

Penggunaan Media Video Animasi dalam Menstimulasi Kemampuan Menyusun Kalimat Anak Usia 5 sampai 6 Tahun di TK Kristen Siloam Kota Baru Kupang

Wilhelmina Ina Doren¹, Petrus Ly², Yohana Yuniati³, Credo G. Betty⁴
^{1,2,3,4} Universitas Nusa Cendana Kupang, Kota Kupang, Indonesia

Abstrak

Kemampuan menyusun kalimat anak usia 5 sampai 6 tahun dalam kegiatan menceritakan kembali di TK Kristen Siloam Kota Baru Kupang belum berkembang optimal. Penelitian ini bertujuan mengetahui perubahan kemampuan tersebut setelah pembelajaran menggunakan media video animasi. Penelitian kuantitatif ini memakai desain praeksperimen one group pretest posttest dengan sampel 10 anak kelompok B2 yang dipilih secara purposif. Perlakuan berupa delapan pertemuan menonton video animasi cerita Alkitab yang diikuti tanya jawab dan kegiatan menceritakan kembali. Data diperoleh melalui tes lisan menceritakan kembali yang dinilai dengan rubrik lima indikator berskala 1 sampai 4, yaitu keruntutan gagasan, struktur kalimat, kosakata, partisipasi dalam percakapan dua arah, dan pemahaman makna. Instrumen memiliki validitas isi yang memadai menurut indeks Aiken's V (rerata 0,92) dan reliabilitas Cronbach's Alpha 0,83 sampai 0,90. Rerata skor naik dari 12,30 (61,5% dari skor maksimal) pada pretest menjadi 17,00 (85%) pada posttest. Uji t berpasangan menunjukkan peningkatan yang signifikan, $t(9) = 15,67$, $p < 0,001$, dan uji Wilcoxon memberikan hasil yang sejalan ($p = 0,002$). Seluruh anak mengalami kenaikan skor antara 3 dan 6 poin, dengan kenaikan rerata terbesar pada struktur kalimat (2,4 menjadi 3,6) dan terkecil pada kosakata (2,5 menjadi 3,1). Peningkatan signifikan juga terjadi pada subskor tiga indikator inti penyusunan kalimat, yaitu keruntutan gagasan, struktur kalimat, dan kosakata. Karena penelitian tidak menggunakan kelompok kontrol, temuan ini menunjukkan adanya peningkatan setelah perlakuan dan belum dapat dibaca sebagai bukti sebab akibat. Video animasi yang dipadukan dengan tanya jawab dan kesempatan bercerita ulang layak dipertimbangkan guru sebagai strategi stimulasi bahasa ekspresif, sementara pengujian dengan kelompok pembandingan masih diperlukan.

Kata Kunci: video animasi; kemampuan menyusun kalimat; menceritakan kembali; bahasa ekspresif; anak usia dini

Abstract

Sentence construction skills of children aged 5 to 6 years during retelling activities at TK Kristen Siloam Kota Baru Kupang had not developed optimally. This study examined changes in these skills after learning with animated video media. A quantitative pre-experimental one group pretest posttest design was used with 10 purposively selected children from group B2. The intervention consisted of eight sessions in which children watched animated Bible story videos, answered questions, and retold the stories. Data were collected through an individual oral retelling test scored with a five indicator rubric on a 1 to 4 scale, covering idea sequencing, sentence structure, vocabulary, participation in two way conversation, and understanding of meaning. The instrument showed adequate content validity based on Aiken's V (mean 0.92) and Cronbach's Alpha reliability of 0.83 to 0.90. The mean score rose from 12.30 (61.5% of the maximum) at pretest to 17.00 (85%) at posttest. A paired sample t-test showed a significant increase, $t(9) = 15.67$, $p < .001$, and the Wilcoxon signed rank test agreed ($p = .002$). Every child improved by 3 to 6 points, with the largest mean gain in sentence structure (2.4 to 3.6) and the smallest in vocabulary (2.5 to 3.1). Gains were also significant for the subscore of the three core sentence construction indicators, namely idea sequencing, sentence structure, and vocabulary. Because no control group was used, the findings indicate improvement following the intervention rather than causal evidence. Animated video combined with guided questioning and retelling is a promising strategy for stimulating expressive language, although studies with comparison groups are still needed.

Keywords: animated video; sentence construction; retelling; expressive language; early childhood

Corresponding Author
Wilhelmina Ina Doren,
Universitas Nusa Cendana, Kota
Kupang, Indonesia
Email:
wilhelminadoren@gmail.com

Article Information
Received: 1 March 2026
Accepted: 17 April 2026
Published: 25 April 2026

© 2026 Tunas Cendekia: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini. This article is published under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (CC BY-SA 4.0).
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>



1. Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini merupakan tahap penting untuk menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak sebelum memasuki jenjang pendidikan berikutnya. Salah satu aspek yang perlu dikembangkan secara optimal adalah bahasa, sebab melalui bahasa anak berkomunikasi, mengungkapkan gagasan dan perasaan, menjawab pertanyaan, serta berinteraksi dengan lingkungannya. Kegiatan bercerita, misalnya, terbukti melatih anak berinteraksi dan memahami orang lain (Jazilurrahman et al., 2022), sedangkan pemanfaatan media digital dalam pembelajaran literasi dapat memperkaya kosakata dan kemampuan komunikasi anak (Adetokun et al., 2023). Pada usia 5 sampai 6 tahun, perkembangan bahasa tidak lagi berhenti pada penguasaan kosakata. Anak mulai

menggabungkan kata menjadi kalimat yang utuh, menyampaikan gagasan secara runtut, dan menceritakan kembali pengalaman atau cerita yang didengarnya. Pengamatan awal di kelompok B2 TK Kristen Siloam Kota Baru Kupang memperlihatkan bahwa kemampuan ini belum berkembang optimal. Ketika diminta bercerita di depan kelas, sebagian besar anak cenderung pasif, memakai kosakata yang terbatas, dan kesulitan menyampaikan isi cerita secara runtut. Gambaran tersebut kemudian terkonfirmasi oleh skor *pretest*, yakni seluruh anak masih berada pada kategori mulai berkembang atau berkembang sesuai harapan dan belum satu pun mencapai kategori berkembang sangat baik pada indikator mana pun.

