

## PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MEMBACA KOSA KATA UNTUK ANAK KETERLAMBATAN BICARA PADA PAUD ANAK CERIA

**Ariq Fernanda Atalantha, Rahmat Kurniawan, Poerbaningtyas E**

Desain Komunikasi Visuai, STIKI Malang, Indonesia

\*Correspondence author: Rahmat Kurniawan, rahmat@stiki.ac.id, Malang, Indonesia

**Abstrak.** Penelitian ini membahas terdapat anak speech delay (keterlabatan bicara) pada PAUD Anak Ceria berusia 3-5 tahun. Para guru sudah melakukan sesi stimulasi namun anak masih tidak bisa fokus karena dilakukan secara berulang-ulang yang membuat anak jenuh, sehingga memerlukan dampingan guru dalam waktu yang lama. Maka diperlukannya sebuah media motion graphics yang menampilkan visual, warna, objek gerak, dan audio yang bisa menjadi daya tarik dan menyampaikan informasi yang bisa dicerna oleh anak. Jenis penelitian ini penelitian kualitatif dengan menggunakan analisis 5w+1h dan untuk memperoleh data menggunakan teknik wawancara kepada guru, observasi ke PAUD tersebut dan studi pustaka. Untuk perancangannya menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang dimulai dari concept, design, material collecting, assembly, testing (alpha beta), dan distribution.

**Keywords:** motion graphics, kosa kata, speech delay, media pembelajaran, anak paud

**Abstrack.** This study discusses the presence of speech delay at PAUD Anak Ceria aged 3-5 years old. The teachers have conducted stimulation sessions but the children still cannot focus because it is done repeatedly which makes the children bored, so they need teacher assistance for a long time. So they need a motion graphics that displays visuals, colors, motion objects, and audio that can be attractive and convey information that can be digested by children. This type of research is a qualitative research using 5w+1h analysis and to obtain data using interviews with teachers, observations to the PAUD and literature study. For the design, it uses the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method which starts from concept, design, collecting material, assembly, testing (alpha beta), and distribution.

**Keywords:** motion graphics, kosa kata, speech delay, media pembelajaran, anak paud

## Pendahuluan

### Latar Belakang

Keterlambatan berbicara merupakan bagian salah satu penyebab gangguan perkembangan pada anak yang sering dijumpai. Dapat dikatakan terlambat bicara ketika anak belum bisa mengucapkan kosa kata menginjak usia dua tahun dan apabila perkembangan kosa kata anak berbeda dengan tingkat perkembangan kosa kata anak lain seusianya, sehingga anak akan kesulitan dalam berinteraksi (Hurlock, 2010). Hal yang menunjukkan keterlambatan bicara pada anak yaitu kurangnya jumlah kosa kata yang dikuasai dibanding dengan anak yang lain

seumurnya, kesulitan penyesuaian psikososial, dan cara pengucapannya yang jelas atau terbata-bata.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada guru, paud Anak Ceria terdapat beberapa anak yang berkebutuhan khusus, khususnya pada anak yang mengalami gangguan *speech delay* atau keterlambatan berbicara berumur 3-5 tahun. Pada proses belajar di paud terdapat masalah berkomunikasi, yaitu anak tidak dapat mengungkapkan kosakata sederhana dan kesulitan berbicara. Dengan adanya hambatan berkomunikasi dapat membuat anak merasa tidak disenangi oleh teman-temannya karena takut diejek, tidak punya keberanian untuk bertindak, dan tidak percaya diri. Dalam kondisi seperti ini sangat berpengaruh pada perkembangan kepribadiannya dikemudian hari dan juga sebagai alat komunikasi karena bicara adalah sarana komunikasi yang sangat penting yang sering digunakan sehari-hari.

Biasanya ada sesi waktu untuk anak *speech delay* dengan melakukan stimulasi bicara mengulang kosakata sederhana secara lisan disertai dengan buku cerita, poster alfabet dilengkapi gambar statis, dan kartu baca. Anak masih tidak fokus mengikuti ajaran guru karena pengajaran yang dilakukan dengan lisan dan berulang-ulang yang membuat anak mudah teralihkan fokusnya disertai dengan media cetak yang sulit dimengerti oleh anak *speech delay* seperti cara mengucapkan kata sehingga memerlukan dampingan guru dalam waktu lama. Para guru menyatakan materi pembelajarannya sama dengan anak reguler, tetapi khusus untuk anak *speech delay* menggunakan media pembelajaran berbentuk visual yang lebih mengedepankan pengucapan kata, pendengaran, dan visual agar membuat anak semangat untuk belajar.

