

## Pengembangan Media Video Animasi MAMAPRO untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Anak Kelompok B TK Bhakti Rahayu Jember

Ismi Maulina Anggiyanti<sup>1)</sup>, Pascalian Hadi Pradana<sup>2)</sup>, Hariyanto<sup>3)</sup>

<sup>1, 2, 3</sup> Universitas PGRI Argopuro Jember

<sup>1</sup> Ismianggiyanti@gmail.com

<sup>2</sup> Pascalian10@gmail.com

<sup>3</sup> ghost.ary1@gmail.com

**ABSTRAK:** Media pembelajaran harus dikemas dengan cara yang menarik dan disesuaikan dengan karakteristik anak. Pembelajaran tema pekerjaan untuk dilakukan melalui metode pengamatan secara langsung seperti outing class ke pemadam kebakaran, karya wisata ke stasiun, melakukan outing class dokter cilik dan sebagainya di TK Bhakti Rahayu tentunya memerlukan pembiayaan yang cukup besar. Maka dari itu diperlukan sebuah kegiatan serupa yang dapat menciptakan suasana belajar anak menjadi menyenangkan. Salah satu media pembelajaran yang menarik dan dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran tema pekerjaan pada anak usia 5-6 tahun adalah media video. Metode penelitian dilakukan dengan jenis penelitian pengembangan atau R&D. Subjek penelitian yaitu anak kelompok B. Desain/model penelitian yang digunakan adalah model ADDIE dimana terdiri dari 4 komponen yaitu analysis (analisis), design (desain), development (pengembangan), implementation (implementasi), dan evaluation (evaluasi). Teknik pengumpulan data yaitu dengan observasi, wawancara dan dokumentasi, pengolahan data dengan menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian dari hasil validasi medianya dengan nilai 94,2 % dan validasi bahasa 95 % sangat layak digunakan untuk pembelajaran sub tema macam-macam profesi pada kelompok B.

**Kata Kunci:** media pembelajaran, video dan anak usia dini.

**ABSTRACT:** *Learning media must be packaged in an attractive way and adapted to the characteristics of the child. Learning about work themes to be carried out through direct observation methods such as outing classes to the fire brigade, field trips to the station, conducting outing classes for little doctors and so on Bhakti Rahayu kindergarten certainly requires quite large founding. Therefore a similar activity is needed that can create a fun learning atmosphere for children. One of the interesting learning media that can be used for learning about work themes for children aged 5-6 years is video media. The research method was carried out using the type research development or R&D. The research subjects are children from group B. The research design or model used is the ADDIE model which consists of 4 components namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection techniques namely by observation, interviewer and documentation. Data processing using qualitative and quantitative analysis techniques. The research result from the media validation results with a score of 94,2% and language validation of 95% are very suitable for use for learning sub-themes of various profession in group B.*

**Keywords:** *learning media, video, and early childhood.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) menjadi harapan baru bagi terbentuknya generasi penerus bangsa yang berkualitas dan berkarakter. Dalam upaya pengembangan potensi yang dimiliki oleh setiap anak pada usia emasnya (*golden age*), maka diperlukan

pembentukan sebuah layanan yang dapat memberikan stimulasi atau perawatan yang dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan anak. Salah satu dari karakteristik anak usia dini adalah unik. Begitu juga dengan cara belajar anak, setiap anak memiliki cara belajar yang berbeda hal ini biasanya dipengaruhi oleh faktor motivasi pada diri anak atau pun motivasi yang diberikan oleh guru sehingga diperlukan peranan guru dalam menumbuhkan motivasi anak dalam belajar.

Motivasi dapat berfungsi untuk merangsang atau menstimulus anak dalam kegiatan belajar agar dapat berlangsung dengan baik. Organisasi pendidikan yang baik tentu akan memberikan media pembelajaran yang memuaskan dan pengajar yang berkualitas. Salah satu contohnya yaitu memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam pengembangan media pembelajaran sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar di kelas. Dengan media pembelajaran yang inovatif, seorang guru dapat terbantu dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa, sehingga dapat dilihat apakah kegiatan belajar-mengajar tersebut berhasil atau tidak, yang dapat diukur dalam proses dan hasil belajar siswa. Untuk itu sudah seharusnya seorang guru mampu membuat suasana belajar yang menarik untuk siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih bermakna, kegiatan belajar yang lebih bermakna ketika seorang peserta didik mengalami langsung apa yang dipelajari melalui lebih mengaktifkan indera dibandingkan hanya mendengarkan guru memaparkan materi pembelajaran. Satu diantara cara yang bisa dilakukan ialah menggunakan media pembelajaran ketika proses kegiatan belajar sedang berlangsung. Anak usia dini merupakan individu yang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Anak perlu diberikan pengajaran dan bekal yang kuat karena anak berada pada masa yang peka dalam menerima dan menangkap hal yang baru.