Secara teoretis, media video animasi memiliki alasan kuat untuk dipakai dalam stimulasi penyusunan kalimat. Teori pengodean ganda menjelaskan bahwa informasi yang diterima melalui saluran verbal dan saluran visual disimpan dalam dua sistem representasi yang saling terhubung, sehingga lebih mudah diingat dan dipanggil kembali (Clark & Paivio, 1991). Mayer (2020) mengembangkan gagasan ini menjadi teori pembelajaran multimedia, yakni bahwa seseorang belajar lebih baik dari kata dan gambar yang disajikan bersamaan daripada dari kata saja, terutama bila narasi lisan menyertai gambar pada saat yang sama. Schneider et al. (2023) juga menemukan bahwa animasi yang dibingkai dalam sebuah narasi mendukung pemahaman, sehingga alur cerita turut menentukan manfaat tayangan. Bagi anak yang sedang belajar menyusun kalimat, kehadiran tokoh, tindakan, dan urutan peristiwa di layar memberi rujukan konkret bagi kata dan struktur kalimat yang didengarnya. Roskos et al. (2020) mengingatkan bahwa potensi multimedia itu baru terwujud bila tayangan dipakai secara terarah dan disertai interaksi dengan orang dewasa. Dari sisi perkembangan bahasa, Mayberry et al. (2024) menunjukkan bahwa kemampuan membentuk struktur kalimat kompleks sangat bergantung pada kualitas paparan bahasa pada masa kanak-kanak awal. Video animasi yang memadukan gambar bergerak, narasi, dan dialog, lalu diikuti tanya jawab serta kesempatan bercerita ulang, karena itu dapat diharapkan memperkaya paparan bahasa sekaligus memberi anak kesempatan memproduksi kalimat.

Kegiatan menceritakan kembali dipilih sebagai wahana pengukuran karena kegiatan ini menuntut anak mengolah cerita yang telah didengar menjadi rangkaian kalimatnya sendiri. Ketika menceritakan kembali, anak harus mengingat tokoh dan peristiwa, menentukan urutan kejadian, memilih kata yang tepat, lalu merangkainya menjadi kalimat yang dapat dipahami pendengar. Pertiwi et al. (2023) memperlihatkan bahwa kemampuan anak mengungkapkan kembali isi tayangan animasi dapat menjadi petunjuk kemampuan berbahasanya, sementara Cindy dan Mavianti (2024) menunjukkan bahwa rangsangan gambar membantu anak usia 5 sampai 6 tahun menyusun kalimat sederhana berdasarkan apa yang diamati. Azizah dan Widyasari (2023) juga memperlihatkan bahwa menceritakan kembali buku cerita bergambar mengungkap perbedaan kemampuan anak dalam mengurutkan peristiwa dan memilih kata. Rahiem (2021) menambahkan bahwa bercerita dalam bentuk digital membuka cara baru bagi guru untuk mengajak anak terlibat dalam narasi. Dengan demikian, menceritakan kembali bukan sekadar kegiatan hafalan, melainkan latihan produksi bahasa yang memperlihatkan bagaimana anak menyusun kalimat dalam konteks yang bermakna.

Sejumlah penelitian telah melaporkan manfaat media animasi bagi perkembangan bahasa anak. Afifah et al. (2023) menemukan dampak positif video animasi yang dipadukan dengan metode *show and tell*, Agustin dan Hartati (2023) melaporkan pengaruh film animasi terhadap perkembangan bahasa anak usia dini, dan Pertiwi et al. (2023) menunjukkan bahwa video animasi membantu anak memahami lalu mengungkapkan kembali isi cerita. Jusnidar et al. (2026) mengembangkan media serial animasi untuk menstimulasi ekspresi lisan anak usia 5 sampai 6 tahun. Media animasi juga dilaporkan membantu keterampilan membaca permulaan (Mardani, 2022) serta pengenalan huruf dan suku kata (Inrawulan et al., 2025), sedangkan media audio visual terbukti meningkatkan kemampuan berbicara (Sholikhah et al., 2021) dan kemampuan menyimak anak usia 5 sampai 6 tahun (Meutia et al., 2025). Rahiem (2021) serta Shao dan Shih (2024) memperlihatkan bahwa cerita digital dan buku bergambar elektronik interaktif dapat mendukung kemampuan bertutur anak. Dua penelitian yang paling dekat

dengan penelitian ini adalah Wahyuni et al. (2025), yang meneliti pengaruh video animasi terhadap kemampuan bercerita, dan Siregar dan Listia (2026), yang meneliti pengaruh film animasi terhadap kemampuan berbicara bahasa Indonesia anak usia 5 sampai 6 tahun.

Kedua penelitian tersebut mengukur kemampuan bercerita atau berbicara sebagai satu kemampuan utuh. Skornya memadukan kelancaran, keberanian, isi cerita, dan unsur kebahasaan, sehingga tidak tampak bagian mana yang sebenarnya berubah. Akibatnya belum jelas apakah video animasi terutama membantu anak menyusun kalimat, yaitu mengurutkan gagasan, membangun struktur kalimat, dan memilih kosakata, atau lebih banyak membantu keterlibatan anak dalam percakapan dan pemahaman isi cerita. Penelitian ini mengisi celah tersebut dengan memisahkan tiga indikator inti penyusunan kalimat dari dua indikator yang berkaitan dengan interaksi dan pemahaman, melaporkan perubahan pada setiap indikator, dan menguji subskor indikator inti secara tersendiri.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan mengetahui perubahan kemampuan menyusun kalimat anak usia 5 sampai 6 tahun dalam kegiatan menceritakan kembali setelah pembelajaran menggunakan media video animasi, baik pada skor total, pada setiap indikator, maupun pada subskor indikator inti. Hasilnya diharapkan memperkaya kajian tentang pemanfaatan multimedia untuk stimulasi bahasa ekspresif anak usia dini dan memberi guru gambaran praktis tentang cara memakai video animasi dalam kegiatan bercerita.

2. Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain praeksperimen *one group pretest posttest*. Satu kelompok anak diukur sebelum perlakuan (*pretest*), kemudian mengikuti pembelajaran dengan media video animasi, lalu diukur kembali (*posttest*). Desain ini hanya dapat menunjukkan perubahan skor sebelum dan sesudah perlakuan, sehingga temuan tidak dimaknai sebagai bukti sebab akibat. Penelitian berlangsung di TK Kristen Siloam Kota Baru Kupang pada Tahun 2026.