Karakteristik anak dipaud yaitu sudah dapat menggunakan gawai dari orang tua untuk hiburan melalui aplikasi Youtube. Setelah diketahui permasalahannya, maka diperlukan sebuah media audio visual seperti *motion graphics* sebagai salah satu media pembelajaran berisikan gambar, teks, dan audio yang membantu anak untuk belajar kosakata sederhana yang mudah diikuti dan disesuaikan dengan kebutuhan anak *speech delay*, juga disertai guru pendamping untuk membenarkan pengucapan kosakata anak dan dibantu dengan kartu baca untuk membantu daya ingat anak yang juga pernah digunakan sebelumnya. *Motion graphics* yaitu tampilan dengan penggabungan grafis, animasi, dan audio. *Motion graphics* digunakan untuk menyampaikan pembelajaran atau menyampaikan pesan, iklan layanan masyarakat, presentasi portofolio, opening film, profil perusahaan, dan keperluan multimedia lain.

Proses belajar dan penyampaian informasi agar menjadi lebih mudah untuk dipahami anak *speech delay* dengan audio visual seperti *motion graphics*, karena media *motion graphics* memiliki visual, warna, dan objek gambar gerak yang menjadikan daya tarik tersendiri bagi anak. Media *motion graphics* juga dapat membantu rangsang kedua indera yaitu penglihatan dan pendengaran yang bekerja dalam waktu bersamaan, dapat digunakan berulang-ulang, dan dapat mencerna informasi yang disampaikan. Berdasarkan dari latar belakang diatas, penulis akan meneliti "Perancangan Media Pembelajaran Membaca Kosakata untuk Anak Keterlambatan Bicara pada Paud Anak Ceria".

### Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *motion graphics* sebagai media pembelajaran kosakata sederhana untuk anak *speech delay* pada Paud Anak Ceria ?

### Batasan Masalah

Dari rumusan masalah di atas penulis membatasi permasalahan yang akan dibahas sebagai berikut :

1. *Motion graphics* ini peruntukan kepada anak *speech delay* usia 3-5 tahun.
2. Model perancangan yang akan digunakan adalah model *Multimedia Development Life Cycle*.
3. Durasi *motion graphics* kurang lebih selama 10:21 menit.



4. *Software* yang digunakan untuk perancangan *motion graphics* adalah *Adobe After Effect*, *Adobe Illustrator*, dan *Adobe Media Encoder*.
5. Media pendukung dari perancangan ini adalah media *flash card* atau kartu baca.
6. *Motion graphics* akan ditayangkan menggunakan gawai, laptop, dan di kirim ke situs *Youtube*.

### Tinjauan Pustaka

Penulis telah mengumpulkan jurnal *literature* sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian penulis. Penelitian yang berjudul “Perancangan Animasi Media Bantu Belajar PKN Memahami Mental Kepribagian Warga Negara Menggunakan *Motion Graphic*”. Dalam penelitian menjelaskan siswa-siswi tunarungu memiliki keterbatasan pemahaman kata atau kalimat dalam penyampaian materi hak dan kewajiban warga negara hanya dengan ceramah, maka dari permasalahan itu dihasilkan sebuah media pembelajaran *motion graphics* tentang memahami makna pada materi hak dan kewajiban (Tarwoto dan Sudaryanto, 2017).

Persamaan penelitian tersebut yaitu menggunakan penelitian kualitatif dengan wawancara, observasi, studi pustaka, dan menggunakan pengujian alpha & beta. Perbedaan dari penelitian tersebut yaitu model perancangan yang digunakan yaitu metode pengembangan sistem (tahap pra produksi, produksi, pasca produksi).



**Gambar 12** Tahapan *motion graphics* makna hak dan kewajiban (sumber: Jurnal Tarwoto dan Eko Sudaryanto)

Selanjutnya, penelitian yang berjudul “Perancangan *Motion Graphic* Edukasi Diet Untuk Anak Berkebutuhan Khusus (Autisme)”. Penelitian tersebut diketahui penderita autisme memiliki gangguan produksi enzim pencernaan yang dapat terganggunya persepsi, kognisi, emosi dan perilaku. Orang tua dari anak autis masih ada yang belum tahu tentang makanan yang tidak boleh dikonsumsi, Sehingga perlu adanya edukasi yang dilakukan secara berulang-ulang berupa *motion graphic*. (Affandi, 2020).

