

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PADA PEMBELAJARAN
TEMA KENDARAAN MASA PANDEMI DI RA MUSLIMAT NU
NGAWEN MAGELANG**



SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Starta Satu Sarjana Pendidikan**

Diajukan Oleh :

Ichda Faricha Ulufiati

17104030025

PRODI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA

YOGYAKARTA

2021

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ichda Faricha Ulufiati
NIM : 17104030025
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya ini adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari hasil karya orang lain kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 23 Agustus 2021

Yang menyatakan,



Ichda Faricha Ulufiati
NIM : 17104030025

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

FM-UINSK-BM-

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Skripsi Saudari
Lampiran : 1 (satu) Naskah Skripsi

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga
di-
Yogyakarta.

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah membaca, meneliti, menelaah, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan, maka kami selaku Pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudari :

Nama : Ichda Faricha Ulufiati

NIM : 1704030025

Judul Skripsi : Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Tema Kendaraan Masa Pandemi di RA Muslimat NU Ngawen Magelang

Sudah dapat diajukan kepada Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Dengan ini kami mengharap agar skripsi saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqsyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 23 Agustus 2021
Pembimbing,

Dr. Sigit Purnama, M.Pd
NIP. 19800131 200801 1 005

SURAT PENGESAHAN SKRIPSI



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-2676/Un.02/DT/PP.00.9/10/2021

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PADA PEMBELAJARAN TEMA KENDARAAN MASA PANDEMI DI RA MUSLIMAT NU NGAWEN MAGELANG

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : ICHDA FARICHA ULUFATI
Nomor Induk Mahasiswa : 17104030025
Telah diujikan pada : Jumat, 08 Oktober 2021
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. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 6176880a4b62



Penguji I

Siti Zubaidah, S.Ag., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 617769c66ace0



Penguji II

Eko Suhendro, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 61766eaf7d68



Yogyakarta, 08 Oktober 2021
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

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

Valid ID: 61776e77d06bd

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ichda Faricha Ulufiati
NIM : 17104030025
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya tidak akan menuntut suatu lembaga atau institusi yang mengeluarkan ijazah berkenaan dengan past foto yang ada didalamnya.

Demikian surat pernyataan ini kami buat dengan sesungguhnya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 23 Agustus 2021

Yang menyatakan,



Ichda Faricha Ulufiati
NIM : 17104030025

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

HALAMAN MOTTO

Orang yang hebat tidak dihasilkan melalui kemudahan, kesenangan, dan kenyamanan. Mereka dibentuk melalui kesukaran, tantangan, dan air mata - *Dahlan Iskan*¹



¹ Valensius Calvin, *Your Personal Breakthrough (10 Langkah Memaksimalkan Potensi Diri)* (Gramedia, 2016).

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

ALMAMATERKU

PRODI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

ICHDA FARICHA ULUFIATI, Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Tema Kendaraan Masa Pandemi di RA Muslimat Ngawen Magelang. Skripsi, Yogyakarta; Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2021.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan diperoleh informasi bahwa tema kendaraan merupakan tema yang sulit bagi guru untuk menyampaikannya kepada siswa di pembelajaran masa pandemic ini. Pembelajaran di masa pandemi guru hanya menggunakan metode pemberian tugas dengan cara anak belajar mandiri di rumah. Hal ini berakibat anak merasa sulit memahami materi pembelajaran tersebut. Dalam tema kendaraan ini idealnya kegiatan pembelajaran dilakukan dengan mengajak anak untuk melakukan pengamatan secara langsung mengenai materi tema kendaraan. Namun, metode tersebut belum terlaksana di RA Muslimat NU Ngawen Magelang karena dalam merapkannya memerlukan biaya dan waktu yang tidak sedikit serta di kondisi pandemic ini yang tidak memungkinkan untuk melakukan pengamatan secara langsung. Oleh karena itu, dirancang dan dibuatlah media pembelajaran video animasi pada pembelajaran tema kendaraan.

Penelitian pengembangan ini bertujuan (1) untuk mengetahui pengembangan media video animasi pada pembelajaran tema kendaraan masa pandemi di RA Muslimat Ngawen Magelang (2) untuk mengetahui kelayakan media video animasi pada pembelajaran tema kendaraan masa pandemic di RA Muslimat NU Ngawen Magelang berdasarkan hasil masukan dan saran oleh ahli media, ahli materi, guru, dan respon oleh 7 peserta didik. Model pengembangannya adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dan instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dokumentasi dan angket. Untuk menentukan kualitas produk menggunakan cara menganalisis hasil data kuantitatif dan kualitatif dengan kriteria penilaian dan persentase keidealan yang sudah ditentukan. Hasil penelitian pengembangan media video animasi menunjukkan bahwa kelayakan media video animasi berdasarkan penilaian menurut ahli media mendapatkan presentase keidealan 80% dengan kategori **Baik (B)** dan ahli materi memperoleh presentase keidealan 93% dengan kategori **Sangat Baik (SB)**. Menurut penilaian guru media video animasi mendapatkan presentase keidealan 95% dengan kategori **Sangat Baik (SB)** dan respon siswa mendapatkan presentase keidealan 81,3% dengan kategori **Sangat Baik (SB)**.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Video Animasi, Tema Kendaraan, Masa Pandemi.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas rahmat serta karunia-Nya, sehingga Tugas Akhir Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Tema Kendaraan Masa Pandemi di RA Muslimat Ngawen Magelang” dapat terselesaikan. Shalawat dan salam senantiasa dihaturkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita dari jaman jahiliyyah menuju jaman yang terang benderang seperti saat ini.

Tugas akhir skripsi ini dapat diselesaikan dengan tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Berkenaan dengan hal tersebut, peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Sigit Purnama, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta sekaligus Dosen Pembimbing Skripsi yang senantiasa meluangkan waktu, tenaga serta pikirannya untuk memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan dan penyelesaian skripsi ini.
3. Bapak H. Suismanto, M.Ag. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama perkuliahan.
4. Ibu Dra. Nadlifah, M.Pd. dan Bapak Fery Irianto Setyo Wibowo, S.Pd., M.Pd.I. selaku Dosen Ahli Materi dan Dosen Ahli Media yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk memvalidasi serta memberikan penilaian, kritik, saran, serta masukan terhadap produk yang dikembangkan oleh penulis.
5. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah bersedia dalam membimbing dan membantu penulis selama menjadi mahasiswa.
6. Ibu Puji Iryani, S.Pd.I. selaku guru kelompok B sekaligus Kepala RA Muslimat NU Ngawen Magelang yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian serta memberikan penilaian, kritik dan saran terhadap produk yang

dikembangkan peneliti, dan Ibu Lia selaku guru kelompok A yang telah banyak membantu dalam pelaksanaan penelitian tugas akhir skripsi ini.

