

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Kajian Teori

a. Pengertian Animasi

Animasi adalah metode di mana sebuah gambar atau objek dimanipulasi untuk menciptakan bentuk yang bergerak. Animasi diambil dari bahasa latin yaitu “anima” yang memiliki arti jiwa, hidup, semangat. Karakter animasi itu sendiri merupakan kumpulan gambar (tulisan, objek benda, warna, dan efek khusus) yang dibuat seolah-olah hidup. Secara umum, animasi adalah rangkaian gambar bergerak dari kumpulan obyek yang disusun berurutan sesuai dengan alur cerita pada kecepatan waktu tertentu. Obyek yang digerakkan dapat berupa obyek makhluk hidup, benda, tulisan, angka, dan elemen lainnya. (Rofiq, dkk.2019 : 1)

Baglama dalam Rahadian menyebutkan bahwa animasi adalah proses teknis yang menghasilkan gerak ilusi dengan mengurutkan gambar diam yang dihasilkan dalam lingkungan digital secara berurutan. Animasi menjadi salah satu alat yang efektif dalam teknologi informasi di dunia pendidikan baru-baru ini sangat dianjurkan untuk meningkatkan pembelajaran individu maupun kelompok dan juga dianjurkan unuk

anak berkebutuhan khusus.(Kurniawan, Kurniasari, & Rakhmawati, 2021: 32)

Animasi diartikan sebuah rangkaian gambar yang bergerak, dalam hal ini animasi mampu menyampaikan ide atau gagasan yang saling berhubungan antara satu sama lain sehingga menjadi menarik secara visual dan juga dinamik sehingga animasi terus berkembang seperti sekarang ini. Jadi, dapat disimpulkan bahwa video animasi merupakan media yang menggabungkan media audio dan media visual untuk dapat menarik perhatian anak dengan menyajikan materi secara detail dan untuk membantu anak memahami materi yang sulit.

Pada zaman tradisional, animasi dibuat dengan obyek gambar yang diwarnai dengan cat atau tangan pada lembaran seluloid transparan untuk dapat dipamerkan atau diperlihatkan dalam foto maupun film. Saat ini teknologi komputer mengubah segalanya, animasi semakin mudah dikerjakan dengan computer-generated imagery (CGI). Jenis animasi sendiri cukup beragam; mulai dari animasi dua dimensi, animasi tiga dimensi, dan juga animasi stop motion. (Budianto, R. 2018: 102)

Berikut ini merupakan penjelasan rinci mengenai konsep dasar animasi:

1. Movie.

Movie merupakan gerakan animasi (*movie clip*) yang dirangkai dengan menggunakan efek dan suara yang sejalan dengan alur gerakan animasi tersebut.

2. Objek.

Dalam dunia animasi merupakan bentuk berupa makhluk hidup dan benda mati yang disiapkan sebelum membuat sebuah animasi. Objek yang sudah digambar atau disiapkan akan dilakukan penambahan gerakan sesuai alur yang ditulis agar tercipta animasi.

3. Teks.

Teks merupakan bagian dari cerita animasi dalam bentuk tulisan. Ada tiga kategori teks, yaitu teks statis, teks dinamis, dan teks input.

4. Sound.

Sound merupakan penambahan elemen suara pada proyek animasi yang berguna untuk menyampaikan isi, pesan, maupun suasana cerita animasi.

Manfaat video animasi dalam pembelajaran yaitu, guru bisa lebih jelas dalam menyampaikan materi pembelajaran yang akan disampaikan, anak-anak merasa lebih tertarik dalam pembelajaran baik itu dari gambar, musik, dan warna yang beragam yang terdapat

didalam vidio animasi. Tujuan dari vidio pembelajaran animasi adalah agar anak menjadi tertarik dan bersemangat dalam proses pembelajaran serta dapat mengembangkan fisik motorik anak dengan baik.

Jenis-jenis media animasi menurut Munir dalam Anita yaitu Trisiana antara lain sebagai berikut:

1. Animasi 2D (2 Demensi)

Animasi dua dimensi merupakan animasi berbasis dua dimensi atau gambar atau objek dua dimensi dalam menciptakan ilusi gerakan. Contoh dari animasi dua dimensi daalah flim-film kartun. Kartun memiliki ari cartoon yang artinya adalah sebuah gambar yang menarik dan lucu.