Persamaan pada penelitian ini memakai metode kualitatif dengan studi pustaka, sedangkan perbedaan pada penelitian ini menggunakan analisis SWOT, mengumpulkan data dengan kuisioner, dan perancangan dengan metode pengembangan sistem (tahap pra produksi, produksi, pasca produksi).



Gambar 13 Tampilan motion graphics diet untuk anak autis (sumber: Jurnal Mahmudatin Affandi)

Selanjutnya penelitian yang berjudul “Perancangan Video Tutorial Untuk Anak Abk di PAUD Terpadu Inklusi Istiqamah *Islamic School* Surau Kamba”. Dalam penelitian terdapat anak berkebutuhan khusus yang sulit memahami materi dari yang guru ajarkan dan kurangnya media belajar yang digunakan. Sehingga diciptakanlah sebuah media seperti video tutorial yang membantu guru dan siswa agar proses belajar terlaksana dengan baik (Wendri, 2020).

Persamaan dari penelitian ini model perancangan menggunakan *Multimedia Development Life Cycle*. Perbedaan dari penelitian ini memakai metode *Research and Development* dan uji produk yang digunakan adalah uji validitas, uji pratikalitas dan uji efektivitas.



Gambar 14 Tampilan motion graphics tema mengenal kendaraan (sumber: Jurnal Wendri)

## Metode

Untuk perancangan penulis menggunakan konsep model *Multimedia Development Life Cycle*, karena metode Luther-Sutopo dikembangkan secara sistematis dimulai dari tahap konsep, tahap desain, tahap mengumpulkan aset material, tahap assembly atau pembuatan motion graphics, tahap pengujian, dan tahap distribusi. Penelitian ini akan dilaksanakan di PAUD Anak Ceria yang berada di kota Banjar Baru, Kalimantan Selatan. Penelitian dilaksanakan pada bulan Agustus 2020 sampai dengan bulan Oktober tahun 2021. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi dan wawancara. Sedangkan untuk metode analisis data menggunakan 5W+1H (*What, When, Where, Why, Who, dan How*). Metode ini berguna menentukan dan berfokus pada permasalahan. Setelah mengumpulkan data wawancara dan

observasi, maka akan diambil poin-poin penting pada pernyataan masalah dan berdasarkan kebutuhan.

## Hasil dan Pembahasan

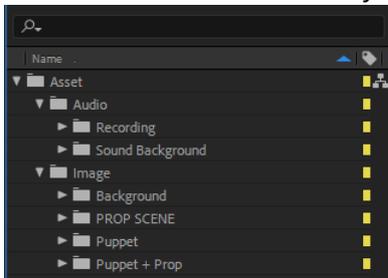
Hasil implementasi ini akan dibuat kedalam produksi *motion graphics* setelah menentukan konsep, membuat *storyboard*, dan aset material yang sudah dibuat & dikumpulkan.

### Assembly (Produksi)

Pada tahap ini dilakukan pembuatan *motion graphics* menggunakan software *Adobe After Effect* yang disesuaikan pada *storyboard*.

### Importing

Pada tahap ini akan memasukan *file* aset material seperti *audio* dan aset gambar yang telah dibuat kedalam *Adobe After Effect* untuk dibuat *motion graphics*.

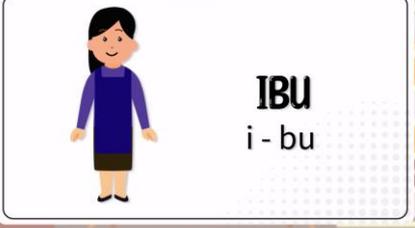


Gambar 7 Tampilan folder audio dan aset gambar di Adobe After Effect

### Implementasi Scene

Pada tahap ini mengacu beragam sumber aset material seperti gambar, teks, dan suara akan digabungkan menjadi 1 *scene* dan diatur letak bagiannya sesuai dengan *storyboard*.

| Storyboard   | Implementasi Scene   |
|--|--|
| <p>Scene 1</p> <p style="text-align: center;"><b>Anggota<br/>Keluarga</b></p>                      |  |
| <p>Scene 2</p>  |  |

|   |   |
|---|---|
| <p>Scene 3</p>  <p><b>Ayah</b><br/>A-yah</p>     |  <p><b>AYAH</b><br/>a - yah</p>     |
| <p>Scene 4</p>                                   |  <p>Bekerja Di Kantor</p>           |
| <p>Scene 5</p>  <p><b>Ibu</b><br/>I-bu</p>      |  <p><b>IBU</b><br/>i - bu</p>      |
| <p>Scene 6</p>                                 |  <p>Memasak Di Dapur</p>          |
| <p>Scene 7</p>  <p><b>Kakak</b><br/>Ka-kak</p> |  <p><b>KAKAK</b><br/>ka - kak</p> |
| <p>Scene 8</p>                                 |  <p>suka membaca BUKU</p>         |

