

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI GEJALA ALAM SEMESTA UNTUK ANAK USIA DINI

Vidya Dina Alfiyana¹, Benny Hendriana², Khusniyati Masykuroh³

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka^{1,2,3}

Email: vidyadinaalfiyana@gmail.com¹, benny_hendriana@uhamka.ac.id²,
khusniyati.masykuroh@uhamka.ac.id³

APA Citation: Alfiyana, Vidya Dina, Benny Hendriana, Khusniyati Masykuroh. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Gejala Alam Semesta Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 7(1), 13-22.

doi: <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v7i1.2003>

Diterima:06-06-2021

Disetujui: 07-07-2022

Dipublikasikan: 12-12-2022

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran animasi gejala alam semesta untuk anak usia dini RA Darussalam Cipayung Jakarta timur guna mengenalkan proses terjadinya gejala-gejala alam semesta yang sering anak temui. Metodologi yang diterapkan menggunakan R&D (*Research and Development*) dan model pengembangan ADDIE. Hasil pengujian validitas mendapatkan presentase ahli media sebesar 90% mendapatkan katagori sangat valid, presentase ahli materi kepaudan sebesar 88% mendapatkan katagori sangat valid, dan presentase ahli tata bahasa sebesar 79% mendapatkan katagori valid. Hasil uji percobaan terhadap guru RA Darussalam sebesar 91% mendapatkan katagori sangat valid, dan 13 orang tua siswa kelompok B RA Darussalam presentase sebesar 86% mendapatkan katagori sangat valid. Maka kesimpulan yang didapat dari hasil presentase di atas bahwasanya video pembelajaran animasi gejala alam semesta untuk anak usia dini valid dan layak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran di RA Darussalam Cipayung Jakarta timur.

Kata kunci: Video Pembelajaran Animasi, Gejala Alam Semesta, Anak Usia Dini

Abstract: *This study aims to develop an animated learning video media for universal phenomena for early childhood at RA Darussalam Cipayung, East Jakarta, in order to introduce the process of occurrence of universal phenomena that children often encounter. The applied methodology uses R&D (Research and Development) and the ADDIE development model. The results of the validity test get the percentage of media experts by 90% getting the very valid category, the percentage of civic material experts by 88% getting the very valid category, and the percentage of grammar experts by 79% getting the valid category. The results of the experimental test on teachers of RA Darussalam by 91% got a very valid category, and 13 parents of students in group B RA Darussalam a percentage of 86% got a very valid category. So the conclusion obtained from the results of the percentage above is that the animated learning videos of universe phenomena for early childhood are valid and suitable to be used as learning media at RA Darussalam Cipayung, East Jakarta.*

Keywords: *Animated Learning Videos, Symptoms of the Universe, Early Childhood*

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 berdampak terhadap sistem pembelajaran khususnya di Indonesia. Beberapa problema atau permasalahan bermuculan antara lain para orang tua yang merasa kesulitan dalam membelajarkan anaknya di rumah dengan memanfaatkan teknologi informasi dan masih kurangnya sarana dan prasarana yang mendukung pembelajaran yang di sediakan oleh pihak lembaga penyelenggara pendidikan khususnya pendidikan anak usia dini (Watini, 2022).

Adanya kebijakan sistem pembelajaran secara daring (daring) banyak memberikan dampak pada peralihan sistem pembelajaran yang berlangsung. Kegiatan pembelajaran yang biasanya diterapkan secara face to face langsung dikelas, kini di ubah menjadi tatap maya secara daring. Kegiatan pembelajaran yang berlangsung secara daring masih dilihat sebagai hal yang baru di PAUD Indonesia. Guru berperan penting dalam proses pengajaran yang dikarenakan subjek pengajarnya adalah anak usia dini sehingga hal tersebut memberikan tantangan dan pengalaman baru bagi guru (Wulandari & Purwanta, 2020).

Penerapan pembelajaran secara daring (daring) berdampak terhadap pencapaian perkembangan anak menjadi menurun hal ini disebabkan karena kendala geografis dan ketersediaan fasilitas yang belum sepenuhnya mendukung dalam anak berkegiatan secara daring. Hal tersebut dapat di atasi dengan adanya semangat dan motivasi guru dan siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi agar pembelajaran yang tercipta tidak membosankan, selain itu seluruh selalu menjaga protokol kesehatan yang ketat sehingga terhindar dari virus dan yang paling utama ialah guru mampu meningkatkan komunikasi yang baik dengan orang tua murid untuk turut membantu mendampingi anak ketika kegiatan pembelajaran berlangsung dari rumah (Pramana, 2020).