2. Animasi 3D (3 Demensi)

Animasi 3D merupakan pengembangan dari animasi 2D. Dalam animasi 3D ini karakter animasi yang dibuat semakin nyata seperti pada manusia umumnya. Pada zaman sekarang dunia animasi sangat berkembang dengan pesat apa lagi semenjak diciptakannya animasi 3D yang mempunyai ukuran panjang, lebar dan tinggi (z-axis) maka objek pergerakannya semakin mendekati kenyataan aslinya.

Kedua media animasi ini dapat digunakan sesuai dengan tingkatan dan kebutuhan animasi yang dibutuhkan. Media animasi ini dapat dijadikan sebagai

bahan pembelajaran untuk anak maupun guru dalam mencari bahan ajar yang lebih baik dan kreatif. (Anita Trisiana, 2020: 3)

a. Pengertian Motorik Kasar

Perkembangan motorik merupakan perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi. Perkembangan fisik motorik merupakan aspek perkembangan yang menitik beratkan pada pendidikan pada anak usia dini setelah nilai agama dan moral, sosial emosional, perkembangan seni, perkembangan bahasa serta perkembangan kognitif. Dwi Yuniati Ningsih and Sri Watini, 'Implementasi Model ATIK Untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Dalam Kegiatan Menggambar Menggunakan Crayon Di PAUD Saya Anak Indonesia', *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, Vol 5. No 2, (2022), h. 5.

Hurlock dalam Aep Rohendi berpendapat bahwa motorik adalah semua gerakan tubuh, meliputi gerak internal yang tidak terlihat (motor) yaitu penangkapan stimulus oleh indera dan penyampaian stimulus oleh susunan syaraf sensorik ke otak, kemudian pemrosesan dan pembuatan keputusan oleh otak serta terakhir penyampaian keputusan oleh syaraf motorik ke otot,

dan gerak eksternal (Aep Rohendi & Laurens Seba,.2017:103)

Menurut John W. Sentrock dalam buku Khadijah dkk berpendapat bahwa perkembangan motorik kasar anak itu dimulai dari perkembangan postreer tubuh dimana tubuh memiliki dasar keterampilan bagi motorik kasar. Pada masa bayi ketika baru lahir anak tidak dapat mengendalikan poster tubuhnya, tetapi seiring berjalannya waktu perkembangan anak terus berjalan sampai pada perkembangan anak dalam pencapaian motorik nya yang menyebabkan meningkatnya kemandirian dan menjelajahi lingkungan yang lebih luas karena pada tahap inilah anak tidak mau diam dan ingin bergerak keseluruh ruang. (Amelia, 2020: 24)

Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Perkembangan motorik beriringan dengan proses pertumbuhan secara genetis atau kematangan fisik anak, Contohnya kemampuan duduk, menendang, berlari, naik-turun tangga dan sebagainya. Gerakan motorik kasar terbentuk pada saat anak mempunyai koordinasi dan keseimbangan hampir seperti orang dewasa. Gerakan motorik kasar

memerlukan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak yang dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar. (Astuti, M., & Nugroho, B. (2022 : 34)

Menurut Janet Black dalam buku Khadijah mengatakan bahwa tumbuh kembang anak melalui tahap-tahap yaitu sebagai berikut :

1. Tahap infancy yaitu tahap I (0-1 tahun) tahap perkembangan pada aspek ini adalah perkembangan fisik motorik, perkembangan bahasa, perkembangan kognitif, dan perkembangan psikososial.
2. Tahap infancy II (1-3 tahun) dimana pada tahap ini sama dengan perkembangan tahap I hanya saja tingkat kematangannya yang berbeda.
3. Tahap anak umur 4-5 tahun sama dengan tahap infancy. Walaupun aspek perkembangannya yang sama tapi pada tahap perkembangannya yang berbeda. (khadijah, 2020:9)

Menurut permendikbud No. 137 Tahun 2014 indikator perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 Tahun yaitu:

- a. Menirukan gerakan binatang, pohon tertiup angin, pesawat terbang dan lainnya. Menirukan merupakan kemampuan yang disenangi dan digemari oleh anak usia dini, anak dapat menirukan apa saja yang ada disekitar dan lingkungan yang dapat dilihat anak

b. Melakukan gerakan melompat, meloncat dan berlari secara terkoordinasi. Anak yang berusia 4-5 tahun dapat menguasai cara berjalan, berlari, berhenti, berputar dan melompat.

