

Media Edu Fun Space Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Anak Usia 5-6 Tahun

Ima Mar'atusholihah^{1*}, Anita Chandra Dewi Sagala², Perdana Afif Luthfy³, Muniroh Munawar⁴

^{1,2,3,4}Universitas PGRI Semarang, Jawa Tengah, Indonesia
Email Corresponden Author: imamaratusholihah2303@gmail.com

Artikel Info

History

Received 2026-04-11,
Revised 2026-04-12,
Accepted 2026-05-24,
Online First 2026-05-30

Keywords: Early Childhood Education; Listening Skills; Audio-Visual Media; ADDIE Model; Learning Media Development

Kata Kunci: Pendidikan Anak Usia Dini; Kemampuan Menyimak; Media Audio-Visual; Model ADDIE; Pengembangan Media Pembelajaran

© 2026 Ima Mar'atusholihah,
Anita Chandra Dewi Sagala,
Perdana Afif Luthfy, Muniroh
Munawar

This is an open access article under
the [CC-BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.



Abstract

This study was motivated by the low listening skills of children aged 5–6 years and the limited use of engaging learning media in early childhood education. The study aimed to develop “Edu Fun Space,” a space-themed learning video, to improve children’s listening skills at TK Al Azhar 22 Semarang. The research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model involving 26 children aged 5–6 years. Data were collected through observation, interviews, expert validation questionnaires, and documentation, then analyzed descriptively using percentages and simple gain scores. The results showed that the media achieved a valid category with an expert validation score of 78.67%. The average children’s listening skills increased from 76.8% in the first trial to 86.4% in the second trial, particularly in attention and recalling aspects. The novelty of this study lies in the integration of storytelling, animated characters, concrete visualization, and recalling activities within a single edu-fun learning media. This study indicates that audio-visual learning media designed according to early childhood characteristics can help improve listening skills in a more engaging and meaningful way.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan menyimak anak usia 5–6 tahun serta terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang menarik di PAUD. Penelitian bertujuan mengembangkan media “Edu Fun Space” berbasis video bertema antariksa untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak di TK Al Azhar 22 Semarang. Metode yang digunakan yaitu *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE pada 26 anak usia 5–6 tahun. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket validasi ahli, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan persentase dan gain score sederhana. Hasil penelitian menunjukkan media memperoleh kategori layak dengan persentase validasi ahli sebesar 78,67%. Rata-rata kemampuan menyimak anak meningkat dari 76,8% pada uji coba I menjadi 86,4% pada uji coba II, terutama pada aspek perhatian dan *recalling*. Kebaruan penelitian terletak pada integrasi *storytelling*, karakter animasi, visualisasi konkret, dan aktivitas *recalling* dalam satu media berbasis *edu-fun*. Penelitian ini menunjukkan bahwa media audio-visual yang dirancang sesuai karakteristik anak usia dini dapat membantu meningkatkan kemampuan menyimak secara lebih menarik dan bermakna.

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan fase penting dalam perkembangan anak karena pada masa ini terjadi perkembangan yang sangat pesat pada berbagai aspek, termasuk perkembangan bahasa. Salah satu aspek bahasa yang perlu distimulasi secara optimal sejak dini adalah kemampuan menyimak. Kemampuan menyimak menjadi dasar bagi anak dalam memahami informasi, mengikuti instruksi, serta membangun kemampuan komunikasi dengan lingkungan sekitarnya. Dalam konteks

perkembangan anak usia dini, kemampuan menyimak tidak sekadar berkaitan dengan aktivitas mendengar, tetapi juga melibatkan proses memahami, menafsirkan, mengingat, serta memberikan respons terhadap informasi yang diterima. Kemampuan menyimak yang berkembang dengan baik akan mendukung perkembangan kemampuan bahasa lainnya dan membantu kesiapan belajar anak pada jenjang pendidikan berikutnya Maghfirah et al., (2021). Selain itu, pengembangan kemampuan bahasa memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan sosial, emosional, dan intelektual anak usia dini (Sahadatunnisa et al., 2023).

Namun demikian, kemampuan menyimak anak usia dini masih menjadi permasalahan dalam proses pembelajaran. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa masih banyak anak yang mengalami kesulitan memusatkan perhatian saat kegiatan belajar berlangsung, kurang memahami informasi yang disampaikan secara lisan, serta belum mampu memberikan respons yang sesuai terhadap informasi yang diterima (Emara & Ali, 2024; Nurhasanah et al., 2022). Rendahnya kemampuan menyimak dapat berdampak pada kesulitan anak dalam memahami instruksi guru, mengingat informasi, dan mengikuti kegiatan pembelajaran secara optimal (Rachmi et al., 2025). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa stimulasi yang diberikan selama pembelajaran belum sepenuhnya sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini.