7. Anak-anak RA Muslimat Ngawen Magelang yang telah bersedia bekerja sama dalam melakukan penelitian dan pengembangan ini.
8. Ayahanda Bambang Sugiarto dan Ibunda Sri Suryati yang selalu berjuang untuk pendidikan kami, mendidik dan membimbing kami dengan penuh kasih dan sayang sehingga peneliti dapat menyelesaikan jenjang pendidikan yang telah ditempuh.
9. Kakakku Novi dan Giran beserta adikku Afifah yang selalu memberikan semangat dan dukungan penuh kepada penulis serta selalu memberikan masukan dan ide kreatif dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Seluruh saudara, teman, kakak, adik dan keluarga besar, terimakasih untuk waktu kebersamaan selama ini. Semoga hubungan kekeluargaan selalu terjalin dengan baik.
11. Kim Namjoon, Kim Seokjin, Min Yoongi, Jung Haseok, Park Jimin, Kim Taehyung, dan Jeon Jungkook yang telah memberikan semangat dan motivasi yang sangat berharga melalui karya-karyanya. Dan terimakasih karena telah mengajarkan untuk lebih mencintai diri sendiri.
12. Teman-temanku, Miftakhul Hikmah, Nadia Farah Amalia, Alwafa Refinning Anida Setiyawan, teman seperjuanganku dalam menyelesaikan skripsi. Semoga kita bisa wisuda bersama.
13. Teman-teman Kamar 2 Cute Girl, Mbak Eka, Mbak Siti, Mbak Qorik, yang selalu membimbingku akan banyak hal dan terimakasih banyak karena telah menjadi kakakku selama di perantauan.
14. Sahabatku, Anisa Ifati dan Windy Riyanda yang selalu menjadi teman terbaik yang memberikan warna warni pelangi dalam kehidupan dan terimakasih banyak selalu ada untuk penulis.
15. Teman-teman prodi PIAUD, terimakasih banyak atas semua bantuan, dukungan, motivasi yang telah diberikan melalui pertemuan yang tidak terlupakan selama perkuliahan.

Dengan bantuan sekecil apapun yang diberikan, semoga Allah SWT memberikan pahala yang berlipat ganda dan menjadi amalan yang baik dan bermanfaat. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan masukan dan saran dari pembaca. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

Yogyakarta, 11 September 2021

Penulis



Ichda Faricha Ulufiati

NIM. 17104030025



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
SURAT PENGESAHAN SKRIPSI	iv
SURAT PERNYATAAN BERJILBAB	v
HALAMAN MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	8
F. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	9
G. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	10
1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan	10
2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	10
H. Definisi Istilah.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	13
A. Kajian Penelitian Relevan.....	13
B. Landasan Teori.....	16
1. Pengembangan	16
2. Media Pembelajaran.....	17
3. Video Animasi	23

4. CorelDraw (64-Bit).....	26
5. Aplikasi Kinemaster.....	27
6. Wondershare Filmora.....	28
7. CoronaVirus Diseases-19 (Covid-19).....	29
8. Pendidikan Anak Usia Dini.....	30
C. Kerangka Berfikir	34
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	36
A. Model Penelitian dan Pengembangan.....	36
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	37
C. Uji Coba Produk	39
1. Desain Uji Coba.....	39
2. Subjek Uji Coba.....	39
3. Jenis Data	39
4. Instrumen Pengumpulan Data.....	40
5. Teknik Analisis Data.....	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	47
A. Penyajian Data Uji Coba.....	47
B. Analisis Data.....	71
C. Revisi Produk.....	77
BAB V KAJIAN DAN SARAN	84
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi.....	84
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	85
1. Saran Pemanfaatan.....	85
2. Diseminasi.....	85
3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	85
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN-LAMPIRAN	94

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Instrument Penilaian Oleh Ahli Media.....	41
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrument Penilaian Oleh Ahli Materi	42
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrument Penilaian Oleh Guru.....	42
Tabel 3. 4 Kisi-kisi angket respon oleh siswa.....	43
Tabel 3. 5 Aturan Pemberian Skor	44
Tabel 3. 6 Kriteria Penilaian Ideal	45
Tabel 4. 1 Urutan Segmen dalam Penyusunan Naskah.....	49
Tabel 4. 2 Masukan dan Saran dari Ahli Media.....	63
Tabel 4. 3 Hasil Skor Penilaian Oleh Ahli Media.....	64
Tabel 4. 5 Masukan dan Saran Oleh Ahli Materi.....	65
Tabel 4. 6 Hasil Skor Oleh Ahli Materi	66
Tabel 4. 7 Hasil Skor Penilaian Guru	68
Tabel 4. 8 Angket Hasil Respon Siswa.....	69
Tabel 4. 4 Skala Presentase Kualitas Produk	74

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Skema Kerangka Berfikir.....	35
Gambar 3. 1 Pendekatan ADDIE	37
Gambar 4. 1 Skema Penyusunan Materi	49
Gambar 4. 2 Karakter Ibu Guru	51
Gambar 4. 3 Tampilan Awal <i>CorelDraw</i>	51
Gambar 4. 4 Pemotongan pola karakter	52
Gambar 4. 4 Pemotongan pola karakter	52
Gambar 4. 4 Pemotongan pola karakter	52
Gambar 4. 6 Penggabungan pola dan karakter animasi	53
Gambar 4. 7 Penambahan <i>green screen</i>	53
Gambar 4. 8 Proses export karakter	54
Gambar 4. 9 Penambahan Background.....	55
Gambar 4. 10 Zoom background	55
Gambar 4. 11 Menambahkan karakter ibu guru.....	56
Gambar 4. 12 Menghilangkan green screen dan menambahkan karakter mulut	56
Gambar 4. 13 Menambahkan teks.....	57
Gambar 4. 14 Menambahkan video	59
Gambar 4. 15 Menambahkan video sampai semua sudah terimport	59
Gambar 4. 16 Menambahkan Musik.....	60
Gambar 4. 17 Proses export	60
Gambar 4.18 Pembukaan sebelum revisi	61
Gambar 4.19 Slide pertama sebelum revisi	61
Gambar 4.20 Slide kedua sebelum revisi	61
Gambar 4.21 Slide ketiga sebelum revisi.....	61
Gambar 4.22 Tampilan mobil sebelum revisi	61
Gambar 4.23 Tampilan mobil sebelum direvisi	61
Gambar 4.24 Tampilan truk sebelum direvisi.....	61
Gambar 4.25 Tampilan kereta api sebelum direvisi.....	61
Gambar 4.26 Tampilan becak sebelum direvisi	62
Gambar 4.27 Tampilan sepeda sebelum direvisi	62

