

PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI 2D PEMBELAJARAN “SALUT”

TEMA TRANSPORTASI UNTUK ANAK USIA 5-6 TAHUN

Lili Rahimayasari Milsan¹⁾, Gde Putu Arya Oka²⁾, Andi Nafsia³⁾

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

STKIP Citra Bakti

maya.milsan@gmail.com¹⁾, ayraakolearning@gmail.com²⁾,
andinafsia@gmail.com³⁾

Abstract

This study aims to determine the design and feasibility level of 2D animated videos media for salut learning with the theme of transportation. This research was conducted at TKN Nazareth Were group B. Ngada Distric, East Nusa Tenggara. The videos animated media developed is the ADDIE model. This model consists of five part: (1) analyze, (2) design, (3) development, (4) implementation, (5) evaluation. The method used is the observation method, questionnaire method, interview method and documentation method. The results of research on the development of videos animation media based on the results of expert trials and early childhood as product users are as follows: (1) media expert trials obtained an average Fa- diate of 76% in the valid category, (2) material expert trial 91,7% with very valid category, (3) design expert trial 81,3% valid category, (4) small group trial 75% valid category, (5) individual test results obtained 87.5% valid category. With the conclusion that the videos animation media for early childhood as product users is declared feasible for use in the learning process.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui desain dan tingkat kelayakan media video animasi 2D pembelajaran Salut tema transportasi. Penelitian ini dilakukan di TKN Nazareth Were kelompok B, Kabupaten Ngada, Nusa Tenggara Timur. Media Video Animasi yang dikembangkan adalah model ADDIE. Model ini terdiri atas lima bagian yaitu: (1) *analyze*, 2) *design*, 3) *development*, (4) *implementation*, (5) *evaluation*. Metode yang digunakan adalah metode observasi, metode angket, metode wawancara dan metode dokumentasi. Hasil penelitian pengembangan media Video Animasi berdasarkan hasil uji coba ahli dan anak usia dini sebagai pengguna produk adalah sebagai berikut: (1) uji coba ahli media memperoleh rata- rata 76% pada kategori valid, (2) uji coba ahli materi 91,7% dengan kategori sangat valid, (3) uji coba ahli desain 81,3% dengan kategori valid, (4) uji coba kelompok kecil 75% dengan kategori valid, (5) uji coba perorangan 73% dengan kategori valid. Dengan kesimpulan bahwa media Video Animasi untuk Anak Usia Dini oleh ahli dan anak usia dini sebagai pengguna produk dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Article History

Received:12-10-2022

Reviewed:15-10-2022

Published:30-11-2022

Key Words

2D animation
videos, Early
childhood,
Cognitive

Sejarah Artikel

Diterima:12-10-2022

Direview:15-10-2022

Disetujui:30-11-2022

Kata Kunci

Video animasi 2D,
Anak usia dini dan
Kognitif

PENDAHULUAN

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas mengatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan merupakan sarana bagi setiap individu dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang bermanfaat bagi keberlangsungan hidupnya. Undang-undang RI nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14, menyatakan Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membentuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut.

Dalam pelaksanaannya perlu memperhatikan aspek perkembangan anak yang tercantum dalam permendikbud No. 137 Tahun 2014 antara lain nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni. Salah satu aspek yang paling penting bagi anak adalah aspek perkembangan kognitif. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) yang berkaitan dengan aspek perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun mencakup tiga lingkup perkembangan diantaranya 1) Belajar dan pemecahan masalah, lingkup perkembangan ini anak mampu menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti apa yang terjadi ketika air ditumpahkan). 2) Berpikir logis, lingkup perkembangan ini anak mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran. 3) Berpikir simbolik, anak dapat mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan. Lingkup perkembangan berpikir logis anak usia 5-6 tahun mencakup beberapa indikator pencapaian adalah diantaranya, 1) Mengenal perbedaaan berdasarkan ukuran lebih dari, kurang dari, dan paling/ter. 2) Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti: ayo kita bermain pur-pura seperti burung). 3) Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan. 4) Mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan sesuatu menjadi basah). 5) Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi). 6) Mengklasifikasikan benda yangf lebih banyak ke dalam kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari dua variasi. 7) Mengenal pola ABCD-ABCD. 8) Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari yang paling kecil ke paling besar atau sebaliknya.