Salah satu faktor yang memengaruhi rendahnya kemampuan menyimak anak adalah penggunaan metode pembelajaran yang masih konvensional dan kurang memanfaatkan media pembelajaran secara optimal. Pembelajaran yang didominasi penjelasan verbal cenderung membuat anak cepat merasa bosan dan kehilangan perhatian selama kegiatan belajar berlangsung. Padahal, karakteristik anak usia dini lebih menyukai pembelajaran yang konkret, visual, menarik, dan melibatkan pengalaman belajar secara langsung. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu membantu anak memusatkan perhatian serta memahami informasi secara lebih mudah dan menyenangkan.

Perkembangan teknologi memberikan peluang dalam penggunaan media pembelajaran digital sebagai alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran anak usia dini. Salah satu media yang dinilai efektif dalam meningkatkan kemampuan menyimak anak adalah media pembelajaran berbasis audio-visual, seperti video pembelajaran. Media video memungkinkan anak menerima informasi melalui saluran visual dan auditori secara bersamaan sehingga membantu anak memahami informasi dengan lebih mudah. Kondisi ini sejalan dengan teori *dual coding* yang menyatakan bahwa informasi akan lebih mudah dipahami dan diingat ketika disajikan melalui kombinasi visual dan verbal secara simultan. Penggunaan animasi, gambar bergerak, warna, dan suara dalam video juga mampu meningkatkan perhatian anak selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, penyajian materi dalam bentuk *storytelling* membantu anak memahami alur informasi secara lebih runtut, sedangkan kegiatan *recalling* dapat memperkuat daya ingat anak terhadap informasi yang telah disimak. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media audio-visual mampu meningkatkan kemampuan menyimak anak secara signifikan karena melibatkan lebih dari satu indera dalam proses pembelajaran (Adistiarachma et al., 2024; Fahimiah et al., 2024). Penggunaan media video juga terbukti mampu meningkatkan fokus, keterlibatan, serta pemahaman anak terhadap materi pembelajaran (Rompas & Wijayanti, 2023).

Hasil observasi awal yang dilakukan di TK Al Azhar 22 Semarang menunjukkan bahwa kemampuan menyimak anak usia 5–6 tahun masih perlu ditingkatkan. Dalam satu kelas yang berjumlah 26 anak, beberapa anak masih mengalami kesulitan memahami isi materi yang disampaikan guru serta kurang fokus selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Pembelajaran yang dilakukan tanpa bantuan media visual membuat anak mudah kehilangan perhatian dan kurang mampu mengingat kembali informasi yang telah dijelaskan. Namun, ketika guru menggunakan media digital berupa video pembelajaran, anak terlihat lebih fokus, antusias, dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Hasil wawancara dengan guru kelas juga menunjukkan bahwa materi yang bersifat abstrak, seperti tema antariksa, cukup sulit dipahami anak apabila hanya dijelaskan secara verbal tanpa bantuan visualisasi yang konkret. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan konsep abstrak secara lebih nyata agar membantu anak memahami informasi dengan lebih mudah.

Berbagai penelitian sebelumnya telah mengkaji penggunaan media pembelajaran untuk

meningkatkan kemampuan menyimak anak usia dini. Penelitian Siregar et al., (2024) menunjukkan bahwa penggunaan video mendongeng digital mampu meningkatkan fokus dan pemahaman anak terhadap isi cerita. Penelitian lain juga menemukan bahwa media video pembelajaran dapat meningkatkan perhatian, keterlibatan, serta kemampuan anak dalam memahami informasi yang disampaikan (Nursofiza & Hamdani, 2024; Zubaidah et al., 2025). Selain media audio-visual, penggunaan media visual konkret seperti *pop-up book* juga terbukti mampu meningkatkan perhatian dan pemahaman anak karena memberikan representasi visual yang nyata dan menarik (Amrina et al., 2020; Rochmiyati et al., 2019). Penelitian Sandra et al., (2022) juga menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dirancang secara kreatif dan interaktif mampu meningkatkan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran.

Meskipun penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media audio-visual efektif dalam meningkatkan kemampuan menyimak anak usia dini, sebagian besar penelitian masih menggunakan media video secara umum dan belum mengintegrasikan berbagai unsur penting dalam pembelajaran anak usia dini secara komprehensif (Isnain et al., 2024). Media yang dikembangkan umumnya belum menggabungkan unsur *storytelling*, karakter animasi, visualisasi konkret, dan aktivitas *recalling* dalam satu kesatuan media pembelajaran. Padahal, integrasi unsur-unsur tersebut penting untuk membantu anak memusatkan perhatian, memahami informasi, serta mengingat kembali materi yang telah disimak. Selain itu, penelitian sebelumnya juga masih terbatas pada materi pembelajaran yang bersifat konkret dan dekat dengan kehidupan sehari-hari anak, sedangkan pengembangan media untuk materi abstrak seperti antariksa masih relatif terbatas. Kegiatan *recalling* sebagai strategi penguatan memori dan pemahaman informasi juga masih jarang diintegrasikan secara khusus dalam media pembelajaran anak usia dini.