Menurut Desmita (2010) Anak dalam usia tersebut mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi, supaya rasa ingin tahu yang ada pada anak dapat tersalurkan perlu diberikan stimulasi atau rangsangan yang sesuai dengan perkembangannya. Stimulasi atau rangsangan tersebut dapat diberikan sesuai dengan kebutuhan anak supaya pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal. Usia 4-6 tahun merupakan usia pra-sekolah, anak pada usia tersebut mulai mendapatkan berbagai ilmu pengetahuan yang bermanfaat bagi perkembangan cara berfikir yang diperoleh melalui pendidikan di Taman Kanak-Kanak. Salah satu topik materi pada rencana pembelajaran pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah tema pekerjaan dengan cakupan materi yaitu tentang penjelasan macam-macam profesi. Untuk menjelaskan materi pembelajaran tersebut tentu memerlukan metode pembelajaran yang sesuai. Sehingga anak mampu menangkap materi yang ada. Sub Tema macam-macam profesi menjadi salah satu tema yang harus dikemas sesuai mungkin.

Berdasarkan hasil wawancara pada hari selasa tanggal 2 Mei 2023 yang dilakukan pada kepala TK ibu Lilik Murtiwati, S.Pd di lembaga TK Bhakti Rahayu. Terdapat beberapa pertanyaan yang dijawab dan digambarkan oleh beliau mengenai keadaan di lembaga khususnya di kelompok B. Tenaga pendidik di kelompok B selama ini kesulitan dalam mengelola media yang harus diberikan pada anak-anak. Ibu guru

dalam prosesnya hanya menggunakan media gambar dan buku tema dalam menjelaskan kepada anak-anak. Metode pembelajarannya juga berceramah saja. Sehingga anak-anak menjadi tidak berkonsentrasi dalam pembelajaran. Karena pembelajaran yang monoton membuat anak-anak bosan, jenuh, dan bermain-main sendiri.

Pada penuturan ibu kepala sekolah lembaga TK sudah memberikan alternatif dengan mengajak anak untuk melakukan pembelajaran diluar. Seperti ketika puncak tema melakukan kegiatan outing class/ metode pengamatan secara langsung. Namun untuk dilakukan metode pengamatan secara langsung dibutuhkan biaya yang tidak murah seperti untuk outing class ke pemadam kebakaran, karya wisata ke stasiun, dan melakukan outing class dokter cilik. Sehingga dengan pertimbangan untuk tidak membebani wali murid tidak diberlakukannya proses pembelajaran langsung tema pekerjaan. Metode pembelajaran subtema macam-macam profesi Idealnya, hal ini dapat memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk menyebutkan fakta obyektif langsung tentang materi dengan melakukan kunjungan.

Strategi persepsi langsung tidak dijamin akan menjadi teknik yang menarik dan relevan untuk dilakukan dalam mempelajari sub-topik materi macam-macam profesi. Langkah elektif yang dapat dilakukan dalam pengalaman pendidikan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran, dimana media pembelajaran dapat memperkenalkan materi yang tidak dapat diperkenalkan di ruang belajar. Pembelajaran tema profesi di Taman Kanak-Kanak lebih banyak memanfaatkan jenis media visual. Seperti halnya di lembaga TK Bhakti Rahayu. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas B TK Bhakti Rahayu bahwa pada sub tema macam-macam profesi media visual menjadi alternatif yang digunakan kepada anak berupa gambar-gambar yang tercetak pada buku atau lukisan. Media pembelajaran yang tidak memadai menyebabkan guru memilih memanfaatkan media yang ada seperti papan tulis dan gambar untuk diwarnai. Pola media yang sama menyebabkan anak merasa jenuh dan bosan. Saat ini anak lebih memiliki ketertarikan tinggi terhadap teknologi multimedia, sehingga perlu memanfaatkan hal tersebut dalam memberikan media pembelajaran yang menarik perhatian anak dan bersifat inovatif.

Pada hakikatnya proses pembelajaran inovatif berbasis teknologi memiliki nilai lebih, dibandingkan media pembelajaran yang tercetak biasa. Sehingga perlu dikembangkan lagi media pembelajaran yang ada. Keberadaan media dalam sebuah lembaga sangatlah penting karena dapat membantu proses belajar mengajar lebih menarik dan membuat anak tidak merasa bosan pada saat proses mengajar berlangsung. Pada umumnya, media pembelajaran itu dikemas dengan cara yang menarik dan disesuaikan dengan karakteristik anak. Sehingga anak didik akan mudah mencerna. Media yang dijelaskan saat ini yaitu pengembangan media video animasi.