Gambar 4.28 Tampilan truk pemadam kebakaran sebelum direvisi.....	62
Gambar 4.29 Tampilan delman sebelum direvisi	62
Gambar 4.30 Slide keempat sebelum direvisi.....	62
Gambar 4.31 Tampilan kapal laut sebelum direvisi.....	62
Gambar 4.32 Slide kelima sebelum direvisi	62
Gambar 4.33 Penutupan sebelum direvisi.....	62
Gambar 4. 34 Uji coba kelompok kecil	67
Gambar 4. 35 Uji coba kelompok besar	69
Gambar 4. 36 Pembukaan setelah direvisi	77
Gambar 4. 37 Slide pertama setelah direvisi.....	77
Gambar 4. 38 Slide kedua setelah direvisi	78
Gambar 4. 39 Slide ketiga setelah direvisi.....	78
Gambar 4. 40 Tampilan mobil setelah direvisi	78
Gambar 4. 41 Tampilan mobil setelah direvisi	78
Gambar 4. 42 Tampilan truk setelah direvisi	78
Gambar 4. 43 Tampilan kereta api setelah direvisi.....	78
Gambar 4. 44 Tampilan stasiun setelah direvisi	78
Gambar 4. 45 Tampilan masinis setelah direvisi	78
Gambar 4. 46 Tampilan truk pemadam kebakaran setelah direvisi	79
Gambar 4. 47 Tampilan truk pemadam kebakaran setelah direvisi	79
Gambar 4. 48 Tampilan delman setelah direvisi.....	79
Gambar 4. 49 Tampilan becak setelah direvisi	79
Gambar 4. 50 Tampilan sepeda setelah direvisi.....	79
Gambar 4. 51 Slide keempat setelah direvisi	79
Gambar 4. 52 Tampilan kapal laut setelah direvisi.....	79
Gambar 4. 53 Tampilan nahkoda setelah direvisi	79
Gambar 4. 54 Tampilan pelabuhan setelah direvisi	80
Gambar 4. 55 Tampilan kapal feri setelah direvisi	80
Gambar 4. 56 Tampilan perahu layar setelah direvisi.....	80
Gambar 4. 57 Tampilan rakit setelah direvisi	80
Gambar 4. 58 Tampilan kapal selam setelah direvisi	80

Gambar 4. 59 Slide kelima setelah direvisi.....	80
Gambar 4. 60 Tampilan pesawat terbang setelah direvisi.....	80
Gambar 4. 61 Tampilan bandara setelah direvisi.....	80
Gambar 4. 62 Tampilan pilot setelah direvisi	81
Gambar 4. 63 Tampilan pesawat jet setelah direvisi.....	81
Gambar 4. 64 Tampilan helikopter setelah direvisi	81
Gambar 4. 65 Tampilan pesawat capung setelah direvisi	81
Gambar 4. 66 Slide keenam setelah direvisi	81
Gambar 4. 67 Slide ketujuh setelah direvisi	81
Gambar 4. 68 Slide kedelapan setelah direvisi	81
Gambar 4. 69 Slide kesembilan setelah direvisi	81
Gambar 4. 70 Slide kesepuluh setelah direvisi	82
Gambar 4. 71 Slide kesebelas setelah direvisi	82
Gambar 4. 72 Slide kedua belas setelah direvisi.....	82
Gambar 4. 73 Slide ketiga belas setelah direvisi	82
Gambar 4. 74 Slide keempat belas setelah direvisi.....	82
Gambar 4. 75 Slide kelima belas setelah direvisi	82
Gambar 4. 76 Slide keenam belas setelah direvisi	82
Gambar 4. 77 Slide ketujuh belas setelah direvisi	82
Gambar 4. 78 Slide kedelapan belas setelah direvisi	83
Gambar 4. 79 Penutupan setelah direvisi	83

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I : Dokumentasi	94
Lampiran II : Surat Izin Penelitian.....	96
Lampiran III : Surat Keterangan Penelitian	97
Lampiran IV : Pedoman Wawancara Ke 1	98
Lampiran V : Hasil Wawancara 1	101
Lampiran VI : Pedoman Wawancara 2	104
Lampiran VII : Hasil Wawancara 2	107
Lampiran VIII : Instrumen Penilaian Ahli Media.....	110
Lampiran IX : Instrumen Penilaian Ahli Materi	113
Lampiran X : Instrumen Penilaian Guru.....	116
Lampiran XI : Angket Respon Siswa.....	120
Lampiran XII : Surat Keterangan Validasi Ahli Media	122
Lampiran XIII : Surat Keterangan Validasi Ahli Materi	123
Lampiran XIV : Lembar Pernyataan Guru.....	124
Lampiran XV : Data Analisis Ahli Media	125
Lampiran XVI : Data Analisis Ahli Materi.....	126
Lampiran XVII : Data Analisis Guru.....	127
Lampiran XVIII : Analisa Penilaian Tim Ahli	128
Lampiran XIX : Analisa Respon Siswa	135
Lampiran XX : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian	136
Lampiran XXI : Surat Penunjukan Pembimbing	139
Lampiran XXII : Bukti Seminar Proposal	140
Lampiran XXIII : Kartu Bimbingan Skripsi.....	141
Lampiran XXIV : Sertifikat PPL	142
Lampiran XXV : Sertifikat PLP-KKN.....	143
Lampiran XXVI : Sertifikat Toefl.....	144
Lampiran XXVII : Sertifikat Ikla.....	145
Lampiran XXVIII : Sertifikat ICT	146
Lampiran XXIX : Sertifikat Sospem.....	147
Lampiran XXX : Sertifikat PBAK.....	148

Lampiran XXXI : Sertifikat PKTQ.....	149
Lampiran XXXIII : Daftar Riwayat Hidup.....	150



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sejalan dengan ilmu pengetahuan teknologi yang terus berkembang mengakibatkan dampak yang signifikan bagi kehidupan manusia terutama dalam bidang pendidikan. Ditemukan bermacam inovasi dalam aspek pendidikan yang dapat memajukan mutu dan kuantitas pendidikan. Upaya peningkatan kualitas dan kuantitas pendidikan dapat dilakukan melalui berbagai inovasi yang ditujukan untuk peningkatan kurikulum, pembelajaran dan fasilitas sekolah yang memuaskan. Dalam meningkatkan proses pembelajaran, guru diharuskan mampu menciptakan pembelajaran inovatif yang dapat memajukan siswa belajar mandiri maupun pembelajaran dikelas secara optimal.²

Anak usia dini sangatlah penting dalam melaksanakan aktivitas belajar karena dalam usia dini anak mengalami kepekaan terhadap berbagai aspek.³ Dalam pembelajaran anak usia dini, hal ini pada hakekatnya merupakan peningkatan kurikulum berupa kumpulan rencana yang memuat pengalaman belajar berbasis permainan dengan potensi dan tugas perkembangan yang harus dikuasai guna mewujudkan ketrampilan yang dimilikinya.