Berdasarkan analisis tersebut, dapat diidentifikasi adanya kesenjangan penelitian berupa masih terbatasnya pengembangan media pembelajaran berbasis video yang dirancang dengan pendekatan *edu-fun* dan mengintegrasikan unsur *storytelling*, karakter animasi, visualisasi konkret, serta aktivitas *recalling* dalam satu kesatuan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak usia dini. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan media "*Edu Fun Space*" berbasis video pembelajaran dengan tema antariksa yang dirancang sesuai karakteristik anak usia 5–6 tahun. Media ini dikembangkan dengan konsep menjelajah antariksa melalui visualisasi planet dan benda langit yang dibuat menyerupai kondisi nyata, dipadukan dengan karakter animasi, narasi sederhana, serta kegiatan *recalling* pada akhir video untuk membantu anak mengingat kembali informasi yang telah disimak.

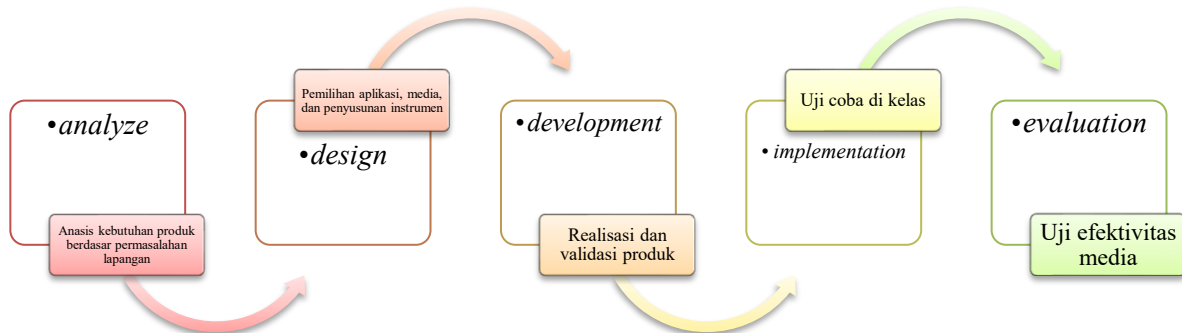
Penelitian ini memiliki kontribusi teoretis dan praktis dalam pengembangan pembelajaran anak usia dini, khususnya pada aspek kemampuan menyimak. Secara teoretis, penelitian ini memperkuat konsep bahwa media pembelajaran berbasis audio-visual yang dirancang sesuai karakteristik anak usia dini mampu meningkatkan kemampuan menyimak melalui stimulasi visual dan auditori secara simultan. Secara praktis, media "*Edu Fun Space*" dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang membantu guru menyampaikan materi abstrak secara lebih konkret dan menarik bagi anak usia dini. Selain itu, konsep pengembangan media berbasis *edu-fun* yang mengintegrasikan *storytelling*, animasi, visualisasi konkret, dan aktivitas *recalling* dapat menjadi acuan dalam pengembangan media pembelajaran lainnya pada pendidikan anak usia dini.

Berdasarkan latar belakang dan kesenjangan penelitian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan media pembelajaran "*Edu Fun Space*" berbasis video dalam meningkatkan kemampuan menyimak anak usia 5–6 tahun; (2) menganalisis kelayakan media yang dikembangkan; serta (3) menganalisis peningkatan kemampuan menyimak anak setelah penggunaan media "*Edu Fun Space*" di TK Al Azhar 22 Semarang.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan tujuan mengembangkan media pembelajaran "*Edu Fun Space*" berbasis video tema antariksa untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak usia 5–6 tahun. Metode R&D dipilih karena penelitian tidak hanya berfokus pada pengujian teori, tetapi juga menghasilkan produk pembelajaran yang dapat digunakan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini. Penggunaan metode R&D

dalam konteks PAUD dinilai sesuai karena mampu menghasilkan produk pembelajaran yang selaras dengan karakteristik perkembangan anak. Hal ini sejalan dengan penelitian (Fahimiah et al., 2024) yang menyatakan bahwa penelitian pengembangan mampu menghasilkan media pembelajaran yang layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran anak usia dini.



Gambar 1. Tahapan Pengembangan Media Menggunakan Model ADDIE

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Model ADDIE dipilih karena memiliki langkah yang sistematis dan banyak digunakan dalam pengembangan media pembelajaran anak usia dini. Penggunaan model ADDIE dalam penelitian PAUD juga telah diterapkan dalam penelitian (Kurniawan, 2021) yang menunjukkan bahwa model ini efektif digunakan untuk menghasilkan media pembelajaran yang layak digunakan dalam proses belajar anak usia dini.

Penelitian dilaksanakan di TK Al Azhar 22 Semarang pada bulan Oktober 2025 sampai Februari 2026. Subjek penelitian berjumlah 26 anak usia 5–6 tahun dalam satu kelas. Selain anak, penelitian juga melibatkan guru kelas sebagai sumber data pendukung dalam tahap analisis kebutuhan dan evaluasi media.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi awal kemampuan menyimak anak serta respon anak selama penggunaan media pembelajaran. Wawancara dilakukan kepada guru kelas untuk mengidentifikasi kebutuhan media dan hambatan pembelajaran yang dihadapi selama proses belajar. Angket digunakan untuk memperoleh data validasi ahli media dan respon guru terhadap media yang dikembangkan. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto dan video selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan berbagai teknik pengumpulan data dalam penelitian PAUD dinilai penting untuk memperoleh data yang komprehensif mengenai proses pembelajaran anak usia dini.