c. Melempar sesuatu secara terarah. Anak dapat melempar dan menguasai objek sesuai dengan manipulatif karena pada dasarnya gerakan melempar merupakan bagian dari gerak manipulatif seperti, gerakan memantulkan, mendorong, menggiring, dan gerakan menerima.

d. Menangkap sesuatu secara tepat. Menangkap adalah salah satu gerak manipulasi dasar yang melibatkan tangan dimana misalnya sebuah benda dilempar lalu kedua tangan menangkap dan menahan benda secara efektif sehingga benda yang melayang dipegang kedua tangan sedemikian rupa.

e. Menendang sesuatu secara terarah. Menendang merupakan kegiatan gerak manipulatif dimana gerak tersebut menggunakan kaki untuk memukul atau menendang sebuah benda.

f. Manfaatkan alat permainan di luar kelas. Penataan diluar kelas sangat mempengaruhi lingkungan pembelajaran untuk anak dimana anak akan mudah mengeksplorasi dan mengobservasi lingkungan sekitarnya. (Febrialismanto, 2017:11)

Pengembangan motorik kasar di PAUD bertujuan untuk memperkenalkan dan melatih gerakan kasar, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi, serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat, sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang sehat, kuat dan terampil. Sesuai dengan tujuan pengembangan jasmani tersebut, anak didik dilatih gerakan-gerakan dasar yang akan membantu perkembangan motoriknya kelak. (Pica, 2017) Dalam perkembangan motorik kasar pada anak harus memiliki keterampilan.

Keterampilan motorik kasar pada anak pasti akan berbeda, maka dari itu Toho Cholik Mutohir dalam Farida menyebutkan ada beberapa unsur keterampilan yang harus ada dalam perkembangan motorik, antara lain yaitu : (Farida, A, 2016 : 35)

- a) Kekuatan, yaitu akan menimbulkan suatu tenaga karna adanya keterampilan sekelompok otot tubuh. Contohnya seperti, berlari, melompat, melempar, memanjat, dan mendorong.
- b) Koordinasi, yaitu adanya keterampilan dalam menyatukan beberapa sistem koordinasi dalam tubuh. Contohnya seperti, ketika anak melakukan aktivitas melempar tidak hanya kekuatan yang

diperlukan, tetapi adanya koordinasi seluruh bagian tubuh yang lainnya.

- c) Kecepatan, yaitu adanya keterampilan dalam melakukan suatu aktivitas dengan pemberian waktu.
- d) Keseimbangan, yaitu sebuah keterampilan tubuh untuk menyesuaikan posisi.
- e) Kelincahan, yaitu sebuah keterampilan untuk gerak cepat dalam perpindahan posisi. Contohnya, bermain menjala ikan, dan bermain kucing dan tikus.

Perkembangan motorik yaitu proses anak dalam menggerakan tubuhnya. Kemampuan motorik kasar terbagi atas beberapa bagian antara lain yaitu:

a) Kemampuan Lokomotor.

Kemampuan lokomotor adalah suatu kemampuan yang dilakukan dengan menghasilkan perpindahan dari suatu tempat ke tempat lainnya misalnya berlari, melompat, berjalan, memanjat, berenang dan merangkak. Fungsi dari kemampuan lokomotor ini adalah untuk melatih kaki agar bisa melangkah dengan tepat dan benar, melatih kecepatan gerakannya dan agar kaki lebih siap terhadap rangsangan. Kemampuan lokomotor adalah jenis keterampilan motorik yang melibatkan

pergerakan tubuh dari satu tempat ke tempat lain. Kemampuan ini sangat penting dalam perkembangan fisik, terutama pada anak-anak. Berikut adalah beberapa jenis kemampuan lokomotor: Danang Aji Setyawan, Husnul Hadi, and Ibnu Fatkhur Royana, 'Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Negeri Pembina Kota Surakarta', Jurnal Penjakora, Vol 5. No 1, (2018), h. 27.

g. Berjalan

Salah satu kemampuan lokomotor dasar yang pertama kali dipelajari anak-anak, melibatkan pergerakan maju dengan langkah yang teratur.

h. Berlari

Pergerakan lebih cepat daripada berjalan, melibatkan dorongan yang lebih kuat dari kaki dan sering digunakan dalam permainan dan olahraga.

i. Melompat

Gerakan di mana kedua kaki meninggalkan tanah secara bersamaan dan mendarat kembali dengan kedua kaki.

j. Meluncur

Gerakan maju yang halus dan berkelanjutan dengan satu kaki yang mendorong dan yang lain meluncur.

