

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS *EDPUZZLE*  
DALAM MENINGKATKAN PERKEMBANGAN BAHASA DAN SENI  
ANAK USIA 4-5 TAHUN**



**Oleh:**

**Firdha Hayati**

**NIM 18204030016**

**TESIS**

**Diajukan Kepada Program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Magister Pendidikan  
(M.Pd)**

**Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta**

**YOGYAKARTA**

**2020**

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS *EDPUZZLE*  
DALAM MENINGKATKAN PERKEMBANGAN BAHASA DAN SENI  
ANAK USIA 4-5 TAHUN**



**Oleh:**

**Firdha Hayati**

**NIM 18204030016**

**TESIS**

**STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA**  
Diajukan Kepada Program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Magister Pendidikan  
(M.Pd)

**Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta**

**YOGYAKARTA**

**2020**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Firdha Hayati  
NIM : 18204030016  
Jenjang : Magister  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian dan karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 24 Agustus 2020

Saya yang menyatakan,



Firdha Hayati  
NIM. 18204030016

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA



## PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Firdha Hayati  
NIM : 18204030016  
Jenjang : Magister  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah bebas dari plagiasi. Jika di kemudian hari terbukti plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 24 Agustus 2020

Saya yang menyatakan,



Firdha Hayati  
NIM. 18204030016

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA



### SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Firdha Hayati  
NIM : 18204030016  
Jenjang : Magister  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa pas foto yang diserahkan dalam daftar munaqasyah peneliti ialah pas foto saya yang berjilbab dan saya berani menanggung resiko dari pas foto saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya. Diharapkan maklum adanya. Terimakasih.

Yogyakarta, 24 Agustus 2020

Saya yang menyatakan,



Firdha Hayati  
NIM. 18204030016

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

## PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1226/Un.02/DT/PP.00.9/09/2020

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS EDPuzzle DALAM  
MENINGKATKAN PERKEMBANGAN BAHASA DAN SENI ANAK USIA 4-5  
TAHUN

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : FIRDHA HAYATI, S. Pd.  
Nomor Induk Mahasiswa : 18204030016  
Telah diujikan pada : Senin, 31 Agustus 2020  
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

### TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 5f716001b4fb3



Penguji I

Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 5f69662c20233



Penguji II

Dr. Aninditya Sri Nugraheni, S.Pd., M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 5f5840ac76699



Yogyakarta, 31 Agustus 2020  
UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 5f716001abb11

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada,

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Assalamualaikum wr.wb

Setelah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS *EDPUZZLE* DALAM  
MENINGKATKAN PERKEMBANGAN BAHASA DAN SENI ANAK USIA 4-5 TAHUN**

Yang ditulis oleh:

Nama : Firdha Hayati

NIM : 18204030016

Jenjang : Magister

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada program magister Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk diajukan dalam rangka memperoleh Magister Pendidikan.

Wassalamualaikum wr.wb

Yogyakarta,

Agustus 2020

Pembimbing

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

  
Dr. Hj. Sri Sumarni, M. Pd

NIP. 19630705 199303 2 001



**PERSETUJUAN TIM PENGUJI  
UJIAN TESIS**

Tesis berjudul :PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS  
EDPUZZLE DALAM MENINGKATKAN  
PERKEMBANGAN BAHASA DAN SENI ANAK USIA  
4-5 TAHUN  
Nama : Firdha Hayati  
NIM : 18204030016  
Prodi : PIAUD  
Kosentrasi : PIAUD

telah disetujui tim penguji ujian munaqosyah

Ketua/ Pembimbing : Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd. (  )

Penguji I : Dr. Sigit Purnama, M.Pd. (  )

Penguji II : Dr. Hj. Aninditya Sri Nugraheni, M.Pd.(  )

Diuji di Yogyakarta pada tanggal 31 Agustus 2020

Waktu : 14.00-15.00 WIB.

Hasil/ Nilai : 92,33 (A)

IPK : 3,83

Predikat : Memuaskan /Sangat Memuaskan/Dengan Pujian

## MOTTO

“ Bijak Menggunakan Teknologi, Menyelamatkan Hidup Anda! ”

*“The mediocre teacher tells.*

*The good teacher explains.*

*The superior teacher demonstrates.*

*The great teacher inspires.”*



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

## PERSEMBAHAN

*Tesis ini penulis persembahkan untuk Almamaterku tercinta*

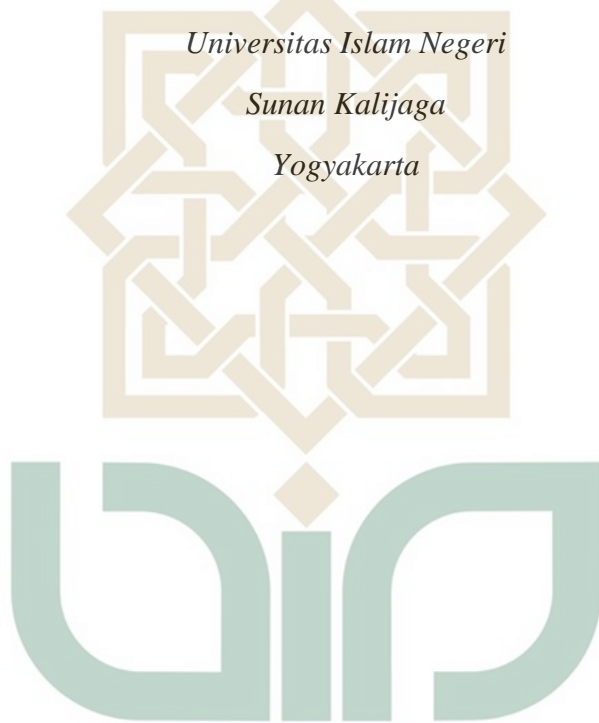
*Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini*

*Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*

*Universitas Islam Negeri*

*Sunan Kalijaga*

*Yogyakarta*



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan karunia dan rahmat-Nya, dan atas izinnya, tesis ini telah terselesaikan. Shalawat dan salam tetap tercurah kepada junjungan kita, Nabi Muhammad Saw yang telah menuntun manusia dari jaman kebodohan hingga jaman yang penuh dengan ilmu ini. Tesis ini berjudul “PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS *EDPUZZLE* DALAM MENINGKATKAN PERKEMBANGAN BAHASA DAN SENI ANAK USIA 4-5 TAHUN”.

Penulis berharap mampu menghadirkan sebuah angin segar mengenai media digital anak usia dini. Untuk itu, dengan kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih atas pihak-pihak yang telah memberi kontribusi, kritik, saran dan bantuan sehingga terselesainya tesis ini kepada:

1. Prof. Dr. Phil. Al Makin, S. Ag., M.A., selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga beserta jajarannya.
2. Ibu Dr. Hj. Sri Sumarni, M. Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan beserta jajarannya, sekaligus sebagai Dosen Pembimbing saya yang sangat ramah, terbuka dan selalu memberikan bimbingan, kritik, saran dan pengetahuan sehingga terselesaikannya lah tesis ini.

3. Bapak Dr. Mahmud Arif, M. Ag, selaku ketua Prodi Program Magister Pendidikan Anak Usia Dini dan Ibu Dr. Hj. Maemonah, M. Ag., selaku Sekretaris Prodi Magister PIAUD beserta staf.
4. Para dosen Program Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah memberikan banyak pembelajaran dan pengetahuan serta motivasi.
5. Kepada Bapak Dr. Sigit Purnama M. Pd selaku Validator Ahli Media dan juga sebagai atasan saya saat saya di Rumah Jurnal Tarbiyah. Saya mengucapkan terimakasih karena sudah diberi kesempatan mendapatkan pengalaman berharga.
6. Ibu Dr. Hibana Yusuf, M. Pd selaku Validator Ahli Materi yang sudah memberikan kritik dan saran dalam proses penyelesaian tesis ini.
7. Ibunda Martinningsih beserta guru dan staf Kelompok Bermain (KB) Mutiara Ummi Kalasan Yogyakarta yang sangat memberikan saya pengetahuan baru dan pengalaman dalam bidang Pendidikan Anak Usia Dini.
8. Orangtua dan saudara-saudara saya yang tak henti-hentinya mendukung dan mendoakan saya baik dalam keadaan senang maupun susah. Berkat doa dan dukungan mereka, saya bisa menyelesaikan tesis dan bisa menjadi diri saya yang sekarang.
9. Teman-teman satu kelas saya, Kelas PIAUD A1 2018 yang tak henti-hentinya membimbing dan mendukung saya ketika saya duduk di bangku kelas A1 PIAUD 2018 hingga sekarang. Raudatul Hasanah, Asiah,

Maulida, Laily Fitriani, Maria Ulfa, Fatmawati, Aulia Laily Rizqina, Iys Nur Handayani, Ucik Hidayah Binsa, Khotimatul Majidah, Ilham Kurnia, Zulfadhly Mukhtar, “Kang” Deden HMS, Muhammad Azis, Ahmad Ichsan Yafi Hutagalung, Bayu Suratman dan Abdul Latif.

10. Teman-teman seperjuangan saya selama di Yogyakarta dari Sabang sampai Merauke yang saya jumpai.
11. Kepada “seseorang” yang selalu mensupport saya dan selalu mendampingi saya. Tanpa dukunganmu saya tidak akan bisa berproses hingga seperti sekarang.

Penulis berharap semoga tesis ini akan bermanfaat untuk para pembaca maupun peneliti yang lainnya. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan tesis ini sehingga penulis mengharapkan kritik dan saran agar tesis ini menjadi lebih baik lagi.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 24 Agustus 2020

Penulis,



Firdha Hayati



## ABSTRAK

Firdha Hayati. Pengembangan Video Animasi Berbasis *Edpuzzle* dalam Meningkatkan Perkembangan Bahasa dan Seni Anak Usia 4-5 Tahun. Tesis: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Program Magister, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. 2020.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum bervariasinya media digital atau teknologi yang digunakan guru dalam pembelajaran anak usia dini. Pada jaman digital ini, anak usia dini dapat disebut sebagai “*digital native*” yang tak lepas dari *gadget* atau *smartphone*. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengetahui bagaimana pengembangan video animasi berbasis *Edpuzzle* dalam meningkatkan perkembangan bahasa dan seni anak usia 4-5 tahun, dan 2) Mengetahui apakah video animasi berbasis *EdPuzzle* ini dapat meningkatkan perkembangan bahasa dan seni anak usia 4-5 tahun.

Jenis penelitian ini ialah *Research & Development* (R&D) level 4 yang merujuk Sugiyono, yaitu meneliti dan menguji untuk menciptakan produk yang belum ada dengan melalui tahapan penelitian & pengembangan. Dalam penelitian ini, tahapan penelitian yang ditempuh ialah (1) mengumpulkan potensi dan masalah, (2) mengumpulkan data, dan (3) mendesain produk; sedangkan tahapan pengembangan yang ditempuh ialah (4) memvalidasi produk; (5) revisi produk; (6) ujicoba produk; (7) diseminasi dan implementasi. Tema yang dipilih dalam penelitian ini ialah alat transportasi dengan subtema bus, kereta api, dan pesawat dengan subyek penelitian ialah 4 anak usia 4-5 tahun. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan ialah ceklist observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi yang dianalisis menggunakan kuantitatif deskriptif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan 1) pengembangan media video animasi berbasis *Edpuzzle* meliputi perancangan produk dan pembuatan produk menggunakan PPT dan aplikasi *Edpuzzle*, validasi ahli dengan nilai rata-rata sebesar 4,1 dengan kategori sangat layak untuk digunakan pada pembelajaran tema Alat Transportasi dan; 2) Video Animasi berbasis *Edpuzzle* dapat meningkatkan perkembangan bahasa dan seni anak usia 4-5 tahun dengan hasil rata-rata perbandingan 0.6 yaitu anak dapat memperoleh kosakata atau bahasa baru dan dapat mengekspresikan seninya melalui menggambar bebas, mewarna dan mengkolase tentang alat transportasi. Dengan demikian, media video animasi berbasis *Edpuzzle* ini dapat dikatakan dapat meningkatkan perkembangan bahasa dan seni anak.

Kata kunci: video animasi, *edpuzzle*, Perkembangan bahasa, perkembangan seni

## ABSTRACT

Firdha Hayati. The Development Of Edpuzzle-based Animation Video Development To Improve Language And Art Development Of Children Aged 4-5 Years. Thesis: Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Masters Program, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. 2020.

This research is motivated by the lack of variation of digital or technology media used by teachers in early childhood learning. In this digital era, early child now is considering as "digital native" that cannot be separated from gadgets or smartphones. So this research aims to: 1) Know how the development of Edpuzzle-based animation videos in improving language and art development of children aged 4-5 years, and 2) Knowing whether EdPuzzle-based animated video can improve language and art development of children aged 4-5 years.

This type of research is Research & Development (R&D) with level 4 that refers to Sugiyono, in which this research is to research and test to create products that do not yet exist. In this research, some research steps that passes through are (1) collecting potential and problem, (2) collecting data, and (3) designing product; meanwhile development step that passes through are (4) product validation, (5) product revision, (6) product testing and, (7) dissemination and implementation. The theme chosen in this study is transportation with the sub-theme of buses, trains and planes and tested to 4 children aged 4-5 years. Observation checklist, questionnaire, interview and documentation are used in technique of collecting data which then is analysed using descriptive quantitative and qualitative.

The results showed 1) the development of Edpuzzle-based video animation media including product design, product manufacturing, expert validation and testing methods, and; 2) Edpuzzle-based video animation is able to improve language and art development of children aged 4-5 years with an average ratio is 0,6, that children are able to acquire new vocabularies or language and express their art through free drawing, coloring pictures and collaging. Thus, this Edpuzzle-based animated video media is able to improve children's language and art development.

Keywords: animation video, edpuzzle, language development, art development

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
PERNYATAAN KEASLIAN .....	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI .....	iii
PERNYATAAN BERJILBAB .....	iv
PENGESAHAN .....	v
NOTA DINAS PEMBIMBING .....	vi
PERSETUJUAN PENGUJI .....	vii
MOTTO .....	viii
PERSEMBAHAN .....	ix
KATA PENGANTAR .....	x
ABSTRAK .....	xiii
ABSTRACT .....	xiv
DAFTAR ISI .....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	10
C. Tujuan Penulisan .....	10
D. Spesifikasi Produk .....	11
E. Manfaat Penelitian .....	12
F. Kajian Pustaka .....	13
G. Metode Penelitian .....	15
H. Sistematika Pembahasan .....	36
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Media Pembelajaran .....	38
B. Video Animasi .....	40
C. <i>Edpuzzle</i> .....	42
D. Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun .....	43
E. Perkembangan Seni Anak Usia 4-5 Tahun .....	67



### BAB III GAMBARAN UMUM DAN PROFIL ANAK

A. Vasha Salsabila Aina .....	73
B. Nor Aqila Rahma .....	73
C. Askiya Faradiba .....	73
D. Putri Adhila .....	74

### BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Potensi dan Permasalahan .....	75
B. Studi Literatur dan Pengumpulan Informasi .....	77
C. Perencanaan Desain Produk .....	91
D. Validasi dan Revisi Produk .....	101
E. Ujicoba Utama .....	123
F. Hasil Ujicoba Produk .....	127
G. Perbandingan Hasil Rerata Penilaian Anak .....	128

### BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan .....	133
B. Saran .....	137
C. Penutup .....	138

DAFTAR PUSTAKA .....	139
----------------------	-----

### LAMPIRAN - LAMPIRAN

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Saat ini media digital menjadi salah satu media pembelajaran dalam pendidikan termasuk bagi pendidikan anak usia dini. Media digital menjadi salah satu aspek penting dalam faktor yang mempengaruhi perkembangan anak<sup>1</sup>. Masuknya teknologi digital dalam kehidupan perkembangan anak menginvasi banyak tahapan perkembangan yang harusnya dicapai anak. Teknologi membuat hidup mereka lebih cepat (instan) dan lebih efisien. Teknologi hiburan seperti televisi, internet, video game, iPod, iPad, dan lainnya telah berkembang begitu pesat. Banyak aspek perkembangan anak yang harus melakukan penyesuaian terhadap lingkungan yang sudah berbasis teknologi.

Anak usia dini hakikatnya ialah anak yang menyukai sesuatu hal berwarna-warni, hiburan, menyenangkan dan menarik perhatian mereka. Ditambah mereka hidup di era digital. Banyak kita temukan jaman sekarang orangtua memberikan gadget semauanya kepada anak tanpa memperhatikan dampak negatifnya. Hal ini tentu menjadi permasalahan kita bersama, bagaimana kita

---

<sup>1</sup> Tesa Alia and Irwansyah Irwansyah, "Pendampingan Orang Tua Pada Anak Usia Dini Dalam Penggunaan Teknologi Digital [Parent Mentoring of Young Children in the Use of Digital Technology]," *Polyglot: Jurnal Ilmiah* 14, no. 1 (January 30, 2018): 65, <https://doi.org/10.19166/pji.v14i1.639>.

sebagai pendidik dapat memanfaatkan media digital ini untuk menunjang perkembangan mereka.

Mewabahnya virus corona yang melanda negeri ini mengharuskan penutupan sekolah secara massal demi kesehatan bersama dengan terbitnya Surat Edaran Mendikbud No 4 Tahun 2020 tentang pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh dari rumah. "Pembelajaran dalam jaringan (daring)/ jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan. "Kami ingin mengajurkan bagi daerah yang sudah melakukan belajar dari rumah agar dipastikan gurunya juga mengajar dari rumah untuk menjaga keamanan guru, itu sangat penting," kata Nadiem Makariem, Mendikbud. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terhitung tanggal 24 Maret 2020 hingga akhir tahun (sampai dengan waktu yang belum ditentukan), sekolah resmi ditutup untuk kebaikan bersama.

Sesuai edaran Surat Mendikbud No 4 Tahun 2020, 100% kegiatan belajar mengajar dilakukan di rumah dibantu dengan gadget dengan pengawasan orangtua. Ketika anak dibebaskan untuk bermain media digital atau gadget, hendaknya guru atau orangtua dapat mengawasi atau memanfaatkan sebaik-baiknya media digital tersebut. Guru atau orangtua dapat mengarahkan anak ke tontonan *educational* yang bersifat mendidik. Perkembangan jaman juga telah

mendorong pembentukan aplikasi-aplikasi yang dapat mendukung anak-anak untuk mau belajar dengan cara yang lebih menyenangkan<sup>2</sup>.

Dengan adanya permasalahan ini, guru dituntut akan bisa memfasilitasi anak menggunakan media digital yang menyenangkan dan menarik sehingga dapat menunjang pembelajaran dan menghasilkan kondisi positif. Apabila proses pembelajaran dilakukan dengan perasaan senang dan gembira, anak akan lebih cepat dalam memahami materi. Sebab anak tidak merasa tertekan dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi<sup>3</sup>.

Banyak aplikasi yang menunjang pendidikan yang menyenangkan sesuai dengan karakter anak. Salah satunya ialah *Edpuzzle*. *Edpuzzle* merupakan sebuah aplikasi web editor video. Video bisa diambil atau diunggah dari berbagai web situs pendidikan, seperti *youtube*, *khan academy*, *ted talks* maupun kita bisa mengupload video ciptaan kita sendiri. Ketika kita mengedit video, tersedia menu *cut* video, kita bisa menambahkan *voicenote*, *voiceover* ataupun *quiz* yang terdiri dari pilihan ganda dan isian singkat.

*Edpuzzle* ini sendiri juga meminta anak dan guru memiliki akun masing-masing sehingga guru dan anak dapat mengakses akun mereka dimanapun dan kapanpun. Guru dapat membuat konten video dan membagikannya ke kelas,

---

<sup>2</sup> Arum Kusuma Dewi, Yuyun Yulianingsih, and Tuti Hayati, "Hubungan Antara Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini," (*JAPRA*) *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal* (*JAPRA*) 2, no. 1 (July 16, 2019): 88, <https://doi.org/10.15575/japra.v2i1.5315>.

<sup>3</sup> Fadlillah M, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*: (Yogyakarta: Kencana, 2014), 6.

sehingga anak dapat menonton dan menggunakan aplikasi ini melalui gadget masing-masing.

Dengan kata lain, aplikasi ini merupakan media untuk membantu anak menjadi pembelajar otonom. Karena media ini berhubungan dengan video, maka aplikasi ini sangat menunjang perkembangan anak. Setelah memilih video, guru dapat memilih untuk menambahkan audio untuk menjelaskan video, menambahkan komentar, pengertian dan catatan. Guru juga dapat menambahkan kuis pada bagian-bagian khusus guna menilai pengetahuan dan pemahaman siswa<sup>4</sup>.

Media *Edpuzzle* ini sendiri dapat menunjang berbagai perkembangan anak, seperti perkembangan bahasa dan seni anak. Perkembangan bahasa anak terlihat ketika anak dapat mengekspresikan apa yang ia lihat, ia sentuh dan ia rasakan, memahami perintah yang diberikan dan bisa memulai menceritakan pengalaman pribadinya. Sedangkan perkembangan seni terlihat ketika anak dapat menggerakkan tubuh sesuai irama, dan dapat menggambar dengan beragam media. Kesamaan dalam dua perkembangan ini ialah perkembangan ini merupakan hasil ekspresi anak. Perkembangan keterampilan bahasa diekspresikan dengan lisan dan tulisan, yang kita kenal dengan *productive skill* (keterampilan produktif). “*Writing and speaking are productive skills. It means that they involve producing language rather than receiving it*” yang artinya “

---

<sup>4</sup> Edpuzzle.com/classes, “Edpuzzle,” 2017.



menulis dan berbicara merupakan keterampilan produktif<sup>5</sup>. Hal ini menyatakan bahwa hasil produksi dalam perkembangan bahasa ialah berbicara dan menulis.