Instrumen penelitian terdiri atas lembar validasi ahli media, lembar observasi kemampuan menyimak anak, dan angket respon guru. Lembar validasi ahli digunakan untuk menilai kelayakan media berdasarkan aspek tampilan visual, kesesuaian media, bahasa, audio visual, dan kesesuaian dengan karakteristik anak usia dini. Penilaian dilakukan menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1–4.

Sementara itu, lembar observasi kemampuan menyimak anak disusun berdasarkan indikator kemampuan menyimak anak usia dini yang disesuaikan dengan tujuan penelitian. Indikator kemampuan menyimak yang diamati disajikan pada tabel berikut.

Instrumen penelitian terlebih dahulu divalidasi menggunakan validitas isi (*content validity*) oleh ahli media untuk memastikan kesesuaian isi, tampilan, bahasa, dan karakteristik media dengan perkembangan anak usia dini. Konsistensi pengamatan dijaga melalui penggunaan pedoman observasi yang sama dan pelaksanaan observasi pada kondisi pembelajaran yang relatif seragam. Prosedur penelitian dilaksanakan berdasarkan tahapan model ADDIE sebagai berikut.

Analysis

Tahap analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara di TK Al Azhar 22 Semarang untuk

mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan kondisi kemampuan menyimak anak usia 5–6 tahun. Hasil observasi menunjukkan bahwa anak masih kurang fokus saat pembelajaran berlangsung, mengalami kesulitan memahami instruksi, dan belum optimal dalam mengingat kembali informasi yang diberikan guru. Selain itu, guru menyampaikan bahwa pembelajaran masih minim penggunaan media visual sehingga anak mudah kehilangan perhatian selama kegiatan belajar.

Design

Pada tahap *design*, peneliti merancang media pembelajaran “*Edu Fun Space*” berbasis video dengan tema antariksa sesuai karakteristik anak usia dini. Perancangan dilakukan dengan menyusun alur pembelajaran, *storyboard*, narasi audio, visualisasi planet, animasi, musik latar, serta kegiatan *recalling* pada akhir video untuk melatih kemampuan menyimak anak.

Development

Tahap *development* dilakukan dengan mengembangkan media menggunakan aplikasi Canva dan CapCut dalam format video MP4 berdurasi ± 6 menit. Media memuat visualisasi planet, karakter animasi, efek suara, musik latar, dan narasi sederhana yang dirancang agar menarik dan mudah dipahami anak. Setelah media selesai dikembangkan, dilakukan validasi oleh ahli media untuk menilai kelayakan produk. Berdasarkan hasil validasi, media direvisi pada aspek tampilan visual, pengaturan audio, dan efek suara agar lebih sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Implementation

Tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba media kepada 26 anak usia 5–6 tahun di TK Al Azhar 22 Semarang. Uji coba dilakukan sebanyak dua kali, yaitu uji coba I menggunakan media versi awal dan uji coba II menggunakan media yang telah direvisi berdasarkan hasil evaluasi sebelumnya. Pada tahap ini dilakukan observasi kemampuan menyimak anak selama penggunaan media pembelajaran.

Evaluation

Tahap *evaluation* dilakukan untuk menilai kelayakan media dan melihat perubahan kemampuan menyimak anak setelah penggunaan media “*Edu Fun Space*”. Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil validasi ahli, hasil observasi kemampuan menyimak anak, serta respon guru terhadap penggunaan media.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Data hasil validasi ahli dan respon guru dianalisis menggunakan persentase untuk menentukan kategori kelayakan media. Sementara itu, peningkatan kemampuan menyimak anak dianalisis melalui perbandingan hasil uji coba I dan uji coba II berdasarkan persentase setiap indikator kemampuan menyimak. Analisis peningkatan dilakukan menggunakan *gain score* sederhana untuk melihat perubahan kemampuan menyimak anak setelah penggunaan media pembelajaran.

HASIL PENELITIAN

Hasil Pengembangan Media

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran “*Edu Fun Space*” berbasis video dengan tema antariksa menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Pada tahap analisis, hasil observasi di TK Al Azhar 22 Semarang menunjukkan bahwa kemampuan menyimak anak usia 5–6 tahun masih perlu ditingkatkan. Anak terlihat kurang fokus ketika guru menyampaikan materi, mengalami kesulitan memahami instruksi, serta belum mampu mengingat kembali informasi secara optimal. Selain itu, anak menunjukkan ketertarikan yang lebih tinggi terhadap aktivitas pembelajaran berbasis visual dan digital dibandingkan metode konvensional.