Populasi penelitian adalah seluruh anak kelompok B2 yang berjumlah 11 anak, terdiri atas 6 anak laki-laki dan 5 anak perempuan. Sampel ditentukan secara purposif dengan kriteria berusia 5 sampai 6 tahun, terdaftar sebagai peserta didik aktif, kemampuan menyusun kalimatnya menurut pengamatan awal belum berkembang optimal, serta mampu berbicara dan memahami instruksi sederhana. Satu anak tidak memenuhi kriteria tersebut sehingga sampel berjumlah 10 anak. Kriteria kemampuan belum optimal ditetapkan dari pengamatan awal, bukan dari skor tertentu, dan pada *pretest* tidak ada anak yang memperoleh skor 1 (belum berkembang). Karena anak dipilih berdasarkan kemampuan yang masih rendah, kemungkinan regresi ke rerata turut dipertimbangkan dalam pembahasan keterbatasan. Penelitian dilaksanakan berdasarkan surat izin penelitian dari fakultas dan diterima secara resmi oleh sekolah. Untuk menjaga kerahasiaan, identitas anak diganti dengan kode A1 sampai A10.

Variabel yang diukur adalah kemampuan menyusun kalimat dalam kegiatan menceritakan kembali. Instrumennya berupa rubrik lima indikator yang diadaptasi dari uraian Roskos et al. (2020) tentang perkembangan bahasa lisan anak, dengan skor 1 (belum berkembang, BB), 2 (mulai berkembang, MB), 3 (berkembang sesuai harapan, BSH), dan 4 (berkembang sangat baik, BSB), sehingga skor total berkisar 5 sampai 20. Tiga indikator pertama, yaitu penyampaian gagasan secara runtut (Y1), struktur kalimat (Y2), dan kosakata (Y3), merupakan inti penyusunan kalimat karena langsung menilai cara anak mengurutkan, membangun, dan mengisi kalimatnya. Dua indikator berikutnya, yaitu partisipasi dalam percakapan dua arah (Y4) dan pemahaman makna (Y5), lebih tepat dipandang sebagai konteks komunikatif tempat kalimat itu diproduksi, sebab anak menyusun kalimat ketika menjawab, bertanya, dan menjelaskan pesan cerita. Mengingat perbedaan sifat tersebut, subskor Y1 sampai Y3 juga dianalisis tersendiri. Rincian indikator dan deskriptor skor disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1
Indikator dan Rubrik Penilaian Kemampuan Menyusun Kalimat

Indikator	Aspek yang diamati	Deskriptor skor
Y1 Penyampaian gagasan secara runtut	Menceritakan kembali isi cerita Menyampaikan peristiwa secara runtut Mengungkapkan gagasan dengan jelas	1 belum mampu menceritakan kembali 2 mulai bercerita tetapi belum runtut 3 cukup runtut tetapi masih perlu bantuan 4 runtut dan jelas
Y2 Penggunaan struktur kalimat yang lebih kompleks	Menyebutkan tokoh dalam cerita Memakai kalimat tiga kata atau lebih Memakai kalimat yang bervariasi	1 hanya kata tunggal atau kalimat sangat sederhana 2 kalimat sederhana dua sampai tiga kata 3 kalimat lengkap dengan beberapa unsur 4 kalimat lengkap dan lebih kompleks
Y3 Penggunaan kosakata yang lebih luas	Memakai kata yang sesuai cerita Memakai kosakata yang bervariasi Memakai kosakata baru dari cerita	1 sangat terbatas atau tidak tepat 2 sesuai tetapi terbatas 3 cukup beragam sesuai konteks 4 tepat dan bervariasi
Y4 Partisipasi dalam percakapan dua arah	Menjawab pertanyaan Mengajukan pertanyaan sederhana Menanggapi lawan bicara	1 tidak merespons 2 respons sangat terbatas 3 respons cukup aktif 4 aktif berbicara dan terlibat
Y5 Memahami makna dalam komunikasi verbal	Menyebutkan pesan cerita Menjelaskan makna peristiwa Mengaitkan pesan dengan pengalaman sehari-hari	1 belum memahami maksud 2 memahami sebagian dengan bantuan 3 memahami pada sebagian besar situasi 4 memahami makna tersirat dan merespons tepat

Sumber: Diadaptasi dari Roskos et al. (2020)

Perlakuan diberikan oleh peneliti di ruang kelas B2 sebanyak delapan pertemuan dalam tiga minggu. Setiap pertemuan diawali penayangan video animasi bersuara yang mengisahkan cerita Alkitab. Video yang dipakai terlebih dahulu dinilai kelayakannya oleh ahli media dari segi tampilan, kualitas teknis, dan kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran menyusun kalimat. Sesudah menonton, peneliti mengajukan pertanyaan tentang tokoh, tempat, peristiwa, dan pesan cerita, lalu anak diminta menceritakan kembali isi cerita dengan kalimatnya sendiri. Bantuan peneliti dikurangi secara bertahap. Pada pertemuan awal anak cukup menyebutkan bagian cerita yang diingat, pada pertemuan kelima anak bercerita dari awal sampai akhir dengan bantuan pertanyaan, dan pada pertemuan kedelapan anak menceritakan kembali seluruh cerita secara mandiri.

Data dikumpulkan melalui tes lisan menceritakan kembali yang dilaksanakan secara individual dengan durasi sekitar 30 menit untuk setiap anak. Pada *pretest* dan *posttest*, peneliti membacakan cerita dari buku cerita Alkitab tanpa tayangan video, kemudian anak diminta menceritakan kembali isi cerita, menyebutkan tokoh, mengurutkan peristiwa, dan menyampaikan pesan cerita. Cerita tes dan cerita perlakuan sama-sama berasal dari kisah Alkitab, tetapi pada tes cerita disajikan secara lisan tanpa dukungan visual, sehingga anak harus menyusun kalimat tanpa bantuan gambar. Jawaban anak dicatat dan dinilai langsung oleh peneliti dengan berpedoman pada rubrik. Penilaian dilakukan oleh satu orang yang juga memberikan perlakuan, sehingga penilai mengetahui tahap pengukuran dan kesepakatan antarpenilai tidak dapat dihitung.