Sedangkan seni, seni merupakan hasil atau proses kerja dan gagasan manusia yang melibatkan kemampuan terampil, kreatif, kepekaan indera, kepekaan hati dan pikiran untuk menghasilkan karya yang memiliki kesan keindahan, keselarasan dan bernilai. Seseorang dapat dapat berfantasi terhadap hasil karyanya, melalui perasaan, seseorang menuangkan idenya ke dalam hasil karya. Hal yang paling utama dari seni ialah ditemukannya ruang ekspresi diri, artinya seni menjadi wahana untuk mengungkapkan keinginan, perasaan dan pikiran melalui aktivitas seni<sup>6</sup>. Melalui pengalaman, seseorang dapat menuangkan gagasannya ke dalam karya seni. Pada pengembangan bidang seni, anak secara bebas menuangkan idenya, misalnya dalam hal membuat gambar sederhana dan pemilihan warna. Melalui seni, anak mampu mengekspresikan diri dan berkreasi dengan berbagai gagasan imajinasi dan menggunakan berbagai media/bahan menjadi suatu karya seni<sup>7</sup>.

Fabiola menyatakan bahwa pendidikan seni berperan penting untuk merangsang perkembangan belahan otak bagian kanan anak. Pelajaran seni

---

<sup>5</sup> L. Nurtaat Sribagus, Sahuddin, "Beda Dan Sama Dalam Keterampilan Produktif: Satu Kemungkinan Perpaduan Silabus," *Beda Dan Sama Dalam Keterampilan Produktif: Satu Kemungkinan Perpaduan Silabus* 12, no. 2 (2013): 188.

<sup>6</sup> Putu Aditya Antara, "Pengembangan Bakat Seni Anak Pada Taman Kanak-Kanak," *Jurnal Ilmiah VISI PPTK PAUDNI* 10, no. 1 (2015): 28.

<sup>7</sup> Nurul Khotimah, "Pembelajaran Berbasis Anak Dalam Pengembangan Bidang Seni (Rupa) Di PAUD Batik Dan PAUD Sabitul Azmi Sidoarjo," *Harmonia - Journal of Arts Research and Education* 12, no. 2 (April 24, 2012): 147, <https://doi.org/10.15294/harmonia.v12i2.2522>.

terbukti dapat meningkatkan kepandaian berekspresi anak, pemahaman sisi sisi kemanusiaan, kepekaan dan konsentrasi yang tinggi, serta kreativitas yang gemilang<sup>8</sup>.

Di KB Mutiara Ummi, ketika peneliti melaksanakan observasi pada bulan Februari dalam rangka pra penelitian sebelum terjadinya wabah covid-19, guru belum menggunakan metode dan teknik mengajar yang bervariasi. Hal ini sesuai dengan pernyataan Guru KB Mutiara Ummi Kalasan Yogyakarta, yang menyatakan bahwa:

selama kami mengajar, kami menggunakan media pembelajaran papan tulis, gambar, kertas karton, spidol ataupun buku bergambar yang sesuai dengan tema yang akan disampaikan<sup>9</sup>.

Saat peneliti mengobservasi pembelajaran di kelas pada bulan Februari hingga Awal Maret, keadaan di lapangan selaras dengan pernyataan guru. Peneliti menemukan data bahwa guru belum menggunakan media digital atau teknologi untuk mengembangkan materi dan menyampaikan pembelajaran. Kemudian, peneliti melanjutkan untuk menanyakan keadaan anak sambil mengobservasi anak ketika proses pembelajaran berlangsung, dan hasil wawancara tersebut digambarkan dengan pernyataan guru lebih lanjut, ia menyatakan bahwa:

---

<sup>8</sup> Fabiola Pricilia Setiawan, "Anak Cerdas Berkarakter Berkat Seni," Lifestyle.okezone.com., 2010.

<sup>9</sup> Wawancara dengan Bunda Martinningsih, tanggal 02 Maret 2020 di KB Mutiara Ummi.

sebagian anak belum memperoleh kosakata atau bahasa baru, semisal seperti tadi mba Bela, ketika ditanya, *siapa yang pernah melihat kereta?* Mba Bela menjawab, *saya bunda, saya liat kereta*, kemudian bunda tanya lagi, *mba Bela liat kereta lewat mana?* Dan dia menjawab *lewat sawah bunda*. Nah padahal seharusnya, kereta lewat rel, itu menandakan bahwa anak belum memperoleh kosakata baru dan daya imajinasinya kemana-mana.<sup>1</sup>

Pernyataan guru terhadap hasil observasi peneliti selaras. Hasil observasi menyatakan bahwa sebagian anak kelompok Usia 4-5 tahun masih terbata-bata ketika mengekspresikan pengalaman pribadi mereka dan anak belum sepenuhnya lancar berekspresi menggunakan kata-kata, bahkan perkembangan seni anak terlihat kurang di sentra selain sentra bahan alam. hal ini sesuai dengan pernyataan Bunda Martin, ia menyatakan bahwa:

Lalu sama seperti Mas Bagas, dia sering bolak-balik Jakarta dan Jogja menggunakan pesawat, ketika ditanya, *Mas Bagas pernah naik pesawat? Iya bunda, ooh mas bagas naik pesawat harus kemana dulu?* Ternyata Mas Bagas diam sejenak, karena dia belum mengenal yang namanya bandara, pramugara maupun pramugari. Kebanyakan anak

---

<sup>1</sup> Wawancara dengan Bunda Martiningsih, tanggal 02 Maret 2020 di KB Mutiara Ummi.

hanya mengenal pilot. untuk perkembangan seni, kami hanya memaksimalkan di sentra bahan alam saja yaitu setiap hari rabu<sup>1</sup> .

Pada sentra bahan alam, anak dapat berinteraksi langsung dengan berbagai macam bahan guna mendukung sensorimotor, *self control*, dan sains<sup>1</sup> . Sentra bahan alam juga bermaksud memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi berbagai bahan yang ada di alam<sup>1</sup> . Kegiatan yang bisa dilakukan pada sentra ini ialah mencampur warna, memancing, meronce, dan menempel biji-bijian. Sentra bahan alam juga memiliki tujuan untuk memberikan pengalaman pada anak untuk bereksplorasi dengan berbagai materi. Dengan bereksplorasi dan bereksperimen anak akan memiliki ide dan kepekaan terhadap pengetahuan dan alam sekitar sehingga tumbuh motivasi dan kepercayaan diri dalam belajar<sup>1</sup> .<sup>4</sup>

Di sentra ini, anak bermain sambil belajar untuk dapat menunjukkan kemampuan menunjukkan, mengenali, membandingkan, menghubungkan dan membedakan. Dengan bereksplorasi dan bereksperimen anak akan memiliki ide

<sup>1</sup> Wawancara dengan Bunda Martinningsih, tanggal 02 Maret 2020 di KB Mutiara Ummi.

<sup>1</sup> Latif. Mukhtar, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori Dan Aplikasi* (Jakarta: Prenada Media Group BP, 2016), 132, <https://www.bukukita.com/Orang-Tua-dan-Keluarga/Psikologi-&-Pendidikan-Anak/152160-Orientasi-Baru-Pendidikan-Anak-Usia-Dini-Teori-dan-Aplikasi.html>.

<sup>1</sup> Suyadi and Dahlia, *Implementasi Dan Inovasi Kurikulum PAUD 2013* (Yogyakarta: Remaja Rosdakarya, 2014), 50.

<sup>1</sup> Nurlinayati Nurlinayati, Muhammad Ali, and Dian Miranda, "Model Pembelajaran Sentra Bahan Alam Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usi 5-6 Tahun Di TK," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa* 5, no. 1 (January 20, 2016): 3, <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jdpdp/article/view/13474>.

dan kepekaan terhadap pengetahuan dan alam sekitar sehingga tumbuh motivasi dan kepercayaan diri dalam belajar. Sesuai dengan pernyataan guru, ketika peneliti mengobservasi di sentra alam, dapat ditemukan bahwa kegiatan main di sentra bahan alam sebagian belum sesuai dengan subtema, seperti contoh, ketika subtema sapi berlangsung, dari 6 kegiatan main, hanya 2 kegiatan main yang berhubungan dengan subtema bersangkutan. Dengan kata lain, perkembangan seni anak dimana kelas seni hanya terjadi ketika di Sentra Bahan Alam dan tidak semua kegiatan berhubungan dengan subtema.

Dengan adanya media *Edpuzzle* ini yang di dalamnya terdapat audiovisual, nyanyian maupun kuis, diharapkan anak dapat lebih menangkap dan perkembangan bahasa serta seninya terlihat setelah diaplikasikan media ini. Ketika pandemi covid-19 berlangsung yang mewajibkan seluruh sekolah ditutup, peneliti menemukan satu desa di Kalimantan Selatan yang memiliki kasus serupa. Desa tersebut dapat ditempuh dari pusat kota kabupaten sekitar satu jam lamanya. Berdasarkan pre observasi, peneliti menemukan 4 anak serupa yang belum pernah diajarkan menggunakan Gadget/ Smartphone ataupun media multimedia serta anak belum memperoleh bahasa atau kosakata baru tentang alat transportasi.

Maka dari itu, berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian menggunakan media digital seperti *Edpuzzle* dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi berbasis *Edpuzzle* untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa dan Seni Anak Usia 4-5 Tahun”.



## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah maka permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media video animasi berbasis *Edpuzzle* dalam meningkatkan perkembangan bahasa dan seni anak usia 4-5 tahun?
2. Apakah media video animasi berbasis *Edpuzzle* ini dapat meningkatkan perkembangan bahasa dan seni anak usia 4-5 tahun?

## C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan *Edpuzzle* dalam meningkatkan perkembangan bahasa dan kreativitas seni anak. Secara lebih rinci tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Untuk mengetahui bagaimana pengembangan media video animasi berbasis *Edpuzzle* dalam meningkatkan perkembangan bahasa dan seni anak usia 4-5 tahun.
2. Untuk mengetahui apakah media video animasi berbasis *Edpuzzle* ini dapat meningkatkan perkembangan bahasa dan seni anak usia 4-5 tahun.

#### D. Spesifikasi Produk

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, penelitian ini mengembangkan produk dalam bentuk video animasi yang akan diedit menggunakan aplikasi web *Edpuzzle*. Media ini diharapkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan beragam serta membawa angin segar untuk dunia pendidikan PAUD saat ini. Spesifikasi produk yang dikembangkan ialah sebagai berikut:

1. Materi dalam media ini adalah materi dengan tema Alat Transportasi dengan subtema Bus, Kereta dan Pesawat.
2. Media ini merupakan video animasi yang sudah diedit menggunakan aplikasi web *Edpuzzle*. Sehingga bentuk akhir dari produk ini ialah video web.
3. Media ditekankan pada model kontekstual dengan menggambarkan situasi dunia nyata sehingga anak diharapkan dapat melihat dan menangkap gambaran dunia nyata tentang bus, kereta dan pesawat.
4. Video ini terdiri dari 5 video dimana peneliti membagi video berdasarkan kesulitan materi. Untuk subtema bus, peneliti mengembangkan 1 video, untuk subtema kereta dan pesawat, peneliti mengembangkan 2 video.
5. Di dalam video tersebut, terdapat gambar animasi bergerak, audio penjelasan dan pertanyaan sesuai dengan subtema.
6. Media dapat diakses secara terbuka pada laman <https://Edpuzzle.com/content> yang dapat di akses melalui smartphone/

laptop tanpa perlu mendaftar akun terlebih dahulu agar dapat dibuka dimanapun dan kapanpun, sehingga siswa juga dapat belajar secara mandiri diluar jam belajar sekolah.

7. Media juga dapat digunakan di dalam media e-learning yang ada di sekolah, sehingga media ini dapat ikut berperan serta dalam peningkatan kualitas pendidikan dengan perkembangan teknologi dalam pendidikan.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki manfaat bagi berbagai pihak baik secara akademis (teoritis) maupun praktis. Secara teoritis penelitian ini dapat memberikan sumbangan pengetahuan tentang media-media digital sesuai perkembangan zaman karena pengembangan media video animasi berbasis *Edpuzzle* dalam meningkatkan perkembangan bahasa dan seni anak karena di dalamnya terdapat suara, bunyi, musik dan visual yang sesuai dengan hakikat anak usia dini.

Manfaat secara praktis ialah adalah media ini merupakan informasi yang sangat berharga bagi guru dan lembaga PAUD sehingga dapat dijadikan acuan dalam perencanaan dan pengembangan bahan ajar alat transportasi sesuai dengan perkembangan zaman.

Selain bermanfaat secara teoritis dan praktis, penelitian ini bermanfaat dalam memperkuat keilmuan peneliti di bidang media digital anak usia dini.

Peneliti juga memperoleh wawasan keilmuan baru dalam penggunaan metode penelitian pendidikan.

Secara kelembagaan, dalam hal ini Program Studi Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Sunan Kalijaga dapat ikut andil memberikan sumbangan pemikiran terhadap perbaikan bahan ajar digital yang menunjang bagi anak usia dini sehingga implementasi kegiatan proses belajar dan bermain di masa yang akan datang dapat berjalan lebih baik.

#### **F. Kajian Pustaka**

Penelitian yang dilakukan oleh Sara Abou Afach, Elias Kiwan, dan Charbel Semaan pada tahun 2017 yang berjudul *“How to Enhance Awareness on Bullying for Special Needs Students using ‘Edpuzzle’ a Web 2.0 Tool”* melalui observasi terhadap 10 siswa berkebutuhan khusus dengan menampilkan video tentang bullying disertai dengan beberapa pertanyaan untuk mengetahui apakah pesan di video tersebut telah sampai dan dipahami siswa berkebutuhan khusus. Wawancarapun juga dilakukan terhadap guru yang bersangkutan untuk mengetahui apakah siswa berkebutuhan khusus termotivasi dan memahami arti dari bullying dari video yang mereka tonton. *Edpuzzle* ini juga dapat membuat pembelajaran mereka lebih mandiri dan juga mendukung pembelajaran<sup>1</sup>.

5

---

<sup>1</sup> Sara Abou Afach, Elias Kîwan, and Charbel Semaan, “How to Enhance Awareness on Bullying for Special Needs Students Using ‘Edpuzzle’ a Web 2.0,” *International Journal of Educational Research Review* 3, no. 1 (January 2018): 1–7, [www.ijere.com](http://www.ijere.com).

Penelitian yang dilakukan oleh Sara Abou Afach, Elias Kiwan, dan Charbel Semaan memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti karena sama-sama menggunakan media *Edpuzzle*. Namun terdapat perbedaan dimana subyek penelitian tersebut ialah anak berkebutuhan khusus yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran akan peristiwa bullying sedangkan pada penelitian ini subyek penelitiannya ialah anak Kelompok Bermain kelas B dengan tujuan untuk meningkatkan perkembangan bahasa dan seni anak.

Riset yang dilakukan oleh Immaniar Yesyika yang berjudul “*The Effectiveness of Edpuzzle to Improve Students’ Writing Skill on Recount Text at SMPN 1 Mojoanyar*” pada tahun 2017 melalui *pre-test* dan *post-test* terhadap 34 siswa kelas VIII SMPN 1 Mojoanyar dengan diminta untuk membuat karya tulis *recount text*, lalu akan dinilai menggunakan rubrik penilaian *writing* yang didesign oleh James Brown menunjukkan bahwa *Edpuzzle* memiliki pengaruh yang lebih baik dari pada metode lama yang menggunakan media konvensional<sup>1</sup>.

Penelitian yang dilakukan oleh Immaniar Yesyika juga memiliki kesamaan yaitu sama-sama menggunakan media *Edpuzzle* akan tetapi pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian R & D.

---

<sup>1</sup> Yesyika Imanniar, “The Effectiveness of Edpuzzle to Improve Students’ Writing Skill on Recount Text at SMPN 1 Mojoanyar” (2017).



Jadi berdasarkan analisis dari kedua penelitian tersebut, tidak terdapat kesamaan dengan judul yang dibahas oleh peneliti yaitu “Pengembangan Media Video Animasi berbasis *Edpuzzle* untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa dan Seni Anak”. Oleh karena itu, penelitian ini layak untuk diteliti guna mengisi kekosongan kajian Media *Edpuzzle* dalam kaitannya dengan perkembangan bahasa dan seni anak.

## **G. Metode Penelitian**

### **A. Desain Penelitian**

Penelitian tentang pengembangan media *Edpuzzle* untuk meningkatkan perkembangan bahasa dan seni anak termasuk jenis penelitian yang menggunakan metode kualitatif dengan tipe penelitian Research and Development (R&D). R&D merupakan desain penelitian yang digunakan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan.

Penelitian R & D ini dapat disingkat menjadi 4P (Penelitian, Perancangan, Produksi dan Pengujian)<sup>1</sup>. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini ialah pengembangan media *Edpuzzle* untuk meningkatkan perkembangan bahasa dan seni anak.

*Edpuzzle* adalah alat berbasis web yang memungkinkan para guru untuk memilih dari situs web pendidikan seperti *youtube*, *tedtalks*, *khan*

---

<sup>1</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research & Development)* (Bandung: Alfabeta, 2019), 30.

*academy* dan lain-lain. Setelah memilih video dari salah satu situs tersebut berdasarkan tema dan subtema, maka guru dapat menambahkan audio untuk menjelaskan video, menambahkan komentar, pengertian ataupun catatan. Guru juga dapat menambahkan kuis yang terdiri dari Pilihan Ganda, Isian Singkat atau Menjodohkan. *Edpuzzle* memungkinkan mensisipkan pertanyaan di dalam video yang menjadikannya alat luar biasa bagi siswa karena siswa dapat berinteraksi selama mereka menonton video.

Dalam hal ini, setelah pengumpulan informasi dan studi literatur dengan guru yang bersangkutan menyesuaikan RPPH, ditemukan bahwa tidak ditemukannya video yang berhubungan dengan materi anak baik di *youtube* atau *tedtalks* dan *khan academy*. Peneliti menemukan ada beberapa video di *youtube* yang berhubungan dengan tema alat transportasi tapi tidak sedetail dan belum sesuai dengan data yang peneliti temukan sehingga peneliti memutuskan untuk membuat video animasi sederhana menggunakan Microsoft PowerPoint (PPT). Setelah video animasi sederhana dibuat, peneliti kemudian memasukkan dan mengunggah video tersebut ke aplikasi web *Edpuzzle*. Pada penelitian ini, peneliti memilih menambahkan audio dalam bentuk pertanyaan sederhana untuk mengkonfirmasi pemahaman anak selama menonton video.

Penelitian R & D dalam penelitian ini merujuk kepada pengertian R & D yang dikemukakan oleh Borg and Gall, yaitu R & D merupakan proses/ metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Produk disini tidak hanya suatu yang berupa benda seperti buku teks, film untuk pembelajaran, dan *software* untuk komputer, tetapi juga seperti metode mengajar, dan program seperti program pendidikan maupun program pengembangan staf<sup>1</sup> . 8

Borg and Gall juga menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk yang digunakan dalam pendidikan. Sebagai suatu proses, penelitian pengembangan melibatkan beberapa tahap; melakukan analisis kebutuhan untuk melihat adanya problem, mencari penyebab terjadinya masalah, dan menggunakan hasil penelitian untuk menentukan solusi yang relevan dengan produk yang akan dihasilkan, mengembangkan produk didasarkan pada temuan hasil penelitian, melakukan tes lapangan dimana produk akan digunakan, dan mengadakan revisi sehingga produk sesuai dengan kriteria atau tujuan yang telah ditentukan<sup>1</sup> . 9

---

<sup>1</sup> Ibid, hl. 28.

8

<sup>1</sup> Sri Sumarni, Achmad Dardiri, and Darmiyati Zuchdi, "Pengembangan Model Pendidikan Karakter Berbasis Penguatan Modal Sosial Bagi Mahasiswa UIN Sunan Kalijaga," *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi* 3, no. 1 (July 1, 2015): 44–57, <https://doi.org/10.21831/jppfa.v3i1.7811>.

## 1. Model Penelitian dan Pengembangan

Dalam model pengembangan dan pengembangan, peneliti mengacu kepada penelitian dan pengembangan yang tertinggi yaitu level 4<sup>2</sup>. Model ini adalah model penelitian yang dapat menciptakan produk baru yang kreatif, original dan teruji. Menciptakan produk baru yang kreatif berarti membuat produk baru yang memiliki nilai tambah dan belum pernah ada. Original berarti asli, belum ada orang lain yang membuatnya. Teruji berarti produk tersebut telah terbukti secara empiris kualitasnya melalui berbagai pengujian di lapangan.

Untuk menciptakan produk baru yang teruji, maka diperlukan penelitian (*research*) untuk menghasilkan rancangan, dan *development* adalah membuat dan menguji produk yang dihasilkan. Seperti yang dinyatakan oleh Jared Lewis (2008), bahwa “*The first phase of the planning process when creating any new product or technology is to conduct research so you can examine the feasibility of your idea;*”.