k. Menyilang

Berjalan atau berlari dengan langkah kaki yang saling bersilangan.

l. Merayap

Pergerakan maju atau mundur dengan menggunakan tangan dan lutut.

m. Merangkak

Pergerakan di mana tangan dan lutut atau kaki digunakan untuk bergerak, seringkali digunakan oleh bayi sebelum mereka belajar berjalan.

n. Berpindah

Berpindah tempat dengan cara seperti berguling atau merayap pada perut. Pengembangan kemampuan lokomotor sangat penting karena memberikan dasar untuk aktivitas fisik yang lebih kompleks dan membantu dalam perkembangan keseimbangan, koordinasi, dan kekuatan otot.

b) Kemampuan Non-lokomotor.

Kemampuan non-lokomotor adalah kemampuan yang tidak mengubah posisi. Misalnya

ketika anak loncat ditempat, jalan kaki ditempat, menggeleng, mengangguk, membungkuk, mengayunkan tangan, serta mendorong dan menarik. Fungsi dari kemampuan non-lokomotor agar tubuh tetap bergerak tetapi tidak mengubah posisi untuk melatih keseimbangan. Kemampuan non-lokomotor, atau gerakan stabilitas, adalah gerakan yang dilakukan tanpa perpindahan tempat atau posisi. Kemampuan ini melibatkan kontrol tubuh dan postur dalam berbagai posisi dan aktivitas. Beberapa jenis kemampuan non-lokomotor antara lain: Ulil Inaya, Andi Rezky Nurhidaya, and Erwin Nurdiansyah, 'Peningkatan Keterampilan Non Lokomotor Berbasis Kearifan Lokal Anak Usia 5-6 Tahun', *Ihya Ulum: Early Childhood Education Journal*, Vol 1. No 2, (2023), h. 72.

1. Membungkuk (Bending)

Menggerakkan tubuh atau bagian tubuh ke arah depan atau samping dengan menjaga keseimbangan.

2. Memutar (Twisting)

Memutar bagian tubuh di sekitar sumbu panjang, seperti memutar pinggang atau leher.

3. Mengayun (Swinging)

Menggerakkan anggota tubuh secara berirama dan berulang-ulang.

4. Membentang (Stretching)

Memperpanjang atau merenggangkan bagian tubuh sejauh mungkin untuk meningkatkan fleksibilitas.

5. Menekuk (Flexing)

Membengkokkan sendi atau bagian tubuh seperti lutut atau siku.

6. Meregang (Tensing)

Mengencangkan otot atau kelompok otot untuk menahan atau mengontrol gerakan.

7. Mengangkat (Lifting)

Menggerakkan bagian tubuh ke atas tanpa perpindahan tempat.

8. Menurunkan (Lowering)

Menggerakkan bagian tubuh ke bawah tanpa perpindahan tempat.

9. Menggoyangkan (Shaking)

Menggerakkan tubuh atau bagian tubuh dengan cepat dan berulang-ulang.

10. Menahan (Balancing)

Mempertahankan postur tubuh atau bagian tubuh dalam posisi tetap untuk menjaga

keseimbangan. Kemampuan non-lokomotor ini sangat penting dalam berbagai aktivitas fisik dan olahraga karena mereka membantu meningkatkan keseimbangan, koordinasi, fleksibilitas, dan kontrol tubuh.

c) Kemampuan Manipulatif

Menurut Pramono dalam Brilian Kemampuan manipulatif adalah kemampuan yang menggunakan alat dengan melibatkan kaki dan tangan. Misalnya gerakan melempar, memukul, memutar tali, memantulkan dan menggiring bola. Kemampuan jenis ini berfungsi untuk memperbaiki bentuk tubuh, kebugaran serta kesegaran jasmani. Kompetensi dasar motorik anak usia dini diharapkan dapat dibantu dan dioptimalkan oleh guru di sekolah, yaitu anak diharapkan mampu (Maulana' H,2021 :32)

1. Melakukan aktivitas tubuh dengan koordinasi untuk kesiapan anak dalam menulis, kelincahan, keberanian, dan keseimbangan anak dalam bergerak.
2. Mengekspresikan diri dan membuat kreasi dengan menggabungkan imajinasi serta menggunakan bahan atau media untuk menghasilkan suatu karya seni.