Adanya pembaharuan media pembelajaran dengan penggunaan teknologi ini mampu menyelenggarakan pembelajaran yang lebih fleksibel. Media yang tersedia pun sangat beragam macamnya, antara lain dalam bentuk visual, gambar, video maupun animasi dengan

tujuan mempermudah guru dalam penyampaian pesan dan materi ajar kepada peserta didik. Diantara media yang tersedia, bentuk video memiliki keunggulan, kualitas serta keunikan dalam penyampaian materi ajar dengan menampilkan audio sekaligus visualisasi dengan tampilan yang kongkrit. Pemilihan media yang tepat untuk anak usia dini yang sedang memasuki periode pra operasional dan periode kongkrit memiliki peranan yang sangat penting khususnya di era digitalisasi saat ini. Pemilihan media yang sesuai dengan tahapan perkembangannya diharapkan anak dapat selalu memahami pesan-pesan dan tindakan yang dikemas dalam bentuk permainan (Haerudin, 2017).

Jika dilihat dari pandangan kondisi di lapangan saat ini, penggunaan video pembelajaran masih belum banyak diimplementasikan di sekolah-sekolah kecil di Indonesia. Penggunaan media pembelajaran berupa video sangat efektif untuk mengembangkan aspek kognitif anak dan mempermudah guru dalam penyampaian materi selama pembelajaran daring, selain itu video juga dapat dilihat kapanpun sehingga menjadi salah satu solusi bagi orang tua murid yang bekerja (Rahmawati et al., 2022). Dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa pemanfaatan media yang berupa video *smart hafiz* dapat meningkatkan keterampilan berbicara anak sesuai dengan harapan (Anggraeni et al., 2019). Salah satu tempat tersedianya video pembelajaran yaitu menggunakan aplikasi *YouTube*, Penggunaan aplikasi *YouTube* sangat mudah untuk diunduh dan diakses oleh siapapun, video yang disajikan secara sederhana dan mudah dipahami anak, memiliki berbagai macam materi dan konten pembelajaran yang mengasyikkan bagi anak usia dini dan tentunya anak cenderung melakukannya tanpa paksaan, sehingga membantu berlangsungnya pembelajaran di rumah (Fahira et al., 2022).

Pembelajaran berbasis teknologi seperti media animasi interaktif mempermudah proses pembelajaran dengan tampilan yang menarik sehingga informasi pembelajaran yang disampaikan oleh guru mudah diserap oleh anak (Firmantoro et al., 2016). Pembaharuan yang beragam dalam metode cara belajar saat ini banyak bermunculan dan dapat

disesuaikan dengan kebutuhan penggunaannya. Salah satu bentuknya yaitu dengan metode pembelajaran berbentuk video animasi yang pastinya akan lebih banyak keunggulan didalamnya jika dibandingkan dengan metode belajar yang bersifat umum (konvensional). Melalui media audio visual anak dengan mudah mempelajari konten yang disajikan dalam video pembelajaran, sehingga daya tangkap anak akan lebih cepat dan hasil belajar anak akan meningkat. Oleh karenanya sekolah harus bisa memfasilitasi media agar dapat meningkatnya proses pembelajaran (Primayana et al., 2020).

Efektifitas penggunaan video pembelajaran animasi juga dapat dirasakan sekolah PAUD di wilayah kota Batam kecamatan Batu Ampar. Video pembelajaran berupa animasi sangat membantu dalam menyampaikan materi tentang kekerasan seksual pada anak (KSPA) kepada siswanya (Marsilia & Fitri, 2020). Pemanfaatan video pembelajaran juga dilakukan di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bungo Tanjung dengan menghasilkan video pembelajaran berbagai bentuk Geometri yang valid, praktis dan efektif diaplikasikan di PAUD (Herwati, 2019). Selain itu, rendahnya kemampuan peserta didik dalam menyimak (*listening skill*) suatu pembelajaran. Pengembangan video pembelajaran animasi juga sangat layak digunakan di satuan PAUD dan diharapkan dapat efektif dan efisien untuk mendukung suatu pembelajaran dalam meningkatkan *listening skill* anak usia dini (Ariani et al., 2021).