Validitas isi instrumen dan media dinilai oleh dua dosen PG PAUD Universitas Nusa Cendana dan dua guru PAUD, dengan dua validator untuk setiap perangkat. Butir validasi media disusun dengan mengacu pada aspek tampilan, kualitas teknis, dan fungsi media yang digunakan Fitri et al. (2025). Validator menilai enam butir kelayakan instrumen dan lima belas butir kelayakan media pada skala 1 sampai 4, lalu indeks Aiken's V dihitung untuk setiap butir dengan kriteria $V \geq 0,75$ sebagaimana lazim dipakai dalam analisis validitas isi (Utami et al., 2024). Keenam butir instrumen memperoleh V antara

0,83 dan 1,00 dengan rerata 0,92. Pada media, empat belas butir memperoleh V antara 0,83 dan 1,00, sedangkan butir ukuran dan jenis huruf hanya memperoleh 0,67 karena kedua validator memberi skor 3. Butir tersebut menyangkut keterbacaan teks pada tayangan, bukan isi cerita, tetapi tetap dilaporkan apa adanya. Rerata V media adalah 0,94. Perlu dicatat bahwa dengan dua penilai dan empat kategori, tidak ada nilai V yang dapat mencapai signifikansi statistik menurut tabel Aiken (1985), sehingga angka tersebut dibaca sebagai tingkat kesepakatan deskriptif. Reliabilitas konsistensi internal kelima indikator dihitung dengan Cronbach's Alpha pada data penelitian ini, dengan hasil 0,83 untuk *pretest* dan 0,90 untuk *posttest*. Karena hanya didasarkan pada 10 anak, estimasi ini perlu ditafsirkan dengan hati-hati.

Analisis deskriptif meliputi jumlah skor, rerata, persentase terhadap skor maksimal, dan sebaran kategori pada setiap indikator. Persentase dikategorikan sangat baik (81 sampai 100%), baik (61 sampai 80%), cukup (41 sampai 60%), kurang (21 sampai 40%), dan sangat kurang (20% ke bawah). Perbedaan skor *pretest* dan *posttest* diuji dengan *paired sample t-test* pada taraf signifikansi 0,05, sedangkan asumsi normalitasnya diperiksa pada selisih skor dengan uji Shapiro-Wilk. Karena data berasal dari skala ordinal dan jumlah anak hanya 10, uji peringkat bertanda Wilcoxon digunakan sebagai pembanding. Besarnya perubahan dinyatakan dengan ukuran efek *dz*, yaitu rerata selisih dibagi simpangan baku selisih. Analisis yang sama diterapkan pada subskor Y1 sampai Y3. Uji *t* dijalankan dengan SPSS versi 27, sedangkan uji normalitas selisih, uji Wilcoxon, ukuran efek, dan analisis subskor dihitung dari data mentah pada Tabel 2.

3. Hasil

Tabel 2
Skor Pretest dan Posttest Kemampuan Menyusun Kalimat

Pretest							
No	Kode Anak	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Total
1	A1	2	2	2	2	2	10
2	A2	2	3	3	3	3	14
3	A3	3	3	3	3	3	15
4	A4	3	3	3	3	3	15
5	A5	2	2	2	2	3	11
6	A6	2	2	2	2	2	10
7	A7	2	2	2	3	2	11
8	A8	3	2	2	3	2	12
9	A9	3	3	3	3	2	14
10	A10	2	2	3	2	2	11
Total							123
Posttest							
No	Kode Anak	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Total
1	A1	3	3	2	3	3	14
2	A2	4	4	4	4	3	19
3	A3	4	4	4	4	4	20
4	A4	4	4	4	4	4	20
5	A5	3	4	3	3	4	17
6	A6	3	3	2	3	3	14
7	A7	3	3	3	3	3	15
8	A8	3	3	3	3	3	15

No	Kode Anak	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Total
9	A9	4	4	3	4	4	19
10	A10	3	4	3	4	3	17
Total							170

Keterangan. Y1 penyampaian gagasan secara runtut, Y2 penggunaan struktur kalimat yang lebih kompleks, Y3 penggunaan kosakata yang lebih luas, Y4 partisipasi dalam percakapan dua arah, dan Y5 pemahaman makna dalam komunikasi verbal. Skor maksimal setiap indikator 4 dan skor total maksimal 20.

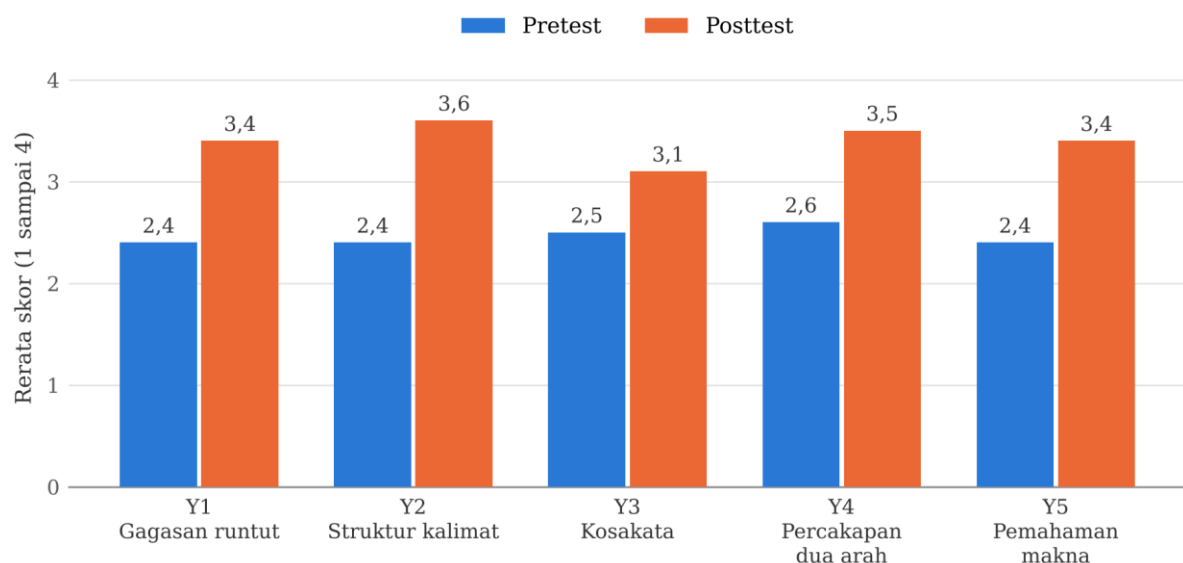
Jumlah skor *pretest* adalah 123 dengan rerata 12,30, setara dengan 61,5% skor maksimal dan termasuk kategori baik. Pada *posttest*, jumlah skor menjadi 170 dengan rerata 17,00, setara dengan 85% dan termasuk kategori sangat baik. Kenaikan ini dapat dinyatakan dengan dua cara. Terhadap skor maksimal, kemampuan anak naik 23,5 poin persentase, yaitu dari 61,5% menjadi 85%. Terhadap jumlah skor *pretest*, kenaikannya 38,21%. Artikel ini memakai kenaikan poin persentase terhadap skor maksimal sebagai acuan utama. Seluruh anak mengalami kenaikan skor, dengan besar kenaikan antara 3 dan 6 poin.