Hasil wawancara dengan guru kelas menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran

masih terbatas sehingga pembelajaran kurang menarik bagi anak. Guru juga menyampaikan bahwa materi abstrak, seperti tema antariksa, sulit dipahami apabila tidak disajikan melalui media yang konkret dan visual. Berdasarkan kebutuhan tersebut, dikembangkan media pembelajaran “*Edu Fun Space*” berbasis video yang dirancang sesuai karakteristik anak usia dini melalui penggunaan animasi, visual planet, narasi suara, dan kegiatan *recalling* pada akhir pembelajaran.

Pada tahap *design*, media dirancang dengan mengutamakan tampilan visual yang menarik, penggunaan bahasa sederhana, serta alur pembelajaran yang sistematis. Media terdiri atas tiga bagian utama, yaitu pembukaan, penyampaian materi, dan penutup. Bagian pembukaan memperkenalkan konsep menjelajah antariksa, bagian inti menyajikan materi planet melalui animasi dan visualisasi, sedangkan bagian penutup berisi kegiatan mengingat kembali nama-nama planet yang telah dipelajari.

Tahap *development* dilakukan dengan mengembangkan media menggunakan aplikasi Canva Pro dan CapCut Pro dalam format MP4 berdurasi ± 6 menit. Media memuat visualisasi planet yang menyerupai kondisi nyata, karakter animasi, efek suara, musik latar, dan narasi audio yang disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini. Setelah media selesai dikembangkan, dilakukan validasi ahli media untuk menilai aspek tampilan visual, kesesuaian media, dan keunggulan produk.

Hasil Validasi Ahli Media

Tabel 1
Hasil Validasi Ahli Media I

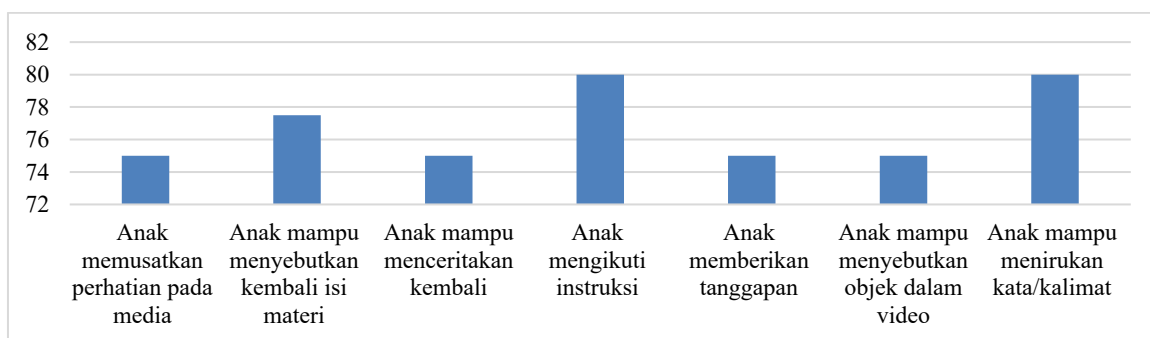
Aspek yang dinilai	Presentase	Kategori
Tampilan/desain visual	74%	Layak
Kesesuaian Media	75%	Layak
Keunggulan Produk	87%	Sangat layak
Rata-rata	78,67%	Layak

Berdasarkan Tabel 1, media “*Edu Fun Space*” memperoleh rata-rata persentase sebesar 78,67% dengan kategori “layak”. Aspek keunggulan produk memperoleh nilai tertinggi sebesar 87%, sedangkan aspek tampilan visual dan kesesuaian media memperoleh kategori “layak”. Berdasarkan masukan validator, dilakukan revisi pada beberapa bagian media, meliputi penyempurnaan visual, pemilihan warna, pengaturan volume audio, serta penyesuaian efek suara agar lebih sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Hasil Uji Coba Media

Uji Coba I

Uji coba I dilakukan menggunakan media “*Edu Fun Space*” versi awal yang telah divalidasi ahli. Hasil observasi menunjukkan bahwa anak terlihat antusias terhadap tampilan animasi dan visual planet, meskipun beberapa anak masih memerlukan pengulangan untuk memahami informasi yang disampaikan.