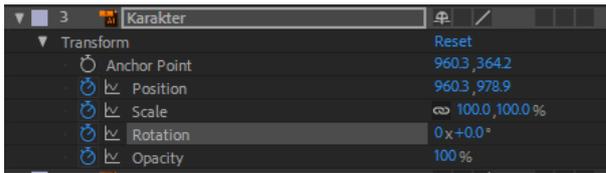
|   |  |
|---|--|
| <p>Scene 9</p>  <p><b>Adik</b><br/>A-dik</p>   |  <p><b>ADIK</b><br/>a - dik</p>   |
| <p>Scene 10</p>    |  <p>suka Bermain Boneka</p>  |
| <p>Scene 11</p>  <p><b>Kakek</b><br/>Ka-kek</p>  <p><b>Nenek</b><br/>Ne-nek</p> |  <p><b>KAKEK</b><br/>ka - kek</p>  <p><b>NENEK</b><br/>ne - nek</p> |
| <p>Scene 12</p>    |  <p>senang merawat cucu mereka</p>   |
| <p>Scene 13</p> <p><b>Yuk mengingat kembali</b></p>    | <p><b>YUK</b><br/><b>MENINGAT KEMBALI</b></p>    |
| <p>Scene 14</p>  <p><b>AYAH</b></p> <p><b>KAKAK</b></p> <p><b>KAKAK</b></p>  |  <p>Bekerja di kantor</p> <p><b>KAKAK</b></p> <p><b>KAKEK</b></p> <p><b>AYAH</b></p>  |

|  |  |
|--|--|
| <p><b>Scene 15</b></p>  <div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"><b>ADIK</b></div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"><b>IBU</b></div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px;"><b>NENEK</b></div> </div>   |  <div style="text-align: center; margin-bottom: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; display: inline-block;">Memasak Di Dapur</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; width: 100%;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"><b>ADIK</b></div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"><b>IBU</b></div> </div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin: 0 auto; width: 60%;"><b>NENEK</b></div>  |
| <p><b>Scene 16</b></p>  <div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"><b>ADIK</b></div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"><b>KAKAK</b></div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px;"><b>NENEK</b></div> </div>   |  <div style="text-align: center; margin-bottom: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; display: inline-block;">senang membaca BUKU</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; width: 100%;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"><b>ADIK</b></div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"><b>KAKAK</b></div> </div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin: 0 auto; width: 60%;"><b>NENEK</b></div>   |
| <p><b>Scene 17</b></p>  <div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"><b>IBU</b></div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"><b>KAKAK</b></div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px;"><b>ADIK</b></div> </div>  |  <div style="text-align: center; margin-bottom: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; display: inline-block;">senang Bermain Boneka</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; width: 100%;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"><b>IBU</b></div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"><b>KAKAK</b></div> </div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin: 0 auto; width: 60%;"><b>ADIK</b></div>  |
| <p><b>Scene 18</b></p>  <div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"><b>KAKEK &amp; NENEK</b></div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"><b>KAKAK &amp; ADIK</b></div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px;"><b>AYAH &amp; IBU</b></div> </div>  |  <div style="text-align: center; margin-bottom: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; display: inline-block;">senang merawat cucu mereka</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; width: 100%;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"><b>KAKEK &amp; NENEK</b></div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"><b>KAKAK &amp; ADIK</b></div> </div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin: 0 auto; width: 60%;"><b>AYAH &amp; IBU</b></div> |
| <p><b>Scene 19</b></p> <div style="display: flex; flex-wrap: wrap; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center; margin: 5px;">  <p><b>Ayah</b><br/>A-yah</p> </div> <div style="text-align: center; margin: 5px;">  <p><b>Ibu</b><br/>I-bu</p> </div> <div style="text-align: center; margin: 5px;">  <p><b>Kakak</b><br/>Ka-kak</p> </div> <div style="text-align: center; margin: 5px;">  <p><b>Adik</b><br/>A-dik</p> </div> </div> |    |

Tabel 2 Implementasi dari storyboard ke dalam scene motion graphics

### Animasi

Selanjutnya akan dibuat kedalam animasi ke setiap scene dengan menggunakan transformasi (*scale, opacity, position, & rotation*) untuk membuat gerakan animasi, menambahkan transisi setiap scene.