Tabel 3

Sebaran Kategori pada Setiap Indikator (n = 10)

Indikator	Pretest	Posttest
Y1 Gagasan runtut	MB 6, BSH 4 (rerata 2,4)	BSH 6, BSB 4 (rerata 3,4)
Y2 Struktur kalimat	MB 6, BSH 4 (rerata 2,4)	BSH 4, BSB 6 (rerata 3,6)
Y3 Kosakata	MB 5, BSH 5 (rerata 2,5)	MB 2, BSH 5, BSB 3 (rerata 3,1)
Y4 Percakapan dua arah	MB 4, BSH 6 (rerata 2,6)	BSH 5, BSB 5 (rerata 3,5)
Y5 Pemahaman makna	MB 6, BSH 4 (rerata 2,4)	BSH 6, BSB 4 (rerata 3,4)

Tabel 3 memperlihatkan bahwa pada *pretest* tidak ada anak yang mencapai kategori BSB pada indikator mana pun. Setelah perlakuan, kategori MB tidak lagi muncul pada empat indikator dan hanya tersisa pada indikator kosakata, yaitu pada anak A1 dan A6. Kenaikan rerata terbesar terjadi pada struktur kalimat, dari 2,4 menjadi 3,6, sedangkan kenaikan terkecil terjadi pada kosakata, dari 2,5 menjadi 3,1.



Gambar 1

Rerata Skor per Indikator pada Pretest dan Posttest

Gambar 1 memperjelas pola pada Tabel 3. Kelima indikator berangkat dari titik yang hampir sama pada *pretest*, yaitu rerata 2,4 sampai 2,6, tetapi kenaikannya tidak seragam. Struktur kalimat naik paling tinggi sebesar 1,2 poin, disusul keruntutan gagasan dan pemahaman makna masing-masing 1,0 poin, percakapan dua arah 0,9 poin, dan kosakata 0,6 poin.

Pada tingkat individu, besar kenaikan skor total juga bervariasi. Anak A5 dan A10 mengalami kenaikan terbesar, masing-masing 6 poin, sedangkan A8 mengalami kenaikan terkecil, yaitu 3 poin. Anak dengan skor *pretest* tertinggi, yaitu A3 dan A4, mencapai skor maksimal 20 pada *posttest*, sementara A1 dan A6 yang berangkat dari skor terendah tetap menjadi anak dengan skor terendah meskipun masing-masing naik 4 poin. Pola ini menunjukkan bahwa perlakuan menaikkan kemampuan seluruh anak tanpa mengubah urutan relatif kemampuan mereka secara berarti, sejalan dengan korelasi *pretest* dan *posttest* yang sangat tinggi ($r = 0,92$).

Tabel 4

Hasil Uji Normalitas, Uji Hipotesis, dan Ukuran Efek

Pengujian	Nilai	Keputusan
Shapiro-Wilk selisih skor total	$W = 0,911$; $p = 0,287$	Normal
Paired sample t-test skor total	$t(9) = 15,67$; $p < 0,001$	Signifikan
Rerata selisih skor total	4,70 (SD 0,95; IK 95% 4,02 sampai 5,38)	Naik
Wilcoxon signed rank skor total	$p = 0,002$	Signifikan
Ukuran efek skor total	$dz = 4,95$	Sangat besar
Paired sample t-test subskor Y1 sampai Y3	$t(9) = 11,22$; $p < 0,001$; $dz = 3,55$	Signifikan
Wilcoxon signed rank subskor Y1 sampai Y3	$p = 0,002$	Signifikan

Uji Shapiro-Wilk pada selisih skor menghasilkan $p = 0,287$, sehingga asumsi normalitas untuk uji t berpasangan terpenuhi. Uji homogenitas tidak dilakukan karena tidak relevan untuk data berpasangan. Uji t berpasangan menunjukkan bahwa rerata *posttest* ($M = 17,00$; $SD = 2,40$) lebih tinggi secara signifikan daripada rerata *pretest* ($M = 12,30$; $SD = 2,00$), $t(9) = 15,67$, $p < 0,001$, dengan rerata selisih 4,70 poin. Uji Wilcoxon memberikan kesimpulan yang sama ($p = 0,002$), sebab kesepuluh anak mengalami kenaikan skor.

Ukuran efek dz sebesar 4,95 tergolong sangat besar dan tidak lazim untuk intervensi delapan pertemuan. Angka ini sebagian besar terbentuk oleh simpangan baku selisih yang sangat kecil, karena semua anak naik dalam rentang yang sempit. Kemungkinan efek latihan dan bias penilai juga dapat ikut membesarkannya, sebagaimana dibahas pada bagian keterbatasan. Pada subskor tiga indikator inti, rerata naik dari 7,30 menjadi 10,10, $t(9) = 11,22$, $p < 0,001$, $dz = 3,55$, dan uji Wilcoxon juga signifikan ($p = 0,002$). Dengan demikian, terdapat peningkatan yang signifikan setelah penggunaan media video animasi, baik pada skor total maupun pada indikator yang paling langsung mengukur penyusunan kalimat.

4. Pembahasan

Secara keseluruhan, kemampuan menyusun kalimat anak meningkat secara signifikan setelah pembelajaran dengan media video animasi. Rerata naik dari 12,30 menjadi 17,00, setiap anak mengalami kenaikan, dan peningkatan juga tampak pada subskor tiga indikator inti. Karena desain tidak menyertakan kelompok kontrol, peningkatan ini dibaca sebagai perubahan yang menyertai perlakuan, bukan sebagai bukti tunggal bahwa media video animasi menjadi penyebabnya.