² Bastiar Ismail Adkar, *Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di SD LabSchool UNNES*, Skripsi, (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2016), hlm. 1.

³ Ahmad Susanto, *Bimbingan & Konseling Di Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP, 2015), hlm. 77.

Di TK proses pembelajaran secara mendasar selalu tatap muka karena pada usia dini anak memerlukan bimbingan belajar langsung dari guru. Pembelajaran tatap muka dapat memudahkan guru untuk memberikan arahan sehingga arahan tersebut mudah untuk dipahami oleh anak. Hal ini yang membuat aspek-aspek perkembangan dapat berkembang secara optimal.⁴

Kegiatan pembelajaran tatap muka dapat memberikan kemudahan dan membawa dampak positif pada pencapaian perkembangan anak. Adanya durasi waktu dengan percakapan yang lama dan secara langsung dapat meningkatkan kemampuan bahasa dan penguasaan kosa kata anak.⁵ Kegiatan pembelajaran tatap muka di dalam kelas juga menumbuhkan semangat karena anak memiliki kebebasan untuk belajar dan bermain dengan teman-temannya.

Akan tetapi beberapa bulan terakhir di tahun 2020, terdapat pandemic Covid-19 di berbagai negara termasuk negara Indonesia. Hal ini berdampak cukup parah, tidak hanya ekonomi, kesehatan juga keamanan, kegiatan pendidikan pun mengalami dampaknya secara langsung. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia membuat Surat Edaran No.4 Tahun 2020 pada tanggal 24 Maret 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan pada masa darurat penyebaran wabah virus corona. Pemberitahuan tersebut menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran akan dilakukan di rumah atau pembelajaran jarak jauh.⁶

Menurut Bilfaqih dan Qamarudin, pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang ditujukan untuk menjangkau kelompok sasaran yang

⁴ Hesti Wulandari & Edi Purwanta, "Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini Di TK Selama Pembelajaran Daring Saat Pandemi Covid-19," *Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 1 (July 9, 2020), hlm. 453.

⁵ Ibid, hlm. 453-454.

⁶ Wahyu Aji Fatma Dewi, "Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 2, no. 1 (2020), hlm. 56.

luas sehingga dapat diikuti dimana saja secara gratis maupun berbayar.⁷ Kegiatan pembelajaran jarak jauh dapat memberikan dampak negatif diantaranya yaitu terganggunya sistem penyesuaian sosial dan interaksi pembelajaran menjadi tidak optimal. Selain memberikan dampak negatif, pembelajaran jarak jauh dapat membawa dampak positif yaitu terjalinnya komunikasi guru dengan orang tua. Bahkan kegiatan belajar jarak jauh memudahkan guru untuk menyediakan bahan dalam bentuk gambar, video, suara, yang dapat diunggah orang tua.⁸

Agar pembelajaran online berjalan lancar dan efektif, pihak sekolah dan orang tua perlu mempersiapkan diri. Persiapan yang dilakukan salah satunya kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi. Selain itu, pembelajaran daring dapat efektif dengan menggunakan alat dan bahan di rumah dan mendorong anak untuk melanjutkan rutinitasnya.⁹

Dalam pembelajaran daring juga memerlukan media pembelajaran yang efektif dan memberikan kemudahan anak untuk memahami dan menerima materi. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan guru untuk membekali siswa dengan materi pendidikan guna menarik minat dan merangsang daya pikirnya guna mencapai tujuan pembelajaran tersebut.¹⁰ Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran mempunyai keterkaitan erat. Tentunya, tanpa media pembelajaran, kegiatan belajar tidak akan berjalan dengan lancar. Dalam penggunaannya media pembelajaran mampu menyampaikan informasi atau pesan secara jelas kepada penerima pesan.

Terdapat tema atau materi yang menjadi agenda pembelajaran di PAUD, salah satunya adalah tema kendaraan. Tema kendaraan memuat

⁷ Despa Ayuni et al., “Kesiapan Guru TK Menghadapi Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19,” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 1 (July 1, 2020): 415.

⁸ Ibid.

⁹ Ibid.

¹⁰ Usep Kustiawan, *Sumber Dan Media Pembelajaran Anak Usia Dini* (Malang: Universitas Negeri Malang, 2013), hlm. 2.

Kompetensi Dasar dalam perkembangan kognitif anak yaitu 1) Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif, 2) Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif, 3) Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif, 4) Mengenal benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya, 5) Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya, 6) Mengenal lingkungan social (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi), 7) Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan social (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyayi, dan gerak tubuh. Selain itu, tema kendaraan memuat sub-subtema berupa jenis-jenis dan macam-macam kendaraan (darat, laut, udara), tempat pemberhentian kendaraan, profesi yang mengemudikan kendaraan dan suara dari kendaraan.

Menurut hasil wawancara pada hari Kamis tanggal 22 Januari 2021 dengan Ibu Puji Iryani selaku guru kelas kelompok B sekaligus Kepala Sekolah RA Muslimat Ngawen Magelang, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran di RA Muslimat NU Ngawen Magelang menggunakan berbagai metode. Namun, di kondisi pandemi seperti saat ini, guru menggunakan metode pemberian tugas yang disampaikan ke orang tua untuk dikerjakan peserta didik di rumah. Selain itu, di masa pandemic ini dalam menyampaikan materi tema kendaraan guru mengalami kesulitan.

Dalam menyampaikan tema kendaraan, kurang efektif apabila hanya menggunakan metode pemberian tugas saja. Anak akan merasa sulit menerima materi pembelajaran tema kendaraan yang diberikan guru. Pada umumnya tema kendaran di sampaikan dengan metode pengamatan langsung yaitu mengajak anak ke lokasi yang berkaitan

dengan tema kendaraan.¹¹ Akan tetapi, metode pengamatan langsung belum terlaksana dalam kegiatan pembelajaran di RA Muslimat Ngawen Magelang. Pasalnya, kunjungan tersebut membutuhkan biaya dan waktu yang banyak, serta kondisi pandemic yang tidak memungkinkan untuk dilakukannya pengamatan secara langsung. Metode karyawisata atau pengamatan langsung tidak selalu menjadi pilihan yang efektif untuk digunakan di pembelajaran tema kendaraan. Untuk mengatasinya, media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk mendukung pembelajaran tema kendaraan.