Pemanfaatan media berbasis teknologi merupakan bentuk upaya agar terciptanya pembelajaran yang dapat mengenalkan objek-objek yang belum mampu dihadirkan di dalam ruang belajar anak. Pemanfaatan media teknologi dapat memvisualisasikan materi-materi yang akan dipelajari anak salah satunya dalam bentuk video animasi. Tujuan dari penelitian ini mengembangkan media video pembelajaran animasi tentang gejala alam semesta anak. Dengan adanya media video pembelajaran animasi diharapkan dapat membantu proses pembelajaran agar anak mampu mengenal konsep gejala-gejala alam semesta dengan efektif dan efisien.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan metode pengembangan, dimaksudkan untuk menghasilkan suatu produk berupa video pembelajaran animasi dengan model pengembangan *ADDIE*. Penerapan model pengembangan *ADDIE* karena memiliki tahapan penelitian yang tersusun secara sistematis terstruktur dan sederhana sehingga dapat membantu peneliti dalam mengembangkan suatu produk agar bisa lebih efektif, efisien dan dinamis (Pratiwi & Wahyudi, 2021).

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret sampai dengan Mei tahun 2022. Di RA Darussalam Cipayung, Jakarta timur.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini ialah seluruh guru kelas, peserta didik usia 5-6 tahun dan orang tua RA Darussalam Cipayung Jakarta timur.

Prosedur

Tahapan dengan model pengembangan *ADDIE* adalah sebagai berikut.

Tahapan analisis (*analysis*)

Tahapan analisis (*analysis*) yakni suatu proses observasi dengan melihat keadaan dan kondisi lapangan sehingga peneliti mampu mengidentifikasi yang menjadi harapan dan keinginan masyarakat yang menjadi dasar masalah yaitu Pembelajaran di beberapa lembaga sekolah di kecamatan Cipayung, Jakarta timur khususnya tentang gejala alam semesta masih banyak menggunakan metode pengajaran yang tergolong cukup umum seperti klasikal dan kurang menarik perhatian anak, sehingga pembelajaran yang disampaikan membuat anak cepat bosan dan anak tidak mudah menyerap materi yang disampaikan oleh guru di kelas. Maka peneliti mengidentifikasi media seperti apa yang dapat dimanfaatkan dan dikembangkan dengan menyesuaikan kebutuhan di masyarakat sekitar.

Desain (*design*)

Tahap desain (*design*) yakni lanjutan tahapan dari hasil analisis sebelumnya, peneliti membuat rancangan produk yang disesuaikan dengan materi gejala alam semesta di satuan PAUD dan mengumpulkan bahan-bahan yang diperlukan dalam proses pembuatan media video pembelajaran. Peneliti merancang

empat video yang diambil dari subtema pembelajaran di RA Darussalam Cipayung Jakarta timur, antara lain Proses terjadinya siang & malam, proses terjadinya hujan, penyebab terjadinya bencana banjir dan proses terjadi pelangi. Berikut gambaran skenario atau *storyboard* dari video pembelajaran gejala alam semesta untuk anak usia dini.

Pengembangan (*development*)

Tahap pengembangan (*development*) yakni tahapan lanjutan dari pada tahap desain. Peneliti memulai proses pembuatan media yang disesuaikan dengan desain sebelumnya. Pembuatan video pembelajaran animasi ini berbantuan dengan aplikasi *Animaker*. Diawali dengan pemilihan tampilan seperti *background*, karakter kartun, penulisan teks hingga bergerak menjadi animasi. Dan dilanjutkan memasukkan audio yang dibutuhkan dalam video pembelajaran animasi.

Implementasi (*implemmentation*)

Tahap implementasi (*implemmentation*) merupakan tahapan penilaian dan pengujian produk yang telah dikembangkan oleh peneliti. Peneliti menyiapkan instrumen penilaian yang akan dipergunakan para pakar ahli untuk menilai efektifitas produk yang dikembangkan. Kemudian peneliti juga menyiapkan angket penilaian yang akan diisi oleh para pendidik dan orang tua di sekolah yang dituju peneliti. Jika peneliti mendapatkan tanggapan dan respon yang baik maka produk dapat di nyatakan kelayakanya. Adapun masukan dan saran yang didapatkan sebagai bahan perbaikan peneliti agar produk yang dikembangkan menjadi lebih sempurna. Kuesioner yang telah disusun oleh peneliti sebagai bahan penilaian produk memiliki kriteria penilaian sebagai berikut pada tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Penilaian Angket