Gambar 8 Tampilan folder audio dan aset gambar di Adobe After Effect

### Komposisi

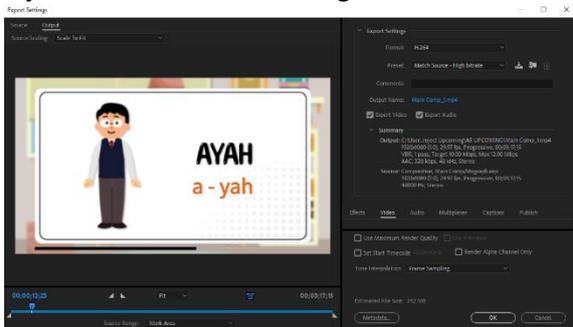
Setelah animasi selesai dibuat, maka setiap *scene* yang sudah dianimasikan akan digabungkan menjadi satu kumpulan semua *scene* dengan menambahkan suara *audio* pengejaan kosa kata & musik *background* yang nantinya akan render kedalam sebuah video.



Gambar 9 Tampilan komposisi di Adobe After Effect

### Rendering

Selanjutnya dilakukan tahap *rendering* yang akan dijadikan sebuah video dengan menggunakan *Adobe Media Encoder*. Format yang digunakan untuk *render* adalah H.264 untuk dijadikan kedalam MP4 dengan resolusi 1920 x 1020 px.



Gambar 10 Tampilan pengaturan render di Adobe Media Encoder

### Testing (Uji Coba)

Tahap pengujian alpha & beta, hasil data yang diperoleh akan dianalisis untuk mengetahui apakah *motion graphics* yang dibuat sudah layak atau tidak. Untuk mengetahui hasil data dari kuisioner, peneliti menggunakan metode skala *Likert* untuk mengukur tanggapan responden. Berikut langkah untuk mencari jawaban responden dengan menggunakan skala *Likert*.

1. Menentukan interval atau interpretasi persen untuk mengetahui penilaian :

$$\text{Interval} = 100 / \text{Jumlah skor (Likert)}$$

2. Menentukan total skor jawaban responden :

$$\text{Total skor} = \text{Total responden yang memilih} \times \text{Skor (Likert)}$$

3. Menentukan skor tertinggi (Y) :

$$Y = \text{Skor tertinggi (Likert)} \times \text{Jumlah responden}$$

4. Menentukan index dalam bentuk persen :

$$\text{Rumus Index \%} = \text{Total Skor} / Y \times 100$$

**α. Pengujian Alpha**

Bertujuan untuk mengevaluasi kualitas produk yang telah dibuat dan pengujian ini dilakukan oleh ahli informasi menilai dari segi materi atau informasi, sedangkan ahli media menilai dari segi tampilan *motion graphics* (ilustrasi, warna, tulisan, animasi, & *audio*) dengan menggunakan kuesioner. Data hasil pengujian alpha terdiri dari ahli informasi (5 guru paud) & ahli media (2 guru paud dan 1 dosen dkv). Untuk pengujian alpha terdapat lima pilihan jawaban dengan skor masing-masing.

|                            |              |
|----------------------------|--------------|
| Sangat Kurang              | 0% - 19,99%  |
| Kurang                     | 20% - 39,99% |
| Cukup                      | 40% - 59,99% |
| Baik / Jelas               | 60 - 79,99%  |
| Sangat Baik / Sangat Jelas | 80 - 100%    |

**Tabel 3** Kriteria interpretasi untuk untuk pengujian alpha

• **Ahli Informasi**

| Jawaban       | Skor |
|---------------|------|
| Sangat Baik   | 5    |
| Baik          | 4    |
| Cukup         | 3    |
| Kurang        | 2    |
| Sangat Kurang | 1    |

**Tabel 4** Skor Likert untuk pengujian alpha dari ahli informasi

| Penilaian                   | Pertanyaan   | Sangat Baik | Baik | Cukup | Kurang | Sangat Kurang |
|-----------------------------|--|-------------|------|-------|--------|---------------|
| Kesesuaian informasi & tema | Apakah informasi yang disampaikan mengenai tema "Anggota Keluarga" kepada anak speech delay sudah baik ? | 1           | 4    | -     | -      | -             |
|                             | Apakah kesesuaian tema "Anggota Keluarga" kepada anak speech delay sudah baik ?                          | -           | 5    | -     | -      | -             |
|                             | Apakah motion graphics ini sudah membantu anak untuk belajar kosa kata sederhana dengan baik ?           | 3           | 2    | -     | -      | -             |