Hasil lain yang didapatkan dari wawancara dengan ibu Puji Iryani tanggal 22 Januari 2021 adalah pertengahan bulan Februari, guru akan memberikan pelajaran tambahan secara tatap muka untuk kelompok B. Hal ini dilakukan oleh guru karena pembelajaran daring untuk anak usia dini kurang efektif terutama untuk kelompok B yang selanjutnya akan memasuki Sekolah Dasar. Pemberian pelajaran tambahan dilakukan di sekolahan dan tentunya mematuhi protokol kesehatan dimana anak harus memakai masker saat proses pembelajaran berlangsung. Guru juga menyediakan tempat untuk anak mencuci tangan dengan sabun sebelum memasuki kelas. Selama proses pembelajaran ini, guru membagi kelas menjadi dua kelompok, dimana setiap kelompok memiliki waktu kelas yang berbeda. Kelompok pertama mengikuti proses pembelajaran mulai dari jam 08.00-09.00, sedangkan kelompok kedua mulai jam 09.00-10.00.

Di RA Muslimat NU Ngawen Magelang berdasarkan hasil observasi peneliti, terdapat fasilitas yang layak untuk menampilkan video pembelajaran. Dengan adanya sarana yang memadai, metode pengamatan langsung dapat dialihkan menggunakan media pembelajaran dengan memanfaatkan fasilitas yang ada. Namun, guru kurang memanfaatkan sarana tersebut untuk digunakan dalam kegiatan

¹¹ Riswan Hafidh Fajri Romadhona, *Pengembangan Video Animasi Pembelajaran "SALUT" Pada Subtema Transportasi Untuk Anak Kelompok B TK Marsudi Siwi Sawit*, Skripsi, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta), hlm. 3 .

pembelajaran terutama dalam tema kendaraan. Hal inilah yang membuat proses pembelajaran berjalan kurang maksimal.

Berdasarkan analisis di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan video pembelajaran tema kendaraan. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan di RA Muslimat NU Ngawen Magelang karena proses perizinan yang mudah disertai dengan masa pandemi saat ini dimana sekolah lain belum mengizinkan untuk dilakukan penelitian. Selain itu, karena di RA Muslimat NU Ngawen Magelang sudah melakukan konsultasi pembelajaran atau tambahan pembelajaran secara tatap muka. Penelitian ini memfokuskan perkembangan kognitif pada anak sehingga penelitian dan pengembangan ini penting dilakukan karena di masa pandemic ini yang pembelajarannya dilakukan dirumah berakibat perkembangan kognitif anak berkurang karena keterbatasan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Piaget mengatakan bahwa anak usia 5-6 tahun berada dalam tahap pra operasional dimana salah satu ciri dari tahapan tersebut adalah *centration* yang berarti bahwa anak memusatkan perhatiannya kepada sesuatu yang paling menarik.¹² Penelitian dan pengembangan ini dilakukan untuk menarik perhatian agar anak fokus dalam belajar. Selain itu karakteristik siswa kelompok B yang menyukai pembelajaran menggunakan LCD atau alat permainan edukatif lainnya serta sebagian besar anak menyukai film atau video berbasis animasi, maka metode pengajaran yang dapat menekankan perkembangan kognitif yaitu melalui video animasi.

Adapun tujuan dari pengembangan video animasi adalah untuk merangsang imajinasi dan berpikir serta menambah pengetahuan anak. Melalui video animasi, anak akan lebih mudah menerima materi pembelajaran karena didalam video disajikan berbagai gambar dan alur cerita yang terlihat seperti nyata, sehingga dapat menciptakan

¹² Leny Marinda, "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar," *An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman*, vol. 13, no. 1 (April 18, 2020): hlm. 123

pembelajaran yang menyenangkan, interaktif dan memotivasi anak agar semangat dalam belajar. Maka peneliti memilih judul untuk penelitian ini adalah “Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Tema Kendaraan Masa Pandemi di RA Muslimat NU Ngawen Magelang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan konteks masalah di atas, terdapat rumusan masalah yang diuraikan, yaitu:

1. Bagaimana pengembangan media video animasi pada pembelajaran tema kendaraan masa pandemi di RA Muslimat NU Ngawen Magelang?
2. Bagaimana kelayakan media video animasi pada pembelajaran tema kendaraan masa pandemi di RA Muslimat NU Ngawen Magelang?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dimaksud untuk menjawab dan mengungkapkan permasalahan yang penulis teliti yaitu :

1. Untuk mengetahui pengembangan media video animasi pada pembelajaran tema kendaraan masa pandemic di RA Muslimat NU Ngawen Magelang.
2. Untuk mengukur kelayakan media video animasi pada pembelajaran tema kendaraan masa pandemic di RA Muslimat NU Ngawen Magelang.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Adanya penelitian ini, peneliti berharap kegunaan teoritis mampu meningkatkan wawasan dengan mengembangkan media

pembelajaran inovatif dan kreatif yang dapat digunakan kegiatan belajar untuk memajukan mutu pendidikan.

2. Manfaat Praktis

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat menjadi referensi dalam pelaksanaan tugas dan kegiatan sehari-hari secara langsung ataupun tidak yang bersinggungan dengan bidang pendidikan. Hasil yang didapatkan dapat digunakan untuk tujuan sebagai berikut:

- a. Bagi peserta didik
 - 1) Dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan baru yang menyenangkan dalam belajar tema kendaraan.
 - 2) Dapat memudahkan anak dalam menerima materi tema kendaraan.
- b. Bagi pendidik
 - 1) Membantu guru dalam menyediakan bahan ajar tema kendaraan.
 - 2) Memberikan referensi kepada guru untuk menggunakan metode pengajaran efektif dan menarik.
- c. Bagi peneliti

Sebagai salah satu syarat kelulusan tugas semester akhir dan menambah ilmu dan pengalaman sebagai calon guru PAUD.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Video merupakan kumpulan gambar dan teks dengan suara dan alur. Pada penelitian ini produk dikembangkan menggunakan *CorelDraw (64-Bit)*, *KineMaster*, dan *Wondershare Filmora* dengan animasi yang dimodifikasi menjadi bahan ajar dengan karakteristik antara lain:

1. Produk yang dihasilkan berupa media video animasi yang berisi tema kendaraan darat, laut dan udara dengan memuat gambar bergerak, gambar diam, teks, music dan audio.
2. Media video animasi ini dikembangkan berupa satu program pembelajaran yang menjelaskan tentang jenis-jenis dan macam-macam kendaraan, profesi pengemudi kendaraan, suara dari kendaraan dan tempat pemberhentian kendaraan.

F. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

R&D adalah metode penelitian untuk menguji efektivitas dari sebuah produk dan dapat menciptakan produk dalam bidang tertentu. Dalam aspek pendidikan dan social perlu untuk menghasilkan berbagai produk melalui *research and development*, namun hal tersebut dinilai masih rendah.¹³ Metode ini banyak digunakan dalam ilmu alam dan teknik juga dapat digunakan dalam psikologi, pendidikan, sosiologi, dan manajemen.