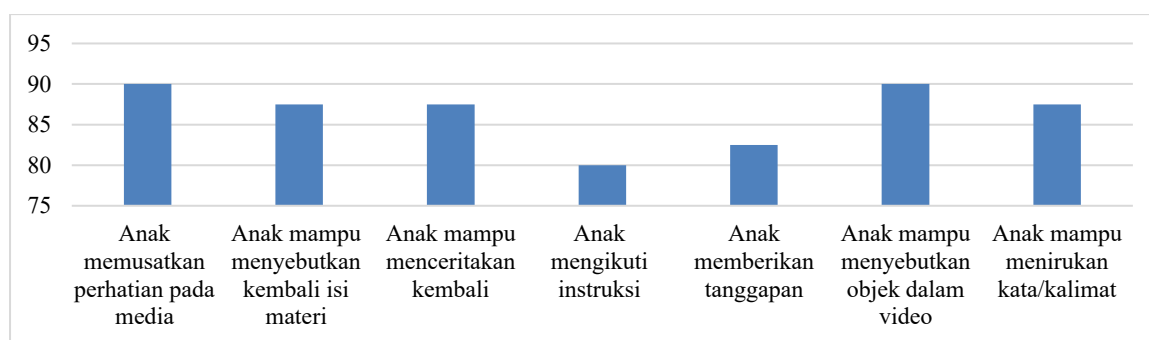
Gambar 1. Hasil Uji Coba I

Berdasarkan hasil uji coba I, kemampuan menyimak anak berada pada kategori “baik” dengan rentang persentase 75%–80%. Indikator mengikuti instruksi dan menirukan kata atau kalimat memperoleh nilai tertinggi sebesar 80%, menunjukkan bahwa anak lebih mudah merespon stimulus verbal secara langsung. Namun, kemampuan menceritakan kembali dan menyebutkan objek dalam video masih belum optimal karena anak masih memerlukan bantuan guru untuk mengingat informasi yang diperoleh.

Berdasarkan hasil tersebut, dilakukan revisi media pada aspek *sound effect opening*, musik latar, volume narasi, dan efek suara pada bagian *recalling* untuk meningkatkan perhatian dan fokus anak selama pembelajaran.

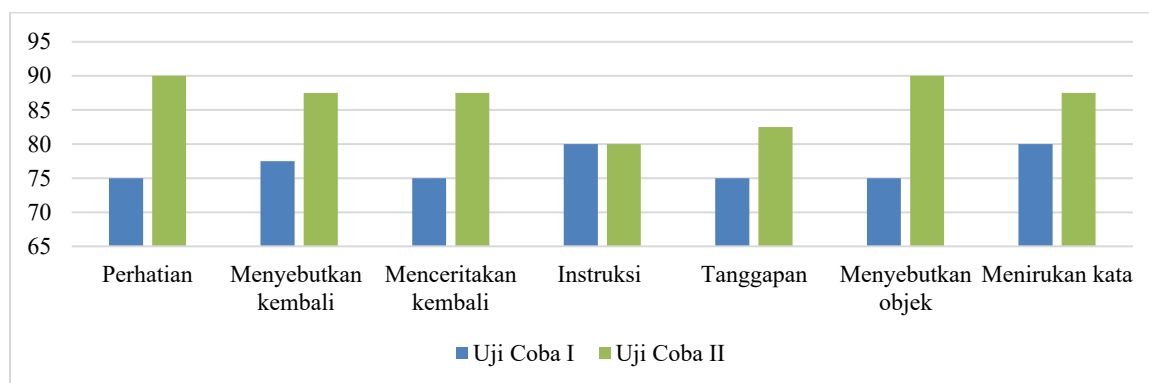
Uji Coba II

Uji coba II dilakukan menggunakan media yang telah direvisi. Hasil observasi menunjukkan bahwa anak lebih fokus, aktif memberikan respon, dan mampu mengingat kembali informasi dengan lebih baik dibandingkan pada uji coba sebelumnya.



Gambar 2. Hasil Uji Coba II

Hasil uji coba II menunjukkan adanya peningkatan pada hampir seluruh indikator kemampuan menyimak anak. Indikator perhatian terhadap media dan kemampuan menyebutkan objek dalam video memperoleh persentase tertinggi sebesar 90%. Sementara itu, kemampuan menyebutkan kembali isi materi, menceritakan kembali, dan menirukan kata atau kalimat meningkat menjadi 87,5%.



Gambar 3. Perbandingan Hasil Uji Coba I dan II

Berdasarkan gambar 3, indikator yang mengalami peningkatan tertinggi adalah perhatian terhadap media dan kemampuan menyebutkan objek dalam video dengan peningkatan sebesar 15%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan animasi, visual bergerak, dan efek suara dalam media mampu meningkatkan atensi anak selama proses menyimak. Sementara itu, indikator mengikuti instruksi tidak mengalami peningkatan karena sejak uji coba I anak sudah cukup mampu memahami instruksi

sederhana yang diberikan melalui media.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media “*Edu Fun Space*” berbasis video pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan menyimak anak usia 5–6 tahun, terutama pada aspek perhatian, pemahaman instruksi, dan kemampuan mengingat kembali informasi. Peningkatan tersebut terjadi karena video pembelajaran menghadirkan kombinasi unsur audio dan visual yang membantu anak memproses informasi melalui dua saluran secara bersamaan. Dalam konsep *dual coding theory*, informasi yang diterima melalui suara dan gambar akan lebih mudah dipahami dan disimpan dalam memori dibandingkan penyampaian verbal saja. Pada media “*Edu Fun Space*”, penggunaan narasi, ilustrasi visual, animasi, dan gambar bergerak membantu anak memahami materi abstrak seperti antariksa secara lebih konkret dan bermakna. Anak tidak hanya mendengar penjelasan, tetapi juga melihat representasi visual dari materi yang disampaikan sehingga proses menyimak menjadi lebih efektif.