Satu hal yang perlu diluruskan adalah kategori skor *pretest*. Persentase 61,5% secara teknis termasuk kategori baik, tetapi angka tersebut tidak bertentangan dengan temuan awal bahwa kemampuan anak belum optimal. Kategori persentase dihitung terhadap skor maksimal, sedangkan rubrik perkembangan menunjukkan bahwa seluruh anak masih berada pada kategori MB atau BSH dan belum ada yang mencapai BSB pada indikator mana pun. Artinya, anak sudah mampu bercerita secara sederhana, tetapi masih memerlukan bantuan untuk menyusun kalimat yang runtut, lengkap, dan bervariasi. Ruang perkembangan inilah yang menjadi sasaran perlakuan.

Mekanisme yang mungkin menjelaskan peningkatan tersebut dapat dirunut dari teori pengodean ganda dan teori multimedia. Video animasi menghadirkan tokoh, tempat, gerakan, ekspresi, dan urutan peristiwa bersamaan dengan narasi dan dialog. Anak memperoleh dua jalur representasi untuk cerita yang sama, sehingga lebih mudah mengingat dan memanggil kembali isi cerita ketika diminta bercerita (Clark & Paivio, 1991; Mayer, 2020). Namun, penayangan saja tidak cukup. Roskos et al. (2020) menekankan bahwa multimedia baru mendukung pengalaman bahasa bila dipakai secara terarah, dan dalam penelitian ini setiap tayangan selalu diikuti tanya jawab serta kesempatan menceritakan kembali dengan bantuan yang dikurangi bertahap.

Pada indikator penyampaian gagasan secara runtut, enam anak berada pada kategori MB dan empat anak pada kategori BSH saat *pretest*. Setelah perlakuan, enam anak berada pada kategori BSH dan empat anak mencapai BSB. Pada awalnya anak masih membutuhkan bantuan untuk mengingat urutan kejadian dan memilih kata yang tepat. Setelah berulang kali mengamati rangkaian adegan dalam video, anak memiliki petunjuk visual untuk mengingat hubungan antarperistiwa, sehingga ketika bercerita anak tidak hanya mengandalkan ingatan verbal. Temuan ini sejalan dengan Pertiwi et al. (2023), yang melaporkan bahwa video animasi membantu anak memahami isi cerita lalu mengungkapkannya kembali secara lisan, serta dengan Wahyuni et al. (2025), yang menemukan dukungan video animasi terhadap kemampuan bercerita anak usia 5 sampai 6 tahun. Rangkaian adegan yang bergerak membantu anak mengikuti awal, tengah, dan akhir cerita sebelum menuangkannya ke dalam kalimat.

Perubahan terbesar terjadi pada indikator struktur kalimat. Saat *pretest*, enam anak masih memakai kalimat sederhana dua sampai tiga kata dan empat anak sudah memakai kalimat lengkap dengan beberapa unsur. Saat *posttest*, enam anak mampu memakai kalimat lengkap yang lebih kompleks. Dialog dan narasi dalam video memberi anak contoh pola kalimat yang beragam, yang kemudian ditiru, dimodifikasi, dan dipakai kembali ketika bercerita. Hal ini sejalan dengan Mayberry et al. (2024), yang menunjukkan bahwa struktur kalimat kompleks tumbuh dari pengalaman bahasa yang kaya. Kelebihan video animasi terletak pada konteks visualnya. Anak dapat melihat siapa melakukan apa ketika kalimat itu diucapkan, sehingga struktur kalimat tidak diterima secara abstrak.

Kenaikan terkecil terjadi pada indikator kosakata. Saat *pretest*, anak terbagi rata antara kategori MB dan BSH. Saat *posttest*, tiga anak mencapai BSB dan lima anak berada pada BSH, tetapi dua anak, yaitu A1 dan A6, tetap pada MB. Kedua anak ini juga memiliki skor total terendah, baik pada *pretest* maupun *posttest*. Keadaan ini menunjukkan bahwa delapan pertemuan mungkin belum cukup bagi anak dengan perbendaharaan kata awal yang paling terbatas, dan anak seperti ini kemungkinan memerlukan pengenalan kosakata yang lebih eksplisit sebelum dan sesudah tayangan. Secara umum, video animasi memperlihatkan objek, tokoh, tempat, dan aktivitas secara konkret bersamaan dengan penyebutannya dalam narasi, sehingga anak terbantu menghubungkan gambar dengan kata. Cindy dan Mavianti (2024) juga menemukan bahwa media gambar membantu anak mengenali objek, memperkaya kosakata, dan menyusun kalimat. Putri dan Ismet (2024) melaporkan peningkatan penguasaan kosakata melalui media animasi, meskipun penelitian tersebut menasar kosakata bahasa Inggris sehingga perbandingannya perlu dibaca dengan hati-hati.

Pada indikator partisipasi dalam percakapan dua arah, empat anak yang semula memberikan respons sangat terbatas tidak lagi berada pada kategori tersebut setelah perlakuan, dan lima anak aktif

berbicara serta terlibat dalam percakapan. Peningkatan ini lebih tepat dibaca sebagai bertambahnya kesempatan dan keberanian anak memproduksi kalimat dalam interaksi daripada sebagai penguasaan struktur kalimat itu sendiri. Pertanyaan tentang tokoh, peristiwa, dan pesan cerita mendorong anak mendengarkan, memahami maksud pertanyaan, lalu merumuskan jawaban dalam bentuk kalimat. Afifah et al. (2023) juga menemukan bahwa video animasi paling bermanfaat ketika dipadukan dengan aktivitas yang mendorong anak berbicara, dan Jusnidar et al. (2026) melaporkan hal serupa untuk ekspresi lisan anak usia 5 sampai 6 tahun. Manfaat media dalam penelitian ini karenanya tidak semata berasal dari animasinya, tetapi juga dari interaksi yang menyertainya.

Pada indikator pemahaman makna, enam anak saat *pretest* masih memahami sebagian makna dengan bantuan, sedangkan empat anak memahami makna pada sebagian situasi. Setelah perlakuan, enam anak memahami makna pada sebagian besar situasi dan empat anak mampu menangkap makna tersirat serta merespons dengan tepat. Visualisasi tokoh, ekspresi, tindakan, dan urutan kejadian memberi konteks yang memperjelas pesan cerita, sehingga anak dapat menghubungkan tindakan tokoh dengan pesan lalu mengungkapkannya dengan bahasa sendiri (Pertiwi et al., 2023). Seperti indikator percakapan, indikator ini lebih banyak menggambarkan pemahaman daripada penyusunan kalimat. Kesimpulan tentang kemampuan menyusun kalimat dalam penelitian ini karena itu terutama bersandar pada subskor tiga indikator inti, yang tetap menunjukkan peningkatan signifikan.