Metode R&D ditujukan untuk menciptakan produk baru atau meningkatkan produk yang ada. Produk dapat berupa perangkat keras dan perangkat lunak. Dalam bidang pendidikan produk dapat dihasilkan berupa RPP, LKS, soal-soal, video pendidikan, dan lain-lain.¹⁴

Dalam proses *research and development* ini yang menjadi langkah awal yaitu dengan adanya kebutuhan, pemecahan suatu permasalahan dengan produk tersebut. Kemudian, menentukan spesifikasi produk, materi yang harus disampaikan serta bagaimana melanjutkan proses pembelajaran. Dalam pemilihan materi dan kegiatan pembelajaran perlu memperhatikan kondisi, fasilitas dan kemampuan guru. Selanjutnya baru dibuat produk awal yang kemudian diujicobakan pada

¹³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 408.

¹⁴ Isniatun Munawaroh, *Urgensi Penelitian Dan Pengembangan*, (Yogyakarta, 2015), hlm. 1-2.

kelompok kecil. Selama produk diujicobakan perlu untuk melakukan pengamatan dan evaluasi. Kegiatan evaluasi dan pengamatan sebagai penyempurna dan dilakukan secara berulang-ulang hingga dapat menghasilkan produk yang baik.¹⁵

G. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

Masa usia dini disebut juga masa keemasan, ketika anak tumbuh dan berkembang secara fisik dan mental selama priode ini. Di usia dini anak memasuki perkembangan berfikir pra operasional kongkrit dimana dalam periode ini rasa ingin tahu anak mulai tumbuh dan gaya belajar setiap anak berbeda. Oleh karena itu, video animasi diperlukan pada pembelajaran tema kendaraan sehingga dapat membantu anak dalam proses pembelajaran.

Video animasi ini memuat materi dalam bentuk gambar gerak, gambar diam dan disertai dengan audio, teks dan musik yang bertujuan untuk memberikan pengalaman kongkrit kepada anak. Peneliti berharap dengan dikembangkannya video animasi ini dapat mempermudah siswa dalam menerima pembelajaran, sekaligus mempermudah guru menyampaikan materi tema kendaraan

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Melihat permasalahan yang muncul dalam penelitian ini, maka perlu dipersempit permasalahan sebagai berikut:

- a. Media video animasi yang dikembangkan dapat digunakan untuk sumber belajar untuk merangsang imajinasi dan berfikir

¹⁵ Nana Syaodah Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 164-165.

anak serta menambah pengetahuan baru untuk anak di RA Muslimat NU Ngawen Magelang.

- b. Penelitian ini memiliki keterbatasan dalam upaya mengembangkan media video animasi dan mengetahui kelayakan dari video animasi tersebut. Sedangkan dalam aspek pencapaian anak yaitu anak dapat menyebutkan macam-macam dan jenis jenis kendaraan (darat, udara, laut), suara dari kendaraan, profesi yang mengemudikan kendaraan, dan tempat pemberhentian kendaraan.
- c. Instrumen penilaian video animasi ini dinilai oleh guru kelompok B RA Muslimat NU Ngawen dan memperoleh kritik dan saran para ahli.
- d. Kelayakan dinilai apakah video animasi berkualitas bagus dan digunakan untuk pengajaran dan materi penunjang dalam meningkatkan daya imajinasi dan daya pikir anak.

H. Definisi Istilah

1. Media pembelajaran adalah alat bantu berupa audio, gambar, video, rekaman, garis, dan symbol untuk menyampaikan materi pembelajaran.
2. Pengembangan media adalah penyusunan rancangan media pendidikan yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa.
3. Video animasi adalah sekelompok gambar yang tampak secara bergilir pada jeda waktu cepat hingga objek yang terkandung dalam gambar bergerak.
4. Masa pandemi adalah wabah penyakit global yang dapat menular dan memiliki garis infeksi berkelanjutan.

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Menurut penjelasan di atas, simpulan yang diperoleh dari penelitian R&D ini antara lain:

1. Pengembangan Produk Media Video Animasi

Penelitian ini yang dikembangkan adalah media video animasi pada pembelajaran tema kendaraan: (a) proses pengembangan media video animasi melalui tahapan analisis kebutuhan, penyusunan materi, penyusunan naskah, penyusunan instrumen, pembuatan produk, peninjauan oleh ahli dan evaluasi, (b) media video animasi ini disajikan dalam bentuk gabungan berupa gambar, teks, audio yang menghasilkan video animasi yang utuh. Video animasi ini menyajikan materi berupa macam-macam kendaraan, jenis-jenis kendaraan (darat, laut, udara), tempat pemberhentian kendaraan, pengemudi kendaraan, dan suara dari kendaraan. Pada akhir video animasi terdapat kuis yang bertujuan untuk menciptakan komunikasi interaktif antara guru dengan peserta didik sehingga dapat terciptanya pembelajaran yang efektif.

2. Kelayakan Produk Media Video Animasi

Kelayakan produk media video animasi pada pembelajaran tema kendaraan masa pandemi berdasarkan skor perolehan dari ahli media mendapatkan kualitas **B (Baik)** dengan rerata 48 dan 80% presentase keidealan. Penilaian ahli materi mendapatkan kualitas **SB (Sangat Baik)** dengan rerata 56 dan 93% presentase keidealan. Sedangkan hasil perolehan skor guru mendapatkan 95 kualitas **SB (Sangat Baik)** dan 95% dari presentase keidealan. Respon peserta didik terhadap media

video animasi mendapatkan rerata 8,13 dan presentase keidealan 81,3% dengan kualitas **SB (Sangat Baik)**.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan

Media video animasi, dapat dimanfaatkan oleh orang tua dan guru sebagai alat untuk belajar anak dirumah maupun sekolah terutama pada pembelajaran tema kendaraan. Kegiatan pembelajaran terkadang perlu dilakukan menggunakan media pengajaran berupa video agar pembelajaran tidak membosankan. Video animasi ini diharapkan dapat merangsang minat dan anak senang mengikuti pembelajaran tema kendaraan sehingga imajinasi dan kemampuan berpikir anak dapat berkembang serta menambah pengalaman baru yang menyenangkan.