Hal ini sejalan dengan pendapat Siregar (2017) dimana didalam penelitian media animasi dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi anak, dan melalui media animasi dapat mengembangkan pengetahuan anak. Penggunaan media animasi dalam pembelajaran mampu memberikan stimulus kepada anak usia dini untuk

lebih semangat dan memotivasi belajar dan perhatiannya terfokus pada materi. Animasi mempunyai peranan tersendiri dalam bidang pendidikan dalam meningkatkan kualitas mutu pengajaran. Sedangkan kelemahan dari media video animasi yaitu pada proses pembuatannya tentu tidak semua guru dapat membuat media video animasi dan kesulitan dalam melakukan desain. Namun seiring waktu terdapat banyak pilihan aplikasi-aplikasi guna mampu digunakan dengan baik untuk membuat video dan bisa di akses langsung menggunakan handphone. Media pembelajaran teknologi video diyakini berguna dan cocok untuk pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang menarik dan dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran tema pekerjaan pada anak usia 5-6 tahun adalah media video.

Pengemasan media video ini dikombinasikan dengan animasi. Animasi adalah suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda diam. Suatu benda diam diberikan dorongan kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup dan bergerak. Menurut pendapat Putri (2022) menggunakan media video animasi dalam pembelajaran dapat mengajarkan materi kepada anak melalui media audio sekaligus gambar sehingga dapat menstimulasi anak untuk selalu fokus pada kegiatan yang dilakukan.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dilakukan pengembangan media video animasi dengan pertimbangan sudah pernah dilakukan penelitian sebelumnya meskipun dengan model penelitian yang berbeda. Diharapkan dengan penelitian pengembangan penggunaan media video animasi bisa lebih menyakinkan guru-guru dalam menggunakan media inovatif dan kreatif. Maka judul penelitian yang diangkat adalah “Pengembangan Media Video Animasi MAMAPRO Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Anak Kelompok B TK Bhakti Rahayu”.

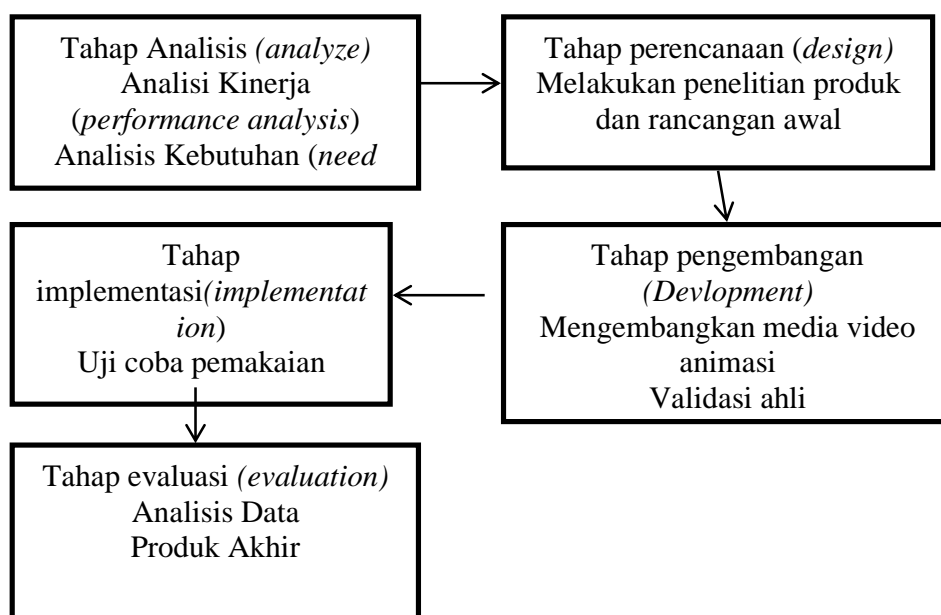
## **METODE PENELITIAN**

Penelitian pengembangan yang akan dilakukan bertujuan untuk mengembangkan suatu produk yang berkaitan dengan pendidikan. Metode penelitian pengembangan juga didefinisikan sebagai suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017). Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang menghasilkan suatu produk yang digunakan untuk menguji keberhasilan dari suatu produk yang dihasilkan oleh peneliti. Dan yang dikembangkan oleh peneliti dalam hal ini adalah mengembangkan video animasi macam-macam profesi pada kelompok B di TK. Bhakti Rahayu.

Pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan video animasi pembelajaran MAMAPRO (macam-macam profesi) yang dikembangkan. Penelitian R&D merupakan penelitian untuk menyempurnakan suatu produk dan bisa di pertanggung jawabkan, melalui validasi dari ahli kemudian di uji cobakan kepada peserta didik untuk mengetahui respons pendidik dan peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Desain penelitian pengembangan ini menggunakan model Addie (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) .Alasan dari penggunaan model ADDIE sebagai model pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian ini

karena model ADDIE memiliki memiliki tahapan atau langkah-langkah yang sistematis dan sesuai dengan produk yang akan dikembangkan. Sehingga menghasilkan produk pengembangan yang valid. Oleh sebab itu, pemilihan model ADDIE dianggap cocok sebagai model pengembangan.