Jawaban	Score
Sangat Baik	4
Baik	3
Cukup Baik	2
Tidak Baik	1

Perhitungan hasil dari presentase score yang didapatkan oleh para pakar ahli teknologi, kepaudan, orang tua dan guru diperhitungkan

dengan menentukan nilai rata-rata agar mendapatkan nilai yang dari responden. Peneliti menjumlahkan nilai keseluruhan dan membagi dengan jumlah responden yang terdata. Peneliti mengambil keputusan dengan menggunakan koversi tingkat tinggi pencapaian dengan indikator score kuesioner pada tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Tingkat Validitas

Presentase.	Katagori.
100% - 86%	Sangat Valid
85% - 71 %	Valid
70% - 65%	Cukup Valid
<55%	Kurang Valid

Jika hasil presentase nilai yang didapatkan dari para pakar sudah memenuhi kualifikasi atau teruji kelayakanya, maka peneliti dapat melanjutkan tahapan terakhir yaitu memasuki tahapan pengevaluasian.

Evaluasi (*evaluation*)

Pada tahap evaluasi (*evaluation*) penilaian media secara mendalam bertujuan untuk melihat efektifitas media yang telah dirancang dan di uji kelayakanya. Adapun kurangnya akan menjadi masukan dari para ahli dan diadakan perbaikan yang lebih perinci. Sehingga video pembelajaran animasi gejala alam semesta anak usia dini dapat dimanfaatkan pada masyarakat sekitar dengan hasil yang maksimal.

Data, Intrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Penggunaan Teknik non tes sebagai pengumpulan data pada penelitian saat ini. Teknik non test yang dimanfaatkan berupa angket dan akan diisi oleh guru dan orang tua siswa.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis statistik deskriptif dalam bentuk deskriptif presentase juga akan dipergunakan sebagai teknik analisis pada penelitian ini.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengembangkan sebuah produk berupa media video pembelajaran animasi dengan bertujuan untuk membantu guru dalam penyampaian materi tentang gejala-gejala alam semesta di RA Darussalam

Cipayung Jakarta timur. Pengembangan media video pembelajaran animasi ini juga dapat digunakan ketika anak belajar dari rumah karena mudah di akses oleh orang tua. Pengembangan media tersebut dilaksanakan dengan prosedur model pengembangan ADDIE, adapun proses pembangan media video pembelajaran animasi gejala alam semesta adalah sebagai berikut:

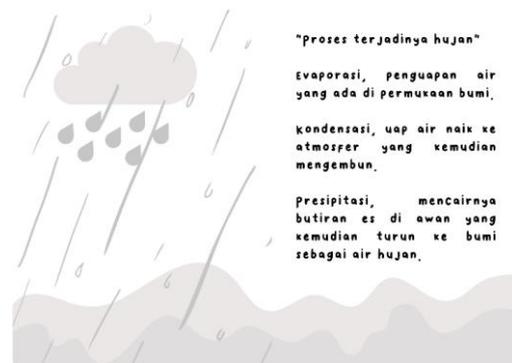
Analisis (analysis)

Tahapan analisis diawali dengan dilakukanya observasi oleh peneliti. Observasi bertujuan untuk mendapatkan informasi di daerah setempat. Informasi diperoleh melalui observasi di RA Darussalam Cipayung Jakarta timur. Hasil observasi digunakan peneliti untuk mengetahui kondisi di masyarakat sekitar. Sekolah tersebut membutuhkan suatu media yang dapat digunakan guru sebagai bahan ajar ataupun alat bantu pada saat kegiatan pembelajaran khususnya untuk pembelajaran tentang gejala alam semesta. Dari hasil analisis yang telah dilaksanakan oleh peneliti maka dilanjutkan dengan pengembangan media berupa video pembelajaran animasi gejala alam semesta untuk anak usia dini di RA Darussalam Cipayung Jakarta timur.

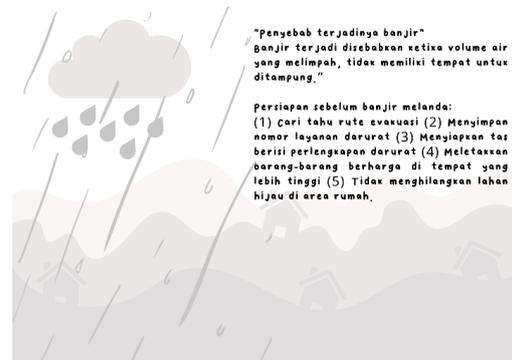
Desain (design)

Pada tahap desain, peneliti mulai mengumpulkan materi terkait gejala-gejala alam semesta untuk anak usia dini antara lain proses terjadinya siang & malam, proses terjadinya hujan, penyebab terjadinya bencana banjir dan proses terjadi pelangi. Dilanjutkan membuat teks narasi untuk pengisi suara di dalam video pembelajaran. Setelah materi dan narasi selesai di buat, peneliti melanjutkan dengan pembuatan storyboard untuk menggambarkan ide yang telah disusun dalam bentuk gambaran abstrak animasi di dalam video pembelajaran. Berikut gambaran skenario atau storyboard dari video pembelajaran gejala alam semesta anak usia dini.