2. Diseminasi

Setelah dilakukan perbaikan mendalam melalui serangkaian uji coba dan evaluasi, pengembangan media video animasi dikatakan layak untuk digunakan sebagai media pengajaran dalam menyampaikan tema kendaraan dan dapat dibagikan serta digunakan oleh guru maupun orang tua.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Pada pengembangan video animasi pada pembelajaran tema kendaraan ini masih banyak kekurangan terutama dalam penyusunan materi, untuk itu perlu dilakukan lebih banyak lagi penelitian dalam bentuk pengujian produk dan melakukan modifikasi yang detail dan luas terkait produk yang dikembangkan. Peneliti berharap hasil penelitian dan pengembangan ini dapat dijadikan sebagai tolak ukur untuk penelitian selanjutnya. Selain itu, penelitian serupa harus dilakukan pada bahan ajar lainnya sehingga harapan dapat terwujud pada produk serupa dengan kelayakan dan kemudahan dalam penggunaannya untuk pengembangan produk media pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Achlina, Leli, and Purnama Suwardi. 2011. *Kamus Istilah Pertelevisionian*. Jakarta: PT. Kompas Media Nusantara.
- Adkar, Bastiar Ismail. 2016. *Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di SD LabSchool UNNES*. Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- Afridzal, Aulia. 2018. "Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Media Gambar Dan Video Animasi Pada Materi Karangan Deskripsi Di Kelas III SD Negeri 28 Banda Aceh." *Jurnal Tunas Bangsa*, vol. 5, no. 2.
- Agustien, Relis, Nurul Umamah, and Sumarno. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman Di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS." *Jurnal Edukasi*, vol. V, no. 1.
- Ainin, Moh. 2013. "Penelitian Pengembangan Dalam Pembelajaran Bahasa ARab." *Jurnal Okara*, vol. 7, no. 2.
- Alfiah, Nur Ulfa. 2019. *Teknik Role Playing Melalui Video Animasi Nussa Dan Rara Untuk Meningkatkan Perilaku Akhlakul Karimah Anak Usia Dini*. Prodi Bimbingan dan Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Ampel, Surabaya, <http://digilib.uinsby.ac.id/38157/>, diakses pada 03 Maret 2021.
- Ardianto, Irfan. 2015. *Efektivitas Media Video Pembelajaran "Rumahku" Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas B Di TK RA Perwanida Boyolali*. Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, diakses pada 08 Maret 2021.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. 2019. (Depok: PT RajaGrafindo Persada).
- Astini, Ni Komang Suni. 2020. "Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Tingkat Sekolah Dasar Pada Masa Pandemi Covid-19." *Jurnal Lampuhyang*, vol. 11, no. 2.
- Astuti, Arin Yuli, Sukoco, and M Suyanto. 2016. "Optimalisasi Editing Green Screen Menggunakan Teknik Lighting Pada Chroma Key." *Jurnal Ilmiah Multitek Indonesia*, vol. 10, no. 01, <http://journal.umpo.ac.id/index.php/multitek/article/view/233>, diakses pada 15 April 2020.
- Ayuni, Despa, Tria Marini, Mohammad Fauziddin, and Yolanda Pahrul. 2020. "Kesiapan Guru TK Menghadapi Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 1, <https://www.obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/579>, diakses pada 22 Juli 2021.
- Bouato, Yunita, Fitryane Lihawa, and Rusiyah Rusiyah. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Yang Diintegrasikan Dengan Wondershare Filmora Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Mitigasi Bencana Alam." *Jambura Geo Education Journal*, vol. 1, no. 2, <http://ejurnal.ung.ac.id/index.php/JGEJ/article/view/7131>, diakses pada 14 Januari 2021.
- Bulan, Sari. 2019. *Pengembangan Media Larpoli Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara (Maharah Kalam) Pada Santri Kelas II KMI Pondok Modern Al Islah Dorowati Kebumen*, Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Cahyanti, Elvira Ria Seli. 2010. "Respons Murid SDN Kedoya Utara 04 Pagi Terhadap Tayangan Video Animasi Kisah-Kisah Nabi Untuk Peningkatan Pengetahuan Keagamaan." *UIN Syarif Hidayatullah Jakarta: Fakultas Dakwah Dan Komunikasi*, <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/918>, diakses pada

tanggal 18 Maret 2021..

Calvin, Valensius. 2016. *Your Personal Breakthrough (10 Langkah Memaksimalkan Potensi Diri)*. Gramedia.

Cholil, Saifur Rohman, Nurtriana Hidayati, and Khoirudin. 2020. "Peningkatan Kemampuan Membuat Desain Grafis Dengan Corel Draw Pada Siswa MA Al-Wathoniyyah Semarang." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Tematik*, vol. 2, no. 1.

Dewi, Wahyu Aji Fatma. 2020. "Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 2, no. 1.

Falahudin, Iwan. 2014. "Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran." *Lingkar Widyaaiswara*, no. 4, https://juliwi.com/published/E0104/Paper0104_104-117.pdf, diakses pada 01 Januari 2021.

Istiana, Yuyun. 2014. "Konsep-Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini." *Didaktika*, vol. 20, no. 2, <http://journal.umg.ac.id/index.php/didaktika/article/view/61>, diakses pada 14 Januari 2021.

Jahja, Yudrik. 2011. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana.

Khaira, Hafizatul. 2020. "Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT." In *Prosiding Seminar Nasional PBSI-III Tahun 2020 Tema: Inovasi Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Guna Mendukung Merdeka Belajar Pada Era Revolusi Industry 4.0 Dan Society*, 40. Medan: Universitas Negeri Medan, <http://digilib.unimed.ac.id/41218/>, diakses pada 15 April 2021..

Khairi, Husnuziadatul. 2018. "Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini Dari 0-6 Tahun." *Jurnal Warna*, vol. 2, no. 2, <http://digilib.unimed.ac.id/41218/1/Fulltext.pdf>, diakses pada 15 April 2021.

- Kustiawan, Usep. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Gunung Samudera, https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=gpYqDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Pengembangan+Media+Pembelajaran+Anak+Usia+Dini&ots=tvH0FYIWek&sig=NR1RR_W8A3MOMRWdKo2enp2ZztY&redir_esc=y#v=onepage&q=Pengembangan%20Media%20Pembelajaran%20Anak%20Usia%20Dini&f=false, diakses pada 11 Januari 2021.
- Kustiawan, Usep. 2013. *Sumber Dan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Limbong, Tonni, and Janner Simarta. 2020. *Media Dan Multimedia Pembelajaran: Teori & Praktik*. Yayasan Kita Menulis.
- Luhulima, Denissa Alfiany, I Nyoman Sudana Degeng, and Saida Ulfa. 2018. "Pengembangan Video Pembelajaran Karakter Mengampuni Berbasis Animasi Untuk Anak Sekolah Minggu." *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, vol. 3, no. 2, <http://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/article/view/2376>, diakses pada 19 Maret 2021.
- Marinda, Leny. 2020. "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar." *An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman*, vol. 13, no. 1, Accessed October 13, 2021. <http://annisa.iain-jember.ac.id/index.php/annisa/article/view/26>.
- Masdudi, Masdudi. 2016. "Karakteristik Perkembangan Pendidikan Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak*, vol. 1, no. 2.
- Miranda, Dian. 2019. "Pengembangan Video Animasi Berbasis Karakter Cinta Tanah Air Untuk Anak Usia Dini." *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, vol. 11, no. 2, <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jvip/article/view/32565>, diakses pada 10 Januari 2021..
- Mulyatiningsih, Endang. 2013. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*.