Adapun beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan atau berhubungan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yaitu Penelitian yang dilakukan oleh Veronika Lio (2019) dengan judul "Pengembangan Media Video Pembelajaran Tari Kreasi Berbasis Lokal

Bajawa Untuk Aspek motorik Kasar Pada Anak Usia Dini Di TKK Satu Atap Rutosoro". Penelitian yang dilakukan oleh Maria Beru (2020) dengan judul "Pengembangan Video Pembelajaran Kognitif Anak Usia Dini Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dalam Mengenai Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini Kelompok 5-6 Tahun Di TKK ST. Theresia Wolomeli"

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di TKN Nazareth Were, ditemukan masalah anak yang perkembangan kemampuan kognitifnya belum cukup baik. Dengan kategori berkembang sangat baik terdapat 2 orang anak, berkembang sesuai harapan 1 orang anak, mulai berkembang 3 orang anak, dan belum berkembang 7 orang anak. Salah satu materi yang menjadi agenda pembelajaran pendidikan anak usia dini adalah tema Transportasi. Berdasarkan pengamatan langsung, ditemukan anak mengalami kesulitan dalam beberapa materi salah satunya pada Tema Transportasi yang diantaranya anak belum cukup mampu membedakan rambu lalu lintas, keselamatan berkendara di jalan raya, dan jenis jenis transportasi. Proses pembelajaran kurang optimal karena terbatas pada penggunaan metode ceramah (*storytelling*). Karakteristik anak usia dini yang masih berada dalam tahap pra operasional kongkrit, akan sulit menerima materi tema transportasi yang diberikan guru. Metode pembelajaran tema transportasi idealnya dapat memberikan kesempatan pada anak untuk melakukan pengamatan langsung mengenai materi tema transportasi. Pengamatan langsung tersebut bisa didapat dengan mengunjungi salah satu Bandar Udara Soa Bajawa dan membawa anak mengelilingi kota Bajawa sehingga anak dapat langsung mengamati rambu lalu lintas. Langkah alternatif yang bisa dilakukan dalam proses pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran, dimana media pembelajaran dapat menghadirkan materi yang tidak bisa dihadirkan di dalam kelas. Pada kenyataannya ketersediaan media pembelajaran di TKN Nazareth Were untuk menunjang pembelajaran bisa dikatakan kurang. Media pembelajaran yaang ada belum bisa mengakomodasi materi yang diajarkan.

Berdasarkan uraian permasalahan yang ditemukan diatas maka peneliti membuat inovasi dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik bagi anak yaitu dengan menggunakan media video animasi 2D pembelajaran "Salut" untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam tema Transportasi.

METODE PENELITIAN

Jenis dan Model Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah (*Research and Development*), merupakan sebuah proses yang digunakan untuk mengembang dan memvalidasi produk pendidikan (Brog and Gall: 1989).

Pengembangan media video animasi 2D pembelajaran Salut tema transportasi ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan utama yakni *Analysis, Design, Development or production, Implementation or Delivery and Evaluations*.

Subyek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah anak usia dini di TKN Nazareth Were dan ahli yakni ahli materi, ahli desain pembelajaran, serta ahli media. Uji coba yang dilakukan terdapat uji perorangan dengan jumlah 3 orang anak dan uji kelompok kecil yang berjumlah 5 orang anak. Uji coba perorangan dilakukan secara satu persatu anak, sedangkan uji coba kelompok kecil dilakukan secara kelompok.

Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Menurut Sugiyono, (2015: 145) observasi merupakan metode pengumpulan data yang mempunyai karakteristik yang spesifik dimana observasi tidak terlepas dari pada orang tetapi juga dapat dilakukan pada objek-objek lain.

Observasi dilaksanakan untuk memperoleh informasi, mengamati kegiatan di lapangan, pengambilan data tentang pembelajaran tema transportasi di TKN Nazareth Were, dan kebutuhan akan video animasi pembelajaran.

2. Metode Wawancara

Menurut Sugiyono, (2015: 231) wawancara (*interview*) adalah metode pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti.

Wawancara dalam penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali. Wawancara pertama dilaksanakan untuk menganalisis kebutuhan guru dan peserta didik. Tahap awal wawancara didapati indikasi adanya kebutuhan akan media video animasi pada tema transportasi.

3. Metode Dokumentasi

Pada penelitian ini metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh data-data tertulis yang merupakan pelengkap bahwa kegiatan yang telah direncanakan telah dilaksanakan.

4. Lembar Validasi/ Angket

Menurut Sugiyono, (2017: 142) Angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan yang disampaikan kepada responden untuk dijawab secara tertulis.

Teknik analisis data pada pengembangan ini adalah menggunakan Uji kevalidan akan dilakukan oleh tiga ahli sebagai validator, yakni ahli materi, ahli media dan ahli desain pembelajaran.

Teknik Analisis Data

1. Teknik analisis deskriptif kualitatif, dilakukan dengan mengelompokan informasi dari data kualitatif yang berupa masukan, tanggapan, kritik dan saran perbaikan yang terdapat pada angket. Hasil uji coba produk dianalisis melalui konversi skor yang terdapat pada lembar kuisioner. Pengubahan hasil penilaian dari guru dan peserta didik dari bentuk kualitatif ke bentuk kuantitatif menggunakan skala 1-5 sebagai berikut: SK (Sangat Kurang) skor 1, K (Kurang) skor 2, C (Cukup) skor 3, B (Baik) skor 4, SB (Sangat Baik) skor 5.

2. Teknik analisis statistik deskriptif kuantitatif

Teknik ini digunakan untuk mengolah data yang berasal dari angket dalam bentuk deskriptif persentase. Kemudian menghitung skor rata-rata dari setiap sub aspek-aspek yang di nilai dengan menggunakan rumus: $P = \frac{\sum X}{\sum xi} \times 100\%$ (Sumber. Panduan Penulisan Skripsi STKIP Citra Bakti) Untuk menentukan kesimpulan yang telah dicapai maka ditetapkan kriteria sesuai tabel validitas seperti di bawah ini

Tabel 1. Tingkat Validitas Kelayakan Media

Prosentase	Keterangan
86%-100%	Sangat Valid
71%-85%	Valid
56%-70%	Cukup Valid
<55%	Kurang Valid

(Sumber. Panduan Penulisan Skripsi STKIP Citra Bakti)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti, terdapat permasalahan yang ditemukan yakni kurangnya kemampuan kognitif anak dalam pemahaman anak terhadap salah satu tema transportasi dalam pembelajaran.

1. Tahap Analisis

Pada tahap ini peneliti melakukan penelitian di TKN Nazareth Were. Peneliti mengamati kegiatan pembelajaran yang dilakukan di kelas B.

Analisis kebutuhan anak; Analisis kebutuhan anak ini dilakukan untuk mengetahui apakah yang anak butuhkan untuk menunjang perkembangan kognitif, terutama untuk memotivasi anak agar anak dapat lebih semangat dan berperan aktif dalam kegiatan yaitu pada tema transportasi. Anak membutuhkan media yang dapat menunjang

dan anak tidak mudah jenuh. Media video animasi 2D pembelajaran salut dapat menjadi alternative media pembelajaran.