Prosedur penelitian merupakan alur atau langkah-langkah prosedural yang dikerjakan dengan tujuan untuk mendapatkan apa yang diinginkan dari penelitian yang dilakukan. Prosedur penelitian adalah langkah-langkah yang terdapat dapat dalam penelitian yang akan dilakukan, yaitu penelitian pengembangan dengan menghasilkan produk tertentu (Setyosari, 2013). Jadi dapat dikatakan prosedur penelitian adalah tahapan-tahapan yang harus dilakukan dalam penelitian pengembangan yang dapat menghasilkan suatu produk sesuai dengan yang dibutuhkan. Model ADDIE dalam penelitian ini menurut Branch (2009) terdapat beberapa langkah-langkah yaitu terdiri dari lima tahapan yang meliputi: analisis (*analizys*), desain (*design*), pengembangan (*devlopment*). Implementasi (*implementation*), evaluasi (*evalutation*), adapun alur dari metode pengembangan ini yaitu :



Gambar 1. Alur Penelitian Metode ADDIE

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan media yang digunakan lembaga TK Bhakti Rahayu selama ini yaitu media gambar sesuai dengan tema. Terdapat kekurangan dari media yang digunakan yaitu dari segi desain tampilan kurang menarik karena berupa gambar. Sehingga peneliti mengembangkan suatu media pembelajaran video animasi MAMAPRO (macam-macam profesi) pada tema pekerjaan dengan menggunakan model penelitian ADDIE dengan lima

tahapan yaitu : analysis (analisis), design (desain), development (pengembangan), implementation (implementasi), dan evaluation (evaluasi) sebagai berikut :

1. Tahap analisis (analyze)

Pada tahap Analisis merupakan langkah yang pertama dilakukan peneliti guna mengetahui masalah yang ada dilapangan. Tahap analisis juga digunakan peneliti sebagai pedoman dalam mengembangkan media pembelajaran. Pada peneitian ini terdapat analisis kinerja dan analisa kebutuhan. Sebelumnya peneliti sudah melakukan wawancara terhadap kepala lembaga sekaligus guru kelas kelompok B ibu Lilik Murtiwati S.Pd berdasarkan uraian data dibawah ini:

Peneliti melakukan sebuah analisis kinerja dan analisis kebutuhan sesuai dengan lagkah-langkah pengembangan. Kegiatan analisis kinerja dilakukan dengan melakukan observasi pada lembaga TK Bhakti Rahayu yang dilakukan dalam melihat proses pembelajaran pada lembaga. Dan setelah dilakukan observasi lembaga TK Bhakti Rahayu selama ini diketahui bahwa pembelajaran yang diterapkan setiap hari kepada peserta didik sangat kurang dalam penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru hanya lembar kerja anak dan media visual yang berupa gambar. Sehingga anak mudah bosan pada saat kegiatan belajar berlangsung. Dan itu dilakukan selama terus menerus tidak ada variasi. Menggunakan media gambar dirasa tidak efektif karena tidak menimbulkan antusias anak –anak pada saat proses pembelajaran.

Dari hasil wawancara diatas dapat peneliti simpulkan bahwa guru terkendala dan mengalami kesulitan dalam mengembangkan media pembejaran. Penggunaan media pembelajaran yang monoton membuat kebosanan pada anak didik di lembaga TK Bhakti Rahayu. Selain itu Lembaga TK Bhakti Rahayu menggunakan metode penyampaian pembelajaran masih terpusat pada metode ceramah.

Ada beberapa faktor menurut penelitian Romadhon (2017) tentang beberapa alasan pembelajaran tidak berjalan ideal dan ini juga terlihat di lembaga TK. Bhakti Rahayu yaitu :

- a. Guru dihadapkan pada perubahan mentalitas anak, misalnya anak yang suka lepas kendali, anak yang penakut, dan anak yang gelisah.
- b. Materi sub tema macam-macam profesi ini masih belum dipahami oleh sebagian besar anak, padahal anak sering melihat dan berinteraksi langsung.
- c. Sulit untuk memberikan perspektif pada sub topik macam-macam profesi, melihat materi yang diperkenalkan masih bersifat konseptual untuk anak-anak tertentu.
- d. Penyajian materi sub topik macam-macam profesi yang kurang menarik pada akhirnya membuat anak lebih asyik ngobrol dengan teman, jalan-jalan, dan melakukan aktivitas lain.

Dibutuhkan metode pembelajaran yang mampu menarik minat anak-anak sehingga dapat terfokus dalam pembelajaran. Menurut guru pada lembaga TK Bhakti Rahayu anak-anak beberapa kali melakukan kunjungan wisata edukasi untuk mencari suasana belajar yang baru sembari bermain-main di alam sekitar untuk

menguraangi kejenuhan dan kebosanan . Namun kegiatan ini tidak bisa dilakukan lagi karena terkendala biaya.