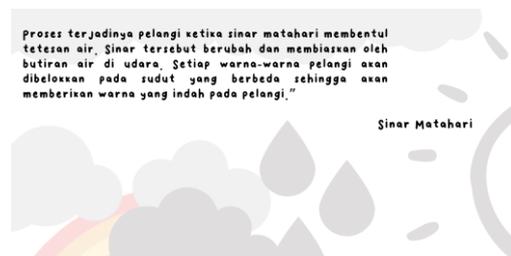
Gambar 1. Storyboard Proses Terjadinya Siang & Malam



Gambar 2. Storyboard Proses Terjadinya Hujan



Gambar 3. Storyboard Penyebab Terjadinya Bencana Banjir



Gambar 4. Storyboard Proses Terjadinya Pelangi.

Pengembangan (*development*)

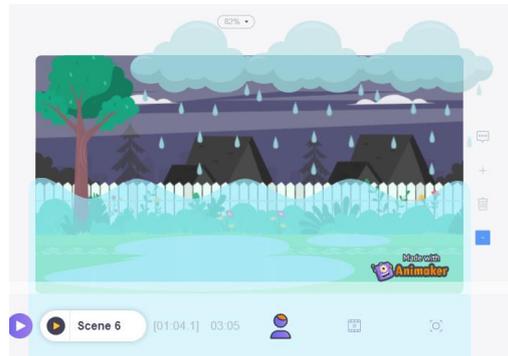
Tahapan ketiga yakni Proses pengembangan produk, setelah selesai membuat gambaran berupa teks narasi peneliti melanjutkan ke proses pembuatan animasi video untuk menerjemahkan *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya. Proses pembuatan animasi video dilakukan dengan berbantuan aplikasi *Animaker*. Pembuatan animasi video diawali dengan memasukkan kebutuhan tampilan antara lain pemilihan *background* yang sesuai dengan subtema pada setiap video, memasukkan teks penjelasan video, pemilihan karakter kartun yang akan menjelaskan isi materi di dalam video pembelajaran, dan menjalankan *icon-icon* agar bergerak menjadi animasi. Setelah itu, memasukkan kebutuhan audio antara lain menentukan musik, *sound effects*, dan memasukkan pengisi suara ke dalam rancangan video pembelajaran. Proses yang terakhir yaitu *export* video dan di *upload* ke *YouTube*. Berikut tampilan video pembelajaran dari setiap sub tema.



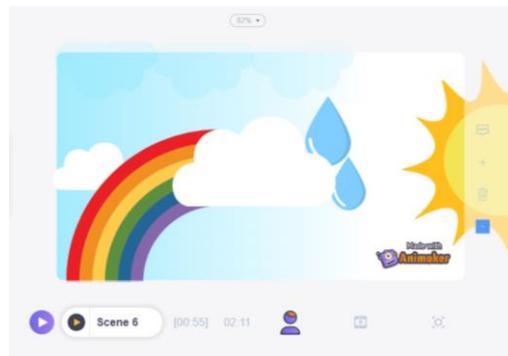
Gambar 5. Tampilan Video Proses Terjadinya Siang & Malam



Gambar 6. Tampilan Video Proses Terjadinya Hujan



Gambar 7. Tampilan Video Penyebab Terjadinya Bencana Banjir



Gambar 8. Tampilan Video Proses Terjadinya Pelangi

Implementasi (*implementation*)

Tahapan selanjutnya adalah implementasi peneliti yaitu Pengujian produk oleh para pakar dari ahli materi kepaudan, ahli media teknologi, ahli tata bahasa, guru RA Darussalam Cipayung Jakarta timur, dan orang tua siswa dari kelompok B. Diperoleh hasil pengujian dapat dijelaskan pada tabel hasil uji kelayakan media pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Uji Kelayakan Media Pembelajaran