Analisis Kurikulum; Analisis kurikulum yang dilakukan adalah kurikulum 2013 yang dibuat oleh Depdiknas dan diterbitkan oleh BSNP. Peneliti melakukan penyesuaian isi materi yang dimuat dalam media video pembelajaran dengan kurikulum yang berlaku.

Analisis kompetensi; Analisis kompetensi yang akan dilakukan adalah analisis terhadap kompetensi inti dan kompetensi dasar berkaitan dengan materi yang akan dimuat, alat- alat dan bahan pendukung pada pengenalan media pembelajaran serta membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian.

2. Perencanaan

Tahap ini dikenal juga dengan istilah membuat rancangan. Hal-hal yang dilakukan dalam tahap desain ini adalah dengan menyusun draf media pembelajaran, kemudian menentukan bahan-bahan yang berkaitan tema yang digunakan dalam media. Pada tahapan perencanaan ini terdapat dua tahap diantaranya tahap perencanaan desain produk dan penyusunan instrumen penilaian produk.

3. Tahap Pengembangan

a. Penentuan Ide/ Eksplorasi Gagasan.

Membuat sebuah video pembelajaran peneliti membuat ide tentang video animasi seperti apa yang akan dikembangkan dan bagaimana sistematika produk dikembangkan.

b. Penyusunan Garis Besar Isi Media Video

Dalam penyusunan GBIMV sudah tampak standar kompetensi dasar, indikator, serta jenis media yang akan dikembangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

c. Penyusunan Jabaran Materi Media Video

Dalam jabaran materi media video animasi diuraikan secara lengkap isi dari materi yang akan dimuat di dalam media video.

d. Penyusunan Naskah

Setelah membuat garis besar isi media video dan jabaran materoi media video, maka langkah selanjutnya adalah membuat naskah atau skrip video pembelajaran.

e. Pengkajian Naskah

Setelah naskah disusun, maka naskah tersebut harus dikaji oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa sebelum digunakan dalam proses produksi video.

4. Tahap Implementasi

Pada tahap implementasi ini, peneliti melakukan uji coba produk. Pengembangan media video animasi 2d pembelajaran salut ini dilakukan uji coba oleh ahli materi, ahli desain, ahli media, dan anak sebagai pengguna produk.

Hasil Uji Coba Perorangan terhadap Media Video Animasi 2D

Uji coba perorangan dilakukan di TKN Nazareth Were. Media video animasi 2D yang dikembangkan akan diuji cobakan terhadap 2 orang anak. Uji coba yang dilakukan dengan menggunakan instrumen uji coba yang telah disiapkan. Hasil uji coba perorangan dari peserta didik memiliki jumlah skor 11 dari 2 responden, dengan hitungan persentasenya yakni $(73+73) : 2 \times 100 = 73\%$. Dari hasil yang diperoleh, maka hasil uji coba perorangan terhadap peserta didik TKN Nazareth Were terhadap Video Animasi 2D Pembelajaran Salut yang telah dikembangkan oleh peneliti diperoleh hasil 73% dengan kategori **"Valid"**.

Hasil Uji Coba Kelompok Kecil terhadap Media Video Animasi 2D

Uji coba kelompok kecil dilakukan di TKN Nazareth Were. Media video animasi 2D yang dikembangkan akan diuji cobakan terhadap 5 orang anak. Uji coba yang dilakukan dengan menggunakan instrumen uji coba yang telah disiapkan. Hasil uji coba kelompok kecil dari peserta didik memiliki jumlah skor 8 dari 5 responden, dengan hitungan persentasenya yakni $75\%+75\%+75\%+75\%+75\% : 5 = 75\%$. Dari hasil yang diperoleh, maka hasil uji coba perorangan terhadap peserta didik TKN Nazareth Were terhadap Video Animasi 2D Pembelajaran Salut yang telah dikembangkan oleh peneliti diperoleh hasil 75% dengan kategori **"Valid"**.