**Tabel 5** Hasil dari pengujian alpha dari ahli informasi

**Total skor** = Total responden yang memilih jawaban dari keseluruhan soal x Skor (*Likert*)

|                   |        |   |           |
|-------------------|--------|---|-----------|
| Sangat Baik       | 4 x 5  | = | 20        |
| Baik              | 11 x 4 | = | 44        |
| Cukup             | 0 x 3  | = | 0         |
| Kurang Baik       | 0 x 2  | = | 0         |
| Sangat Kurang     | 0 x 1  | = | 0         |
| <b>Total Skor</b> |        |   | <b>64</b> |



$$\begin{aligned}
 Y &= \text{Skor tertinggi (Likert)} \times \text{Jumlah responden [setiap soal]} \\
 &= 5 \times 15 \\
 &= 75
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Rumus Index \%} &= \text{Total Skor} / Y \times 100 \\
 &= 64 / 75 \times 100 \\
 &= 85,3 \% \text{ (Sangat Baik)}
 \end{aligned}$$

Dari hasil diatas, data yang didapat persentase penilaian sebesar 85,3 % termasuk dalam kategori “Sangat Baik” & terdapat masukan dari ahli informasi yaitu dengan menambahkan pertanyaan diakhir materi untuk membuat anak mengingat kembali nama-nama anggota keluarga.

- **Ahli Media**

| Jawaban       | Skor |
|---------------|------|
| Sangat Jelas  | 5    |
| Jelas         | 4    |
| Cukup         | 3    |
| Kurang        | 2    |
| Sangat Kurang | 1    |

**Tabel 6** Skor Likert untuk pengujian alpha dari ahli media

| Penilaian                    | Pertanyaan   | Sangat Jelas | Jelas | Cukup | Kurang | Sangat Kurang |
|------------------------------|--|--------------|-------|-------|--------|---------------|
| Tampilan Visual              | Tampilan visual seperti desain, font, & warna yang diberikan sudah jelas ? | -            | 3     | -     | -      | -             |
|                              | Animasi dalam motion graphics ini sudah jelas ?                            | 1            | 2     | -     | -      | -             |
|                              | Pemilihan gambar background dalam motion graphics sudah jelas ?            | 2            | 1     | -     | -      | -             |
| Penilaian audio & voice over | Suara voice over sudah jelas ?   | 1            | 2     | -     | -      | -             |
|                              | Pemilihan audio background sudah jelas ?                                   | -            | 3     | -     | -      | -             |
|                              | Keseimbangan suara audio latar belakang & voice over sudah jelas ?         | 1            | 2     | -     | -      | -             |

**Tabel 7** Hasil dari pengujian alpha dari ahli media

**Total skor** = Total responden yang memilih x Skor (Likert)

|                   |        |   |           |
|-------------------|--------|---|-----------|
| Sangat Baik       | 5 x 5  | = | 20        |
| Baik              | 13 x 4 | = | 44        |
| Cukup             | 0 x 3  | = | 0         |
| Kurang Baik       | 0 x 2  | = | 0         |
| Sangat Kurang     | 0 x 1  | = | 0         |
| <b>Total Skor</b> |        |   | <b>77</b> |

$$\begin{aligned}
 Y &= \text{Skor tertinggi (Likert)} \times \text{Jumlah responden} \\
 &= 5 \times 18 \\
 &= 90
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Rumus Index \%} &= \text{Total Skor} / Y \times 100 \\
 &= 77 / 90 \times 100 \\
 &= 85,5 \% \text{ (Sangat Jelas)}
 \end{aligned}$$

Dari tabel diatas, data yang didapat persentase penilaian sebesar 85,5 % termasuk dalam kategori “Sangat Jelas” & terdapat masukan dari ahli media yaitu memberikan sesi penjeadaan pada setiap pengejaan anggota untuk dapat membimbing anak mengucapkan kata yang ditampilkan.

### b. Pengujian Beta

Data hasil pengujian beta melibatkan 5 murid secara langsung yang dilakukan oleh guru dengan cara mengarahkan murid ke tampilan *motion graphics* dengan guru pendamping sambil melakukan stimulasi bicara, lalu guru akan menilai perkembangan murid. Untuk pengujian beta terdapat empat pilihan jawaban dengan skor masing-masing.

|                           |              |
|---------------------------|--------------|
| Belum Berkembang          | 0% - 24,99%  |
| Mulai Berkembang          | 25% - 49,99% |
| Berkembang Sesuai Harapan | 50% - 74,99% |
| Berkembang Sangat Baik    | 75% - 100%   |