Arah temuan ini konsisten dengan penelitian terdahulu. Wahyuni et al. (2025) serta Siregar dan Listia (2026) melaporkan peningkatan kemampuan bercerita dan berbicara anak usia 5 sampai 6 tahun setelah penggunaan video atau film animasi, tetapi keduanya menilai kemampuan tersebut secara utuh. Penelitian ini menambahkan rincian bahwa peningkatan terjadi pada ketiga komponen inti penyusunan kalimat dengan besaran yang berbeda. Struktur kalimat dan keruntutan gagasan naik lebih tajam daripada kosakata, yang mengisyaratkan bahwa video animasi lebih cepat membantu anak mengorganisasi dan merangkai kalimat daripada menambah perbendaharaan kata.

Cara media digunakan tampaknya sama pentingnya dengan media itu sendiri. Bantuan peneliti dikurangi secara bertahap, mulai dari menyebutkan bagian cerita, kemudian bercerita dengan bantuan pertanyaan, hingga menceritakan kembali secara mandiri pada pertemuan kedelapan. Pola ini memberi anak pijakan yang cukup pada awal kegiatan lalu memindahkan tanggung jawab bercerita secara perlahan kepada anak. Roskos et al. (2020) menekankan bahwa media digital bagi anak kecil paling bermanfaat bila orang dewasa hadir untuk mengarahkan perhatian dan mengajak anak berbicara tentang apa yang dilihatnya, dan Afifah et al. (2023) menemukan hasil serupa ketika video animasi dipadukan dengan kegiatan *show and tell*. Guru yang ingin menerapkan media ini karena itu perlu merencanakan bukan hanya tayangannya, tetapi juga urutan pertanyaan dan tingkat bantuan pada setiap pertemuan.

Muatan cerita juga patut diperhatikan. Kisah Alkitab yang dipakai dalam penelitian ini memiliki alur sederhana, tokoh yang jelas, dan pesan moral yang eksplisit. Ciri tersebut memudahkan anak mengenali awal, tengah, dan akhir cerita serta menangkap pesan yang dapat dikaitkan dengan pengalaman sehari-hari, sehingga mendukung indikator keruntutan gagasan dan pemahaman makna. Di sisi lain, keakraban anak di taman kanak-kanak Kristen dengan kisah-kisah tersebut dapat membuat sebagian isi cerita sudah dikenal sebelum penelitian, yang memperkuat alasan untuk menafsirkan besarnya peningkatan secara hati-hati. Penelitian berikutnya dapat membandingkan cerita yang akrab dengan cerita baru untuk melihat seberapa besar peran keakraban tersebut.

Penelitian ini memiliki sejumlah keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam menafsirkan hasil. Pertama, desain tanpa kelompok kontrol tidak dapat memisahkan pengaruh perlakuan dari kematangan alami, kegiatan kelas lain, dan pengalaman bahasa di rumah selama tiga minggu penelitian. Kedua, anak dipilih karena kemampuannya dinilai belum optimal, sehingga sebagian kenaikan skor dapat berasal dari regresi ke rerata. Ketiga, cerita tes dan cerita perlakuan sama-sama bersumber dari kisah Alkitab, sehingga keakraban anak dengan cerita maupun dengan format menceritakan kembali dapat menimbulkan efek latihan. Keempat, penilaian dilakukan oleh satu penilai yang juga memberikan

perlakuan dan mengetahui tahap pengukuran, tanpa penilai kedua, sehingga bias penilai tidak dapat dikesampingkan. Ukuran efek yang sangat besar perlu dibaca dengan mempertimbangkan ketiga keterbatasan ini. Kelima, validitas isi hanya dinilai oleh dua validator untuk setiap perangkat, dan reliabilitas dihitung dari 10 anak. Terakhir, jumlah sampel yang kecil membuat hasil ini menggambarkan kelompok B2 di TK Kristen Siloam Kota Baru Kupang dan belum dapat digeneralisasikan.

Bagi guru, temuan ini menunjukkan bahwa video animasi dapat dipakai sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran bahasa, terutama untuk kegiatan menceritakan kembali. Media sebaiknya digunakan secara interaktif. Guru menyiapkan pertanyaan, memberi kesempatan anak mengamati dan menyimak, menjelaskan kosakata yang belum dikenal, lalu meminta anak mengungkapkan kembali isi cerita dengan bahasanya sendiri. Anak dengan kosakata awal yang paling terbatas memerlukan pendampingan kosakata yang lebih eksplisit, dan durasi serta kerumitan tayangan perlu disesuaikan dengan rentang perhatian anak.

Secara teoretis, hasil penelitian ini mendukung pandangan bahwa kemampuan menyusun kalimat berkembang melalui pengalaman bahasa yang kaya, bermakna, dan disertai kesempatan berbicara. Video animasi dapat menjadi salah satu bentuk lingkungan bahasa yang mempertemukan visualisasi, suara, cerita, dan interaksi, sehingga anak tidak hanya memperoleh contoh bahasa, tetapi juga konteks yang membuat bahasa lebih mudah dipahami dan digunakan.

5. Simpulan

Kemampuan menyusun kalimat anak usia 5 sampai 6 tahun di kelompok B2 TK Kristen Siloam Kota Baru Kupang meningkat secara signifikan setelah pembelajaran menggunakan media video animasi. Rerata skor naik dari 12,30 menjadi 17,00, atau dari 61,5% menjadi 85% skor maksimal, dan peningkatan juga terjadi pada subskor tiga indikator inti, yaitu keruntutan gagasan, struktur kalimat, dan kosakata. Temuan ini memberi makna bahwa video animasi paling bermanfaat bila tidak sekadar ditonton, melainkan dijadikan pijakan untuk tanya jawab dan menceritakan kembali dengan bantuan yang dikurangi bertahap. Kenaikan kosakata yang lebih kecil daripada komponen lain menandakan bahwa media ini perlu dilengkapi pengenalan kosakata yang eksplisit, terutama bagi anak dengan perbendaharaan kata terbatas. Guru disarankan memadukan video animasi dengan pertanyaan terarah dan kesempatan bercerita ulang secara rutin. Peneliti berikutnya disarankan menggunakan kelompok kontrol, cerita tes yang berbeda dari cerita perlakuan, rekaman tuturan yang dinilai dua penilai yang tidak mengetahui tahap pengukuran, serta sampel yang lebih besar.