## 2. Langkah-langkah Penelitian R&D Level 4

Langkah-langkah pada penelitian R&D Level 4 ini ialah sebagai berikut:

### a. Tahap Penelitian

Kegiatan dalam tahap penelitian (*research*) adalah berangkat dari potensi dan permasalahan media yang digunakan saat penyampaian

---

<sup>2</sup> Ibid, hlm. 47.

materi atau *circle time* untuk meningkatkan perkembangan bahasa dan seni kreativitas anak. Pada saat studi lapangan, guru KB Mutiara Umami yang mengajar pada anak usia 4-5 tahun belum menggunakan media yang beragam. Kemudian tahapan dari penelitian ini ialah merancang produk atau desain Media *Edpuzzle* untuk meningkatkan perkembangan bahasa dan seni anak.

#### 1) Potensi dan Permasalahan

Potensi dan permasalahan dari penelitian ialah guru yang mengajar pada anak usia 4-5 tahun KB Mutiara Umami belum menggunakan media yang beragam dalam penyampaian materi untuk meningkatkan perkembangan bahasa dan seni anak.

#### 2) Studi Literatur dan Pengumpulan Informasi

Literatur yang dipelajari adalah yang berhubungan dengan media yang cocok dengan anak yang dapat menunjang perkembangan bahasa dan seni anak. Kemudian studi lapangan digunakan untuk memperoleh gambaran tentang bagaimana guru menyampaikan materi berdasarkan RPPH dan apa saja materi yang disampaikan pada saat *circle time*. Kemudian ditemukan bahwa media ini cocok untuk penyampaian materi dengan tema alat transportasi yang terdiri dari 3 subtema, yaitu; bus, kereta dan pesawat. Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif, lalu sumber data/ informannya ialah 1 guru yang mengajar pada anak



usia 4-5 tahun pada KB Mutiara Ummi. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi. Kemudian teknik analisis data menggunakan analisis kualitatif. Hasil dari studi literatur dan studi lapangan ini digunakan untuk membuat rancangan produk media *Edpuzzle* dengan tema alat transportasi untuk meningkatkan perkembangan bahasa dan seni anak usia 4-5 tahun.

### 3) Perencanaan Desain Produk

Data dari studi literatur dan lapangan kemudian peneliti gunakan untuk membuat rancangan desain produk. Pembuatan rancangan produk diawali dengan mengkaji kosakata apa saja yang harus disampaikan pada subtema bus, kereta dan pesawat serta pengertian dan fungsinya dalam bentuk naskah dan draf.

### b. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan ini terdiri dari validasi desain dan produk, revisi desain dan produk, Ujicoba Lapangan Utama, dan Diseminasi serta Implementasi.

#### 1) Validasi Desain dan Produk.

Selanjutnya desain produk divalidasi oleh orang yang dianggap ahli dan praktisi dalam membuat produk. Para ahli dan praktisi diminta untuk memberikan penilaian dan saran-saran perbaikan terhadap rancangan produk tersebut berdasarkan kriteria-kriteria

yang sudah ditentukan. Para ahli ini terdiri dari ahli media, ahli materi (isi naskah dan kesesuaian naskah), reviewer (guru) dan peer reviewer (teman sejawat). Media ini dinilai menggunakan standar skala Likert. Skala ini terdiri dari 5 pilihan, yaitu 5= sangat setuju; 4= setuju, 3= cukup, 2= tidak setuju, dan 1= sangat tidak setuju.

a) Ahli media

Untuk memvalidasi rancangan produk dalam hal media, peneliti menggunakan kuesioner melalui *Google form* yang akan divalidasi oleh ahli media untuk mengetahui

kelayakan produk. Ahli media dalam penelitian ini ialah Bapak Dr. Sigit Purnama, M. Pd mengingat beliau sudah berpengalaman dalam bidang PAUD. Beliau sebagai dosen berkualifikasi Teknologi Pembelajaran, Dosen pengampu

mata kuliah ICT dan Pengembangan Sistem Informasi Manajemen, Sumber dan Media Pembelajaran Anak Usia

Dini pada prodi PIAUD di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga.

No	Indikator	Skor				
A.	Aspek Pemograman	1	2	3	4	5
1	Program mudah dioperasikan					

2	Program praktis					
3	Program dapat digunakan untuk pembelajaran individu, kelompok kecil dan kelas					
<b>B.</b>	<b>Aspek Tampilan</b>					
1	Menggunakan jenis huruf yang menarik					
2	Menggunakan huruf dan warna yang jelas					
3	Ukuran huruf sudah tepat					
4	Menggunakan gambar yang sesuai dan menarik					
5	Autentik					
6	Menggunakan warna yang tidak mengacaukan tampilan pada layar					
7	Menggunakan warna yang membantu pemahaman konsep					
8	Menggunakan warna background yang sesuai					
9	Menggunakan gambar animasi yang sesuai					
<b>C</b>	<b>Aspek Pemakaian Bahasa</b>					
1	Menggunakan bahasa yang komunikatif					
2	Menggunakan bahasa yang mudah dipahami					
3	Menggunakan bahasa yang tidak menimbulkan penafsiran ganda					
4	Menggunakan bahasa yang menarik perhatian anak					
<b>D</b>	<b>Aspek Suara</b>					
1	Menggunakan suara dengan instrumen yang menarik					
2	Menggunakan suara yang jelas					
3	Menggunakan musik yang sesuai					
4	Menggunakan volume yang sudah tepat					
<b>D</b>	<b>Aspek Kualitas Media</b>					

1	Media sudah menarik					
2	Media sudah komunikatif					

Tabel 1. Indikator Instrumen Validasi Ahli Media

## b) Ahli Materi

Untuk memvalidasi rancangan produk dalam hal materi (isi naskah), peneliti menggunakan kuesioner melalui *Google form* yang akan divalidasi oleh ahli materi untuk mengetahui kelayakan produk. Ahli materi dalam penelitian ini ibu Dr. Hibana Yusuf, M. Pd mengingat beliau sudah berpengalaman dalam bidang PAUD, sebagai dosen PAUD di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, STPI Bina Insan Mulia Yogyakarta, Pengelola PAUD IT Mutiara Bantul dan Asesor BAN PAUD dan PNF

No	Indikator	Skor				
<b>A.</b>	<b>Aspek Materi</b>	1	2	3	4	5
1	Materi sudah sesuai dengan KD					
2	Materi sudah sesuai dengan tema					
3	Materi sudah sesuai dengan subtema					
4	Isi materi sudah akurat					
5	Pada saat berlangsung, kosakata sudah diberikan dalam penyajian					
6	Adanya umpan balik					

7	Kosakata sudah sesuai dengan materi					
8	Konsep dan definisi sudah teratur					
9	Materi mudah dipahami					
10	Konsep yang digunakan sudah runtut					
<b>C</b>	<b>Kebahasaan</b>					
1	Bahasa yang digunakan sudah lugas					
2	Bahasa yang digunakan komunikatif					
3	Bahasa yang disampaikan sederhana					

Tabel 2. Indikator Instrumen Validasi Ahli Materi

## c) Reviewer (Guru) dan Peer Reviewer

Untuk memvalidasi rancangan produk dalam hal media dan materi (isi naskah), peneliti menggunakan kuesioner melalui *Google form* yang akan divalidasi oleh reviewer (guru) dan peer reviewer untuk mengetahui kelayakan produk. Reviewer dalam penelitian ini ialah guru

KB Mutiara Ummi yaitu Ibu Martinningsih, S. Pd dan Peer Reviewer pada penelitian ini ialah Maulida, S. Pd (teman sejawat).

No	Indikator	Skor				
A.	Aspek Pemograman	1	2	3	4	5
1	Program mudah dioperasikan					
2	Program praktis					



3	Program dapat digunakan untuk pembelajaran individu, kelompok kecil dan kelas					
<b>B.</b>	<b>Aspek Tampilan</b>					
1	Menggunakan jenis huruf yang menarik					
2	Menggunakan huruf dan warna yang jelas					
3	Ukuran huruf sudah tepat					
4	Menggunakan gambar yang sesuai dan menarik					
5	Autentik					
6	Menggunakan warna yang tidak mengacaukan tampilan pada layar					
7	Menggunakan warna yang membantu pemahaman konsep					
8	Menggunakan warna background yang sesuai					
9	Menggunakan gambar animasi yang sesuai					
<b>C</b>	<b>Aspek Pemakaian Bahasa</b>					
1	Menggunakan bahasa yang komunikatif					
2	Menggunakan bahasa yang mudah dipahami					
3	Menggunakan bahasa yang tidak menimbulkan penafsiran ganda					
4	Menggunakan bahasa yang menarik perhatian anak					
<b>D</b>	<b>Aspek Suara</b>					
1	Menggunakan suara dengan instrumen yang menarik					
2	Menggunakan suara yang jelas					
3	Menggunakan musik yang sesuai					
4	Menggunakan volume yang sudah tepat					
<b>D</b>	<b>Aspek Kualitas Media</b>					

1	Media sudah menarik					
2	Media sudah komunikatif					
<b>E</b>	<b>Aspek Materi</b>					
1	Materi sudah sesuai dengan KD					
2	Materi sudah sesuai dengan tema					
3	Materi sudah sesuai dengan subtema					
4	Isi materi sudah akurat					
5	Pada saat berlangsung, kosakata sudah diberikan dalam penyajian					
6	Adanya umpan balik					
7	Kosakata sudah sesuai dengan materi					
8	Konsep dan definisi sudah teratur					
9	Materi mudah dipahami					
10	Konsep yang digunakan sudah runtut					
<b>F</b>	<b>Aspek Kebahasaan</b>					
1	Bahasa yang disampaikan lugas					
2	Bahasa yang disampaikan komunikatif					
3	Bahasa yang disampaikan sederhana					

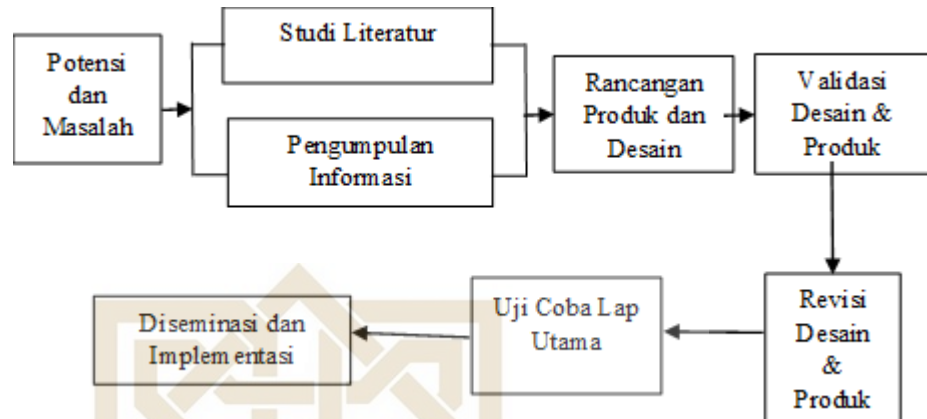
Table 3. Indikator Instrumen Penilaian Reviewer dan Peer Reviewer

2) Revisi Desain dan Produk. Berdasarkan penilaian dan saran-saran tersebut, selanjutnya peneliti memperbaiki produk tersebut. Setelah diperbaiki, maka desain produk tersebut, menjadi desain yang teruji secara internal.

3) Uji Coba Lapangan Utama. Pada tahap ini, pengujian ini awalnya dilakukan pada 6-12 anak di KB Mutiara Ummi Kalasan. Akan tetapi, dikarenakan mewabahnya covid-19, maka peneliti memutuskan untuk menguji produk ini kepada 4 anak yang berdomisili di Tirta Jaya Kab Tanah Laut Kalimantan Selatan dengan memperhatikan kriteria anak dan protokol kesehatan. Pengujian ini menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi penilaian anak untuk mengetahui kondisi sebelum dan sesudah produk diterapkan. Data hasil pengamatan, wawancara dan dokumentasi penilaian anak kemudian dianalisis secara kualitatif secara deskriptif.

Secara umum, Sugiyono menyatakab langkah-langkah penelitian R&D terdiri atas 10 langkah, yaitu (1) Potensi dan Masalah; (2) Pengumpulan Data; (3) Desain Produk; (4) Validasi Produk; (5) Revisi Produk; (6) Ujicoba Produk; (7) Revisi Produk; (8) Ujicoba Pemakaian; (9) Revisi Produk; dan (10) Produksi massal.

Akan tetapi pada penelitian ini, peneliti memutuskan untuk ujicoba sebanyak 1x.



Gambar 1. Alur Penelitian R&D Level 4

- 4) Diseminasi dan Implementasi. Setelah produk direvisi, maka selanjutnya produk didiseminasikan atau disebarluaskan dan diimplementasikan.

### 3. Tempat Penelitian

Penelitian ini bertempat di 1 desa yaitu desa Tirta Jaya, Kab Tanah Laut Provinsi Kalimantan Selatan. Jarak yang ditempuh dari pusat kota yaitu sekitar kurang lebih setengah jam lebih.

### 4. Sampel Sumber Data Penelitian

Sampel pada penelitian ini yaitu 4 anak berusia 4-5 tahun yang tersebar di desa tersebut. Dikarenakan situasi darurat covid-19, maka peneliti mendatangi ke desa tempat tinggal anak tersebut.

## 5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini ialah

### a. Observasi Pra Penelitian dan Post Penelitian

Observasi ini menggunakan *checklist* skala pencapaian perkembangan anak yang termasuk ke dalam teknik pengumpulan data penilaian. Sehingga metode pengumpulan data ini terdiri dari *observation checklist* skala pencapaian perkembangan anak dari peneliti yang disusun berdasarkan indikator perkembangan bahasa dan seni anak.

No	Perkembangan	BB	M B	BSH	BSB
<b>a.</b>	<b>BAHASA</b>				
	1) Memahami Bahasa				
	a) Menyimak perkataan orang lain (bahasa ibu atau bahasa lainnya)				
	b) Mengerti dua perintah yang diberikan bersamaan				
	c) Mengenal perbendaharaan kata mengenai kata sifat (nakal, pelit, baik hati, berani, baik, jelek, dsb)				
	2) Mengungkapkan Bahasa				
	a) Mengulang kalimat sederhana				
	b) Bertanya dengan kalimat yang benar				
	c) Menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan				
	d) Mengungkapkan perasaan dengan kata sifat (baik, senang,				



	nakal, pelit, baik hati, berani, baik, jelek, dsb)				
	e) Menyatakan alasan terhadap sesuatu yang diinginkan atau ketidaksetujuan				
	f) Menceritakan kembali cerita/dongeng yang pernah didengar				
	g) Berpartisipasi dalam percakapan				
	3) Pembentukan Kalimat				
	a) Anak bisa merangkai kalimat yang berisi semua unsur kalimat (SPO)				
	4) Tata Bahasa dan Sintaksis*				
	a) Anak dapat menyatakan kalimat pernyataan (4-5 kata)				
	b) Anak mampu menyatakan kalimat tanya.				
	c) Anak mampu menyatakan kalimat perintah.				
	d) Anak dapat mengerti 2 perintah sekaligus				
	5) Pragmatik dan Bicara Sosial*				
	a) Anak mampu menggunakan bahasa yang lebih sopan				
	b) Anak mampu menyambung topik pembicaraan				
<b>b. SENI</b>					
	1) Tertarik dengan kegiatan seni				
	a) Menggunakan dialog, perilaku, dan berbagai materi dalam menceritakan suatu cerita				
	b) Menggambar objek di sekitarnya				
	c) Membentuk berdasarkan objek yang dilihatnya				

	(mis. dengan plastisin, tanah liat)				
	d) Mengkombinasikan berbagai warna ketika menggambar atau mewarnai				

Tabel 4. Daftar Kisi-kisi Ceklis Observasi

## 1) Observasi Pra Penelitian

Observasi ini berlangsung selama 4 minggu dari tanggal 28 Januari hingga 28 Februari. Faktor-faktor yang menjadi pertimbangan dalam pengumpulan informasi melalui observasi ini ialah:

- a) Pemilihan metode dan strategi yang sesuai dengan anak
- b) Pemilihan media pembelajaran
- c) Pengorganisasian Kelas

Observasi pra penelitian juga dilakukan peneliti terhadap anak untuk mengetahui sejauh mana perkembangan bahasa dan seni anak tentang alat transportasi sebelum diterapkannya media *Edpuzzle*.

## 2) Observasi Post Penelitian

Observasi pra penelitian juga dilakukan peneliti terhadap anak untuk mengetahui sejauh mana perkembangan bahasa dan seni anak tentang alat transportasi setelah diterapkannya media *Edpuzzle*.

b. Wawancara

Pada kegiatan wawancara ini, peneliti menggunakan pedoman wawancara kepada 4 orangtua/ wali anak dan kepada 4 anak (wawancara secara tidak langsung) untuk mengetahui sejauh mana perkembangan bahasa dan seni mereka tentang alat transportasi. Wawancara digunakan untuk mengetahui data perkembangan bahasa dan seni anak sebelum diberlakukannya *treatment* dan sesudah diberlakukannya *treatment*. Pada teknik pengumpulan data ini, peneliti menggunakan wawancara tak berstruktur dimana wawancara ini merupakan wawancara yang bebas atau terbuka yang sering digunakan dalam penelitian pendahuluan atau untuk penelitian yang lebih mendalam tentang subyek yang diteliti. Peneliti berusaha mendapatkan informasi awal tentang subyek. Dalam wawancara ini, peneliti lebih banyak mendengarkan apa yang diceritakan oleh responden<sup>2</sup> .<sup>1</sup>

No	Pertanyaan kepada Orangtua
1.	Apakah anak sudah pernah belajar tentang Alat Transportasi dengan Subtema Bus, Kereta, dan Pesawat?
2.	Kegiatan apa saja yang biasa anak kerjakan di rumah untuk membantu perkembangan bahasa dan seninya?

<sup>2</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)* (Bandung: Alfabeta, 2016), 319.

3.	Apakah sebelumnya anak sudah pernah bermain menggunakan ICT?
----	--------------------------------------------------------------

Tabel 5. Daftar Pedoman Wawancara kepada Orangtua

No	Pertanyaan kepada Anak (secara tidak langsung)
1.	Dek, adek pernah belum liat bus, kereta atau pesawat?
2.	Adek pernah naik bus, kereta dan pesawat belum?
3.	Memang bentuk bus, kereta sama pesawat itu bagaimana dek?
4.	Oh iya, adek suka warna apa?
5.	Adek sering gak mewarnai sama menggambar? Suka menggambar apa?
6.	Pernah nempel-nempel gitu gak dek?

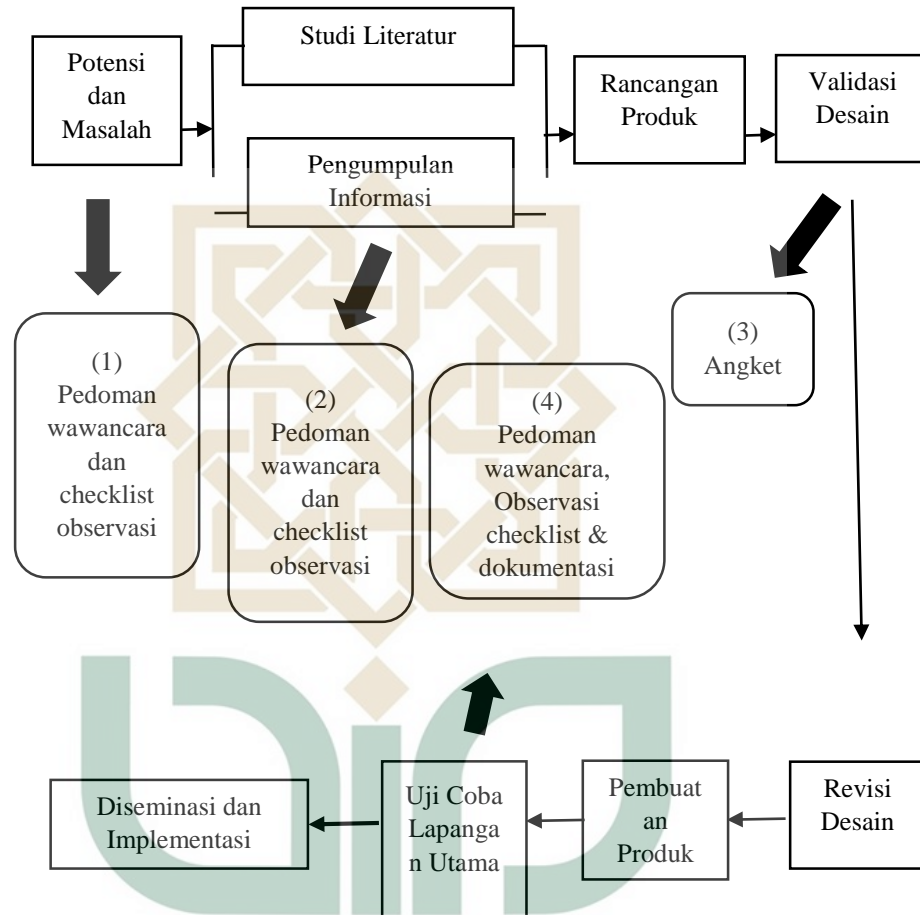
Tabel 6. Daftar Pedoman Wawancara kepada Anak

### c. Studi Dokumen

Ketika pasca penelitian, peneliti mengumpulkan dokumen yang berkaitan dengan perkembangan seni anak melalui hasil portofolio anak yaitu Lembar Kerja Mewarnai Bus, Lembar

Kerja Menggambar Bebas Kereta Api dan Lembar Kerja Mengkolase Pesawat.