Dari analisis ini peneliti menemukan masalah yaitu mengenai kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam tema pekerjaan yang digunakan selama ini, sehingga peserta didik mudah bosan dalam kegiatan belajar dan mengajar. Dengan adanya masalah tersebut peneliti memilih menggunakan media pembelajaran video animasi MAMAPRO tema pekerjaan untuk memecahkan masalah tersebut. Pengembangan media pembelajaran video animasi tema pekerjaan sub tema macam-macam profesi diharapkan dapat menarik perhatian peserta didik dan juga diharapkan efektif digunakan pada proses pembelajaran di lembaga TK Bhakti Rahayu.

## 2. Tahap Perancangan ( Design)

Tahapan ini menyusun dan membuat produk pembelajaran. Mengingat beragamnya informasi yang diperoleh dari tahap ujian, maka dilakukanlah latihan rencana produk pembelajaran dengan membuat rancangannya. Produk pembelajaran dibuat berupa produk gambar bergerak atau animasi.

Dalam pembuatan media video terdapat tahapan-tahapan untuk menghadirkan media video yang sesuai dengan rancangan, antara lain:

- a. Pengumpulan Sumber Sesuai dengan hasil pemeriksaan presentasi dan penyelidikan kebutuhan yang telah selesai dan jelas, tahap selanjutnya adalah mengumpulkan sumber referensi yang mendukung kemajuan media
- b. video dari RPPM lembaga Tk. Bhakti Rahayu dengan mengangkat judul cita-citaku.
- c. Penyusunan Alur Cerita berisi sinopsis cerita yang akan dibuat pada video animasi. Menjelaskan percakapan mengenai tokoh-tokoh yang ada pada scene cerita di video animasi. Alur cerita akan menggambarkan isi dari video yang sudah di olah dari aplikasi plotagon membentuk sebuah kesatuan dengan judul “ Cita-Citaku”.
- d. Kegiatan Pembuatan video Animasi diawali dengan menyiapkan bahan-bahan yang akan digunakan untuk membuat video berenergi:
- e. Komputer dan handphone yang sudah terisi browser internet
- f. Aplikasi Plotagon Studio adalah aplikasi inventif dan menyenangkan untuk mengomunikasikan seluruh pikiran kreatif Anda dan membuat semua film 3D dengan karakter yang ideal. Para ilmuwan berupaya membuat rekaman yang hidup dari alur cerita yang baru saja direncanakan. Kemajuan media video berenergi yang memanfaatkan aplikasi Plotagon Story adalah pembuatan film animasi 3D, pembuatan tokoh, setting adegan atau area adegan, melakukan diskusi total dengan pernyataan tokoh/penghibur yang terlibat dalam cerita tersebut. Beberapa tampilan aplikasi Plotagon Studio dapat dilihat digambar 4.1 berikut:
- g. Aplikasi Canva menurut supradaka (2022) dalam tulisannya mengatakan aplikasi canva merupakan program design online dengan berbagai pilihan alat untuk mengedit membuat berbagai desain grafis dengan mudah tanpa perlu mendesainnya dari awal. Pada penelitian ini plikasi canva digunakan hanya untuk kepentingan

pembuaan background video dan opening video animasi pembelajaran agar lebih terlihat menarik.

### 3. Tahap Pengembangan (Development)

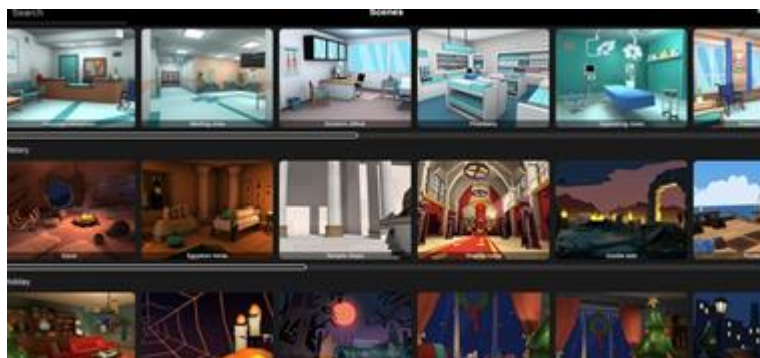
Pada langkah ini mempunyai dua kegiatan yang sama, langkah awal adalah perbaikan item yang bertujuan untuk membuat suatu item. Langkah selanjutnya adalah penilaian (survei) terhadap pakar media. Pada tahap ini, apabila media belum mendapatkan kategori yang sesuai, dilakukan modifikasi hingga diperoleh skor yang masuk dalam klasifikasi sesuai sebagai berikut:

- a. Pengaplikasian dimulai dengan membuat karakter animasi yang diberi energi sesuai dengan karakter dalam cerita, yang terdiri dari ibu, anak, tokoh polisi, dokter, dan pemadam kebakaran. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 2. Tampilan Karakter/Tokoh

