

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI
DENGAN TEMA REKREASI PADA ANAK USIA DINI
DI TK ABA IV KOTA JAMBI**

SKRIPSI



**OLEH
AZIZAH ILYANI WIJAYA
A1F118053**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JAMBI
2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI
DENGAN TEMA REKREASI PADA ANAK USIA DINI
DI TK ABA IV KOTA JAMBI**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Jambi untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan dalam Menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan Guru
Pendidikan Anak Usia Dini**



**OLEH
AZIZAH ILYANI WIJAYA
A1F118053**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JAMBI
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul **Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dengan Tema Rekreasi Pada Anak Usia Dini di TK ABA IV Kota Jambi**, Skripsi Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, yang disusun oleh Azizah Ilyani Wijaya dengan Nomor Induk Mahasiswa A1F118053 telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Jambi, Januari 2023

Pembimbing I



Dr. Drs. H. Hendra Sofyan, M.Si
NIP.196505051991121001

Jambi, Januari 2023

Pembimbing II



Nyimas Muazzomi, S.Ag., M.Pd.I
NIP.197312082005012001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dengan Tema Rekreasi Untuk Anak Usia Dini di TK ABA IV Kota Jambi*. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, yang disusun oleh Azizah Ilyani Wijaya dengan Nomor Induk Mahasiswa A1F118053 telah dipertahankan di depan tim penguji pada Jum'at, 10 Februari 2023.

Tim Penguji

- | | | | | |
|----|---|------------|----|--|
| 1. | Dr. Drs. H. Hendra Sofyan, M.Si
NIP.196505051991121001 | Ketua | 1. |  |
| 2. | Nyimas Muazzomi, S.Ag., M.Pd.I
NIP.197312082005012001 | Sekretaris | 2. |  |

Jambi, 10 Februari 2023
Mengetahui,

Ketua Program Studi PG-PAUD



Dr. Drs. H. Hendra Sofyan, M.Si
NIP.196505051991121001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : AZIZAH ILYANI WIJAYA

Nim : A1F118053

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dengan Tema Rekreasi Pada Anak Usia Dini di TK ABA IV Kota Jambi* benar- benar karya sendiri dan bukan merupakan jiplakan dari penelitian lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini merupakan jiplakan atau plagiat, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab.

Jambi, Januari 2023

Yang membuat pernyataan



Azizah Ilyani Wijaya
NIM. A1F118053

MOTTO DAN PERSEMBAHAN MOTTO

Allah answer Dua in 3 ways. Yes, Because you deserve it. No, Because you deserve better. Not Yet, The best it yet to come.

PERSEMBAHAN MOTTO

To my family, to whom I owe everything. Thank you for always believing in me & supporting me throughout. To everyone who've supported my education journey in any way, thank you. I'm incredibly grateful for the time I spent walking down the halls and the laughter I shared with my friends. May I grow in the esteem of future generations.

ABSTRAK

Wijaya, Azizah Ilyani. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dengan Tema Rekreasi Pada Anak Usia Dini Di TK ABA IV Kota Jambi Ajaran 2022/2023: Skripsi, Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini dan Dasar, FKIP Universitas Jambi, Pembimbing (I) Dr. Drs. H. Hendra Sofyan, M.Si. (II) Nyimas Muazzomi, S.Ag., M.Pd.I.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Video Animasi, Tema Rekreasi

Pada pembelajaran di TK ABA IV Kota Jambi, minim menggunakan media pembelajaran berupa teknologi sehingga pembelajaran masih terfokus dengan penggunaan media konvensional dan membuat peserta didik merasa bosan. Untuk mengurangi kendala tersebut diperlukan sebuah media pembelajaran video animasi agar menarik dan merangsang daya imajinasi anak usia dini serta agar dapat digunakan dalam pembelajaran luring maupun daring. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran, mengetahui kelayakan produk media pembelajaran, mengetahui respon guru TK ABA IV Kota Jambi, dan untuk mengetahui minat peserta didik terhadap media pembelajaran video animasi dengan tema rekreasi. Jenis penelitian yang digunakan ialah penelitian *research and development* dengan menerapkan model ADDIE dan dengan keterbatasan pengembangan ADD. Maka tahapan yang digunakan dan dilakukan dalam riset ini dimulai dari *analyze*, *design*, dan *development*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu berupa angket dan observasi langsung dengan data yang diperoleh berupa kuantitatif dan kualitatif.

Pada uji Kelayakan video diperoleh hasil dari validasi ahli materi yang dilakukan sebanyak 2 kali dengan perolehan persentase pada validasi I 89,6% dalam kategori sangat baik dengan revision materi dan validasi ke II memperoleh nilai persentase 100% dengan kategori sangat baik serta layak untuk dilakukan uji coba. Hasil validasi ahli media dilakukan sebanyak 2 kali dengan hasil validasi I 95,8% dengan kategori baik, validasi ke II 100% dalam kategori sangat baik dengan kategori sangat baik dan dinyatakan layak tanpa revisi. Data penelitian diperoleh dari penyebaran angket terbuka dan tertutup yang disebarkan kepada responden yaitu guru berjumlah 12 orang diperoleh hasil persentase 96% dengan kategori sangat baik, selanjutnya video animasi diuji coba oleh guru pada peserta didik kelas B TK ABA IV Kota Jambi dengan metode observasi memperoleh hasil bahwa media video animasi tema rekreasi dapat menarik minat dan perhatian peserta didik dalam belajar. Berdasarkan hasil pengembangan media pembelajaran video animasi dengan tema rekreasi pada anak usia dini di TK ABA IV Kota Jambi dapat dinyatakan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran serta mendapat respon positif dari responden dengan hasil kategori sangat baik.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT. yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan Penelitian Proposal ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dengan Tema Rekreasi Pada Anak Usia Dini”.

Dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari berbagai pihak yang telah memberikan bimbingan dan arahan baik secara moril maupun material. Sehingga skripsi ini bisa terselesaikan di waktu yang tepat. Penulis menyadari penyusunan skripsi ini jauh dari kata sempurna. Penulis juga mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari semua pihak sehingga penelitian pengembangan ini tersempurnakan.

Dengan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada bapak/ibu dosen dan pihak lainnya yang telah membimbing, mengarahkan, dan mendoakan penulis dalam proses membuat skripsi ini, kepada :

1. Bapak Prof. Drs. H. Sutrisno, M.Sc. Ph.D selaku Rektor Universitas Jambi.
2. Bapak Prof. Dr. M. Rusdi, S.Pd., M.Sc., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi.
3. Bapak Dr. Yantoro, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini dan Dasar FKIP Universitas Jambi.
4. Bapak Dr. Drs. H. Hendra Sofyan, M.Si selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP Universitas Jambi.
5. Ibu Dra. Kasmianti, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang memberi arahan selama perkuliahan.
6. Bapak Dr. Drs. H. Hendra Sofyan, M.Si selaku Kepala Prodi dan Dosen Pembimbing Skripsi I yang telah membimbing, memberi arahan dan meluangkan waktu untuk mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, sehingga dapat terselesaikan dengan sangat baik.
7. Ibu Nyimas Muazzomi, S.Ag., M.Pd.I., selaku Dosen Pembimbing Skripsi II yang telah memberikan arahan, nasehat, serta dukungan moral.
8. Bapak dan Ibu Dosen PGPAUD beserta jajarannya yang telah membantu segala

proses perkuliahan hingga tugas akhir.

9. Kedua cinta pertama saya. Ayah dan Ibu yang selalu mendoakan, memeluk dan memberi dukungan disetiap harinya.
10. Kakak dan tiga adik hebat saya. yang selalu melangitkan doa dan memberi dukungan.
11. Kepada 3 teman baik saya, Hana Syifa, Fenti Mentari dan Indah Ayu Lestari yang telah kebersamai dan mengingati segala hal baik selama masa perkuliahan.
12. Kepada IMAPAUD yang menjadi keluarga pertama saya di bangku perkuliahan dan sangat berperan dalam *self improvement* saya. Terima kasih sudah kebersamai selama 4 tahun ini.
13. Dan yang terakhir kepada nona manis pemilik nim A1F118053. Terima kasih, kamu hebat telah percaya dan berdiri di atas kaki sendiri. You are the main character of your life.

Dengan segala hormat dan kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan menjadi masukan dalam dunia pendidikan.

Jambi, Januari 2023

Penulis



Azizah Ilyani Wijaya
NIM. A1F118053

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN MOTTO	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Spesifikasi Pengembangan	7
1.5 Pentingnya Pengembangan	7
1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	8
1.7 Definisi Istilah.....	9
BAB II KAJIAN TEORI.....	10
2.1 Media Pembelajaran.....	10
2.1.1. Hakikat Media Pembelajaran.....	10
2.1.2. Pengertian Media Pembelajaran	12
2.1.3. Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran	13
2.1.4. Kriteria Media Pembelajaran	15
2.1.5. Manfaat Media Pembelajaran.....	17
2.2 Video Animasi	19
2.2.1. Definisi Video Animasi.....	19
2.2.2. Karakteristik Video Animasi.....	21

2.2.3. Kelebihan dan Kekurangan Video Animasi Dalam Pembelajaran	21
2.2.4. Pembuatan Video Animasi.....	22
2.2.5. Manfaat Video Animasi	23
2.3 Tema Rekreasi	23
2.3.1. Pengertian Tema.....	24
2.3.2. Prinsip-prinsip Pembelajaran Tematik	25
2.3.3. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Tema	26
2.3.4. Langkah Pengembangan dan Pemilihan Tema	28
2.3.5. Materi Rekreasi	29
2.4 Perangkat Lunak yang Digunakan.....	31
2.5 Penelitian Relevan	32
2.6 Kerangka Berpikir.....	34
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	36
3.1 Penelitian Pengembangan	36
3.1.1. Tujuan Penelitian Pengembangan	37
3.1.2. Karakteristik Penelitian Pengembangan.....	38
3.2 Model Pengembangan.....	39
3.2.1. <i>Analyze</i> (Analisis)	40
3.2.2. <i>Design</i> (Desain).....	42
3.2.3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	43
3.2.4. Spesifikasi Media	43
3.2.5. Struktur Materi	43
3.3 Metode Pengembangan.....	44
3.4 Desain dan Subjek Uji Coba.....	45
3.4.1. Desain Uji Coba	45
3.4.2. Subjek Uji Coba	45
3.5 Jenis Data dan Sumber Data	46
3.5.1. Jenis Data	46
3.5.2. Sumber Data.....	47
3.6 Instrumen Pengumpulan Data.....	48

3.6.1. Angket Terbuka.....	48
3.6.2. Angket Tertutup	49
3.7. Teknik Analisis Data	53
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	55
4.1 Hasil Pengembangan.....	55
4.1.1 Tahap Analyze (Analisis)	56
4.1.2 Tahap <i>Design</i>	59
4.1.3 Tahap <i>Development</i>	75
4.2 Pembahasan	87
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, SARAN.....	90
5.1 Simpulan	90
5.2 Implikasi	91
5.3 Saran	92
DAFTAR PUSTAKA	93

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Animasi 3D Zepeto	34
Gambar 2.2 Logo Software KineMaster	35
Gambar 3.1 Skema ADDIE.....	43
Gambar 4.1 Aplikasi Animasi Zepeto.....	67
Gambar 4.2 Laman Pendaftaran Zepeto.....	67
Gambar 4.3 Bentuk dan Jenis Karakter Animasi	69
Gambar 4.4 Editing Animation	69
Gambar 4.5 Finishing.....	70
Gambar 4.6 Tampilan <i>Kinemaster</i>	80
Gambar 4.7 Tampilan <i>Kinemaster</i>	81
Gambar 4.8 Rasio <i>Kinemaster</i>	81
Gambar 4.9 Ikon <i>Kinemaster</i>	82
Gambar 4.10 <i>Background Kinemaster</i>	82
Gambar 4.11 Fitur <i>Kinemaster</i>	82
Gambar 4.12 Audio <i>Kinemaster</i>	83
Gambar 4.13 Efek Suara	83
Gambar 4.14 Transisi	84
Gambar 4.15 Gradasi	84
Gambar 4.16 <i>Opening</i>	84
Gambar 4.17 <i>Introduction</i>	85
Gambar 4.18 Isi dan Materi	85
Gambar 4.19 Penutup.....	85
Gambar 4. 20 Barcode Media Pembelajaran.....	96

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Jenis dan Tujuan Video.....	20
Tabel 2.2 Tema, Sub Tema, Sub-sub Tema, Materi Topik.....	31
Tabel 2.3 Theoretical Framework.....	33
Tabel 2.4 Kerangka Berpikir.....	38
Tabel 3.1 Kisi-kisi Ahli Materi.....	52
Tabel 3.2 Kisi-kisi Ahli Media.....	54
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Responden	56
Tabel 3.4 Kisi-kisi Lembar Observasi	57
Tabel 3.5 Skala Nilai.....	59
Tabel 4.1 Identitas Sekolah.....	60
Tabel 4.2 Kompetensi Inti.....	63
Tabel 4.3 Kompetensi Dasar.....	63
Tabel 4.4 Rancangan Produk	65
Tabel 4.5 Tabel Storyboard	71
Tabel 4.6 Revisi Storyboard.....	80
Tabel 4.7 Validasi Ahli Materi	87
Tabel 4. 8 Validasi Ahli Media.....	89
Tabel 4.9 Daftar Nama Guru TK ABA IV Kota Jambi	91
Tabel 4.10 Angket Hasil Penilaian Guru	91

DAFTAR BAGAN

Bagan 4.1 <i>Flowchart</i>	66
Bagan 4.2 Validasi Ahli Materi	88
Bagan 4.3 Validasi Ahli Media.....	90

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Hasil Seminar Proposal	106
Lampiran 2 Surat Permohonan Ahli Materi dan Ahli Media.....	106
Lampiran 3 Angket Validasi Ahli Materi	107
Lampiran 4 Angket Validasi Ahli Media.....	107
Lampiran 5 Surat Izin Penelitian.....	108
Lampiran 6 Telah Melaksanakan Penelitian	109
Lampiran 7 Program Semester TK ABA IV Kota Jambi	109
Lampiran 8 RPPH	110
Lampiran 9 Identitas Responden.....	110
Lampiran 10 Angket Penilaian Responden.....	111
Lampiran 11 Dokumentasi Penelitian.....	113
Lampiran 12 Identitas TK ABA IV Kota Jambi	114
Lampiran 13 Surat Hasil Parafrase dan Turnitin.....	114
Lampiran 14 Riwayat Hidup.....	115

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan dalam Bahasa Yunani berasal dari kata pedagogik yaitu ilmu menuntun anak. Masyarakat Romawi melihat pendidikan sebagai *educare*, yaitu mengeluarkan dan menuntun tindakan merealisasikan atau mengaplikasikan potensi anak yang dibawa saat lahir ke dunia. Membahas tentang pendidikan, khususnya pendidikan dalam dunia anak, terdapat satu lembaga untuk menaungi anak saat ini, ialah pendidikan anak usia dini (PAUD) yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Dimulai dengan pemberian sentuhan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani maupun rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan bagi anak usia dini, yakni anak yang berada pada rentang usia 0 – 8 tahun (Sujiono, 2013). Hal ini sejalan dengan definisi yang dikemukakan oleh (Fauziddin M, 2016) yaitu, bahwa pendidikan anak usia dini merupakan layanan yang diberikan kepada anak sedini mungkin sejak anak dilahirkan ke dunia ini sampai lebih kurang anak berusia 6-8 tahun.

Membahas pendidikan anak dan kehidupan manusia, tentu tidak terlepas dari pengaruh teknologi. Akibatnya, tidak hanya dunia pendidikan saja bahkan seluruh aspek kehidupan manusia tidak terlepas dari pemanfaatan teknologi. Pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi seyogyanya sudah tidak asing untuk pelaku pendidikan, dimana pendidik harus menguasai IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Komunikasi) dalam melakukan pembelajaran agar

nantinya proses belajar lebih bermakna dan memiliki variasi untuk anak. Menurut Hoban (1965) teknologi bukanlah sekedar mesin dan manusia. Teknologi adalah satu kesatuan yang kompleks antara manusia, mesin, ide, prosedur, dan manajemen. Sehingga dari pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat mengoptimalkan penerapan media pembelajaran.

Pada mulanya, media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu visual dalam kegiatan pembelajaran, yaitu sebagai sarana untuk mendorong motivasi belajar peserta didik, memperjelas, dan mempermudah konsep yang abstrak menjadi konkrit dan mempertinggi daya serap. Kemudian dengan adanya pengaruh teknologi, lahirlah berbagai alat peraga seperti *audiovisual* yang menekankan pada penggunaan pengalaman yang konkret untuk menghindari verbalisme. Media dapat memberikan pengalaman yang integral dan suatu yang konkret sampai pada yang abstrak.

Media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan dan perhatian. Media pembelajaran menurut (Surayya, 2012) yaitu alat yang menunjang proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Sejalan dengan pendapat diatas, Azhar (2011) mengemukakan media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Salah satu jenis media pembelajaran yang menunjang

pembelajaran sehari-hari ialah media *audiovisual*. Penggunaan media pembelajaran juga memberikan banyak manfaat dalam proses pembelajaran.

Pemanfaatan media video dalam proses pembelajaran di ruang kelas sudah merupakan hal yang biasa. Sebagai media *audiovisual* dengan memiliki unsur gerakan dan suara, video dapat digunakan sebagai alat bantu mengajar pada berbagai bidang studi. Kemampuan video untuk memanipulasi waktu dan ruang dapat mengajak peserta didik untuk melalanguana ke mana saja walaupun dibatasi dengan ruang kelas. Pembelajaran dengan menggunakan video atau animasi dapat dikatakan berhasil karna mampu masuk melalui 2 sensor indra manusia yaitu melalui mata dan telinga. Temuan sebelumnya juga mengatakan bahwa animasi dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar pada anak (Muslita, 2018; Widiyasanti & Ayriza, 2018).

Menurut Apriyansah dalam (Murti & Anas, 2019) bahwa pengalaman belajar seseorang 75% di peroleh dari indra pengelihatan (mata), 13% melalui indra pendengaran (telinga) dan selebihnya melalui indera yang lain. Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu dalam proses pembelajaran serta penyampaian materi pembelajaran secara menarik mampu meningkatkan pemahaman anak. Penggunaan media pembelajaran biasanya digunakan di dalam pembelajaran tematik. Pembelajaran Tema berasal dari kata *integrated teaching and learning* atau *integrated curriculum approach* yang konsepnya telah lama dikemukakan oleh Jhon Dewey sebagai usaha mengintegrasikan perkembangan dan pertumbuhan siswa serta kemampuan perkembangannya. (Udin Sa'ud dkk: 2013). Pembelajaran tema lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sembari melakukan sesuatu. Oleh

karena itu, guru perlu mengemas atau merancang pengalaman belajar yang akan mempengaruhi kebermaknaan belajar siswa.

Berdasarkan data referensi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan di Kota Jambi, terdapat lebih kurang 300 lembaga dari TK, KB, SPS, dan TPA yang terdaftar di DIKNAS Kota Jambi, salah satu yang terdaftar adalah TK ABA (Asyiyah Bustanul Atfhal) IV Kota Jambi (Hasil wawancara langsung bersama Ibu Kepala TK ABA IV Kota Jambi, Desember 2021). Mengikuti kurikulum yang berlaku di Indonesia yaitu kurikulum 2013, TK ABA IV Kota Jambi juga telah menggunakan kurikulum 2013 dengan menggunakan metode pembelajaran tematik terpadu dalam pembelajaran sehari-hari untuk anak. Menurut Kostelknik dalam (Sujiono), pembelajaran tematik merupakan suatu strategi pembelajaran yang melibatkan beberapa bidang pengembangan untuk memberikan pengalaman berharga kepada anak. Perencanaan tema dalam proses pembelajaran di TK sangat penting, karena berisi jaringan- jaringan dalam tema yang ditata secara urut dan sistematis, alokasi waktu yang diperlukan untuk setiap jaringan tema, dan sebarannya ke dalam semester 1 dan semester 2. Sehingga terarah dan tidak tumpang tindih.

Pembelajaran tematik diterapkan pada anak usia dini karena pada umumnya mereka masih melihat segala sesuatu sebagai suatu keutuhan (*holistic*). Adapun tema pembelajaran dalam TK sesuai kurikulum terbagi menjadi 11 tema dengan 5 tema disemester ganjil (Diriku, Lingkunganku, Kebutuhanku, Binatang, Tanaman) dan 6 tema disemester genap (Rekreasi, Pekerjaan, Air Udara dan Api, Alat Komunikasi, Tanah Airku, Alam Semesta). Setiap tema memiliki beberapa sub-tema, salah satu tema yang sering digunakan adalah tema

rekreasi dimana tema ini dapat dijadikan sebagai wadah untuk guru mengenalkan berbagai macam pengelompokan rekreasi kepada anak dan yang disesuaikan dengan kompetensi dasar.

Berdasarkan pernyataan Kepala Sekolah TK ABA IV Kota Jambi, saat ini pembelajaran di TK ABA IV Kota Jambi telah dilaksanakan secara tatap muka kembali, setelah sebelumnya dilaksanakan pembelajaran dalam jaringan (Daring) dengan menggunakan *WhatsApp* dan *Zoom Meeting*. Dengan penjelasan latar belakang, pernyataan serta observasi peneliti di TK ABA IV Kota Jambi, dalam kegiatan belajar sehari-hari yang terlaksana secara tatap muka, guru selalu menggunakan media pembelajaran sederhana dan manual seperti LKPD, majalah anak, APE (Alat Permainan Edukatif), serta penggunaan metode ceramah dalam menjelaskan pembelajaran tema kepada anak, dan masih minim menggunakan media *audiovisual* dalam menunjang kegiatan belajar anak. Dengan berubahnya sistem kurikulum saat ini, bukan menjadi suatu hambatan bagi guru untuk mempersiapkan perangkat seperti media *audiovisual* dalam proses pembelajaran.

Selain itu, diperlukan juga kerjasama yang apik diantara guru agar terbentuknya inovasi baru dalam menunjang kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media yang lebih baik. Dengan begitu akan menambah rasa ketertarikan anak sehingga menimbulkan semangat belajar pada anak serta rasa ingin tahu yang lebih terhadap materi ataupun tema yang disampaikan melalui media seperti pembelajaran video animasi. Jika dipandang dari ketersediaan fasilitas pembelajaran yang bersifat visual observatif atau pengamatan langsung, dapat dialihkan dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini, juga tidak menutup fakta bahwa media manual

seperti lkpd, majalah anak, dan APE (alat permainan edukatif) berjalan dengan lancar selama proses mengenalkan tema dan pembelajaran kepada anak. Akan tetapi kembali lagi terhadap minimnya inovasi guru dan penggunaan media pembelajaran seperti media *audiovisual* di TK ABA IV Kota Jambi dalam mengenalkan materi atau tema yang dapat mempermudah proses pembelajaran yang lebih baik, khususnya untuk tema rekreasi kepada anak. Kelebihan video animasi yang sedang peneliti kembangkan yaitu membuat dan menerapkan media pembelajaran video animasi 3D dengan fokus pembahasan menarik yang terdiri dari teks, grafik, foto, video, animasi, instrument musik dan narasi, serta pembahasan tentang tema rekreasi guna kegiatan visual observatif untuk anak usia dini dan materi yang dipaparkan berdasarkan acuan RPPH.