Selain itu, unsur animasi dan karakter dalam video berperan dalam meningkatkan atensi anak selama pembelajaran. Anak usia dini cenderung mudah terdistraksi dan memiliki rentang perhatian yang terbatas, sehingga tampilan visual yang menarik mampu mempertahankan fokus belajar lebih lama. Kondisi ini berdampak pada meningkatnya keterlibatan anak selama kegiatan menyimak. Ketika perhatian anak meningkat, proses penerimaan informasi menjadi lebih optimal dan mempermudah anak dalam melakukan *recalling* atau mengingat kembali informasi yang telah diperoleh. Proses mengingat kembali ini menunjukkan bahwa media video tidak hanya membantu anak memahami informasi sesaat, tetapi juga memperkuat penyimpanan informasi dalam memori (Nada & Suryadi, 2025). Dengan demikian, penggunaan media audio-visual pada penelitian ini tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampai materi, tetapi juga sebagai stimulus yang mendukung proses perhatian, pemahaman, dan retensi memori anak usia dini.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Aurelia et al. (2023) yang menyatakan bahwa media video pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan menyimak anak usia dini secara signifikan. Penelitian Sari (2021) juga menjelaskan bahwa media audio-visual mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata sehingga mempermudah anak memahami informasi. Selain itu, penelitian Sofwina et al. (2024) menunjukkan bahwa video animasi membantu anak memahami alur cerita dan meningkatkan kemampuan menceritakan kembali isi pembelajaran melalui dukungan visualisasi yang menarik. Dengan demikian, penelitian ini memperkuat temuan sebelumnya sekaligus memberikan kontribusi baru melalui pengembangan media terintegrasi *edu-fun* bertema antariksa yang dirancang sesuai karakteristik belajar anak usia dini.

Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan karena uji coba hanya dilakukan pada satu kelas dengan jumlah subjek terbatas dan belum melibatkan kelompok kontrol. Selain itu, media yang dikembangkan masih bersifat satu arah sehingga interaktivitas anak belum optimal. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media berbasis interaktif atau aplikasi digital dengan fitur respons dua arah agar keterlibatan anak dalam proses menyimak dapat lebih maksimal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran “*Edu Fun Space*” berbasis video antariksa mengindikasikan adanya peningkatan kemampuan menyimak anak usia 5–6 tahun di TK Al Azhar 22 Semarang dalam konteks penelitian ini. Peningkatan tersebut terlihat pada seluruh indikator kemampuan menyimak setelah pelaksanaan uji coba I dan uji coba II, serta diperkuat oleh hasil validasi ahli yang menyatakan bahwa media berada pada kategori layak digunakan dalam pembelajaran. Temuan ini menegaskan bahwa media terintegrasi *edu-fun* yang memadukan unsur edukatif dan menyenangkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, sesuai dengan karakteristik anak usia dini, serta mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif. Namun, penelitian ini masih memiliki keterbatasan pada jumlah subjek dan ruang lingkup penelitian yang hanya dilakukan di satu lembaga PAUD, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas.

Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media yang lebih interaktif dan melibatkan subjek penelitian yang lebih beragam agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah, guru TK Al Azhar 22 Semarang, serta seluruh anak didik yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini. Terima kasih juga disampaikan kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung terselesaikannya penelitian ini.

PERNYATAAN KONTRIBUSI PENULIS

IM berperan sebagai penulis utama yang bertanggung jawab dalam seluruh proses penelitian, mulai dari penyusunan konsep, pengumpulan data, analisis data, hingga penulisan naskah artikel. AC berkontribusi dalam memberikan masukan terhadap pengembangan metodologi penelitian, analisis hasil, serta revisi substansi naskah agar sesuai dengan kaidah ilmiah. AP dan MM berkontribusi dalam memberikan evaluasi, arahan perbaikan struktur penulisan, serta penyempurnaan akhir naskah sebelum publikasi.

PERNYATAAN PENGGUNAAN AI

Penulis menyatakan bahwa penelitian ini dirancang, dilaksanakan, dianalisis, serta ditulis dan disunting secara mandiri tanpa menggunakan bantuan teknik kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) dalam proses ilmiah maupun penulisan substantif naskah. Seluruh isi manuskrip telah ditinjau, diverifikasi, dan disesuaikan secara menyeluruh oleh penulis, serta penulis bertanggung jawab penuh atas keakuratan, integritas, dan substansi publikasi ini.

KONFLIK KEPENTINGAN

Penulis menyatakan bahwa penelitian ini tidak memiliki konflik kepentingan dalam bentuk apa pun, baik finansial, kelembagaan, maupun pribadi, yang dapat memengaruhi proses pelaksanaan penelitian, analisis data, interpretasi hasil, maupun penyusunan dan publikasi naskah. Seluruh proses penelitian dilakukan secara objektif, transparan, dan sesuai dengan kaidah ilmiah yang berlaku.