6. Daftar Pustaka

- Adetokun, R. B., Omotayo, O. F., Omotayo, K., & Okanlawon, A. (2023). Promoting children's language learning through digital-based literacy. *EduLine: Journal of Education and Learning Innovation*, 3(1), 23–28. <https://doi.org/10.35877/454RI.eduline1452>
- Afifah, N., Rahayu, A. P., Veronica, N., & Abidin, R. (2023). Penggunaan TIK berbasis video animasi dengan metode show and tell pada perkembangan bahasa anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4107–4118. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.3659>
- Agustin, S. M., & Hartati, S. (2023). Pengaruh film animasi Cloud Bread terhadap perkembangan bahasa anak usia dini di Kota Padang. *JCE (Journal of Childhood Education)*, 7(1), 139–146.
- Aiken, L. R. (1985). Three coefficients for analyzing the reliability and validity of ratings. *Educational and Psychological Measurement*, 45(1), 131–142.
- Azizah, S., & Widyasari, C. (2023). Analisis kemampuan anak usia 4–5 tahun dalam menceritakan kembali buku cerita bergambar yang telah dibacakan. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3498–3508. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4255>

- Cindy, I., & Mavianti, M. (2024). Pengenalan bahasa Indonesia melalui metode berbentuk gambar pada anak 5–6 tahun. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 134–144. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i1.493>
- Clark, J. M., & Paivio, A. (1991). Dual coding theory and education. *Educational Psychology Review*, 3(3), 149–210.
- Fitri, A. S., Rusdiyani, I., & Sayekti, T. (2025). Pengembangan media animasi mobile learning untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(4), 961–971. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i4.6949>
- Inrawulan, I., Razak, A., Kurnia, R., Herlina, H., & Amal, A. (2025). Pengembangan media interaktif berbasis animasi dalam kurikulum sekolah untuk pengenalan huruf dan suku kata. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 41–54. <https://doi.org/10.37985/murhum.v6i2.1416>
- Jazilurrahman, Widat, F., Tohet, M., Murniati, & Nafi'ah, T. (2022). Implementasi metode bercerita dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3291–3299. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2095>
- Jusnidar, J., Saman, A., Amal, A., Herlina, H., & Hasmawati, H. (2026). Development of animated series-based learning media to stimulate oral expression skills in children aged 5–6 years. *Indonesian Journal of Early Childhood Educational Research*, 5(1), 146–161. <https://doi.org/10.31958/ijecer.v5i1.16835>
- Mardani, P. S. (2022). Penggunaan media animasi bergambar dalam mengembangkan keterampilan membaca permulaan anak usia dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 63–75. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v5i02.8778>
- Mayberry, R. I., Hatrak, M., Ilkbasaran, D., Cheng, Q., Huang, Y., & Hall, M. L. (2024). Impoverished language in early childhood affects the development of complex sentence structure. *Developmental Science*, 27(1), e13416. <https://doi.org/10.1111/desc.13416>
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Meutia, R., Saswita, R., Helnita, & Nasution, W. (2025). Pengaruh penggunaan media audio visual terhadap kemampuan menyimak pada anak usia 5–6 tahun kelompok B di TK Al-Kawanad Kota Banda Aceh. *Jurnal Metamorfosa*, 13(1), 1–15.
- Pertiwi, A. D., Kartika, W. I., Istiqomah, N., & Hidayah, A. M. (2023). Analisis video animasi dalam kemampuan bahasa daerah pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 6493–6504. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.4682>
- Putri, D. M., & Ismet, S. (2024). Pengaruh media animasi English Singing dalam pengenalan kosakata bahasa Inggris bagi anak usia dini. *Asian Journal of Early Childhood and Elementary Education*, 3(1), 15–24. <https://doi.org/10.58578/ajecee.v3i1.4478>
- Rahiem, M. D. H. (2021). Storytelling in early childhood education: Time to go digital. *International Journal of Child Care and Education Policy*, 15, Article 4. <https://doi.org/10.1186/s40723-021-00081-x>
- Roskos, K., Neuman, S. B., & Bus, A. G. (2020). Screens, apps, and digital books for young children: The promise of multimedia. *AERA Open*, 6(1). <https://doi.org/10.1177/2332858420901494>
- Schneider, S., Krieglstein, F., Beege, M., & Rey, G. D. (2023). Successful learning with whiteboard animations: A question of their procedural character or narrative embedding? *Heliyon*, 9(2), e13229.
- Shao, Y. L., & Shih, Y. H. (2024). The effects of interactive electronic picture books on young children's oral expression skills. *International Journal of Education and Practice*, 12(2), 312–323. <https://doi.org/10.18488/61.v12i2.3680>

- Sholikhah, N. A. M., Dewi, N. K., & Sholeha, V. (2021). Meningkatkan kemampuan berbicara melalui media pembelajaran audio visual pada anak usia 5–6 tahun. *Kumara Cendekia*, 9(1), 56–65. <https://doi.org/10.20961/kc.v9i1.47166>
- Siregar, H. H., & Listia, W. N. (2026). Pengaruh media film animasi terhadap kemampuan berbicara bahasa Indonesia anak usia 5–6 tahun. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 141–151. <https://journal.unilak.ac.id/index.php/paud-lectura/article/view/32606>
- Utami, L., Festiyed, Ilahi, D. P., Ratih, A., Yenti, E., & Lazulva. (2024). Analisis indeks Aiken untuk mengetahui validitas isi instrumen scientific habits of mind. *Journal of Research and Education Chemistry*, 6(1), 59–67. [https://doi.org/10.25299/jrec.2024.vol6\(1\).17430](https://doi.org/10.25299/jrec.2024.vol6(1).17430)
- Wahyuni, J., Yulsyofriend, Yaswinda, & Zulminiati. (2025). Pengaruh video animasi terhadap kemampuan bercerita anak usia 5–6 tahun. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 194–205. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v8i02.26776>