Warsita (2008:36) menjelaskan, program multimedia interaksi sendiri merupakan salah satu media pembelajaran berbasis komputer yang mensinergikan semua media yang terdiri dari teks, grafik, foto, video, animasi, musik dan narasi. Animasi sendiri berasal dari bahasa latin yaitu "*anima*" yang artinya hidup, jiwa dan semangat. Selain itu animasi juga berasal dari Bahasa Inggris yaitu *animation* atau menghidupkan jika diterjemahkan dari Bahasa Indonesia ke Bahasa Inggris. Secara keseluruhan, animasi adalah kegiatan menghidupkan atau menggerakkan benda mati. Penggunaan media animasi dalam pembelajaran anak usia dini, akan membuat anak memiliki progres sikap senang dan semangat dalam merespon guru, serta kelas menjadi interaktif. (Ajeng muliasari, Linda 2020).

Dapat dilihat dari permasalahan diatas, peneliti bertujuan mengembangkan sebuah media pembelajaran video animasi *audiovisual* berbasis

3D dan mengangkat sebuah judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dengan Tema Rekreasi Pada Anak Usia Dini Di TK ABA IV Kota Jambi”. Penelitian ini juga tergabung dalam penelitian payung bersama Bapak Dr. Drs. H. Hendra Sofyan, M. Si. dengan judul induk penelitian “Pengembangan Multimedia Digital Berbasis Tematik Pada Anak Usia Dini”.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang dan mengembangkan media pembelajaran video animasi dengan tema rekreasi di TK ABA IV Kota Jambi?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran video animasi dengan tema rekreasi di TK ABA IV Kota Jambi?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Merancang dan mengembangkan media pembelajaran video animasi dengan tema rekreasi di TK ABA IV Kota Jambi.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran video animasi dengan tema rekreasi di TK ABA IV Kota Jambi oleh tim ahli validasi.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

1. Menghasilkan produk media pembelajaran video animasi dengan tema rekreasi di TK ABA IV Kota Jambi.
2. Menghasilkan teknologi tepat guna dan dikembangkan dengan bantuan animasi 3D Zepeto yang didesain semenarik mungkin sesuai kemampuan peneliti

1.5 Pentingnya Pengembangan

Adapun pentingnya penelitian ini adalah:

1. Dapat menumbuhkan kompetensi dan inovasi guru dalam merancang dan menggunakan teknologi.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini digunakan untuk dosen dan guru PAUD yang dirancang sesuai dengan standar kurikulum 2013.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Terdapat beberapa asumsi dalam pengembangan media pembelajaran video animasi dengan tema rekreasi, yaitu:

- a. Pengembangan media pembelajaran video animasi 3D tema rekreasi pada anak bisa menjadi variasi media yang dapat digunakan guru dalam kegiatan belajar mengajar.
- b. Guru dapat mengimplementasikan media pembelajaran video animasi dengan tema rekreasi baik secara tatap muka maupun pembelajaran jarak jauh.

2. Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan peneliti dalam penelitian pengembangan ini, sebagai berikut:

- a. Pengembangan media pembelajaran video animasi dengan tema rekreasi hanya fokus pada tema besar rekreasi saja.
- b. Sebagai Mahasiswa, pengembangan media pembelajaran video animasi yang dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE (*analyze, design, development, implemetation, and evaluation*) dan dibatasi menjadi ADD (*analysys, design and development*).

- c. Pengembangan media pembelajaran video animasi dengan tema rekreasi terbatas dengan pengembangan 3D, dan media pembelajaran video animasi dengan tema rekreasi hanya ditujukan untuk TK ABA IV Kota Jambi.

1.7 Definisi Istilah

a. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat saluran komunikasi. Media pembelajaran juga didefinisikan sebagai media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud-maksud pengajar. kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak kata *medium*. secara harfiah, media berarti perantara antara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*).

b. Video Animasi

Video animasi merupakan media pembelajaran yang menyajikan materi pembelajaran dengan menggunakan audio dan gambar bergerak untuk menarik perhatian peserta didik.

c. Tema Rekreasi

Tema rekreasi adalah wadah untuk mengenalkan konsep pembelajaran tentang rekreasi pada anak.

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Media Pembelajaran

2.1.1. Hakikat Media Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan agar dapat mempengaruhi para siswa mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Tujuan pendidikan pada dasarnya mengantarkan para siswa menuju pada perubahan- perubahan tingkah laku baik intelektual, moral, maupun sosial anak agar dapat hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial. Dalam mencapai tujuan tersebut siswa berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur guru melalui proses pembelajaran. Lingkungan belajar yang diatur oleh guru mencakup tujuan pembelajaran, bahan pembelajaran, metodologi pembelajaran, dan penilaian pembelajaran. Secara khusus terkait metodologi pembelajaran, aspek ini menjurus dengan dua hal yang saling berhubungan yaitu metode dan media pembelajaran.

Media memiliki kedudukan yang sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Media dalam proses pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Berbagai penelitian yang dilakukan terhadap penggunaan media dalam pembelajaran sampai pada kesimpulan, bahwa proses dan hasil belajar pada siswa menunjukkan perbedaan yang signifikan antara pembelajaran tanpa media dan pembelajaran menggunakan media.

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran akan berjalan lebih baik dan mantap jika didukung dengan pemanfaatan media pembelajaran. Pendidik sebagai pemberi materi pembelajaran kepada peserta didik wajib mempersiapkan media pembelajaran sebelum melakukan aktivitas pembelajaran. Dengan demikian proses pembelajaran akan berjalan dengan baik. Peserta didik juga akan semakin mudah untuk mengerti terkait materi pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru atau pendidik. Sehingga tujuan pembelajaran akan berhasil diwujudkan. Media pembelajaran dapat disusun dengan memanfaatkan teknologi yang berkembang pesat.

Sufidin (2017) mengemukakan bahwa media pembelajaran, media yang tepat dan sesuai dengan materi yang akan diajarkan juga akan efektif guna menumbuhkan minat peserta didik dalam mengikuti tahap belajar mengajar dengan maksimal, sehingga peserta didik akan lebih mudah menginterpretasikan materi, sehingga prestasi peserta didik akan selalu meningkat. Jika ditinjau dari perspektif komunikasi, pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran/media dan penerima pesan adalah komponen komponen proses komunikasi. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran ataupun didikan yang ada dalam kurikulum, sumber pesannya bisa guru, siswa, orang lain ataupun penulis buku dan produser media; salurannya adalah media pendidikan dan penerima pesannya adalah siswa atau juga guru.

2.1.2. Pengertian Media Pembelajaran

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan yang sangat signifikan terhadap berbagai dimensi kehidupan manusia, baik secara ekonomi, sosial, budaya, maupun pendidikan. Agar pendidikan berjalan maju kedepan dan tidak tertinggal dari perkembangan iptek tersebut perlu adanya penyesuaian terutama faktor pembelajaran di sekolah. Terutama salah satu faktor penyesuaian berkaitan dengan pengajaran adalah media pembelajaran yang perlu dipelajari dan dikuasai guru sehingga mereka dapat menyampaikan materi atau tema pelajaran kepada para peserta didik secara baik, berdaya guna, dan berhasil guna.

Istilah media berasal dari bahasa latin yaitu kata *medius* yang berarti tengah, perantara atau pengantar. Media pengajaran atau media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan peserta didik sehingga dapat mendorong kemajuan proses belajar mengajar. Pada tahun 50-an, media disebut sebagai alat bantu audio-visual, karena pada masa itu peranan media memang semata-mata untuk membantu guru dalam mengajar. Tetapi kemudian, namanya lebih populer sebagai media pengajaran atau media belajar. Berbagai bentuk media dapat digunakan sebagai penunjang pengalaman belajar ke arah yang lebih konkret. Pengajaran dengan menggunakan media tidak hanya sekedar menggunakan kata-kata (*symbol verbal*), sehingga diharapkan diperolehnya hasil pengalaman belajar yang berarti untuk peserta didik.

Menurut Gerlach & Ely (1971), media adalah bila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku, teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Media dalam proses pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Berbagai penelitian yang dilakukan terhadap penggunaan media dalam pembelajaran sampai pada kesimpulan, bahwa proses dan hasil belajar pada siswa menunjukkan perbedaan yang signifikan antara pembelajaran tanpa media dengan pembelajaran menggunakan media. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pembelajaran.

2.1.3. Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran

Asyhar (2012:45) berpendapat bahwa terdapat jenis dan format media pembelajaran yang sudah dikembangkan, dan pada dasarnya semua media tersebut dapat dikelompokkan menjadi 4 jenis, yaitu:

1. Media *visual*, yaitu jenis media yang berkaitan erat dengan atau yang digunakan dalam mengandalkan indera penglihatan peserta didik.
2. Media *audio*, yaitu jenis media yang penggunaannya menggunakan

indera pendengaran peserta didik.

3. Media *audio-visual*, merupakan jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan melibatkan indera penglihatan dan pendengaran sekaligus dalam prosesnya.
4. Media *multimedia*, yaitu berbagai macam kombinasi teks, grafik, suara, video dan animasi. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersamaan menampilkan informasi, pesan atau isi pelajaran.

Sedangkan menurut Leshin, Pollock & Reigeluth media pembelajaran terbagi menjadi:

1. Media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main-peran, kegiatan kelompok, *field-trip*)
2. Media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan, alat bantu kerja, dan lembaran lepas)
3. Media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, transparansi, *slide*).
4. Media berbasis audio visual (video, film, program *slide-tape*, televisi).
5. Media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer, interaktif video, *hypertext*).

Adapun uraian dari dua pendapat tersebut menyatakan bahwa jenis media terbagi menjadi beberapa macam bentuk dan karakteristik yang berbeda, sehingga diperlukannya pemilihan media yang sesuai dengan kondisi lingkungan dan peserta didik. Anderson dalam Pujiriyanto (2012:12) membagi media menjadi 10, yaitu : (1) Media audio, (2) Media

cetak, (3) Audio cetak, (4) Proyeksi visual diam, (5) Proyeksi audio visual diam, (6) Visual diam, (7) Audio visual gerak, (8) Objek fisik, (9) Manusia dan lingkungan, (10) Komputer. Media pembelajaran yang dikembangkan tercantum ke dalam media audiovisual gerak ialah media pendidikan yang bersumber pada audio dan visual, lalu bisa diputar secara bersamaan dan bertepatan.

Menurut Seels and Richey 2004 karakteristik media audiovisual (1994:42) terdiri dari enam point penting, yaitu:

1. Bersifat linier,
2. Visual dinamis,
3. Telah digunakan secara khas menurut pengembangan sebelumnya,
4. Merupakan bentuk representatif fisik dari gagasan yang real dan abstrak,
5. Dikembangkan berdasarkan prinsip-prinsip psikologi, tingkah laku dan kognitif.

Berdasarkan pemaparan dari berbagai ahli mengenai karakteristik media, media pembelajaran yang akan dikembangkan tercantum ke dalam media *audiovisual*. Dikarenakan gambar, suara/dialog dan gerak dapat diputar secara bersamaan. Oleh sebab itu, media pembelajaran video animasi dengan tema rekreasi di TK ABA IV Kota Jambi dirancang dalam bentuk media *audiovisual*.

2.1.4. Kriteria Media Pembelajaran

Dalam proses belajar mengajar, lima komponen yang sangat penting yaitu: 1) tujuan, 2) materi, 3) media, 4) metode, 5) evaluasi pembelajaran.

Kelima aspek ini saling mempengaruhi. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan berdampak pada jenis media pembelajaran yang sesuai, tanpa melupakan aspek lainnya. Dalam hal ini, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi, motivasi, kondisi, dan lingkungan belajar. (Hamalik, 1990). Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan pengaruh-pengaruh psikologis terhadap pembelajar. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. (Wiratmojo, P dan Sasonohardjo, 2002)

Memilih media hendaknya tidak dilakukan secara sembarangan, melainkan atas dasar kriteria yang tepat. Kesalahan pada saat pemilihan, baik pemilihan jenis media maupun pemilihan topik yang dimediasi, akan membawa dampak yang tidak diinginkan. Secara umum, kriteria yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan media pembelajaran diuraikan sebagai berikut: 1). Tujuan penggunaan, memiliki standar kompetensi dasar yang ingin dicapai. 2). Sasaran penggunaan media. Ada beberapa faktor dalam menentukan media yang digunakan dan menjadi dasar dalam penggunaan media (Ayshar:81), yaitu:

1. Jelas dan rapi
2. Bersih dan menarik
3. Tepat sasaran

4. Signifikan dengan topik yang diajarkan
5. Sinkron dengan tujuan pembelajaran
6. Efisien, luwes, dan awet
7. Memiliki makna
8. Ukuran yang tepat

Sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sudjana dan Rivai (Asyar dan Khairinal, 2010:88) berpendapat bahwa kriteria dalam pemilihan media yaitu: ketepatannya dengan tujuan pembelajaran, dukungan terhadap isi bahan pembelajaran, kemudahan mendapatkan media, pendidik mampu menggunakan media dalam proses pengajaran, dan sinkron dengan fase berpikir anak.

2.1.5. Manfaat Media Pembelajaran

Yamin (2013) berpendapat bahwa media pembelajaran memiliki manfaat dalam kegiatan pembelajarannya yaitu dapat memperlancar proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik untuk membantu peserta didik belajar secara maksimal. Manfaat media pembelajaran secara umum antara lain:

1. Gairah belajar meningkat
2. Peserta didik berkembang sesuai minat serta kecepatannya
3. Berinteraksi langsung dengan lingkungan
4. Memberikan stimulus dan menyamakan pengalaman
5. Menimbulkan pendapat akan sebuah konsep yang sama

Selain itu manfaat media pembelajaran sebagai pembawa pesan dari guru ke anak dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Dalam

menciptakan suasana belajar, pendidikan memerlukan alat pembantu dalam menyampaikan sebuah materi yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan apapun yang memiliki kegunaan sebagai sarana penyampaian pesan yang disampaikan yang disampaikan pendidik kepada peserta didiknya, sehinggadapat menstimulasi daya pikir, emosi, dan ketertarikan siswa pada proses pembelajaran. (Tofano, 2018)

Sejalur dengan pendapat ahli diatas, media pembelajaran adalah alternatif dalam kegiatan belajar mengajar yang bermanfaat untuk mempermudah mempermudah pihak pendidik pada proses penyampaian inti pembelajaran kepada siswa agar tercapai tujuan dari proses pembelajaran tersebut. (Adam & Syastram 2015). Kegunaan media pembelajaran sebagai suatu media yang bisa menopang kegiatan belajar mengajar, yakni:

1. Suasana belajar mengajar menjadi lebih hidup dan inovatif bagi siswa yang outputnya bisa menjadikan peserta didik lebih antusias dalam belajar
2. Materi yang disampaikan menjadi jelas serta mudah dipahami bagi peserta didik, sehingga diharapkan hasil belajar akan meningkat
3. Beragamnya strategi pembelajaran yang digunakan, guru tidak hanya dengan metode klasik (ceramah), sehingga siswa tidak merasa bosan selain itu juga pendidik tidak terlalu banyak mengahbiskan tenaganya
4. Dengan memanfaatkan media pembelajaran, peserta didik tidak sekedar mendengarkan penjelasan dari pendidik, namun siswa juga akan melakukan pengamatan, mempresentasikan, dan kegiatan lainnya,

sehingga peserta didik semakin antusias dalam kegiatan belajar mengajar (Nasution, 2013).

Pemanfaatan media pembelajaran pada proses pembelajaran dapat membantu menumbuhkan semangat belajar siswa, sehingga siswa bisa meningkatkan pemahaman terhadap materi yang disampaikan. Diantara media yang bisa diterapkan oleh pendidik sebagai media pembelajaran adalah video animasi.

2.2 Video Animasi

2.2.1. Definisi Video Animasi

Video animasi terdiri dari dua suku kata yaitu video dan animasi. Video merupakan karya seni modern yang terdiri dari gabunganteknologi dan seni. Kata video berasal dari bahasa latin video-vidi-visum yang artinya dapat melihat. Sedangkan dalam KBBI mengartikan bahwa video adalah:

1. Bagian gambar yang memancarkan pada pesawat televise,
2. Rekaman gambar hidup yang ditayangkan pada pesawat televisi.

Berikut table menjelaskan jenis dan tujuan video:

Tabel 2.1 Jenis dan Tujuan Video

No.	Jenis Video	Tujuan Video
1.	Cerita	Video yang memiliki tujuan sebagai sesuatu yang memaparkan cerita.
2.	Dokumenter	Video yang merekam sebuah kejadianatau peristiwa dalam kehidupan untuk kemudian dijadikan data atau dokumen.
3.	Berita	Video yang bertujuan memaparkan sebuah berita untuk orang banyak.

4.	Pembelajaran	Video yang bertujuan untuk memberikan materi pembelajaran agar mudah diserap dan bisa diputar ulang.
5.	Presentasi	Video yang bertujuan untuk mengkomunikasikan ide atau gagasan dari kelompok maupun seseorang.

Sedangkan pengertian animasi adalah rangkaian gambar yang disusun berurutan atau dikenal dengan istilah frame. Reiber (1994) bagian penting lain pada multimedia adalah animasi. Animasi berasal dari bahasa latin yaitu “anima” yang berarti jiwa, hidup, semangat. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia online (<http://kbbi.web.id/animasi>) animasi yang kita lihat adalah, “Animasi gambar bergerak, sudah menggunakan suara, berupa aktor animasi dan suara latar belakang dan suara musik. Animasi artinya acara televisi yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang digerakkan secara mekanik elektronis sehingga tampak dilayar menjadi bergerak.” video animasi merupakan media yang menggabungkan media audio dan media visual untuk menarik perhatian peserta didik, mampu menyajikan objek secara detail dan dapat membantu memahami pelajaran yang sifatnya sulit.

Ayuningsih, (2017) video animasi, adalah media yang berisi tayangan terdiri dari gabungan media berupa tulisan dan suara. Menurut Kamus Istilah Periklanan Indonesia (1996: 8) mengartikan animasi adalah, “Metode pembuatan film yang menghasilkan gerakan-gerakan dengan proyeksi serangkaian urutan gambar, biasanya berupa gambar atau kartun. Kesimpulan dari pengertian video animasi adalah merupakan suatu teknik untuk membuat sebuah karya audio visual agar menghasilkan

urutan gambar yang membentuk suatu adegan video.

2.2.2. Karakteristik Video Animasi

Cheppy Riyana menyatakan bahwa untuk menghasilkan video pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan efisiensi penggunaannya maka pengembangan media video harus memperhatikan karakteristik dan kriterianya. Karakteristinya sebagai berikut: 1) Clarity of message (Kejelasan pesan); 2) stand alone (berdiri sendiri); 3) User friendly (akrap dengan pengguna); 4) representasi isi materi harus sangat representatif; 5) visualisasi dengan media materi dikemas secara multimedia dengan terdapat teks, animasi, sound didalamnya; 6) menggunakan kualitas resolusi yang tinggi; 7) bisa digunakan secara klasikal maupun individual. Sedangkan menurut wati (2016:45) karakteristik video diantaranya: 1) Bersifat linier, media ini menyediakan visual yang dinamis; 2) sinkron dengan petunjuk penggunaan; 3) Indikasi fisik, dari gagasan nyata atau abstrak materi pembelajaran; 4) variasi, media video merupakan media yang menarik.

2.2.3. Kelebihan dan Kekurangan Video Animasi Dalam Pembelajaran

Artawan (2010) berpendapat bahwa video animasi memiliki kelebihan serta kekurangan dalam pembelajaran. Diantaranya, yaitu:

1. Kelebihan
 - a. Memudahkan guru dalam menyajikan informasi
 - b. Memperkecil atau mempebesar objek.
 - c. Memotivasi siswa karena menimbulkan daya tarik.

d. Memiliki lebih dari satu media konvergen.

e. Bersifat interaktif

2. Kekurangan

a. Memerlukan kreatifitas dan keterampilan yang cukup memadai untuk mendesain.

b. Memerlukan software untuk membukanya. Guru sebagai komunikator dan fasilitator harus memiliki kemampuan memahami siswa.

2.2.4. Pembuatan Video Animasi

Media animasi salah satu cara yang mudah untuk digunakan dalam setiap tema pembelajaran PAUD, yang cukup sederhana karena pengolahan gambar yang menarik dan berwarna disesuaikan dengan karakter ditampilkan sehingga anak mampu mengetahui tentang tema-tema yang diajarkan. Penggunaan media beragam (visual) sangat efektif diberikan karena disukai anak dan anak dapat dengan mudah dilatih untuk peningkatan kemampuan kognitif dan bahasa anak. (Putra & Negara, 2017). Animasi gambar adalah gambar bergerak dari sekumpulan objek (gambar) yang telah disusun secara beraturan. Animasi dinyatakan sebagai gambar karena penyajian beberapa gambar, dinyatakan sebagai gambar gerak karena menyajikan gambar-gambar yang bergerak dan berfungsi sebagai simulasi karena animasi terdiri dari objek atau gambar yang dapat menggambarkan simulasi. (Utami, 2011).

Ruslan (2016:89) mengemukakan bahwa dalam pembuatan video animasi memiliki beberapa struktur, yaitu:

1. Ide dan konsep Pada tahap ini dilakukannya penyusunan ide dan konsep cerita sesuai dengan kompetensi, kompetensi dasar dan indikator dan pemilihan gambar dalam video yang dilihat dari karakteristik peserta didik.
2. *Storyline* (struktur cerita) Alur cerita dan kandungan dalam cerita harus bisa membuat peserta didik paham akan materi yang disampaikan.
3. Sketsa (*design*) Tahap ini memberikan gambaran-gambaran yang ada pada video.
4. *Storyboard*
5. Rekaman suara
6. *Composting*, tahap penggabungan tiap bagian video animasi dengan menggunakan animasi tertentu.

2.2.5. Manfaat Video Animasi

Melalui video berbasis animasi, informasi yang tersediadisampaikan secara langsung serta dapat membantu anak dalam memvisualisasikan informasi yang diterima, sehingga video animasi dapat dijadikan opsi dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan video animasi pada proses pembelajaran memiliki keunggulan diantaranya dapat meningkatkan kreatifitas dan kemahiran, keaktifan dan keluwesan, meningkatkan motivasi belajar, membebaskan diri dari kebosanan, praktis dan konsisten (Agina, 2003 dalam Astuti & Mustadi, 2014).

2.3 Tema Rekreasi

Sofyan (2018) berpendapat bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema guna mengaitkan mata pelajaran

sehingga menjadi bahan pembelajaran yang lebih berarti. Hal ini juga dikemukakan oleh Nasution (2019) yang mengatakan pembelajaran tematik ialah pembelajaran yang menggunakan tema dalam mengaitkan beberapa mata pelajaran bidang perkembangan, sehingga dapat memberikan pengalaman yang berarti untuk anak. Dan pembelajaran tematik lebih mengutamakan konsep *learning by doing*.