- b. Setting adegan disesuaikan dengan ide cerita untuk menunjang tercapainya cerita. Peneliti memilih dan mengatur adegan atau tempat suatu adegan(scene ruang dapur, ruang polisi, ruang dokter, kantor pemadam). Sedangkan untuk adegan penyematan pemadam kebakaran diambil dari gambar web browser kemudian digabung dengan canva. Tampilan setting scene dapat dilihat pada gambar 4.4 berikut ini:



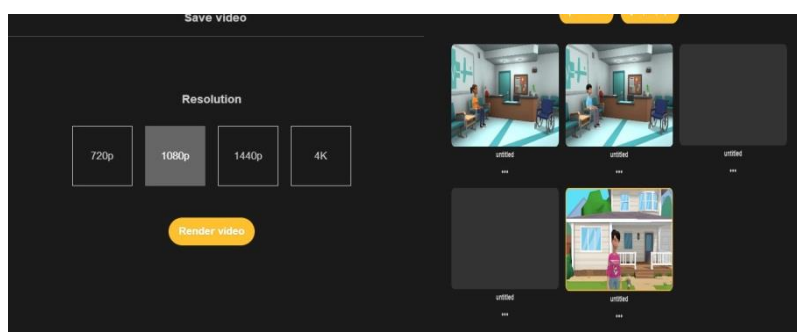
Gambar 3. Tampilan Scene/tempat adegan

- c. Setelah tokoh dan adegan dipilih, tahap selanjutnya adalah melakukan diskusi antar tokoh beserta penampilan tokoh sesuai alur cerita. Pembahasan para karakter diberi



nama secara lugas oleh para analis di aplikasi Plotagon. Pembuatan ini diselesaikan dengan menggunakan aplikasi Plotagon Studio

- d. Tahap selanjutnya ilmuwan sebenarnya memanfaatkan aplikasi Plotagon Studio untuk membuat dan mengkoordinasikan tokoh/karakter yang memerankan sebuah cerita dalam setiap adegan lengkap dengan pertukaran dan artikulasi sehingga menjadi beberapa adegan- adegan di lokasi masing-masing. Dilakukan render agar menjadi satu kesatuan. Setelah video dibuat, ilmuwan kemudian menyimpannya di pameran. Pertunjukan perakitan harus terlihat pada gambar berikut ini:



Gambar 4. Tampilan Kumpulan video dan save

- e. Tahap terakhir dilakukan di aplikasi canva untuk membuat opening video dan closing video, kemudian media video animasi dapat digunakan. Tampilan pembuatannya dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 5. Tampilan Edit Canva

#### 4. Tahap Implementasi (Implementation)

Langkah implementasi dilaksanakan setelah tahap validasi konten media selesai dilakukan. Kegiatan implementasi dilakukan di TK. Bhakti Rahayu dengan jumlah 10 anak. Namun sebelum memulai uji coba pemakaian diberikan stimulus pada tenaga pendidik dan siswa disertai penjelasan tahapan pelaksanaannya:

##### a. Kegiatan Awal

Tindakan perencanaan instruktur dan anak-anak merupakan tahap pencetakan yang mendasari sebelum pendahuluan penggunaan dilakukan. Gerakan ini diyakini akan memberdayakan para pendidik untuk fasih dalam memanfaatkan rekaman energy. Tindakan pertama merupakan hal dasar yaitu langkahnya mengondisikan

sebelum pelaksanaan penggunaan. Untuk situasi ini, pengajar disusun berkenaan dengan metode penggunaan, tujuan pembelajaran, dan model pembelajaran yang telah disesuaikan dengan latihan pembelajaran wali kelas. Gerakan ini diyakini akan memberdayakan para pendidik untuk lihai pada saat proses pemutaran video animasi MAMAPRO.

Kegiatan pada anak – anak yaitu mereka akan menonton rekaman yang penuh semangat tanpa pemberitahuan tentang jenis video animasi apa yang akan diputar nanti. Kegiatan ini dilakukan untuk menumbuhkan minat anak selama berlangsungnya pengalaman pendidikan, kemudian juga untuk membantu interaksi eksperimentasi agar dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan dari model pembelajaran yang telah disusun dan disesuaikan dengan pemanfaatan video animasi MAMAPRO.

b. Uji Coba Pemakaian



Gambar 6. Proses Uji Coba Pemakaian

Pada tahap awal, penggunaan penuh dilakukan oleh tenaga pendidik lembaga dan siswa tanpa dicaampuri oleh pihak peneliti. Pencatatan hasil peneliti yakni pengamatan respon guru dan anak pada saat pemakaian video animasi MAMAPRO. Pada tahap awal guru bercerita dengan cita-cita ketika besar nanti, kemudian masuk ke penunjukan media video animasi sub tema maca-macam profesi. Pada saat tahap diputar anak-anak menyimak video yang dilihat kemudian timbul tanya jawab antara guru dengan peserta didik sehingga muncul rasa ingin tahun anak terhadap alur cerita video tersebut. Setelah video berakhir guru menyampaikan pesan yang terkandung dalam cerita pada video, kemudian peserta didik diberi pertanyaan mengenai macam-macam profesi.