Dari penjelasan diatas, gerak motorik anak terbagi menjadi tiga bagian yaitu:

- a. Kemampuan lokomotor yang terdiri dari berjalan, berlari, melompat, meluncur, menyalang, merayap, merangkak, berpindah. Di video animasi peneliti terdapat gerakan yang sama yaitu, berjalan, berlari, berpindah, dan menyalang. Jadi dapat disimpulkan bahwa gerakan yang sama itu terdapat empat gerakan.
- b. Kemampuan non-lokomotor yang terdiri dari membungkuk, memutar, mengayun, membentangi, menekuk, meregang, mengangkat, menurunkan, menggoyangkan, menahan. Di video animasi peneliti terdapat gerakan yang sama yaitu, mengayun, menekuk, menggoyangkan, memutar, membentangi, dan mengangkat. Jadi dapat disimpulkan bahwa gerakan yang sama terdapat enam gerakan.
- c. Kemampuan manipulatif yaitu kemampuan yang menggunakan alat. Di video animasi peneliti tidak terdapat gerakan manipulatif seperti, menendang, melempar, mendorong, memukul, memantul, serta mengguling dan menerima.

B. Penelitian Yang Relevan

1. Skripsi Tri Utami, 2019 yang berjudul “Penggunaan Media Film Animasi Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Intan Lestari Desa Terentang”

Dalam penelitian ini dapat disimpulkan penggunaan media film animasi terbagi menjadi empat tahap yang pertama tahap perencanaan, kedua tahap persiapan, yang ketiga merupakan tahap pelaksanaan dan yang keempat merupakan tahap evaluasi. Dengan penggunaan media film animasi dalam mengembangkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Tk Intan Lestari merupakan metode yang efektif dan dapat mengembangkan motorik kasar anak yang telah dimiliki anak. (Tri Utami.,2019 : 45)

Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu sama-sama meneliti tentang perkembangan motorik kasar anak. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu penelitian ini menggunakan media video animasi sedangkan penelitian sebelumnya menggunakan media film animasi, dimana istilah film itu lebih cenderung sebagai karya visual yang matang dibuat dengan proses yang lebih sistematis dan terencana. Istilah video secara umum merupakan gambar bergerak mulai dari klip-klip rekaman pendek.

2. Skripsi Hapsinah Siregar, 2017 yang berjudul “Penggunaan Media Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di Ra Al-Muttaqin Medan”.

Dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa melalui observasi pratindakan menunjukkan ketuntasan kemampuan sosial emosional anak sebanyak 2 anak atau 20%, pada siklus I meningkatkan sebanyak 5 anak atau 45,45%, dan pada siklus II meningkat sebanyak 9 atau 80%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa melalui penggunaan media animasi dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di Ra Al-Muttaqin Tahun 2017/2018 sebelum dan sesudah menggunakan media animasi. (Hapsinah Siregar.,2017: 34)

Adapun persamaan penelitian ini dengan peneliti sebelumnya yaitu sama-sama menggunakan video animasi dalam penelitian. Adapun perbedaan penelitian ini dengan peneliti sebelumnya yaitu peneliti meneliti pengaruh media animasi dalam meningkatkan perkembangan motorik kasar anak, sedangkan peneliti sebelumnya meneliti penggunaan media animasi untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional pada anak.

3. Siti Aminah, 2019 yang berjudul “Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kosakata Pada Anak Usia 4-5 Tahun”.

Dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dalam proses pengembangan video animasi ini divalidasi oleh enam validator. Berdasarkan penilaian dua ahli materi mendapatkan persentase 81.11% dengan kategori sangat layak, penilaian dua ahli bahasa mendapatkan persentase 75.00% dengan kategori layak, penilaian dua ahli media mendapatkan persentase 87.50% dengan kategori sangat layak, dan penilaian guru mendapatkan persentase 87.90% dengan kategori sangat layak. Sedangkan untuk menguji kualitas video animasi dilakukan angket respon peserta didik, dengan uji coba skala kecil yang terdiri dari tujuh anak persentase kelayakan 90.36% dengan kategori sangat layak, dan uji coba lapangan mendapatkan persentase kelayakan 87.39% dengan kategori sangat layak. (Aminah.,2019 : 40)

Adapun persamaan penelitian ini dengan peneliti sebelumnya yaitu sama-sama menggunakan video animasi dalam penelitian, sama-sama meneliti anak yang berumur 4-5 tahun. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu peneliti meneliti tentang motorik kasar anak sedangkan peneliti sebelumnya meneliti tentang kosakata pada anak.