2.3.1. Pengertian Tema

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan “Tema” sebagai dasar mengembangkan muatan dan materi pembelajaran untuk mencapai Kompetensi Dasar (KD). Temabukan tujuan ataupun materi yang akan dipelajari oleh anak. Tema merupakan sarana untuk mengintegrasikan sikap, pengetahuan, dan keterampilan anak yang ingin dibangun. Tema juga berperan sebagai payung yang memiliki fungsi membingkai keseluruhan materi pembelajaran melalui kegiatan bermain. Tema adalah gagasan utamayang akan di gunakan untuk membingkai seluruh muatan/materi pembelajaran selama anak mengikuti kegiatan. Sub tema adalah penjabaran dari gagasan utama yang telah ditetapkan sebagai tema. Sub tema minimum berisi dua gagasan dari setiap tema yang telah ditetapkan.

Sofyan (2018) juga mengemukakan definisi tema adalah suatu alat atau wadah untuk mengetahui berbagai konsep kepada anak didik secara utuh. Konsep atau tema yang disajikan kepada anak harus dimulai dari hal-hal yang telah dikenal anak menuju yang lebih jauh dimulai dari yang sederhana menuju yang lebih kompleks. Tema merupakan fasilitas dalam

pembelajaran tematik dan bukan merupakan tujuan dari pendidikan. Tema dalam pembelajaran tematik berisi berbagai konsep dasar sehingga peserta didik tidak belajar konsep dasar secara parsial, dengan demikian pembelajarannya memberikan makna yang utuh kepada peserta didik seperti tercermin pada berbagai tema yang tersedia. Membahas mengenai pembelajaran tematik yang merupakan cakupan dari tema merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema. Pengintegrasian tersebut dilakukan dalam dua hal, yaitu integrasi sikap, keterampilan dan pengetahuan dalam proses pembelajaran dan integrasi berbagai konsep dasar yang berkaitan (Diyenti, 2017).

Dalam bukunya Suryana (2017) mengatakan bahwa pengembangan bahan ajar tematik terpadu berbasis pendekatan saintifik sangat diperlukan oleh Guru-Guru dalam melakukan kegiatan proses belajar mengajar di Taman Kanak-kanak, hal itu dapat di lihat dari hasil Focus Group Discussion yang mana guru sangat mengharapkan tema- tema pembelajaran dapat diselesaikan lebih cepat, karena mereka sangat membutuhkan panduan. Kesimpulannya, dapat dikatakan tema dan pembelajaran tematik sangat berkaitan erat dan menjadi satu kesatuan dalam pembelajaran di PAUD.

2.3.2. Prinsip-prinsip Pembelajaran Tematik

Sujiono (2016) mengatakan bahwa pada prinsip tema harus bisa dijabarkan secara fleksibel selaras dengan menggunakan keperluan perkembangan anak agar pembelajaran lebih menarik dan tidak adanya

kebosanan. Pemilihan tema didasari dengan beberapa prinsip, yaitu:

1. Tema-tema yang sifatnya dasar dan selalu bisa dikembangkan
2. Tema yang dikaitkan dengan peristiwa atau kejadian.
3. Tema yang dikaitkan dengan minat anak.
4. Tema yang dikaitkan dengan hari-hari besar

Dalam pemilihan tema Sofyan (2018) berpendapat harus memperhatikan prinsip-prinsip sebagai berikut:

1. Kedekatan, yang berarti tema harus dipilih dari yang terdekat dengan kehidupan anak dilanjutkan dengan tema yang jauh.
2. Kesederhanaan, tema dipilih dari yang paling sederhana baru merujuk ke yang rumit.
3. Kemenarikan, tema yang dipilih harus memiliki daya tarik bagi anak.
4. Keinsidentalannya, yaitu kegiatan atau peristiwa yang ada disekitar anak atau sekolah yang dimasukkan kedalam pembelajaran saat berlangsung, meskipun tidak tercakup dalam tema.

2.3.3. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Tema

Setiap bentuk model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Menurut Majid (2014), kelebihan dan kekurangan pembelajaran tematik adalah sebagai berikut:

1. Kelebihan Pembelajaran Tema

Kelebihan atau keunggulan pembelajaran tematik adalah sebagai berikut:

- a. Pengalaman belajar dan kegiatan belajar akan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.

- b. Kegiatan belajar dapat disesuaikan dengan minat dan kebutuhan siswa.
- c. Kegiatan belajar lebih bermakna.
- d. Mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan sosial siswa.
- e. Menyajikan kegiatan bersifat pragmatis yang dekat dengan keseharian siswa.
- f. Meningkatkan kerjasama antar guru dalam merancang kegiatan pembelajaran.

2. Kelemahan Pembelajaran Tema

Kelemahan atau kekurangan pembelajaran tematik adalah sebagai berikut:

- a. Pembelajaran tematik, mengharapkan guru memiliki wawasan luas, kreativitas tinggi, percaya diri, dan kemampuan handal menggali informasi dan pengetahuan terkait materi..
- b. Pembelajaran tematik mengharapkan siswa memiliki kemampuan akademik dan kreativitas, sehingga keterampilan siswa dapat terbentuk ketika pembelajaran ini dilaksanakan.
- c. Pembelajaran tematik memerlukan sarana dan sumber pembelajaran yang bervariasi.
- d. Pembelajaran tematik memerlukan dasar kurikulum yang luwes atau fleksibel,
- e. Pembelajaran tematik membutuhkan cara penilaian yang menyeluruh atau komprehensif.

2.3.4. Langkah Pengembangan dan Pemilihan Tema

Penentuan tema tidak sekadar mudah diterapkan, tetapi perlu memperhatikan beberapa prinsip agar pembelajaran yang dilaksanakan lebih menarik dan mendalam. Keluasan tema bergantung pada kemampuan guru dalam menguasai tema tersebut. Hal penting yang harus diperhatikan guru dalam mengembangkan tema adalah kebermaknaan tema dalam membangun pengalaman belajar yang bermutu bagi anak usia dini. Oleh karena itu dalam menentukan tema menjadi penting bila diawali dengan identifikasi tema dan sekaligus ketertarikan anak terhadap topik tertentu. Tema yang dikembangkan dalam pembelajaran harus dapat membangun program pengembangan nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial, emosional, dan seni. Nurani (2013) menyatakan tema digunakan dalam pembelajaran untuk anak usia dini bertujuan membangun pengetahuan pada anak dan mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. Tema pada kegiatan pembelajaran anak usia dini merupakan tujuan pembelajaran sebagai perluasan wawasan dalam rangka menghantarkan kematangan perkembangan anak.

Ditjen PAUD dan PMDP PAUD (2015) dalam menentukan prinsip-prinsip pemilihan tema harus memenuhi empat prinsip yaitu kedekatan, kesederhanaan, kemenarikan dan keinsidental.

1. Kedekatan, artinya tema hendaknya dipilih mulai dari hal-hal yang terdekat dengan kehidupan anak.
2. Kesederhanaan, artinya tema yang dipilih yang sudah dikenal anak agar anak mudah memahami pokok bahasan dan dapat menggali lebih

banyak pengalamannya.

3. **Kemenarikan**, artinya tema yang dipilih harus menarik bagi anak dan mampu menarik minat belajar anak.
4. **Keinsidental**, artinya pemilihan tema tidak selalu yang direncanakan di awal tahun, dapat juga menyisipkan kejadian luar biasa yang dialami anak.

2.3.5. Materi Rekreasi

Tema adalah topik yang menjadi payung untuk mengintegrasikan seluruh konsep dan muatan pembelajaran melalui kegiatan main dalam mencapai kompetensi dan tingkat perkembangan yang diharapkan. Faris dan Lestari mengutip bahwa tema dalam kurikulum 2013 tidak ditentukan oleh pemerintah, karena sifatnya yang fleksibel sehingga dalam ketetapannya di tetapkan oleh PAUD dan lembaga yang mengelola. Selanjutnya, tema yang telah ditetapkan akan dimasukkan ke dalam program semester (PROSEM) yang dilengkapi dengan alokasi waktu yang akan digunakan pada setiap tema. Dalam hal ini kemampuan guru sangat dibutuhkan serta diandalkan dalam pengambilan tema yang tepat sesuai dengan prinsip-prinsip pengembangan tema. Ada 2 tahap dalam pengambilan dan pemilihan tema, yaitu :

1. Merumuskan Tema

Perumusan tema melibatkan dua unsur pokok yang harus dilakukan guru, yaitu mengidentifikasi tema dan membuat *webbing* tema/*mapping* tema. Dalam merumuskan tema, hal yang harus dilakukan oleh pendidik adalah melakukan prinsip-prinsip pengembangan tema seperti, kedekatan;

kemenarikan; kesederhanaan; dan keinsidental.

2. Objek Tema

Tema disebut juga sebagai topik penyatu ataupun jembatan penghubung seluruh kegiatan dalam satu hari (Yuliani Nurani 2013). Tema di Taman Kanak-kanak dalam kurikulum 2010 dan sebelumnya dimuat secara baku sebanyak 11 tema. Tema-tema tersebut juga telah diatur lama pembahasannya sehingga terjadi keseragaman di seluruh Indonesia. Salah satu objek tema yang dapat dijadikan tema dalam pembelajaran di PAUD, adalah tema rekreasi.

Tabel 2.2 Tema, Sub Tema, Sub-sub Tema, Materi Topik.

Topik atau Pembahasan	Jenis dan Macam Rekreasi	Penjabaran
Tema Rekreasi	Tempat Rekreasi Alam	Alam Buatan
		Gunung Pantai Kebun Teh Danau Air Terjun
	Rekreasi Buatan	Taman Kota Kolam Berenang Plaza Kebun Binatang

Materi rekreasi dengan tema pantai dijabarkan menjadi beberapa uraian, yaitu:

1. Pengertian Rekreasi
2. Jenis- jenis rekreasi

3. Waktu rekreasi yang tepat
4. Tujuan rekreasi

2.4 Perangkat Lunak yang Digunakan

Aplikasi pendukung yang digunakan peneliti untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk pembelajaran video animasi tema rekreasi, yaitu:

1. Aplikasi 3D Zepeto

Animasi Zepeto merupakan aplikasi karakter 3D yang memungkinkan untuk membuat avatar digital. Animasi zepeto sendiri dikembangkan oleh Snow Corporation. Snow Coporation merupakan developer aplikasi yang didirikan pada tahun 2016 di Seongnam, Korea Selatan.



Gambar 2.1 Logo Animasi 3D Zepeto

Beberapa fitur-fitur pada aplikasi Zepeto, yaitu :

- 1) *Interface*
- 2) *Tool* untuk membuat objek 3D yang utuh dan mencakup *modeling, skinning, animasi, dan particle*.
- 3) Kualitas arsitektur 3D yang berkualitas tinggi dan dapat dikerjakandengan lebih cepat dan efisien.
- 4) Dukungan yang aktif melalui forum dan komunitas.

2. *KineMaster*

Aplikasi kedua yang digunakan dalam pembuatan pengembangan media pembelajaran video animasi ini adalah *KineMaster*. *KineMaster* adalah sebuah perangkat lunak ponsel pintar atau *smartphone* yang khusus digunakan untuk keperluan pengeditan video. Aplikasi *KineMaster* dikembangkan oleh *Nex Streaming* pada tahun 2013.



Gambar 2.2 Logo Software *KineMaster*

2.5 Penelitian Relevan

Berdasarkan penelitian yang sedang peneliti lakukan, terdapat beberapa penelitian relevan yang dijabarkan dalam bab ini antara lain:

1. Penelitian pertama oleh Miranda D. (2019). Dengan judul “Pengembangan Video Animasi Berbasis Karakter Cinta Tanah Air Untuk Anak Usia Dini”. *Jurnal visit Ilmu Pendidikan*, 11(2), 12-22. 2). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media video animasi digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan karakter cinta tanah air dan telah dikategorikan sangat layak, sehingga hasil uji coba lapangan menunjukkan video animasi yang dikembangkan telah mampu menarik perhatian anak serta mampu mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini ditinjau melalui kriteria media pembelajaran video untuk anak. Persamaan antara penelitian diatas dengan peneliti adalah, metode penelitian yang digunakan adalah metode R&D,

menghasilkan sebuah produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut, dan memiliki subjek penelitian yaitu anak usia 5 tahun. Adapun perbedaan penelitian diatas dengan penelitian peneliti, terletak pada video animasi, dimana penelitian diatas menggunakan video animasi 4D, sedangkan peneliti menggunakan video animasi 2D.

2. Penelitian kedua yang berjudul “Pengembangan Media Video Animasi untuk Kemampuan Menghafal Hadist Pada Anak Usia Dini”, Oleh Siti Zahara, Beny Hendriana. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dan menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran video animasi. Dimana produk media pembelajaran ini dibuat sesuai dengan perkembangan anak usia dini, dengan tujuan agar dapat membantu guru dan orangtua dalam menyampaikan isi materi pembelajaran menghafal hadist khususnya pada anak kelompok B TAAM/TPQ Al-Anwar Depok, Jawa Barat. Persamaan antara penelitian inidengan penelitian peneliti adalah sama-sama menggunakan metode penelitian pengembangan *Research and Development* dengan metode pengembangan ADDIE, yaitu: *analysis, design, development, implementation, evaluation*. Adapun perbedaan terletak dalam teknik analisis data, dimana penelitian peneliti menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif, sedangkan penelitian ini menggunakan teknik analisis data statistik deskriptif dalam bentuk deskriptif persentase.
3. Penelitian ketiga oleh Ahmad Haris & Ade Fitria Lestari (2016) dengan judul penelitian “Rancangan Animasi Pembelajaran Interaktif Alfabet Pada Anak Usia Dini”. Hasil dari penelitian ini berisi tentang rancangan *storyboard* , *state transition diagram*, serta penerapan rancangan dan

pengujian menggunakan *white box testing* dan *blackbox*. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah, peneliti menggunakan *waterfall* dan metode pengumpulan data berupa wawancara, observasi, dan studi pustaka. Persamaannya, terletak pada teknik pengumpulan data berupa observasi

2.6 Kerangka Berpikir

Pengembangan media pembelajaran seperti video animasi berbasis 3D, akan sangat membantu dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, sehingga anak dapat mengerti dan memahami spesifik tentang tema rekreasi dan pantai sehingga memenuhi pencapaian indikator pada perencanaan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi di lapangan, pengenalan tema atau materi pada anak usia dini sudah baik, hanya saja penggunaan media pembelajaran animasi yang minim juga properti seperti infocus yang terkadang digunakan bergantian. Kemudian, guru hanya menggunakan metode pembelajaran manual seperti metode ceramah, tanya jawab, menggunakan majalah anak serta mengisi LKPD, ditambah kondisi pandemi yang sempat melanda menyebabkan waktu bertemu tatap muka menjadi terbatas.

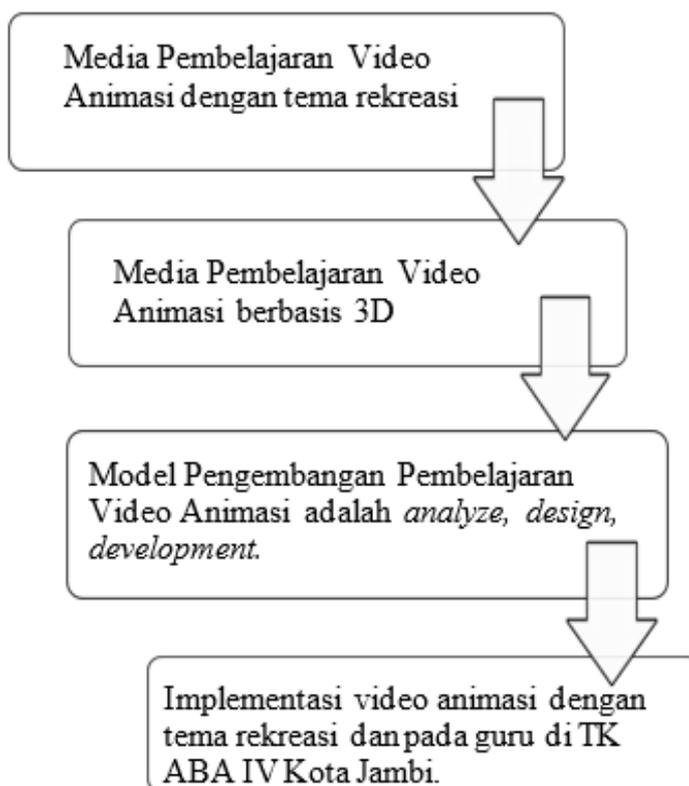
Anak sangat mudah untuk hilang focus saat kegiatan belajar melalui *WhatsApp Call* atau *Zoom Meeting*, hingga pada akhirnya peserta didik dituntut untuk adanya belajar mandiri diluar jam pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran yang dihasilkan adalah media pembelajaran video animasi yang dapat diakses melalui *Smartphone/gadget*, serta dapat diakses di waktu bebas sehingga ada waktu tambahan tersendiri untuk peserta didik

bisa belajar secara mandiri dan guru serta orangtua dapat memanfaatkan media belajar elektronik sebaik-baiknya mengingat kemajuan teknologi saat ini. Dan terlebih lagi media ini dilengkapi dengan animasi, video, gambar yang menarik ditambah dengan materi edukatif mengenai tema rekreasi yang kompleks, lalutersedia juga fitur yang mendukung aspek seni, aspek bahasa, dan aspek kognitif yang sesuai dengan tujuan pembelajaran pada PAUD (pendidikan anak Usia Dini) yaitu membantu anak untuk mencapai tahap-tahap perkembangannya, sehingga perlu direncanakan agar tujuan dapat tercapai secara efektif dan efisien.

Video animasi yang telah dikembangkan akan divalidasi oleh tim ahli materi dan ahli media serta diharapkan dapat memberikan dampak positif dalam konsep pembelajaran tema-tema yang sesuai dengan kurikulum 2013 untuk PAUD.

Adapun skema kerangka berpikir sebagai berikut :

Tabel 2.3 Kerangka Berpikir



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Penelitian Pengembangan

Jenis Penelitian yang digunakan ialah penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*). Dalam dunia pendidikan dan pembelajaran khususnya, penelitian pengembangan memfokuskan kajiannya dalam bidang desain dan rancangan, apakah itu berupa model desain, desain bahan ajar, produk misalnya media, dan proses. Penelitian pengembangan adalah upaya untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa materi, media, alat dan strategi pembelajaran yang digunakan untuk mengatasi pembelajaran di kelas/laboratorium, dan bukan sekedar menguji teori. (Tegeh, 2015)

Menurut Borg & Gall (1983) sebagaimana dikutip Setyosari menjelaskan bahwa penelitian pengembangan ialah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan mevalidasi produk pendidikan. Dengan demikian, Research and Development (R&D) bertujuan menghasilkan produk, sehingga perlu diadakan analisis kebutuhan secara mendasar dan menyeluruh. Hal ini relevan dengan pendapat Richey and Kelin (Sugiyono, 2019:753) mengatakan bahwa perancangan dan penelitian pengembangan adalah kajian yang sistematis tentang bagaimana membuat rancangan suatu produk, mengembangkan atau memproduksi rancangan tersebut, dengan tujuan dapat diperoleh data yang empiris yang dapat digunakan sebagai dasar untuk membuat produk, alat-alat dan model yang dapat digunakan dalam pembelajaran dan nonpembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat diartikan bahwa metode

penelitian dan pengembangan adalah sebuah usaha dalam memperbaiki produk yang sudah ada dan merancang sebuah produk yang inovatif agar dapat menghasilkan produk baru dengan tujuan bisa digunakan dalam proses pendidikan. berarti pembelajaran yang diampu oleh guru di kelas bukan hanya terpatok pada juklak dan juknis semata tapi juga ada pengembangan (produk) pendidikan yang jauh lebih efektif.

3.1.1. Tujuan Penelitian Pengembangan

R&D atau penelitian pengembangan bertujuan untuk menilai perubahan-perubahan yang terjadi dan kurun waktu tertentu. Selain itu, tujuan penelitian pengembangan menurut Setyosari, (2016) adalah ingin menilai perubahan-perubahan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu. Sebagai contoh, penelitian pengembangan tentang perbedaan dalam bidang akademik dan sosial pada sekelompok anak yang berasal dari lingkungan keluarga berpendapatan rendah dan tinggi.

Pada tujuan penelitian pengembangan berisi dua informasi, yaitu masalah yang akan dipecahkan dan spesifikasi pembelajaran model, soal, atau perangkat yang akan dihasilkan untuk memecahkan masalah tersebut. Selama dua aspek ini terkandung dalam sebuah rumusan masalah penelitian pengembangan, maka rumusan masalah penelitian pengembangan tersebut sudah benar.

Dapat dikatakan tujuan penelitian pengembangan adalah menginformasikan proses pengambilan keputusan sepanjang pengembangan dari suatu produk menjadi berkembang untuk menciptakan berbagai hal dari jenis ini pada situasi kedepan.

3.1.2. Karakteristik Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan ini tidak jauh berbeda dengan penelitian-penelitian lainnya. Perbedaan itu terletak hanya pada pemahaman metodologinya saja. Metodologi penelitian dan pengembangan ini sangat akrab dengan bidang teknologi pembelajaran. Dalam meningkatkan kualitas pendidikan, pengembangan memiliki karakteristik utama yaitu:

1. Permasalahan yang hendak dituntaskan tidaklah perihal fiktif melainkan nyata yang terpaut dengan berupaya menginovasi pelaksanaan teknologi dalam pendidikan selaku strategi guna memncapai tujuan pendidikan.
2. Pengembangan tata cara, model, pendekatan serta pula mediabelajar yang menunjang daya guna perolehan kualifikasi partisipan didik.
3. Tahapan pengembangan produk diverifikasi yang dilaksanakan lewat penilaian dari regu pakar serta uji lapangan secara terbatas harus dicoba, sehingga menciptakan produk yang berguna bagi peningkatan mutu pendidikan. Proses pengembangan divalidasi dan diuji coba lapangan wajib dipaparkan dengan jelas yang kemudian bisa dibuktikan secara akademis.
4. Tiap proses dalam meningkatkan model pendidikan, tata cara, pendekatan pendidikan serta media pendidikan dibutuhkan buat diarsipkan dalam wujud dokumentasi yang disusun dan disajikan secara sistematis bersumber pada ketentuan ataupun kaidah riset

yang menggambarkan keoriginalan sesuatu karya.

