika mereka menggunakan media audiovisual, dan mereka juga merasa tayangan yang diproyeksikan menghibur. Kesimpulan ini diperkuat oleh Yusantika dan Suyitno (2018), yang berpendapat bahwa media audiovisual cocok untuk tujuan pendidikan karena kemampuannya meningkatkan hasil belajar. Selain meningkatkan kemampuan linguistik anak-anak, terutama pemahaman menyimak mereka, media audiovisual dapat membangkitkan rasa ingin tahu mereka tentang pembelajaran. Ada sejumlah manfaat penggunaan video animasi dalam penelitian ini. Demi pembaca muda, mereka menggunakan bahasa percakapan yang lugas. Suaranya sederhana dan lugas, sehingga memudahkan anak-anak untuk memahami dan menggunakan kata-kata baru. Karena itu, anak-anak dapat lebih memperhatikan dan memahami makna dari apa yang dikatakan orang dewasa. Animasi Bing tidak hanya menyenangkan anak-anak, tetapi juga

mengajarkan mereka pelajaran hidup yang berharga. Hasilnya adalah peningkatan pemahaman menyimak anak-anak karena mereka belajar membuat hubungan antara apa yang mereka dengar dan pengalaman mereka sendiri. Animasi Bing juga memiliki karakteristik yang dapat menarik perhatian anak-anak, seperti visual yang berwarna-warni, karakter yang ekspresif, dan cerita yang sederhana namun bermakna.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK Tunas Harapan, Nagari Tigo Koto Silungkang, Kabupaten Agam, dapat disimpulkan bahwa video animasi Bing berpengaruh terhadap keterampilan menyimak anak usia dini. Hal ini terbukti dari uji hipotesis yang dilakukan oleh peneliti, dengan nilai 2-tailed sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga menolak H_0 dan menerima H_a . Dengan adanya peningkatan yang signifikan antara pre-test dan post-test, dapat disimpulkan bahwa video animasi Bing berdampak pada keterampilan menyimak anak-anak kelompok B di TK Tunas Harapan, Nagari Tigo Koto Silungkang, Kabupaten Agam. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang

dilakukan oleh Rosmawati dkk. (2022) yang menunjukkan adanya pengaruh media pembelajaran video animasi terhadap keterampilan menyimak anak. Hasil penelitian ini juga didukung oleh Raharjayanti dan Widagdo (2021) yang menunjukkan efektivitas video pembelajaran YouTube terhadap keterampilan menyimak anak. Lebih lanjut, hasil penelitian ini diperkuat oleh penelitian Nadar dkk. (2025) yang menunjukkan pengaruh video animasi terhadap keterampilan menyimak anak usia 5-6 tahun.

E. Kesimpulan

Putusan akhir penelitian dan rekomendasi apa pun untuk peningkatan yang dianggap penting atau memerlukan investigasi tambahan. Hasil awal dan pasca-tes menunjukkan bahwa kemampuan menyimak kelas eksperimen meningkat secara signifikan setelah menonton video animasi Bing, memberikan kredibilitas pada kesimpulan penelitian bahwa media memiliki pengaruh terhadap kemampuan menyimak siswa kelompok B di TK Tunas Harapan, Nagari Tigo Koto Silungkang, Kabupaten Agam. Nilai sebelum tes

adalah 0,187 dan nilai setelah tes adalah 0,181, menurut hasil uji normalitas. Hasil distribusi data dapat disimpulkan normal dengan tingkat signifikansi lebih besar dari 0,05. Kita dapat menyimpulkan bahwa data homogen pada tingkat signifikansi > 0,05 karena hasil uji homogenitas adalah 0,368 > 0,05. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa x mempunyai pengaruh yang cukup besar terhadap y, karena nilai signifikansinya 0,000 < 0,05 yang berarti H₀ ditolak dan H_a diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Afidah, M., Astini, B. N., dan Nurhasanah, (2023). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Bahasa Lisan di Kelompok A PAUD Rinjani DW UNRAM Tahun 2022. *Jurnal Mutiara Pendidikan*. Vol. 3, No. 3. Hal. 72-76.
- Arifudin, O., Hasbi, I., Setiawati, E., Supeningsih, S., Lestarinigrum, A., Suyatno, A., ... & Sidik, N. A. H. (2021). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Ariyanti, T. (2016). Pentingnya pendidikan anak usia dini bagi tumbuh kembang anak the importance of childhood education for child development. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1).
- Astika, D., Universitas, D., & Malang, N. (2023). *Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Kemampuan Menyimak Anak Usia 4-5 Tahun*. 5(1), 21–37.
- Doludea, A., & Nuraeni, L. (2018). Meningkatkan keterampilan menyimak pada anak usia dini 5-6 tahun dengan metode bercerita melalui wayang kertas di TK Makedonia. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 1(1), 1-5.
- Fatonah, D. (2019). Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa SD Negeri 1 Sukamaju. *Scholastica Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Dan Pendidikan Dasar (Kajian Teori Dan Hasil Penelitian)*, 2(2).
- Hardianti dan Asri, W. K., (2017). Keefektifan Penggunaan Media Video dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XII IPA SMA Negeri 11 Makassar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*. Vol. 1, No. 2. Hal. 123-130.
- Hartati, S. (2019). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Stimulasi Sensori Pendengaran Bagi Anak Toddler di TPA/PAUD. *Early Childhood Education Journal of Indonesia*, 2(1), 1-5.
- Hikmatuzzohrah, S., dkk., (2022). Penerapan Permainan Pesan Berantai untuk Meningkatkan

- Keterampilan Menyimak Anak Kelompok B di RA Hidayatul Ikhsan NW Tebaban. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*. Vol. 7, No. 3. Hal. 1058-1065.
- Kemendikbud. (2014). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tentang Kurikulum 2013 PAUD. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Khairani, M., Sutisna, dan Suyanto, S., (2019). Studi Meta-analisis Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Biolokus*. Vol. 2, No.1. Hal. 158-166.
- Nadar, W., & Mappapoleonro, A. M. (2025). PENGARUH VIDEO ANIMASI NUSSA DAN RARA TERHADAP KEMAMPUAN MENYIMAK. *Al Hanin*, 5(1), 1-8.
- Pratiwi, R. (2022). Penggunaan media audio visual berbasis animaker terhadap hasil belajar menyimak pada pembelajaran bahasa indonesia di sekolah dasar: indonesia. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1247-1255.
- Raharjayanti, A. F. dan Widagdo, A., (2021). Keefektifan Media Video Pembelajaran dari YouTube Terhadap Keterampilan Menyimak dan Melagukan Tembang Macapat Kelas IV. *Joyful Learning Journal*. Vol. 10, No. 1. Hal. 54-60.
- Rismark, M., & Sølvsberg, A. M. (2019). Video as a learner scaffolding tool. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 18(1), 62–75. <https://doi.org/10.26803/ijlter.18.1.5>
- Rosmawati, Khosiah, S., dan Fahmi, (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Kemampuan Menyimak Anak Usia 5-6 Tahun Selama Belajar dari Rumah di PAUD Kota Serang – Banten. *JPP PAUD FKIP Untirta*. Vol. 9, No. 1. Hal. 41-48.
- Suryana, D. (2018). *Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta: Prenada Media.
- Tarigan, Henry. Guntur. (2008). *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 Ayat 14.
- Yusantika, F. D., Suyitno, I., & Furaidah, F. (2018). *Pengaruh media audio dan audio visual terhadap kemampuan menyimak siswa kelas IV* (Doctoral dissertation, State University of Malang).