Setelah implementasi media pembelajaran dilakukan di temukan fakta bahwa seluruh siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan observasi media video animasi ini sangat membantu siswa untuk mempelajari materi dengan tema pekerjaan sub tema macam-macam profesi terbukti membuat antusiasnya siswa dalam kegiatan pembelajaran. Siswa bergantian saling mengacungkan tangan untuk bercerita dan memberitahukan mengenai video yang telah ditonton. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dibuat dari hal-hal yang digemari anak-anak yaitu menonton kartun dapat diterapkan pada pendidikan dan berdampak positif.

## 5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Pada tahap ini dilakukan selama proses pengembangan dengan tetap berkonsultasi dengan validator dan dosen pembimbing. Evaluasi ini dilakukan untuk menganalisis hasil validasi media serta untuk mengetahui kevalidan media video animasi MAMAPRO dari validator. Respon pengamatan selama pemutaran video pembelajaran anak-anak mudah mengungkapkan kepuasannya karena dapat belajar dan menonton rekaman yang penuh semangat bersama teman-teman semuanya. Melalui pengamatan oleh peneliti dari proses awal dimana anak ditanya tentang cita-cita mereka hanya beberapa yang menjawab setelah dilakukan uji coba pemakaian anak-anak menjadi punya pilihan dan gambaran dari media untuk menjawab pertanyaan. Sedangkan respon guru TK sendiri sangat antusias dalam menerima dan mempelajari media yang baru. Dan berharap kedepannya pendidik TK Bhakti Rahayu dapat diajak kerja sama untuk membuat video-video tema lainnya dan media pembelajaran lainnya sehingga kerjasama ini akan melahirkan media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran ruang belajar nantinya.

Penelitian dan pengembangan produk ini dilakukan dengan tahap awal wawancara dan observasi di TK Bhakti Rahayu Kasiyan. Hasil dari Analisis tersebut diketahui bahwa di TK Bhakti Rahayu Kasiyan media pembelajaran yang digunakan monoton dan kurang inovatif pada tema pekerjaan sub tema macam-macam profesi, media yang digunakan hanya berupa gambar saja dalam menyampaikan suatu objek nyata sehingga anak merasa bosan pada saat kegiatan pembelajaran. Produk yang dikembangkan yaitu berupa media video animasi MAMAPRO, sebelum di uji cobakan produk ini di validasi oleh beberapa ahli di antaranya ialah satu ahli media yang merupakan ahli sesuai dengan bidangnya.

Hasil validasi konten digunakan oleh ahli media adalah 4 komponen yaitu : komponen penyajian, komponen pemrograman, komponen desain pembelajaran dan komponen komunikasi visual. Penilaian dari ahli media mendapatkan jumlah skor 49 dengan presentase kelayakan 94,2% dengan kategori “sangat layak”. Sedangkan untuk validasi bahasa mencakup 2 aspek yaitu : aspek penyampaian dan aspek kegiatan pembelajaran. Penilaian dari ahli bahasa mendapatkan jumlah skor 19 dengan presentase kelayakan 95% dengan kategori “sangat layak”.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan media video animasi MAMAPRO pada anak kelompok B taman kanak-kanak bhakti rahayu pada sub tema macam-macam profesi. Dan sudah dapat dilihat dari hasil validasi medianya dengan nilai 94,2 % dan validasi bahasa 95 % sangat layak digunakan untuk pembelajaran sub tema macam-macam profesi pada kelompok B. Berkembangnya pembuatan pembelajaran video animasi menjadi pilihan salah satu materi belajar yang tidak bisa diberikan contohnya tema profesi. Dan setelah dilakukan uji respon pada anak dan guru melalui proses pengamatan atau observasi memperlihatkan bahwa reaksi anak dan guru pada saat proses pembelajaran sangat antusias dengan media yang ada. Meskipun beberapa anak terlihat memperhatikan dengan berdiri dan ada yang sambil makan tidak mengurangi rasa penasaran anak untuk menerima pembelajaran menggunakan video

animasi. Beberapa sikap tersebut termasuk dalam keunikan pada anak tersendiri yang dibahas dalam penelitian Romadhon (2017) mengingat kuantitas anak yang ada pada proses pembelajaran. Keterbatasan penelitian pengembangan ini hanya terbatas pada ruang lingkup permasalahan yang ditemukan di lapangan. Permasalahan tersebut berkaitan dengan peralatan yang digunakan saat proses pembelajaran seperti LCD proyektor. Selain itu, penelitian ini hanya fokus pada media video animasi MAMAPRO pada anak usia 5-6 tahun.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan maka dapat disimpulkan :