3.2 Model Pengembangan

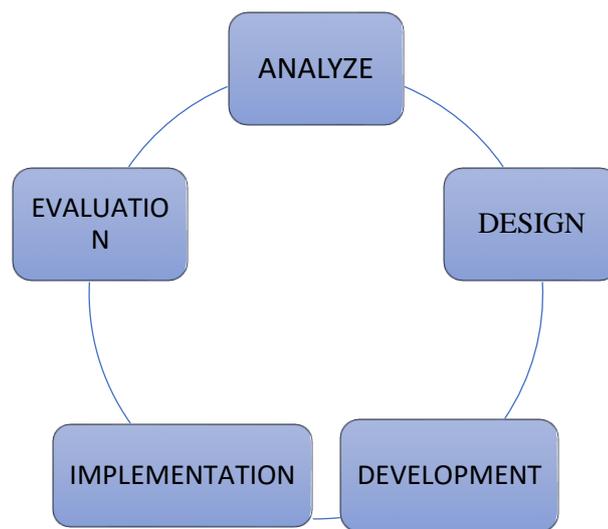
Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Produk yang dihasilkan adalah video animasi dengan tema rekreasi dengan berbantuan animasi 3D zepeto. Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan video animasi adalah model pengembangan ADDIE, yang merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Delevopment, Implementation, dan Evaluation*. Dalam penelitian ini model yang dipakai ialah model pengembangan ADDIE dengan **keterbatasan pengembangan sebatas ADD (*analysis, design, development*)**. Untuk melakukan dan mengetahui kelayakan *design* serta isi media pembelajaran yang dirancang oleh peneliti dalam penelitian ini dibutuhkan 2 orang ahli materi yaitu 1 dosen ahli materi dan 1 dosen ahli media. Ahli materi yang dimaksudkan yaitu dosen yang menguasai bidang dalam menentukan apakah materi yang dibuat dalam video animasi untuk mendukung pembelajaran dalam meningkatkan aspek perkembangan anak sudah sesuai tingkat kedalaman materi dan ketepatan materi yang digunakan atau belum. Sedangkan ahli media dalam penelitian ini adalah dosen yang memiliki pakar dalam menangani media pembelajaran. Pemilihan model ini berada pada beberapa alasan :

1. Model pengembangan ADDIE ini cocok untuk digunakan pada pengembangan video animasi.
2. Model pengembangan ADDIE mengandung kerangka dasar yang umum dan mudah untuk diimplementasikan
3. Model pengembangan ADDIE cukup banyak digunakan diberbagai

pengembangan dan telah terbukti menghasilkan produk yang berkualitas baik.

Adapun 5 tahapan dalam model pengembangan ADDIE, yaitu: *analysis, design, development, implementation, and evaluation*. Seperti yang dikemukakan oleh Jansak (2010 hal 65), model ADDIE adalah model pengembangan yang generik serta mempunyai pendekatan yang sistematis untuk proses mendesain intruksi dan menyediakan. Berikut skematahapan-tahapan model pengembangan ADDIE dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

Gambar 3.1 Skema ADDIE



Sumber : Sugiyono, 2019

3.2.1. *Analyze* (Analisis)

Analisis merupakan tahap awal untuk mendeskripsikan masalah yang dapat mengetahui dan menetapkan langkah selanjutnya, dengan melakukan analisis kebutuhan pembelajaran dan mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan produk video animasi

menggunakan (APL) pada materi tema rekreasi yang akan dikembangkan nantinya.

1. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui kebutuhan sumber belajar sesungguhnya yang terjadi dan problematika yang terjadi ketika proses pembelajaran berlangsung pada materi tema rekreasi. Analisis ini dilakukan dengan cara peneliti melakukan observasi dan mewawancarai kepala sekolah maupun guru ke TK. Tahap ini peneliti telah melakukan observasi dan wawancara secara langsung dengan Kepala TK ABA IV Kota Jambi.
2. Analisis tujuan dilakukan untuk menetapkan hal dasar yang diperlukan dalam pengembangan sebuah perangkat pembelajaran. Video animasi yang dikembangkan harus sesuai dengan indikator kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran agar tercapai secara maksimal.
3. Analisis materi dilakukan untuk menelaah kurikulum yang digunakan sekolah untuk dijadikan tempat penelitian agar selaras dengan isi rencana pelaksanaan pembelajaran pada tema rekreasi, mengidentifikasi kurikulum, serta materi pembelajaran.
4. Analisis Teknologi bertujuan untuk mengidentifikasi kesiapan teknologi yang ada di TK ABA IV Kota Jambi. Dalam analisis ini dapat dilihat apakah sekolah telah menunjang proses pembelajaran menggunakan video animasi seperti proyektor, laptop, gadget, maupun speaker.

3.2.2. *Design* (Desain)

Desain produk merupakan tahap atau langkah kedua dalam pengembangan ADDIE setelah tahap analisis. Pada tahap ini strategi pengembangan ditentukan sesuai dengan data yang didapat selama tahap analisis dan bagaimana tujuan dicapai akan diperjelas. Pada tahap ini strategi pengembangan ditentukan sesuai dengan data yang didapat selama tahap analisis dan bagaimana tujuan akan dicapai diperjelas. tahap ini dilakukan dengan beberapa tahap, yaitu :

1. Jadwal penelitian merupakan tahap penciptaan produk atau mendesain produk dengan tujuan kualitas baik. Oleh karena itu pengembangan dan timnya perlu menyusun jadwal secara terperinci dan langkah-langkah pencapaian kemajuan dapat terukur dengan sangat baik. Tim pengembangan dibentuk dengan didasarkan dari fungsi masing-masing komponen tim. Berikut komponen tim yang terdapat pada pengembangan, yaitu ada pengembang yang terdiri dari peneliti dan dosen pembimbing, validator ahli dan validator media, dan yang terakhir terdiri dari mahasiswa, guru dan siswa TK ABA IV Kota Jambi.
2. Spesifikasi media ialah bagian penjelasan elemen mengenai tema, tata bahasa dan panduan gaya penulisan, dan animasi.
3. Struktur materi yang akan dicantumkan dalam media video animasi mengikuti prinsip-prinsip pembelajaran dan disesuaikan dengan silabus materi tema rekreasi.

4. Pembuatan *flowchart* yang merupakan gambaran alur yang akan ditampilkan pada produk yang hendak dikembangkan, hal ini bertujuan sebagai pedoman inti bagi pengembang dan membuat bagian-bagian pada video animasi.
5. Pembuatan *storyboard* ini dilakukan untuk patokan pengembang dalam membuat video animasi tema rekreasi. Pada tahap ini akan terlihat tampilan produk yang akan dikembangkan.

3.2.3. *Development* (Pengembangan)

Produk yang dihasilkan mengacu pada *storyboard* yang telah dirancang sebelumnya. Tahap ini merupakan tahap dimana media dikembangkan berdasarkan arahan dan saran yang diberikan ahli media dan ahli materi dengan menggunakan dua tahap yaitu, validasi dan revisi. Peneliti melakukan proses editing menggunakan aplikasi Animasi Zapetto dan Kinemaster dalam pembuatan video animasi, lalu media pembelajaran yang dikembangkan akan divalidasi oleh tim ahli. Pada tahap ini produk yang telah direvisi akan dikembangkan serta dikenalkan ke TK ABA IV Kota Jambi sehingga produk dapat diterapkan oleh guru sebagai media pembelajaran yang baru. Desain produk ini akan dinilai dan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media serta uji coba dilakukan oleh guru di TK ABA IV Kota Jambi.

3.2.4. Spesifikasi Media

Spesifikasi media merupakan penjelasan elemen-elemen seperti tema, tata bahasa, tata penulisan, teks standar, animasi, dan music yang digunakan.

1. Materi yang dirancang pada pengembangan video animasi tema rekreasi di TK ABA IV Kota Jambi
2. Materi yang akan disesuaikan dengan KI, KD, indikator pencapaian, pada RPP, dan Kurikulum 2013.
3. Produk yang akan dihasilkan berisi cover, video profil, KI, KD, indikator, tujuan pembelajaran, video animasi dengan tema rekreasi.

3.2.5. Struktur Materi

Materi yang akan disajikan dalam produk disusun dengan mengikuti prinsip-prinsip pembelajaran dan disesuaikan dengan Kurikulum 2013 yang terdiri dari KI, KD, indikator, tujuan pembelajaran dan pokok materi pembelajaran yang berpedoman pada RPPH TK ABA IV Kota Jambi.

3.3 Metode Pengembangan

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara, dan angket kuesioner. Metode Observasi adalah suatu cara untuk mengadakan penelitian dengan pengamatan secara langsung dan sistematis. Tujuan menggunakan metode observasi ialah untuk mengamati dan mengumpulkan data real dan langsung dengan keadaan yang sedang terjadi di lapangan. (Agung, 2017). Metode wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan melakukan penelitian untuk mendapatkan suatu permasalahan yang harus diamati ataupun diteliti dan mencari tahu respon para responden yang lebih mendalam dan mengetahui jumlah responden (Sugiono, 2018). Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan

atau pernyataan tertulis pada responden untuk menjawab (Sugiono, 2018). Data yang dikumpulkan adalah hasil validasi dari media pembelajaran video animasi berupa saran dari para ahli validasi.

Metode analisis data yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis kualitatif digunakan untuk mengolah data yang berupa komentar, kritikan, dan solusi dari hasil review ahli media. Sedangkan teknik analisis kuantitatif digunakan untuk mendeskripsikan rata-rata skor dari ahli terkait media yang akan dikembangkan. Teknik analisis data kuantitatif dipilih untuk menganalisis skor yang diperoleh melalui pemberian lembar penilaian media video animasi.

3.4 Desain dan Subjek Uji Coba

3.4.1. Desain Uji Coba

Desain uji coba pada produk yang telah dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran video animasi dengan tema rekreasi di TK ABA IV Kota Jambi sebagai objek media dan media pembelajaran video animasi dengan tema rekreasi di TK ABA IV Kota Jambi akan diujicobakan oleh 1 ahli materi dan 1 ahli media lalu diberi penilaian mengenai kelayakan dari produk yang dikembangkan.

3.4.2. Subjek Uji Coba

Penelitian ini diperlukan validasi dari tim ahli yaitu 1 ahli media (Dr. Indryani, M.Pd.I) dan 1 ahli materi (Asih Nur Ismiatun, M.Pd.) serta subjek uji coba penelitian pengembangan ini dilakukan pada 1 orang dosen ahli materi PGPAUD FKIP Universitas Jambi, 1 orang dosen ahli media

PGPAUD FKIP Universitas Jambi, dan 14 orang guru TK ABA IV Kota Jambi. Secara keseluruhan subjek uji coba ini berjumlah 16 orang. Adapun alasan dibalik peneliti memilih ahli media dan ahli materi sebagai berikut.

1. Ahli Media (Dr. Indryani, S.Pd., M.Pd.I)

Ibu Indryani adalah seorang Dosen ahli di Prodi PGPAUD Universitas Jambi. Lulusan S3 Teknologi Pendidikan di Universitas Negeri Jakarta, Bidang Teknologi Pendidikan, PAUD dan Keguruan. Mengampu 29 Mata Kuliah, memiliki 4 riwayat penelitian, 9 riwayat pengabdian, dan 2 riwayat publikasi jurnal (Sumber: *website* profil dosen Universitas Jambi).

2. Ahli Materi (Asih Nur Ismiatun, M.Pd.)

Ibu Asih Nur Ismiatun, adalah seorang dosen aktif di PGPAUD FKIP UNJA dan seorang pembina tim redaksi dan ahli dibidang media dan teknologi.

3.5 Jenis Data dan Sumber Data

3.5.1. Jenis Data

Jenis data yang diambil dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan kuantitatif. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan.

Disini peneliti menyiapkan produk video animasi tema rekreasi; menyiapkan surat izin penelitian; menentukan tim ahli;menentukan responden.

2. Tahap Pelaksanaan

Dalam tahap pelaksanaan peneliti menampilkan produk media video animasi tema rekreasi kepada tim ahli untuk divalidasi. Tim ahli memvalidasi media video animasi dengan tema rekreasi menggunakan angket dengan menyertakan saran dan masukan dalam perangkat media tersebut. Setelah dinyatakan layak dan berhasil, produk video animasi dapat diuji cobakan pada guru-guru di TK ABA IV Kota Jambi dengan kriteria sebagai berikut:

- a. Memahami media pembelajaran berbasis video tematik/animasi.
- b. Memahami penelitian pengembangan *Research and Development*.
- c. Pernah melakukan penelitian pengembangan *R&D* dengan mode pengembangan *ADDIE*.

3. Tahap Akhir

Pada tahap akhir, pemberian angket tertutup kepada responden uji coba tentang persepsi mereka dan mengenai produk media video animasi tema rekreasi yang dirancang serta dikembangkan. Setelah itu, akan dianalisa data kualitatif dan kuantitatif dari hasil yang didapat sesuai dengan teknik analisis data.

3.5.2. Sumber Data

Sumber data pada pengembangan penelitian ini adalah sebagai berikut:

4. Data kualitatif pertama didapatkan dari hasil validasi tim ahli yaitu ahli media dan ahlimateri berupa komentar dan saran mengenai penilaian terhadap kelayakan dari media video animasi tema rekreasi di TK ABA IV Kota Jambi. Penilaian tersebut digunakan sebagai acuan perbaikan produk, sehingga layak diterapkan oleh guru TK ABA IV Kota Jambi. Data kualitatif kedua didapatkan dari hasil angket terbuka berupa respon dan tanggapan guru TK ABA IV Kota Jambi.
5. Data kuantitatif berupa persentase skor penilaian yang diperoleh dari angket tim ahli validasi dan responden uji coba terhadap video animasi yang diproduksi.

3.6 Instrumen Pengumpulan Data

Intrumen yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini menggunakan instrumen penelitian non-tes berupa angket dan wawancara. Wawancara digunakan peneliti sebagai tahap awal atau pendahuluan dalam mengumpulkan informasi dan mengetahui permasalahan mengenai media pembelajaran dan materi yang digunakan di TK ABA IV Kota Jambi. Selanjutnya, peneliti juga menggunakan angket terbuka dan angket tertutup.

3.6.1. Angket Terbuka

Angket terbuka atau angket tidak berstruktur merupakan angket yang disajikan dalam bentuk yang sederhana sehingga responden dapat memberikan isian yang diinginkan dan sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.

3.6.2. Angket Tertutup

Angket tertutup merupakan penilaian yang memiliki pilihan jawaban yang telah dipilih oleh responden.

1. Angket validasi ahli materi

Tabel 3.1 Kisi-kisi Ahli Materi

Indikator	Pernyataan	Skor penilaian				Komentar dan saran
		1	2	3	4	
Format	1. Daya tarik design video animasi					
	2. Kesesuaian materi tema rekreasi dengan <i>storyboard</i> dan <i>flowchart</i>					
	3. Keserasian warna, tulisan, dan gambar pada media video animasi					
	4. Kesesuaian materi video animasi dengan tema rekreasi dengan KD dan Indikator.					
Isi	5. Sistematika penyajian video animasi					
	6. Kejelasan konsep materi dalam video animasi dengan tema rekreasi					
	7. Kemudahan memahami materi dalam video animasi dengan tema rekreasi					
	8. Kesesuaian design gambar/animasi/video dan dalam Video Animasi					

Bahasa	9. Kemudahan dalam memahami bahasa yang digunakan.					
	10. Kelengkapan kalimat/informasi yang dibutuhkan peserta didik.					
	11. Keefektifan kalimat yang digunakan					
	12. Kemampuan gambar, animasi dalam memvisualisasikan konsep rekreasi					

2. Angket Validasi Ahli Media

Mayer dalam Fifi Damayanti (2013) bahwa angket validasi ini bertujuan untuk menilai produk video animasi dengan tema rekreasi. Terdapat 5 aspek didalam angket yang dinilai, yaitu: kesederhanaan, penekanan, keseimbangan, bentuk dan warna. Kisi-kisi instrument ahli media sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kisi-kisi Ahli Media

Indikator	Pernyataan	Skor Penilaian				Komentar dan saran
		1	2	3	4	
Kesederhanaan	1. Animasi/video dalam Video Animasi berbantuan laptop dan mudah dimengerti.					
	2. Video animasi dapat digunakan dengan mudah.					
	3. Kalimat yang digunakan mudah dimengerti.					
	4. Suara dubbing terdengar jelas.					

Penekanan	5. karakter pada video sudah jelas dan sesuai.					
	6. Animasi yang diterapkan setiap halaman terdapat perbedaan gerak					
Keseimbangan	7. Ukuran animasi dan tulisan tiap halaman sesuai					
	8. Tata letak setiap gambar seimbang					
Bentuk	9. Animasi yang digunakan menarik					
	10. Bentuk huruf mudah dibaca.					
Warna	11. Warna tiap halaman menarik dan sudah tepat.					
	12. Degrasi warna sudah selesai dan kombinasi tulisan.					

3. Angket responden

Angket responden bertujuan guna menilai produk yang dikembangkan. Data yang didapatkan akan digunakan guna menilai sejauh mana keefektifan video animasi dengan tema rekreasi. Berikut kisi-kisi angket responden.

Table 3.3 Butir Angket Responden

Variablel	Aspek Media	Indikator	Jumlah Item	Nomor Item
Pengembangan media pembelajaran video animasi dengan tema rekreasi	Aspek kelayakan	Tampilan Video	5	1,2,3,4,5
		Audio	2	6,7
	Aspek kebahasaan	Kualitas tata bahasa	3	8,9
	Aspek sajian	Sajian	7	10,11,12, 13,14, 15, 16

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Responden

Indikator	Pernyataan	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
Tampilan	1. Tampilan video dapat terlihat dengan sangat jelas				
	2. Pemilihan background, gambar, teks dan animasi menarik				
	3. Ketepatan tata letak animasi sudah tepat				
	4. Kecepatan gerakan animasi sudah sesuai				
	5. Pengaturan durasi tepat				
Audio	6. Suara dubber dalam video dapat didengar jelas				
	7. Pemilihan backsound tidak mengganggu konsentrasi				
Bahasa	8. Penggunaan kalimat mudah dipahami				
	9. Bahasa mudah dimengerti				
Sajian	10. Materi sesuai dengan silabus pembelajaran				
	11. Materi yang disajikan sesuai dengan judul				
	12. Materi yang disampaikan dekat dengan anak				
	13. Tata letak urutan gambar dalam video sesuai dengan materi				
	14. Penataan materi dalam video pembelajaran sudah sesuai				
	15. Materi yang disajikan mudah dimengerti				
	16. Video mampu memperjelas dan mempermudah penyampaian dalam materi tema rekreasi				

Angket ini diberi pilihan jawaban untuk responden dengan menggunakan skala *Likert*. Variable yang akan diukur diuraikan menjadi indikator variable. Analisis perhitungan menurut Sugiyono:

$$\text{Rerata Skor} = \frac{\text{Jumlah Skor Keseluruhan Responden}}{\text{Jumlah Pertanyaan} \times \text{Responden}}$$

Adapun skala empat yang diterapkan dengan kriteria

sebagai berikut:

Sangat Baik : 4

Baik : 3

Cukup Baik : 2

Kurang Baik : 1

3.7 Teknik Analisis Data

1. Teknik Kuantitatif

Teknik yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah teknik pengembangan media pembelajaran video dengan tahapan sebagai berikut:

- a. Menganalisis hasil validasi dari awal produk sampai produk bisa dikategorikan layak oleh tim ahli materi dan ahli desain media.
- b. Menghitung rata-rata persentase respon positif dari angket sebelumnya.

Menurut Iftiana dalam Jamilah, Sofyan, & Muazzomi (2021) cara untuk menghitung skor persentase dari tiap pertanyaan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Rs = \frac{f}{n} \times 100 = \%$$

Keterangan :

Rs = Persentase positif responden

f = Jumlah nilai tiap sub variable

n = Jumlah skor maksimum

Data yang diperoleh akan diolah dengan rating-scale data mentah yang dapat berupa angka kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif. Berikut cara menentukan kategori respon atau tanggapan yang diberikan

responden menurut Khabibah yang dikutip dalam Lestari, yaitu :

Tabel 3.4 Skala Nilai

No.	Skala Nilai	Kriteria Nilai
1	$82\% \leq p \leq 100\%$	Sangat Baik
2	$63\% \leq p \leq 82\%$	Baik
3	$44\% \leq p \leq 63\%$	Cukup
4	$25\% \leq p \leq 44\%$	Kurang
5	$0\% \leq p \leq 25\%$	Tidak Baik

2. Analisis Kualitatif

Data kesimpulan didapatkan dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, saran/masukan dari tim ahli materi, serta evaluasi berupa yang telah didapatkan akan diolah menjadi deskriptif kualitatif dengan memaparkan pencapaian indikator. Penilaian tersebut digunakan sebagai acuan perbaikan pembelajaran video animasi agar menjadi suatu produk yang layak digunakan dimasa selanjutnya.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Pengembangan

Penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan sebuah media video pembelajaran interaktif berbasis animasi 3D dengan materi rekreasi. Media pembelajaran yang dikembangkan bertujuan sebagai alternatif media maupun wadah untuk guru agar terciptanya ide dan inovasi baru dalam mengenalkan tema pembelajaran khususnya tema rekreasi ke anak. Penelitian pengembangan ini dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran animasi dengan materi tema rekreasi pada anak usia dini, dimana penelitian ini hanya dilakukan di TK ABA IV Kota Jambi.

Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yakni, analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluate*), dengan keterbatasan model penelitian ADD yaitu analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), hal ini dikarenakan dengan tujuan peneliti yaitu sebatas mengembangkan dan menghasilkan suatu produk yang valid dan layak digunakan.

Tabel 4.1 Identitas Sekolah

No	Butir Identitas Sekolah	Identitas Sekolah
1.	Nama Sekolah	Aisyiyah Bustanul Athfal IV
2.	NPSN	69831821
3.	Jenjang Pendidikan	Pendidikan Anak Usia Dini
4.	Status Sekolah	Swasta

5.	Status Kepemilikan	Yayasan
6.	SK Pendirian	420/42/BPMPPT/2014
7.	Tanggal Pendirian	16 Desember 2014
8.	Kurikulum	2013
9.	Akreditasi	B
10.	Jumlah Ketenaga kerjaan 2023	18
11.	Jumlah Siswa TA 2022/2023	148
12.	Alamat	Jl. Nias RT.12, Kel. Handil Jaya, Kec. Jelutung, Kota Jambi, Provinsi Jambi.
13.	Kode Pos	36137
14.	Lokasi Geografis	Lintang -5 Bujur 114

4.1.1 Tahap Analyze (Analisis)

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang terjadi saat proses pembelajaran. Hasil analisis akan dijadikan acuan dalam penyusunan produk yang dikembangkan. Analisis yang dilakukan terdiri dari analisis kebutuhan peserta didik dan materi.

1. Analisis Kebutuhan

Tema atau materi rekreasi adalah materi semester genap yang tertera pada kurikulum PAUD dan terdapat didalam PROSEM dan RPPH TK ABA IV Kota Jambi. Berdasarkan hasil observasi peneliti di lapangan, pengenalan tema atau materi pada anak usia dini sudah baik, hanya saja media pembelajaran yang belum diperbaharui, seperti penggunaan media *audiovisual* (laptop dan proyektor) yang digunakan secara bergantian. Kemudian dalam menjelaskan materi atau tema, sumber belajar yang guru gunakan di dalam kelas belum ada perubahan seperti

masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, serta mengisi majalah atau LKPD, lalu ditambah kondisi pandemi yang sempat melanda menyebabkan waktu bertemu dan tatap muka menjadi terbatas. Anak sangat mudah untuk hilang fokus saat kegiatan belajar melalui *WhatsApp Call* atau *Zoom Meeting*, hingga pada akhirnya peserta didik dituntut untuk belajar mandiri diluar jam pembelajaran.