Bandung: ALFABETA.

Munawaroh, Isniatun. 2015. *Urgensi Penelitian Dan Pengembangan*. Universitas Negeri Yogyakarta, diakses pada 3 Maret 2011.

Nasution, Nurseri Hasnah, and Wijaya. 2020. "Manajemen Masjid Pada Masa Pandemi Covid 19." *Yonetim: Jurnal Manajemen Dakwah*, vol. 3, no. 01, <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/yonetim/article/view/6204>, diakses pada 2 Agustus 2021.

Noviyanto, dkk. 2015. "Penggunaan Media Video Animasi Sistem Pernapasan Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi." *Jurnal EDUSAINS*, vol. 7, no. 1, <http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/edusains/article/view/1215>, diakses pada 19 Maret 2021.

Nurmalasari, Fitri, Syafdaningsih, and Hasmalena. 2019. "Pengembangan Video Animasi Berbasis Sains Pada Anak Kelompok B Di TK Melati Prima Palembang." *Tumbuh kembang: Kajian Teori dan Pembelajaran PAU*, vol. 6, no. 2.

Palupi, Pradipta Dyah. 2017. "Pengembangan Media Video Animasi Pendidikan Seks Bagi Anak Usia Dini Guna Mencegah Kekerasan Seksual Pada Anak Di TK Tunas Rimba Purwokerto." *E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*, vol. VI, no. 7.

Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia: Edisi Ketiga*. Cet. 3. Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional: Balai Pustaka.

Ridhona, Rizqi. 2020. *Desain Dan Uji Coba Video Pembelajaran Dengan Bantuan Software Wondershare Filmora Pada Materi Asam Basa*. (Riau: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim), <http://repository.uin-suska.ac.id/27185/>, diakses pada 14 Januari 2021..

Riyana, Eviati, Yeni Solfiah, and Daviq Chairilisyah. 2020. "Pengembangan Video Animasi Terhadap Pengetahuan Konsep Pola Anak Usia 5-6 Tahun." *JRPP*,

vol. 3, no. 2.

Rohani. 2019. *Diklat Media Pembelajaran*. Sumatera Utara.

Romadhona, Riswan Hafidh Fajri. 2017. *Pengembangan Video Animasi Pembelajaran "SALUT" Pada Subtema Transportasi Untuk Anak Kelompok B TK Marsudi Siwi Sawit*. Prodi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.

Sanjaya, Wina. 2012. *Perencanaan Dan Desain Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Saputra, Rama Eka. 2015. *Perancangan Visualisasi Menggunakan Teknik Green Screen Dan Visualisasi Effect Untuk Sebuah Video Klip Band Kick Friday "Ketika Senyum Berbicara."* (Yogyakarta: Sekolah Tinggi Manajemen dan Informatika dan Komputer), https://repository.amikom.ac.id/files/Publikasi_11.12.5597.pdf, diakses pada 15 April 2021.

Saputri, Merisa Sely. 2019. *Pengembangan Media Animasi 2 Dimensi Dengan Bantuan Aplikasi Wondeshare Filmora Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar Kelas II*. (Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan), <http://repository.radenintan.ac.id/11313/1/SKRIPSI%202.pdf>, diakses pada 14 Januari 2021.

Setiyaningsih, Agus. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Sub Tema Tubuh Manusia Berbasis Adobe Flash CS6 Kelas V SD/MI*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.

Soetjiningsih, Christiana Hari. 2014. *Perkembangan Anak Sejak Pembuahan Sampai Dengan Kanak-Kanak Terakhir*. Jakarta: Kencana.

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sukmadinata, Nana Syaodah. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Surahmad, Wiranto. 1982. *Pengantar Peneliti Ilmiah (Dasar Metode Dan Teknik)*. Bandung: Tarsito.
- Suryana, Dadan. 2013. *Pendidikan Anak Usia Dini (Teori Dan Praktik Pembelajaran)*. Padang: UNP Press, <http://repository.unp.ac.id/21080/1/PAUD%20TEORI%20DAN%20PRAKTIK%20PEMEBLAJARAN.pdf>, diakses pada 07 Mei 2021.
- Susanto, Ahmad. 2015. *Bimbingan & Konseling Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspek*. Jakarta: Kencana.
- Susila, Rudi, and Cepi Riyana. 2009. *Media Pembelajaran : Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, Dan Penilaian*. Bandung: CV WACANA PRIMA.
- Tegeh, I Made, and I Made Kirna. 2013. "Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model." *Jurnal IKA*, vol. 11, no. 1, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>, diakses pada 31 Maret 2021.
- Wahyuono, Hendra Eka. 2015. *Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Tematik Tema Lingkungan Kelas III SDN Lowokwaru 1 Malang*. Malang. Prodi Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Malang, <https://eprints.umm.ac.id/35492/>.
- Widodo, Hery. 2019. *Dinamika Pendidikan Anak Usia Dini*. Semarang: ALPRIN.
- Wulandari, Hesti, and Edi Purwanta. 2020. "Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini Di TK Selama Pembelajaran Daring Saat Pandemi Covid-19." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 1, diakses pada 08 Januari 2021.

Zaman, Badru, and Cucu Eliyawati. 2010. *Bahan Ajar Pendidikan Profesi Guru (PPG) Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia,

https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/54773727/MEDIA_PEMBELAJARAN_ANAK_USIA_DINI-PPG_UP.pdf?1508557634=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DBAHAN_AJAR_PENDIDIKAN_PROFESI_GURU_PPG_M.pdf&Expires=1627036829&Signature=Az6xd8yvZBdiWbzVfX0Tr0hGdX3Wrn9yu9W-FXi9tGrbqX4g11wX4Uyi3Fwq0YZW~os~o43doZyXbFlhowlhvmJq8XyPSGT~SxFFbWafVcIF21vOPqi3SpJGPqJVTvFjNKtIpeytcg1IrFHtqTqsgewcvdrL457-fwuTTFdPVSZwhG8ke~Ssds1k6dFyHBNDCKgiwc6rx24IgCWBV2WXX4mROzs6vaEORSQGiWZDDXpgeu3A59qvDlCo7uxgzrwchIA2~GajkfMpGJUrm0iEr6H1fLj7cP3dwOiJJqfGE5BOITuEGvMF-DyLNaZP~9IueH2p2PkZKQ5eLLBeyFCA__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA, diakses pada 09 Januari 2021.