## 6. Instrumen Penelitian



Gambar 2. Rangkuman Instrumen Penelitian pada R&D Level 4

Pada gambar di atas, tabel menunjukkan posisi dan jumlah instrumen pengumpulan data pada penelitian ini. Berdasarkan gambar tersebut, terdapat 4 instrumen penelitian. Pada instrumen penelitian 1 ialah wawancara kepada guru dan observasi kepada anak tentang potensi dan masalah. Instrumen 2 ialah pedoman wawancara yang digunakan untuk mengumpulkan data agar terciptanya produk yang sesuai. Instrumen 3



ialah angket/ kuesioner yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam pengujian internal terhadap rancangan atau desain produk. Instrumen 4 ialah pedoman wawancara yang ditujukan kepada orangtua anak, observasi checklist pada saat sesudah penelitian tentang perkembangan bahasa anak & dokumentasi yaitu berupa hasil menggambar, mewarnai dan kolase anak untuk menilai perkembangan seninya.

#### 7. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh melalui ujicoba produk, kemudian diklasifikasikan menjadi kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis kuantitatif dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif berupa pernyataan yaitu (1) Belum Berkembang (BB), (2) Masih Berkembang (MB), (3) Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan (4) Berkembang Sangat Baik (BSB). Data ini kemudian dikonversikan ke data kuantitatif dengan penskoran dari nomor 1-4. Langkah-langkah analisis ini ialah sebagai berikut:

- a. Mengumpulkan data mentah
- b. Pemberian skor
- c. Konversi skor yang diperoleh kemudian dikoversikan menggunakan

rumus distribusi frekuensi yaitu sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Ket:

P= Angka Persentase

F= Frekuensi

N= Jumlah Anak<sup>2</sup> 2

## H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan meruakan sesuatu yang mencerminkan urutan-urutan pembahasan dari setiap bab, agar penulisan tesis ini dapat dilakukan secara urut dan terarah. Sistematika pembahasan ini terbagi menjadi 5 bab, yaitu meliputi:

BAB I : Menguraikan bab pendahuluan yang mencakup (A) Latar Belakang, (B) Rumusan Masalah, (C) Tujuan Penelitian, (D) Spesifikasi Produk, ( E) Manfaat Penelitian, (F) Kajian Pustaka, (G) Metode Penelitian dan (H) Sistematika Pembahasan.

BAB II : Menguraikan bab kajian teori pembahasan mengenai pengembangan media video animasi berbasis *Edpuzzle* dalam meningkatkan perkembangan bahasa dan seni anak usia 4-5 tahun.

BAB III : Menguraikan gambaran umum tentang profil 4 profil anak.

BAB IV: : Menguraikan pembahasan dan hasil penelitian.

---

<sup>2</sup> Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan* (Yogyakarta: Rajagrafindo, 2018), 40–41.

Pembahasan secara terperinci meliputi (A) Apakah media video animasi berbasis *Edpuzzle* ini dapat meningkatkan perkembangan bahasa dan seni anak usia 4-5 tahun, dan (B) Bagaimana pengembangan media video animasi berbasis *Edpuzzle* dalam meningkatkan perkembangan bahasa dan seni anak usia 4-5 tahun.

## BAB V

: Menguraikan bab Penutup, terdiri dari Kesimpulan dan Saran.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Setelah peneliti mengadakan penelitian dan pembahasan pengembangan produk dan diujicobakan dalam pembelajaran *door to door* dikarenakan mewabahnya pandemi covid-19, maka peneliti mengambil kesimpulan pada tesis ini ialah sebagai berikut:

1. Peneliti mengembangkan produk dengan prosedur R&D (*Research and Development*) level 4 yang merujuk pada Sugiyono, yaitu meneliti dan menguji untuk menciptakan produk yang belum ada dengan melalui 10 tahapan yang harus ditempuh. Akan tetapi pada penelitian ini, tahapan yang dilaksanakan sampai produksi produk yang mana produk yang telah dikembangkan, diupload ke *youtube* channel peneliti sehingga dapat ditonton oleh semua kalangan. Produk ini dirancang menggunakan Microsoft PowerPoint 2016 dengan memasukkan gambar animasi, efek animasi, suara, *soundeffect* maupun musik agar anak tertarik. Kemudian hasil dari PowerPoint 2016 tersebut peneliti convert ke dalam format MP4 dan peneliti upload ke akun *Edpuzzle*. Saat video animasi sudah berhasil di upload ke akun *Edpuzzle*, peneliti mengedit dengan menambahkan *voiceover* di sela sela durasi video. Kemudian dilanjutkan dengan validasi melalui validator ahli media, ahli

materi, reviewer dan peer reviewer dengan rata-rata nilai 4.1 dengan kategori “Sangat Layak”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media video animasi berbasis *Edpuzzle* dengan tema Alat Transportasi yang dikembangkan **sangat layak** untuk digunakan pada pembelajaran tema Alat Transportasi untuk anak usia 4-5 tahun.

2. Berdasarkan hasil perhitungan nilai rata rata anak, terjadi kenaikan sebelum diterapkannya dan sesudah diterapkannya media video animasi berbasis *Edpuzzle* yakni sebagai berikut:

- a. Hasil rata-rata perkembangan bahasa dan seni Vasha sebelum diterapkannya media video animasi berbasis *Edpuzzle* sebesar 2.2 sedangkan setelah diterapkannya media video animasi berbasis *Edpuzzle* ialah sebesar 2.8 dengan selisih 0.6.

Sebelum diterapkannya media video animasi berbasis *Edpuzzle*, Vasha belum mengenal dan belum dapat berimajinasi secara mendalam tentang alat transportasi bus, kereta dan pesawat. Hal ini terlihat ketika itu Vasha belum mengenal “terminal, kenek, gerbong, masinis, pramugara, rel kereta api, stasiun, palang kereta api, lokomotif, gerbong, lampu merah, berhenti, , bandara, *landing*, *take off*, loket, *ketek*, *endog*, cat air, pelangi, rumah, burung, balon udara”.

Setelah diterapkannya media video animasi berbasis *Edpuzzle*, Vasha sudah bisa menggambar dan mewarnai sebagian hal yang



tertuang di media. Vasha sudah bisa mewarnai bus, menggambar gerbong, awan, pelangi, bunga, dan mengkolase pesawat. Hal ini dibuktikan dan tertuang ke dalam hasil mewarnai, menggambar bebas dan mengkolase yang terdapat dalam lampiran.

- b. Hasil rata-rata perkembangan bahasa dan seni Aqila sebelum diterapkannya media video animasi berbasis *Edpuzzle* sebesar 2.1 sedangkan setelah diterapkannya media video animasi berbasis *Edpuzzle* ialah sebesar 2.7 dengan selisih 0.6.

Sebelum diterapkannya media video animasi berbasis *Edpuzzle*, Aqila belum mengenal dan belum dapat berimajinasi secara mendalam tentang alat transportasi bus, kereta dan pesawat. Hal ini terlihat ketika itu Vasha belum mengenal “bus, sopir bus, terminal, kenek, tiket, stasiun, gerbong, rel kereta api, palang kereta api, lokomotif, gerbong, masinis, bandara, *landing*, *take off*, *ketek*, *endog*, cat air, pelangi, burung, bunga, ikan dan balon udara”.

Setelah diterapkannya media video animasi berbasis *Edpuzzle*, Aqila sudah bisa menggambar dan mewarnai sebagian hal yang tertuang di media. Aqila sudah bisa mewarnai bus, menggambar gerbong, awan, pelangi, bunga, dan mengkolase pesawat. Hal ini dibuktikan dan tertuang ke dalam hasil mewarnai, menggambar bebas dan mengkolase yang terdapat dalam lampiran.

- c. Hasil rata-rata perkembangan bahasa dan seni Askiya sebelum diterapkannya media video animasi berbasis *Edpuzzle* sebesar 2.1 sedangkan setelah diterapkannya media video animasi berbasis *Edpuzzle* ialah sebesar 2.7 dengan selisih 0.6.

Sebelum diterapkannya media video animasi berbasis *Edpuzzle*, Askiya belum mengenal dan belum dapat berimajinasi secara mendalam tentang alat transportasi bus, kereta dan pesawat. Hal ini terlihat ketika itu Askiya belum mengenal “terminal, kenek, gerbong, rel kereta api, palang kereta api, lokomotif, gerbong, masinis, pramugara, bandara, *landing*, *take off*, kulit telur, pelangi, burung, balon udara, kucing, kupu-kupu”.

Setelah diterapkannya media video animasi berbasis *Edpuzzle*, Askiya sudah bisa menggambar dan mewarnai sebagian hal yang tertuang di media. Askiya sudah bisa mewarnai bus, menggambar kereta, matahari gunung, dan mengkolase pesawat. Hal ini dibuktikan dan tertuang ke dalam hasil mewarnai, menggambar bebas dan mengkolase yang terdapat dalam lampiran.

- d. Hasil rata-rata perkembangan bahasa dan seni Dhillia sebelum diterapkannya media video animasi berbasis *Edpuzzle* sebesar 1.4 sedangkan setelah diterapkannya media video animasi berbasis *Edpuzzle* ialah sebesar 2 dengan selisih 0.6.

Sebelum diterapkannya media video animasi berbasis Edpuzzle, Dhila belum mengenal dan belum dapat berimajinasi secara mendalam tentang alat transportasi bus, kereta dan pesawat. Hal ini terlihat ketika itu Dhila belum mengenal “bus, monyet, kupu-kupu, terminal, toilet, kantin, kenek, gerbong, rel kereta api, palang kereta api, lokomotif, gerbong, masinis, pramugara, pramugari, bandara, *landing*, *take off*, loket, *ketek*, *endog*, cat air, pelangi, rumah, burung, balon udara, helikopter, matahari”.

Setelah diterapkannya media video animasi berbasis Edpuzzle, Dhila sudah bisa menggambar dan mewarnai sebagian hal yang tertuang di media. Dhila sudah bisa mewarnai bus, menggambar kereta, matahari, gunung, bunga dan mengkolase pesawat. Hal ini dibuktikan dan tertuang ke dalam hasil mewarnai, menggambar bebas dan mengkolase yang terdapat dalam lampiran.

Sehingga dapat dikatakan media video animasi berbasis *Edpuzzle* dapat meningkatkan atau *efektif* perkembangan bahasa dan seni anak usia 4-5 tahun dan layak digunakan pada pembelajaran tema alat transportasi.

## **B. Saran**

Pemilihan media yang menarik sangat berpengaruh untuk memotivasi dan menarik anak dalam pembelajaran anak usia dini. Karena jaman sekarang dikenal dengan jaman “milenial” dimana anak sebagai pembelajar aktif dan

*digital native*, hendaknya guru dapat memanfaatkan media digital sebaik-baiknya dengan pengawasan yang benar agar pembelajaran dapat lebih menarik dan lebih inovatif. Saran-saran peneliti ialah:

1. Kampus UIN Sunan Kalijaga, Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Diharapkan prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Sunan Kalijaga dapat menambah dan memaksimalkan referensi media digital untuk calon pendidik anak usia dini mengingat anak bertumbuh pada jaman digital sehingga dapat menunjang calon pendidik agar lebih berkreasi dan lebih berinovasi.

2. Pendidik

Pendidik hendaknya lebih mengembangkan kemampuan digital ataupun media yang bersifat teknologi sehingga dapat menunjang pembelajaran anak agar lebih bervariasi.

### C. Penutup

Alhamdulillah puji syukur atas karunia Allah SWT yang telah melimpahkan segala nikmat dan rahmat-Nya kepada penulis sehingga Tesis ini dapat terselesaikan. Dan penulis ucapkan terimakasih atas pihak yang telah membantu dalam proses penyelesaian tesis ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tesis ini sehingga penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun. Semoga tesis ini bermanfaat dan dapat menambah wawasan bagi pembaca maupun menjadi rujukan untuk penelitian selanjutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

Aditya Antara, Putu. “Pengembangan Bakat Seni Anak Pada Taman Kanak-Kanak.”

*Jurnal Ilmiah VISI PPTK PAUDNI* 10, no. 1 (2015).

Afach, Sara Abou, Elias Kiwan, and Charbel Semaan. “How to Enhance Awareness on Bullying for Special Needs Students Using ‘Edpuzzle’ a Web 2.0.” *International Journal of Educational Research Review* 3, no. 1 (January 2018): 1–7.  
www.ijere.com.

Alia, Tesa, and Irwansyah Irwansyah. “Pendampingan Orang Tua Pada Anak Usia Dini Dalam Penggunaan Teknologi Digital [Parent Mentoring of Young Children in the Use of Digital Technology].” *Polyglot: Jurnal Ilmiah* 14, no. 1 (January 30, 2018): 65. <https://doi.org/10.19166/pji.v14i1.639>.

Ardi, Wiyani, Novan, and Barnawi. *Format PAUD: Konsep, Karakteristik & Implementasi Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, n.d.

Campbell, Robin, and Roger Wales. *New Horizons in Linguistics*. Penguin Books, 1970.

Carol, Seefelt, and Barbara A. Wasik. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks, 2018.

Dewi, Arum Kusuma, Yuyun Yulianingsih, and Tuti Hayati. “Hubungan Antara



- Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini.” (*JAPRA*) *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal (JAPRA)* 2, no. 1 (July 16, 2019): 83–92.  
<https://doi.org/10.15575/japra.v2i1.5315>.
- Dewi, Rosmala. *Berbagai Masalah Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas, 2005.
- Djamarah, Syaiful Bahri. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Edpuzzle.com/classes. “Edpuzzle,” 2017.
- Fadlillah M. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*: Yogyakarta: Kencana, 2014.
- Fatmawati, Suci Rani. “Pemerolehan Bahasa Pertama Anak Menurut Tinjauan Psikolinguistik.” *LENTERA* XVIII, no. 1 (2015).  
<https://doi.org/10.21093/LJ.V17I1.429>.
- Guslinda, and Rita Kurnia. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: Jakad Publishing, 2018.
- Hadiati, Eti. “Penggunaan Media Kolase Dalam Mengembangkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini Di RA Raihan Sukarame Bandar Lampung.” *Jurnal Darul Ilmi* 8, no. 1 (2014).
- Hatrini, Awanda Sahita, Sasmiati sasmiati, and Riswandi riswandi. “Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Dengan Aktivitas Bereksplorasi Anak Usia Dini.” *Jurnal Pendidikan Anak* 2, no. 1 (2016).

<http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/PAUD/article/view/11863>.

Hibana. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: PGTK Press, 2005.

Hijriyani, Yuli Salis, and Imam Machali. "Pembelajaran Holistik – Integratif Anak Usia Dini Dengan Pendekatan Cashflow Quadrant Di RA Al Muttaqin Tasikmalaya." *AL-ATHFAL : JURNAL PENDIDIKAN ANAK* 3, no. 2 (December 30, 2017): 119. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2017.32-02>.

Imanniar, Yesyika. "The Effectiveness of Edpuzzle to Improve Students' Writing Skill on Recount Text at SMPN 1 Mojoanyar," 2017.

Khotimah, Nurul. "Pembelajaran Berbasis Anak Dalam Pengembangan Bidang Seni (Rupa) Di PAUD Batik Dan PAUD Sabitul Azmi Sidoarjo." *Harmonia - Journal of Arts Research and Education* 12, no. 2 (April 24, 2012). <https://doi.org/10.15294/harmonia.v12i2.2522>.

Latif. Mukhtar. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori Dan Aplikasi*. Jakarta: Prenada Media Group BP, 2016. <https://www.bukukita.com/Orang-Tua-dan-Keluarga/Psikologi-&-Pendidikan-Anak/152160-Orientasi-Baru-Pendidikan-Anak-Usia-Dini-Teori-dan-Aplikasi.html>.

Librianty, Herwina Dewi, and M. Syarif Sumantri. "Peningkatan Partisipasi Belajar Melalui Metode Bercakap-Cakap Pada Pembelajaran Bahasa Inggris." *Jurnal Pendidikan Usia Dini* 8, no. 1 (April 1, 2014): 81–88. <http://pps.unj.ac.id/journal/jpud/article/view/59>.

- Miftah, Muhammad. "Fungsi Dan Peranan Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa." *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pembelajaran* 1 (2013).
- Mulyani, Novi. *Pengembangan Seni Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017.
- Nurlinayati, Nurlinayati, Muhammad Ali, and Dian Miranda. "Model Pembelajaran Sentra Bahan Alam Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usi 5-6 Tahun Di TK." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa* 5, no. 1 (January 20, 2016). <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/13474>.
- Rahmawati, Mega, and Edi Suryadi. "Guru Sebagai Fasilitator Dan Efektivitas belajar Siswa." *Jurnal Manajemen Perkantoran* 4, no. 1 (2019).
- Rohma Wati, Dyah. "Sendi Sintaksis Dalam Pemerolehan Bahasa Pertama (Sebuah Studi Kasus)." In *PROSIDING PRASASTI*, 0:239–43, 2016. <https://doi.org/10.20961/PRAS.V0I0.1498>.
- Setiawan, Fabiola Pricilia. "Anak Cerdas Berkarakter Berkat Seni." *Lifestyle.okezone.com.*, 2010.
- Sribagus , Sahuddin, L. Nurtaat. "Beda Dan Sama Dalam Keterampilan Produktif: Satu Kemungkinan Perpaduan Silabus." *Beda Dan Sama Dalam Keterampilan Produktif: Satu Kemungkinan Perpaduan Silabus* 12, no. 2 (2013).

Sudijono, Anas. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Yogyakarta: Rajagrafindo, 2018.

Sugiyono. *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research & Development)*.

Bandung: Alfabeta, 2019.

———. *Metode Penellitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta, 2016.

Sumarni, Sri, Achmad Dardiri, and Darmiyati Zuchdi. “Pengembangan Model Pendidikan Karakter Berbasis Penguatan Modal Sosial Bagi Mahasiswa UIN Sunan Kalijaga.” *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi* 3, no. 1 (July 1, 2015): 44–57. <https://doi.org/10.21831/jppfa.v3i1.7811>.

Sungkono, Sungkono. “Pengembangan Dan Pemanfaatan Bahan Ajar Modul Dalam Proses Pembelajaran. Majalah Ilmiah Pembelajaran 2009 Hal 2.” *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, May 10, 2009. <https://journal.uny.ac.id/index.php/mip/article/view/6154>.

Suyadi, and Dahlia. *Implementasi Dan Inovasi Kurikulum PAUD 2013*. Yogyakarta: Remaja Rosdakarya, 2014.

Umar, Umar. “Media Pendidikan Peran Dan Fungsinya Dalam Pembelajaran | Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan.” *Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 11, no. 1 (2014).

W, Santrock, John. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga, 2008.

Wahyuni, Sri. “Children’s Language Development. .” *Getsempena English Education*

*Journal* 3, no. 1 (May 31, 2016): 70–78.  
<https://doi.org/10.46244/GEEJ.V3I1.702>.

Zaini, Herman, and Kurnia Dewi. “Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini.” *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1, no. 1 (October 12, 2017): 81–96. <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>.





## Lampiran I

### Curriculum Vitae

Nama : Firdha Hayati

Tempat Tanggal Lahir : Banjarmasin, 07 November 1995

Alamat Rumah : Jl. Matah II Komp Sinar Alam Raya Takisung Permai  
Gg Delima No C3 RT 007 RW 003, Karang Taruna,  
Pelaihari, Kab Tanah Laut Provinsi Kalimantan Selatan

Alamat di Yogyakarta : Gg Wirakarya Wisma Aulia Sopen GK 1/152,  
Demangan, Gondokusuman, DIY Yogyakarta

Nama Orangtua : Sansyarifasyah/ Rusana

Jenis Kelamin : Perempuan

Status : Belum Menikah

Pendidikan : TK ADHYAKSA XIV Lulus Tahun 2001  
SDN 1 Barabai Timur Lulus Tahun 2007  
SMP Darul Hijrah Puteri Lulus Tahun 2010  
MAN Pelaihari Lulus Tahun 2013  
UIN Antasari Banjarmasin Lulus Tahun 2017

Motto : Barangsiapa yang bersungguh-sungguh, maka akan  
Berhasil

## Lampiran II

### Daftar Pedoman Wawancara dan Hasil Wawancara

#### Daftar Pertanyaan kepada Orangtua dan Anak

No	Pertanyaan kepada Orangtua
1.	Apakah anak sudah pernah belajar tentang Alat Transportasi dengan Subtema Bus, Kereta, dan Pesawat?
2.	Kegiatan apa saja yang biasa anak kerjakan di rumah untuk membantu perkembangan bahasa dan seninya?
3.	Apakah sebelumnya anak sudah pernah bermain menggunakan ICT?

No	Pertanyaan kepada Anak (secara tidak langsung)
1.	Dek, adek pernah belum liat bus, kereta atau pesawat?
2.	Adek pernah naik bus, kereta dan pesawat belum?
3.	Memang bentuk bus, kereta sama pesawat itu bagaimana dek?
4.	Oh iya, adek suka warna apa?
5.	Adek sering gak mewarnai sama menggambar? Suka menggambar apa?
6.	Pernah nempel-nempel gitu gak dek?