Oleh karena itu, media pembelajaran yang akan dihasilkan sesuai analisis kebutuhan ini adalah media pembelajaran video animasi yang dapat diakses melalui laptop, *smartphone* dan *gadget*, serta dapat diakses di waktu bebas sehingga ada waktu tambahan tersendiri untuk peserta didik belajar secara mandiri, berlaku juga untuk guru dan orangtua sehingga dapat memanfaatkan media pembelajaran animasi ini dengan sebaik-baiknya mengingat kemajuan teknologi di zaman ini, terlebih lagi media pembelajaran ini dilengkapi dengan karakter animasi, musik dan edukasi yang menarik tentang tema rekreasi, pencegahan *covid19*, dan materi yang mendukung aspek perkembangan anak seperti seni, bahasa dan kognitif yang sesuai dengan tujuan pembelajaran pada PAUD (pendidikan anak Usia Dini) dalam membantu anak untuk mencapai perkembangannya. Maka dari itu diperlukan perencanaan analisis kebutuhan yang baik secara efektif dan efisien.

2. Analisis Materi

Analisis materi diperuntukkan guna menganalisa materi yang dibutuhkan sesuai kurikulum yang tertera di TK ABA IV Kota Jambi.

Kurikulum yang diterapkan di TK ABA IV yaitu kurikulum 2013. Dengan kurikulum tersebut didapatkanlah kompetensi dasar dan kompetensi inti serta materi sesuai dengan PERMEN 137 tahun 2013.

Tabel 4.2 Kompetensi Inti

KI-1	Menerima ajaran yang dianutnya.
KI-2	Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetik, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu bekerjasama, mampu menyesuaikan diri, jujur dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik dan pengasuh serta teman.
KI-3	Mengenal diri, keluarga, teman, guru atau pengasuh, lingkungan sekitar, teknologi, seni dan budaya dirumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, measa, meraba), menanya, mengumpulkan informasi, mengolah informasi/mengasosiasikan dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain.
KI-4	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

Tabel 4.3 Kompetensi Dasar

1.1	Menyadari semua benda ada penciptanya.
3.3- 4.3	Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu melakukan permainan fisik dengan aturan.
3.6-4.6	Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda berdasarkan ukuran, bentuk, warna, jumlah melalui kegiatan mengurutkan benda.
3.12- 4.12	Membuat gambar dengan coretan/tulisan yang berbentuk huruf atau angka.
2.12	Senang menjalankan kegiatan yang menjadi tugasnya
3.15- 4.15	Membuat karya seni sesuai kreativitasnya

3. Analisis Media

Materi atau tema rekreasi perlu diperkenalkan pada anak usia dini secara abstrak melalui metode-metode yang bervariasi, sehingga sedikit sulit jika dijelaskan tanpa berbantuan media pembelajaran, terlebih lagi dalam menarik perhatian anak harus memiliki metode serta media yang unik dan beragam. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran video animasi yang dapat diakses melalui laptop, komputer, gadget, ataupun android. Selain itu, dilengkapi dengan fitur gambar, animasi, video, serta fitur tambahan lainnya yang tentunya dapat menarik perhatian peserta didik serta dapat membantu dalam menjelaskan materi.

4.1.2. Tahap *Design*

Adapun tahap design dalam pengembangan media pembelajaran video animasi, sebagai berikut:

1. Jadwal Penyusunan dan Rancangan Produk

Pembuatan video pembelajaran animasi memerlukan waktu sekitar 3 bulan (Oktober-Desember) dimulai dari penentuan konsep media, pengumpulan materi guna menunjang kelengkapan media pembelajaran, pembuatan gambar animasi dan video dari sumber yang relevan dan perizinan hingga proses pembuatan produk seperti rancangan *flowchart* dan *storyboard*. Rancangan pembuatan video animasi akan ditampilkan dalam tabel berikut:

Tabel 4.4 Rancangan Produk

No.	Rancangan	Jenis			
		Gambar	Audio	Animasi	Teks
1.	Tampilan pembuka	√	√	X	√
2.	Tampilan judul	√	√	√	√
3.	Identitas	√	√	√	√
4.	Tampilan materi	√	√	√	√
5.	Tampilan penutup	√	√	√	√

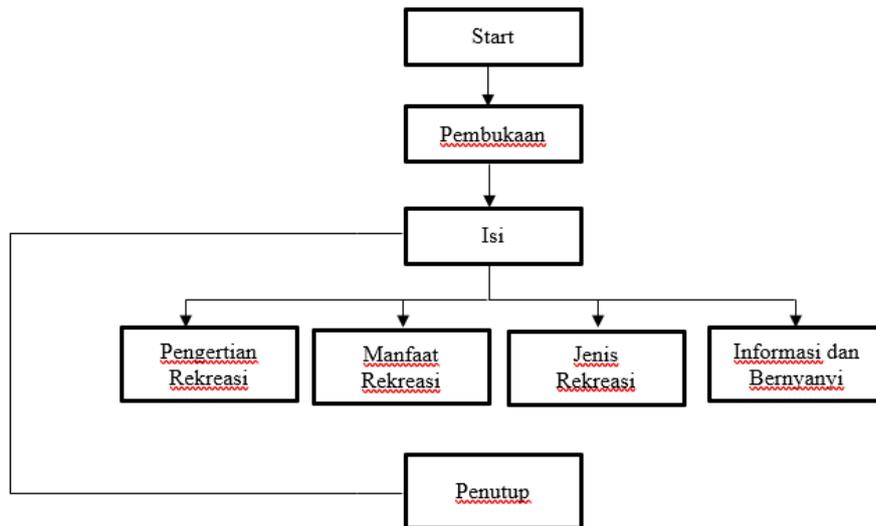
- Menentukan spesifikasi perangkat yang digunakan

Media pembelajaran video animasi tema rekreasi ini dirancang dengan berbantuan aplikasi animasi Zepeto, yang merupakan aplikasi karakter 3D yang memungkinkan untuk membuat avatar digital. Animasi zepeto sendiri dikembangkan oleh *Snow Corporation*. *Snow Coporation* merupakan developer aplikasi yang didirikan pada tahun 2016 di Seongnam, Korea Selatan. Lalu karakter animasi yang telah dibuat, dikembangkan dan di edit dengan menggunakan aplikasi kedua. Aplikasi kedua yang digunakan dalam pembuatan pengembangan media pembelajaran video animasi ini adalah *KineMaster*. *KineMaster* adalah sebuah perangkat lunak ponsel pintar atau *smartphone* yang khusus digunakan untuk keperluan pengeditan video. Aplikasi *KineMaster* dikembangkan oleh *Nex Streaming* pada tahun 2013.

2. Penyusunan *Flowchart*

Flowchart merupakan gambaran alur yang akan ditampilkan

pada produk yang dikembangkan. Pembuatan flowchart dalam pengembangan video animasi memiliki tujuan sebagai acuan bagi pengembang dalam menentukan bagian-bagian yang akan tercantum dalam sebuah produk.



Bagan 4.1 flowchart

3. Pembuatan Storyboard

Storyboard, suatu tahap lanjutan setelah pembuatan flowchart yang memiliki tujuan sebagai patokan dalam membuat scene dan mempermudah pengembang dalam mendesain video animasi dengan berbantuan software 3D. Langkah-langkah pembuatan produk ini adalah sebagai berikut :

- a. Menginstal aplikasi 3D Zepeto di *Playstroe* atau *Appstore* pada perangkat.



Gambar 4.1 Aplikasi Animasi Zepeto

Setelah melakukan pendaftaran, pengguna mempunyai akun dan diarahkan untuk memilih jenis dan bentuk karakter, warna kulit, bentuk muka dan gerak, serta wardrobe pada karakter animasi.

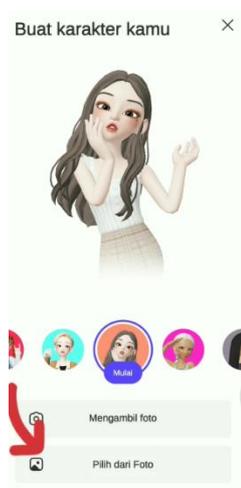


Gambar 4.2 Laman Pendaftaran Zepeto

- b. Setelah melakukan pendaftaran, klik “cobalah” lalu kita diarahkan dapat memilih jenis dan bentuk karakter, warna kulit, tinggi karakter, wardrobe karakter, dan mimik wajah pada karakter.



(Klik “cobalah” untuk memulai)



(Membuat jenis dan bentuk karakter yang diinginkan)



(Memilih jenis kelamin, warna kulit, bentuk wajah, dan pakaian pada karakter)

Gambar 4.3 Bentuk dan Jenis Karakter Animasi

Sebelum melakukan tahap rekaman, tahap selanjutnya memilih background greenscreen dalam menggerakkan karakter agar dapat di edit menggunakan kinemaster. Selanjutnya membuat gerakan dan suara pada karakter animasi dengan menekan tombol “mulai” pada kamera.



(merekam *background*, mimik wajah, suara, dan gerakan)

Gambar 4.4 Editing *Animation*

- c. Tahap terakhir yaitu menyimpan karakter animasi yang telah dibuat dengan menekan tombol panah pada pojok tengah atas halaman zepeto.



(menyimpan karakter yang telah
dirancang sesuai keinginan)

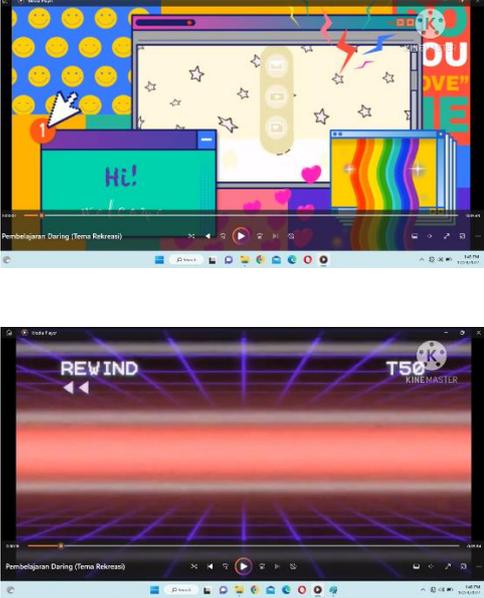


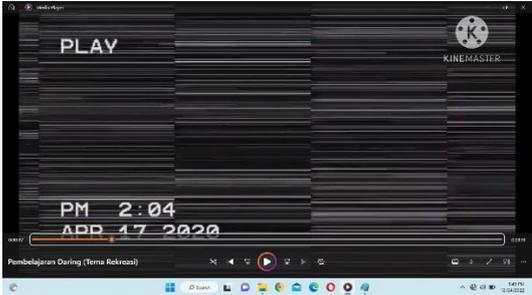
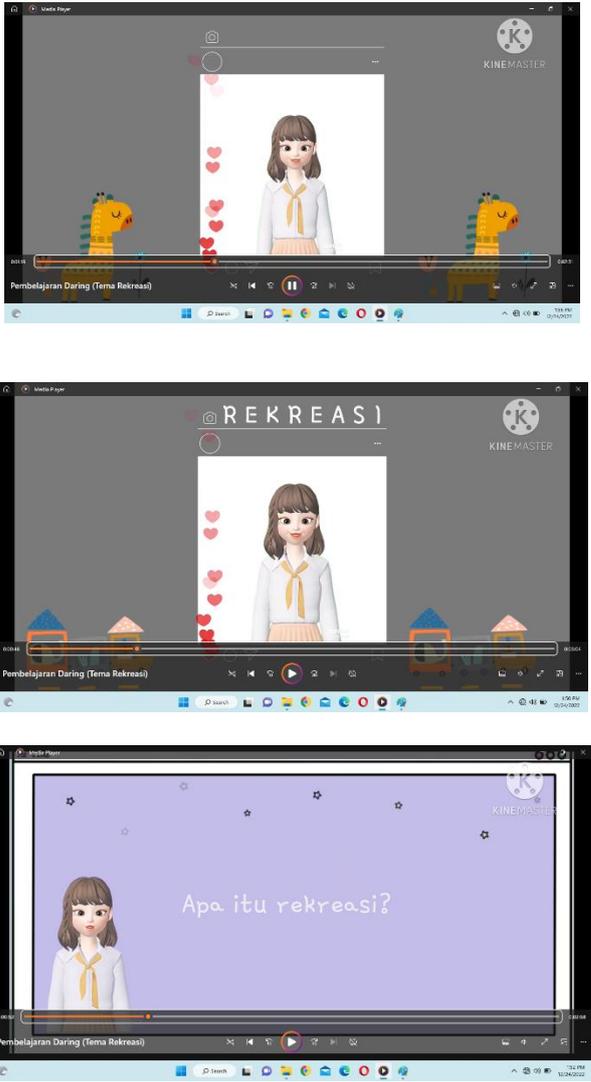
(*finishing* karakter animasi)

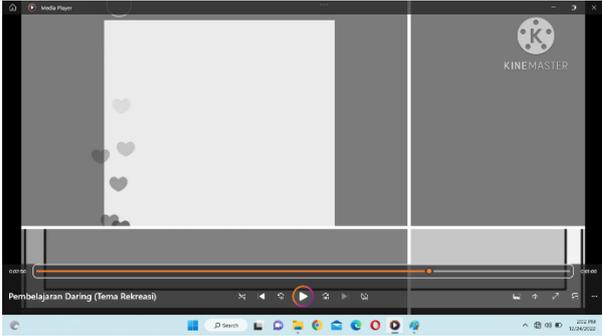
Gambar 4.5 *Finishing*

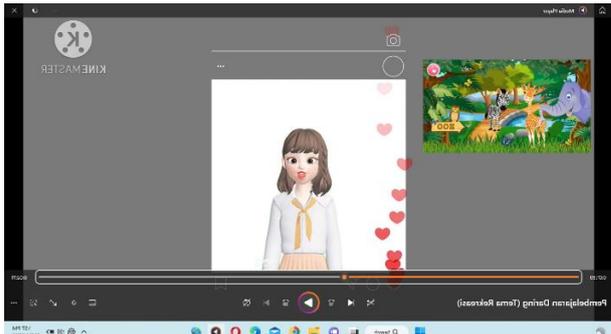
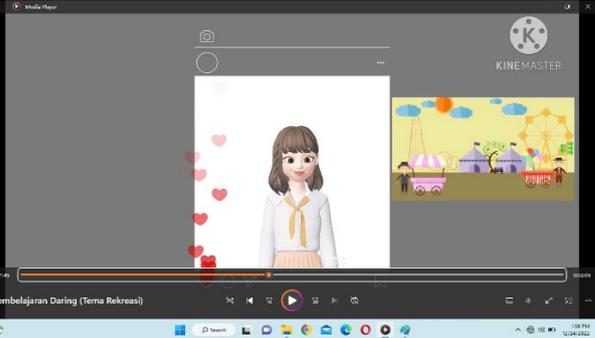
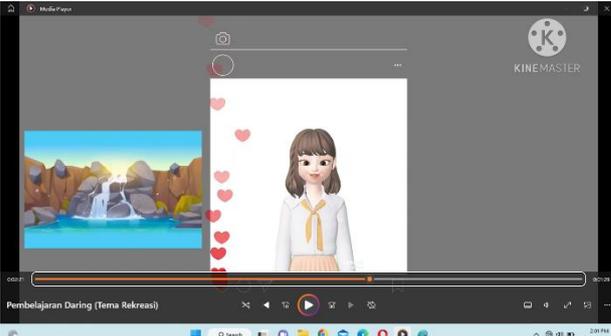
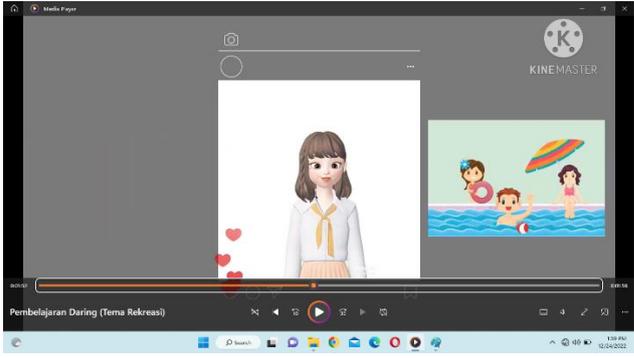
Setelah melakukan tahapan pembuatan produk, langkah selanjutnya ialah pembuatan storyboard. Berikut tampilan storyboard media pembelajaran video animasi dengan tema rekreasi pada anak usia dini di TK ABA IV Kota Jambi.

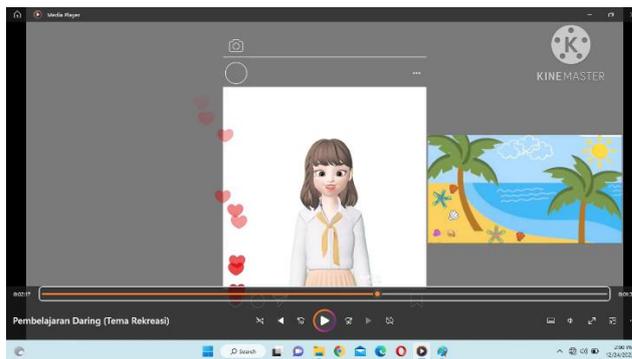
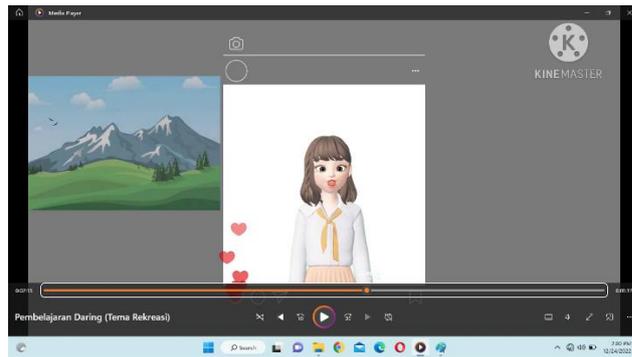
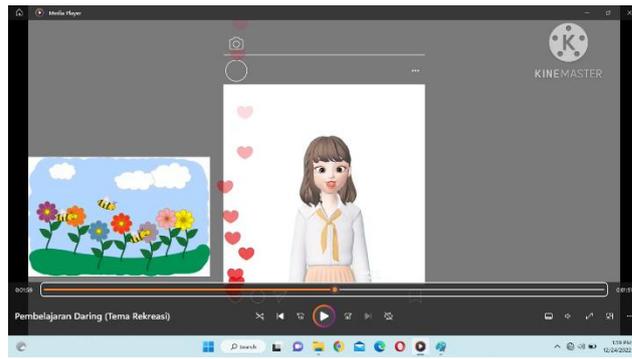
Tabel 4.5 Tabel Storyboard

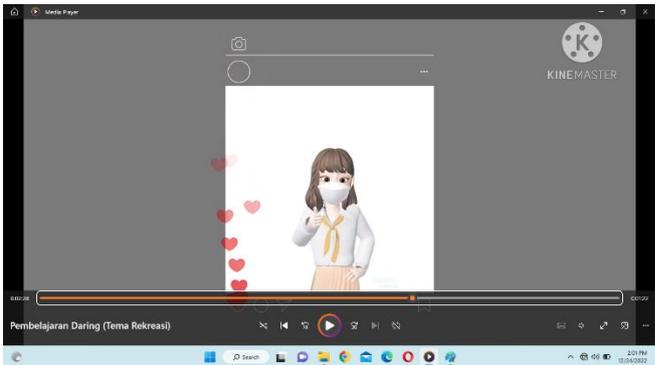
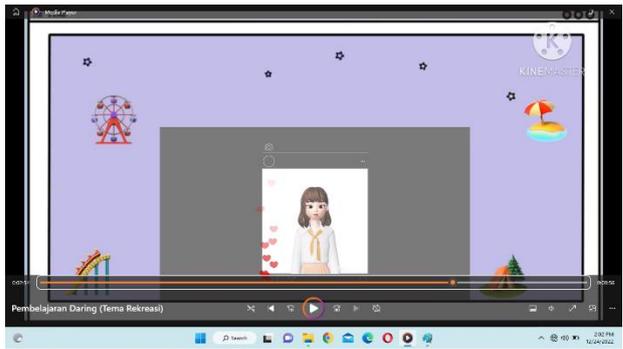
No.	Visual	Storyline
1.		<p>Tampilan halaman utama: Munculnya <i>Template</i> dan <i>background</i></p> <p>Fx* musik pengantar awal</p> <p>Tulisan teks “r e k r e a s I” dan sapaan “<i>Hi! Welcome</i>”</p> <p>Fx* transisi penghubung ke <i>scene 2</i></p>
2.		<p><i>Scene</i> kedua berisi tentang :</p> <p>Transisi berupa <i>background</i> yang bergerak dan musik pengiring.</p> <p>Munculnya Karakter animasi dan suara <i>dubbing</i>.</p> <p>Munculnya Ikon-ikon</p>

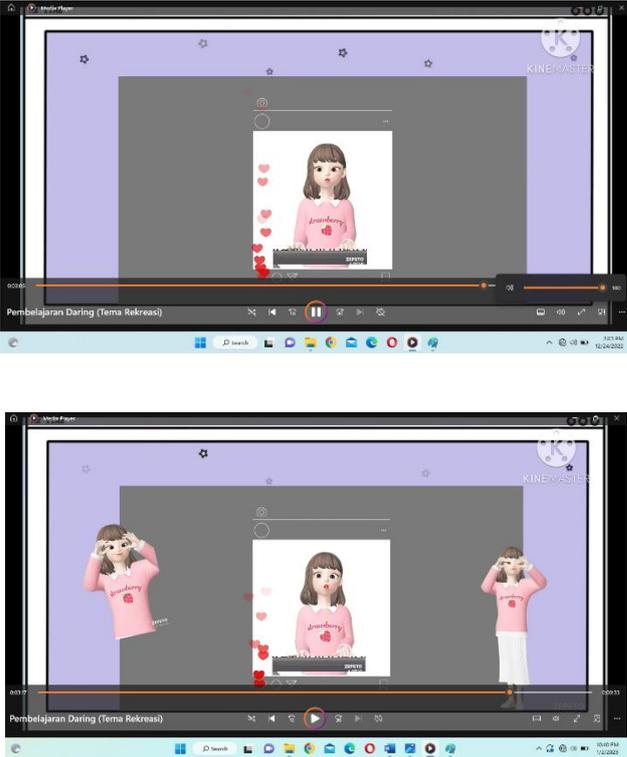
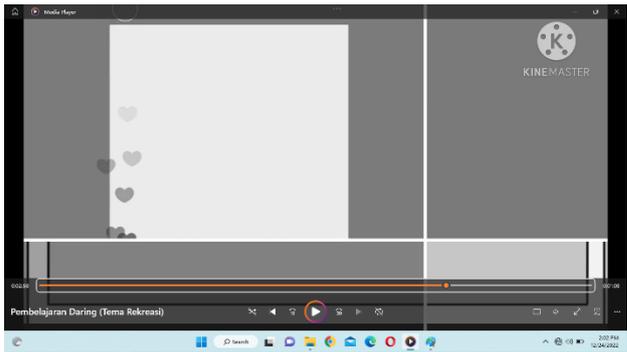
		rekreasi
3.		Transisi berupa <i>background</i> penghubung
4.		<p><i>Scene 3</i></p> <p>Munculnya transisi berupa <i>background</i>, ikon bergerak, dan musik pengiring yang berubah.</p> <p>Munculnya karakter animasi “miss azizah” dan <i>dubbing</i>.</p> <p>Munculnya teks tulisan “rekreasi”.</p> <p>Memberi informasi mengenai tema dan sub tema pembelajaran.</p> <p><i>Dubbing</i>, munculnya teks bacaan bergerak serta penjelasan informasi tentang “apa itu rekreasi”</p>