Produk akhir



Gambar 1 Tampilan Awal Video



Gambar 2 Suasana di Dalam Kelas



Gambar 3 Salah Satu Materi Video Animasi



Gambar 4 Materi Tambahan

5. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk melihat dan menilai keefektifan produk pengembangan dan tindakan untuk meningkatkan atau memperbaiki produk yang dikembangkan.

Hasil uji coba Ahli Desain

Hasil penilaian yang diberikan oleh validator ahli desain terhadap video animasi 2D yang dikembangkan yaitu 61, dengan hitungan persentasenya yakni $61 : (15 \times 5) \times 100\% = 81,3\%$.

Hasil kalkulasi sebesar 81,3% berada pada rentang 71% - 85%. Ini artinya desain pembelajaran dalam wujud RPPH kriteria “**valid**”, dengan demikian media layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Hasil uji coba validator Ahli Media

Hasil penilaian yang diberikan oleh validator ahli media terhadap video animasi 2D yang dikembangkan yaitu 57, dengan hitungan persentasenya yakni $57 : (15 \times 5) \times 100\% = 76\%$. Hasil kalkulasi sebesar 76% berada pada rentang 71% - 85%. Ini artinya media dalam kriteria “**valid**”, dengan demikian media layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Hasil uji coba validator Ahli Materi/ Konten

Hasil penilaian yang diberikan oleh validator ahli materi terhadap video animasi 2D yang dikembangkan yaitu 68, dengan hitungan persentasenya yakni $68 : (15 \times 5) \times 100\% = 90,7\%$. Hasil kalkulasi sebesar 90,7% berada pada rentang 71% - 85%. Ini artinya media dalam kriteria “**sangat valid**”, dengan demikian media layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Pembahasan

Berdasarkan pada uji ahli materi didapatkan bahwa kriteria media video animasi 2D pembelajaran Salut yang dikembangkan berada pada kriteria “sangat Valid” dengan presentase sebesar 91,7% ahli materi memberikan penilaian pada 15 aspek instrumen yang ada yaitu dengan poin 5. Poin 4 menunjukkan poin tertinggi, ini berarti materi pada media Video animasi 2D pembelajaran Salut sependapat dengan apa yang dikehendaki oleh ahli materi dan dibuat sesuai dengan instrument tersebut. Aspek- aspek yang dinilai oleh ahli materi adalah 1) Kesesuaian materi dengan KI, KD, Tujuan dan Indikator, 2) Kelogisan susunan materi, 3) Kesesuaian materi dengan peserta didik, 4) Kecukupan materi terhadap pencapaian tujuan, 5) Kebenaran materi dari sisi fakta, konsep, prinsip dan prosedur, 6) Kemudahan mencerna materi, 7) Tingkat keterbacaan terhadap materi, 8) Kebiasaan materi yang dikembangkan, 9) Kesistematiskan sub materi yang ditampilkan, 10) Ketersediaan Daftar istilah, 11) Ketersediaan daftar pustaka, 12) Kemudahan dalam memutakhirkan materi, 13) Ketersediaan latihan terhadap materi, 14) Ketersediaan repetisi/rangkuman terhadap materi, 15) Ketersediaan contoh dan non contoh. Pada butir instrumen ini ahli konten memberikan poin atau skor 4 dan 5, karena dalam media Video Animasi 2D Pembelajaran Salut yang dikembangkan ini, materi yang digunakan sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak. Manfaat media video animasi 2D pembelajaran Salut antara lain adalah sebagai berikut: 1) Melatih konsentrasi anak, 2) Pengetahuan. Dari Media video animasi 2D pembelajaran Salut anak akan belajar, misalnya Media ini tentang mengenal macam- macam alat transportasi, rambu lalu lintas, keselamatan di jalan raya dan keselamatan berkendara. Pengetahuan yang diperoleh dari cara ini biasanya lebih mengesankan bagi anak dibandingkan dengan pengetahuan yang dihafalkan. Anak juga

dapat belajar konsep dasar, dari jenis alat transportasi yang ditemukan di kehidupan nyata, dan lain-lain.