#### Hasil Wawancara

Orangtua Vasha

No	Pertanyaan kepada Orangtua
1.	Sudah pernah di PAUD alat transportasi
2.	Menggambar, mewarnai dan Youtube
3.	Pake Youtube, bun

Vasha

No	Pertanyaan kepada Anak (secara tidak langsung)
1.	Pernah bun
2.	Fasya naik bus aja ke Amanah
3.	Ga tau bun...
4.	Warna pinkk
5.	Suka menggambar bunga...
6.	Engga.. (menoleh)

Orangtua Aqila

No	Pertanyaan kepada Orangtua
1.	Pernah..
2.	Nonton youtube tapi sering bosan karena udah lama di rumah
3.	Youtube juga biasanya bun

Aqila

No	Pertanyaan kepada Anak (secara tidak langsung)
1.	Pernah..
2.	Aku pernah naik bus, pernah naik kereta sama pesawat juga..
3.	Em....
4.	Pink !
5.	Aku suka gambar awan
6.	Emm.. (sambil melirik ke ibunya)

Orangtua Askiya

No	Pertanyaan kepada Orangtua
1.	Ga tau aku bu,
2.	Main aja biasa tiap sore sama temannya
3.	Jarang ,biasanya yang video itu kartun di hape

Askiya

No	Pertanyaan kepada Anak (secara tidak langsung)
1.	Pernah..
2.	Aku pernah naik bus, pernah naik kereta sama pesawat juga..

3.	Em....
4.	Pink !
5.	Aku suka gambar awan
6.	Emm.. (sambil melirik ke ibunya)

Orangtua Dhila

No	Pertanyaan kepada Orangtua
1.	Engga mba..
2.	Di rumah sama sodaranya atau kumpul-kumpul sama temen di Masjid
3.	Engga pernah mba..

Dhila

No	Pertanyaan kepada Anak (secara tidak langsung)
1.	Engga bun..
2.	Aku..aku pernah liat mobil..
3.	(geleng-geleng kepala, bingung)
4.	Pink !
5.	Aku aku suka gambar matahari
6.	(diam)

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

### Lampiran III

#### Daftar Ceklis Observasi

#### Daftar Ceklis Observasi

No	Perkembangan	BB	M B	BSH	BSB
a.	<b>BAHASA</b>				
	1) Memahami Bahasa				
	a) Menyimak perkataan orang lain (bahasa ibu atau bahasa lainnya)				
	b) Mengerti dua perintah yang diberikan bersamaan				
	c) Mengenal perbendaharaan kata mengenai kata sifat (nakal, pelit, baik hati, berani, baik, jelek, dsb)				
	2) Mengungkapkan Bahasa				
	a) Mengulang kalimat sederhana				
	b) Bertanya dengan kalimat yang benar				
	c) Menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan				
	d) Mengungkapkan perasaan dengan kata sifat (baik, senang, nakal, pelit, baik hati, berani, baik, jelek, dsb)				
	e) Menyatakan alasan terhadap sesuatu yang diinginkan atau ketidaksetujuan				

	f) Menceritakan kembali cerita/dongeng yang pernah didengar				
	g) Berpartisipasi dalam percakapan				
	3) Pembentukan Kalimat				
	a) Anak bisa merangkai kalimat yang berisi semua unsur kalimat (SPO)				
	4) Tata Bahasa dan Sintaksis*				
	a) Anak dapat menyatakan kalimat pernyataan (4-5 kata)				
	b) Anak mampu menyatakan kalimat tanya.				
	c) Anak mampu menyatakan kalimat perintah.				
	d) Anak dapat mengerti 2 perintah sekaligus				
	5) Pragmatik dan Bicara Sosial*				
	a) Anak mampu menggunakan bahasa yang lebih sopan				
	b) Anak mampu menyambung topik pembicaraan				
<b>b.</b>	<b>SENI</b>				
	1) Tertarik dengan kegiatan seni				
	a) Menggunakan dialog, perilaku, dan berbagai materi dalam menceritakan suatu cerita				
	b) Menggambar objek di sekitarnya				



	c) Membentuk berdasarkan objek yang dilihatnya (mis. dengan plastisin, tanah liat)				
	d) Mengkombinasikan berbagai warna ketika menggambar atau mewarnai				



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
 YOGYAKARTA

## Lampiran IV

### Hasil Ceklis Observasi Sebelum dan Sesudah Diterapkannya Produk

No	Perkembangan	DAFTAR ANAK			
		F	Aq	As	D
<b>a.</b>	<b>BAHASA</b>				
	1) Memahami Bahasa				
	a) Menyimak perkataan orang lain (bahasa ibu atau bahasa lainnya)	2	2	2	1
	b) Mengerti dua perintah yang diberikan bersamaan	2	2	2	1
	c) Mengenal perbendaharaan kata mengenai kata sifat (nakal, pelit, baik hati, berani, baik, jelek, dsb)	3	3	3	2
	2) Mengungkapkan Bahasa				
	a) Mengulang kalimat sederhana	2	1	2	1
	b) Bertanya dengan kalimat yang benar	3	3	3	3
	c) Menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan	2	2	2	1
	d) Mengungkapkan perasaan dengan kata sifat (baik, senang, nakal, pelit, baik hati, berani, baik, jelek, dsb)	3	3	3	2
	e) Menyatakan alasan terhadap sesuatu yang diinginkan atau ketidaksetujuan	2	2	2	1

	f) Menceritakan kembali cerita/dongeng yang pernah didengar	2	2	2	2
	g) Berpartisipasi dalam percakapan	3	3	3	1
	3) Pembentukan Kalimat				
	a) Anak bisa merangkai kalimat yang berisi semua unsur kalimat (SPO)	2	2	2	1
	4) Tata Bahasa dan Sintaksis*				
	a) Anak dapat menyatakan kalimat pernyataan (4-5 kata)	2	2	2	1
	b) Anak mampu menyatakan kalimat tanya.	3	3	3	2
	c) Anak mampu menyatakan kalimat perintah.	2	2	3	1
	d) Anak dapat mengerti 2 perintah sekaligus	2	2	2	1
	5) Pragmatik dan Bicara Sosial*				
	a) Anak mampu menggunakan bahasa yang lebih sopan	2	2	2	2
	b) Anak mampu menyambung topik pembicaraan	2	2	2	1
<b>b.</b>	<b>SENI</b>				
	1) Tertarik dengan kegiatan seni				
	a) Menggunakan dialog, perilaku, dan berbagai materi dalam menceritakan suatu cerita	2	2	2	1
	b) Menggambar objek di sekitarnya	3	2	3	3

	c) Membentuk berdasarkan objek yang dilihatnya (mis. dengan plastisin, tanah liat)	1	1	1	1
	d) Mengkombinasikan berbagai warna ketika menggambar atau mewarnai	2	2	2	2

No	Nama	Jumlah Skor (x)	Rerata
1	Fasya	47	2,2
2	Aqila	45	2,1
3	Askiya	48	2,2
4	Dhilla	31	1,4

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
 YOGYAKARTA

## Lampiran V

### Hasil Penilaian Ceklis Sesudah Diterapkannya Produk

No	Perkembangan	DAFTAR ANAK			
		F	Aq	As	D
a.	<b>BAHASA</b>				
	1) Memahami Bahasa				
	d) Menyimak perkataan orang lain (bahasa ibu atau bahasa lainnya)	3	3	3	3
	e) Mengerti dua perintah yang diberikan bersamaan	3	3	3	2
	f) Mengenal perbendaharaan kata mengenai kata sifat (nakal, pelit, baik hati, berani, baik, jelek, dsb)	3	3	3	2
	2) Mengungkapkan Bahasa				
	h) Mengulang kalimat sederhana	3	3	3	2
	i) Bertanya dengan kalimat yang benar	3	3	3	3
	j) Menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan	3	3	3	2
	k) Mengungkapkan perasaan dengan kata sifat (baik, senang, nakal, pelit, baik hati, berani, baik, jelek, dsb)	4	4	4	3
	l) Menyatakan alasan terhadap sesuatu yang	2	2	2	1

	diinginkan atau ketidaksetujuan				
	m) Menceritakan kembali cerita/dongeng yang pernah didengar	2	2	2	2
	n) Berpartisipasi dalam percakapan	3	3	3	2
	3) Pembentukan Kalimat				
	b) Anak bisa merangkai kalimat yang berisi semua unsur kalimat (SPO)	3	3	3	1
	4) Tata Bahasa dan Sintaksis*				
	e) Anak dapat menyatakan kalimat pernyataan (4-5 kata)	2	2	2	1
	f) Anak mampu menyatakan kalimat tanya.	3	3	3	2
	g) Anak mampu menyatakan kalimat perintah.	4	4	4	1
	h) Anak dapat mengerti 2 perintah sekaligus	2	2	2	1
	5) Pragmatik dan Bicara Sosial*				
	c) Anak mampu menggunakan bahasa yang lebih sopan	2	2	2	2
	d) Anak mampu menyambung topik pembicaraan	2	2	2	1
<b>b.</b>	<b>SENI</b>				
	2) Tertarik dengan kegiatan seni				
	e) Menggunakan dialog, perilaku, dan berbagai materi dalam menceritakan suatu cerita	3	3	3	2



	f) Menggambar objek di sekitarnya	3	2	3	3
	g) Membentuk berdasarkan objek yang dilihatnya (mis. dengan plastisin, tanah liat)	3	3	3	3
	h) Mengkombinasikan berbagai warna ketika menggambar atau mewarnai	3	3	3	3

No	Nama	Jumlah Skor (x)	Rerata
1	Fasya	59	2,8
2	Aqila	58	2,7
3	Askiya	59	2,8
4	Dhilla	42	2

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
 YOGYAKARTA

## Lampiran VI

### Naskah/ Script Media Animasi berbasis *Edpuzzle*

Tema : Alat Transportasi

Subtema : Bus (1)

Assalamualaikum temen-temen, apa kabar semuanya?

Perkenalkan nama aku Chika. Chika mau jalan-jalan naik bus nih ke tempat nenek. Temen-temen udah ada yang pernah naik bus? Bus biasanya sering kita lihat di jalanan. Bentuknya persegi panjang, besar daaan panjang. Dan bus memuat banyakkk penumpang. Sekarang, ikutin Chika mengeja huruf BUS yuk.

b, u, s dibacaanya bis. Ikutin cika sekali lagi.

b, u , s . bis.

Nah sekarang ikutin perjalanan Chika hari ini yuk ..

#### 1. (Bus)

Bus merupakan alat transportasi darat yang biasanya kita lihat dan temukan di jalan raya. Bus ini sangat besar, dan adajuga yang kecil yang namanya bus mini. Bentuk bus yang biasa kita lihat di jalanan ialah persegi panjang, panjang ke belakang dan besar.. disini ada yang pernah memperhatikan bus? Bus punya berapa pintu ya temen-temen? Yup, ada 3 pintu. 2 pintu di depan dan 1 di belakang. Pintu ini digunakan untuk jalan masuk para penumpang. Disini ada yang pernah memperhatikan jumlah roda bus ada berapa? Jumlah roda bus ialah 4. Di depan ada 2 dan di belakang ada 2. Terus roda bus terbuat dari apa ya? Roda bus terbuat dari karet. Oiya, roda bus besar bentuknya besar, kalau roda bis mini bentuknya kecil. Sekarang ikutin Chika ke terminal yuk.

#### 2. (Terminal)

Nah bus ini menjemput penumpang dan menurunkan penumpang di terminal. Di terminal juga ada Mushola, toilet, orang berjualan, loket, tempat duduk untuk menunggu dan kantin. Di terminal ini biasanya banyak sekali penumpang yang ingin naik bus. Jadi temen-temen, terminal merupakan tempat pemberhentian bus, menjemput dan menurunkan penumpang. Nah sekarang busnya lagi menurunkan penumpang nih temen-temen.

3. (Loket)

Lalu, sebelum kita naik bus, kita harus membeli tiket. Disini ada yang tau dimana kita membeli tiket bus?, temen-temen jika ingin menaiki bus, kita harus membeli tiketnya terlebih dahulu di loket terminal. Jadi, kalo kita ingin membeli tiket bus, kita bisa membelinya di loket yang ada di terminal. Sekarang busnya lagi menjemput penumpang nih teman-teman. Coba deh liat penumpangnya memegang tiket untuk naik bus.

4. (Sopir bus dan kondektur)

Ada yang tau yang mengemudi bus biasanya siapa? Yupp benar sekali. Yang mengemudi bus dinamakan Sopir bus. Tapi disini ada ga yang tahu yang biasanya membantu pak Sopir Bus itu siapa? Namanya ialah Kondektur, kalo bahasa jawanya adalah kenek. Nah Kondektur ini biasanya yang memberi aba aba saat parkir, “ya maju maju, mundur mundur , stoop”. Di samping itu, kondektur juga bertugas yang mengumpulkan uang dan tiket saat di bus kemudian yang membantu penumpang untuk meletakkan barang-barang penumpang di bagasi. Oiya, kondektur ini biasanya laki-laki lho.

Nah temen-temen, Chika sudah selesai bercerita tentang bus. Temen-temen, hari ini kita sudah belajar tentang bus, roda bus, , terminal, loket, sopir bus, kondektur dan lain-lain. Besok kita akan ketemu lagi ya... bye bye. Sampai jumpa kembali temen-temen. Wassalamualaikum wr wb :)

Tema : Alat Transportasi

Subtema : Kereta Api (1)

(suara kereta api)

Assalamualaikum temen-temen, apa kabar semuanya?

Hari ini Chika mau naik kereta api nih ke tempat nenek. Temen-temen udah ada yang pernah naik kereta api api belum? Kalo ada, ayuk angkat tangannya. Wahh ternyata sudah banyak ya.. kalau begitu, yuk ikutin perjalanan Chika. Tapi sebelumnya, kita eja dulu yuk huruf dari KERETA API.

k, e, r, e, t, a a, p, i .

1. (stasiun)

Kereta api merupakan salah satu alat transportasi darat. Sebelum kita naik kereta api, kita harus pergi ke stasiun terlebih dahulu. Stasiun merupakan

tempat pemberhentian kereta api. Stasiun juga tempat menaikkan dan menurunkan penumpang. Jadi, jika teman-teman ingin naik kereta api, kita harus pergi ke stasiun. Di dalam stasiun loket, toilet, musola, tempat makan, ruang menunggu kereta api, dan lain sebagainya. Di stasiun, teman-teman juga akan bertemu dengan banyak penumpang loh. Nah para penumpang biasanya banyak membawa bawaan, seperti koper, tas dan lain-lain.

2. (Loket)

Tapi, sebelum naik kereta api, kita harus membeli tiket terlebih dahulu. Kira-kira, kemana ya kita membeli tiket?? Disini, sudah ada yang pernah membeli tiket kereta api belum?

Jadi, kalo kita ingin membeli tiket kereta api di loket. Sekarang Chika sudah membeli tiketnya loh.

3. (Masinis)

Disamping Chika ada Masinis. Masinis ini bertugas mengemudikan kereta api sampai ke tempat yang akan kita tuju. Yang melayani penumpang dan mengantarkan makanan dan minuman dinamakan pramugara. Kalau laki-laki disebut sebagai pramugara, sedangkan perempuan disebut pramugari.

4. (Gerbong)

Kereta api memiliki banyak gerbong. Gambar pertama merupakan lokomotif. Nah masinis mengemudi kereta api dan mesin dijalankan di lokomotif ini. Lokomotif terletak paling depan. Lalu ada gerbong pertama, gerbong kedua dan gerbong ketiga. Setiap gerbongnya memiliki pintu dan banyak penumpang. Pintu ini merupakan tempat lewat untuk penumpang. Nah, pramugara dan pramugari akan berjalan dari gerbong ke gerbong untuk melayani penumpang.

Teman-teman, hari ini kita sudah belajar tentang kereta api, stasiun, loket, masinis, pramugara dan pramugari, lokomotif dan gerbong. Nah Chika sudah memiliki tiket dan sekarang Chika lagi ada di stasiun. Kereta chika mau berangkat nih teman-teman. Hari juga sudah sore. Jadi chika mau pamit. Chika lanjutin perjalanan ke tempat nenek dulu ya. Sampai jumpa kembali. Wassalamualaikum wr wb.

Tema : Alat Transportasi

Subtema : Kereta Api (2)

(suara kereta api)

Halo temen temen, hari ini kita ketemu lagi, tapi bukan sama Chika lo, perkenalkan namaku Coim. Coim hari ini ingin bercerita tentang kereta api lagi.

Sebelumnya kemarin temen-temen sudah belajar tentang kereta api, stasiun, loket, masinis, pramugara dan pramugari serta adajuga gerbong. Nah hari ini Coim mau cerita tentang rel, roda kereta api dan palang pintu kereta api. Sebelumnya, ada yang tau gak roda kereta api dan rel kereta api terbuat dari apa? Terus disini ada yang udah pernah liat palang pintu kereta api belum? Waah oke deh, ikutin Coim yuk.

5. (Roda Kereta api)

Kereta api tentunya memiliki roda. Temen-temen sudah ada yang tau perbedaan antara roda mobil dengan roda kereta api? Berbeda dengan roda truk, dan mobil, roda kereta api terbuat dari besi dan kecil.

6. (Rel + batu kereta api)

Kereta api memiliki jalur lintasan khusus yaitu rel kereta api. Rel kereta api terbuat dari besi yang kuat dan sangat panjang. Disini ada yang tau mengapa roda dan rel kereta api terbuat dari besi gak? Roda kereta api dan rel terbuat dari besi agar ada gesekan kecil sehingga kereta api dapat melaju lebih cepat daripada mobil, sepeda motor, bis dan alat transportasi lainnya.

Di sekitaran rel, terdapat batu kerikil. Batu kerikil ini berfungsi sebagai pemberat membantu rel agar stabil dijaluinya. Sehingga, kereta api dapat berjalan dengan baik dan aman.

7. (Palang Pintu Kereta Api)

Disini teman-teman pernah berhenti di depan palang kereta api belum? Jika kereta api lwt d jalan raya, biasanya ada plg pintu kereta api dan juga petugasnya. Plg pintu kereta api ini akan terbuka dan tertutup jika kereta api akan melintas dari jalan raya.

Pada saat palang kereta api tutup, akan mengeluarkan bunyi yang sangat keras. Seperti “Nit nut”. Itu menandakan bahwa kereta api ingin lewat. Jadi, pada saat palang tertutup, pengguna motor, mobil, dan transportasi lainnya harus berhenti dulu menunggu kereta api lewat. Setelah kereta api lewat, palang akan kembali terbuka dan transportasi lainnya akan berjalan kembali.

Yey, Coim dah siap mau naik kereta nih. Coim udah di stasiun lagi nunggu kereta Coim datang. Nah temen-temen sampai disini dulu ya, nanti bakalan ketemu lagi sama Coim di minggu depan, sampai jumpa,,dadaaahhh.



Tema : Alat Transportasi

Subtema : Pesawat (I)

Assalamualaikum temen-temen, apa kabar semuanya?

Waah kita ketemu lagi nih, Chika mau naik pesawat, siapa yang mau ikut??? Temen-temen udah ada yang pernah naik pesawat? Kemana kalo boleh tau? Pesawat biasanya terbang di udara dan biasanya berbunyi keras. Itu kira-kira pesawat penumpang, pesawat jet atau pesawat kecil ya? Hari ini Chika ingin bercerita tentang pesawat, bahan bakar pesawat, yang mengemudi pesawat dan lain-lain. Tapi kita eja dulu yuk huruf dari pesawat.

p, e, s, a, w, a, t

dibaca, pesawat.

1. (Pesawat)

Pesawat merupakan alat transportasi yang terbang di udara. Ukuran pesawat sangat besar sekali, lebih besar dari bus dan lebih besar dari kereta. Nah pesawat tentunya memiliki jalur lintasan, kalo tidak memiliki jalur lintasan, nanti pesawat jadi bertabrakan. Disini ada yang tau pesawat punya berapa sayap? Pesawat memiliki 4 sayap, 2 sayap di depan dan dua sayap di belakang. Sayap seperti burung itu lho.. biar pesawat bisa terbang.

2. Pesawat kan sangat tinggi, lalu bagaimana ya caranya kalau kita ingin masuk ke pintunya, kira-kira kita naik menggunakan apa ya temen-temen? Jika kita ingin masuk ke pintu pesawat, kita harus menggunakan tangga. Ada yang tau berapa jumlah pintu yang dimiliki pesawat? Yup benar sekali ada 2. 1 di depan dan 1 di belakang.

3. (Bahan Bakar)

Ada yang tau kenapa pesawat bisa terbang selain karena ada sayapnya? Pesawat itu bisa terbang dikarenakan ada bahan bakarnya. Bahan bakar pesawat ialah avtur. Avtur (penekanan). Avtur biasanya diisi ketika pesawat berada di bandara. Sekarang pesawatnya sedang mengisi bahan bakar loh temen-temen.

4. (Bandara)

Nah kalau tempat pemberhentian bus adalah terminal, kalau kereta api adalah stasiun, kalo tempat pemberhentian pesawat apa ya temen-temen? Tempat pemberhentian pesawat ialah bandara. Sekarang Chika lagi berada di bandara. Di dalam bandara ini ada banyak sekali penumpang hilir mudik. Nah di bandara ini juga ada tempat parkir untuk mobil, kendaraan, loket untuk membeli tiket, toilet, mushola, tempat makan, tempat menunggu, dan lain-lain. Lalu, sebelum berangkat, para penumpang sudah harus berkumpul terlebih dahulu di bandara.