Responden	Presentase	Keterangan
Ahli Media	90%	Sangat Valid
Ahli Materi	88%	Sangat Valid
Ahli Bahasa	79%	Valid
Guru RA Darussalam	91%	Sangat Valid
Orang tua Kelompok B	86%	Sangat Valid

Hasil yang diperoleh dari pengujian produk yang divalidasi oleh ahli media terkait efektifitas dan bentuk tampilan secara keseluruhan dalam video pembelajaran. Maka diperoleh presentase sebesar 90% dengan demikian dapat dinyatakan video pembelajaran sangat valid dimanfaatkan sebagai media teknologi di satuan PAUD. Hasil pengujian produk kedua divalidasi oleh ahli materi kepaudan terkait konsistensi materi pembelajaran yang ditampilkan dalam video pembelajaran, kebermanfaatan media bagi anak usia dini, serta dalam pelaksanaan kegiatan pendidikan. Maka diperoleh presentase sebesar 88% dengan keterangan sangat valid untuk dimanfaatkan di satuan PAUD sebagai media pendukung saat pembelajaran. Hasil pengujian produk ketiga divalidasi oleh ahli bahasa dengan menilai dari kesesuaian tata bahasa yang dipergunakan dalam video pembelajaran yang dapat mempermudah anak, serta tata bahasa dan ejaan yang digunakan PUEBI. Maka diperoleh presentase sebesar 79% yang dapat di nyatakan valid dimanfaatkan di satuan PAUD sebagai media pendukung saat pembelajaran.

Pengujian produk dilakukan dengan kuesioner yang disusun oleh peneliti. Perolehan hasil uji coba dilaksanakan oleh para pendidik RA Darussalam Cipayung Jakarta timur. Video pembelajaran dinilai dan dilihat dari kesesuaian materi dan isi konten yang disampaikan dalam video dengan menyesuaikan sub tema di sekolah, penggunaan media pembelajaran mudah dan praktis jika di manfaatkan pada kegiatan pembelajaran. Maka diperoleh presentase sebesar 91% dengan mendapatkan keterangan sangat valid digunakan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung di sekolah. Pengujian produk yang terakhir dilaksanakan oleh orang tua wali murid kelompon B RA Darusslaam Cipayung

Jakarta timur. Pegujian dilihat dari penyajian video pembelajaran dapat menarik perhatian anak, isi konten dan materi mudah dimengerti anak sehingga menambah wawasan anak terkait gejala alam semesta dengan baik, dan efektifitas penggunaan media ketika digunakan pada saat dirumah. Maka diperoleh presentase sebesar 86% maka mendapatkan keterangan sangat valid dimanfaatkan sebagai media pendukung pada pembelajaran anak usia dini. Berikut dokumentasi uji coba siswa RA Darussalam Cipayung Jakarta timur.



Gambar 9. Dokumentasi uji coba siswa RA Darussalam

Penggunaan media video pembelajaran animasi tentang gejala alam semesta ini sangat praktis sehingga memudahkan guru sebagai bahan ajar di sekolah dan juga orang tua ketika anak belajar dari rumah. Materi yang tersaji mudah dipahami anak karena di kemas dengan menarik sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan baik, salah satunya pada aspek kognitif. Selaras dengan itu pada penelitian (Haryani & Sari, 2021) bahwa Penerapan pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan media video pembelajaran guna mengefektifkan ranah kognitif anak 4-5 tahun dapat dinyatakan terlaksana dengan efektif. Selain itu, penggunaan video pembelajaran animasi ini dapat mengembangkan aspek nilai agama & moral siswa. Dalam video pembelajaran animasi ini di rancang agar dapat memasukkan nilai agama & moral untuk anak, diantaranya yaitu menyampaikan pesan video pembelajaran dengan ayat-ayat Al-Qur'an dan menunjukkan kekuasaan Allah sang maha Pencipta. Dalam penelitian (Margaretha & Pura, 2019) menyimpulkan bahwa Peningkatan nilai-nilai moral dan agama siswa dapat efektif diantaranya dengan pemanfataan media audio-visual. Media audio-visual dikemas dengan baik sehingga siswa tidak mudah jenuh dan

mereka bisa berperan dan terlibat secara langsung. Sehingga pencapaian nilai agama & moral yang tersaji di dalam video interaktif dapat dipahami dengan baik. Maka dari itu perkembangan pada aspek nilai agama & moral murid mampu berkembang dengan optimal.