1. Berdasarkan hasil validasi ekspert dan empiris dinyatakan adanya kelayakan media video animasi MAMAPRO pada anak kelompok B taman kanak-kanak bhakti rahayu pada sub tema macam-macam profesi.
2. Berdasarkan hasil analisis statistik regresi dapat disimpulkan bahwa hasil validitas menunjukkan nilai  $\text{sig} = 0,02 < \text{dari } 0,05$  adanya kelayakan media video animasi MAMAPRO dan dapat berpengaruh terhadap perkembangan motivasi belajar anak dan berdasarkan  $r^2$  terlihat bahwa pengaruh yang ditimbulkan oleh media sebesar 76,5% sehingga didapat adanya pengaruh video animasi mamapro terhadap perkembangan motivasi belajar anak.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Aminah, S. (2019).” Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kosa Kata Pada Anak Usia 4-5 Tahun”. Skripsi. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
- Arsyad, A. (2014). Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Apriansyah, R.M. K.A. Sabowo dan A. Maulana .(2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi. Jurnal Pendidikan Teknik Sipil .9(1):8-18
- Benny, A. P. (2017). Media & Teknologi dalam Pembelajaran. Jakarta: Kencana
- Branch, R. M. (2009). Instructional Design-The ADDIE Approach. New York: Springer
- Creswell, J. W. (2014). Research Design : Pendekatan Kualitatif Kualitatif dan Campuran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dewi, I. ketut A. (2005). Evaluasi Media Pembelajaran. Teknologi Pendidikan Unesa.
- Depdiknas. (2007). Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan Di Taman Kanak-kanak. Jakarta: Dirjen Dikdasmen
- Desmita. (2010). Psikologi Perkembangan Peserta Didik. Bandung: Remaja Rosdakarya

- Friwahyuni, D. (2022). “Pengembangan Media Ular Tangga Edukatif Dalam Menanamkan Nilai Nasionalisme Pada Anak Usia 5-6 Tahun”. Skripsi. Jember :Universitas PGRI Argopuro Jember
- Hamzah, A. (2019). Penelitian dan Pengembangan Research & Development. Malang: CV Litensi Nusantara Abadi
- Haryani, S dan V.M. Sari. (2021). Efektifitas Penggunaan Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di Masa Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2): 4365–4572
- Ivina, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Bangun Datar Kelas Iv Sd Negeri 104 Pekanbaru. Pekanbaru: *Journal of Elementary School (JOES)*
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2009). Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor 58 tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini
- Mumaziyah. (2019). “Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Eksperimen Pada Taman Kanak-Kanak Kemala Sukarame Bandar Lampung”. Skripsi. Lampung : Repository Radenintan
- Mulyasa, H.E. (2012). Manajemen PAUD. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Putri, E.S. (2022).” Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Satu Atap Pondok Kubang Bengkulu Tengah”. Skripsi. Bengkulu: Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno
- Puspita. (2017). Efktivitas Penggunaan Media Video Animasi Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 9 Tangerang Selatan. *Jurnal UIN Jakarta*.
- Reiser, Robert A., dan Dempsey, John V.(2012). *Trends and Issues in Instructional Design and Technology*. New York: Pearson.
- Riyana ,E. Y. Solfiah dan D. Chairilisyah. (2020). Pengembangan Video Animasi Terhadap Pengetahuan Konsep Pola Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*.3(2) : 225
- Romadhon, R.H.F. (2017). “Pengembangan Video Animasi Pembelajaran “Salut : Sadar Lalu Lintas” Pada Subtema Transportasi Untuk Anak Kelompok B TK Marsudi Siwi Sawit”. Skripsi. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta
- Sanaky, H. A.H. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaban Dipantara
- Siregar, H. (2017).” Penggunaan Media Animasi untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Pada Anak Usia Dini 5-6 “. Skripsi. Medan : Universitas Islam Negeri Sumatera Utara
- Smith, M.K. (2010). *Teori Pembelajaran dan Pengajaran*. Yogyakarta: Mirza Media Pustaka
-

- Suardi, M.I. (2018). “Pengembangan Media Ajar berbasis Macromedia Flash Pada Materi Tata Surya Kelas VI di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ihsan Telanaipura”. Skripsi. Jambi: Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saifuddin
- Sugiyono.(2017). Metode Penelitian.Bandung: CV Alfabeta
- Sukiman. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran. Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani
- Suyadi. (2014). Teori Pembelajaran Anak Usia Dini. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Suryani, N. I.A. Setiawan dan A. Putria.(2018). Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset
- Setyosari, P.(2013).Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan. Jakarta:Kencana Prenadamedia Group.
- Wulandari, E. (2018).” Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis E-Book Pada Materi Sistem Pencernaan Untuk Smp Kelas Viii “. Skripsi. Jember : Universitas Negeri Jember