Harus tepat waktu loh temen-temen. Nanti kalo kita terlambat, kita ditinggalin pesawat.

5. (Loket)

Eits, tapi sebelumnya jika ingin menaiki pesawat kita harus memiliki tiket. Ada yang tau kemana kita membeli tiket pesawat? Kita bisa membeli tiket pesawat ke loket. Loket ini berada di bandara. Nanti ada petugas yang melayani penumpang tentang pembelian tiket di bandara.. baru kita bisa naik ke pesawat. Sekarang chika sudah membeli tiket loh.

Oh iya ternyata hari sudah malam di tempat Chika temen-temen. Sekarang Chika sudah punya tiket dan ada di bandara, sebentar lagi, Chika mau naik pesawat nih. Sebelum Chika naik pesawat, Chika harus berdoa dulu sebelum menaiki pesawat. Doanya ada yang ingat jika bepergian? Bismillahi tawakkaltu alallah wa la hawla wala quwwata illa billah. Nah Chika sudah siap mau naik pesawat, jadi Chika pamit ya temen-temen. Nantikan Chika besok hari ya temen-temen wassalamualaikum wr wb.

Tema : Alat Transportasi

Subtema : Pesawat (I)

Halo teman-teman, balik lagi nih sama Coim. Temen-temen kemarin sudah ketemu Cika ya, nah hari ini giliran Coim bercerita lagi tentang pesawat. Eh tapi sebelumnya Coim mau tanya nih, antara bus, kereta dan pesawat, lebih besar yang mana hayoo? Trus, pesawat punya berapa sayap ya temen-temen? Kalo Coim mau naik pesawat, Coim harus ke terminal atau ke bandara? Lalu, kalo Coim mau naik pesawat, Coim kan mau beli tiketnya dulu nih, Coim beli tiketnya ke mana temen-temen? Waah temen-temen udah pada pinter semua. Sekarang Coim lanjut mau cerita tentang pesawat ah...

1. (Landing dan Take off)

Pesawat ternyata memiliki roda yang kecil sekali loh temen-temen. Ada yang tau gak gunanya apa? Gunanya ialah agar tidak terjadi guncangan ketika pesawat mendarat. Kan pesawat terbangnya di udara. Kalau pesawat turun atau mendarat, roda pesawat yang kecil itu akan muncul. Jika pesawat bersiap naik, maka rodanya akan masuk ke bawah pesawat. Nah jika pesawat ini naik, namanya ialah *take off*. TAKE OFF (penekanan). Yuk siap-siap, sekarang pesawatnya mau take off loh temen-temen. (nonton video pesawat take off). Nah ketika pesawat itu mendarat, namanya adalah *landing*.

2. (Pilot, ko pilot dan pramugara pramugari)

Lalu, disini sudah ada yang tau dengan namanya pilot? Yang mengemudikan atau menerbangkan pesawat ialah pilot, sedangkan yang menjadi asisten atau yang membantu pilot namanya kopilot. Kemudian, ada yang tau siapa ya yang menyambut, melayani penumpang dan mengantarkan makanan dan minuman kalau di dalam pesawat? Apa hayo? Kalau kita di depan pintu pesawat, biasanya ada yang menyambut kita dan berkata, “Selamat datang”. Hahaha mirip ya. Hayoo, ada yang tau? Namanya ialah pramugari. Kalau pelayannya laki-laki dinamakan pramugara, kalau pelayannya perempuan namanya pramugari.

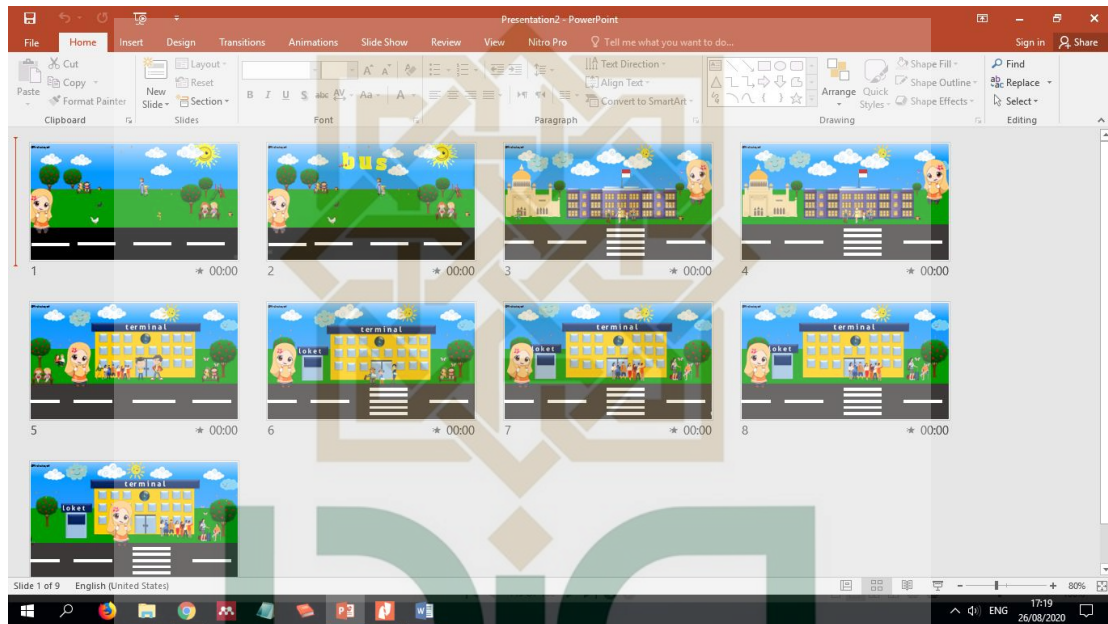
Nah ternyata hari udah malam nih di tempat Coim, Coim mau naik pesawat dulu...hari ini Coim dan temen-temen sudah belajar banyak tentang pesawat. Tentang take off, landing, tentang jendela pesawat, tentang bagasi, pilot, ko pilot, pramugara dan pramugari. Coim mau pamit dulu ya temen-temen. Eh tapi Coim mau ingetin, kalo temen-temen lagi ada di pesawat, temen-temen harus pasang sabuk pengaman yah. Biar Aman hihi. Bye bye. Wassalamualaikum.



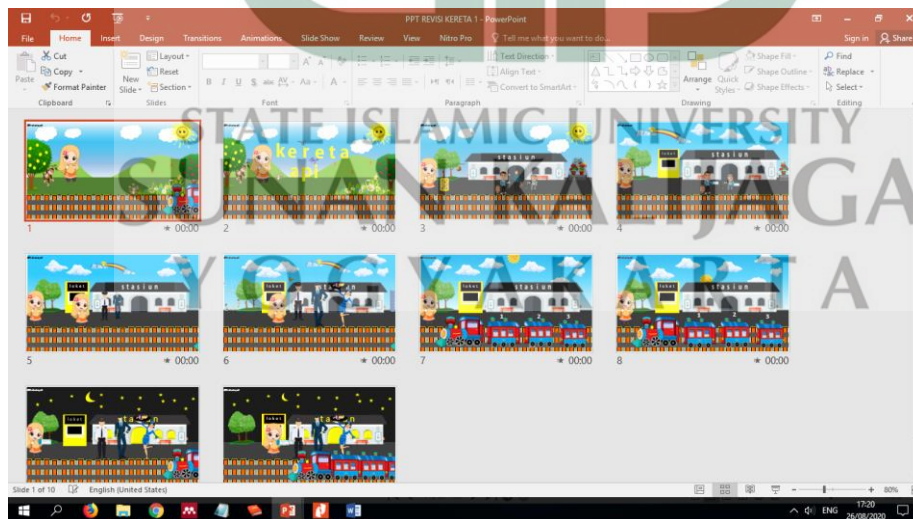
## Lampiran VII

### Screenshot Slide Tema Alat Transportasi

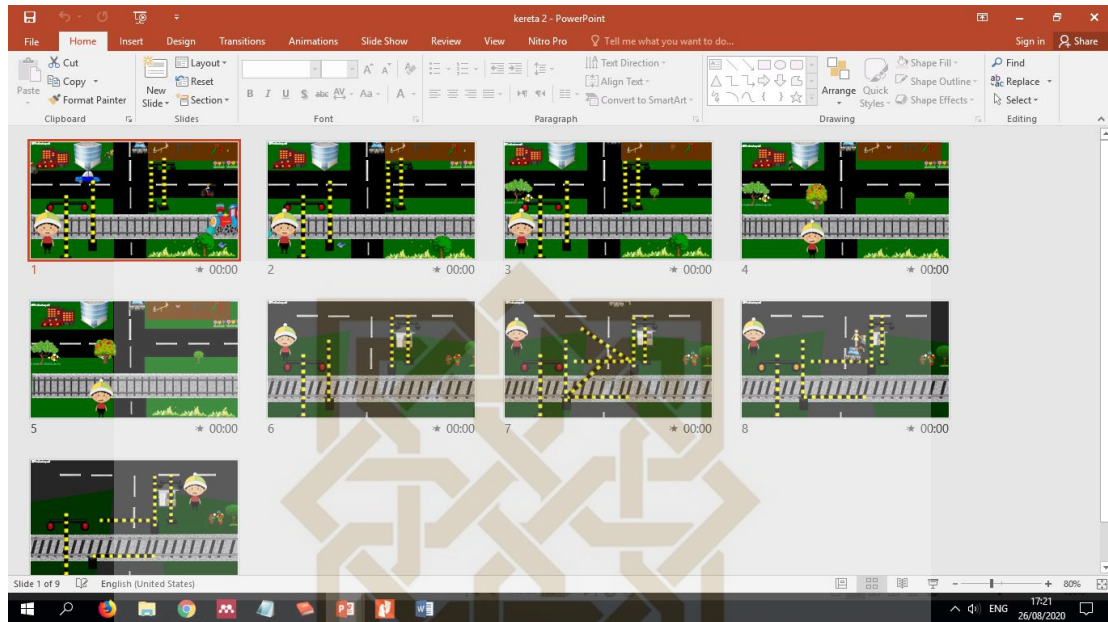
#### Bus



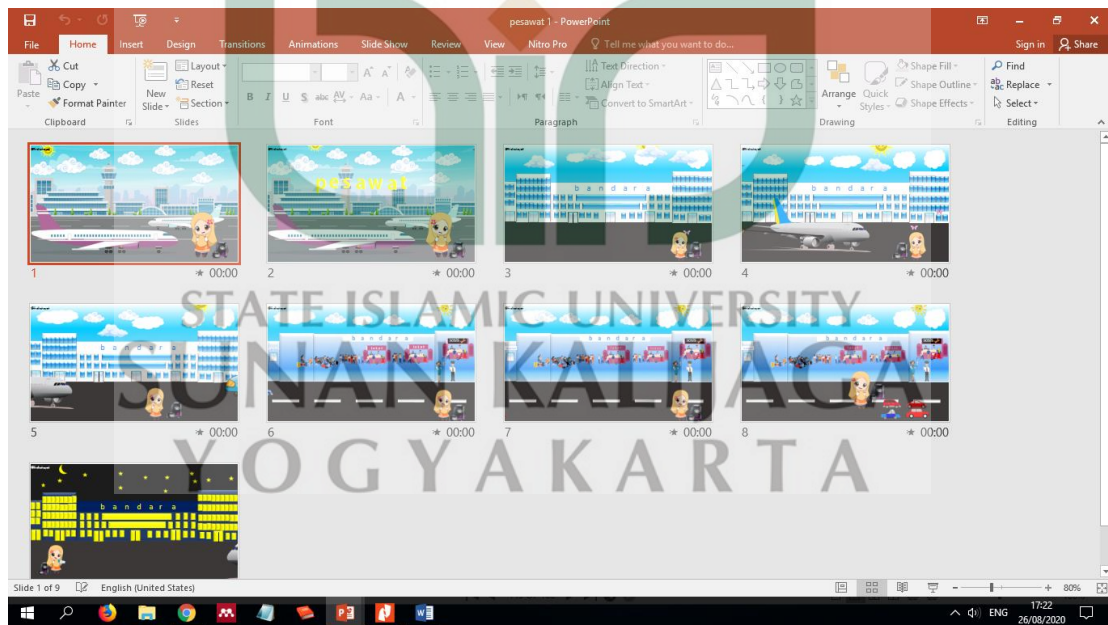
#### Kereta Api I



#### Kereta Api II

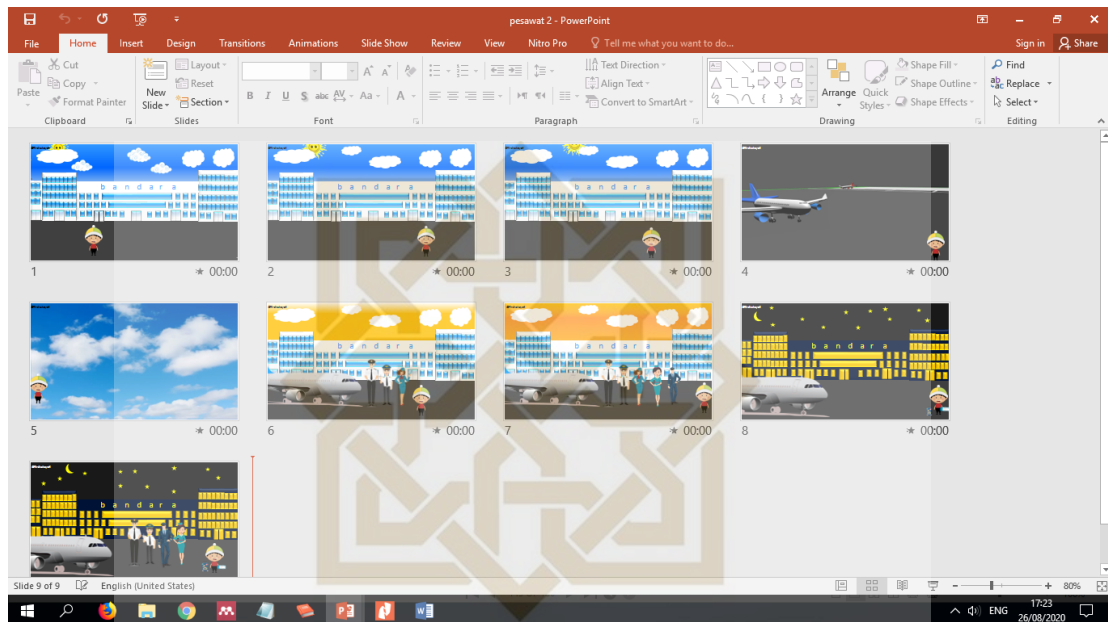


## Pesawat I





## Pesawat II



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## Lampiran VIII

### HASIL PENILAIAN VALIDATOR AHLI MEDIA, AHLI MATERI, REVIEWER DAN PEER REVIEWER

#### HASIL PENILAIAN VALIDASI AHLI MEDIA

Penilaian Validasi "Ahli Media" Pengembangan Media Video Animasi berbasis Edpuzzle untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa dan Seni Anak pada Tema Alat Transportasi subtema "BUS"

Saya Firdha Hayati, mahasiswi Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini - UIN Suka Yogyakarta akan melakukan penelitian pengembangan terhadap Media Video Animasi berbasis Edpuzzle dengan tema Alat Transportasi. Formulir validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/ Ibu tentang kevalidan media video animasi berbasis Edpuzzle .

Formulir ini terdiri dari beberapa bagian yaitu kuesioner penilaian dan kolom kritik & saran.

1 = sangat tidak setuju

2 = tidak setuju

3 = netral/ biasa

4 = setuju

5 = sangat setuju

Peneliti mengucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/ Ibu untuk mengisi lembar validasi ini.

Nama: Dr. Sigit Purnama, M.Pd.

1. Bus

[https://docs.google.com/forms/u/1/d/12hRpUbiO8cbO10ywcXPKQzEVOOnQgWQbJrlko5dKVyqg/edit?usp=forms\\_home&ths=true](https://docs.google.com/forms/u/1/d/12hRpUbiO8cbO10ywcXPKQzEVOOnQgWQbJrlko5dKVyqg/edit?usp=forms_home&ths=true)

No	Indikator	Skor				
A.	Aspek Pemograman	1	2	3	4	5
1	Program mudah dioperasikan					√
2	Program praktis				√	
3	Program dapat digunakan untuk pembelajaran individu, kelompok kecil dan kelas					√



<b>B.</b>	<b>Aspek Tampilan</b>					
1	Menggunakan jenis huruf yang menarik					√
2	Menggunakan huruf dan warna yang jelas				√	
3	Ukuran huruf sudah tepat				√	
4	Menggunakan gambar yang sesuai dan menarik			√		
5	Autentik		√			
6	Menggunakan warna yang tidak mengacaukan tampilan pada layar				√	
7	Menggunakan warna yang membantu pemahaman konsep				√	
8	Menggunakan warna background yang sesuai		√			
9	Menggunakan gambar animasi yang sesuai		√			
<b>C</b>	<b>Aspek Pemakaian Bahasa</b>					
1	Menggunakan bahasa yang komunikatif				√	
2	Menggunakan bahasa yang mudah dipahami			√		
3	Menggunakan bahasa yang tidak menimbulkan penafsiran ganda			√		
4	Menggunakan bahasa yang menarik perhatian anak			√		
<b>D</b>	<b>Aspek Suara</b>					
1	Menggunakan suara dengan instrumen yang menarik					√
2	Menggunakan suara yang jelas				√	
3	Menggunakan musik yang sesuai					√
4	Menggunakan volume yang sudah tepat					√
<b>D</b>	<b>Aspek Kualitas Media</b>					
1	Media sudah menarik					√
2	Media sudah komunikatif			√		

Mohon Kritik dan Saran untuk bahan perbaikan

- 1) Warna background hijau jangan terlalu tua/gelap.
- 2) Pintu bus, umumnya bus besar pintu ada 3, depan 2 belakang 1 (termasuk sebelah sopir); bus kecil juga 3 pintu, depan 2 dan tengah 1.
- 3) Gambar pintu bis yg ditampilkan kok hanya 1 pintu?
- 4) Pertanyaan perlu di cek lagi, misal, Pintu bus ada berapa, 2 atau 1? (ini ndak urut, mesti 1 atau 2?)
- 5) Autentik yg dimaksud apa? Autentik apanya?
- 6) Roda bus besar atau kecil membuat bingung?, kalau bus besar yaa rodanya besar

## HASIL PENILAIAN VALIDASI AHLI MEDIA

Penilaian Validasi "Ahli Media" Pengembangan Media Video Animasi berbasis Edpuzzle untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa dan Seni Anak pada Tema Alat Transportasi subtema "KERETA"

Saya Firdha Hayati, mahasiswi Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini - UIN Suka Yogyakarta akan melakukan penelitian pengembangan terhadap Media Video Animasi berbasis Edpuzzle dengan tema Alat Transportasi. Formulir validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/ Ibu tentang kevalidan media video animasi berbasis Edpuzzle .

Formulir ini terdiri dari beberapa bagian yaitu kuesioner penilaian dan kolom kritik & saran.

1 = sangat tidak setuju

2 = tidak setuju

3 = netral/ biasa

4 = setuju

5 = sangat setuju

Peneliti mengucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/ Ibu untuk mengisi lembar validasi ini.

Nama: Dr. Sigit Purnama, M.Pd.

### 1. Kereta

<https://docs.google.com/forms/d/1OjxfEjcrn2s2SjnwDQENLLITpXtxRK3kRdFFZ1BxT48/edit#response=ACYDBNiLUIdaoSgj6lIM1gGwFr4YJV3CrMbKAIJZUJHjC98RUm5b26JvqWYuURjqcx7Olwv>

No	Indikator	Skor				
A.	Aspek Pemograman	1	2	3	4	5
1	Program mudah dioperasikan					√
2	Program praktis					√
3	Program dapat digunakan untuk pembelajaran individu, kelompok kecil dan kelas					√
B.	Aspek Tampilan					
1	Menggunakan jenis huruf yang menarik				√	
2	Menggunakan huruf dan warna yang jelas					√
3	Ukuran huruf sudah tepat					√

4	Menggunakan gambar yang sesuai dan menarik					√
5	Autentik				√	
6	Menggunakan warna yang tidak mengacaukan tampilan pada layar					√
7	Menggunakan warna yang membantu pemahaman konsep					√
8	Menggunakan warna background yang sesuai					√
9	Menggunakan gambar animasi yang sesuai			√		
<b>C</b>	<b>Aspek Pemakaian Bahasa</b>					
1	Menggunakan bahasa yang komunikatif				√	
2	Menggunakan bahasa yang mudah dipahami				√	
3	Menggunakan bahasa yang tidak menimbulkan penafsiran ganda				√	
4	Menggunakan bahasa yang menarik perhatian anak					√
<b>D</b>	<b>Aspek Suara</b>					
1	Menggunakan suara dengan instrumen yang menarik					√
2	Menggunakan suara yang jelas				√	
3	Menggunakan musik yang sesuai					√
4	Menggunakan volume yang sudah tepat					√
<b>D</b>	<b>Aspek Kualitas Media</b>					
1	Media sudah menarik					√
2	Media sudah komunikatif			√		

## II. Mohon Kritik dan Saran untuk bahan perbaikan \*

- 1) Menaiki, diganti naik
- 2) Suara pernyataan agak mendadak, kurang slow
- 3) Animasi diakhir bagian I kereta agak bergerak<sup>2</sup>

## HASIL PENILAIAN VALIDASI AHLI MEDIA

Penilaian Validasi "Ahli Media" Pengembangan Media Video Animasi berbasis Edpuzzle untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa dan Seni Anak pada Tema Alat Transportasi subtema "PESAWAT"

Saya Firdha Hayati, mahasiswi Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini - UIN Suka Yogyakarta akan melakukan penelitian pengembangan terhadap Media Video Animasi berbasis Edpuzzle dengan tema Alat Transportasi. Formulir validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/ Ibu tentang kevalidan media video animasi berbasis Edpuzzle .