DAFTAR PUSTAKA

- Adistiarachma, N., & Alia, D. (2025). Peran Media Video Animasi Pada Pembelajaran Anak Usia Dini. *Incrementapedia : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 49–57. <https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol6.no2.a9068>
- Amrina, Q., Prasetyawati, D., & Karmila, M. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pop-Upterhadap Kemampuan Konsep Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 130–136. <https://doi.org/10.26877/paudia.v9i2.7023>
- Aurelia, T., Suarta, I. N., Fahrudin, F., & Astini, B. N. (2023). Penerapan Media Audio Aksi dalam Meningkatkan Kemampuan Menyimak dan Berbicara Anak Kelompok B di TK IT Anak Sholeh Mataram Tahun 2023. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4), 2118–2124. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i4.1675>
- Emara, A., & Ali, M. L. (2024). Pemanfaatan Media Audio Visual Untuk Pengembangan Kemampuan Menyimak Anak Usia 5-6 Tahun di TK. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 13, 922–930. <https://doi.org/10.26418/jppk.v13i5.78550>
- Fahimiah, A., Gandana, G., & Loita, A. (2024). Pengembangan Media Busy Book untuk Menstimulasi Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun. *JURNAL PAUD AGAPEDIA*, 8(2), 171–180. <https://doi.org/10.17509/jpa.v8i2.77296>
- Isnain, W. N., Luthfy, P. A., & Munawar, M. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran untuk Mengenalkan Kosakata Etika untuk Anak Usia Dini. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(1), 49–62. <https://doi.org/10.26877/paudia.v13i1.18164>
- Kurniawan, R. (2021). Taman Edukasi PAUD sebagai Outdoor Learning Environment. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 1–12. <https://doi.org/10.21831/jpa.v10i1.38529>

- Maghfirah, F. (2021). Pentingnya Kemampuan Menyimak Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*, 5(1), 11–16. <https://doi.org/10.24114/jbrue.v5i1.22444>
- Nada, F. M., & Suryadi, S. (2025). Peran Media Audio-Visual dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini di TK Kusuma Cendekia. *Inovasi Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 2(3), 184–194. <https://doi.org/10.61132/inpaud.v2i3.386>
- Nurhasanah, A., Pribadi, R. A., & Anggraeni, R. (2022). Implementasi Perencanaan Pembelajaran Menggunakan Model Group Investigation Dengan Media Interaktif Dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Pada Kelas 2 SDIT Bait Adzkiya Islamic School. *Jurnal Ilmiah Telaah*, 7(1), 48. <https://doi.org/10.31764/telaah.v7i1.6693>
- Nursofiza, E., & Hamdani, M. (2024). Upaya Meningkatkan Kemampuan Menyimak Anak Melalui Media Audio Visual Kelompok Usia 5-6 Tahun Di Tk Alam Anak Negeri Tahun Ajaran 2023/2024. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1166–1179. <https://doi.org/10.55681/nusra.v5i3.3088>
- Rachmi, T., Rohmawati, D., & Mubaroh, S. L. (2025). Upaya Meningkatkan Kemampuan Menyimak Melalui Media Boneka Tangan pada anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Raudho. *Jurnal Caksana : Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 454–462. <https://doi.org/10.31326/jcpaud.v8i1.2302>
- Rochmiyati, S., Purwadi, P., & Hariyanti, D. P. D. (2019). Pengaruh Media Pop-Up Terhadap Kemampuan Menyimak Anak Usia Dini Kelompok TK A di Aba 49 Semarang. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1). <https://doi.org/10.26877/paudia.v8i1.4047>
- Rompas, C. A., & Wijayanti, T. D. (2023). Pengembangan Media Treasure Sensory Cube Untuk Meningkatkan Pengalaman Bermain Sensori Bagi Anak Usia 3-4 Tahun. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(1), 1–11. <https://doi.org/10.26877/paudia.v13i1.17050>
- Sahadatunnisa, A., Darmiyanti, A., & Munafiah, N. (2023). Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak melalui Metode Bercerita pada Anak Usia 5-6 Tahun. *AS-SABIQUN*, 5(1), 262–273. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v5i1.2774>
- Sandra, I. A., & Mubarakah, N. (2022). PAUD: Pengembangan Media Bambu Aroma Berbantuan Kartu Gambar pada Kemampuan Indra Penciuman Anak. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(1), 408–416. <https://doi.org/10.26877/paudia.v11i1.9838>
- Sari, N. M. I. K. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Ayo Belajar Budaya Nusantara untuk Menstimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 391. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.37937>
- Siregar, N. H., Hotmauli Damanik, M., Sawitri, D., Trisna Mukti, S., Sherli Utami, W., & Surya Amanda, R. (2024). Identifikasi Kemampuan Menyimak Anak Usia Dini Melalui Video Mendongeng Digital. *Dirasah : Jurnal Studi Ilmu Dan Manajemen Pendidikan Islam*, 7(2), 642–651. <https://doi.org/10.58401/dirasah.v7i2.1388>
- Sofwina, Y. T., Dwiyantri, L., & Wati, E. K. (2024). Upaya Meningkatkan Kemampuan Menyimak Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Video Animasi. *Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-7*, 934–948.
- Zubaidah, R., Muntomimah, S., & Akbar, M. R. (2025). Meningkatkan Kemampuan Menyimak Pada Anak Usia 5- 6 Tahun Melalui Penggunaan Media Vidio di RA Fatimah Az-Zahra Kecamatan Jabung. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 45–54. <http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/incrementapedia>