**Tabel 8** Kriteria interpretasi untuk untuk pengujian beta

| Jawaban                   | Skor |
|---------------------------|------|
| Berkembang Sangat Baik    | 4    |
| Berkembang Sesuai Harapan | 3    |
| Mulai Berkembang          | 2    |
| Belum Berkembang          | 1    |

**Tabel 9** Skor Likert untuk pengujian beta

| Penilaian  | Pertanyaan                                | Berkembang Sangat Baik | Berkembang Sesuai Harapan | Mulai Berkembang | Belum Berkembang |
|--|---|------------------------|---------------------------|------------------|------------------|
| Perkembangan anak pada pengenalan anggota keluarga | Apakah anak bisa menyebutkan kata ayah ?  | 1                      | 3                         | 1                | -                |
|  | Apakah anak bisa menyebutkan kata ibu ?   | 2                      | 3                         | -                | -                |
|  | Apakah anak bisa menyebutkan kata kakak ? | 1                      | 3                         | 1                | -                |
|  | Apakah anak bisa menyebutkan kata adik ?  | -                      | 3                         | 2                | -                |



|  |   |   |   |   |   |
|--|---|---|---|---|---|
|  | Apakah anak bisa menyebutkan kata kakek ? | - | 3 | 1 | 1 |
|  | Apakah anak bisa menyebutkan kata nenek ? | - | 3 | 1 | 1 |

**Tabel 10** Hasil dari pengujian alpha dari ahli media

**Total skor** = Total responden yang memilih x Skor (*Likert*)

|                           |        |   |           |
|---------------------------|--------|---|-----------|
| Berkembang Sangat Baik    | 4 x 4  | = | 16        |
| Berkembang Sesuai Harapan | 18 x 3 | = | 54        |
| Mulai Berkembang          | 6 x 2  | = | 12        |
| Belum Berkembang          | 2 x 1  | = | 2         |
| <b>Total Skor</b>         |        |   | <b>84</b> |

$$\begin{aligned}
 Y &= \text{Skor tertinggi (Likert) x Jumlah responden} \\
 &= 4 \times 30 \\
 &= 120
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Rumus Index \%} &= \text{Total Skor} / Y \times 100 \\
 &= 84 / 120 \times 100 \\
 &= 70 \% \text{ (Berkembang Sesuai Harapan)}
 \end{aligned}$$

Dari tabel diatas, data yang didapat persentase penilaian sebesar 70 % termasuk dalam kategori “Berkembang Sesuai Harapan” yang menyatakan bahwa *motion graphics* ini sudah memberikan informasi yang bisa dimengerti oleh anak *speech delay*.

### *Distribution (Distribusi)*

Pada tahap ini *motion graphics* akan diberikan kepada PAUD Anak Ceria untuk dipelajari oleh anak *speech delay* dengan format video MP4 dan juga disebarakan secara *online* melalui situs *youtube* pada channel PAUD Anak Ceria.



Gambar 11 Tampilan motion graphics di situs Youtube

## Conclusion

Berdasarkan hasil dari perancangan *motion graphics* kepada anak *speech delay* dibuat secara bertahap dari pembuatan konsep, pembuatan desain, pengumpulan aset material, pembuatan *motion graphics*, tahap pengujian, dan distribusi. Konsep dari *motion graphics* ini

ditujukan kepada anak *speech delay* yang lebih menampilkan visual, teks, dan suara pengejaan kosakata yang bisa membantu anak untuk belajar bicara, lalu juga menggunakan kartu baca sebagai media pendukung pembelajaran, dan untuk materinya disesuaikan dengan kurikulum paud yaitu dengan tema mengenal anggota keluarga.

Hasil pengujian yang telah dilakukan pada pengujian alpha dikategorikan “Sangat Baik” dengan nilai 85,3 % dari ahli informasi, “Sangat Jelas” nilai 85,5 % dari ahli media, dan pada pengujian beta yang dilakukan dipaud dengan anak *speech delay* dikategorikan “Berkembang Sesuai Harapan” dengan nilai 70 % yang menyatakan media *motion graphics* ini sudah memberikan informasi yang bisa dimengerti oleh anak *speech delay*.

### Saran

Penelitian ini dalam tahap perancangannya, peneliti mendapat banyak masukan dari dosen pembimbing dan para guru seperti penambahan jeda waktu setiap nama-nama anggota keluarga untuk membimbing anak untuk latihan mengucapkan kosakata dan diakhir pengucapan kosakata diberi soal pengingat untuk membuat anak mengingat kembali kosakata yang telah dipelajari. Oleh karena itu, peneliti berharap *motion graphics* ini dapat digunakan sebaik-baiknya.