Formulir ini terdiri dari beberapa bagian yaitu kuesioner penilaian dan kolom kritik & saran.

1 = sangat tidak setuju

2 = tidak setuju

3 = netral/ biasa

4 = setuju

5 = sangat setuju

Peneliti mengucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/ Ibu untuk mengisi lembar validasi ini.

Nama: Dr. Sigit Purnama, M.Pd.

1. Pesawat

[https://docs.google.com/forms/d/1wEkFSnLgUprycYPZPnpNd\\_6rIT6Mw6iHKBzGc7ZkE8/edit#response=ACYDBNiIAkVvERPriZfwPqPGaxellWboRX7MvSI2cCBa8EfmS1ojSup4E1yWR\\_5IJFU-38](https://docs.google.com/forms/d/1wEkFSnLgUprycYPZPnpNd_6rIT6Mw6iHKBzGc7ZkE8/edit#response=ACYDBNiIAkVvERPriZfwPqPGaxellWboRX7MvSI2cCBa8EfmS1ojSup4E1yWR_5IJFU-38)

No	Indikator	Skor				
A.	Aspek Pemograman	1	2	3	4	5
1	Program mudah dioperasikan					√
2	Program praktis					√
3	Program dapat digunakan untuk pembelajaran individu, kelompok kecil dan kelas					√
B.	Aspek Tampilan					
1	Menggunakan jenis huruf yang menarik					√

2	Menggunakan huruf dan warna yang jelas					√
3	Ukuran huruf sudah tepat					√
4	Menggunakan gambar yang sesuai dan menarik				√	
5	Autentik				√	
6	Menggunakan warna yang tidak mengacaukan tampilan pada layar					√
7	Menggunakan warna yang membantu pemahaman konsep					√
8	Menggunakan warna background yang sesuai					√
9	Menggunakan gambar animasi yang sesuai				√	
<b>C</b>	<b>Aspek Pemakaian Bahasa</b>					
1	Menggunakan bahasa yang komunikatif				√	
2	Menggunakan bahasa yang mudah dipahami					√
3	Menggunakan bahasa yang tidak menimbulkan penafsiran ganda					√
4	Menggunakan bahasa yang menarik perhatian anak					√
<b>D</b>	<b>Aspek Suara</b>					
1	Menggunakan suara dengan instrumen yang menarik					√
2	Menggunakan suara yang jelas			√		
3	Menggunakan musik yang sesuai					√
4	Menggunakan volume yang sudah tepat				√	
<b>D</b>	<b>Aspek Kualitas Media</b>					
1	Media sudah menarik					√
2	Media sudah komunikatif			√		

II. Mohon Kritik dan Saran untuk bahan perbaikan. \*

- 1) Ada suara yg ndak jelas
- 2) Ada animasi yng berjalannya ndak lancar
- 3) Kalimat ditinjau agar susunan lebih baik
- 4) Diberi jeda sebelum pertanyaan, sebelum di cut

## HASIL PENILAIAN VALIDASI AHLI MATERI

Penilaian Validasi "Ahli Materi" Pengembangan Media Video Animasi berbasis Edpuzzle untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa dan Seni Anak pada Tema Alat Transportasi subtema "BUS"

Saya Firdha Hayati, mahasiswi Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini - UIN Suka Yogyakarta akan melakukan penelitian pengembangan terhadap Media Video Animasi berbasis Edpuzzle dengan tema Alat Transportasi. Formulir validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/ Ibu tentang kevalidan media video animasi berbasis Edpuzzle .

Formulir ini terdiri dari beberapa bagian yaitu kuesioner penilaian dan kolom kritik & saran.

1 = sangat tidak setuju

2 = tidak setuju

3 = netral/ biasa

4 = setuju

5 = sangat setuju

Peneliti mengucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/ Ibu untuk mengisi lembar validasi ini.

Nama: Dr. Hibana, S. Ag, M.Pd.

1. Bus

[https://docs.google.com/forms/d/1z2\\_0p8M82Myt9eQjXEe96jsYIYIzaRhCsJcV2xOWVvA/edit#response=ACYDBNidEO7odmSKy-og-hw8AnsAgFHTAM2YO-PeR6AQK73WcSEUMB1CxxX7gnXDNK7kAA](https://docs.google.com/forms/d/1z2_0p8M82Myt9eQjXEe96jsYIYIzaRhCsJcV2xOWVvA/edit#response=ACYDBNidEO7odmSKy-og-hw8AnsAgFHTAM2YO-PeR6AQK73WcSEUMB1CxxX7gnXDNK7kAA)

No	Indikator	Skor				
A.	Aspek Materi	1	2	3	4	5
1	Materi sudah sesuai dengan KD				√	
2	Materi sudah sesuai dengan tema				√	
3	Materi sudah sesuai dengan subtema			√		
4	Isi materi sudah akurat			√		
5	Pada saat berlangsung, kosakata sudah diberikan dalam penyajian				√	
6	Adanya umpan balik				√	
7	Kosakata sudah sesuai dengan materi				√	
8	Konsep dan definisi sudah teratur				√	
9	Materi mudah dipahami				√	



10	Konsep yang digunakan sudah runtut				√	
<b>B</b>	<b>Kebahasaan</b>					
1	Bahasa yang digunakan sudah lugas					√
2	Bahasa yang digunakan komunikatif					√
3	Bahasa yang disampaikan sederhana				√	

II. Mohon Kritik dan Saran untuk bahan perbaikan \*

- 1) RPPH pertemuan 1 dan seterusnya banyak pengulangan. seperti lagu 'sang surya' terus menerus. sebaiknya tidak copu paste kegiatan
- 2) tulisan BUS dibaca BIS, perlu diperjelas.
- 3) pengembangan bahasa, seni, kreativitas masih perlu diperkuat
- 4) pembelajaran lebih diarahkan saintifik, 5M
- 5) Media sudah lumayan OK. pemanfaatannya perlu diperkuat

  
 STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
 YOGYAKARTA

## HASIL PENILAIAN VALIDASI AHLI MATERI

Penilaian Validasi "Ahli Materi" Pengembangan Media Video Animasi berbasis Edpuzzle untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa dan Seni Anak pada Tema Alat Transportasi subtema "KERETA"

Saya Firdha Hayati, mahasiswi Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini - UIN Suka Yogyakarta akan melakukan penelitian pengembangan terhadap Media Video Animasi berbasis Edpuzzle dengan tema Alat Transportasi. Formulir validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/ Ibu tentang kevalidan media video animasi berbasis Edpuzzle .

Formulir ini terdiri dari beberapa bagian yaitu kuesioner penilaian dan kolom kritik & saran.

1 = sangat tidak setuju

2 = tidak setuju

3 = netral/ biasa

4 = setuju

5 = sangat setuju

Peneliti mengucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/ Ibu untuk mengisi lembar validasi ini.

Nama: Dr. Hibana, S. Ag, M.Pd.

1. Kereta

[https://docs.google.com/forms/d/1Nn7lk51fV4SqCRBCR64gLHr9\\_JlaqcXMjDxUzQoTJ-Y/edit#response=ACYDBNj62ZPuZ4XQ40XwOJyvw5Ey4n2LFmt36FVSU2kk2r9TkS0sfCYXyVM7gkCEd2sFdD8](https://docs.google.com/forms/d/1Nn7lk51fV4SqCRBCR64gLHr9_JlaqcXMjDxUzQoTJ-Y/edit#response=ACYDBNj62ZPuZ4XQ40XwOJyvw5Ey4n2LFmt36FVSU2kk2r9TkS0sfCYXyVM7gkCEd2sFdD8)

No	Indikator	Skor				
A.	Aspek Materi	1	2	3	4	5
1	Materi sudah sesuai dengan KD				√	
2	Materi sudah sesuai dengan tema				√	
3	Materi sudah sesuai dengan subtema				√	
4	Isi materi sudah akurat				√	
5	Pada saat berlangsung, kosakata sudah diberikan dalam penyajian				√	

6	Adanya umpan balik				√	
7	Kosakata sudah sesuai dengan materi				√	
8	Konsep dan definisi sudah teratur				√	
9	Materi mudah dipahami				√	
10	Konsep yang digunakan sudah runtut				√	
<b>C</b>	<b>Kebahasaan</b>					
1	Bahasa yang digunakan sudah lugas			√		
2	Bahasa yang digunakan komunikatif				√	
3	Bahasa yang disampaikan sederhana				√	

## II. Mohon Kritik dan Saran untuk bahan perbaikan \*

- 1) tayangan putus-putus??.
- 2) media diupayakan memancing perkembangan anak, tidak hanya asyik di lihat.
- 3) komunikasi diselingi bentuk tanya jawab bagus untuk memancing anak berperan
- 4) RPPH perlu dikuatkan lagi,
- 5) penggunaan media yang dirancang belum masuk dalam RPPH
- 6) melalui media yang ada guru diarahkan untuk dapat mengajar dengan pendekatan saintifik 5M. sehingga semua anak aktif mengembangkan seluruh potensi dirinya

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## HASIL PENILAIAN VALIDASI AHLI MATERI

Penilaian Validasi "Ahli Materi" Pengembangan Media Video Animasi berbasis Edpuzzle untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa dan Seni Anak pada Tema Alat Transportasi subtema "PESAWAT"

Saya Firdha Hayati, mahasiswi Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini - UIN Suka Yogyakarta akan melakukan penelitian pengembangan terhadap Media Video Animasi berbasis Edpuzzle dengan tema Alat Transportasi. Formulir validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/ Ibu tentang kevalidan media video animasi berbasis Edpuzzle .

Formulir ini terdiri dari beberapa bagian yaitu kuesioner penilaian dan kolom kritik & saran.

1 = sangat tidak setuju

2 = tidak setuju

3 = netral/ biasa

4 = setuju

5 = sangat setuju

Peneliti mengucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/ Ibu untuk mengisi lembar validasi ini.

Nama: Dr. Hibana, S. Ag, M.Pd.

1. Pesawat

<https://docs.google.com/forms/d/1zbL5b2h5KKbdfRsMsv3iyOyblQm0uULCEsjHzVqARRQ/edit#response=ACYDBNgfaurLTRhv3gE1Ev8bHKJAR0nA0CCAJNdjVRETkBDnBB142tx-ehRzHOZxL3TyV4>

No	Indikator	Skor				
A.	Aspek Materi	1	2	3	4	5
1	Materi sudah sesuai dengan KD				√	
2	Materi sudah sesuai dengan tema				√	
3	Materi sudah sesuai dengan subtema				√	
4	Isi materi sudah akurat				√	
5	Pada saat berlangsung, kosakata sudah diberikan dalam penyajian			√		
6	Adanya umpan balik				√	
7	Kosakata sudah sesuai dengan materi				√	
8	Konsep dan definisi sudah teratur				√	
9	Materi mudah dipahami				√	

10	Konsep yang digunakan sudah runtut				√	
<b>C</b>	<b>Kebahasaan</b>					
1	Bahasa yang digunakan sudah lugas				√	
2	Bahasa yang digunakan komunikatif				√	
3	Bahasa yang disampaikan sederhana				√	

Mohon Kritik dan Saran untuk bahan perbaikan \*

- 1) gambar lebih diperkaya, agar lebih mengundang kreativitas dan bahasa anak
- 2) media penting, guru yang menggunakan media lebih penting. maka dalam RPPH diarahkan guru lebih kreatif dalam memanfaatkan media. menggunakan pendekatan saintifik. tidak hanya copy paste dari kegiatan sebelumnya.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
 YOGYAKARTA

## HASIL PENILAIAN VALIDASI REVIEWER (GURU)

Penilaian Validasi "Reviewer" Pengembangan Media Video Animasi berbasis Edpuzzle untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa dan Seni Anak pada Tema Alat Transportasi subtema "BUS"

Saya Firdha Hayati, mahasiswi Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini - UIN Suka Yogyakarta akan melakukan penelitian pengembangan terhadap Media Video Animasi berbasis Edpuzzle dengan tema Alat Transportasi. Formulir validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/ Ibu tentang kevalidan media video animasi berbasis Edpuzzle .

Formulir ini terdiri dari beberapa bagian yaitu kuesioner penilaian dan kolom kritik & saran.

1 = sangat tidak setuju

2 = tidak setuju

3 = netral/ biasa

4 = setuju

5 = sangat setuju

Peneliti mengucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/ Ibu untuk mengisi lembar validasi ini.

Nama: Martinningsih

1. Bus

[https://docs.google.com/forms/d/1wqGsKz-jBI25T-j12LC-ym9CZ\\_VVTvXZbIM2Hd5LeF0/edit#response=ACYDBNiFXQsQqT0xJxfALYHirorT5hsQcFTvIfHJ\\_KWNhiFS5PWsoVlDa\\_zTfPY5PxCNQPA](https://docs.google.com/forms/d/1wqGsKz-jBI25T-j12LC-ym9CZ_VVTvXZbIM2Hd5LeF0/edit#response=ACYDBNiFXQsQqT0xJxfALYHirorT5hsQcFTvIfHJ_KWNhiFS5PWsoVlDa_zTfPY5PxCNQPA)

No	Indikator	Skor				
A.	Aspek Pemograman	1	2	3	4	5
1	Program mudah dioperasikan				√	
2	Program praktis			√		
3	Program dapat digunakan untuk pembelajaran individu, kelompok kecil dan kelas				√	
B.	Aspek Tampilan					



1	Menggunakan jenis huruf yang menarik			√		
2	Menggunakan huruf dan warna yang jelas				√	
3	Ukuran huruf sudah tepat			√		
4	Menggunakan gambar yang sesuai dan menarik				√	
5	Autentik				√	
6	Menggunakan warna yang tidak mengacaukan tampilan pada layar				√	
7	Menggunakan warna yang membantu pemahaman konsep				√	
8	Menggunakan warna background yang sesuai			√		
9	Menggunakan gambar animasi yang sesuai		√			
<b>C</b>	<b>Aspek Pemakaian Bahasa</b>					
1	Menggunakan bahasa yang komunikatif			√		
2	Menggunakan bahasa yang mudah dipahami				√	
3	Menggunakan bahasa yang tidak menimbulkan penafsiran ganda				√	
4	Menggunakan bahasa yang menarik perhatian anak			√		
<b>D</b>	<b>Aspek Suara</b>					
1	Menggunakan suara dengan instrumen yang menarik				√	
2	Menggunakan suara yang jelas				√	
3	Menggunakan musik yang sesuai			√		
4	Menggunakan volume yang sudah tepat				√	
<b>D</b>	<b>Aspek Kualitas Media</b>					
1	Media sudah menarik					√

2	Media sudah komunikatif					√
<b>E</b>	<b>Aspek Materi</b>					
1	Materi sudah sesuai dengan KD					√
2	Materi sudah sesuai dengan tema					√
3	Materi sudah sesuai dengan subtema					√
4	Isi materi sudah akurat				√	
5	Pada saat berlangsung, kosakata sudah diberikan dalam penyajian					√
6	Adanya umpan balik					√
7	Kosakata sudah sesuai dengan materi					√
8	Konsep dan definisi sudah teratur					√
9	Materi mudah dipahami					√
10	Konsep yang digunakan sudah runtut				√	
<b>F</b>	<b>Aspek Kebahasaan</b>					
1	Bahasa yang disampaikan lugas					√
2	Bahasa yang disampaikan komunikatif				√	
3	Bahasa yang disampaikan sederhana				√	

Mohon Kritik dan Saran untuk bahan perbaikan \*

- 1) Harus lebih banyak benda yg di jelaskan, yg ada di lingkungan halte dan bus.

## HASIL PENILAIAN VALIDASI REVIEWER (GURU)

Penilaian Validasi "Reviewer" Pengembangan Media Video Animasi berbasis Edpuzzle untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa dan Seni Anak pada Tema Alat Transportasi subtema "KERETA"

Saya Firdha Hayati, mahasiswi Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini - UIN Suka Yogyakarta akan melakukan penelitian pengembangan terhadap Media Video Animasi berbasis Edpuzzle dengan tema Alat Transportasi. Formulir validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/ Ibu tentang kevalidan media video animasi berbasis Edpuzzle .

Formulir ini terdiri dari beberapa bagian yaitu kuesioner penilaian dan kolom kritik & saran.

1 = sangat tidak setuju

2 = tidak setuju

3 = netral/ biasa

4 = setuju

5 = sangat setuju

Peneliti mengucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/ Ibu untuk mengisi lembar validasi ini.

Nama: Martinningsih

1. Kereta

<https://docs.google.com/forms/d/1WsGuC9X0xxIrzho96Z2aNrccMWE2GHoNT-MlnhebEag/edit#response=ACYDBNjwvbZhdAbNo9L9IpDuskPZMtbXrriZ-VwT9KIBbruD3V5IvBy7gPYopMC-x84WgU>

No	Indikator	Skor				
A.	Aspek Pemograman	1	2	3	4	5
1	Program mudah dioperasikan					√
2	Program praktis					√
3	Program dapat digunakan untuk pembelajaran individu, kelompok kecil dan kelas					√

<b>B.</b>	<b>Aspek Tampilan</b>					
1	Menggunakan jenis huruf yang menarik			√		
2	Menggunakan huruf dan warna yang jelas				√	
3	Ukuran huruf sudah tepat			√		
4	Menggunakan gambar yang sesuai dan menarik					√
5	Autentik				√	
6	Menggunakan warna yang tidak mengacaukan tampilan pada layar					√
7	Menggunakan warna yang membantu pemahaman konsep					√
8	Menggunakan warna background yang sesuai					√
9	Menggunakan gambar animasi yang sesuai					√
<b>C</b>	<b>Aspek Pemakaian Bahasa</b>					
1	Menggunakan bahasa yang komunikatif				√	
2	Menggunakan bahasa yang mudah dipahami				√	
3	Menggunakan bahasa yang tidak menimbulkan penafsiran ganda				√	
4	Menggunakan bahasa yang menarik perhatian anak			√		
<b>D</b>	<b>Aspek Suara</b>					
1	Menggunakan suara dengan instrumen yang menarik			√		
2	Menggunakan suara yang jelas			√		
3	Menggunakan musik yang sesuai				√	
4	Menggunakan volume yang sudah tepat				√	
<b>D</b>	<b>Aspek Kualitas Media</b>					

1	Media sudah menarik					√
2	Media sudah komunikatif					√
<b>E</b>	<b>Aspek Materi</b>					
1	Materi sudah sesuai dengan KD					√
2	Materi sudah sesuai dengan tema					√
3	Materi sudah sesuai dengan subtema					√
4	Isi materi sudah akurat					√
5	Pada saat berlangsung, kosakata sudah diberikan dalam penyajian					√
6	Adanya umpan balik				√	
7	Kosakata sudah sesuai dengan materi				√	
8	Konsep dan definisi sudah teratur				√	
9	Materi mudah dipahami				√	
10	Konsep yang digunakan sudah runtut				√	
<b>F</b>	<b>Aspek Kebahasaan</b>					
1	Bahasa yang disampaikan lugas				√	
2	Bahasa yang disampaikan komunikatif			√		
3	Bahasa yang disampaikan sederhana				√	

## II. Mohon Kritik dan Saran untuk bahan perbaikan \*

- 1) Dalam menyampaikan materi, intonasi, penekanan vocal lebih diberi nuansa mengajak agar bisa membangun rasa keingin tahuan anak..

## HASIL PENILAIAN VALIDASI REVIEWER (GURU)

Penilaian Validasi "Reviewer" Pengembangan Media Video Animasi berbasis Edpuzzle untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa dan Seni Anak pada Tema Alat Transportasi subtema "PESAWAT"

Saya Firdha Hayati, mahasiswi Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini - UIN Suka Yogyakarta akan melakukan penelitian pengembangan terhadap Media Video Animasi berbasis Edpuzzle dengan tema Alat Transportasi. Formulir validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/ Ibu tentang kevalidan media video animasi berbasis Edpuzzle .

Formulir ini terdiri dari beberapa bagian yaitu kuesioner penilaian dan kolom kritik & saran.

1 = sangat tidak setuju

2 = tidak setuju

3 = netral/ biasa

4 = setuju

5 = sangat setuju

Peneliti mengucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/ Ibu untuk mengisi lembar validasi ini.