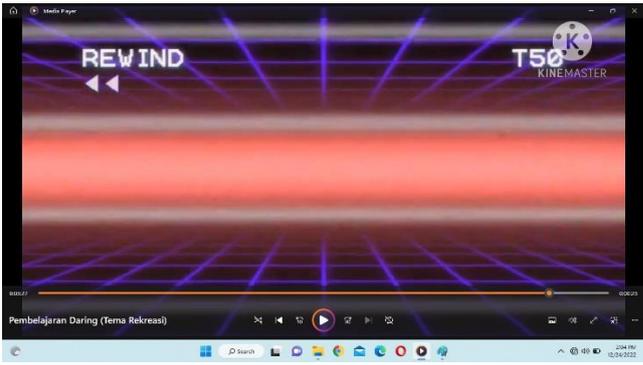
		<p>oleh karakter.</p> <p>Munculnya teks bacaan bergerak tentang manfaat rekreasi.</p>
5.		<p>Transisi penghubung untuk <i>scene</i> selanjutna (ke 4)</p>
6.		<p><i>Scene 6</i> (<i>Dubbing</i> suara)</p> <p>Munculnya karakter miss azizah.</p> <p>Ada ikon jerapah bergerak</p> <p><i>Backsound</i> pengiring</p> <p>Munculnya teks bacaan jenis-jenis rekreasi serta Informasi mengenai jenis-jenis rekreasi</p>
7.		<p><i>Scene 7</i></p> <p>Munculnya <i>slide</i> jenis-jenis rekreasi.</p>

	<p>Karakter animasi menyampaikan informasi mengenai apa saja rekreasi di kota dan rekreasi di alam.</p>
	<p>Bertanya dan mengajak anak untuk menghitung angka saat menyebutkan tempat rekreasi yang ada di kota maupun yang ada di alam.</p>
	<p>Adanya <i>background</i>.</p>
	<p>Muncul ikon hati bergerak</p>



<p>8.</p>	<p><i>Slide</i> edukasi mengenai <i>covid 19</i></p> 	<p><i>Scene 8</i></p> <p>Adanya edukasi <i>lide</i> edukasi mengenai <i>covid 19</i> tambahan mengenai <i>covid 19</i> dan tata cara menjaga kesehatan saat pandemic <i>covid 19</i>, seperti : menggunakan masker, menjaga jarak, mencuci tangan, dan menjaga kebersihan saat melakukan rekreasi.</p> <p>Adanya transisi pergantian</p>
<p>9.</p>		<p><i>Scene 9</i></p> <p>Adanya perubahan <i>background</i> dan <i>backsound</i></p> <p>Munculnya animasi dan ikon-ikon rekreasi yang bergerak.</p> <p>Mengajak anak untuk nyanyi bersama</p>

		<p>“lagu tema tamasya”</p> <p>Transisi perubahan ke <i>slide</i> selanjutnya.</p> <p>Perubahan pada kostum animasi, gerakan animasi (menjadi duduk), serta mimik wajah animasi.</p> <p>Munculnya properti piano untuk menunjang sesi bernyanyi.</p> <p>Munculnya karakter animasi tidak bergerak serta perubahan gaya pada karakter animasi.</p>
10.		<p>Transisi sebagai penghubung ke <i>scene</i> selanjutnya.</p>
11.		<p><i>Scene</i> 10</p> <p>Perubahan <i>backsound</i>, <i>background</i>.</p>

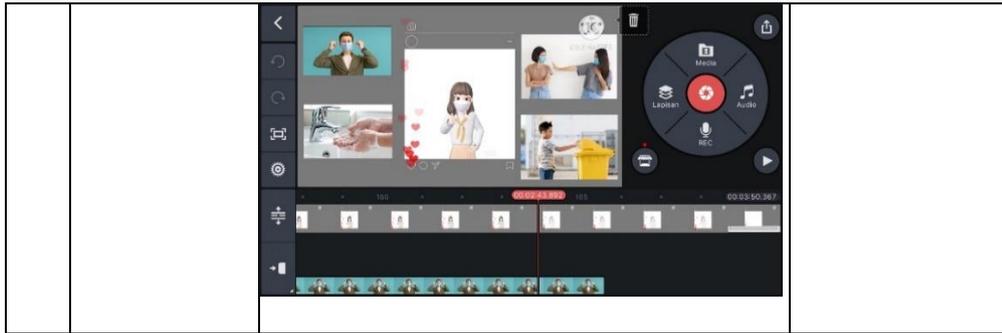
		<p>Perubahan gerakan dan kostum karakter animasi.</p> <p>Penambahan property meja.</p>
<p>12.</p>		<p>Transisi</p>
<p>13.</p>		<p>Scene 11</p> <p>Background dan backsound seperti pembukaan.</p> <p>Adanya 2 karakter animasi ditiap <i>frame</i>.</p> <p>Munculnya ikon dan tulisan yang bergerak.</p>

Setelah storyboard dirancang, tahap selanjutnya ialah pembuatan video animasi dengan menggunakan Kinemaster yang akan disajikan pada tahap pengembangan (development). Namun

ternyata masih ada perbaikan berupa komentar dan saran yang diberikan oleh tim ahli validasi pada produk video animasi, berupa opening, introduction, dan closing. Berikut tampilan scene pada storyboard setelah revisi:

Tabel 4.6 Revisi Storyboard (Penambahan materi pada video media pembelajaran)

NO	SEQUENC E/ SCENE	BOARD	DESC.
SEQ. 1			
1.	Scene 1 Opening		Identitas
2.	Scene 2 Introduction		Identitas diri Pengembang
3.	Scene 3 Isi		Materi Tempat- tempat rekreasi



4.1.2 Tahap Pengembangan (Development)

Pada tahapan ini produk yang dirancang menggunakan *storyboard* yang telah direvisi akan dikembangkan dan divalidasi kembali oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan produk. Validasi media dilakukan oleh 1 orang dosen PGPAUD FKIP Universitas Jambi yaitu Ibu Dr. Indryani, S.Pd., M.Pd.I., dan 1 orang dosen ahli materi yaitu Ibu Asih Nur Ismiatun, M.Pd.

1) Pembuatan video animasi

Dalam pembuatan *background*, *dubbing* suara, saturasi warna, rasio, volume video, durasi, ikon, *background*, serta transisi dalam pembuatan video animasi, menggunakan software *kinemaster*. Adapun langkah-langkah yang akan dilakukan pada tahap ini yaitu, sebagai berikut :

- a. Tahap pertama buka aplikasi *kinemaster*.



Gambar 4.6 Tampilan *Kinemaster*

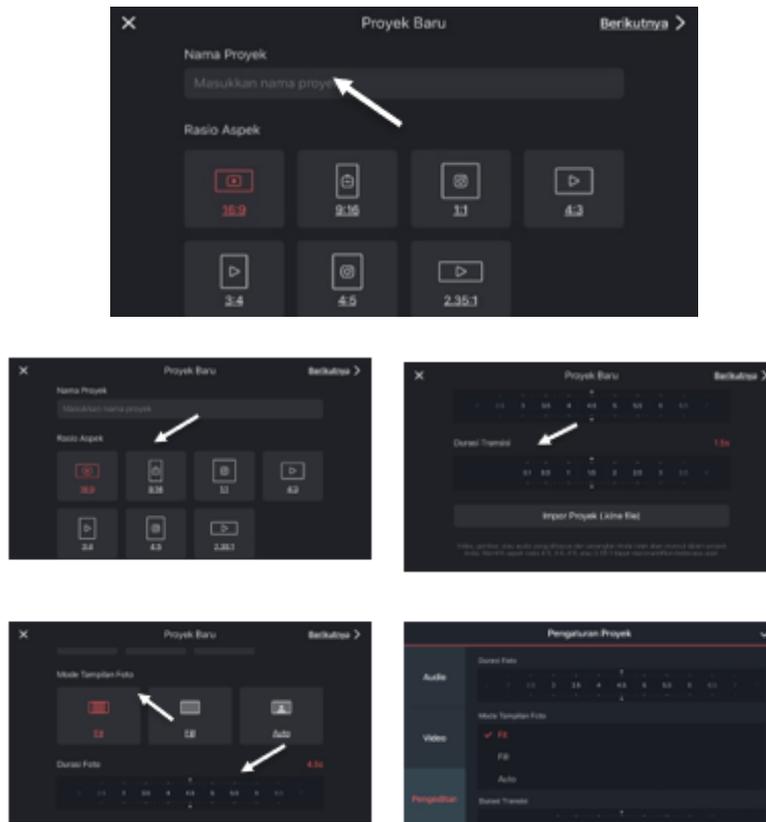
- b. Ketuk tombol “buat baru” pada halaman awal untuk mulai

mengedit dan membuat judul proyek baru.



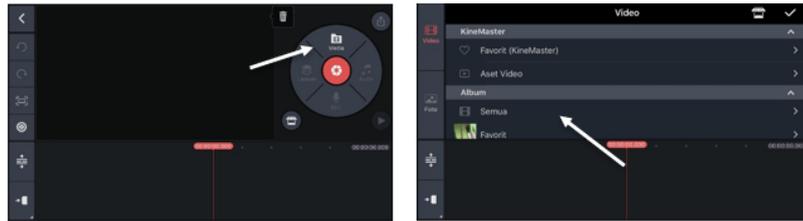
Gambar 4.7 Tampilan *Kinemaster*

- c. Pilih dan atur ukuran rasio aspek, mode tampilan foto/video, durasi foto dan durasi transisi sesuai kebutuhan. Lalu klik berikutnya.



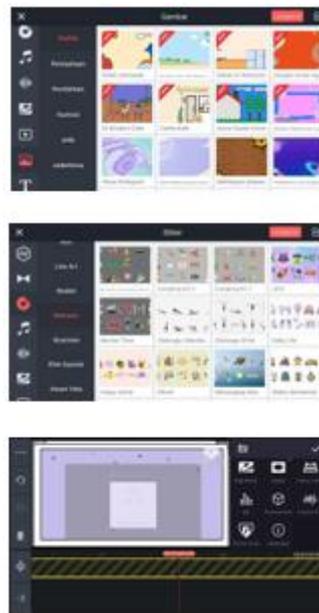
Gambar 4.8 Rasio *Kinemaster*

- d. Klik ikon media, lalu pilih gambar atau video yang akan diinput untuk setting background.



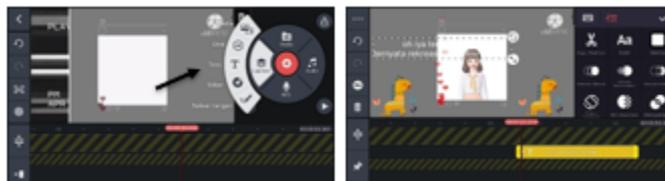
Gambar 4.9 Ikon *Kinemaster*

- e. Mengunduh background yang telah tersedia pada aplikasi *kinemaster*.



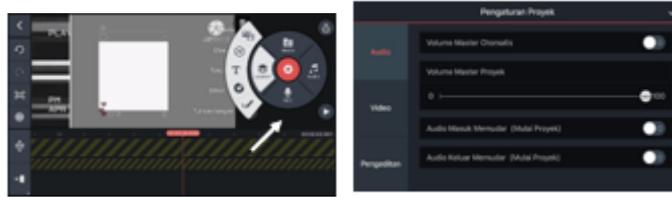
Gambar 4.10 *Background Kinemaster*

- f. Cara pembuatan teks dan efek tulisan dalam membuat penjelasan tertulis pada video.



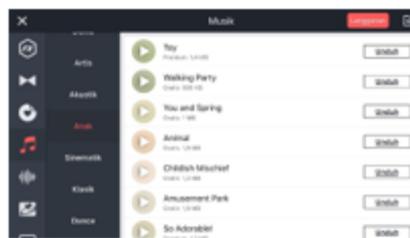
Gambar 4.11 Fitur *Kinemaster*

- g. Mengatur audio, penjernihan suara dan rekaman suara *dubbing*.



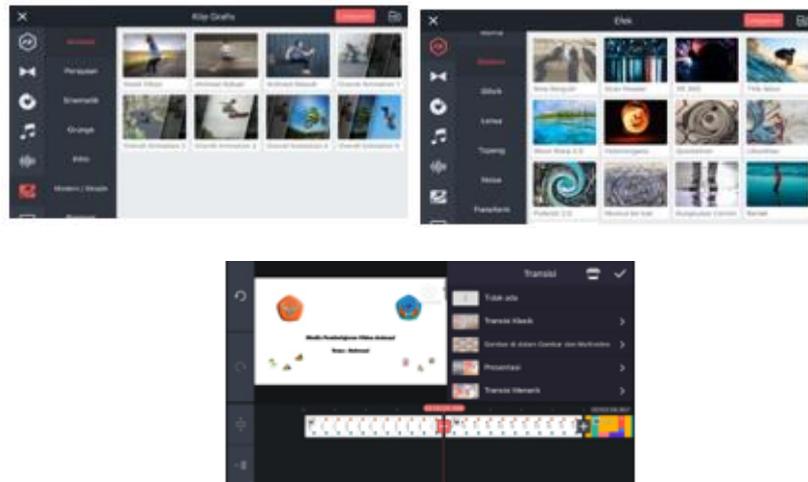
Gambar 4.12 Audio Kinemaster

- h. Menambahkan *background* dan efek suara tambahan.



Gambar 4.13 Efek Suara

- i. Mengatur Fx dan transisi video guna menggabungkan dan menghubungkan antar scene.



Gambar 4. 14 Transisi

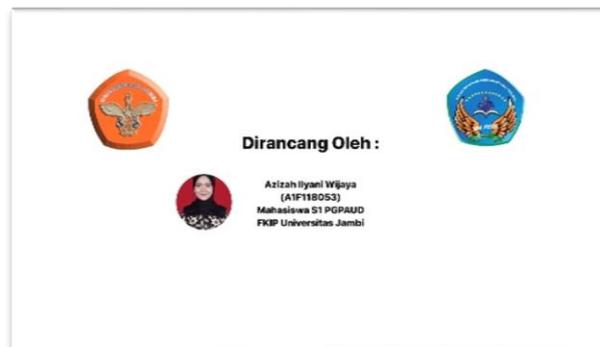
- j. Mengatur gradasi warna teks, gradasi video, dan gradasi warna pada video.



Gambar 4. 15 Gradasi

Berikut merupakan tampilan media pembelajaran video animasi dengan tema rekreasi pada anak usia dini dengan menggunakan Aplikasi animasi 3D Zepeto dan *Kinemaster*.

1. Tampilan Pembuka (*Opening*)



Gambar 4. 16 *Opening*

2. Introduction



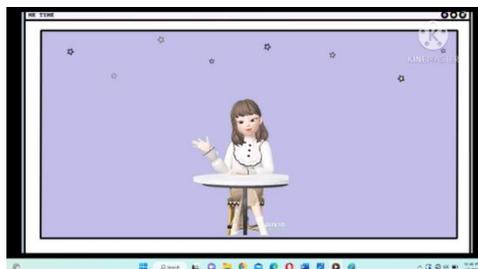
Gambar 4.17 Introduction

3. Isi dan Materi



Gambar 4.18 Isi Materi

5. Penutup



Gambar 4.19 Penutup

2) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk mengetahui kelayakan materi yang terdapat dalam produk dengan aspek yang tercantum dalam penilaian yaitu, format, isi dan bahasa. Angket validasi di isi dan materi divalidasi oleh 1 orang Dosen PGPAUD yaitu Ibu Asih Nur Ismiatun, M.Pd., dengan identitas sebagai berikut :

Ibu Asih Nur Ismiatun, adalah seorang dosen aktif di PGPAUD FKIP UNJA dan seorang pembina tim redaksi yang ahli pada bidang media *audiovisual*.

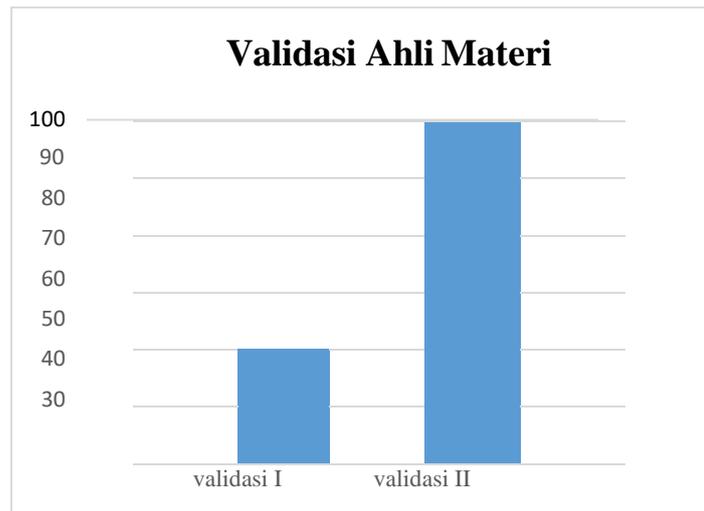
Penilaian yang digunakan dalam validasi ini adalah angket instrument berskala 1-4 dengan terdapat kolom komentar serta saran. Komentar dan saran dari ahli materi digunakan sebagai acuan revisi materi pada produk agar media video dapat dikatakan layak dan efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan tema rekreasi. Validasi materi ini dilakukan 2 tahap yang akan disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.7 Validasi Ahli Materi

Tahap Validasi	Skor	Skor maksimal	Persentase (%)	Kategori	Komentar dan Saran
Validasi I (Selasa, 3 Januari 2023)	43	48	89,6%	Sangat baik	<p>Produk layak digunakan dengan revisi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tambahkan gambar rekreasi yang real guna membantu anak untuk melihat suatu keadaan yang konkrit didalam video animasi. 2. Tambahkan penjelasan dari setiap tempat rekreasi 3. Penambahan volume suara pada karakter animasi saat bernyanyi. 4. Storyboard diberi keterangan introduction (pembuka), inti, closing (penutup).
Validasi II (Jum'at, 6 Januari 2023)	48	48	100%	Sangat baik	Produk layak digunakan tanpa revisi.

Berdasarkan perolehan data pada tabel diatas maka hasil dari validasi tahap pertama dan kedua didapati, peneliti melakukan revisi terhadap materi pada validasi tahap pertama, dimana pada validasi pertama, didapatkan perolehan skor 43 dengan hasil 89,6% dengan kesimpulan layak digunakan dengan revisi. Lalu perolehan validasi tahap kedua ialah materi produk yang telah direvisi lalu dikembangkan dan memperoleh skor 48 dengan hasil tertinggi yaitu

100% masuk kedalam kategori sangat baik. Materi produk dinyatakan layak digunakan tanpa revisi oleh ahli materi sehingga perbedaan data perolehan validasi awal dan validasi akhir mendapatkan peningkatan sejumlah 10,4% yang akan disajikan pada grafik berikut ini:



Bagan 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi

3) Validasi ahli media

Setelah melakukan penilaian ahli materi, tahap selanjutnya adalah penilaian atau validasi media dimana memiliki tujuan guna mengetahui kelayakan produk dengan mencakup aspek kesederhanaan, penekanan, keseimbangan, bentuk dan warna. Validasi media dilakukan oleh 1 orang Dosen ahli media di PGPAUD FKIP Unja, yaitu Ibu Dr. Inryani, S.Pd., M.Pd., dengan identitas sebagai berikut:

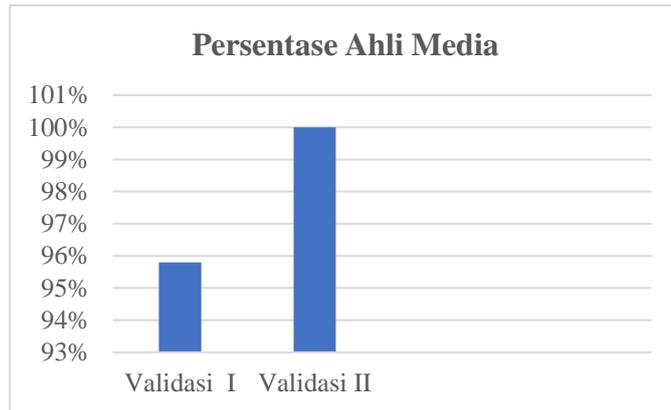
Ibu Indryani adalah seorang Dosen ahli di Prodi PGPAUD Universitas Jambi. Menempuh Pendidikan S3 Teknologi Pendidikan di Universitas Negeri Jakarta, Bidang Teknologi Pendidikan, PAUD

dan Keguruan. Mengampu 29 Mata Kuliah, memiliki 4 riwayat penelitian, 9 riwayat pengabdian, dan 2 riwayat publikasi jurnal. (Sumber: *website* profil dosen Universitas Jambi). Penilaian media menggunakan angket dengan penilaian skala *likert* 1-4 serta ahli media akan memberikan saran dan masukan terhadap media pembelajaran video animasi yang telah dibuat.

Tabel 4. 8 Validasi Ahli Media

Tahap Validasi	Skor	Skor maksimal	Persentase (%)	Kategori	Komentar dan Saran
Validasi I (Jum'at, 6 Januari 2023)	46	48	95,8%	Sangat Baik	Produk dikatakan layak dengan sedikit revisi. 1.Penambahan halaman identitas mahasiswa. 2.Penambahan gambar real pada bagian isi materi pembelajaran. 3.Penambahan teks keterangan pada produk 4.Peningkatan volume suara video animasi.
Validasi II (Minggu, 8 Januari 2023)	48	48	100%	Sangat Baik	Produk layak digunakan tanpa revisi.