### Daftar Pustaka

- Affandi, Mahmudatin. 2020. “Perancangan *Motion Graphic* Edukasi Diet untuk Anak Berkebutuhan Khusus (Autisme)”. Hlm. 5-14.
- Aprianto, Heki dan Alan Saputro. 2019. *Motion Graphic* "Akhlak" Sebagai Media Edukasi Penyimpangan Perilaku Sosial Pada Remaja. *Jurnal Bahasa Rupa* 3 No.1 Hlm. 60-67.
- Fariz, dan Yanto. 2017. Perancangan Perangkat Lunak Pengenalan Gerakan Shalat Berbasis *Augmented Reality*. *Jurnal TISI* 1 No. 1. Hlm. 26-38.
- Febriansyah, Ahmad. 2016. Implementasi *Motion Graphics* dengan Menggunakan *Adobe After Effect* pada Pembuatan Iklan Ramone Cafe. *Naskah Publikasi*. Hlm. 2-4.
- Febrianto, Jasson dan Mila. 2015. Pemodelan Media Pembelajaran untuk Anak TK Berbasis Animasi 3D dengan Memanfaatkan *Game Logic*. Artikel Ilmiah. Hlm. 14-15.
- Hasanudin, A. 2011. Pengertian Kosakata & jenis-jenisnya. online, (<https://hasan2u.blogspot.com/2011/03/jenis-jenis-kosa-kata.html>), diakses 15 Juli 2021.
- IDS. 2014. 12 Prinsip Animasi Menurut *Animator* Profesional. online, (<https://idseducation.com/12-prinsip-animasi-menurut-animator-profesional/>), diakses 26 September 2020.
- Juwita, Ratna. 2017. Pembuatan *Motion Graphic* Sebagai Media Pembelajaran Untuk Pengenalan Tata Surya Pada PT. Penerbit Erlangga. *Journal of Information Technology and Computer Science* 2 no. 3. Hlm. 1-7.
- Kurniawan, A. 2020. Pengertian Tipografi dan Menurut Para Ahli. online, (<https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-tipografi/>), diakses 04 Oktober 2020.
- Putra, Komariah, dan Hajar. 2017. Perancangan *Animated Motion Graphic* Sebagai Media Alternatif Pembelajaran Anak Tunagrahita. *E-Proceeding of Art & Design* (3). Hlm. 634-643.



- Reno, Siahaan, dan Alfian. 2018. Implementasi *Motion* Grafis Video Animasi 2D Untuk Pengenalan Nirmana. *Journal of Digital Education, Communication, and Arts (Deca)*. 1 No. 2. Hlm. 113-122.
- Sari, Ega Maretha. 2018. Pengembangan Media Video Animasi *Motion Graphic* Pada Mata Pelajaran Sejarah Materi Pokok Indonesia Zaman Praaksara Di Sma Negeri 4 Sidoarjo. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*. 9 No.1. Hlm. 2-5.
- Saropi, Riwinoto. 2019. Pembuatan 3D *Motion Graphic* Objek Wisata Tanjungriau Fisherism Menggunakan Aspek *Spatial, Temporal, Live Action*, dan *Typography*. *Journal of Applied Multimedia and Networking (JAMN)*. 3 No.2. Hlm. 1-13.
- Sidik, Achmad. 2018. Pembuatan Video *Motion Graphic* Data Penerimaan Mahasiswa Baru Universitas Negeri Jakarta Tahun 2017. Hlm. 2-4.
- Suharyati. 2018. Peningkatan Kemampuan Praktek Shalat melalui Metode Demonstrasi dengan Media Audio Visual pada Kelompok B-1 RA Masyithoh Melikan Bantul. *Jurnal Pendidikan Madrasah*. 3 No.2. Hlm. 367-377.
- Tarwoto, dan Eko Sudaryanto. 2012. Perancangan Animasi Media Bantu Belajar PKN Memahami Mental Kepribadian Warga Negara Menggunakan *Motion Graphic*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*. Hlm. 35-48.
- Vadly, Sasono Handito. 2018. Perancangan *Motion Graphic* Iklan Layanan Masyarakat tentang pentingnya membayar pajak berbasis infografis sebagai upaya menyadarkan masyarakat surabaya. Hlm. 26-37.
- Wendri. 2020. Perancangan Video Tutorial untk Anak ABK di PAUD Terpadu Inklusi Istiqamah *Islamic School* Surau Kamba. Hlm. 66-73.