Berdasarkan pada uji coba ahli media mendapatkan bahwa kriteria pengembangan media video animasi 2D pembelajaran Salut berada pada kriteria "valid". Ahli media memberikan penilaian pada 15 instrumen yang ada yaitu dengan rata-rata poin 4 dan 5. Aspek yang dinilai diantaranya; 1) Ketersediaan Naskah atau skrip, 2) Kelogisan plot cerita, 3) Orisinalitas Ide, 4) Keakuratan komposisi dan ukuran shot, 5) Ketepatan penggunaan efek (transisi), 6) Ketepatan pencahayaan, 7) Ketepatan pemilihan pemain dengan peran karakter, 8) Ketepatan teknik blocking dan penggunaan latar serta seting, 9) Kejelasan dan kualitas suara termasuk suara efek (SFX), 10) Kualitas resolusi dan ketepatan format, 11) Ketepatan penggunaan ritme, mimik dan tempo, 12) Ketepatan penggunaan teks dan gambar, 13) Originalitas dan Kreativitas secara umum, 14) Muatan interaktifitas kepada audien, 15) Kualitas editing secara keseluruhan. Keputusan ahli media terhadap pengembangan media video animasi 2D pembelajaran Salut ini yaitu "layak diuji coba tanpa revisi". Hal ini yang menjadi catatan khusus untuk peneliti agar melakukan perbaikan terhadap media video animasi 2D pembelajaran Salut.

- 1) Kualitas bahan yang digunakan
- 2) Bentuk dan kualitas media
- 3) Bahan aman untuk digunakan dan keawetan bahan yang digunakan
- 4) Kemenarikan gambar bagi anak TK
- 5) Warna kurang terang

Sesuai dengan hasil analisis data dan jumlah skor dari 15 butir kriteria penilaian memperoleh presentase 82,8% dengan kriteria "valid" dan tanpa revisi. Ahli desain memberikan penilaian tertinggi dengan poin 4 pada 15 aspek yang dinilai. Aspek- aspek yang dinilai oleh ahli desain adalah pada aspek 1) kelengkapan desain intruksional (RPPH), 2) ketetapan memilih KD terkait media yang dikembangkan, 3) ketepatan rumusan tujuan pembelajaran, 4) ketepatan rumusan indikator, 5) kualitas unsur grafis, 6) ketepatan memilih pendekatan/strategi pembelajaran, 7) kelengkapan memilih metode pembelajaran, 8) kelengkapan memilih teknik pembelajaran, 9) kesesuaian metode dengan teknik pembelajaran, 10) kesesuaian materi dengan tujuan, 11) ketepatan pengorganisasian materi, 12) menyertakan suplemen materi tambahan, 13) menyertakan latihan atau pengayaan materi, 14) kesesuaian pertanyaan dengan tujuan pembelajaran, dan 15) ketepatan memilih metode dan bentuk instrumen.

Ahli desain juga memberikan beberapa saran atau masukan untuk terus mendesain media menjadi semenarik mungkin dan sesuai dengan perkembangan anak usia dini, diantaranya memperhatikan kompetensi dasar, menggunakan kata-kata yang dipahami oleh anak, dan

memperhatikan Kompetensi Dasar. Keputusan ahli desain terhadap desain produk media video animasi 2D pembelajaran Salut ini adalah “layak untuk diuji coba tanpa revisi”.

Dari hasil uji perorangan dengan melibatkan 2 orang anak di TKN Nazareth Were, dapat disimpulkan bahwa anak terlihat sangat senang, yang menunjukkan bahwa media sudah jelas dan dapat digunakan untuk anak usia dini. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui keterlaksanaan dan respon awal anak terhadap produk yang dikembangkan sehingga dapat diketahui dan identifikasi kesalahan yang nyata dalam produk tersebut.

Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Berdasarkan respon anak dalam kelompok kecil terhadap media video animasi 2D pembelajaran Salut yang dikembangkan ini dapat memberikan kelebihan, seperti belajar akan terasa asyik dan menarik. Berdasarkan respon anak terhadap media video animasi 2D pembelajaran Salut ini dapat meningkatkan motivasi belajar anak. Hasil uji coba media video animasi 2D pembelajaran Salut oleh anak-anak sebagai penggunaan produk ada pada kategori “Sangat valid”. Hal ini dikarenakan gambar dan kombinasi warna membuat anak lebih mudah memahami materi. Karena media video animasi 2D pembelajaran Salut ini memberi penyampaian pesan yang sangat baik untuk anak.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan video animasi 2D pembelajaran Salut diatas dapat disimpulkan bahwa kriteria kelayakan seluruh ahli dan kelayakan dari uji perorangan serta kelompok kecil diperoleh kelayakan dari media adalah 1) review ahli materi memperoleh rata- rata 91,7% (sangat valid), 2) review ahli media memperoleh rata-rata 76% (valid), 3) review ahli desain memperoleh rata-rata 81,3% (valid), 4) review ahli buku panduan pada ahli media dan ahli desain 80% (valid), 5) review pada ahli uji coba perorangan 73% (valid), 6) review dari ahli kelompok kecil 75% (valid), dan review buku panduan pada ahli isi, ahli perorangan dan kelompok kecil 75% (valid). Maka dapat disimpulkan bahwa media layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini. Pada pengembangan ,media video animasi 2D pembelajaran Salut Tema Transportasi terdapat beberapa saran antara lain: peserta didik mampu untuk belajar dengan baik dari media yang sudah dikembangkan. Guru diharapkan mampu menggunakan media sebagai salah satu alternatif media pembelajaran dalam kemampuan kognitif dalam berpikir logis anak usia 5-6 tahun, serta mengembangkan kreatifitas mengajar dengan menerapkan media video animasi 2D pembelajaran Salut dalam meningkatkan kemampuan anak usia dini dengan tema lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Beru, (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Kognitif Anak Usia Dini Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dalam Mengenai Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini Kelompok 5-6 Tahun Di TKK ST. Theresia Wolomeli. *Skripsi*. Citra Bakti: STKIP
- Borg, W. R. and M. D. Gall. (1989). *Educational Research: An Introduction*. Fifth Edition. New York and London: Longman
- Rawa, Rosalina Natalia. (2009). *Pedoman Penulisan Skripsi*. Citra Bakti: STKIP
- Oka, G. P. A. (2018). *Pembuatan Media Video*. Modul. Citra Bakti: STKIP
- Oka, G. P. A. (2019). Pengembangan Videoscribe Berfikir Simbolik Representasi Berbagai Macam Benda Pada Kelompok Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Lab Ananda Citra Bakti. *Jurnal IMEDTECH (Instructional Media, Design and Techonology)*. 3(2), 56-72. <http://dx.doi.org/10.38048/imedtech.v3i2.213>
- Permendikbud. (2014). Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republik indonesia nomor 137 tentang standar pendidikan anak usia dini. Jakarta: Departemen pendidikan nasional RI.
- Sola, Oka, & Ngura. (2021). Pengembangan media video pembelajaran gerak dan tari kearifan local ngada untuk melatih kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun di TKK ST. Skolastika matalia. *Jurnal*. Diakses pada tanggal 05 April 2022 dari <http://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jcp/index>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N. & Pudjawan, K. (2015). Pengembangan buku ajar model penelitian pengembangan dengan model ADDIE. *Jurnal*. Teknologi pendidikan FIP Undiksha
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Sinar Grafika.
- Veronika, Lio. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tari Kreasi Berbasis Lokal Bajawa Untuk Aspek motorik Kas ar Pada Anak Usia Dini Di TKK Satu Atap Rutosoro. *Skripsi*. Citra Bakti: STKIP