Berdasarkan tabel diatas didapatkan peningkatan dari tahap 1 hingga tahap 2 sebanyak 5,7% yang disajikan pada bagan berikut ini:



Bagan 4.3 Validasi Ahli Media

Pada tahapan ini juga merupakan tahap penilaian produk yang telah dibuat dengan catatan sudah direvisi dan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi serta telah dinyatakan layak untuk diaplikasikan langsung oleh guru TK ABA IV Kota Jambi. Angket yang digunakan berupa angket terbuka dan angket tertutup guna memberikan identitas yang valid serta menilai aspek pada media secara keseluruhan. Identitas dan Angket terbuka analisis angket responden dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.9 Daftar Nama Guru TK ABA IV Kota Jambi

No.	Nama Guru	Jabatan
1.	Friska Eva Neri, S.Ag.	Kepala TK ABA IV
2.	Dian Ameliya, S.Pd., AUD.	Wali Kelas B1
3.	Afriyana S.Pd.	Wali Kelas B2
4.	Nani Kusiariyati, S.Pd. AUD.	Wali Kelas B3
5.	Murni Hayati, S.Pd.	Wali Kelas B4
6.	Nurhidayah, S.Pd.	Wali Kelas B5
7.	Dwi Nanda Putri, S.Pd.	Wali Kelas B6

8.	Naidila Munawaroh, S.Pd.	Wali Kelas B7
9.	Irma Meyanti, S.Pd.	Wali Kelas A1
10.	Sherly Yanti	Wali Kelas KB
11.	Gusti Sekar Ayu, S.Pd.	Wali Kelas A2
12.	Hillia Iza, S.Pd., M.Pd.	Pengelola KB

Tabel 4.10 Angket Hasil Penilaian Guru

Pernyataan	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik	Skor Total	Jawaban Tertinggi	%	Persentase total	Kategori
Soal 1	-	-	1 (3)	11 (44)	47	48	100	97,9	Sangat baik
Soal 2	-	-	-	12 (48)	48	48	100	100	Sangat baik
Soal 3	-	-	2 (6)	10 (40)	46	48	100	95,8	Sangat baik
Soal 4	-	-	3 (9)	9 (36)	45	48	100	93	Sangat baik
Soal 5	-	-	-	12 (48)	48	48	100	100	Sangat baik
Soal 6	-	1 (2)	-	11 (44)	46	48	100	95,8	Sangat baik
Soal 7	-	-	4 (12)	8 (32)	44	48	100	91,6	Sangat baik
Soal 8	-	1 (2)	1 (3)	10 (40)	45	48	100	93	Sangat baik
Soal 9	-	1 (2)	2 (6)	9 (36)	44	48	100	91,6	Sangat baik
Soal 10	-	-	-	12 (48)	48	48	100	100	Sangat baik
Soal 11	-	-	-	12 (48)	48	48	100	100	Sangat baik
Soal 12	-	-	2 (6)	10 (40)	46	48	100	95,8	Sangat baik
Soal 13	-	-	4 (12)	8 (32)	44	48	100	91,6	Sangat baik
Soal 14	-	-	-	12 (48)	48	48	100	100	Sangat baik

Soal 15	-	-	3 (9)	9 (36)	45	48	100	93	Sangat baik
Soal 16	-	-	1 (3)	11 (44)	47	48	100	97,9	Sangat baik
Jumlah								1.537	
Persentase								96%	
Kategori								Layak/Sangat Baik	

Berdasarkan tabel penilaian diatas yang telah diisi oleh 12 guru selaku responden memperoleh skor 1.537 dengan persentase 96% dengan kesimpulan sangat baik. Dinyatakan bahwa media pembelajaran video animasi dengan tema rekreasi yang telah diberi penilaian oleh guru dapat diimplementasikan atau diaplikasikan oleh guru.

4.2 Pembahasan

Penelitian yang dilakukan dengan tujuan merancang dan mengembangkan media pembelajaran video animasi dengan model pengembangan ADDIE dan keterbatasan sebagai mahasiswa yaitu ADD yang memiliki 3 tahapan : analisis, desain dan development. Tahap awal yang dilakukan peneliti ialah analisis, dimana pada tahap ini peneliti menganalisis kebutuhan media pembelajaran dan apakah media video yang dikembangkan dibutuhkan dan dapat digunakan oleh sekolah tempat penelitian.

Setelah melaksanakan tahap analisis, tahapan kedua yaitu *design*, dimana pada tahap ini peneliti membuat rancangan media pembelajaran video animasi dengan tahapan awal yaitu *flowchart*, lalu dilanjutkan dengan *storyboard*. Dimana kedua tahap ini menjadi acuan atau panduan dalam setiap scene pada video animasi dan menggambarkan alur. Pada tahapan *development* atau pengembangan, peneliti

mulai membuat video animasi berdasarkan acuan *flowchat* dan *stroryboard* yang telah dibuat. Produk yang telah dirancang akan dikembangkan dan dinilai oleh tim ahli validasi. Format penilaian ahli media memiliki 5 aspek yaitu, kesederhanaan, penekanan, keseimbangan, bentuk dan warna (Rasyid, 2017).

Penilaian ahli media dilakukan 2 kali dengan perolehan skor akhir dengan jumlah 48 dan persentase 100% masuk kedalam kategori sangat baik atau sangat layak. Sedangkan format penilaian ahli materi memiliki 3 aspek, yaitu aspek format, isi dan bahasa (Yamasari, 2010). Validasi ahli materi dilakukan 2 kali dengan skor akhir 48 dengan persentase 100% dan masuk dalam kriteria sangat layak. Penilaian responden yaitu guru TK ABA IV Kota Jambi, berjumlah 12 orang dengan hasil perolehan skor 1.537 dan persentase 96% masuk kedalam kategori sangat baik. Media video animasi ini disambut sangat baik oleh para guru berdasarkan rangkuman komentar yang menyatakan bahwa video ini baik dan mampu menambah pembendaharaan media pembelajaran di TK ABA IV Kota Jambi.

Tahap ini dilakukan agar mengetahui bagaimana keberhasilan dan kesesuaian video animasi yang produksi. Penilaian dan validasi hasil akhir dilakukan oleh tim ahli media dan ahli materi untuk menilai dan mengetahui hasil produk yang telah disebarluaskan ke sekolah tujuan, lalu dikembangkan sesuai saran dan perbaikan yang diberikan oleh tim ahli terhadap produk. Dari keseluruhan penilaian, didapatkan hasil akhir yang diberikan oleh tim ahli, yaitu:

1. Berdasarkan item yang sudah disusun telah disesuaikan dengan masukan ahli materi.
2. Data yang dihasilkan pada angket respon guru menunjukkan media telah

memenuhi kriteria layak/berhasil untuk diterapkan dan menjadi contoh untuk penelitian pengembangan selanjutnya.

3. Produk sangat menarik dan bisa disebarluaskan atau diperlihatkan di platform seperti YouTube agar bisa diakses sebagai media pembelajaran untuk anak, dan menambahkan *Barcode* untuk mempermudah akses media pembelajaran.



Gambar 4.20 *Barcode* Media Pembelajaran

Penelitian ini memiliki hasil yang sesuai dengan pendapat ahli psikologi Jemore Burner dalam Adkhar (2016) yang menyatakan bahwa dalam kegiatan belajar peserta didik dapat diberikan pengalaman langsung melalui media, Field trip, dan dramatisasi, maka situasi pembelajaran itu akan menimbulkan kegairahan serta minat belajar anak tersebut. Serta didukung oleh pernyataan dari Kim, et al. (2007:260) yang menyatakan Animations might be more attractive and motivating.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan tentang media pembelajaran video animasi dengan tema rekreasi pada anak usia dini di TK ABA IV Kota Jambi, disimpulkan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran video animasi yang dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE (*analyze, design, development, implementation, evaluation*), dan keterbatasan pengembangan sebatas ADD (*analyze, design, development*). Adapun tahapan tersendiri dari tahap analisis, design dan pengembangan. Pertama kali dilakukan analisis kebutuhan peserta didik dan materi, kemudian mendesain media pembelajaran, proses mendesain dan pengembangan menggunakan aplikasi 3D *zepeto* dan *kinemaster*. Selanjutnya, mengembangkan media dengan cara memvalidasi pada ahlimateri dan ahli media. Setelah itu, melakukan uji coba kepada 1 ahli media, 1 ahli materi, dan 12 orang guru TK ABA IV Kota Jambi. Proses implementasi media pembelajaran akan dilakukan oleh guru TK ABA IV Kota Jambi dan evaluasi media dilakukan oleh tim ahli validasi pada setiap tahap agar media dihasilkan lebih baik.
2. Media yang dikembangkan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Proses validasi ahli materi dilakukan sebanyak 2 kali dengan perolehan skor 43 dan presentase 89,6% dengan kategori “sangat baik” dan dapat dilanjutkan dengan revisi. Validasi kedua dengan perolehan skor tertinggi yaitu 48 dan persentase 100% dengan kategori “sangat baik”. Selanjutnya validasi media juga

dilakukan sebanyak 2 kali. Pada validasi pertama perolehan skor sebesar 46 dengan persentase 95,8%, layak digunakan dengan revisi. Setelah dilakukan revisi, validasi tahap kedua mendapatkan skor 48 dengan presentasi 100% dengan kategori “sangat setuju” sehingga media layak untuk diujicobakan kepada guru.

3. Selanjutnya, media telah dilakukan penilaian oleh 12 Guru TK ABA IV Kota Jambi. Berdasarkan hasil penilaian Guru TK ABA IV Kota Jambi terlihat bahwa keseluruhan aspek dan tahap uji coba untuk penilaian guru mendapatkan skor penilaian 1.537 dengan presentase 96% termasuk pada kategori “Sangat Baik”. Sehingga berdasarkan penilaian tersebut, media pembelajaran video animasi dengan tema rekreasi layak digunakan dalam pembelajaran di TK ABA IV Kota Jambi.

5.2 Implikasi

Berdasarkan simpulan diatas, tindak lanjut penelitian berimplikasi pada kualitas. Adapun implikasi secara teoritis dan praktis yaitu :

1. Implikasi Teoritis

Penggunaan media pembelajaran video animasi dengan menggunakan animasi 3D *zepeto* lebih fleksibel dan efisien. Dengan demikian, guru dan orangtua serta peserta didik diharapkan dapat meningkatkan kualitas dan hasil belajar peserta didik.

2. Implikasi Praktis

Hasil penelitian pengembangan ini digunakan untuk dipertimbangkan oleh ahli validasi untuk guru sebagai media penunjang dalam proses pembelajaran dan membenahi diri dalam penggunaan media pembelajaran.

5.3 Saran

- 1 Media pembelajaran video animasi dengan tema rekreasi dapat dijadikan acuan dalam penelitian pengembang selanjutnya yang relevan
- 2 Media pembelajaran video animasi dengan tema rekreasi dapat dijadikan bahan ajar dan sumber belajar baru bagi guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Selain itu, dapat dijadikan sumber belajar baru bagi peserta didik saat belajar di kelas maupun secara daring/mandiri.
- 3 Media pembelajaran video animasi dengan tema rekreasi di TK ABA IV Kota Jambi dapat dilanjutkan dengan materi yang lain.
- 4 Media pembelajaran video animasi dengan tema rekreasi di TK ABA IV Kota Jambi telah dikembangkan belum dilakukan tahap implementasi dan evaluasi sehingga dapat dijadikan suatu penelitian berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, N.K., Widiana, I.W., & Ujianti, P.R. (2021). *Media Video Animasi untuk Meningkatkan Listening Skill Anak Usia Dini*. Jurnal. Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha, 9(1).
- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS*. Jurnal Edukasi, 5(1), 19.
- Astuti, Y. W., & Mustadi, A. (2014). *Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas V SD*. Jurnal Prima Edukasia, 2(2), 250–262.
- Dewi, A. C. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Inquiry Berbantuan Media Animasi Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ipa*. Journal for Lesson and Learning Studies, 1(3), 154–161.
- Ela Paramita, Hasmalena, S. (2017). *Pengembangan Dongeng Berbentuk Video Animasi Untuk Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina 2 Palembang*. 1–9.
- Flanel, P. (2000). *Peningkatan kemampuan menyimak melalui metode mendongeng menggunakan media papan flanel*.
- Faris, A., & Lestari, A. F. (2016). *Rancangan Animasi Pembelajaran Interaktif Alfabet Pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Jurnal. Teknik Komputer AMIKBSI, 2(1), 59-67.
- Febiharsa, D., & Djuniadi, D. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif 3 Dimensi untuk Pembelajaran Materi Pengenalan Lingkungan Pada Anak Usia Dini di Indonesia*. Jurnal. Studies in Early Childhood Education (J-SECE), 1(1), 75-84.
- Hasmira, Anwar, & Yusuf, M. (2017). *Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn pada Siswa kelas Kelas IV di SD Negeri 1 Ngapa*. Jurnal Wahana Kajian Pendidikan IPS,
- Jumiati, J., Rahakabaw, H., & Budiarti, E. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Digital untuk Anak Usia Dini*. JIIP-Jurnal. Ilmiah

- Ilmu Pendidikan, 5(6), 1757-1760.
- Kurniawati, T., Setyosari, P., & Kuswandi, D. (2019). *Strategi Pembelajaran Nilai Karakter Mandiri Berbantuan Video Animasi untuk PAUD*. Jurnal. Inovasi Teknologi Pembelajaran, 1(1), 30-38.
- Kurniawaty, L., Ristiani, I., Apriliani, S. R. A., Gustini, G., Sa'diyah, H. M., & Rosdiana, D. (2021). *Penggunaan video pembelajaran bagi anak usia dini dalam pembelajaran daring*. Jurnal. Pengabdian Kepada Masyarakat, 11(1), 64-69.
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). *Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini*. Jurnal. Pendidikan Tambusai, 5(1), 1560- 1566.
- Miranda, D. (2019). *Pengembangan video animasi berbasis karakter cinta tanah air untuk anak usia dini*. Jurnal. Visi Ilmu Pendidikan, 11(2), 12-22.
- Munar, A., & Suyadi, S. (2021). *Penggunaan Media Animasi dalam Peningkatan Kemampuan Menyimak Anak Usia Dini*. KINDERGARTEN: Jurnal Islamic Early Childhood Education, 4(2), 155-164.
- Nasution, S. (2013). *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar & Mengajar*. Bumi Aksara.
- Nurhasanah, D., & Amini, F. A. (2018). *Upaya Meningkatkan Minat Belajar Anak Melalui Media Gambar (Penelitian Tindakan Kelas di Kelompok A Raudhatul Athfal Daarul Hasanah Kecamatan Panjalu Kabupaten Ciamis)*. Tarbiyat al-Aulad: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 3(1).
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). *Minat belajar sebagai determinan hasil belajarsiswa*. Jurnal. Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper), 1(1), 128-135.
- Pingge, H. D., & Wangid, M. N. (2016). *Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Kecamatan Kota Tambolaka*. JPSD : Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar, 2(1).
- Ponza, P. J. R., Jampel, N., & Sudarma, I. K. (2018). *Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar*. Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha, 6(1), 9-19.

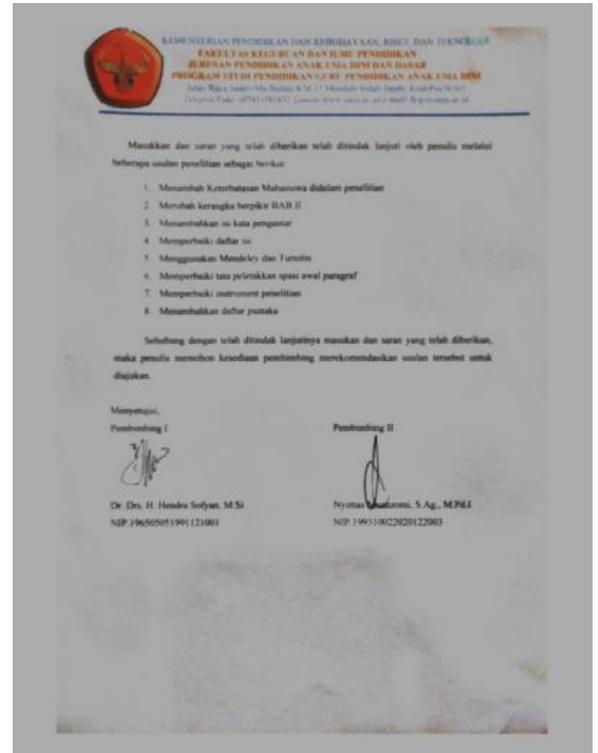
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jeu.v6i1.20257>

- Panjaitan, N. Q., Yetti, E., & Nurani, Y. (2020). *Pengaruh Media Pembelajaran Digital Animasi dan Kepercayaan Diri terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Anak*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 588-596.
- Putra, L. D., & Ishartiwi, I. (2015). *Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mengenal angka dan huruf untuk anak usia dini*. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(2), 169-178.
- Rayanto, Y. H. 2020. *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Riyana, E., Solfiah, Y., & Chairilisyah, D. (2020). *Pengembangan Video Animasi Terhadap Pengetahuan Konsep Pola Anak Usia 5-6 tahun*. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 3(2), 255-263.
- Ruslan, Arief. 2016. *Animasi: Perkembangan dan Konsepnya*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Safira, A. R. (2020). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Caremedia Communication.
- Schnotz, W., & Lowe, R. 2003. *External and internal representations in multimedia learning*. Introduction. *Learning and instruction*, 13(2), 117-23.
- Sofyan, Hendra. 2018. *Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Dengan Pendekatan Tematik*. *Early Childhood Education Journal* 1(1):69–76
- Sofyan, H. 2016. *The Increase of Early Childhood's Motoric Development with Thematic Approach*. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*, 5(1), 29-37.
- Sofyan, H., Anggereini, E., & Muazzomi, N. (2020). *Developing e-module local wisdom based for learning at kindergarten*. *Elementary Education Online*, 19(4), 2074-2085.
- Sofyan, H., Anggereini, E., & Saadiah, J. (2019). *Development of E-Modules Based on Local Wisdom in Central Learning Model at Kindergartens in Jambi City*. *European Journal of Educational Research*, 8(4), 1137-1143.

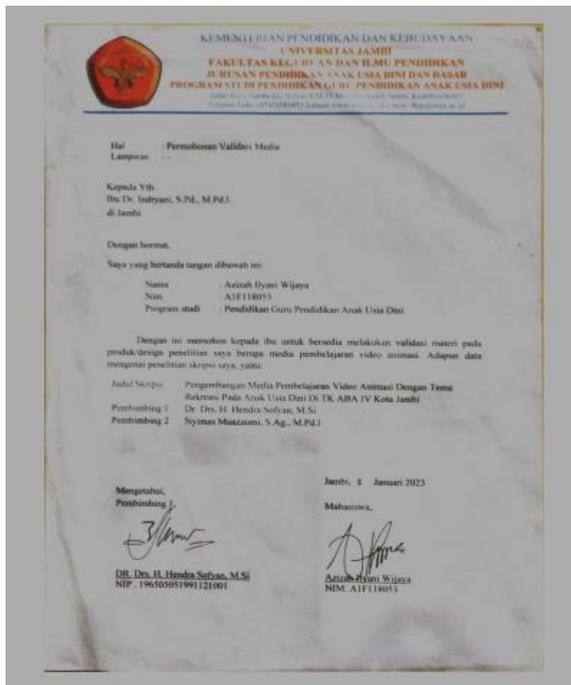
- Sugiyono, 2019, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suryana, D., & Hijriani, A. (2022). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini 5-6 Tahun Berbasis Kearifan Lokal*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 1077-1094.
- Suyanto, S. (2012). *Pendidikan karakter untuk anak usia dini*. *Jurnal Pendidikan Anak*, 1(1).
- Umar, M. (2015). *Peranan orang tua dalam peningkatan prestasi belajar anak*. *JURNAL EDUKASI: Jurnal Bimbingan Konseling*, 1(1), 20-28.
- Wati, W., & Fatimah, R. 2016. *Effect size model pembelajaran kooperatif tipe numbered heads together (nht) terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran fisika*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(2),
- Wuryanti, U., & Kartowagiran, B. 2016. *Pengembangan media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter kerja keras siswa sekolah dasar*. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6(2).
- Zahara, S., & Hendriana, B. (2021). *Pengembangan Media Video Animasi untuk Kemampuan Menghafal Hadist pada Anak Usia Dini*. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3593-3601.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Hasil Seminar Proposal



Lampiran 2 Surat Permohonan Ahli Materi dan Ahli Media



Lampiran 3 Angket Validasi Ahli Materi

Validasi I

PETUNJUK PENGISIAN ANGGKET

Kami mohon Bapak/Ibu untuk memberikan tanda check list (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan ketentuan sebagai berikut:

1 = Sangat Baik
2 = Cukup
3 = Baik
4 = Sangat Buruk

Kami menghaturkan kepada Bapak/Ibu untuk mengisi identitas sebagai berikut:

Ahli Materi : Dr. Nur Usman, M.Pd
NIP :
Instansi :

Indikator	Pernyataan	Skor Penilaian				Komentar dan saran
		1	2	3	4	
Formasi	1. Desain baik dengan video animasi		✓			
	2. Konsistensi materi tema rekaman dengan		✓			

Indikator	Pernyataan	Skor Penilaian				Komentar dan saran
		1	2	3	4	
Bahan	3. Konsistensi warna, tulisan, dan gambar pada media video animasi		✓			
	4. Konsistensi materi video animasi dengan tema rekaman dengan KID dan Indikator		✓			
	5. Konsistensi penyajian video animasi		✓			
	6. Kejelasan kalimat materi dalam video animasi dengan tema rekaman		✓			
Keterampilan	7. Kemampuan memvisualisasikan materi dalam video animasi dengan tema rekaman		✓			
	8. Kemampuan dengan gambar animasi video		✓			

Indikator	Pernyataan	Skor Penilaian				Komentar dan saran
		1	2	3	4	
Bahan	9. Konsistensi dalam memvisualisasikan bahan yang digunakan		✓			
	10. Kejelasan kalimat bahasan yang dibacakan secara lisan		✓			
	11. Keefektifan kalimat yang digunakan		✓			
	12. Kemampuan gambar, animasi dalam memvisualisasikan konsep rekaman		✓			

Kesimpulan berdasarkan data sesuai terlampir (Design dan Tampilan ini Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dengan Tema Rekaman)

- Tambahkan gambar yg real
- Tambahkan g. penjelasan dan tetap konsep rekam
- Saya setuju
- Salah dan konsep yg berkaitan, dan, baik

KESIMPULAN

Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dengan Rekaman dapat:

Tidak digunakan sama sekali

Layak digunakan dengan revisi

Tidak baik

Jambi, 5 Januari 2023
Validasi:
[Signature]
Ah Nur Usman, M.Pd

Lampiran 4 Angket Validasi Ahli Media

ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dengan Tema Rekaman di TK. ARA IV Kota Jambi

Penyusun : Astah Dwi Wijaya

Instansi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Jambi

Dengan hormat, sehubungan dengan adanya penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Tema Rekaman di TK. ARA IV Kota Jambi, maka sebagai instrumen ini kami menghaturkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dibuat tersebut. Penilaian dan hasil angket ahli media akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini sehingga bisa dikatakan layak atau tidak media pembelajaran tersebut digunakan dalam proses pembelajaran.