4. Skripsi Laila Nur Azizah, 2023 yang berjudul “ Penerapan Media Animasi Pada Aspek Kemampuan Bahasa Anak

Kelompok B Di Ra-Rasyid Ngemplak Kartasura Sukaharjo 2020/2023”

Dalam penelitian ini dapat disimpulkan penerapan media animasi pada aspek kemampuan bahasa anak kelompok B di Ra Ar-Rasyid sudah terlaksana dengan cukup baik, hasil pencapaian kemampuan bahasa anak yaitu diukur dari indikator standar tingkat pencapaian perkembangan anak (STPPA) pada lingkup perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun. Pencapaian perkembangan bahasa pada anak antara lain anak mampu mengeluarkan 2 kalimat sederhana dengan jelas, anak mampu mengeluarkan suara dengan menggunakan kata atau kalimat baru didapat, anak mampu membuat kalimat pertanyaan, anak mampu menghubungkan kosa kata yang baru didapat dan kosa kata yang sudah lama diketahui, anak mampu berintraksi dengan orang lain (guru dan teman). (Laila Nur Azizah.,2023:52)

Adapun persamaan peneliti ini dengan peneliti sebelumnya yaitu sama-sama menggunakan media animasi dalam penelitian. Adapun perbedaan penelitian ini dengan peneliti sebelumnya yaitu peneliti meneliti tentang perkembangan motorik kasar pada anak, sedangkan peneliti sebelumnya meneliti tentang perkembangan aspek kemampuan pada bahasa anak.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah identifikasi teori yang menjadi landasan berpikir oleh peneliti untuk melaksanakan sebuah penelitian atau untuk mendeskripsikan kerangka teori yang di gunakan untuk mengkaji suatu permasalahan. Kerangka berfikir adalah sebuah gambaran sehingga menghasilkan sebuah konsep dengan tujuan unuk menjelaskan hubungan yang terjadi diantara variable sau dengan variable yang lainnya. Maka dari itu kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. (Sugiyono.,2016)

Kerangka berpikir

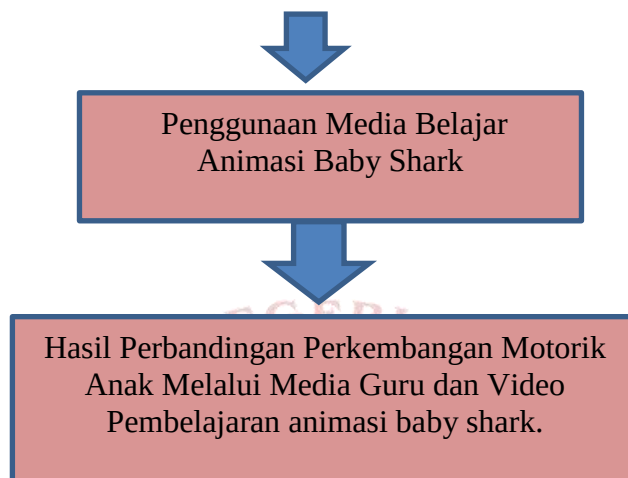
Pengaruh Penggunaan Belajar Animasi Dalam Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia Dini 4-5 Tahun, Di TK Ar-Rahim 1 Kelurahan Simpang Tiga, Kec. Kaur Utara, Kab. Kaur

Observasi Awal

Pretest

Media pembelajaran guru bermain bola

Posstest



D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini yaitu untuk melihat hubungan variabel bebas yang diketahui dengan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah video pembelajaran animasi, sedangkan variabel terikatnya adalah motorik kasar anak. Adapun hipotesis dalam penelitian ini yaitu: (Arikunto., 2013:161)

Ho: $p = 0,0$ berarti tidak ada hubungan

Ha: $p \neq 0$ “tidak sama dengan nol” berarti lebih besar atau kurang (-) dari nol berarti ada hubungan.

p = nilai korelasi dalam formulasi yang dihipotesiskan

Maka untuk itu adapun hipotesis atau dugaan sementara di dalam penelitian ini adalah:

- 1.Ho1: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara media animasi baby shark terhadap perkembangan motorik kasar anak .
- 2.Ha1 : Terdapat pengaruh yang signifikan antara media animasi baby shark dengan perkembangan motorik kasar anak.
- 3.Ho2 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran guru (bermain bola) terhadap perkembangan motorik kasar anak.
- 4.Ha2: Terdapat pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran guru (bermain bola) terhadap perkembangan motorik kasar anak.