Evaluasi (*evaluation*)

Tahapan evaluasi merupakan tahap pengevaluasian media video pembelajaran animasi gejala alam semesta untuk anak usia dini, tahap ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas produk yang telah divalidasi. Adapun kekurangan yang terdapat pada produk yang menjadi masukan dari para ahli akan diadakan perbaikan yang lebih perinci. Sehingga video pembelajaran animasi gejala alam semesta anak usia dini dapat dimanfaatkan pada masyarakat sekitar dengan hasil yang maksimal. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan video pembelajaran animasi gejala alam semesta ini dapat dinyatakan layak. Adapun beberapa masukan dari hasil pengisian kuesioner dari orang tua yaitu agar lebih diperbanyak video pembelajaran dengan tema-tema yang lainnya, agar mempermudah orang tua untuk turut membantu membimbing anak belajar di rumah. Berikut gambar masukan orang tua untuk video pembelajaran animasi.



Gambar 10. Masukan orang tua untuk media video pembelajaran

Hasil analisis validitas dan uji percobaan menunjukkan bahwa media video pembelajaran dapat dinyatakan kelayakannya untuk digunakan sebagai media pendukung dan bahan ajar tentang gejala-gejala alam semesta di satuan paud. Searah dengan itu, pada penelitian dan pengembangan yang dilaksanakan oleh (Rusdawati & Eliza, 2022) didapati keterangan dan dinyatakan

kekelayakan,kepraktisan dan efektifitasnya pada pengembangan yang berupa video pembelajaran terkait literasi sains untuk tema alam semesta yang dapat dipergunakan anak untuk membantu kegiatan belajar di rumah. Selain itu pada penelitian (Jamilah et al., 2021) menyatakan bahwa pengembangan video pembelajaran yang dihasilkan mendapatkan katagori sangat baik dan bisa digunakan sebagai panduan mengembangkan pembelajaran daring berbasis sentra. Di tambah dengan penelitian yang dilakukan oleh (Valentina & Sujana, 2021) bahwa video pembelajaran animasi berbasis *Role Playing* dinyatakan valid dan dapat dipergunakan untuk kegiatan pembelajaran. Selain itu media video pembelajaran mampu mengalihkan ketertarikan anak ketika pembelajaran berlangsung dari rumah, Pembelajaran yang terangkai juga sangat mengasyikkan bagi anak sehingga munculnya ambisi belajar dan mampu membuat anak fokus pada saat pembelajaran, dan tercapainya tujuan pembelajaran. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa mengembangkan media berupa video pembelajaran animasi dapat mengenalkan proses terjadinya gejala-gejala alam semesta yang biasa anak temui serta dapat menanamkan nilai agama bahwa menunjukkan kekuasaan Allah sang maha Pencipta.

SIMPULAN

Pelaksanaan penelitian dan pengembangan selesai diimpelemntasikan, maka mendapatkan kesimpulan bahwa media yang berupa video pembelajaran animasi gejala alam semesta dapat dinyatakan sangat valid dipergunakan sebagai bahan ajar ataupun media pembelajaran berbasis teknologi untuk siswa di satuan PAUD. Hasil pengujian divaliditas para pakar dengan memperoleh rata-rata sebesar 86% yakni mendapatkan keterangan sangat valid. Dan perolehan uji coba yang dilaksanakan pendidik dan orang tua wali murid kelompok B RA Darusslaam Cipayung Jakarta timur memperoleh rata-rata sebesar 89% maka dapat dinyatakan sangat valid. Maka hasil akhir bahwa media berupa video pembelajaran animasi gejala alam semesta anak usia dini dapat dinyakatakan

kelayakannya untuk diaplikasikan di satuan PAUD.

Penelitian dan pengembangan media video pembelajaran animasi dapat dinyatakan keberhasilannya yang dilihat dari kevalidan dan kelayakan yang di peroleh dari hasil validasi ahli dan pengujian produk. Pemanfaatan video pembelajaran animasi memberikan dampak yang positif, selain mudah digunakan sebagai media dan bahan ajar di sekolah, video pembelajaran juga mudah diakses dimanapun terutama pada saat anak belajar dari rumah. Kebermanfaatan media video pembelajaran ini juga dapat dirasakan oleh guru dan orang tua. Adapun saran yang dapat disampaikan khususnya bagi pendidik PAUD untuk bisa memanfaatkan teknologi sebaik mungkin untuk membantu keberlangsungan pembelajaran di sekolah agar lebih efektif dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, D., Gustiana, E., Pendidikan, P., & Usia, A. (2019). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO SMART HAFIZ TERHADAP KETERAMPIAN BICARA ANAK. *Jurnal Pelita PAUD*, 139–149.
- Ariani, N. K., Widiana, I. W., & ... (2021). Media Video Animasi untuk Meningkatkan Listening Skill Anak Usia Dini. ... *Anak Usia Dini Undiksha*. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJP AUD/article/view/35690>
- Fahira, A., Kusumawardani, R., & Khosiah, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran di Youtube dan Aplikasi Edukasi pada Smartphone dalam Pembelajaran Jarak Jauh pada Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 4.
- Firmantoro, K., Anton, A., & Nainggolan, E. R. (2016). Animasi Interaktif Firmantoro, K., Anton, A., & Nainggolan, E. R. (2016). Animasi Interaktif Pengenalan Hewan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *None*, 13(2), 14–22. <https://doi.org/10.33480/techno.v13i2.202>
- Pengenalan Hewan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *None*, 13(2), 14–22. <https://doi.org/10.33480/techno.v13i2.202>
- Haerudin, D. A. (2017). MEDIA PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF UNTUK ANAK UPAYA MENYIAPKAN
- PONDASI ANAK YANG BERKARAKTER. *Jurnal Pelita PAUD*.
- Haryani, S., & Sari, V. M. (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.
- Herwati, Y. (2019). Pengaruh Permainan Ludo Bergambar Terhadap Kecerdasan Naturalis Anak di Taman Kanak-kanak Tunas Bangsa Bukittinggi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Dini*, 4(1), 428. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.358>
- Jamilah, N., Sofyan, H., & Muazzomi, N. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Daring Pada Era Covid-19 Berbasis Sentra Persiapan Development of Online Learning Video in the Covid-19 Era Based on the Preparation Center. *Jurnal PAUD Emas*, 1(1), 1–9.
- Margaretha, L., & Pura, D. N. (2019). Pengembangan Model Media Audio-Visual untuk Meningkatkan Nilai-Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini Kota Bengkulu. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2(2), 167. <https://doi.org/10.24014/kjiece.v2i2.9060>
- Marsilia, I. D., & Fitri, D. M. (2020). Efektifitas Penggunaan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Pengetahuan Anak Paud tentang Kekerasan Seksual di Kec. Batu Ampar Kota Batam Provinsi Kepulauan Riau (Studi Kasus Penelitian Kualitatif). *Jurnal Akademika Baiturrahim Jambi*, 9(2), 252. <https://doi.org/10.36565/jab.v9i2.233>
- Pramana, C. (2020). Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Dimasa Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 2(2), 116–124. <https://doi.org/10.35473/ijec.v2i2.557>
- Pratiwi, S. I., & Wahyudi, W. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Website untuk Peserta Didik di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 333–340.
- Primayana, K. H., Dewi, P. Y. A., & Gunawan, G. D. (2020). Pengaruh Project Based Outdoor Learning Activity Menggunakan Media Audiovisual Terhadap Perilaku. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 135–146.
- Putri, A. A. A. D. (2019). Penerapan Metode Bercerita Menggunakan Media Audio-Visual

- untuk Meningkatkan Pemahaman Anak Usia Dini Mengenai Bencana Alam. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 7(3), 246–250.
- Rahmawati, E., Fauziah, D. N., & Syafrida, R. (2022). Penggunaan Media Video untuk Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini di Masa Pandemi. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 4.
- Rusdawati, R., & Eliza, D. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Literasi Sains Anak Usia Dini 5-6 Tahun untuk Belajar dari Rumah. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3648–3658. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1750>
- Sugiharti, E. W., Hibana, H., & Surahman, S. (2021). ANALIS MODEL PEMBELAJARAN KLASIKAL TERHADAP MINAT BELAJAR ANAK USIA DINI DI RA DARUSSA'ADAH TULUNGAGUNG. *Pedagogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran Fakultas Tarbiyah Universitas Muhammadiyah Aceh*, 8(2, Oktober), 197–208.
- Valentina, N. P. D., & Sujana, I. W. (2021). Video Pembelajaran Animasi Berbasis Role Playing Tema Profesi pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 231. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35640>
- Watini, S. (2022). Problematika Pembelajaran Daring berbasis Teknologi Informasi pada PAUD di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5564–5574. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3161>
- Wulandari, H., & Purwanta, E. (2020). Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak selama Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 452. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.626>