Jika penilaian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (Research and Development) Produk yang dihasilkan adalah video animasi dengan tema rekaman dengan berlatar animasi 3D seperti Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan video animasi adalah model pengembangan ADDIE, yang merupakan rangkaian dari Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Dalam penelitian ini model yang

dipakai ialah model pengembangan ADDIE dengan keterbatasan pengembangan sebatas ADD (analysis, design, development)

Petunjuk Pengisian Angket

Kami mohon Bapak/Ibu untuk memberikan tanda check list (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan ketentuan sebagai berikut:

1 = Sangat Baik
2 = Cukup
3 = Baik
4 = Sangat Buruk

Kami menghaturkan kepada Bapak/Ibu untuk mengisi identitas sebagai berikut:

Ahli Materi : Dr. Indagini, M.Pd, I
NIP : 080609140010003
Instansi : Universitas Jambi

Indikator	Pernyataan	Skor Penilaian				Komentar dan saran
		1	2	3	4	
Keterbatasan	Animasi video		✓			

Indikator	Pernyataan	Skor Penilaian				Komentar dan saran
		1	2	3	4	
Keterbatasan	dalam Video Animasi berlatar animasi 3D dan mudah dimengerti		✓			
	Video animasi dapat digunakan dengan mudah		✓			
	Kalimat yang digunakan mudah dimengerti		✓			
	Suara dengan terdengar jelas		✓			
Keefektifan	Animasi yang diterapkan setiap halaman terdapat perubahan gerak		✓			Gambar Buruk
	Ukuran animasi dan tulisan tip halaman sesuai		✓			Terdapat 30 slide yang

	Tata letak setiap gambar seimbang			✓
Bentuk	Animasi yang digunakan menarik		✓	
	Bentuk huruf mudah dibaca		✓	
Warna	Warna tetap		✓	
	balok warna dan tidak tepat		✓	
	Digunakan warna sudah sesuai dan kenyamanan teladan		✓	

Kemudian keefektifan dan saran terhadap *Design* dan *Presentasi* Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dengan Tema Rekrusi

Video Animasi layak digunakan dengan *revisi*.

KESIMPULAN

Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi ini dinyatakan:

Layak digunakan tanpa revisi

Layak digunakan dengan revisi

Tidak layak

Jambi, 6 Januari 2023
 Validator
 Dr. Widiyanti, S.Pd

Lampiran 5 Surat Izin Penelitian

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
 PAKSI TASK FORCE RISET DAN BAHU PENDIDIKAN
 Kampus Pajang, Masjid Jalan Raya Jambi - Me. Dukan, KM. 15, Mendalo Indah, Jambi
 Kode Pos: 36361, Telp: 0741-9843511 atau www.bip.unja.ac.id Email: bip@unja.ac.id

Nomor: 107/UN21.3/PT-01.04/2023
 Hal: Permohonan Izin Penelitian
 11 Januari 2023

Yth. Kepala TK ABA IV Kota Jambi
 di Tempat

Dengan hormat,
 Dengan ini diberitahukan kepada Saudara, bahwa mahasiswa kami atas nama:

Nama : **Anisah Ilyani Wijaya**
 NIM : A1F118053
 Program Studi : Pendidikan Guru PAUD
 Jurusan : Pendidikan Anak Usia Dini dan Dasar
 Dosen Pembimbing Skripsi : 1. Dr. Drs. H. Hendra Sofyan, M.Si
 2. Nymas Muazzoni, S.Ag., M.Pd.I

akan melaksanakan penelitian guru untuk penyusunan skripsi yang berjudul: "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi dengan Tema Rekrusi di TK ABA IV Kota Jambi".

Untuk itu, kami mohon kepada Saudara untuk dapat mengizinkan mahasiswa tersebut mengadakan penelitian ditempat yang Saudara pimpin. Penelitian akan dilaksanakan pada tanggal, **12 s.d 23 Januari 2023**

Demikian atas bantuan dan kerjasamanya di ucapkan terima kasih

s.d. Dekan
 Wakil Sekan BAKSI

 Dita Setiawan, S.S., M.Pd., Ph.D
 NIP. 198310232008012002



Lampiran 6 Telah Melaksanakan Penelitian



Lampiran 7 Program Semester TK ABA IV Kota Jambi

B. Program Semester

Rencana kegiatan program semester TK Asyiah Bustanul Athfal IV merupakan rencana kegiatan yang terkait dengan kegiatan kurikulum dalam rentang satu semester atau setara dengan enam bulan waktu kalender. Rencana kegiatan semester setidaknya memuat unsur waktu, tema, sub tema, dan kegiatan pendukung.

Program semester TK Asyiah Bustanul Athfal IV

Kompetensi dasar	Tema	Sub Tema	Alokasi waktu
1.1 - 1.2 - 3.1 - 4.1 (NAM) 2.1 - 3.1 - 4.3 (FM) 2.2 - 3.7 - 4.7 (Kognitif) 3.10 - 4.10 (Bahasa) 2.5 - 2.10 - 2.14 (Sosem) 2.4 (Seni)	Diriku	1. Tubuhku 2. Identitas 3. Kewarganegaraan 4. Kebudayaan Puncak Tema Diriku	1 Minggu 1 Minggu 1 Minggu 1 Minggu 1 Minggu
1.1 - 1.2 (NAM) 3.3 - 4.1 - 3.4 - 4.4 (FM) 2.2 - 3.5 - 4.5 - 3.7 - 4.7 (Kognitif) 2.5 - 2.8 - 2.10 - 2.11 - 2.14 - 3.13 - 4.13 (Sosem) 4.13 (Seni) 3.15 - 4.15 (Seni)	Keluargaku	1. Keluarga Inti 2. Keluarga Besar Puncak Tema Keluargaku	1 Minggu 1 Minggu
1.1 - 1.2 - 3.2 - 4.2 (NAM) 2.1 - 3.1 - 4.3 - 3.4 - 4.4 (FM) 2.2 - 3.5 - 4.5 - 3.7 - 4.7 - 3.8 - 4.8 (Kognitif) 3.10 - 4.10 - 3.12 - 4.12 (Bahasa) 2.6 - 2.7 - 2.11 - 2.14 (Sosem) 3.15 - 4.15 (Seni)	Lingkunganku	1. Sekolah 2. Tetangga 3. Benda-benda Hidup 4. Benda-benda Mati Puncak Tema Lingkunganku	1 Minggu 1 Minggu 1 Minggu 1 Minggu
1.1 - 1.2 (NAM) 2.1 - 3.1 - 4.3 - 3.4 - 4.4 (FM) 2.2 - 3.5 - 4.5 - 3.6 - 4.6 - 3.7 - 4.7 - 3.8 - 4.8 (Kognitif) 3.12 - 4.12 (Bahasa) 2.8 - 2.9 - 2.11 - 2.12 - 3.14 - 4.14 (Sosem) 2.4 - 3.15 - 4.15 (Seni)	Hinatang	1. Hinatang luas/luar 2. Hinatang perumahan 3. Hinatang jimat 4. Hinatang yang bisa terbang 5. Hinatang melata 6. Dunia Luar Puncak Tema Hinatang	1 Minggu 1 Minggu 1 Minggu 1 Minggu
1.1 - 1.2 (NAM) 2.1 - 3.1 - 4.3 - 3.4 - 4.4 (FM) 2.2 - 2.4 - 3.5 - 4.5 - 3.6 - 4.6 - 3.7 - 4.7 - 3.8 - 4.8 (Kognitif)	Tanamanku	1. Tanaman Hias 2. Tanaman Liar	1 Minggu 1 Minggu 1 Minggu

3.12 - 4.12 (Bahasa) 2.5 - 2.6 - 2.7 - 2.8 - 2.9 - 2.11 - 2.12 - 3.14 - 4.14 (Sosem) 2.4 (Seni)	3. Pohon Buah-buahan 4. Sayur-sayuran Puncak Tema Tanaman	1 Minggu
1.1 - 3.2 - 3.2 - 4.2 (NAM) 2.1 - 3.3 - 4.3 - 3.4 - 4.4 (FM) 2.2 - 2.3 - 3.5 - 4.5 - 3.6 - 4.6 - 3.7 - 4.7 - 3.8 - 4.8 (Kognitif) 3.12 - 4.12 (Bahasa) 2.5 - 2.6 - 2.7 - 2.8 - 2.9 - 2.11 - 2.12 - 3.14 - 4.14 (Sosem) 2.4 (Seni)	Kendaraan 1. Kendaraan di Darat 2. Kendaraan di Laut 3. Kendaraan di Udara Puncak Tema Kendaraan	1 Minggu 1 Minggu
1.1 - 1.2 - 3.2 - 4.2 (NAM) 2.1 - 3.3 - 4.3 - 3.4 - 4.4 (FM) 2.2 - 2.3 - 3.5 - 4.5 - 3.6 - 4.6 - 3.7 - 4.7 - 3.8 - 4.8 (Kognitif) 3.12 - 4.12 (Bahasa) 2.5 - 2.6 - 2.7 - 2.8 - 2.9 - 2.11 - 2.12 - 3.14 - 4.14 (Sosem) 2.4 (Seni)	Alam Semesta 1. Benda-benda di Angkasa 2. Benda-benda di bumi 3. Air, udara dan api 4. Peristiwa alam Puncak Tema Alam Semesta	1 Minggu 1 Minggu 1 Minggu
	Negeraku 1. Lambung Negara 2. Dasar Negara 3. Ibukota Negara 4. Lagu Kebangsaan 5. Bendera Negara 6. Pemimpin Negara Puncak Tema Negeraku	1 Minggu 1 Minggu 1 Minggu 1 Minggu

Catatan : alokasi waktu minimal 17 Minggu/Semester

Lampiran 8 RPPH

3.12 - 4.12 (Bahasa) 2.5 - 2.6 - 2.7 - 2.8 - 2.9 - 2.11 - 2.12 - 3.14 - 4.14 (Semester) 2.4 (Sem)		3. Pohon Benar 4. Buah- buah 5. Sayur- sayuran Puncak Tema Literasi	1 Minggu
1.1 - 1.2 - 1.2 - 4.2 (NAM) 2.1 - 3.1 - 4.1 - 3.4 - 4.4 (FM) 2.2 - 2.3 - 3.5 - 4.5 - 3.6 - 4.6 - 3.7 - 4.7 - 3.8 - 4.8 (Kognitif)	Kendaraan	1. Kendaraan di Udara 1 Minggu 2. Kendaraan di Laut 1 Minggu 3. Kendaraan di Udara Puncak Tema Kendaraan	1 Minggu 1 Minggu 1 Minggu
3.12 - 4.12 (Bahasa) 2.5 - 2.6 - 2.7 - 2.8 - 2.9 - 2.11 - 2.12 - 3.14 - 4.14 (Semester) 2.4 (Sem)	Alan Semesta	1. Benda - benda di Angkasa 1 Minggu 2. Benda - benda di bumi 1 Minggu 3. Air, udara dan api 4. Peristiwa alam Puncak Tema Alan Semesta	1 Minggu 1 Minggu 1 Minggu
1.1 - 1.2 - 1.2 - 4.2 (NAM) 2.1 - 3.1 - 4.1 - 3.4 - 4.4 (FM) 2.2 - 2.3 - 3.5 - 4.5 - 3.6 - 4.6 - 3.7 - 4.7 - 3.8 - 4.8 (Kognitif)	Negeraku	1. Lambung Negara 1 Minggu 2. Dasar Negara 1 Minggu 3. Ibukota Negara 1 Minggu 4. Lagu Kebangsaan 1 Minggu 5. Bendera Negara 1 Minggu 6. Pemimpin Negara Puncak Tema Negeraku	1 Minggu 1 Minggu 1 Minggu 1 Minggu 1 Minggu 1 Minggu

Catatan : alokasi waktu minimal 17 Minggu/Semester

3.12 - 4.12 (Bahasa) 2.5 - 2.6 - 2.7 - 2.8 - 2.9 - 2.11 - 2.12 - 3.14 - 4.14 (Semester) 2.4 (Sem)		3. Pohon Benar 4. Buah- buah 5. Sayur- sayuran Puncak Tema Literasi	1 Minggu
1.1 - 1.2 - 1.2 - 4.2 (NAM) 2.1 - 3.1 - 4.1 - 3.4 - 4.4 (FM) 2.2 - 2.3 - 3.5 - 4.5 - 3.6 - 4.6 - 3.7 - 4.7 - 3.8 - 4.8 (Kognitif)	Kendaraan	1. Kendaraan di Udara 1 Minggu 2. Kendaraan di Laut 1 Minggu 3. Kendaraan di Udara Puncak Tema Kendaraan	1 Minggu 1 Minggu 1 Minggu
3.12 - 4.12 (Bahasa) 2.5 - 2.6 - 2.7 - 2.8 - 2.9 - 2.11 - 2.12 - 3.14 - 4.14 (Semester) 2.4 (Sem)	Alan Semesta	1. Benda - benda di Angkasa 1 Minggu 2. Benda - benda di bumi 1 Minggu 3. Air, udara dan api 4. Peristiwa alam Puncak Tema Alan Semesta	1 Minggu 1 Minggu 1 Minggu
1.1 - 1.2 - 1.2 - 4.2 (NAM) 2.1 - 3.1 - 4.1 - 3.4 - 4.4 (FM) 2.2 - 2.3 - 3.5 - 4.5 - 3.6 - 4.6 - 3.7 - 4.7 - 3.8 - 4.8 (Kognitif)	Negeraku	1. Lambung Negara 1 Minggu 2. Dasar Negara 1 Minggu 3. Ibukota Negara 1 Minggu 4. Lagu Kebangsaan 1 Minggu 5. Bendera Negara 1 Minggu 6. Pemimpin Negara Puncak Tema Negeraku	1 Minggu 1 Minggu 1 Minggu 1 Minggu 1 Minggu 1 Minggu

Catatan : alokasi waktu minimal 17 Minggu/Semester

Lampiran 9 Identitas Responden

No.	Nama Guru	Jabatan
1.	Friska Eva Neri, S.Ag.	Kepala TK ABA IV
2.	Dian Ameliya, S.Pd., AUD.	Wali Kelas B1
3.	Afriyana S.Pd.	Wali Kelas B2
4.	Nani Kusariyati, S.Pd. AUD.	Wali Kelas B3
5.	Murni Hayati, S.Pd.	Wali Kelas B4
6.	Nurhidayah, S.Pd.	Wali Kelas B5
7.	Dwi Nanda Putri, S.Pd.	Wali Kelas B6
8.	Naidila Munawaroh, S.Pd.	Wali Kelas B7
9.	Irma Meyanti, S.Pd.	Wali Kelas A1
10.	Sherly Yanti	Wali Kelas KB
11.	Gusti Sekar Ayu, S.Pd.	Wali Kelas A2
12.	Hillia Iza, S.Pd., M.Pd.	Pengelola KB

Lampiran 10 Angket Penilaian Responden

ANGKET VALIDASI RESPONDEN

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dengan Tema Rekreasi Pada Anak Usia Dini di TK ABA TV Kota Jambi.

Penyusun : Astuti Lyanis Wijaya

Institusi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Jambi

Dengan hormat, berhubungan dengan adanya penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dengan Tema Rekreasi di TK ABA TV Kota Jambi maka melalui instrumen ini kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap alat media pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti. Penilaian dari Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini sehingga bisa dikatakan layak atau tidak media pembelajaran video animasi tersebut digunakan dalam membantu proses pembelajaran di TK ABA TV Kota Jambi.

Jika penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (Research and Development). Produk yang dihasilkan adalah video animasi dengan tema rekreasi dengan kebutuhan minimal 3D seperti video pengembangan yang digunakan dalam pengembangan video animasi adalah model pengembangan ADDIE yang merupakan tahapan dari Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Dalam penelitian ini model yang dipakai adalah model pengembangan ADDIE dengan keterbatasan pengembangan berbasis ADD (analysis, design, development).

KESIMPULAN :
Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dengan Tema Rekreasi ini dinyatakan:

Layak digunakan
 Tidak layak

Jambi, 16 Januari 2023
Responden

GAURI SEKAR AYU LEZUMI, S.Pd.

KESIMPULAN :
Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dengan Tema Rekreasi ini dinyatakan:

Layak digunakan
 Tidak layak

Jambi, 16 Januari 2023
Responden

Haryanto Gal

KESIMPULAN :
Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dengan Tema Rekreasi ini dinyatakan:

Layak digunakan
 Tidak layak

Jambi, 16 Januari 2023
Responden

Darnandi S.E.

KESIMPULAN :
Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dengan Tema Rekreasi ini dinyatakan:

Layak digunakan
 Tidak layak

Jambi, 16 Januari 2023
Responden

DWI NANDA PUTRI, S.Pd.

KESIMPULAN :
Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dengan Tema Rekreasi ini dinyatakan:

Layak digunakan
 Tidak layak

Jambi, 2023
Responden

Siti Yuni

KESIMPULAN :
Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dengan Tema Rekreasi ini dinyatakan:

Layak digunakan
 Tidak layak

Jambi, 2023
Responden

Fatah Chikher, S.Pd.

KESIMPULAN :
Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dengan Tema Rekreasi ini dinyatakan:

Layak digunakan
 Tidak layak

Jambi, 2023
Responden

Nurhidayah S.Pd.

KESIMPULAN :
Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dengan Tema Rekreasi ini dinyatakan:

Layak digunakan
 Tidak layak

Jambi, 16-01-2023
Responden

Hermina Sulahe S.Pd.

KESIMPULAN

Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dengan Tema Rekreasi ini dinyatakan:

Layak digunakan
 Tidak layak

Jambi, 2023

Responden

[Signature]
 Dr. Amalya

KESIMPULAN

Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dengan Tema Rekreasi ini dinyatakan:

Layak digunakan
 Tidak layak

Jambi, 2023

Responden

[Signature]
 Nani Kusriyanti S.pd A.O

KESIMPULAN

Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dengan Tema Rekreasi ini dinyatakan:

Layak digunakan
 Tidak layak

Jambi, 2023

Responden

[Signature]
 Murni Nugrah S.pd

Lampiran 11 Dokumentasi Penelitian





Lampiran 12 Identitas TK ABA IV Kota Jambi

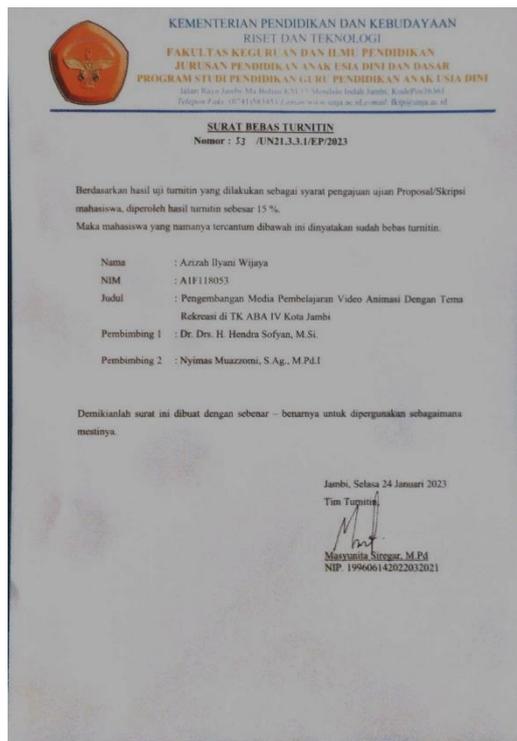
No	Butir Identitas Sekolah	Identitas Sekolah
1.	Nama Sekolah	Aisyiyah Bustanul Athfal IV
2.	NPSN	69831821
3.	Jenjang Pendidikan	Pendidikan Anak Usia Dini
4.	Status Sekolah	Swasta
5.	Status Kepemilikan	Yayasan
6.	SK Pendirian	420/42/BPMPPT/2014
7.	Tanggal Pendirian	16 Desember 2014
8.	Kurikulum	2013
9.	Akreditasi	B
10.	Jumlah Ketenagkerjaan 2023	18
11.	Jumlah Siswa TA 2022/2023	148
12.	Alamat	Jl. Nias RT.12, Kel. Handil Jaya, Kec. Jelutung, Kota Jambi, Provinsi Jambi.
13.	Kode Pos	36137
14.	Lokasi Geografis	Lintang -5 Bujur 114



Identitas Sekolah (1)

Nama Sekolah : TK AISYIYAH BUSTANUL ATFHAL IV
Nomor Pokok Sekolah Nasional : 69831821
Jenjang Pendidikan : TK
Status Sekolah : Swasta
Alamat Sekolah : Enggano Rt.19 RT/RW : 19 /
Dusun :
Desa Kelurahan : Handil Jaya
Kecamatan : Kec. Jelutung
Kabupaten : Kota Jambi
Provinsi : Prov. Jambi
Kode Pos : 36137
Lokasi Geografis : Lintang -5 Bujur 114

Lampiran 13 Surat Hasil Parafrase dan Turnitin



Lampiran 14 Riwayat Hidup

RIWAYAT HIDUP



Azizah Ilyani Wijaya, Dilahirkan pada tanggal 20 Juni 2000 di Kabupaten Bungo, Jambi. Anak kedua dari pasangan suami istri dengan Ayah yang bernama Dian Sriwijaya dan Ibu Nurhidayah. Memiliki 1 orang kakak perempuan dan 3 orang adik laki-laki.

Penulis menempuh Pendidikan pertama PAUD di TK Bhayangkari Kabupaten Bungo pada tahun 2005, Melanjutkan ke Pendidikan Dasar di SDN 81 Kabupaten Bungo dan lulus pada tahun 2012, lalu di tahun yang sama melanjutkan Pendidikan menengah pertama di SMPN 7 Muara Bungo dan lulus pada tahun 2015, serta menyelesaikan sekolah menengah atas di SMAN 2 Bungo pada tahun 2018. Pada tahun 2018 pada jalur SBMPTN, penulis diterima pada program studi S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) dengan Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini dan Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi.

Selama perkuliahan penulis aktif mengikuti organisasi kemahasiswaan internal maupun external kampus. Di tahun 2018-2019 penulis terpilih menjadi pengurus IMAPAUD yaitu sebagai anggota divisi KEPAUDAN. Pada tahun 2020 terpilih menjadi wakil ketua IMAPAUD, pada tahun 2021 menjabat sebagai ketua IMAPAUD, dan terpilih menjadi Koordinasi Wilayah II (KORWIL) Ikatan Mahasiswa PG- PAUD Seluruh Indonesia (IMPPASI) dengan masa jabatan 2020-2022. Penulis juga aktif mengikuti berbagai kegiatan Nasional maupun Internasional, seperti pada tahun 2020 terpilih menjadi ID Next Leader Brand Local Ambassador dan *Volunteer Mental Health* Nasional. Pada tahun 2021-sekarang, penulis aktif mengikuti kegiatan UNICEF Indonesia dan menjadi bagian dari *U-Reporter* ID Unicef Indonesia. Penulis juga merupakan salah satu *finalist* Beasiswa *Germany Mentoring & Awardee* yang diselenggarakan oleh Kedutaan Besar German di Indonesia yaitu German Embassy Jakarta, pada bulan Februari – Mei tahun 2022. Dan menjadi fasilitator FAD (Forum Anak Daerah) Kabupaten Bungo di tahun 2023-2025.