Nama: Martinningsih

1. Pesawat

<https://docs.google.com/forms/d/1OB9obZWqmFyjKXuI3MdGTCjU9GaaAJp6cGPyRe2DSuc/edit#response=ACYDBNi128AIHYIcr72480XnXMI3k15sO4zEB5ZdvAav17xsHcq6dhliVOG9wxXTbxaoelU>

No	Indikator	Skor				
A.	Aspek Pemograman	1	2	3	4	5
1	Program mudah dioperasikan					√
2	Program praktis					√
3	Program dapat digunakan untuk pembelajaran individu, kelompok kecil dan kelas					√
B.	Aspek Tampilan					



1	Menggunakan jenis huruf yang menarik			√		
2	Menggunakan huruf dan warna yang jelas				√	
3	Ukuran huruf sudah tepat			√		
4	Menggunakan gambar yang sesuai dan menarik					√
5	Autentik					√
6	Menggunakan warna yang tidak mengacaukan tampilan pada layar					√
7	Menggunakan warna yang membantu pemahaman konsep					√
8	Menggunakan warna background yang sesuai					√
9	Menggunakan gambar animasi yang sesuai					√
<b>C</b>	<b>Aspek Pemakaian Bahasa</b>					
1	Menggunakan bahasa yang komunikatif				√	
2	Menggunakan bahasa yang mudah dipahami				√	
3	Menggunakan bahasa yang tidak menimbulkan penafsiran ganda				√	
4	Menggunakan bahasa yang menarik perhatian anak				√	
<b>D</b>	<b>Aspek Suara</b>					
1	Menggunakan suara dengan instrumen yang menarik				√	
2	Menggunakan suara yang jelas				√	
3	Menggunakan musik yang sesuai				√	
4	Menggunakan volume yang sudah tepat					√
<b>D</b>	<b>Aspek Kualitas Media</b>					
1	Media sudah menarik					√

2	Media sudah komunikatif					√
<b>E</b>	<b>Aspek Materi</b>					
1	Materi sudah sesuai dengan KD					√
2	Materi sudah sesuai dengan tema					√
3	Materi sudah sesuai dengan subtema					√
4	Isi materi sudah akurat					√
5	Pada saat berlangsung, kosakata sudah diberikan dalam penyajian					√
6	Adanya umpan balik					√
7	Kosakata sudah sesuai dengan materi					√
8	Konsep dan definisi sudah teratur				√	
9	Materi mudah dipahami				√	
10	Konsep yang digunakan sudah runtut				√	
<b>F</b>	<b>Aspek Kebahasaan</b>					
1	Bahasa yang disampaikan lugas					√
2	Bahasa yang disampaikan komunikatif				√	
3	Bahasa yang disampaikan sederhana				√	

## II. Mohon Kritik dan Saran untuk bahan perbaikan \*

- 1) Pesawat terbang bukan di langit, pesawat terbang di udara itu yg tepat..hh, semangat

## HASIL PENILAIAN VALIDASI PEER REVIEWER

Penilaian Validasi "Peer Reviewer" Pengembangan Media Video Animasi berbasis Edpuzzle untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa dan Seni Anak pada Tema Alat Transportasi subtema "Bus"

Saya Firdha Hayati, mahasiswi Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini - UIN Suka Yogyakarta akan melakukan penelitian pengembangan terhadap Media Video Animasi berbasis Edpuzzle dengan tema Alat Transportasi. Formulir validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/ Ibu tentang kevalidan media video animasi berbasis Edpuzzle .

Formulir ini terdiri dari beberapa bagian yaitu kuesioner penilaian dan kolom kritik & saran.

1 = sangat tidak setuju

2 = tidak setuju

3 = netral/ biasa

4 = setuju

5 = sangat setuju

Peneliti mengucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/ Ibu untuk mengisi lembar validasi ini.

Nama: Maulida

1. Bus

[https://docs.google.com/forms/d/1wqGsKz-jBI25T-j12LC-ym9CZ\\_VVTvXZbIM2Hd5LeF0/edit#response=ACYDBNg3C8gan5HoYQZRin3ubdi1zpVaXkRtBxmLdYR0lC3D9WGntkWjOpVtDS0czN9Cg](https://docs.google.com/forms/d/1wqGsKz-jBI25T-j12LC-ym9CZ_VVTvXZbIM2Hd5LeF0/edit#response=ACYDBNg3C8gan5HoYQZRin3ubdi1zpVaXkRtBxmLdYR0lC3D9WGntkWjOpVtDS0czN9Cg)

No	Indikator	Skor				
A.	Aspek Pemograman	1	2	3	4	5
1	Program mudah dioperasikan				√	
2	Program praktis				√	
3	Program dapat digunakan untuk pembelajaran individu, kelompok kecil dan kelas				√	
B.	Aspek Tampilan					

1	Menggunakan jenis huruf yang menarik			√	
2	Menggunakan huruf dan warna yang jelas		√		
3	Ukuran huruf sudah tepat				√
4	Menggunakan gambar yang sesuai dan menarik			√	
5	Autentik		√		
6	Menggunakan warna yang tidak mengacaukan tampilan pada layar			√	
7	Menggunakan warna yang membantu pemahaman konsep			√	
8	Menggunakan warna background yang sesuai			√	
9	Menggunakan gambar animasi yang sesuai		√		
<b>C</b>	<b>Aspek Pemakaian Bahasa</b>				
1	Menggunakan bahasa yang komunikatif			√	
2	Menggunakan bahasa yang mudah dipahami			√	
3	Menggunakan bahasa yang tidak menimbulkan penafsiran ganda		√		
4	Menggunakan bahasa yang menarik perhatian anak			√	
<b>D</b>	<b>Aspek Suara</b>				
1	Menggunakan suara dengan instrumen yang menarik			√	
2	Menggunakan suara yang jelas			√	
3	Menggunakan musik yang sesuai			√	
4	Menggunakan volume yang sudah tepat			√	
<b>D</b>	<b>Aspek Kualitas Media</b>				
1	Media sudah menarik			√	

2	Media sudah komunikatif			√		
<b>E</b>	<b>Aspek Materi</b>					
1	Materi sudah sesuai dengan KD				√	
2	Materi sudah sesuai dengan tema				√	
3	Materi sudah sesuai dengan subtema				√	
4	Isi materi sudah akurat			√		
5	Pada saat berlangsung, kosakata sudah diberikan dalam penyajian				√	
6	Adanya umpan balik				√	
7	Kosakata sudah sesuai dengan materi			√		
8	Konsep dan definisi sudah teratur				√	
9	Materi mudah dipahami				√	
10	Konsep yang digunakan sudah runtut				√	
<b>F</b>	<b>Aspek Kebahasaan</b>					
1	Bahasa yang disampaikan lugas				√	
2	Bahasa yang disampaikan komunikatif				√	
3	Bahasa yang disampaikan sederhana				√	

## II. Mohon Kritik dan Saran untuk bahan perbaikan \*

- 1) Sebaiknya gambar bus gunakan yg memang menggunakan 2 pintu. Karena dari penjelasannya pintunya ada dua di depan dan dibelakang. Terus sebaiknya ketika bisnya masih jalan. Sebaiknya orangnya tidak keluar2 dari pintu bis. Takutnya mengajarkan yg kurang pas ke anak-anak. Itu saja terimakasih. Untuk yg lainnya sdh bagus.

## HASIL PENILAIAN VALIDASI PEER REVIEWER

Penilaian Validasi "Peer Reviewer" Pengembangan Media Video Animasi berbasis Edpuzzle untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa dan Seni Anak pada Tema Alat Transportasi subtema "Kereta Api"

Saya Firdha Hayati, mahasiswi Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini - UIN Suka Yogyakarta akan melakukan penelitian pengembangan terhadap Media Video Animasi berbasis Edpuzzle dengan tema Alat Transportasi. Formulir validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/ Ibu tentang kevalidan media video animasi berbasis Edpuzzle .

Formulir ini terdiri dari beberapa bagian yaitu kuesioner penilaian dan kolom kritik & saran.

1 = sangat tidak setuju

2 = tidak setuju

3 = netral/ biasa

4 = setuju

5 = sangat setuju

Peneliti mengucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/ Ibu untuk mengisi lembar validasi ini.

Nama: Maulida

1. Kereta

[https://docs.google.com/forms/d/1WsGuC9X0xxIrzho96Z2aNrccMWE2GHoNT-MInhebEag/edit#response=ACYDBNiGA\\_X-xjMf3DJa5RX7AjFShjrD9YMBw1wUkuAlcA4xJUKw9s2uP5bYO17\\_DegDQBk](https://docs.google.com/forms/d/1WsGuC9X0xxIrzho96Z2aNrccMWE2GHoNT-MInhebEag/edit#response=ACYDBNiGA_X-xjMf3DJa5RX7AjFShjrD9YMBw1wUkuAlcA4xJUKw9s2uP5bYO17_DegDQBk)

No	Indikator	Skor				
A.	Aspek Pemograman	1	2	3	4	5
1	Program mudah dioperasikan				√	
2	Program praktis				√	
3	Program dapat digunakan untuk pembelajaran individu, kelompok kecil dan kelas			√		



<b>B.</b>	<b>Aspek Tampilan</b>					
1	Menggunakan jenis huruf yang menarik				√	
2	Menggunakan huruf dan warna yang jelas					√
3	Ukuran huruf sudah tepat					√
4	Menggunakan gambar yang sesuai dan menarik				√	
5	Autentik				√	
6	Menggunakan warna yang tidak mengacaukan tampilan pada layar				√	
7	Menggunakan warna yang membantu pemahaman konsep			√		
8	Menggunakan warna background yang sesuai				√	
9	Menggunakan gambar animasi yang sesuai				√	
<b>C</b>	<b>Aspek Pemakaian Bahasa</b>					
1	Menggunakan bahasa yang komunikatif				√	
2	Menggunakan bahasa yang mudah dipahami			√		
3	Menggunakan bahasa yang tidak menimbulkan penafsiran ganda				√	
4	Menggunakan bahasa yang menarik perhatian anak				√	
<b>D</b>	<b>Aspek Suara</b>					
1	Menggunakan suara dengan instrumen yang menarik				√	
2	Menggunakan suara yang jelas			√		
3	Menggunakan musik yang sesuai				√	
4	Menggunakan volume yang sudah tepat				√	
<b>D</b>	<b>Aspek Kualitas Media</b>					

1	Media sudah menarik				√	
2	Media sudah komunikatif				√	
<b>E</b>	<b>Aspek Materi</b>					
1	Materi sudah sesuai dengan KD				√	
2	Materi sudah sesuai dengan tema				√	
3	Materi sudah sesuai dengan subtema				√	
4	Isi materi sudah akurat			√		
5	Pada saat berlangsung, kosakata sudah diberikan dalam penyajian				√	
6	Adanya umpan balik					√
7	Kosakata sudah sesuai dengan materi				√	
8	Konsep dan definisi sudah teratur				√	
9	Materi mudah dipahami				√	
10	Konsep yang digunakan sudah runtut				√	
<b>F</b>	<b>Aspek Kebahasaan</b>					
1	Bahasa yang disampaikan lugas			√		
2	Bahasa yang disampaikan komunikatif				√	
3	Bahasa yang disampaikan sederhana				√	

## II. Mohon Kritik dan Saran untuk bahan perbaikan \*

- 1) Sebaiknya ketika bertanya gunakan kata tanya yang tepat kepada anak. Dan usahakan nada atau intonasinya disesuaikan dengan kata tanya untuk anak-anak

## HASIL PENILAIAN VALIDASI PEER REVIEWER

Penilaian Validasi "Peer Reviewer" Pengembangan Media Video Animasi berbasis Edpuzzle untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa dan Seni Anak pada Tema Alat Transportasi subtema "Pesawat"

Saya Firdha Hayati, mahasiswi Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini - UIN Suka Yogyakarta akan melakukan penelitian pengembangan terhadap Media Video Animasi berbasis Edpuzzle dengan tema Alat Transportasi. Formulir validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/ Ibu tentang kevalidan media video animasi berbasis Edpuzzle .

Formulir ini terdiri dari beberapa bagian yaitu kuesioner penilaian dan kolom kritik & saran.

1 = sangat tidak setuju

2 = tidak setuju

3 = netral/ biasa

4 = setuju

5 = sangat setuju

Peneliti mengucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/ Ibu untuk mengisi lembar validasi ini.

Nama: Maulida

1. Pesawat

[https://docs.google.com/forms/d/1OB9obZWqmFyjKXuI3MdGTCjU9GaaAJp6cGPyRe2DSuc/edit#response=ACYDBNhA1GC0n6K-xF4dh\\_bkgRDqyU5xwcU2Kpl\\_BK5m-UynOd58sUHd7SMJJp2cDOIX2zw](https://docs.google.com/forms/d/1OB9obZWqmFyjKXuI3MdGTCjU9GaaAJp6cGPyRe2DSuc/edit#response=ACYDBNhA1GC0n6K-xF4dh_bkgRDqyU5xwcU2Kpl_BK5m-UynOd58sUHd7SMJJp2cDOIX2zw)

No	Indikator	Skor				
A.	Aspek Pemograman	1	2	3	4	5
1	Program mudah dioperasikan				√	
2	Program praktis					√
3	Program dapat digunakan untuk pembelajaran individu, kelompok kecil dan kelas				√	
B.	Aspek Tampilan					

1	Menggunakan jenis huruf yang menarik				√	
2	Menggunakan huruf dan warna yang jelas				√	
3	Ukuran huruf sudah tepat				√	
4	Menggunakan gambar yang sesuai dan menarik					√
5	Autentik					√
6	Menggunakan warna yang tidak mengacaukan tampilan pada layar				√	
7	Menggunakan warna yang membantu pemahaman konsep				√	
8	Menggunakan warna background yang sesuai					√
9	Menggunakan gambar animasi yang sesuai				√	
<b>C</b>	<b>Aspek Pemakaian Bahasa</b>					
1	Menggunakan bahasa yang komunikatif				√	
2	Menggunakan bahasa yang mudah dipahami				√	
3	Menggunakan bahasa yang tidak menimbulkan penafsiran ganda			√		
4	Menggunakan bahasa yang menarik perhatian anak				√	
<b>D</b>	<b>Aspek Suara</b>					
1	Menggunakan suara dengan instrumen yang menarik				√	
2	Menggunakan suara yang jelas					√
3	Menggunakan musik yang sesuai				√	
4	Menggunakan volume yang sudah tepat				√	
<b>D</b>	<b>Aspek Kualitas Media</b>					
1	Media sudah menarik				√	

2	Media sudah komunikatif				√	
<b>E</b>	<b>Aspek Materi</b>					
1	Materi sudah sesuai dengan KD				√	
2	Materi sudah sesuai dengan tema				√	
3	Materi sudah sesuai dengan subtema				√	
4	Isi materi sudah akurat				√	
5	Pada saat berlangsung, kosakata sudah diberikan dalam penyajian				√	
6	Adanya umpan balik					√
7	Kosakata sudah sesuai dengan materi				√	
8	Konsep dan definisi sudah teratur				√	
9	Materi mudah dipahami				√	
10	Konsep yang digunakan sudah runtut				√	
<b>F</b>	<b>Aspek Kebahasaan</b>					
1	Bahasa yang disampaikan lugas				√	
2	Bahasa yang disampaikan komunikatif				√	
3	Bahasa yang disampaikan sederhana				√	

## II. Mohon Kritik dan Saran untuk bahan perbaikan \*

- 1) Gambar-gambar pesawatnya sudah bagus, karena banyak tampilan-tampilan pesawat lainnya yang dicontohkan ke anak-anak

## Lampiran IX

### Hasil Ceklis Observasi setelah diterapkannya media animasi berbasis

#### *Edpuzzle*

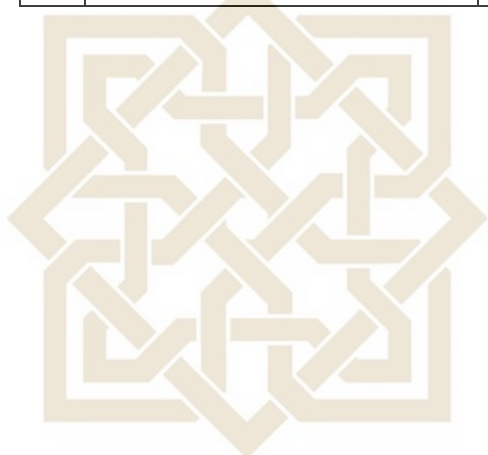
No	Perkembangan	DAFTAR ANAK			
		F	Aq	As	D
a.	<b>BAHASA</b>				
	6) Memahami Bahasa				
	g) Menyimak perkataan orang lain (bahasa ibu atau bahasa lainnya)	3	3	3	3
	h) Mengerti dua perintah yang diberikan bersamaan	3	3	3	2
	i) Mengenal perbendaharaan kata mengenai kata sifat (nakal, pelit, baik hati, berani, baik, jelek, dsb)	3	3	3	2
	7) Mengungkapkan Bahasa				
	o) Mengulang kalimat sederhana	3	3	3	2
	p) Bertanya dengan kalimat yang benar	3	3	3	3
	q) Menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan	3	3	3	2
	r) Mengungkapkan perasaan dengan kata sifat (baik, senang, nakal, pelit, baik hati, berani, baik, jelek, dsb)	4	4	4	3
	s) Menyatakan alasan terhadap sesuatu yang diinginkan atau ketidaksetujuan	2	2	2	1
	t) Menceritakan kembali cerita/dongeng yang pernah didengar	2	2	2	2



	u) Berpartisipasi dalam percakapan	3	3	3	2
	8) Pembentukan Kalimat				
	c) Anak bisa merangkai kalimat yang berisi semua unsur kalimat (SPO)	3	3	3	1
	9) Tata Bahasa dan Sintaksis*				
	i) Anak dapat menyatakan kalimat pernyataan (4-5 kata)	2	2	2	1
	j) Anak mampu menyatakan kalimat tanya.	3	3	3	2
	k) Anak mampu menyatakan kalimat perintah.	4	4	4	1
	l) Anak dapat mengerti 2 perintah sekaligus	2	2	2	1
	10) Pragmatik dan Bicara Sosial*				
	e) Anak mampu menggunakan bahasa yang lebih sopan	2	2	2	2
	f) Anak mampu menyambung pembicaraan topik	2	2	2	1
<b>b.</b>	<b>SENI</b>				
	3) Tertarik dengan kegiatan seni				
	i) Menggunakan dialog, perilaku, dan berbagai materi dalam menceritakan suatu cerita	3	3	3	2
	j) Menggambar objek di sekitarnya	3	2	3	3
	k) Membentuk berdasarkan objek yang dilihatnya (mis. dengan plastisin, tanah liat)	3	3	3	3
	l) Mengkombinasikan berbagai warna ketika menggambar atau mewarnai	3	3	3	3

Tabel 62. Hasil Ceklist Observasi setelah penerapan media Edpuzzle pada anak

No	Nama	Jumlah Skor (x)	Rerata
1	Fasya	59	2,8
2	Aqila	58	2,7
3	Askiya	59	2,8
4	Dhilla	42	2



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
 YOGYAKARTA

## Lampiran X

### Foto Hasil Mewarna, Menggambar Bebas dan Mengkolase Anak



Hasil mewarna Aqila



Hasil mewarna Askiya



Hasil Mewarna Vasha





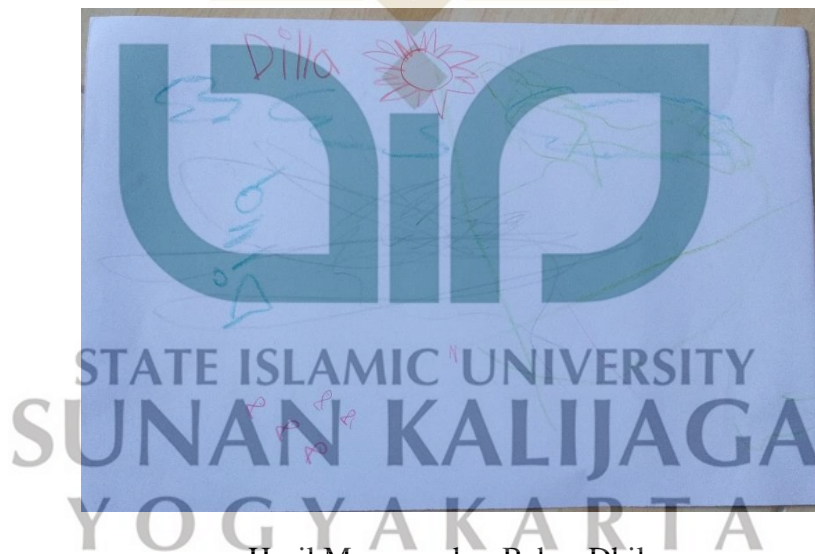
Hasil Menggambar Bebas Vasha



Hasil Menggambar Bebas Aqila



Hasil Menggambar Bebas Azkiya



Hasil Menggambar Bebas Dhila





Hasil Kolase Askiya



Hasil Kolase Dhila



Hasil Kolase Aqila

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA



Hasil Kolase Vasha

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA



## Lampiran XI

### Foto Kegiatan Ketika Penelitian Di Desa Tirta Jaya Kec Bajuin Kab Tanah Laut Kalimantan Selatan



Fasya dan Aqila sedang menonton video animasi berbasis *Edpuzzle*



Aqila dan Fasya sedang mengkolase pesawat



Foto bersama ibu Fasya dan Aqila



Foto bersama peneliti dengan anak-anak (Askiya dan Dhilla)



Hasil Mewarna Askiya

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA