

**PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL
“AKU CINTA SEMARANG” UNTUK
MENGENALKAN BUDAYA KOTA
SEMARANG PADA ANAK USIA DINI
KELOMPOK B TK PGRI 88 NGALIYAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Oleh:
Syadzsa Fathna Rachman
NIM: 2003106070

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG
2024**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Syadzsa Fathna Rachman
NIM : 2003106070
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL
“AKU CINTA SEMARANG” UNTUK MENGENALKAN BUDAYA KOTA SEMARANG
PADA ANAK USIA DINI KELOMPOK B TK PGRI 88 NGALIYAN**

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 17 September 2024

Pembuat pernyataan,


Syadzsa Fathna Rachman
NIM: 2003106070



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Prof. Dr. Hamka (Kampus II) Ngaliyan Semarang
Telp 024-7601295 Fax. 024-7615387

PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini:

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Digital
"Aku Cinta Semarang" Untuk Mengenalkan Budaya Kota
Semarang Pada Anak Usia Dini Kelompok B TK PGRI 88
Ngaliyan

Penulis : Syadzsa Fathna Rachman

NIM : 2003106070

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Telah diujikan dalam sidang *Munaqasyah* oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Semarang, 30 September 2024

DEWAN PENGUJI

Ketua/Penguji I,

Sekretaris/Penguji II,

Dr. Sofa Muthohar, M.Ag.
NIP: 197507052005011001

Drs. H. Muslam, M.Ag.
NIP: 1966070520005011001

Penguji III,

Penguji IV,

Dr. Agus Khunaifi, M.Ag.
NIP: 197602262005011004

Lilif Muallifatul K. F., M.Pd.I.
NIP: 198812152023212039

Dosen Pembimbing,

H. Mursid, M.Ag
NIP. 196703052001121001

NOTA DINAS

Semarang, 17 September 2024

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Walisongo
Di Semarang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Digital “Aku Cinta Semarang” Untuk Mengenalkan Budaya Kota Semarang Pada Anak Usia Dini Kelompok B TK PGRI 88 Ngaliyan**
Nama : Syadzsa Fathna Rachman
NIM : 2003106070
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Program Studi : S1

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diujikan dalam sidang *Munaqosyah*.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



H. Mursid, M.Ag
NIP: 19670305200112 1 001

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'alamiin, puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk sampai pada tahap kehidupan saat ini, sebuah perjalanan hidup yang sangat berharga.

1. Terkhusus untuk kedua orang tua saya, terimakasih banyak telah menjadi support system yang selalu ada, memberikan semangat, motivasi, support dalam bentuk apapun. Sampai saya bisa berada ditahap ini, menjalani kehidupan yang sangat indah dengan berbagai hal yang telah dilalui didalamnya.
2. Terimakasih untuk adik saya yang selalu menemani dan memberikan semangat.
3. Terimakasih untuk saudara-saudara dan keluarga besar yang sudah memberikan support dan mengisi perjalanan hidupku dengan baik.
4. Untuk dosen pembimbing saya, Bapak H. Mursid, M. Ag, terimakasih banyak karena telah membimbing saya, mengarahkan serta memberikan kemudahan dalam proses ini, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
5. Untuk dosen ahli materi, ahli media serta seluruh dosen PIAUD FITK UIN Walisongo Semarang, terimakasih

untuk ilmu yang selama ini diberikan, terimakasih telah banyak membantu dalam proses studi saya.

6. Untuk kepala sekolah, guru, dan seluruh keluarga TK PGRI 88 Ngaliyan, terimakasih telah banyak membantu dalam proses penelitian yang saya lakukan, bersedia meluangkan waktu serta berbagi informasi dan kebutuhan dalam penelitian ini.
7. Untuk teman-teman PIAUD angkatan 2020, terimakasih telah membersamai perjalanan saya, menjadi teman, sahabat dan saudara yang menyenangkan.
8. Untuk teman-teman KKN MIT 16 Posko 92 di Desa Bumiayu Weleri, terimakasih juga karena untuk berbagai pengalaman yang dilewati bersama, telah mengisi perjalanan hidup saya dengan kisah yang menyenangkan.
9. Untuk pihak-pihak lain yang sudah membantu, mendukung serta menjadi bagian dalam perjalanan yang berharga ini, terimakasih banyak.

ABSTRAK

Judul : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL “AKU CINTA SEMARANG” UNTUK MENGENALKAN BUDAYA KOTA SEMARANG PADA ANAK USIA DINI KELOMPOK B TK PGRI 88 NGALIYAN**

Penulis : Syadzsa Fathna Rachman

NIM : 2003106070

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media Pembelajaran yang inovatif dan berbasis digital yaitu Video Animasi. Produk ini dirancang untuk mengenalkan Budaya Kota Semarang kepada Anak Usia Dini melalui media yang menarik serta mengikuti perkembangan teknologi di zaman modern ini. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu 1. Bagaimana Proses Pengembangan Media Pembelajaran Digital Video Animasi untuk mengenalkan budaya Kota Semarang kepada anak usia dini? 2. Bagaimana Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Digital Video Animasi untuk mengenalkan budaya Kota Semarang kepada anak usia dini?

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* atau R&D dengan model ADDIE yang terdiri dari tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji kelayakan dan keefektifan produk tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, memperoleh hasil: 1. Dalam proses pengembangan media video animasi ini memperoleh hasil skor penilaian oleh validator ahli media sebesar 88% dan skor penilaian oleh ahli materi sebesar 87,4 %, keduanya memperoleh kategori “sangat baik” sehingga dapat diuji cobakan di lapangan. 2. Hasil pengembangan media video animasi berdasarkan uji

coba di lapangan, memperoleh nilai hasil uji coba pre-test sebesar 7,75 dan hasil uji coba post-test sebesar 15,25, sehingga terdapat peningkatan nilai sebesar 7,5 poin, hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan pada diri anak dalam proses pembelajaran, diantaranya: anak mampu mengingat informasi yang disampaikan melalui video animasi, anak tertarik dan antusias dengan media yang disajikan, anak dapat berinteraksi dan melakukan tanya jawab terkait materi yang disampaikan serta anak dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan tertib. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi ini layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran mengenalkan budaya Kota Semarang pada Anak Usia Dini.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Digital, Video Animasi, Anak usia dini, Budaya Kota Semarang*

TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi huruf-huruf Arab Latin dalam skripsi ini berpedoman pada SKB Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 158/1987 dan Nomor: 0543b/U/1987. Penyimpangan penulisan kata sandang [al-] disengaja secara konsisten supaya sesuai teks Arabnya.

ا	a	ط	ṭ
ب	b	ظ	ẓ
ت	t	ع	‘
ث	ṡ	غ	g
ج	J	ف	f
ح	ḥ	ق	q
خ	kh	ك	k
د	d	ل	l
ذ	ẓ	م	m
ر	r	ن	n
ز	z	و	w
س	s	ه	h
ش	sy	ء	’
ص	ṡ	ي	y
ض	ḍ		

Bacaan Madd:

ā = a panjang

i = i panjang

ū = u panjang

Bacaan Diftong:

Au = أَوْ

Ai = أَيْ

Iy = إِي

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'aalamiin, segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyusun serta menyelesaikan penulisan skripsi berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Digital (Aku Cinta Semarang) Untuk Mengenalkan Budaya Kota Semarang Pada Anak Usia Dini Kelompok B TK PGRI 88 Ngaliyan”** dengan lancar dan hasil yang baik. Sholawat serta salam tak lupa senantiasa tercurahkan kepada Rasulullah, Nabi Muhammad SAW., yang selalu kita nantikan syafaatnya kelak. Beserta para keluarga, sahabat, dan para pengikutnya yang senantiasa istiqomah dalam sunnahnya hingga akhir zaman.

Skripsi ini disusun guna memenuhi dan melengkapi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari partisipasi berbagai pihak yang selalu mendukung, membimbing, memberikan motivasi, nasihat, kritik serta saran dan bantuan yang sangat berharga. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Nizar, M.Ag. Selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Walisongo Semarang,
2. Prof. Dr. Fatah Syukur, M.Ag. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang,
3. Dr. Sofa Muthohar, M.Ag selaku Ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, dan Bapak Arsan Shanie, M.Pd. selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Walisongo Semarang,
4. Bapak H. Mursid, M.Ag selaku Dosen Pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan pengarahan, bimbingan, motivasi serta petunjuk kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi dengan baik,
5. Ibu Naila Fikrina Afrih Lia, M.Pd, Ibu Rista Sundari, M.Pd, Ibu Umul Farikhah, S.Pd dan Ibu Sri Hariyanti, S.Pd, selaku ahli media dan ahli materi yang telah memberikan kritik dan saran sebagai masukan dalam pengembangan media video animasi ini.
6. Segenap dosen pengajar Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Walisongo Semarang yang telah memberikan ilmu, pengalaman serta motivasi kepada penulis selama masa perkuliahan. Serta seluruh karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN

Walisongo Semarang yang telah banyak memberikan dukungan dan bantuan kepada penulis,

7. Kepala Sekolah dan Guru TK PGRI 88 Ngaliyan, serta keluarga besar TK PGRI 88 Ngaliyan yang telah mengizinkan dan bersedia meluangkan waktu untuk membantu kelancaran penelitian ini,
8. Ayah, Ibu, Adik serta keluarga (Syadzsa Fathna Rachman) tercinta atas do'a, dukungan, motivasi serta semangat yang diberikan selama ini. Semoga Allah senantiasa melimpahkan rahmat dan ridho-Nya kepada kalian,
9. Teman-teman PIAUD angkatan 2020 yang selalu memberi semangat dan bantuan serta menjadi teman belajar bahkan keluarga yang baik dan menyenangkan selama perkuliahan,
10. Kepada semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan, bantuan, support baik secara moral maupun materi demi terselesaikannya skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kesalahan dalam penyusunan skripsi ini, maka dari itu penulis menerima dengan senang hati kritik dan saran yang membangun guna mendapatkan hasil yang lebih baik kedepannya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi

penulis, pembaca dan perkembangan ilmu pengetahuan
serta mendapat ridho Allah SWT. Aamiin Ya Rabbal
'Aalamiin.

Semarang, 23 September 2024

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Syadzsa Fathna Rachman', written in a cursive style.

Syadzsa Fathna Rachman

NIM. 2003106070

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN.....	iii
NOTA PEMBIMBING	iv
PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vii
TRANSLITERASI	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	11
D. Spesifikasi Produk.....	13
E. Asumsi Pengembangan	15
BAB II : MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL, MENGENALKAN BUDAYA KOTA SEMARANG PADA ANAK USIA DINI	
A. Deskripsi Teori	
1. Media Pembelajaran Berbasis Digital	
a. Media Pembelajaran.....	17

b. Manfaat Media Pembelajaran	21
c. Fungsi Media Pembelajaran	22
d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran ..	23
e. Media Pembelajaran Digital	26
f. Video Animasi	28
2. Mengenalkan Budaya Kota Semarang Pada Anak Usia Dini	
a. Pengertian Budaya, Kebudayaan .	31
b. Deskripsi Umum Kota Semarang	35
c. Budaya Kota Semarang	37
d. Upaya Mengenalkan Budaya Kota Semarang pada AUD	40
B. Kajian Pustaka Relevan	43
C. Kerangka Berpikir	47

BAB III : METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan	50
B. Prosedur Pengembangan	54
C. Subjek Penelitian	57
D. Teknik Pengumpulan Data	58
E. Teknik Analisis Data	68

BAB IV : DESKRIPSI DAN ANALISA DATA

A. Deskripsi Tempat Penelitian	72
B. Deskripsi Prototipe Produk	80
C. Uji Coba Produk	104
D. Analisis Data	113

BAB V : PENUTUP

A. Kesimpulan	120
B. Saran	123
C. Kata Penutup	124

DAFTAR PUSTAKA	125
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	128

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Klasifikasi Media Menurut Anderson.....	25
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Media	60
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi	62
Tabel 3.3 Rubrik Penilaian Anak	65
Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Anak	68
Tabel 3.5 Skala Persentase menurut Arikunto	71
Tabel 4.1 Profil Tempat Penelitian.....	72
Tabel 4.2 Data Pendidik dan Tendik Lembaga.....	77
Tabel 4.3 Data Peserta Didik Lembaga	78
Tabel 4.4 Data Sarana Prasarana Lembaga	78
Tabel 4.5 Daftar Nama Validator Video Animasi	85
Tabel 4.6 Hasil Penilaian Ahli Materi 1	87
Tabel 4.7 Hasil Penilaian Ahli Materi 2	89
Tabel 4.8 Skala Persentase	93
Tabel 4.9 Hasil Penilaian Ahli Media 1.....	94
Tabel 4.10 Hasil Penilaian Ahli Media 2.....	95
Tabel 4.11 Skala Persentase	97
Tabel 4.12 Rubrik Penilaian Anak	105
Tabel 4.13 Hasil Uji Coba <i>Pre-Test</i>	108

Tabel 4.14 Hasil Uji Coba <i>Post-Test</i>	111
Tabel 4.15 Skala Persentase	114
Tabel 4.16 Peningkatan Nilai <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	118

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir	49
Gambar 3.1 Model Pengembang ADDIE	54
Gambar 4.1 Struktur Organisasi Lembaga	77
Gambar 4.2 Denah Lembaga.....	79
Gambar 4.3 Storyboard Video Animasi	82
Gambar 4.4 Asset Gambar Animasi	83
Gambar 4.5 Proses Pembuatan Video	83
Gambar 4.6 Pemberian Background Musik.....	84
Gambar 4.7 Pemberian Keterangan Sub Pembahasan	99
Gambar 4.8 Pemberian Keterangan/Teks Singkat	99
Gambar 4.9 Perbaikan Karakter Acha	100
Gambar 4.10 Perubahan Warna Pakaian Kebaya	101
Gambar 4.11 Penambahan Contoh Dialek/Imbuhan.....	101
Gambar 4.12 Penayangan Video Animasi.....	110

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Angket Validasi Ahli Media dan Materi

Lampiran 2 : Dokumentasi Kegiatan Uji Coba

Lampiran 3 : Surat Penelitian

Lampiran 4 : Surat Penelitian dari Lembaga

Lampiran 5 : Surat Penunjuk Pembimbing

Lampiran 6 : Daftar Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia 0 hingga 6 tahun. Usia ini merupakan periode emas (Golden Age) bagi anak yang hadir hanya satu kali dalam siklus hidup manusia. Periode emas ini tidak akan terulang kembali, sehingga keberadaannya tidak boleh disia-siakan dan harus dimanfaatkan semaksimal mungkin. Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, masa ini adalah masa yang peka bagi anak untuk menerima berbagai upaya pengembangan seluruh potensi yang ada. Anak Usia Dini memiliki kemampuan dan bakat yang luar biasa, sehingga apabila potensi yang mereka miliki diberikan stimulasi yang tepat maka anak tersebut akan menjadi seorang pribadi yang luar biasa pula.

Pada masa ini seorang anak akan menerima berbagai stimulasi, informasi, dan pengetahuan yang beragam. Anak berpotensi untuk menerima, menyerap serta mempelajari berbagai informasi dengan mudah. Proses interaksi anak dengan orang tua, anggota

keluarga, lingkungan sekolah hingga lingkungan sosial anak menjadi wadah bagi tumbuh kembang anak.¹ Oleh karena itu diperlukan upaya pembinaan yang dapat memfasilitasi tumbuh kembang anak secara optimal melalui kegiatan pembelajaran dan pendidikan yang baik sesuai dengan usia dan kebutuhan anak. Upaya pembinaan tersebut dapat dilakukan melalui pendidikan keluarga di rumah yang diberikan oleh orang tua atau anggota keluarga lain maupun pendidikan di sekolah oleh guru atau pendidik. Penyelenggaraan pendidikan bagi anak usia dini ini bertujuan untuk memberi fasilitas kepada anak untuk dapat tumbuh dan berkembang secara menyeluruh. Fasilitas yang dimaksud yaitu berupa pengawasan, pendampingan, pembinaan dan pengelolaan agar seluruh aspek perkembangan serta potensi yang anak miliki dapat berkembang dengan optimal.²

Terkait dengan pendidikan yang diberikan pada anak usia dini, berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, menjelaskan bahwa “Pendidikan Anak

¹ Jusrin Efendi Pohan, *Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Konsep dan Pengembangan*, (Depok: PT. Rajagrafindo Persada, 2020), hlm. 1.

² Deni Damayanti, *Senang dan Bahagia Menjadi Guru PAUD*, (Yogyakarta: Araska, 2018), hlm. 38.

Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan lebih lanjut”.³ Adapun menurut Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 Pasal 1 tentang Kurikulum 2013, “Pendidikan Anak Usia Dini merupakan jenjang pendidikan dasar sebagai suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun. Dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.⁴

Berdasarkan penjelasan tersebut diharapkan adanya kerjasama antara orang tua dengan pendidik pada lembaga PAUD untuk saling mendukung dalam upaya meningkatkan tumbuh kembang anak pada seluruh aspek perkembangan yang mereka miliki. Pemberian stimulasi dalam meningkatkan tumbuh

³ Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, *Sistem Pendidikan Nasional*, Pasal 1.

⁴ Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014, *Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*, Pasal 1.

kembang anak dapat dilakukan dengan menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak baik pada aspek kognitif, bahasa, sosial-emosional, fisik motorik, seni, serta nilai agama atau religius. Seluruh aspek tersebut harus dikembangkan secara serempak, sehingga anak diharapkan memiliki kesiapan untuk menghadapi lingkungannya serta dapat mengikuti pendidikan ke jenjang selanjutnya dengan baik.

Dalam proses pembelajaran disekolah, sebagai pendidik diharapkan dapat menyajikan kegiatan pembelajaran yang menarik, kreatif, inovatif dan menyenangkan bagi anak, sehingga berbagai informasi yang akan diberikan kepada anak dapat diterima serta terserap dengan optimal. Oleh karena itu para pendidik harus terus membekali diri serta mengembangkan kemampuannya dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang dapat menarik minat anak. Inovasi dan kreativitas pendidik dalam kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan mengembangkan strategi pembelajaran, model pembelajaran, metode pembelajaran, ragam kegiatan main hingga mengembangkan media pembelajaran yang akan disajikan kepada anak.

Salah satu inovasi pendidik dalam kegiatan pembelajaran yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran. Dengan mengembangkan media pembelajaran, maka anak akan memperoleh pengalaman belajar yang bervariasi dan tidak monoton. Salah satu upaya mengembangkan media pembelajaran yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis digital dan teknologi. Mengingat zaman yang terus mengalami kemajuan pada bidang teknologi, maka proses pembelajaran pada anak usia dini pun pastinya harus mengikuti perkembangan yang ada. Pada masa ini proses pembelajaran diupayakan untuk mengikuti perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) agar mampu menghadirkan suasana pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakter siswa masa kini.⁵ Sehingga media pembelajaran yang disajikan haruslah memiliki kualitas yang baik serta dapat memotivasi peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Pengembangan media pembelajaran berbasis digital dan teknologi salah satunya yaitu dengan

⁵ Putu Jerry Radita Ponza, dkk., “Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar”. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, (Vol. 6, No. 1, 2018), hlm. 10.

mengembangkan media pembelajaran berupa Video Animasi. Video adalah salah satu media audio visual yang dapat digunakan sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan suatu informasi ataupun sebagai sarana hiburan. Sedangkan Animasi dikenal juga dengan istilah motion picture atau gambar bergerak, karena dalam proses pembuatannya menggunakan gambar yang semula diam kemudian dimanipulasi sedemikian rupa sehingga menciptakan pergerakan.⁶ Media pembelajaran video animasi merupakan media pembelajaran yang menggunakan dua unsur yaitu audio (suara) dan visual (gambar), adapun visual yang disajikan yaitu dalam bentuk sekumpulan gambar yang diatur untuk menimbulkan suatu pergerakan.

Proses pembelajaran menggunakan media video animasi diharapkan akan menarik minat anak selama proses pembelajaran berlangsung serta dapat membantu dalam optimalisasi penyerapan informasi yang akan diterima oleh anak usia dini. Dengan menyajikan visual yang lucu dan menarik maka akan sangat cocok diterapkan untuk anak usia dini serta sesuai dengan imajinasi mereka.

⁶ Dian Miranda, "Pengembangan Video Animasi Berbasis Karakter Cinta Tanah Air untuk Anak Usia Dini", *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan* (Vol. 11, No. 2, 2019), hlm. 15.

Kemajuan IPTEK termasuk salah satu dampak dari globalisasi yang terjadi dimasa kini. Era globalisasi merupakan era keterbukaan dan kebebasan yang terjadi tidak hanya didalam negeri saja tetapi mencakup ranah internasional. Pengaruh globalisasi pada perkembangan serta kemajuan teknologi informasi dan komunikasi memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positifnya dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi dapat mempermudah dan mengurangi hambatan dalam proses interaksi antar individu. Sedangkan dampak negatifnya yaitu masuknya nilai-nilai budaya asing yang tidak sesuai dengan cepat dan mudah bahkan hingga tak terkendali⁷.

Hal tersebut memberikan kekhawatiran jika budaya asing tersebut lama-kelamaan akan mengikis nilai-nilai budaya lokal/tradisional yang sudah kita miliki. Adapun beberapa hal yang termasuk unsur budaya diantaranya: cerita rakyat, lagu daerah, tarian, pakaian, rumah adat, bahasa, seni, adat-istiadat, perayaan, pengetahuan, kebiasaan/perilaku, keterampilan, kerajinan, benda-benda dan lain sebagainya. Termasuk di Kota Semarang, terdapat

⁷ Rinitami Njatrijani, “Kearifan Lokal Dalam Perspektif Budaya Kota Semarang”, *Gema Keadilan Edisi Jurnal*, (Vol. 5, No. 1, tahun 2018), hlm. 22-23.

beragam budaya daerah Kota Semarang diantaranya: makanan khas (lumpia, bandeng presto, wingko babat, dll), warak ngendhok, lagu dan tarian gambang semarang, bahasa/dialek semarangan, tradisi dugdheran, tempat/bangunan bersejarah, dan sebagainya.

Oleh karena itu perlunya upaya untuk terus melestarikan budaya yang ada di Kota Semarang agar terus lestari, berkembang dan tidak luntur. Salah satunya dengan mengenalkan serta menyebarkan budaya tersebut pada masyarakat yang lebih luas, termasuk mengenalkannya kepada anak usia dini. Anak usia dini termasuk dalam elemen masyarakat sehingga sudah semestinya jika budaya yang ada di masyarakat Semarang ini mulai dikenalkan dan diturunkan kepada mereka. Mengenalkan kebudayaan kepada anak haruslah menggunakan cara yang sesuai dengan karakteristik anak, anak merupakan individu yang gemar bermain, mudah mengingat dan meniru terlebih jika melihatnya secara langsung.

Mengenalkan budaya Kota Semarang kepada anak dapat melalui kegiatan bermain ataupun kegiatan lain yang menyenangkan dan menarik. Termasuk menyajikan materi dengan bantuan tampilan video animasi akan sangat menarik bagi anak, anak akan

lebih antusias untuk memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru dibandingkan hanya sekedar mendengarkan cerita saja tanpa visualisasi yang dapat dilihat oleh anak. Dengan melihat visualisasi terkait informasi yang sedang disampaikan, maka anak akan lebih mudah untuk menangkap, mengingat serta menyerap materi yang diajarkan. Sehingga harapannya informasi yang disampaikan kepada anak dapat diterima dan diingat dengan baik.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di TK PGRI 88 Ngaliyan, memperoleh hasil bahwa dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan di lembaga, termasuk masih jarang menggunakan media pembelajaran berupa video terutama video animasi. Hal tersebut dikarenakan dalam pengoperasian penggunaan perangkat teknologi yang masih terbatas, dibutuhkan waktu lebih serta bantuan guru lain untuk mempersiapkan pembelajaran dengan mengoperasikan LDC Proyektor, dibutuhkan waktu lebih untuk mencari apalagi membuat media pembelajaran berbasis digital. Termasuk dalam mengenalkan budaya Kota Semarang pada anak, biasanya dilakukan menggunakan kegiatan konvensional atau ceramah, bercerita, menggunakan buku cerita, alat peraga atau gambar. Dalam

pembelajaran mengenalkan budaya Kota Semarang dirasa masih sangat jarang menggunakan media berbasis digital termasuk video animasi.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, Penulis tertarik untuk melaksanakan penelitian *Research and Development* (R&D) dalam rangka mengembangkan media pembelajaran berbasis digital berupa video animasi untuk mengenalkan budaya Kota Semarang kepada anak usia dini. Maka dalam penelitian ini Penulis mengangkat judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Digital (Aku Cinta Semarang) Untuk Mengenalkan Budaya Kota Semarang Pada Anak Usia Dini Kelompok B TK PGRI 88 Ngaliyan”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dikemukakan, maka beberapa rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Proses Pengembangan Media Pembelajaran Digital Video Animasi untuk mengenalkan budaya Kota Semarang kepada anak usia dini kelompok B TK PGRI 88 Ngaliyan?
2. Bagaimana Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Digital Video Animasi pada

pengenalan budaya Kota Semarang kepada anak usia dini kelompok B TK PGRI 88 Ngaliyan?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui proses pengembangan Media Pembelajaran Digital Video Animasi dalam mengenalkan budaya Kota Semarang kepada anak usia dini kelompok B TK PGRI 88 Ngaliyan.
- b. Untuk mengetahui hasil pengembangan Media Pembelajaran Digital Video Animasi dalam mengenalkan budaya Kota Semarang kepada anak usia dini kelompok B TK PGRI 88 Ngaliyan.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan wawasan yang lebih luas serta inovatif terkait pengembangan media pembelajaran berbasis digital berupa video animasi. Salah satunya untuk mengenalkan budaya Kota Semarang pada anak usia dini, dengan adanya media pembelajaran yang menarik

dan kreatif diharapkan dapat membantu optimalisasi tumbuh kembang anak usia dini.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dan motivasi bagi guru/pendidik TK PGRI 88 Ngaliyan untuk terus mengembangkan serta meningkatkan keterampilan mengajar di kelas, menambah wawasan mengenai inovasi media pembelajaran yang lebih menarik, kreatif dan mengikuti perkembangan teknologi masa kini.

2) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu upaya mengenalkan budaya Kota Semarang kepada anak melalui kegiatan yang menarik dan menyenangkan yaitu melalui video animasi.

3) Bagi Penulis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan penulis serta meningkatkan keterampilan penulis dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital.

4) Bagi Lembaga TK

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi serta masukan bagi TK PGRI 88 Ngaliyan untuk terus mengembangkan media pembelajaran yang lebih beragam, kreatif, dan inovatif serta mengikuti perkembangan teknologi yang ada.

D. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis digital yaitu video animasi yang dibuat untuk mengenalkan budaya Kota Semarang kepada anak usia dini. Produk ini akan dirancang sedemikian rupa agar dapat menarik minat anak dalam kegiatan pembelajaran dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Video animasi ini berisikan materi terkait budaya Kota Semarang yang meliputi:
 - a. Deskripsi umum Kota Semarang
 - b. Tempat wisata yang ada di Kota Semarang
 - c. Makanan khas Kota Semarang
 - d. Budaya yang ada di Kota Semarang (Rumah Tradisional, Pakaian Khas, Lagu dan Tarian daerah, Tradisi Dugderan, Bahasa Daerah).

2. Media pembelajaran video animasi ini dibuat menggunakan beberapa aplikasi diantaranya:
 - a. Corel Draw
 - b. Adobe Premiere
 - c. Voice Records
 - d. Aplikasi pendukung lainnya
3. Video animasi ini menyajikan ilustrasi atau gambar berupa animasi 2 dimensi dengan gerakan dan efek sederhana.
4. Dilengkapi juga dengan audio berupa voice over (pengisi suara) sehingga memberi kesan mengajak anak untuk berinteraksi secara langsung, serta background musik untuk membangun suasana video lebih hidup.
5. Terdapat pula kata atau kalimat singkat yang disajikan dalam bentuk teks untuk memberi keterangan terhadap apa yang dijelaskan didalam video.
6. Video animasi ini dapat diputar melalui gadget (smartphone, laptop, PC, dan sebagainya).
7. Kriteria kelayakan media video animasi ini meliputi tampilan video yang disajikan serta isi materi video yang disampaikan.

8. Media ini diperuntukan untuk seluruh anak usia dini dan pendidik di lembaga pendidikan anak usia dini, lebih khusus digunakan untuk materi anak usia 4 hingga 6 tahun (TK).

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Video animasi merupakan salah satu inovasi dalam media pembelajaran yang menyajikan dua unsur berupa visual dan audio yang dirancang untuk menarik minat anak dalam kegiatan pembelajaran, adapun asumsi dalam pengembangan media video animasi ini antara lain:

- a. Media ini dibuat untuk mengenalkan budaya Kota Semarang kepada anak usia dini sebagai upaya memperkaya pengetahuan/wawasan anak, sehingga anak lebih mengenal dan memahami terkait Kota tempat mereka tinggal, memupuk rasa cinta mereka terhadap budaya setempat sehingga dapat terus lestari.
- b. Visual yang lucu dan menarik diharapkan dapat membantu anak untuk fokus memperhatikan informasi yang disampaikan, sehingga materi dalam video animasi tersebut dapat diterima dan diserap dengan baik oleh anak usia dini.

- c. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implementation, and Evaluation*).
- d. Media yang dikembangkan ini divalidasi oleh 4 orang validator yaitu dua ahli media dan dua ahli materi, yang kemudian di uji cobakan pada anak usia dini di lembaga TK.

2. Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan media pembelajaran video animasi ini terdapat beberapa keterbatasan, antara lain:

- a. Media yang dikembangkan hanya terbatas untuk mengenalkan budaya yang ada di Kota Semarang yang meliputi deskripsi umum Kota Semarang, tempat wisata, makanan khas, serta budaya/adat setempat.
- b. Keterbatasan waktu dalam mengaplikasikan media ini pada proses pembelajaran.
- c. Penelitian yang dilakukan masih terbatas pada satu lembaga saja yaitu TK PGRI 88 Ngaliyan.

BAB II

MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL, MENGENALKAN BUDAYA KOTA SEMARANG PADA ANAK USIA DINI

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran Berbasis Digital

a. Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”. Secara umum media adalah segala sesuatu (alat/sarana) yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi⁸. Terdapat pula persamaan dalam bahasa Arab yaitu kata وسائل (wasail) atau وَسِيلَةٌ (wasilah) yang artinya perantara, pengantar, atau sarana, yaitu mengantarkan atau menghubungkan sesuatu dari satu sisi ke sisi lain⁹.

⁸ Guslinda dan Rita Kurnia, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Surabaya: CV. Jakad Publishing, 2018), hlm. 1.

⁹ Januar Barkah, “Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Sejarah Peserta Didik”, *Alur Sejarah: Jurnal Pendidikan Sejarah*, (Vol. 4, No. 2, tahun 2021), hlm. 1.

Sementara itu, pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan dengan memberikan pendidikan dan pelatihan kepada peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan. Hasil tersebut dapat berupa perubahan tingkah laku, pengetahuan, pemahaman, sikap, keterampilan, kemampuan, dan sebagainya¹⁰. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai proses interaksi atau komunikasi antara pendidik, peserta didik dan bahan ajar. Sehingga media yang digunakan dalam proses pembelajaran ini disebut sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran digunakan oleh guru/pendidik untuk membantu menyalurkan informasi atau materi yang akan disampaikan kepada peserta didik.

Sejalan dengan pendapat Smaldino, Russel, Heinich, dan Molenda yang dikutip oleh (Widayati dan Kartika, 2020) yang menyatakan bahwa:

Media, the plural of medium, are means of communication. Derived from the latin medium (between), the term refers to anything that carries information between a source and a receiver. Six basic categories

¹⁰ Hendra, dkk., *Media Pembelajaran Berbasis Digital*, (Jambi: PT. Sonpedia Publishing, 2023), hlm. 1.

of media are text, audio, video, manipulatives (objects), and people. The purpose of media is to facilitate communication and learning.

Artinya: media, bentuk jamak dari medium adalah alat komunikasi. Diperoleh dari bahasa latin medium (antara), istilah ini mengacu pada segala sesuatu yang dapat menyampaikan informasi antara sumber dan penerima. Enam karakteristik pokok dari media adalah teks, audio, tampilan/video, video tiruan (objek) dan manusia. Tujuan dari media adalah untuk memfasilitasi komunikasi dan pembelajaran.¹¹

Menurut Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2005) mengatakan bahwa media jika ditelaah secara garis besar adalah materi, manusia, benda serta kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, gambar, alat peraga dan lingkungan sekolah merupakan media.¹²

¹¹ Sri Widayati dan Kartika Rinakit Adhe, *Media Pembelajaran PAUD: Sumber Belajar, Media Pembelajaran, dan APE*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2020), hlm. 10.

¹² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005), hlm. 3.

Menurut Rohani (dalam Mudlofir, 2016) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah segala jenis sarana pendidikan yang digunakan sebagai perantara dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran. Media tersebut mencakup media grafis, media yang menggunakan alat penampil, peta, model, globe dan sebagainya. Peralatan fisik seperti buku, film, video, tape, sajian slide, guru dan perilaku non verbal.¹³ Dengan kata lain media pembelajaran mencakup perangkat lunak (software) dan/atau perangkat keras (hardware) yang berfungsi sebagai alat belajar/alat bantu belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan informasi dari sumber informasi (pendidik) kepada penerima informasi (peserta didik) dalam proses pembelajaran. Media tersebut dapat berupa orang, benda, peralatan, bahan, pesan, teknik, strategi,

¹³ Ali Mudlofir dan Evi Fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), hlm. 121.

metode hingga lingkungan sekitar. Dengan adanya penggunaan media pembelajaran yang sesuai diharapkan akan membantu tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan anak, sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Proses pembelajaran menjadi lebih mudah dan menarik sehingga mendorong anak untuk bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran setiap harinya. Adapun menurut Sudjana dan Rivai (dalam Widayati, 2020) manfaat media dalam pembelajaran sebagai berikut:¹⁴

- 1) Pembelajaran akan menarik perhatian anak usia dini sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan ajar akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami oleh anak usia dini.
- 3) Kegiatan pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui

¹⁴ Sri Widayati dan Kartika Rinakit Adhe, *Media Pembelajaran PAUD: Sumber Belajar, Media Pembelajaran, dan APE*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2020), hlm. 11.

penuturan kata-kata oleh guru saja, sehingga anak tidak mudah bosan dan guru lebih terbantu dalam pengajarannya.

- 4) Anak usia dini banyak melakukan kegiatan belajar-mengajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru saja, tetapi juga melakukan aktivitas/kegiatan lain, mengamati, mendemonstrasikan dan sebagainya.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, diantaranya sebagai berikut:¹⁵

- 1) Fungsi Komunikatif, yaitu media pembelajaran digunakan untuk memudahkan proses komunikasi antara penyampai dengan penerima pesan.
- 2) Fungsi Motivasi, yaitu dengan adanya media pembelajaran diharapkan peserta didik dapat lebih termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
- 3) Fungsi Kebermaknaan, yaitu melalui penggunaan media maka pembelajaran akan lebih bermakna.

¹⁵ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2012), hlm. 73-75.

- 4) Fungsi Penyesuaian Persepsi, yaitu melalui media pembelajaran diharapkan dapat menyesuaikan persepsi setiap siswa, sehingga setiap siswa memiliki sudut pandang yang sama terhadap informasi yang disampaikan.
- 5) Fungsi Individualitas, yaitu pemanfaatan media pembelajaran diharapkan dapat melayani kebutuhan setiap individu yang berbeda, memiliki minat hingga gaya belajar yang berbeda.

d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Terdapat berbagai macam jenis media pembelajaran yang dapat digunakan untuk anak usia dini, diantaranya yaitu:

- 1) Media visual/media grafis yaitu media yang dapat dilihat dengan mengandalkan indera penglihatan. Media ini sering digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran meliputi : gambar/foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, poster, komik, kartun, buku bergambar dan sebagainya.
- 2) Media audio yaitu media yang mengandung pesan dalam bentuk *auditif* baik verbal (lisan/kata-kata), maupun non verbal (bunyi-

bunyian/vokalisasi). Media ini berkaitan dengan indera pendengaran. Media audio dapat berupa radio, rekaman suara, musik/lagu, telepon dan sebagainya.¹⁶

- 3) Media audio visual yaitu media yang mengandung dua unsur berupa audio (suara) dan visual (gambar) yang bisa dilihat dan didengar secara bersamaan. Media ini dibedakan menjadi dua yaitu audiovisual diam (film bingkai/rangkaian suara atau *sound slides*, buku bersuara) dan audiovisual gerak (video, film, televisi).
- 4) Multimedia yaitu gabungan antara beberapa media, bisa berupa kombinasi antara teks, grafik, animasi, suara, dan video. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan atau materi.¹⁷
- 5) Media Lingkungan yaitu suatu tempat atau suasana (keadaan) yang dapat menjadi sumber belajar dan memengaruhi proses pembelajaran.

¹⁶ Muhammad Fadlillah, *Desain Pembelajaran PAUD*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2020), hlm. 211.

¹⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005), hlm. 170-171.

Contohnya seperti: lingkungan bermain, lingkungan sekolah, rumah, taman/kebun, museum, dan sebagainya.

- 6) Media Permainan yaitu suatu alat atau benda yang dapat digunakan sebagai sarana bermain sekaligus sarana belajar. Diantaranya seperti: puzzle, balok, lego, alat permainan outdoor, alat permainan edukatif (APE) dan sebagainya.

Adapun terdapat klasifikasi media menurut Anderson (1976), yaitu sebagai berikut:¹⁸

No	Golongan Media	Contoh
1	Audio	Kaset audio, siaran radio, telepon
2	Cetak	Buku, brosur, poster, gambar
3	Audio Cetak	Kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis
4	Proyeksi Visual Diam	Film bingkai (slide)
5	Proyeksi Audio Visual Diam	Film bingkai (slide) bersuara
6	Visual Gerak	Film bisu

¹⁸ Sri Widayati dan Kartika Rinakit Adhe, *Media Pembelajaran PAUD: Sumber Belajar, Media Pembelajaran, dan APE*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2020), hlm. 13.

7	Audio Visual Gerak	Film gerak bersuara, video, televisi
8	Objek Fisik	Benda nyata, model, specimen
9	Manusia dan Lingkungan	Guru, pustakawan, laboran
10	Komputer	CAI (pembelajaran berbantuan komputer) dan CBI (pembelajaran berbasis komputer)

Tabel 2.1 Klasifikasi Media Menurut Anderson (1976)

e. Media Pembelajaran Berbasis Digital

Media pembelajaran merupakan media yang digunakan oleh pendidik dalam membantu menyampaikan informasi atau materi kepada peserta didik. Sedangkan digital adalah suatu bentuk modernisasi atau pembaharuan dari penggunaan teknologi yang seringkali dikaitkan dengan hadirnya internet dan teknologi computer. Adapun berbasis digital yang dimaksudkan adalah dengan menggunakan bantuan teknologi dalam media pembelajaran. Teknologi digital sebagai media pembelajaran yang canggih memungkinkan peserta didik untuk memperoleh

dan menerima informasi yang dibutuhkan dengan lebih mudah dan cepat.¹⁹

Inovasi dalam pembelajaran yang sedang marak dan berkembang pada saat ini yaitu dengan penggunaan teknologi dalam media pembelajaran. Penggunaan teknologi digital sebagai media pembelajaran dapat memungkinkan siswa untuk mempelajari materi atau informasi dengan lebih menarik, interaktif dan menyenangkan. Sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran digital merupakan istilah yang menggambarkan kombinasi antara materi pembelajaran, teknologi dan strategi yang digunakan dalam menunjang proses belajar mengajar.

Adapun beberapa macam media pembelajaran berbasis digital diantaranya:

- 1) Buku Elektronik (Ebook)
- 2) Video Pembelajaran, berupa Video Realis ataupun Animasi
- 3) Aplikasi Pembelajaran
- 4) Simulasi dan Game Pembelajaran
- 5) Webinar dan Video Konferensi

¹⁹ Hendra, dkk., *Media Pembelajaran Berbasis Digital*, (Jambi: PT. Sonpedia Publishing, 2023), hlm. 2.

6) Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR)

f. Video Animasi

Video merupakan media yang mampu menggabungkan gambaran suatu objek bergerak (visual) yang diiringi dengan audio suara alamiah ataupun suara yang disesuaikan. Video dapat menyajikan suatu gambar hidup dan suara yang memberikan daya tarik tersendiri. Umumnya video dapat digunakan untuk berbagai tujuan seperti hiburan, penyampaian pesan, dokumentasi hingga pembelajaran. Video juga dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep, mengajarkan keterampilan, dan sebagainya²⁰. Video dapat dibuat dalam bentuk VCD, DVD dan media internet seperti youtube, sehingga mudah dibawa, diakses dan digunakan dimanapun.

Animasi berasal dari Bahasa Yunani “Anima” yang berarti memberi nyawa. Sedangkan dalam

²⁰ Sarir Rotuz Zahro, “Pemanfaatan Video Animasi Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas Iii Pada Mata Pelajaran Ski Di Mi Miftahiyah Purwodadi Kediri Tahun Pelajaran 2022/2023”, *Skripsi* (Kediri : Institut Agama Islam Negeri Kediri, 2022).

bahasa inggris “to animate” yang berarti menghidupkan. Animasi yaitu sebuah proses menggerakkan atau menjalankan benda/objek yang semula diam menjadi seolah hidup.²¹ Objek tersebut dapat berupa fotografi, gambar, boneka ataupun tulisan dengan perbedaan tipis antar frames, untuk memberi kesan pergerakan saat diproyeksikan. Animasi merupakan kumpulan dari gambar yang sudah diolah sedemikian rupa sehingga dapat menghasilkan suatu gerakan.

Video Animasi yaitu video yang berisikan objek diam yang diolah sedemikian rupa dan diproyeksikan menjadi bergerak sehingga tampak seolah hidup. Video animasi dibuat dari serangkaian gambar yang berubah beraturan dan bergantian sesuai dengan rancangan, yang membentuk kesatuan dan dikemas sedemikian rupa sehingga video yang ditampilkan lebih variatif dengan visual yang menarik. Video animasi dapat dilengkapi dengan warna-warna yang menarik serta dilengkapi juga dengan audio/suara yang mampu meningkatkan daya

²¹ Arief Ruslan, *Animasi: Perkembangan dan Konsepnya*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2016), hlm. 4.

tarik penonton. Video animasi dapat menjadi salah satu inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital di era ini.

Media pembelajaran video animasi merupakan media yang menggunakan unsur gambar yang bergerak diiringi dengan suara yang melengkapi seperti sebuah video atau film. Pada pengertian lain media video animasi adalah media audiovisual dengan menggabungkan gambar animasi yang dapat bergerak dengan diikuti audio yang disesuaikan dengan visual yang ditampilkan.

Video Animasi dapat dirancang untuk menyajikan beragam informasi yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Video animasi dapat dijadikan salah satu media pembelajaran untuk menarik minat siswa, menumbuhkan semangatnya dalam belajar, memotivasi siswa serta mempermudah tersampainya informasi atau materi ajar. Media ini dapat membantu siswa untuk lebih fokus, mudah menerima materi serta memfasilitasi penyerapan informasi lebih cepat sehingga dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran.

2. Mengenalkan Budaya Kota Semarang Pada Anak Usia Dini

a. Pengertian Budaya dan Kebudayaan

Kata “Budaya” berasal dari bahasa Sansekerta *buddhaya*, yang merupakan bentuk jamak dari *buddhi* yang berarti akal atau budi. Kata budaya merupakan gabungan dari dua kata yaitu budi dan daya, “budi” mengandung makna akal, pikiran, paham, pendapat, ikhtiar, perasaan, sedangkan “daya” mengandung makna tenaga, kekuatan, kesanggupan²².

Budaya merupakan suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sekelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya terbentuk dari banyak unsur diantaranya: sistem agama dan politik, adat istiadat, bahasa, perkakas/peralatan hidup, pakaian, bangunan dan karya seni. Sehingga budaya dapat diartikan sebagai gaya hidup yang dinamis dan dimiliki bersama oleh suatu komunitas masyarakat tertentu. Sedangkan kebudayaan adalah suatu perkembangan dari kata

²² Sulasman dan Setia Gumilar, *Teori-Teori Kebudayaan: dari Teori hingga Aplikasi*, (Bandunh: Pustaka Setia, 2013), hlm. 17.

majemuk budidaya, yang berarti budi dan daya. Perbedaan antara budaya dengan kebudayaan yaitu, budaya adalah daya dari budi yang berupa cipta, raksa dan rasa, sedangkan kebudayaan adalah hasil dari cipta, karsa dan rasa tersebut²³.

Menurut E. B. Tylor (dalam Sulasman, 2013) mengungkapkan bahwa kebudayaan adalah kompleks yang mencakup pengetahuan, keyakinan, kesenian, moral, hukum, adat-istiadat, kemampuan serta kebiasaan yang didapatkan oleh manusia sebagai anggota masyarakat. Adapun menurut Bronislaw Malinowski (dalam Sulasman, 2013) mendefinisikan kebudayaan sebagai keseluruhan kehidupan manusia yang integral yang terdiri atas berbagai peralatan dan barang-barang konsumen, berbagai peraturan untuk kehidupan masyarakat, ide-ide dan hasil karya manusia, keyakinan dan kebiasaan manusia.

Dalam perspektif sosiologi yang dikemukakan oleh Alvin L. Bertrand (dalam Sulasman, 2013) mengatakan bahwa kebudayaan adalah segala pandangan hidup yang dipelajari

²³ Zulkarnain Dali, "Hubungan Antara Manusia, Masyarakat, dan budaya Dalam Perspektif Islam", *JurnalNuansa*, (Vol. 9, No. 1, tahun 2016), hlm. 52.

dan diperoleh anggota suatu masyarakat, termasuk dalam kebudayaan diantaranya: bangunan, peralatan dan bentuk-bentuk fisik lainnya; disamping teknik, lembaga masyarakat, sikap/perilaku, keyakinan, motivasi, serta sistem nilai yang diberlakukan pada suatu kelompok.

Kebudayaan daerah adalah kebudayaan yang berada pada suatu wilayah atau daerah tertentu yang diwariskan turun-temurun. Budaya daerah muncul ketika penduduk suatu daerah memiliki pola pikir dan kehidupan sosial yang sama sehingga menjadi suatu kebiasaan tersendiri yang membedakan dengan penduduk di wilayah lain.

Adapun unsur-unsur atau komponen budaya menurut Cateora seorang antropolog (dalam Sulasman, 2013) diantaranya sebagai berikut²⁴:

1) Kebudayaan Materiil

Mengacu pada semua ciptaan yang nyata atau konkret, seperti: barang-barang, temuan arkeolog (perhiasan, senjata, beralatan zaman dahulu), pakaian, gedung-gedung, alat

²⁴ Sulasman dan Setia Gumilar, *Teori-Teori Kebudayaan: dari Teori hingga Aplikasi*, (Bandunh: Pustaka Setia, 2013), hlm. 38-39.

transportasi (mobil, pesawat, kereta, kapal, dll), alat teknologi (televisi, mesin-mesin), makanan.

2) Kebudayaan Nonmateriil

Ciptaan abstrak yang diwariskan turun temurun, seperti: cerita rakyat, dongeng, lagu tradisional, tarian tradisional.

3) Lembaga sosial

Lembaga sosial dan pendidikan memberikan peran dalam lingkungan masyarakat. Sistem sosial yang terbentuk dalam suatu negara atau wilayah akan menjadi dasar dan konsep yang berlaku pada tatanan sosial masyarakat.

4) Sistem Kepercayaan

Sistem keyakinan akan memengaruhi kebiasaan, cara memandang hidup, cara mengkonsumsi hingga cara berkomunikasi.

5) Estetika

Estetika berhubungan dengan seni dan kesenian, musik, cerita, dongeng, drama, tarian yang berlaku dan berkembang dalam masyarakat.

6) Bahasa

Bahasa merupakan alat pengantar dalam berkomunikasi. Setiap wilayah, bagian hingga negara memiliki perbedaan bahasa yang beragam, sehingga harus dipelajari dan dipahami untuk menciptakan komunikasi yang baik. Bahasa ini dapat berupa lisan, tulisan, dan gerakan.isyarat.

b. Deskripsi Umum Kota Semarang

Kota Semarang adalah salah satu kota yang berada di Provinsi Jawa tengah dan merupakan Ibu Kota Jawa Tengah. Kota semarang memiliki beberapa batas wilayah diantaranya, sebelah utara berbatasan dengan Laut Jawa, disebelah timur berbatasan dengan Kabupaten Demak, disebelah selatan berbatasan dengan Kabupaten Semarang dan disebelah barat berbatasan dengan Kabupaten Kendal. Nama Semarang berasal dari kata “asem” yang berarti asam/pohon asam dan “arang” yang berarti jarang. Penamaan “Semarang” ini berumula pada sejarahnya Ki Ageng Pandanaran I yang datang ke sebuah pulau kemudian melihat pohon asam yang tumbuh berjarak atau jarang-

jarang tumbuh berdekatan. Sehingga terciptalah kalimat asem arang-arang “Semarang”.

Penduduk Kota Semarang didominasi oleh Suku Jawa dan menggunakan Bahasa Jawa sebagai bahasa sehari-hari. Namun terdapat pula beberapa suku dan etnis lain seperti Arab, Tionghoa, Melayu, Sunda, Batak dan lain sebagainya. Adapun terkait agama yang dianut oleh mayoritas penduduk Kota Semarang yaitu Agama Islam, diikuti oleh Kristen baik Protestan dan Katolik, Buddha, Hindu, dan Konghucu.

Kota Semarang memiliki kondisi iklim tropis dengan pola musim yang terdiri dari dua musim, yaitu kemarau/kering dan penghujan/basah. Musim kemarau berlangsung pada bulan April hingga September sedangkan musim hujan berlangsung pada bulan Oktober hingga Maret.

Kota Semarang merupakan wilayah yang terdiri dari dataran tinggi, dataran rendah, perkotaan hingga Laut. Sehingga berbagai macam kondisi masyarakat ada di Kota Semarang ini, mulai dari para petani, pedagang, nelayan, buruh, pekerja kantoran, dan lain sebagainya. Dalam membantu mobilitas penduduk, di Kota

Semarang ini dilengkapi oleh berbagai fasilitas alat transportasi untuk aktifitas sehari-hari baik alat transportasi darat, udara, dan air. Diantaranya yaitu: bus trans semarang, angkutan kota, mobil dan motor, kereta api, pesawat terbang, kapal, hingga becak.

Terkait pariwisata dan kuliner, terdapat banyak sekali tempat wisata yang ada di Kota Semarang, diantaranya yaitu: Lawang Sewu, Kota Lama, Tugu Muda, Masjid Agung Jawa Tengah, Masjid Kauman, Gereja Blenduk, Klenteng Sam Poo Kong, Pantai Marina, Alun-alun Simping Lima dan lain sebagainya. Adapun untuk kuliner atau makanan khas Kota Semarang diantaranya yaitu: Lumpia, Bandeng Presto, Wingko Babat, Tahu Gimbal, Tahu Petis, Roti Ganjel Rel dan lainnya.

c. Budaya Kota Semarang

Terdapat beberapa budaya khas yang ada di Kota Semarang, diantaranya sebagai berikut:

1) Warak Ngendhog

Warak ngendhog merupakan binatang imajiner yang terdiri dari gabungan beberapa binatang sebagai simbol persatuan berbagai

golongan etnis di Kota Semarang. Beberapa jenis binatang yang dimaksud yaitu pada bagian kepalanya menyerupai kepala naga (Cina), pada bagian badannya menyerupai buraq (Arab), dan empat kakinya menyerupai kambing (Jawa). Ikon Warak Ngendhog ini biasanya muncul pada saat perayaan dugderan²⁵.

2) Tradisi Dugderan

Dugderan merupakan tradisi berupa arak-arakan menyambut bulan suci Ramadhan atau bulan puasa. Tujuan diadakannya tradisi ini adalah untuk mengumpulkan masyarakat dalam suasana suka cita untuk bersatu, berbaur dan bertegur sapa satu sama lain. Tradisi dugderan ini terdiri dari 3 tahapan yaitu Pasar (malam) dugder, proses ritual pengumuman awal puasa dan kirab budaya warak ngendhog.

3) Gambang Semarang (Tarian dan Lagu)

Gambang semarang merupakan kesenian tradisional yang terdiri dari seni musik, vokal,

²⁵ Abi Senoprabowo, dkk., “Komik Digital Warak Ngendhog untuk Memperkenalkan Nilai Kearifan Lokal Kepada Anak di Kota Semarang”, *Prosiding Seminar Nasional Desain Komunikasi Visual*, (Vol. 1, No. 13, tahun 2021), hlm. 2.

tarian hingga lawak. Lagu-lagu gambang semarang menggambarkan kegembiraan dan menyatu dengan tarian. Jenis alat musiknya diantaranya: bonang, gambang, gong, kempul, peking, saron, kendang dan ketipung. Tarian gambang semarang juga turut ditampilkan dalam perayaan-perayaan tradisi seperti dugderan atau festival seni budaya. Selain itu terdapat pula lagu khas gambang semarang, dan yang paling sering dibawakan yaitu lagu berjudul empat penari²⁶.

4) Makanan Khas

Kota Semarang sangat terkenal dengan Lumpianya, hingga dijuluki sebagai kota lumpia. Namun selain itu terdapat pula berbagai makanan khas lain yang berasal dari Kota Semarang, diantaranya: Lumpia, Bandeng Presto, Wingko Babat, Tahu Gimbal, Tahu Petis, Roti Ganjel Rel dan lain sebagainya.

²⁶ Rinitami Njatrijani, "Kearifan Lokal Dalam Perspektif Budaya Kota Semarang", *Gema Keadilan Edisi Jurnal*, (Vol. 5, No. 1, tahun 2018), hlm. 25.

5) Tempat-tempat Wisata

Beberapa tempat wisata yang ada di Kota Semarang diantaranya yaitu: Lawang Sewu, Kota Lama, Tugu Muda, Masjid Agung Jawa Tengah, Masjid Kauman, Gereja Blenduk, Klenteng Sam Poo Kong, Pantai Marina, Alun-alun Simpang Lima dan lain sebagainya.

d. Upaya Mengenalkan Budaya Kota Semarang pada Anak Usia Dini

Mengenalkan budaya Kota Semarang pada anak usia dini bertujuan agar budaya yang ada di Kota Semarang dapat selalu dilestarikan, dijaga dan dikembangkan. Perkembangan zaman dan era globalisasi yang terjadi di masa ini membuat berbagai budaya asing dengan mudah masuk ke Indonesia, oleh karena itu jangan sampai hal tersebut membuat budaya daerah setempat luntur dan tergantikan oleh budaya asing tersebut. Untuk itu sangatlah penting bagi kita mulai mengenalkan budaya setempat khususnya yang ada di Kota Semarang ini kepada anak usia dini. Harapannya jika anak sudah mengenal budaya yang ada sekitar mereka sejak dini, maka akan meningkatkan rasa kecintaan mereka terhadap

budaya setempat. Sehingga budaya yang ada di Kota Semarang dapat terus terjaga dan lestari.

Upaya mengenalkan budaya Kota Semarang kepada anak usia dini dapat dilakukan melalui berbagai cara, melalui kegiatan bermain, bercerita, bernyanyi ataupun melalui media dan kegiatan lain yang menyenangkan. Penggunaan media sebagai perantara mengenalkan budaya Kota Semarang pada anak usia dini dapat menjadi pilihan yang baik. Adanya media pembelajaran dapat mempermudah serta membantu mengenalkan budaya Kota Semarang pada anak.

Salah satu media yang dapat digunakan yaitu dengan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi digital. Mengingat perkembangan IPTEK yang sangat maju di masa ini karena pengaruh globalisasi. IPTEK merupakan salah satu sarana yang mengantarkan budaya luar masuk ke Indonesia, sehingga melalui bantuan IPTEK juga lah kita dapat berupaya untuk tetap mempertahankan budaya tradisional agar tidak kalah dengan budaya luar.

Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi digital salah satunya yaitu dengan

media berupa video animasi. Media pembelajaran video animasi ini dirancang untuk menyajikan beragam informasi terkait budaya-budaya yang ada di Kota Semarang. Video animasi dibuat dengan menyajikan visual yang menarik dan lucu sehingga sesuai dan masuk dengan karakteristik anak usia dini, sehingga diharapkan dapat menarik minat siswa, menumbuhkan semangatnya dalam belajar, memotivasi siswa untuk belajar serta mempermudah tersampainya informasi atau materi terkait budaya Kota Semarang kepada anak usia dini.

Selain itu menurut Azhar Arsyad yang dikutip oleh (Pito, 2018) mengungkapkan bahwa pemerolehan hasil belajar melalui indera pengelihatn (visual) jauh lebih tinggi dibandingkan dengan indera lainnya. Kurang lebih 75% hasil belajar seseorang diperoleh melalui melihat, 13% melalui pendengaran dan 12% melalui indera lainnya²⁷.

²⁷ Abdul Haris Pito, "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an", *Andragogi Jurnal Diklat Teknis*, (Vol. 6, No. 2, tahun 2018), hlm. 101.

B. Kajian Pustaka Relevan

Dalam penulisan skripsi ini penulis menggali informasi dari penelitian-penelitian sebelumnya sebagai bahan referensi dan perbandingan, baik mengenai kekurangan atau kelebihan yang sudah ada. Peneliti menggali informasi dari buku, artikel jurnal ataupun karya ilmiah lain dalam rangka mendapatkan suatu informasi terkait teori yang sesuai dengan judul yang digunakan untuk memperoleh landasan teori ilmiah. Adapun dalam pengamatan penulis, belum ditemukan topik penelitian yang benar-benar sama dengan penelitian yang penulis lakukan, namun terdapat beberapa penelitian terdahulu yang memiliki kemiripan diantaranya:

- a. Hasil penelitian Dian Miranda (2019) berjudul “Pengembangan Video Animasi Berbasis Karakter Cinta Tanah Air untuk Anak Usia Dini”. Subjek dalam penelitian ini yaitu anak usia 3-5 tahun pada lembaga PAUD Al-Kausar Pontianak. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (Research and Development) dengan model 4D yang terdiri dari: Define (pendefinisian), Design (rancangan), Develop (pengembangan) dan Disseminate (Penyebaran). Hasil penelitian ini menunjukkan

bahwa video animasi berbasis karakter cinta tanah air yang telah dikembangkan oleh peneliti masuk dalam kategori sangat layak berdasarkan hasil uji kelayakan yang telah dilakukan, sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil uji coba lapangan juga menunjukkan video animasi yang dikembangkan mampu menarik perhatian anak, anak serius dan menyenangkan proses pembelajaran serta mampu mencapai tujuan pembelajaran. Adapun kesamaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu pada jenis media yang dikembangkan yaitu media video animasi, dan perbedaannya yaitu pada masalah yang diangkat serta isi materi dalam video yang dibuat.

- b. Hasil penelitian Fitri Rengganis Asadul Usud (2024) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital untuk Mengenalkan Budaya Sunda pada Anak Usia 5-6 Tahun”. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa TK Az-Zahra dan TK Negeri Pembina dengan jumlah 32 orang anak disetiap sekolahnya. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE yang terdiri dari : Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Hasil

penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran flipbook digital tersebut efektif dalam mengenalkan budaya sunda pada anak usia 5-6 tahun, dengan perolehan hasil nilai uji sebesar 69% di TK Az-Zahra (cukup efektif) dan hasil nilai uji sebesar 79% di TK Negeri Pembina (efektif). Adapun kesamaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu pada jenis media yang dikembangkan yaitu media berbasis digital serta sama-sama mengenalkan budaya setempat, sedangkan perbedaannya yaitu spesifikasi jenis media yang dikembangkan.

- c. Hasil penelitian Abi Senoprabowo, dkk., yang berjudul “Komik Digital Warak Ngendhog untuk Memperkenalkan Nilai Kearifan Lokal Kepada Anak di Kota Semarang”. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif, dengan sumber data primer berasal dari wawancara dengan tim peneliti sejarah, pengerajin serta penjual warak ngendhog. Dan sumber data sekunder berasal dari sumber literatur berupa buku, jurnal, gambar dan sebagainya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa daya tarik karakter warak ngendhog memperhatikan beberapa nilai: estetika, sosial, dan religius. Kesamaan penelitian ini dengan penelitian penulis

yaitu pada jenis media yang dikembangkan yaitu media berbasis digital serta sama-sama mengenalkan budaya setempat Kota Semarang, sedangkan perbedaannya yaitu spesifikasi jenis media yang dikembangkan serta metode penelitian yang dilakukan.

- d. Hasil penelitian Khusniyati Masykuroh dan Khairunnisa (2022) berjudul “Pengembangan Media Video Animasi Mengenal Sampah Untuk Membangun Karakter Peduli Lingkungan Anak Usia Dini”. Subjek dalam penelitian ini yaitu 4 peserta didik kelompok B di Lab School PAUD Permata Uhamka. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE yang terdiri dari : Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media video animasi dinyatakan layak dan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran bagi anak usia dini. Berdasarkan hasil validasi yang diperoleh dari ahli materi, ahli media, guru serta orang tua murid, mendapatkan hasil dengan kriteria sangat valid, sehingga layak untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran. Adapun kesamaan penelitian

ini dengan penelitian penulis yaitu pada jenis media yang dikembangkan yaitu media video animasi, kemudian subjek penelitian yang sama yaitu siswa TK kelompok B namun perbedaannya yaitu pada masalah yang diangkat serta isi materi dalam video yang dibuat

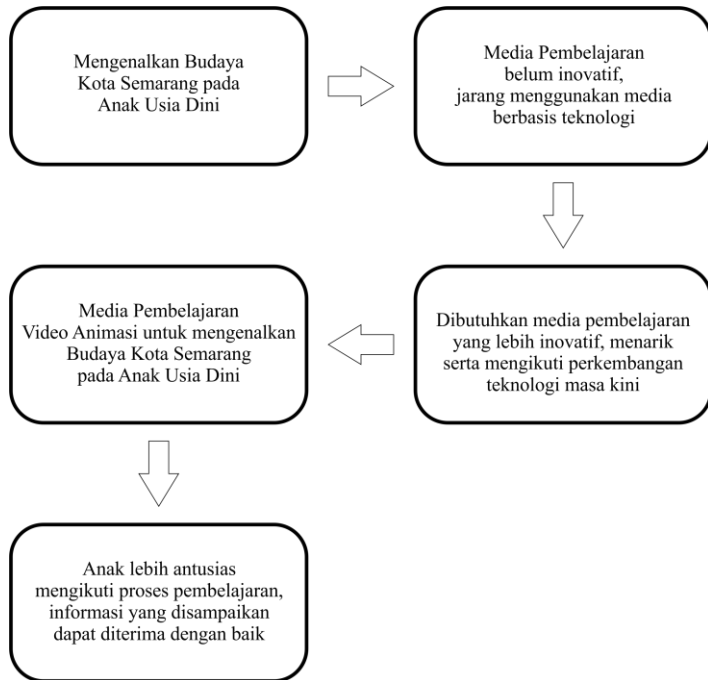
C. Kerangka Berpikir

Dalam proses pembelajaran di TK PGRI 88 Ngaliyan tampaknya pendidik haruslah terus berinovasi serta mengembangkan kemampuannya dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang dapat menarik minat anak. Inovasi tersebut dapat dilakukan salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis digital dan teknologi. Mengingat zaman yang terus mengalami kemajuan terutama pada bidang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), sehingga dalam ranah pendidikan anak usia dini pun diharapkan dapat mengikuti perkembangan yang ada.

Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi salah satunya yaitu berupa video animasi. Video animasi merupakan salah satu media audio visual yang dapat digunakan sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan suatu informasi dengan menyajikan tampilan gambar yang menarik dan lucu serta

dilengkapi dengan audio yang dinilai sangat cocok untuk disajikan kepada anak usia dini. Termasuk dalam mengenalkan budaya Kota Semarang pada anak usia dini, penggunaan video animasi diharapkan dapat menarik minat anak untuk menyimak materi yang disampaikan dengan baik sehingga anak dapat mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

Untuk itu penulis melakukan pengembangan untuk menciptakan media pembelajaran berbasis digital berupa video animasi yang ditujukan untuk mengenalkan budaya Kota Semarang pada anak usia dini. Setelah produk dibuat dan dikembangkan, selanjutnya yaitu dilakukan uji kevalidan yang di bantu oleh ahli materi, yang memiliki kompetensi dan pemahaman terkait materi seputar budaya yang ada di Kota Semarang serta ahli media yang memiliki kompetensi terkait media pembelajaran yang dikembangkan, yang nantinya akan menyatakan apakah media sudah sesuai untuk diaplikasikan dalam pembelajaran. Kemudian apabila media yang dikembangkan sudah dinyatakan “layak” oleh para ahli, maka media tersebut siap untuk digunakan dalam proses pembelajaran di lapangan.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (Research and Development atau R&D), yaitu metode penelitian yang menghasilkan suatu produk tertentu atau menyempurnakan produk yang sudah ada sebelumnya. Menurut Rangkuti (2016) Penelitian Pengembangan merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang dihasilkan. Dalam bidang pendidikan, produk yang dihasilkan antara lain: bahan pelatihan untuk guru, materi/buku belajar, media pembelajaran, soal, sistem pengelolaan dalam pembelajaran dan lain sebagainya.²⁸

Sejalan dengan pendapat Borg & Gall (dalam Fitri dan Nik, 2020) yang menjelaskan bahwa “*Educational Research & Development is a process used to develop and validate educational products*”. Penelitian pengembangan adalah suatu desain penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk tertentu. Demi menghasilkan dan menguji

²⁸ Ahmad Nizar Rangkuti. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, dan Penelitian Pengembangan*. (Bandung : Ciptapustaka Media, 2016). Hal. 239.

keefektifan produk tertentu agar bermanfaat bagi masyarakat.²⁹

Adapun menurut Fatirul & Walujo (2021) Penelitian Pengembangan adalah penelitian yang ingin mengembangkan produk tertentu yang dianggap baru atau pembenahan dari produk yang sebelumnya telah ada untuk memperbaikinya³⁰. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode ini digunakan untuk merancang serta mengembangkan sebuah produk yang dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan yang diharapkan mampu membantu meningkatkan kualitas pembelajaran serta menunjang proses pembelajaran berjalan dengan lebih efektif, efisien dan inovatif.

Alasan penulis menggunakan jenis penelitian pengembangan adalah karena penelitian yang penulis lakukan bertujuan untuk membuat serta mengembangkan produk media pembelajaran berbasis digital berupa video animasi dalam rangka mengenalkan budaya Kota Semarang kepada anak usia dini.

²⁹ Agus Zaenul Fitri dan Nik Haryanti, *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif, Mixed Method, dan Research and Development*, (Malang: Madani Media, 2020), hlm. 48.

³⁰ Achmad Noor Fatirul dan Walujo, *Metode Penelitian Pengembangan Bidang Pembelajaran*, (Banten : Pascal Books, 2021), hlm. 8.

Keberhasilan dari penelitian ini dilihat dari kelayakan media dan implementasi kepada peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media video animasi yang akan dikembangkan oleh penulis.

Adapun Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE. ADDIE merupakan singkatan dari Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluations. Sehingga dalam penerapannya model ini menggunakan lima tahap atau langkah pengembangan sebagai berikut³¹:

1. Analysis (analisa)

Pra perencanaan: pemikiran tentang produk (model, metode, media, bahan ajar) baru yang akan dikembangkan. Mengidentifikasi produk yang sesuai dengan sasaran siswa, analisa kompetensi yang harus dimiliki, kebutuhan pembelajaran, tujuan pembelajaran, mengidentifikasi isi/materi pembelajaran, lingkungan belajar dan strategi penyampaian dalam pembelajaran.

³¹ Fayrus Abadi Slamet, *Model Penelitian Pengembangan (RnD)*, (Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang), hlm. 25.

2. Design (desain/perancangan)

Merancang konsep produk yang akan dibuat, untuk siapa produk dibuat, merancang perangkat pengembangan produk baru.

3. Development (pengembangan)

Mengembangkan perangkat produk (materi/bahan dan alat) yang diperlukan dalam pengembangan atau menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik sehingga menghasilkan *prototype* produk pengembangan. Berbasis pada hasil rancangan produk, pada tahap ini mulai dibuat produknya (materi/bahan, alat) yang sesuai dengan struktur model. Membuat instrumen untuk mengukur kinerja produk.

4. Implementation (implementasi/eksekusi)

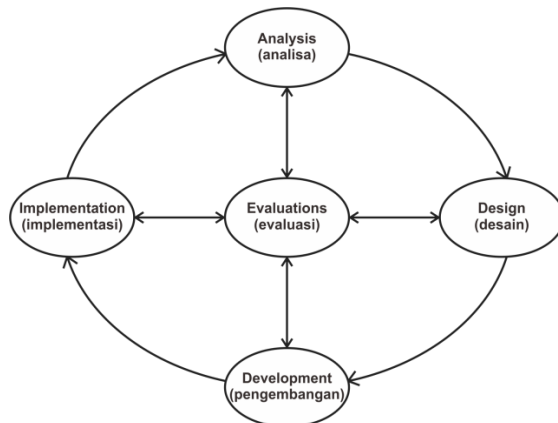
Menggunakan/menerapkan produk baru yang telah dikembangkan ke dalam pembelajaran atau lingkungan yang nyata untuk mengetahui pengaruhnya terhadap pembelajaran yang meliputi keefektifan, kemenarikan, dan efisiensi. Melihat kembali tujuan-tujuan pengembangan produk, interaksi antar siswa serta menanyakan umpan balik awal proses evaluasi.

5. Evaluation (evaluasi/umpan balik)

Melihat kembali pengaruhnya dalam proses pembelajaran dengan cara yang kritis, mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk. Mengukur apa yang telah mampu dicapai oleh sasaran ataupun kekurangan yang ada pada produk.

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan atau langkah-langkah yang dilakukan oleh penulis dalam mengembangkan produk media pembelajaran ini diadaptasi dari pengembangan media pembelajaran model ADDIE yang dimulai dari tahap Analisa, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi.



Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE

a. *Analysis (Analisa)*

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan informasi baik secara teoritis melalui kajian-kajian pustaka maupun informasi aktual yang ada di lapangan, terkait kebutuhan pembelajaran, tujuan pembelajaran, mengidentifikasi isi/materi pembelajaran, dan sebagainya untuk mendukung pengembangan produk yang akan dikembangkan, sehingga produk yang dihasilkan akan sesuai dengan apa yang dibutuhkan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada TK PGRI 88 Ngaliyan, diperoleh hasil bahwa dibutuhkannya media pembelajaran yang menarik dan inovatif serta mengikuti perkembangan teknologi masa kini untuk menunjang kegiatan pembelajaran serta membantu guru dalam menyampaikan materi kepada anak usia dini.

b. *Design (Desain)*

Pada tahap ini penulis mulai merancang atau mendesain produk apa yang akan dikembangkan, dalam hal ini produk yang akan penulis kembangkan yaitu media pembelajaran video animasi. Kemudian menentukan isi konten/materi yang akan disampaikan, menentukan ahli isi materi dan ahli

desain media beserta instrument validasinya. Mulai merancang juga skenario uji coba yang nanti akan dilakukan di lapangan.

c. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini yaitu dimulainya proses pembuatan produk yang dikembangkan. Kemudian produk akan dinilai dan divalidasi oleh para ahli (materi dan media) yang nantinya akan memberikan masukan serta arahan apabila terdapat kekurangan pada produk. Berdasarkan masukan dari para ahli tersebut, selanjutnya dilakukanlah revisi untuk memperbaiki produk yang dikembangkan hingga pada akhirnya produk layak untuk diimplementasikan atau diuji cobakan di lapangan.

d. *Implementation* (Implementasi)

Tahap ini merupakan tahap dimana produk (media) yang sudah dibuat dapat diuji cobakan serta diimplementasikan di lapangan (Lembaga TK). Uji lapangan ini dilakukan untuk mengetahui kinerja/kelayakan pelaksanaan produk dan kemajuannya serta mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan.

e. Evaluation (Evaluasi)

Setelah keempat tahapan diatas telah dilaksanakan, selanjutnya yaitu dilakukan evaluasi terkait produk dan hasil uji coba yang telah dilakukan. Hal tersebut dilakukan guna meninjau kembali apakah ada kekurangan pada produk, apakah produk yang dibuat berhasil sesuai dengan harapan, atau apakah ada yang perlu diperbaiki kembali.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam uji coba produk pengembangan media pembelajaran video animasi ini adalah anak usia 5-6 tahun atau kelompok B di TK PGRI 88 Ngaliyan.

Penelitian ini dilakukan di TK PGRI 88 Ngaliyan yang beralamatkan di Jalan Prof. Dr. Hamka No. 15 Ngaliyan, Purworejo, Kec. Ngaliyan, Kota Semarang, Jawa Tengah. Penelitian ini berlangsung selama dua minggu yang dimulai pada tanggal 2 September 2024 hingga 13 September 2024 yang terdiri dari observasi, pengumpulan data hingga uji coba *pre-test* dan *post-test*. Uji coba penelitian ini dilakukan pada anak kelompok B usia 5-6 tahun dalam satu kelas yang berisikan sebanyak 16 anak. Uji coba penelitian dilakukan melalui dua

kegiatan yaitu uji *pre-test* yang dilakukan pada tanggal 4 September 2024 dan uji *post-test* yang dilakukan pada tanggal 10 September 2024.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi ini sebagai berikut :

1. Observasi

Teknik observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap objek penelitian. Pengamatan dan pencatatan dilakukan secara langsung untuk mendapatkan data dan mengetahui proses pembelajaran terkait mengenalkan budaya Kota Semarang kepada anak usia dini di TK PGRI 88 Ngaliyan.

2. Wawancara

Wawancara merupakan proses tanya jawab terkait suatu permasalahan tertentu yang terlihat pada saat observasi. Wawancara dilakukan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti. Wawancara dilakukan kepada guru/pendidik TK

PGRI 88 Ngaliyan guna mendukung kelengkapan data informasi yang dibutuhkan dalam penelitian.

3. Angket atau Kuisioner

Angket atau kuisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan instrument kepada responden untuk dijawab. Penggunaan teknik angket atau kuisioner dalam pengumpulan data penelitian sangat efisien karena dapat menjangkau responden dalam jumlah yang besar. Angket dalam penelitian ini terdiri dari angket validasi yang ditujukan untuk ahli media dan ahli materi untuk menentukan kelayakan pada media pembelajaran yang dikembangkan.

4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data melalui catatan peristiwa yang sudah terjadi. Dokumen dapat berupa tulisan ataupun gambar. Dokumen berupa tulisan diantaranya catatan harian, kebijakan, biografi, dan sebagainya. Sedangkan dokumen berupa gambar seperti foto, sketsa dan sebagainya, foto dikatakan sebagai salah satu

dokumen karena foto dapat menghasilkan data deskriptif yang cukup berharga.³²

5. Penyusunan Instrumen

Tahapan dalam menyusun instrument angket pada penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi ini yaitu : 1. Mengembangkan kisi-kisi instrument; 2. Mengonsultasikan kisi-kisi instrument kepada ahli media dan ahli materi; 3. Menyusun kembali dan melengkapi instrument yang telah mendapatkan penilaian para ahli.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Media

Aspek	No	Indikator
Tampilan	1	Kemenarikan visual yang disajikan dalam video
	2	Audio yang disajikan dapat didengar dengan jelas
	3	Kesesuaian antara visual dan audio
	4	Kejelasan gambar yang disajikan

³² Khadijah dan Nurul Amelia. *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini: Teori dan Praktik*. (Jakarta: Kencana, 2021). Hal. 113.

	5	Komposisi dan proporsi warna yang sesuai dan menarik
	6	Visual dan audio sesuai dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun
Pemanfaatan	7	Praktis/mudah dalam pengoperasiannya
	8	Mudah dalam penyimpanannya
	9	Dapat membantu pendidik dalam proses pembelajaran
	10	Sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia 5-6 tahun
Aspek Perkembangan anak	11	Media dapat menstimulasi 6 aspek perkembangan anak : Nilai Agama Moral, Bahasa, Kognitif, Seni, Sosial Emosional, Fisik Motorik
	12	Informasi terkait pengenalan budaya Kota Semarang kepada anak dapat tersampaikan dengan baik

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi

Aspek	No	Indikator
Kesesuaian isi materi terkait Kota Semarang	1	Dapat mengenalkan letak Kota Semarang kepada anak usia dini
	2	Dapat mengenalkan batas-batas wilayah Kota Semarang
	3	Mengenalkan iklim dan musim yang ada di Kota Semarang
	4	Mengenalkan macam-macam alat transportasi yang ada di Kota Semarang (darat, udara, air)
	5	Mengenalkan tempat-tempat wisata yang ada di Kota Semarang
	6	Mengenalkan berbagai makanan khas Kota Semarang
	7	Mengenalkan budaya/adat yang ada di Kota Semarang (Rumah Tradisional, Pakaian Khas, Tradisi, Tarian dan

		lagu khas, Bahasa Daerah)
	8	Penjelasan terkait materi yang disajikan dalam video dapat dipahami oleh anak usia dini
Kesesuaian materi dengan visualisasi digital	9	Ilustrasi peta/lokasi Kota Semarang yang mudah dipahami oleh anak
	10	Ilustrasi terkait iklim dan musim yang ada di Kota Semarang mudah dipahami serta sesuai dengan kondisi aslinya
	11	Kesesuaian ilustrasi alat-alat transportasi dengan bentuk asli/konkretnya
	12	Ilustrasi tempat-tempat wisata yang ada di Kota Semarang sesuai dengan bentuk aslinya
	13	Ilustrasi makanan khas Kota Semarang sesuai dengan bentuk aslinya
	14	Kesesuaian ilustrasi rumah joglo dengan bentuk asli/konkretnya

	15	Kesesuaian ilustrasi pakaian khas Kota Semarang dengan bentuk asli/konkretnya
	16	Ilustrasi tradisi dugderan yang ditampilkan sesuai dengan aslinya
	17	Tarian khas Kota Semarang yang ditampilkan sudah sesuai
	18	Kesesuaian ilustrasi dan penjelasan terkait bahasa daerah Kota Semarang
Bahasa	19	Materi yang disampaikan dalam video animasi menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh anak usia dini
	20	Dapat membantu menambah kosa kata untuk anak usia dini
Format Desain	21	Kemudahan dalam pengoperasian media video animasi
	22	Visual dan audio yang disajikan menarik serta dapat meningkatkan minat anak dalam

		kegiatan pembelajaran
	23	Ilustrasi yang disajikan mudah dipahami

Tabel 3.3 Rubrik Penilaian Anak

No	Indikator	Rubrik
1	Anak mampu mengingat informasi yang diberikan melalui video animasi	Anak belum mengingat informasi yang diberikan
		Anak masih ragu/lupa
		Anak mulai mengingat informasi yang diberikan
		Anak mampu menguasai informasi yang diberikan
2	Anak tertarik dan antusias dengan media	Anak tidak tertarik dengan media yang disajikan

	yang disajikan	Anak mulai tertarik namun masih sering teralih fokusnya
		Anak dapat menikmati dan fokus dalam memperhatikan media yang disajikan
		Anak sangat antusias memperhatikan media yang disajikan
3	Anak dapat berinteraksi dan melakukan tanya jawab terkait materi yang disajikan	Anak belum mau berinteraksi dan cenderung diam
		Anak mulai ikut berinteraksi namun masih ragu
		Anak dapat berinteraksi dan melakukan tanya jawab dengan baik
		Anak dapat berinteraksi dan melakukan tanya jawab dengan aktif

		dan antusias
4	Anak mengikuti kegiatan pembelajaran dengan tertib	• Anak masih sering asik sendiri dan tidak memperhatikan pembelajaran
		• Anak mulai mengikuti pembelajaran dengan baik namun sesekali masih teralih fokusnya
		• Anak terbiasa mengikuti kegiatan pembelajaran dengan tertib
		• Anak dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan tertib, fokus, memperhatikan dengan seksama

Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Anak

Skor	Keterangan
1	BB (Belum Berkembang)
2	MB (Mulai Berkembang)
3	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
4	BSB (Berkembang Sangat Baik)

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini terbagi menjadi dua macam yaitu secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan hasil observasi, wawancara, saran ahli/validator, catatan dokumentasi saat implementasi dilapangan, dan sebagainya. Sedangkan analisis kuantitatif berupa angka atau skor angket validasi yang digunakan untuk mendeskripsikan kualitas produk yang dikembangkan berdasarkan penilaian para ahli (media dan materi) dengan menghitung persentase jawaban serta tes (*pre-test* dan *post-test*) berupa penilaian terhadap peserta didik dengan menghitung persentase hasil belajar³³.

³³ Agus Zaenul Fitri dan Nik Haryanti, *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif, Mixed Method*,

Data atau hasil yang diperoleh dari penelitian berupa tanggapan dari ahli media dan ahli materi terhadap kualitas produk yang telah dikembangkan ditinjau dari aspek-aspek yang dinilai. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi akan diperoleh kritik dan saran untuk melakukan revisi. Melalui cara ini diharapkan dapat mempermudah dalam memahami data untuk melakukan analisis berikutnya.

Data kualitatif diperoleh dari tanggapan ahli media dan ahli materi, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil analisis angket oleh ahli media dan ahli materi, serta hasil uji coba lapangan yang diolah menjadi data kualitatif. Analisis data terhadap kualitas dan kelayakan produk melalui hasil penilaian dari ahli materi dan ahli media dengan menggunakan instrumen angket, serta analisis data dari uji kelayakan terhadap anak didik menggunakan instrumen penilaian anak. Data kuantitatif juga diperoleh dari hasil penilaian dalam kegiatan *pre-test* dan *post-test* dalam penggunaan media pembelajaran.

Hasil perolehan nilai pada instrumen-instrumen penilaian tersebut kemudian dianalisis secara deskriptif dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Persentase

F = Frekuensi Nilai yang diperoleh

N = Jumlah yang diharapkan

Selanjutnya data yang sudah terkumpul dianalisis secara deskriptif kuantitatif, skor yang didapatkan dikonversikan kedalam pernyataan tertentu untuk menentukan kualitas, kelayakan ataupun tingkat kemanfaatan produk yang dikembangkan. Dijabarkan dalam distribusi skor dan persentase terhadap kategori skala penilaian. Adapun skala penilaian tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5 Skala Persentase menurut Arikunto³⁴

Presentase Pencapaian	Interpretasi
81 – 100 %	Sangat Baik
61 – 80 %	Baik
41 – 60 %	Cukup Baik
21 – 40 %	Kurang Baik
0 – 20 %	Tidak Baik

³⁴ Suharsimi Arikunto, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2008), hlm. 244.

BAB IV

DESKRIPSI DAN ANALISA DATA

A. Deskripsi Tempat Penelitian

1. Profil Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di lembaga TK PGRI 88 Ngaliyan yang beralamatkan di Jalan Prof. Dr. Hamka No.15 Purwoyoso, Ngaliyan, Semarang, Jawa Tengah. TK PGRI 88 Ngaliyan merupakan sebuah lembaga pendidikan yang bertujuan untuk membantu tumbuh kembang anak usia dini (4-6 tahun) melalui berbagai stimulasi dalam proses pembelajaran sehingga seluruh aspek serta potensi anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal untuk kesiapannya memasuki pendidikan selanjutnya. Adapun data terkait TK PGRI 88 Ngaliyan lebih lengkapnya sebagai berikut:

Tabel 4.1 Profil Tempat Penelitian

Nama Lembaga	TK PGRI 88 Ngaliyan
Status	Swasta
Kepemilikan	Yayasan
NPSN	69848498

Alamat	Jalan Prof. Dr. Hamka No.15 Purwoyoso, Ngaliyan, Semarang, Jawa Tengah
Kepala TK	Umul Farikhah, S.Pd.
Kode Pos	50184
Email	tkpgri88ngaliyann@gmail.com
Tahun Berdiri	1997
SK Pendirian Sekolah	129/103.33/DS/1997
Tanggal SK Pendirian	1997-12-11
KBM	Pagi/5 hari

2. Visi, Misi serta Tujuan TK PGRI 88 Ngaliyan

a. Visi

Terbentuknya anak didik yang cerdas, kreatif, mandiri, sehat, ceria dan berakhlak mulia

b. Misi

- 1) Melaksanakan pembelajaran yang aktif kreatif, efektif, inovatif

- 2) Mendidik anak secara optimal sesuai kemampuan dan masa perkembangan anak didik
- 3) Menanamkan nilai-nilai agama secara terpadu.
- 4) Melatih kejujuran anak didik.
- 5) Melakukan pemantauan terhadap tumbuh kembang anak

c. Tujuan

- 1) Terlaksananya kurikulum dan perangkat pembelajaran yang inovatif
- 2) Terpenuhiya profesionalisme tenaga pendidik.
- 3) Terwujudnya kreatifitas ketrampilan anak didik dalam berkarya seni.
- 4) Terbentuknya generasi yang berkualitas berguna bagi agama,nusa dan bangsa
- 5) Terwujudnya anak menjadi pribadi yang utuh dan berakhlaq mulia
- 6) Terbentuknya anak didik yang sehat jiwa dan raganya
- 7) Terwujudnya kepribadian anak yang berwawasan kebangsaan yang luas

3. Kurikulum TK PGRI 88 Ngaliyan

Kurikulum Satuan Pendidikan TK PGRI 88 Ngaliyan menggunakan Kurikulum Merdeka, disusun dengan menerapkan prinsip-prinsip Holistic atau yang dikenal dengan PAUD HI, Sekolah Ramah Anak, Sekolah Sehat yang terintegrasi juga dengan Profil Pelajar Pancasila. Adanya pengorganisasian pembelajaran yang dilakukan melalui pengelolaan kegiatan intrakurikuler, proyek pengembangan Profil Pelajar Pancasila, Ekstrakurikuler, dan Budaya Sekolah. Kegiatan intrakurikuler dilaksanakan untuk memenuhi capaian pembelajaran akhir PAUD yaitu akhir fase fondasi, dimana anak didik sudah menunjukkan sikap positif dalam belajar, kematangan emosi dan kesiapan melanjutkan pendidikan dijenjang Sekolah Dasar. Capaian pembelajaran terdiri dari Nilai Agama dan Budi Pekerti, Jati Diri, dan Dasar-dasar literasi, matematika, sains, teknologi, rekayasa dan seni.

Adapun dalam proses pembelajaran terdapat beberapa capaian pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik, meliputi:

- a. Nilai Agama dan Budi pekerti yang dituangkan dalam muatan pembelajaran keagamaan,

pembiasaan keagamaan, *circle time* yang dilaksanakan dalam kehidupan sehari-hari, pembentukan karakter dan budi pekerti terhadap agamanya, masyarakat dan Negara.

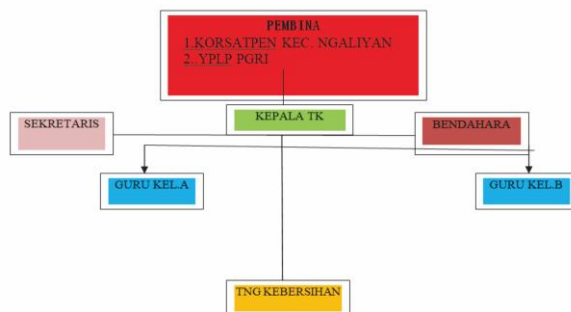
- b. Nilai Jati Diri, sebagai masyarakat Semarang yang menjunjung tinggi dan melestarikan adat istiadat dan kebudayaan kota Semarang, serta jati diri sebagai warga Negara Indonesia yang menjaga persatuan dan kesatuan serta melestarikan kebudayaan daerah maupun nasional sebagai bagian penting dalam wujud cinta tanah air dan jiwa nasionalis.
- c. Kemampuan literasi dan ketrampilan *science, technology, engineering, art and mathematics* (STEAM) sebagai bekal di era *industry society* 5.0 serta revolusi teknologi yang berubah-ubah dimana pada zaman ini mulai maraknya berbagai teknologi salah satunya *artificial intelligence* yang dapat dioptimalkan untuk mendukung kegiatan pembelajaran.
- d. Potensi-potensi dan keunggulan alam sekitar untuk memunculkan ide-ide kreatif, inovatif, logis, saintific, mampu memunculkan berpikir

kritis sehingga mampu menyelesaikan masalah, inovatif dan memiliki life skill yang unggul.

4. Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Nama	Jabatan	L/P	Pendidikan
Umul Farikhah S.Pd	Kepala TK, Guru	P	S1
Sri Hariyanti S.Pd	Guru	P	S1
Nila Aprilia, S.E, M.Kom	Guru	P	S2
Dyah Aniy	Guru Tari	P	-
Yugo	Guru Drumband	L	-
Sukarman	Tenaga Kebersihan	L	SMA

Tabel 4.2 Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan TK PGRI 88 Ngaliyan



Gambar 4.1 Struktur Organisasi Penyelenggara Lembaga

5. Data Peserta Didik

Berdasarkan data tahun 2024/2025, jumlah peserta didik di TK PGRI 88 Ngaliyan berjumlah total 31 anak. Untuk kelas A terdiri dari 15 anak, dan kelas B terdiri dari 16 anak. Adapun rinciannya sebagai berikut :

Kelompok A		Kelompok B		Jumlah	
L	P	L	P	L	P
6	9	12	4	18	13

Tabel 4.3 Data Peserta Didik TK PGRI 88 Ngaliyan

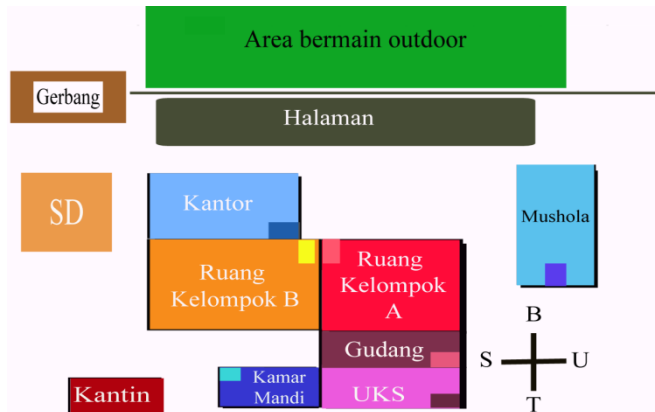
6. Data Sarana dan Prasarana

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan, berikut merupakan data sarana prasarana yang dimiliki oleh TK PGRI 88 Ngaliyan :

No	Sarana Prasarana	Jumlah
1	Ruang Kelas	2
2	Ruang Kepala Sekolah dan Guru	1
3	Ruang UKS	1
4	Kamar Mandi	1
5	Dapur	1
6	Gudang	1

7	Lapangan/Halaman	1
8	Permainan Indoor	lego, plastisin, balok, puzzle, kartu huruf/angka, boneka, media loosepart, wayang boneka, miniatur benda-benda, dsb.
9	Permainan Outdoor	ayunan, perosotan, jungkat-jungkit, mangkok putar, bola dunia.

Tabel 4.4 Data Sarana Prasarana TK PGRI 88 Ngaliyan



Gambar 4.2 Denah TK PGRI 88

B. Deskripsi Prototipe Produk

1. Proses Pengembangan Media Video Animasi

a. Analisa

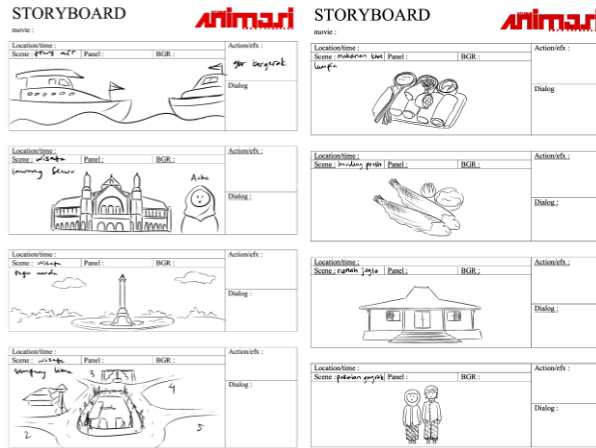
Mengidentifikasi tujuan dan kebutuhan dari produk yang akan dibuat. Pengembangan media pembelajaran video animasi ini bertujuan untuk mengenalkan budaya Kota Semarang kepada anak usia dini melalui media serta kegiatan yang inovatif, kreatif dan menarik. Dibandingkan dengan kegiatan yang terkesan konvensional seperti guru yang hanya ceramah/bercerita saja, dengan menyajikan video animasi diharapkan dapat membantu penyampaian materi kepada anak bisa tersampaikan dengan baik. Dengan tampilan video yang menarik dan sesuai dengan karakter anak usia dini akan membuat kegiatan pembelajaran lebih berkesan, anak lebih antusias dan tertarik memperhatikan dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya yaitu merumuskan materi atau konten isi video yang akan dibuat. Materi tersebut yaitu terkait budaya yang ada di Kota Semarang, diantaranya yaitu: deskripsi umum Kota Semarang, tempat wisata, makanan khas,

tradisi/budaya khas, dan sebagainya. Upaya mengenalkan budaya Kota Semarang pada anak bertujuan agar anak dapat lebih mengenal dan memahami lingkungan sekitar mereka, meningkatkan rasa cinta anak pada budaya sekitar, dapat membantu agar budaya setempat tetap lestari dan terjaga.

b. Desain

Pada tahap ini penulis mulai merancang produk (media) apa yang akan dibuat, materi apa saja yang akan terkandung didalamnya, perangkat atau alat bahan apa saja yang dibutuhkan. Dalam hal ini produk yang akan dibuat yaitu media pembelajaran berbasis digital berupa video animasi 2 dimensi. Pada tahap awal penulis merancang serta mencatat keseluruhan isi materi yang akan disampaikan dalam bentuk narasi. Penulis juga memberikan judul pada video animasi ini yaitu berjudul “Aku Cinta Semarang”. Kemudian melalui narasi tersebut penulis buat kembali dalam bentuk storyboard dan sketsa gambar yang nantinya akan dijadikan sebagai acuan dalam pembuatan video animasi 2 dimensi secara digital.



Gambar 4.3 Storyboard Video Animasi

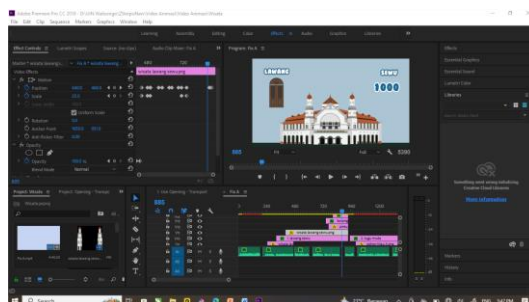
c. Pembuatan Produk/Media

Melalui storyboard yang telah dibuat, selanjutnya penulis mulai membuat asset-asset gambar yang dibutuhkan menggunakan aplikasi *Corel Draw*, aset gambar tersebut dibuat satu persatu dalam bentuk digital 2 dimensi. Dalam video animasi ini penulis menghadirkan tokoh bernama Acha sebagai karakter yang akan bercerita/menyampaikan materi didalam video ini.



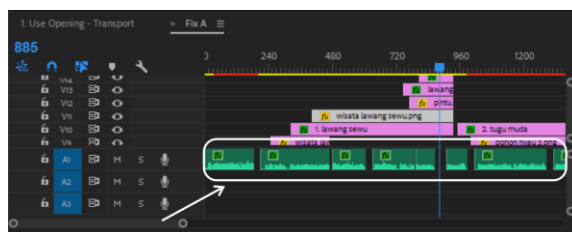
Gambar 4.4 Asset Gambar Animasi

Setelah semua asset yang dibutuhkan selesai dibuat, selanjutnya yaitu merangkai dan menggabungkan gambar-gambar tersebut menjadi sebuah video. Dalam proses ini penulis menggunakan aplikasi *Adobe Premiere Pro*. Semua gambar dirangkai dan diolah sedemikian rupa, dilengkapi juga dengan efek serta gerakan sederhana, sehingga gambar yang semula diam menjadi sebuah gambar yang bergerak.



Gambar 4.5 Proses Pembuatan Video

Selanjutnya yaitu masuk pada tahap pemberian backsound musik dan pengisian suara. Penulis mulai merekam suara menggunakan perekam suara atau *voice record* menyesuaikan dengan narasi yang sebelumnya sudah dibuat. Pengisian *voice over* ini bertujuan untuk memberi kesan mengajak anak berinteraksi secara langsung. Selanjutnya penulis memasukkan background musik yang sesuai dengan tampilan video yang disajikan sehingga dapat membantu membangun suasana dalam video ataupun menciptakan suasana video yang lebih hidup dan menarik.



Gambar 4.6 Pemberian Background Musik

d. Hasil Pengembangan Produk/Media

Setelah keseluruhan video animasi sudah dibuat, selanjutnya yaitu dilakukan penilaian oleh ahli materi dan ahli media. Penilaian ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk

yang dikembangkan baik dari segi materi maupun media, sebelum nantinya dilaksanakan uji coba lapangan kepada anak usia dini. Adapun hasil analisis dan evaluasi yang telah dilakukan oleh ahli sebagai berikut:

1) Data Validasi Produk

Pada penelitian pengembangan ini diperoleh empat data validasi produk, yaitu dua data validasi ahli materi dan dua data validasi ahli media. Media video animasi yang dikembangkan ini diuji oleh para ahli guna mendapatkan masukan dan dilakukan perbaikan. Adapun daftar validator adalah sebagai berikut:

No	Nama	Validator	Instansi
1	Naila Fikrina Afrih Lia, M.Pd	Materi	Dosen FITK PIAUD UIN Walisongo Semarang
2	Rista Sundari, M.Pd	Media	Dosen FITK PIAUD UIN Walisongo Semarang
3	Umul Farikhah, S.Pd	Materi	Kepsek/Guru TK PGRI 88 Ngaliyan

4	Sri Hariyanti, S.Pd	Media	Guru TK PGRI 88 Ngaliyan
---	------------------------	-------	--------------------------------

Tabel 4.5 Daftar Nama Validator Video Animasi

2) Data Validasi Ahli Materi

Media pembelajaran video animasi ini divalidasi oleh dua ahli materi yaitu Ibu Naila Fikrina Afrih Lia, M.Pd selaku dosen FITK PIAUD UIN Walisongo Semarang dan Ibu Umul Farikhah, S.Pd selaku Kepala Sekolah dan Guru TK PGRI 88 Ngaliyan. Penilaian oleh ahli materi ini meliputi isi konten atau materi yang disajikan dalam video animasi terkait budaya yang ada di Kota Semarang. Data ini diperoleh dengan memberikan instrument penilaian atau angket yang akan diisi oleh ahli materi. Dalam proses penilaian ini ahli materi memberikan kritik dan saran sebagai acuan dalam melakukan revisi atau perbaikan terhadap produk yang dikembangkan. Adapun hasil validasi oleh ahli materi adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil Penilaian Ahli Materi 1

No	Indikator	Skor (1-10)
1	Dapat mengenalkan letak Kota Semarang kepada anak usia dini	8
2	Dapat mengenalkan batas-batas wilayah Kota Semarang	8
3	Mengenalkan iklim dan musim yang ada di Kota Semarang	8,5
4	Mengenalkan macam-macam alat transportasi yang ada di Kota Semarang (darat, udara, air)	10
5	Mengenalkan tempat-tempat wisata yang ada di Kota Semarang	9
6	Mengenalkan berbagai makanan khas Kota Semarang	8
7	Mengenalkan budaya/adat yang ada di Kota Semarang (Rumah Tradisional, Pakaian Khas, Tradisi, Tarian dan lagu khas, Bahasa Daerah)	7
8	Penjelasan terkait materi yang disajikan dalam video dapat dipahami oleh anak usia dini	8
9	Ilustrasi peta/lokasi Kota Semarang yang mudah dipahami oleh anak	8

10	Ilustrasi terkait iklim dan musim yang ada di Kota Semarang mudah dipahami serta sesuai dengan kondisi aslinya	8
11	Kesesuaian ilustrasi alat-alat transportasi dengan bentuk asli/konkretnya	10
12	Ilustrasi tempat-tempat wisata yang ada di Kota Semarang sesuai dengan bentuk aslinya	9
13	Ilustrasi makanan khas Kota Semarang sesuai dengan bentuk aslinya	8
14	Kesesuaian ilustrasi rumah joglo dengan bentuk asli/konkretnya	9
15	Kesesuaian ilustrasi pakaian khas Kota Semarang dengan bentuk asli/konkretnya	7,5
16	Ilustrasi tradisi dugderan yang ditampilkan sesuai dengan aslinya	9
17	Tarian dan lagu khas Kota Semarang yang ditampilkan sudah sesuai	8
18	Kesesuaian ilustrasi dan penjelasan terkait bahasa daerah Kota Semarang	8

19	Materi yang disampaikan dalam video animasi menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh anak usia dini	8
20	Dapat membantu menambah kosa kata untuk anak usia dini	7
21	Kemudahan dalam pengoperasian media video animasi	10
22	Visual dan audio yang disajikan menarik serta dapat meningkatkan minat anak dalam kegiatan pembelajaran	9
23	Ilustrasi yang disajikan mudah dipahami	8
Jumlah skor penilaian		193
Skor yang diharapkan		230

Tabel 4.7 Hasil Penilaian Ahli Materi 2

No	Indikator	Skor (1-10)
1	Dapat mengenalkan letak Kota Semarang kepada anak usia dini	9
2	Dapat mengenalkan batas-batas wilayah Kota Semarang	9
3	Mengenalkan iklim dan musim	8

	yang ada di Kota Semarang	
4	Mengenalkan macam-macam alat transportasi yang ada di Kota Semarang (darat, udara, air)	10
5	Mengenalkan tempat-tempat wisata yang ada di Kota Semarang	10
6	Mengenalkan berbagai makanan khas Kota Semarang	9
7	Mengenalkan budaya/adat yang ada di Kota Semarang (Rumah Tradisional, Pakaian Khas, Tradisi, Tarian dan lagu khas, Bahasa Daerah)	8
8	Penjelasan terkait materi yang disajikan dalam video dapat dipahami oleh anak usia dini	9
9	Ilustrasi peta/lokasi Kota Semarang yang mudah dipahami oleh anak	10
10	Ilustrasi terkait iklim dan musim yang ada di Kota Semarang mudah dipahami serta sesuai dengan kondisi aslinya	8
11	Kesesuaian ilustrasi alat-alat transportasi dengan bentuk asli/konkretnya	10
12	Ilustrasi tempat-tempat wisata yang ada di Kota Semarang sesuai	10

	dengan bentuk aslinya	
13	Ilustrasi makanan khas Kota Semarang sesuai dengan bentuk aslinya	9
14	Kesesuaian ilustrasi rumah joglo dengan bentuk asli/konkretnya	9
15	Kesesuaian ilustrasi pakaian khas Kota Semarang dengan bentuk asli/konkretnya	8
16	Ilustrasi tradisi dugderan yang ditampilkan sesuai dengan aslinya	9
17	Tarian dan lagu khas Kota Semarang yang ditampilkan sudah sesuai	8
18	Kesesuaian ilustrasi dan penjelasan terkait bahasa daerah Kota Semarang	8
19	Materi yang disampaikan dalam video animasi menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh anak usia dini	10
20	Dapat membantu menambah kosa kata untuk anak usia dini	9
21	Kemudahan dalam pengoperasian media video animasi	10
22	Visual dan audio yang disajikan	9

	menarik serta dapat meningkatkan minat anak dalam kegiatan pembelajaran	
23	Ilustrasi yang disajikan mudah dipahami	10
Jumlah skor penilaian		209
Skor yang diharapkan		230

Presentase kelayakan media video animasi “Aku Cinta Semarang” untuk mengenalkan budaya Kota Semarang pada anak usia dini menurut penilaian dari dua ahli materi adalah sebagai berikut:

$$\text{Presentase kevalidan} = \frac{\text{Jumlah Skor penilaian}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase kevalidan} = \frac{193 + 209}{230 + 230} \times 100\%$$

$$\text{Presentase kevalidan} = \frac{402}{460} \times 100\%$$

$$\text{Presentase kevalidan} = 87,4 \%$$

Berdasarkan hasil data yang diperoleh, diketahui bahwa jumlah skor penilaian yang didapat adalah 402 dari skor yang diharapkan 460, setelah dikonversikan dalam persentase diperoleh hasil 87,4%. Nilai tersebut

kemudian diinterpretasikan berdasarkan tabel skala persentase berikut:

Tabel 4.8 Skala Persentase

Presentase Pencapaian	Interpretasi
81 – 100 %	Sangat Baik
61 – 80 %	Baik
41 – 60 %	Cukup Baik
21 –40 %	Kurang Baik
0 – 20 %	Tidak Baik

Berdasarkan tabel tersebut nilai 87,4% berada pada rentang nilai antara 81-100%, sehingga dapat disimpulkan bahwa perolehan nilai 87,4% mendapatkan kategori “Sangat Baik”.

3) Data Validasi Ahli Media

Media pembelajaran video animasi ini divalidasi oleh dua ahli media yaitu Ibu Rista Sundari, M.Pd selaku dosen FITK PIAUD UIN Walisongo Semarang dan Ibu Sri Hariyanti, S.Pd selaku Guru TK PGRI 88 Ngaliyan. Penilaian oleh ahli media ini meliputi tampilan dan pemakaian video

animasi yang dikembangkan. Data ini diperoleh dengan memberikan instrument penilaian atau angket yang akan diisi oleh ahli media. Dalam proses penilaian ini ahli media memberikan kritik dan saran sebagai acuan dalam melakukan revisi atau perbaikan terhadap produk yang dikembangkan. Adapun hasil validasi oleh ahli media adalah sebagai berikut:

Tabel 4.9 Hasil Penilaian Ahli Media 1

No	Indikator	Skor (1-10)
1	Kemenarikan visual yang disajikan dalam video	8,7
2	Audio yang disajikan dapat didengar dengan jelas	8
3	Kesesuaian antara visual dan audio	9,2
4	Kejelasan gambar yang disajikan	9
5	Komposisi dan proporsi warna yang sesuai dan menarik	9
6	Visual dan audio sesuai dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun	8
7	Praktis dan mudah dalam	9

	pengoperasiannya	
8	Mudah dalam penyimpanannya	9
9	Dapat membantu pendidik dalam proses pembelajaran	8
10	Sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia 5-6 tahun	7,8
11	Media dapat menstimulasi 6 aspek perkembangan anak : Nilai Agama Moral, Bahasa, Kognitif, Seni, Sosial Emosional, Fisik Motorik	9
12	Informasi terkait pengenalan budaya Kota Semarang kepada anak usia dini dapat tersampaikan dengan baik	7,8
Jumlah skor penilaian		102,5
Skor yang diharapkan		120

Tabel 4.10 Hasil Penilaian Ahli Media 2

No	Indikator	Skor (1-10)
1	Kemenarikan visual yang disajikan dalam video	9,5
2	Audio yang disajikan dapat didengar dengan jelas	9
3	Kesesuaian antara visual dan audio	9

4	Kejelasan gambar yang disajikan	9
5	Komposisi dan proporsi warna yang sesuai dan menarik	9,5
6	Visual dan audio sesuai dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun	9
7	Praktis dan mudah dalam pengoperasiannya	9
8	Mudah dalam penyimpanannya	9,5
9	Dapat membantu pendidik dalam proses pembelajaran	9
10	Sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia 5-6 tahun	8,7
11	Media dapat menstimulasi 6 aspek perkembangan anak : Nilai Agama Moral, Bahasa, Kognitif, Seni, Sosial Emosional, Fisik Motorik	8,7
12	Informasi terkait pengenalan budaya Kota Semarang kepada anak usia dini dapat tersampaikan dengan baik	9
Jumlah skor penilaian		108,9
Skor yang diharapkan		120

Presentase kelayakan media video animasi “Aku Cinta Semarang” untuk mengenalkan budaya Kota Semarang pada anak usia dini menurut penilaian dari dua ahli media adalah sebagai berikut:

$$\text{Presentase kevalidan} = \frac{\text{Jumlah Skor penilaian}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase kevalidan} = \frac{102,5 + 108,9}{120 + 120} \times 100\%$$

$$\text{Presentase kevalidan} = \frac{211,4}{240} \times 100\%$$

$$\text{Presentase kevalidan} = 88 \%$$

Berdasarkan hasil data yang diperoleh, diketahui bahwa jumlah skor penilaian yang didapat adalah 211,4 dari skor yang diharapkan 240, setelah dikonversikan dalam presentase diperoleh hasil 88%. Nilai tersebut kemudian diinterpretasikan berdasarkan tabel skala persentase berikut:

Tabel 4.11 Skala Persentase

Presentase Pencapaian	Interpretasi
81 – 100 %	Sangat Baik
61 – 80 %	Baik
41 – 60 %	Cukup Baik

21 –40 %	Kurang Baik
0 – 20 %	Tidak Baik

Berdasarkan tabel tersebut nilai 88% berada pada rentang nilai antara 81-100%, sehingga dapat disimpulkan bahwa perolehan nilai 88% mendapatkan kategori “Sangat Baik”.

e. Perbaikan Desain

Perbaikan desain ini dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki produk yang sudah dikembangkan sebelumnya serta mengurangi kelemahan atau kekurangan produk yang telah dinilai dan dianalisis oleh para ahli materi dan ahli media. Kritik dan saran yang diperoleh dari para ahli kemudian menjadi bahan acuan perbaikan agar kualitas produk meningkat dan layak digunakan. Adapun beberapa perubahan pada pengembangan media video animasi adalah sebagai berikut:

Gambar 4.7 Pemberian Keterangan
Tiap Sub Pembahasan



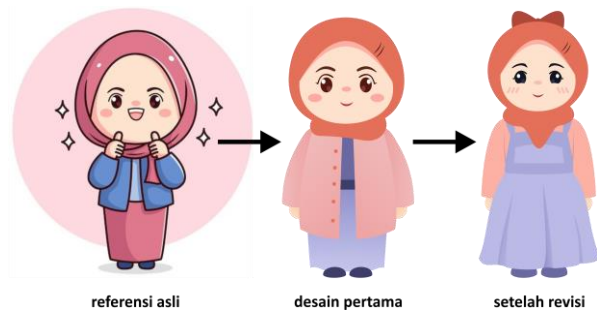
Pada media video animasi sebelumnya tidak ada keterangan judul untuk tiap-tiap materi atau sub pembahasan yang disampaikan, sehingga pada tahap perbaikan ini penulis menambahkan judul/keterangan pada tiap sub pembahasan sebagai transisi atau pengantar antar materi.

Gambar 4.8 Pemberian Keterangan/Teks Singkat



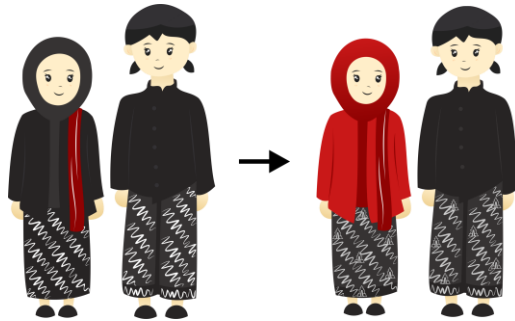
Pada media video animasi sebelumnya tidak ada teks-teks singkat yang digunakan untuk memberikan keterangan terkait hal apa yang sedang dijelaskan dalam video, sehingga pada tahap perbaikan ditambahkan keterangan-keterangan singkat.

Gambar 4.9 Perbaikan Karakter Acha



Berdasarkan masukan dari ahli, disarankan untuk melakukan perbaikan atau modifikasi pada karakter Acha agar tampilannya jauh dan tidak menyerupai karakter asli yang dijadikan sebagai referensi, hal tersebut dilakukan untuk meminimalisir terjadinya plagiasi terhadap karya lain.

Gambar 4.10 Perubahan Warna Pakaian Kebaya



Pada media video animasi sebelumnya terdapat gambar karakter dengan menggunakan pakaian khas kebaya berwarna hitam, terkait hal tersebut mendapatkan masukan dari ahli untuk mengubah warnanya sehingga pada tahap perbaikan warna pakaian kebaya diubah menjadi warna merah agar lebih menarik.

Gambar 4.11 Penambahan Contoh Dialek/Kata Imbuhan Bahasa Jawa



Berdasarkan masukan dari ahli, disarankan untuk menambahkan dialek/imbuhan khas bahasa jawa seperti: ik, to, dan og. Karena pada video sebelum revisi penulis hanya memberikan contoh kalimat berbahasa jawa saja (Aku Tresno Kutho Semarang) sehingga ahli materi memberikan masukan untuk menambahkan dialek/imbuhan khas Kta Semarang.

Berdasarkan gambar serta penjelasan diatas, terdapat beberapa revisi pada media video animasi yang telah dikembangkan. Semua revisi telah penulis perbaiki atau ubah sesuai dengan masukan dan arahan dari para ahli, sehingga media video animasi yang dikembangkan dapat dilanjutkan ke tahap uji coba lapangan di lembaga.

f. Kelebihan dan Kekurangan Media Video Animasi

1) Kelebihan

- Materi disampaikan melalui ilustrasi atau visual animasi yang menarik dan unik sehingga anak lebih antusias.
- Warna yang disajikan beragam dan cerah.

- Didukung dengan adanya *voice over* (pengisian suara) sehingga memberi kesan interaksi secara langsung dengan anak.
- Pemberian background musik yang membantu membangun suasana video lebih menarik dan hidup.
- Pengoperasian video yang mudah dan dapat disimpan didalam perangkat/gadget.
- Membantu mengenalkan budaya Kota Semarang kepada anak usia dini melalui kegiatan yang menyenangkan.

2) Kekurangan

- Video animasi ini hanya memuat satu tema yaitu mengenalkan budaya Kota Semarang.
- Video animasi ini membutuhkan waktu serta keterampilan khusus dalam pembuatannya.
- Untuk pengoperasiannya didalam kelas membutuhkan alat bantuan seperti LCD Proyektor, Speaker dan Laptop/PC.

C. Uji Coba Produk

Proses uji coba lapangan dilaksanakan setelah melakukan perbaikan desain produk atas masukan dan arahan dari ahli materi dan ahli media. Pada penelitian ini produk media video animasi akan diuji cobakan di TK PGRI 88 Ngaliyan pada kelompok B usia 5-6 tahun berjumlah 16 anak, untuk mengetahui bagaimana implementasi video animasi ini dalam mengenalkan budaya Kota Semarang pada anak usia dini.

Terdapat dua kegiatan uji coba yaitu *pre-test* dan *post-test*, kegiatan uji coba *pre-test* dilakukan pada tanggal 4 September 2024 dan uji coba *post-test* dilakukan pada tanggal 10 September 2024. Uji coba ini dilakukan di kelas yang sama dimana pada tahap pertama atau *pre-test* penulis melakukan kegiatan mengenalkan budaya Kota Semarang secara konvensional (tanpa media video) dan pada tahap *post-test* penulis menggunakan video animasi untuk mengenalkan budaya Kota Semarang. Uji coba ini dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh informasi apakah produk baru tersebut layak, efektif dan efisien untuk diaplikasikan dalam proses pembelajaran khususnya dalam mengenalkan budaya Kota Semarang pada anak usia dini.

Tabel 4.12 Rubrik Penilaian Anak

No	Indikator	Rubrik	Skor
1	Anak mampu mengingat informasi yang diberikan melalui video animasi (P1)	Anak belum mengingat informasi yang diberikan	1
		Anak masih ragu/lupa	2
		Anak mulai mengingat informasi yang diberikan	3
		Anak mampu menguasai informasi yang diberikan	4
2	Anak tertarik dan antusias dengan media yang disajikan (P2)	Anak tidak tertarik dengan media yang disajikan	1
		Anak mulai tertarik namun masih sering teralih fokusnya	2
		Anak dapat menikmati dan memperhatikan media yang disajikan	3
		Anak sangat antusias dan memperhatikan video dengan	4

		seksama	
3	Anak dapat berinteraksi dan melakukan tanya jawab terkait materi yang disajikan (P3)	Anak belum mau berinteraksi dan cenderung diam	1
		Anak mulai ikut berinteraksi namun masih ragu	2
		Anak dapat berinteraksi dan melakukan tanya jawab dengan baik	3
		Anak dapat berinteraksi dan melakukan tanya jawab dengan aktif dan antusias	4
4	Anak mengikuti kegiatan pembelajaran dengan tertib (P4)	Anak masih sering asik sendiri dan tidak memperhatikan pembelajaran	1
		Anak mulai mengikuti pembelajaran dengan baik namun sesekali masih teralih fokusnya	2

		• Anak terbiasa mengikuti kegiatan pembelajaran dengan tertib	3
		• Anak dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan tertib, fokus, memperhatikan dengan seksama	4

1. Uji Coba Pre-Test

Berikut hasil penilaian uji coba *Pre-test* atau sebelum menggunakan media video animasi pada anak kelompok B TK PGRI 88 Ngaliyan.

Table 4.13 Hasil Uji Coba *Pre-Test*

No	Nama Anak	P1	P2	P3	P4	Jumlah
1	Azka	3	2	3	2	10
2	Alwi	3	2	3	2	10
3	Afnan	2	1	2	1	6
4	Aji	2	2	2	1	7
5	Alina	2	2	2	3	9
6	Alif	3	3	2	2	10
7	Athaya	2	2	2	2	8
8	Faiz	2	1	2	1	6
9	Faza	2	2	2	2	8
10	Henna	2	2	2	3	9
11	Hakim	1	1	2	2	6
12	Hexa	3	2	2	3	10
13	Inara	2	1	2	3	8
14	Sasha	2	1	1	3	7
15	Vito	1	1	2	1	5
16	Zidan	1	1	2	1	5

Jumlah Total	124
--------------	-----

$$\text{Mean Pre-test} = \frac{\text{Jumlah Data}}{\text{Banyak Data}}$$

$$\text{Mean Pre-test} = \frac{124}{16}$$

$$\text{Mean Pre-test} = 7,75$$

Berdasarkan proses uji coba *Pre-test* yang dilakukan pada kelompok B TK PGRI 88 Ngaliyan (usia 5-6 tahun) memperoleh hasil nilai rata-rata anak sebesar 7,75 dari angka yang diharapkan yaitu 16. Hal tersebut menggambarkan bahwa masih banyak anak yang belum memperoleh hasil maksimal dalam proses pembelajaran.

Masih banyak anak yang belum mampu mengingat informasi yang dijelaskan guru terkait budaya kota semarang, anak kurang tertarik dalam proses pembelajaran yang bersifat konvensional tanpa adanya bantuan media, hanya mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru saja. Masih sedikit anak yang ikut berinteraksi atau melakukan tanya jawab dengan guru serta beberapa anak belum bisa mengikuti kegiatan pembelajaran dengan tertib, beberapa masih sering teralihkan fokusnya atau berbicara sendiri.

2. Uji Coba Post-Test

Berikut hasil penilaian uji coba *Post-test* atau setelah menggunakan media video animasi pada anak kelompok B TK PGRI 88 Ngaliyan.



Gambar 4.12 Penayangan Video Animasi

Table 4.14 Hasil Uji Coba *Post-Test*

No	Nama Anak	P1	P2	P3	P4	Jumlah
1	Azka	4	4	4	4	16
2	Alwi	4	4	4	4	16
3	Afnan	4	4	4	3	15
4	Aji	4	4	4	3	15
5	Alina	4	4	4	4	16
6	Alif	4	4	4	4	16
7	Athaya	4	4	4	4	16
8	Faiz	4	4	4	3	15
9	Faza	4	4	4	4	16
10	Henna	4	4	4	4	16
11	Hakim	3	4	3	3	13
12	Hexa	4	4	4	4	16
13	Inara	4	4	4	4	16
14	Sasha	4	4	3	4	15
15	Vito	3	4	3	3	13
16	Zidan	3	4	3	4	14
Jumlah Total						244

$$\text{Mean Pre-test} = \frac{\text{Jumlah Data}}{\text{Banyak Data}}$$

$$\text{Mean Pre-test} = \frac{244}{16}$$

$$\text{Mean Pre-test} = 15,25 \%$$

Berdasarkan proses uji coba *Pre-test* yang dilakukan pada kelompok B TK PGRI 88 Ngaliyan (usia 5-6 tahun) memperoleh hasil nilai rata-rata anak sebesar 15,25 dari angka yang diharapkan yaitu 16. Hal tersebut menggambarkan bahwa sudah banyak anak yang memperoleh hasil maksimal dalam proses pembelajaran melalui video animasi.

Anak-anak mampu mengingat informasi yang disampaikan melalui video animasi terkait budaya kota semarang, anak tertarik dan antusias dalam proses pembelajaran, sudah banyak anak yang ikut berinteraksi dan melakukan tanya jawab dengan guru terkait informasi/materi yang telah disajikan serta anak-anak bisa mengikuti kegiatan pembelajaran dengan tertib, dan fokus memperhatikan video yang ditampilkan.

D. Analisis Data Akhir

1. Proses Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi

Penggunaan media pembelajaran sangatlah berperan penting dalam proses pembelajaran anak usia dini. Dengan adanya media pembelajaran dapat mempermudah anak untuk memahami informasi ataupun materi yang disampaikan oleh pendidik, mengingat bahwa anak usia dini akan lebih mudah memahami suatu hal apabila mereka melihat secara langsung apa yang mereka pelajari, sehingga informasi yang disampaikan lebih mudah diingat dan diserap oleh anak.

Dalam proses pengembangan media pembelajaran video animasi ini terdiri dari beberapa tahap berikut:

- a. Analisis, yang meliputi identifikasi tujuan dan kebutuhan dari subjek penelitian (anak usia dini) dan produk yang akan dibuat berupa media pembelajaran video animasi untuk mengenalkan budaya Kota Semarang kepada anak usia dini, kemudian merumuskan materi atau konten isi video yang akan dibuat.

- b. Desain, meliputi perancangan produk (media) apa yang akan dibuat, materi apa saja yang akan terkandung didalamnya (dinarasikan), perangkat atau alat bahan apa saja yang dibutuhkan, pembuatan sketsa/storyboard.
- c. Pengembangan, yaitu proses pembuatan produk meliputi, pembuatan asset-aset gambar, merangkai gambar menjadi video utuh, editing, pemberian efek atau pergerakan, pengisian suara hingga pemberian background musik.

Setelah video animasi secara keseluruhan selesai dibuat selanjutnya yaitu dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media, dengan hasil akhir memperoleh skor sebesar 87,4% untuk uji materi serta memperoleh skor sebesar 88% untuk uji media. Kedua perolehan skor tersebut kemudian diinterpretasikan dalam skala persentase pada tabel berikut:

Tabel 4.15 Skala Persentase

Presentase Pencapaian	Interpretasi
81 – 100 %	Sangat Baik
61 – 80 %	Baik
41 – 60 %	Cukup Baik

21 –40 %	Kurang Baik
0 – 20 %	Tidak Baik

Berdasarkan keterangan pada tabel tersebut skor yang diperoleh dari hasil validasi materi (87,4%) dan validasi media (88%) mendapatkan kategori “Sangat Baik” karena berada pada rentang 81-100%, sehingga produk yang telah dikembangkan layak untuk diimplementasikan di lapangan.

2. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi

Media video animasi ini telah mengalami beberapa kali perbaikan berdasarkan arahan oleh ahli materi dan ahli media, hingga pada akhirnya video animasi ini dapat terselesaikan dengan hasil yang memuaskan dan layak untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran dalam rangka mengenalkan budaya Kota Semarang pada anak usia dini di TK PGRI 88 Ngaliyan. Proses uji coba ini dilakukan dalam dua tahap yaitu uji coba *Pre-Test* (sebelum menggunakan media video animasi) dan uji coba *Post-Test* (setelah menggunakan media video animasi).

Dalam uji coba *Pre-Test*, memperoleh hasil nilai rata-rata anak sebesar 7,75 dari angka yang diharapkan yaitu 16. Hal tersebut menggambarkan bahwa masih banyak anak yang belum memperoleh hasil maksimal dalam proses pembelajaran. Masih banyak anak yang belum mampu mengingat informasi yang dijelaskan guru terkait budaya kota semarang, anak kurang tertarik dalam proses pembelajaran yang bersifat konvensional tanpa adanya bantuan media, hanya mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru saja. Masih sedikit anak yang ikut berinteraksi atau melakukan tanya jawab dengan guru serta beberapa anak belum bisa mengikuti kegiatan pembelajaran dengan tertib, beberapa masih sering teralihkan fokusnya atau berbicara sendiri.

Selanjutnya pada tahap uji coba *Post-Test*, memperoleh hasil nilai rata-rata anak sebesar 15,25 dari angka yang diharapkan yaitu 16. Hal tersebut menggambarkan bahwa sudah banyak anak yang memperoleh hasil maksimal dalam proses pembelajaran melalui video animasi. Anak-anak sudah mampu mengingat informasi yang disampaikan melalui video animasi terkait budaya

yang ada di kota semarang, anak tertarik dan antusias dalam proses pembelajaran, sudah banyak anak yang ikut berinteraksi dan melakukan tanya jawab dengan guru terkait informasi/materi yang telah disajikan serta anak-anak bisa mengikuti kegiatan pembelajaran dengan tertib, dan fokus memperhatikan video yang ditampilkan.

Berdasarkan hasil uji coba produk yang telah dilakukan, dapat terlihat bahwa terdapat perbedaan yang cukup signifikan antara kegiatan *pre-test* dan *post-test*. Pada kegiatan *pre-test* dilakukan proses pembelajaran terkait mengenalkan budaya Kota Semarang pada anak usia dini tanpa menggunakan media. Sedangkan pada kegiatan *post-test* dilakukan proses pembelajaran terkait mengenalkan budaya Kota Semarang dengan menggunakan media yaitu video animasi “Aku Cinta Semarang”. Dengan adanya media ini akan sangat membantu anak untuk memahami informasi atau materi yang disampaikan, serta dapat menarik minat anak untuk mengikuti dan menikmati proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* dalam uji coba produk video animasi ini dapat terlihat adanya peningkatan kemampuan anak dalam

mengenai budaya yang ada di Kota Semarang, dengan nilai rata-rata sebagai berikut:

Table 4.16
Data Peningkatan Nilai Rata-Rata *Pre-Test* dan *Post-Test*

Produk	Pre-Test	Post-Test	Peningkatan Nilai Rata-Rata	Rentang Nilai
Media Pembelajaran Video Animasi 2 Dimensi	7,75	15,25	7,5	1-16

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap nilai rata-rata pada uji coba *Pre-test* dan *Post-test* yang telah dilakukan. Pada kegiatan *Pre-test* diperoleh nilai rata-rata sebesar 7,75 sedangkan pada kegiatan *Post-test* diperoleh nilai rata-rata sebesar 15,25, sehingga terdapat peningkatan nilai rata-rata sejumlah 7,5 poin.

Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan pada diri anak dalam proses pembelajaran diantaranya: anak mulai mampu mengingat informasi yang disampaikan melalui video animasi, anak tertarik dan antusias dengan media yang

disajikan, anak dapat berinteraksi dan melakukan tanya jawab terkait materi yang disampaikan serta anak dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan tertib. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan adanya media pembelajaran video animasi ini dapat membantu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal budaya yang ada di Kota Semarang. Media pembelajaran video animasi ini layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dalam mengenalkan budaya Kota Semarang pada Anak Usia Dini.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Proses Pengembangan Media Pembelajaran Digital Video Animasi untuk mengenalkan budaya Kota Semarang kepada anak usia dini kelompok B TK PGRI 88 Ngaliyan

Pengembangan media pembelajaran berbasis digital berupa video animasi ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif, kreatif dan menarik serta mengikuti perkembangan teknologi yang ada di masa kini. Media Pembelajaran Video Animasi ini dibuat untuk mengenalkan Budaya Kota Semarang kepada Anak Usia Dini.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan *Research and Development* atau R&D dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari: tahapan analisis kebutuhan terkait media yang akan dikembangkan serta sasaran atau subjek uji coba; tahap desain yang meliputi perancangan produk yang akan dibuat; pengembangan meliputi tahapan pembuatan media, validasi ahli dan revisi

produk; implementasi yaitu proses uji coba lapangan, dan evaluasi yaitu meninjau kembali terkait produk yang telah dibuat dan diujikan.

Berdasarkan penilaian oleh para ahli, video animasi yang telah dikembangkan memperoleh skor sebesar 87,4% oleh ahli materi dan skor sebesar 88% oleh ahli media. Kedua perolehan skor tersebut kemudian diinterpretasikan dalam skala persentase meliputi: kategori Tidak Baik (0-20%), Kurang Baik (21-40%), Cukup Baik (41-60%), Baik (61-80%), dan Sangat Baik (81-100%). Berdasarkan perolehan skor oleh ahli materi (87,4%) dan ahli media (88%), keduanya mendapatkan kategori “Sangat Baik” karena berada pada rentang skor 81-100%, sehingga dapat dikatakan bahwa produk yang telah dikembangkan berupa video animasi ini layak untuk diuji cobakan di lapangan.

2. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Digital Video Animasi pada pengenalan budaya Kota Semarang kepada anak usia dini kelompok B TK PGRI 88 Ngaliyan

Setelah produk yang dikembangkan dinyatakan layak oleh para ahli, selanjutnya dilakukan proses uji coba lapangan. Proses uji coba dilakukan dalam dua

tahapan yaitu uji coba *pre-test* (sebelum menggunakan media video animasi) dan *post-test* (setelah menggunakan media video animasi).

Berdasarkan hasil observasi dan uji coba yang telah dilakukan di TK PGRI 88 Ngaliyan, memperoleh nilai hasil uji coba *pre-test* sebesar 7,75 dan hasil uji coba *post-test* sebesar 15,25, sehingga terdapat peningkatan nilai rata-rata sebesar 7,5. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan dalam proses pembelajaran pada anak, diantaranya: anak mulai mampu mengingat informasi yang disampaikan melalui video animasi terkait budaya yang ada di Kota Semarang, anak tertarik dan antusias dengan media yang disajikan, anak dapat berinteraksi dan melakukan tanya jawab seputar materi/informasi yang telah disampaikan serta anak dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan tertib dan fokus.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi ini layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran pada Anak Usia Dini dengan menghadirkan kegiatan yang menarik dan menyenangkan. Adanya media pembelajaran video animasi ini dapat membantu

meningkatkan kemampuan anak untuk mengenal dan memahami budaya yang ada di Kota Semarang.

B. Saran

Berdasarkan dari hasil pembahasan dan kesimpulan diatas, maka dapat disampaikan beberapa saran yaitu :

1. Bagi kepala TK PGRI 88 Ngaliyan dapat menggunakan hasil penulisan ini sebagai salah satu masukan dan memotivasi dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif serta mengikuti perkembangan teknologi masa kini.
2. Bagi guru TK PGRI 88 Ngaliyan sebagai pengajar dan pendidik, harapannya dapat terus mengembangkan keterampilan diri, mengasah skill dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif berbasis digital dan teknologi.
3. Bagi peserta didik TK PGRI 88 Ngaliyan agar lebih semangat, termotivasi dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan mengimplementasikan media pembelajaran yang menarik diharapkan dapat membantu optimalisasi anak untuk menerima serta menyerap segala informasi yang disampaikan dalam kegiatan pembelajaran.

C. Kata Penutup

Dengan mengucapkan Alhamdulillah rabbil 'alaamiin, penulis panjatkan rasa syukur sebesar-besarnya atas segala nikmat dan rahmat Allah 'azza wa jalla, yang telah memberikan kemudahan serta kelancaran sehingga pada akhirnya penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada seluruh pihak yang telah berpartisipasi, membantu serta mendukung penuh dalam pembuatan skripsi ini. Harapan penulis, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis, para pembaca serta bagi dunia pendidikan, aamiin yaa robbal 'alaamiin.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2008.
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005.
- Barkah, Januar, “Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Sejarah Peserta Didik”, *Alur Sejarah: Jurnal Pendidikan Sejarah*, Vol. 4, No. 2, 2021.
- Dali, Zulkarnain, “Hubungan Antara Manusia, Masyarakat, dan budaya Dalam Perspektif Islam”, *JurnalNuansa*, Vol. 9, No. 1, 2016).
- Damayanti, Deni, *Senang dan Bahagia Menjadi Guru PAUD*, Yogyakarta: Araska, 2018.
- Fadlillah, Muhammad, *Desain Pembelajaran PAUD*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2020.
- Fatirul, Achmad Noor dan Walujo, *Metode Penelitian Pengembangan Bidang Pembelajaran*, Banten : Pascal Books, 2021.
- Fitri, Agus Zaenul dan Nik Haryanti, *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif, Mixed Method, dan Research and Development*, Malang: Madani Media, 2020.
- Guslinda dan Rita Kurnia, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Surabaya: CV. Jakad Publishing, 2018.

- Hendra, dkk., *Media Pembelajaran Berbasis Digital*, Jambi: PT. Sonpedia Publishing, 2023.
- Khadijah dan Nurul Amelia, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini: Teori dan Praktik*. Jakarta: Kencana, 2021.
- Miranda, Dian, “Pengembangan Video Animasi Berbasis Karakter Cinta Tanah Air untuk Anak Usia Dini”, *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, Vol. 11, No. 2, 2019.
- Mudlofir, Ali dan Evi Fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif*, Jakarta: Rajawali Pers, 2016.
- Njatrijani, Rinitami, “Kearifan Lokal Dalam Perspektif Budaya Kota Semarang”, *Gema Keadilan Edisi Jurnal*, Vol. 5, No. 1, 2018.
- Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014, *Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*, Pasal 1.
- Pito, Abdul Haris, “Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur’an”, *Andragogi Jurnal Diklat Teknis*, Vol. 6, No. 2, 2018.
- Pohan, Jusrin Efendi, *Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Konsep dan Pengembangan*, Depok: PT. Rajagrafindo Persada, 2020.
- Ponza, Putu Jerry Radita, dkk., “Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar”. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, Vol. 6, No. 1, 2018.
- Rangkuti, Ahmad Nizar, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, dan*

- Penelitian Pengembangan*, Bandung: Ciptapustaka Media, 2016.
- Ruslan, Arief, *Animasi: Perkembangan dan Konsepnya*, Bogor: Ghalia Indonesia, 2016.
- Sanjaya, Wina, *Media Komunikasi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2012.
- Senoprabowo, Abi, dkk., “Komik Digital Warak Ngendhog untuk Memperkenalkan Nilai Kearifan Lokal Kepada Anak di Kota Semarang”, *Prosiding Seminar Nasional Desain Komunikasi Visual*, Vol. 1, No. 13, 2021.
- Slamet, Fayrus Abadi, *Model Penelitian Pengembangan (RnD)*, Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang, 2022.
- Sulasman dan Setia Gumilar, *Teori-Teori Kebudayaan: dari Teori hingga Aplikasi*, Bandung: Pustaka Setia, 2013.
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, *Sistem Pendidikan Nasional*, Pasal 1.
- Widayati, Sri dan Kartika Rinakit Adhe, *Media Pembelajaran PAUD: Sumber Belajar, Media Pembelajaran, dan APE*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2020.
- Zahro, Sarir Rotuz, “Pemanfaatan Video Animasi Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas Iii Pada Mata Pelajaran Ski Di Mi Miftahiyah Purwodadi Kediri Tahun Pelajaran 2022/2023”, *Skripsi* (Kediri: Institut Agama Islam Negeri Kediri, 2022).

LAMPIRAN-LAMPIRAN

LAMPIRAN 1
ANGKET VALIDASI AHLI
MEDIA DAN MATERI



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**

Jl. Prof. Dr. Hamka Km 1 Kampus II Ngaliyan Telp 024-7601295 Fax. 024-7615387 Semarang 50185

Nomor : 21/Un.10.3/J6/DA.04.09/09/2024

Semarang, 06 September 2024

Lamp : -

Hal : Permohonan Validator

a.n. : Syadzsa Fathna Rachman

NIM : 2003106070

Yth.

Rista Sundari, M.Pd.

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Walisongo

ditempat

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Diberitahukan dengan hormat dalam rangka penulisan skripsi, atas nama mahasiswa :

Nama : Syadzsa Fathna Rachman

NIM : 2003106070

Alamat : Jalan Ngepos Raya No. 5 RT/RW 02/01 Jerakah, Tugu, Semarang.

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Digital "Aku Cinta Semarang"
Untuk Mengenalkan Kota Semarang Pada Anak Usia Dini Kelompok B TK PGRI
88 Ngaliyan.

Pembimbing : H. Mursid, M.Ag.

Sedang melakukan penelitian R&D untuk menyusun skripsi. Berkenaan dengan hal tersebut mohon dengan hormat agar Bapak/Ibu berkenan menjadi validator uji media yang dilakukan oleh mahasiswa tersebut sampai dengan selesai penyusunan skripsi.

Demikian atas perhatian dan terkabulnya permohonan ini disampaikan terima kasih.
Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Mengetahui,
Dosen Pembimbing

H. Mursid, M.Ag.
NIP : 19670305200112 1 001

Peneliti

Syadzsa Fathna Rachman
NIM. 2003106070

Penilaian Ahli Media 1

Instrumen Penilaian Ahli Media

Nomor	Aspek	Indikator	Skor (1-10)
1	Tampilan	Kemenarikan visual yang disajikan dalam video	8,7
		Audio yang disajikan dapat didengar dengan jelas	8
		Kesesuaian antara visual dan audio	9,2
		Kejelasan gambar yang disajikan	9
		Komposisi dan proporsi warna yang sesuai dan menarik	9
		Visual dan audio sesuai dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun	8
2	Pemanfaatan	Praktis/mudah dalam pengoperasiannya	9
		Mudah dalam penyimpanannya	9
		Dapat membantu pendidik dalam proses pembelajaran	8
		Sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia 5-6 tahun	7,8
3	6 Aspek Perkembangan	Media dapat menstimulasi 6 aspek perkembangan anak : Nilai Agama Moral, Bahasa, Kognitif, Seni, Sosial Emosional, Fisik Motorik	9
		Informasi terkait pengenalan kota semarang kepada anak usia dini dapat tersampaikan dengan baik	7,8
Jumlah skor penilaian		102,5	
Skor yang diharapkan		120	

$$\text{Presentase kevalidan} = \frac{\text{Jumlah skor penilaian}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Skala presentase

Presentase Pencapaian	Interpretasi
81 – 100 %	Sangat Baik
61 – 80 %	Baik
41 – 60 %	Cukup Baik
21 – 40 %	Kurang Baik
0 – 20 %	Tidak Baik

Hasil data yang diperoleh diketahui bahwa jumlah skor penilaian yang didapat adalah 102.5 dari yang diharapkan 120, setelah dikonversikan dalam presentase diperoleh hasil 85.4% dengan kategori “ Sangat Baik ”.

Semarang, 21 Agustus 2024
Validator Media



Rista Sundari, M.Pd.

Penilaian Ahli Media 2

Instrumen Penilaian Ahli Media

Nomor	Aspek	Indikator	Skor (1-10)
1	Tampilan	Kemenarikan visual yang disajikan dalam video	9,5
		Audio yang disajikan dapat didengar dengan jelas	9
		Kesesuaian antara visual dan audio	9
		Kejelasan gambar yang disajikan	9
		Komposisi dan proporsi warna yang sesuai dan menarik	9,5
		Visual dan audio sesuai dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun	9
2	Pemanfaatan	Praktis/mudah dalam pengoperasiannya	9
		Mudah dalam penyimpanannya	9,5
		Dapat membantu pendidik dalam proses pembelajaran	9
		Sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia 5-6 tahun	8,7
3	6 Aspek Perkembangan	Media dapat menstimulasi 6 aspek perkembangan anak : Nilai Agama Moral, Bahasa, Kognitif, Seni, Sosial Emosional, Fisik Motorik	8,7
		Informasi terkait pengenalan kota semarang kepada anak usia dini dapat tersampaikan dengan baik	9
Jumlah skor penilaian			108,9
Skor yang diharapkan			120

$$\text{Presentase kevalidan} = \frac{\text{Jumlah skor penilaian}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Skala presentase

Presentase Pencapaian	Interpretasi
81 – 100 %	Sangat Baik
61 – 80 %	Baik
41 – 60 %	Cukup Baik
21 – 40 %	Kurang Baik
0 – 20 %	Tidak Baik

Hasil data yang diperoleh diketahui bahwa jumlah skor penilaian yang didapat adalah 108,9 dari yang diharapkan 120, setelah dikonversikan dalam presentase diperoleh hasil 90,75% dengan kategori "Sangat Baik".

Semarang, 11 September 2024
Validator Media



Sri Hariyanti, S.Pd.



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**

Jl. Prof. Dr. Hamka Km 1 Kampus II Ngaliyan Telp 024-7601295 Fax. 024-7615387 Semarang 50185

Nomor : 21/Un.10.3/J6/DA.04.09/09/2024

Semarang, 06 September 2024

Lamp : -

Hal : Permohonan Validator

a.n. : Syadzsa Fathna Rachman

NIM : 2003106070

Yth.

Naila Fikrina Afrih Lia, M.Pd.

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Walisongo

ditempat

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Diberitahukan dengan hormat dalam rangka penulisan skripsi, atas nama mahasiswa :

Nama : Syadzsa Fathna Rachman

NIM : 2003106070

Alamat : Jalan Ngepos Raya No. 5 RT/RW 02/01 Jerakah, Tugu, Semarang.

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Digital "Aku Cinta Semarang"
Untuk Mengenalkan Kota Semarang Pada Anak Usia Dini Kelompok B TK PGRI
88 Ngaliyan.

Pembimbing : H. Mursid, M.Ag.

Sedang melakukan penelitian R&D untuk menyusun skripsi. Berkenaan dengan hal tersebut mohon dengan hormat agar Bapak/Ibu berkenan menjadi validator uji materi yang dilakukan oleh mahasiswa tersebut sampai dengan selesai penyusunan skripsi.

Demikian atas perhatian dan terkabulnya permohonan ini disampaikan terima kasih.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Mengetahui,
Dosen Pembimbing

H. Mursid, M.Ag.
NIP : 19670305200112 1 001

Peneliti

Syadzsa Fathna Rachman
NIM. 2003106070

Penilaian Ahli Materi 1

Instrumen Penilaian Ahli Materi

Nomor	Aspek	Indikator	Skor (1-10)
1	Kesesuaian isi materi terkait Kota Semarang	Dapat mengenalkan letak Kota Semarang kepada anak usia dini	8
		Dapat mengenalkan batas-batas wilayah Kota Semarang	8
		Mengenalkan iklim dan musim yang ada di Kota Semarang	8,5
		Mengenalkan macam-macam alat transportasi yang ada di Kota Semarang (darat, udara, air)	10
		Mengenalkan tempat-tempat wisata yang ada di Kota Semarang	9
		Mengenalkan berbagai makanan khas Kota Semarang	8
		Mengenalkan budaya/adat yang ada di Kota Semarang (Rumah Tradisional, Pakaian Khas, Tradisi, Tarian khas dan Bahasa Daerah)	7
		Penjelasan terkait materi yang disajikan dalam video dapat dipahami oleh anak usia dini	8
2	Kesesuaian materi dengan visualisasi digital	Ilustrasi peta/lokasi Kota Semarang yang mudah dipahami oleh anak	8
		Ilustrasi terkait iklim dan musim yang ada di Kota Semarang mudah dipahami serta sesuai dengan kondisi aslinya	8
		Kesesuaian ilustrasi alat-alat transportasi dengan bentuk asli/konkretnya	10
		Ilustrasi tempat-tempat wisata yang ada di Kota Semarang sesuai dengan bentuk aslinya	9
		Ilustrasi makanan khas Kota Semarang sesuai dengan bentuk aslinya	8

		Kesesuaian ilustrasi rumah joglo dengan bentuk asli/konkretnya	9
		Kesesuaian ilustrasi pakaian khas Kota Semarang dengan bentuk asli/konkretnya	7,5
		Ilustrasi tradisi dugderan yang ditampilkan sesuai dengan aslinya	9
		Tarian khas Kota Semarang yang ditampilkan sudah sesuai	8
		Kesesuaian ilustrasi dan penjelasan terkait bahasa daerah Kota Semarang	8
3	Bahasa	Materi yang disampaikan dalam video animasi menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh anak usia dini	8
		Dapat membantu menambah kosa kata untuk anak usia dini	7
4	Format Desain	Kemudahan dalam pengoperasian media video animasi	10
		Visual dan audio yang disajikan menarik serta dapat meningkatkan minat anak dalam kegiatan pembelajaran	9
		Ilustrasi yang disajikan mudah dipahami	8

$$\text{Presentase kevalidan} = \frac{\text{Jumlah skor penilaian}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Skala presentase

Presentase Pencapaian	Interpretasi
81 – 100 %	Sangat Baik
61 – 80 %	Baik
41 – 60 %	Cukup Baik
21 – 40 %	Kurang Baik
0 – 20 %	Tidak Baik

Hasil data yang diperoleh diketahui bahwa jumlah skor penilaian yang didapat adalah ~~193~~ dari yang diharapkan ~~230~~, setelah dikonversikan dalam presentase diperoleh hasil ~~83,9~~ % dengan kategori "Sangat Baik".

Semarang, 26 Agustus 2024
Validator Materi



Naila Fikrina Afrih Lia, M.Pd.

Penilaian Ahli Materi 2

Instrumen Penilaian Ahli Materi

Nomor	Aspek	Indikator	Skor (1-10)
1	Kesesuaian isi materi terkait Kota Semarang	Dapat mengenalkan letak Kota Semarang kepada anak usia dini	9
		Dapat mengenalkan batas-batas wilayah Kota Semarang	9
		Mengenalkan iklim dan musim yang ada di Kota Semarang	8
		Mengenalkan macam-macam alat transportasi yang ada di Kota Semarang (darat, udara, air)	10
		Mengenalkan tempat-tempat wisata yang ada di Kota Semarang	10
		Mengenalkan berbagai makanan khas Kota Semarang	9
		Mengenalkan budaya/adat yang ada di Kota Semarang (Rumah Tradisional, Pakaian Khas, Tradisi, Tarian khas dan Bahasa Daerah)	8
		Penjelasan terkait materi yang disajikan dalam video dapat dipahami oleh anak usia dini	9
2	Kesesuaian materi dengan visualisasi digital	Ilustrasi peta/lokasi Kota Semarang yang mudah dipahami oleh anak	10
		Ilustrasi terkait iklim dan musim yang ada di Kota Semarang mudah dipahami serta sesuai dengan kondisi aslinya	8
		Kesesuaian ilustrasi alat-alat transportasi dengan bentuk asli/konkretnya	10
		Ilustrasi tempat-tempat wisata yang ada di Kota Semarang sesuai dengan bentuk aslinya	10
		Ilustrasi makanan khas Kota Semarang sesuai dengan bentuk aslinya	9

		Kesesuaian ilustrasi rumah joglo dengan bentuk asli/konkretnya	9
		Kesesuaian ilustrasi pakaian khas Kota Semarang dengan bentuk asli/konkretnya	8
		Ilustrasi tradisi dugderan yang ditampilkan sesuai dengan aslinya	9
		Tarian dan Lagu daerah Kota Semarang yang ditampilkan sudah sesuai	8
		Kesesuaian ilustrasi dan penjelasan terkait bahasa daerah Kota Semarang	8
3	Bahasa	Materi yang disampaikan dalam video animasi menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh anak usia dini	10
		Dapat membantu menambah kosa kata untuk anak usia dini	9
4	Format Desain	Kemudahan dalam pengoperasian media video animasi	10
		Visual dan audio yang disajikan menarik serta dapat meningkatkan minat anak dalam kegiatan pembelajaran	9
		Ilustrasi yang disajikan mudah dipahami	10

$$\text{Presentase kevalidan} = \frac{\text{Jumlah skor penilaian}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Skala presentase

Presentase Pencapaian	Interpretasi
81 – 100 %	Sangat Baik
61 – 80 %	Baik
41 – 60 %	Cukup Baik
21 – 40 %	Kurang Baik
0 – 20 %	Tidak Baik

Hasil data yang diperoleh diketahui bahwa jumlah skor penilaian yang didapat adalah 209 dari yang diharapkan 230, setelah dikonversikan dalam presentase diperoleh hasil 90,8% dengan kategori "Sangat Baik".

Semarang, 11 September 2024
Validator Materi



Umul Farikhah, S.Pd.

LAMPIRAN 2

DOKUMENTASI KEGIATAN

UJI COBA DI TK PGRI 88 NGALIYAN





LAMPIRAN 3
SURAT PENELITIAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185
Website: <http://fitk.walisongo.ac.id>

Nomor : 3676 /Un.10.3/D1/KM.00.11/09/2024

02 September 2024

Lamp : -

Hal : Izin Riset

Kepada Yth.

Ibu Umul Farikhah S. Pd.

di TK PGRI 88 Ngaliyan di Semarang

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarokatuh.

Diberitahukan dengan hormat, dalam rangka memenuhi tugas akhir Skripsi pada mahasiswa prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Syadzsa Fathna Rachman
NIM : 2003106070
Tempat, tanggal lahir : Cianjur, 02 Juli 2002
Alamat : Jalan Ngepos Raya No. 5 RT/RW 02/01 Jerakah, Tugu, Semarang
Judul Skripsi/Tugas Akhir : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Digital "Aku Cinta Semarang" Untuk Mengenalkan Kota Semarang Pada Anak Usia Dini Kelompok B TK PGRI 88 Ngaliyan
Pembimbing : H. Mursid, M. Ag.

untuk melakukan riset di TK PGRI 88 Ngaliyan Semarang. Sehubungan dengan hal tersebut mohon kiranya yang bersangkutan diberikan izin riset dan dukungan data dengan tema/judul skripsi/tugas akhir sebagaimana tersebut diatas selama 2 Minggu, mulai tanggal 2 September 2024 sampai dengan tanggal 13 September 2024.

Demikian atas perhatian dan terkabulnya permohonan ini disampaikan terima kasih.

Wassalamu' alikum Warahmatullahi Wabarokatuh.



Tembusan :

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang

LAMPIRAN 4
SURAT PENELITIAN DARI
TK PGRI 88 NGALIYAN



**YAYASAN PEMBINA LEMBAGA PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA JAWA TENGAH(YPLP DM PGRI JT)
CABANG KOTA SEMARANG**

**TAMAN KANAK-KANAK PGRI 88 NGALIYAN
TERAKREDITASI B**

Alamat: Jl. Prof.Dr.Hamka no.15 Ngaliyan Telp : 085325095385

Semarang, 13 September 2024

Nomor : 4.21/036/TK PGRI 88 /IX/ 2024
Lampiran : -
Hal : **Balasan Izin Riset**

Kepada Yth :
a.n Dekan,
Wakil Dekan Akademik Uin Walisongo Semarang
Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Di Tempat

Assalamualaikum, Wr.Wb

Sehubungan dengan surat dari UIN Walisongo Semarang, Nomor 3676/Un.10.3/D1/KM.00.11/09/2024, hal Permohonan Izin Riset, maka Kepala Sekolah TK PGRI 88 Ngaliyan Semarang dengan ini menerangkan nama mahasiswa dibawah:

Nama : Syadzsa Fathna Rachman
Nim : 2003106070
Jurusan : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Jenjang : S1

Benar telah mengadakan penelitian di TK PGRI 88 Ngaliyan Semarang pada tanggal 2 s/d 13 September 2024 guna melengkapi data pada penyusunan Skripsi yang berjudul **"Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Digital "Aku Cinta Semarang" Untuk Mengenalkan Budaya Kota Semarang Pada Anak Usia Dini Kelompok B TK PGRI 88 Ngaliyan "**

Demikian Surat Keterangan dibuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Wassalamualaikum Wr.Wb



Semarang, 13 September 2024

Kepala Sekolah
TK PGRI 88

Umul Farikhah, S.Pd

LAMPIRAN 5
SURAT PENUNJUK PEMBIMBING



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jalan Prof. Hamka Km.2 Semarang 50185
Telepon 024-7601295 Faksimile 024-7615387

Semarang, 18 September 2023

Nomor : 83/Un.10.3/J6/DA.04.09/09/2023

Lamp : -

Hal : **Penunjukan Pembimbing Skripsi**

Yth,

H. Mursid, M.Ag

Di tempat.

Assalamu'alaikumWr. Wb.,

Berdasarkan hasil pembahasan usulan judul penelitian di Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, maka Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan menetapkan judul skripsi mahasiswa:

Nama : Syadzsa Fathna Rachman

NIM : 2003106070

Judul skripsi : UPAYA MENANAMKAN NILAI KESABARAN ANAK USIA DINI
MELALUI KEGIATAN MENCOCOK GAMBAR PADA KELOMPOK B DI
TK PGRI IV/89 NGALIYAN

Dan menunjuk Bapak :

H. Mursid, M.Ag Sebagai Pembimbing

Surat penunjukan ini hanya berlaku enam bulan dan akan ditinjau kembali jika dalam enam bulan tidak mampu menyelesaikan skripsi.

Demikian penunjukan pembimbing skripsi ini disampaikan dan atas kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikumWr. Wb.

a.n. Dekan,
Mengetahui,
Ketua Jurusan PIAUD

H. Mursid, M.Ag

NIP. 19670305200112 1 001

Tembusan:

1. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo (Sebagai Laporan)
2. Mahasiswa yang bersangkutan
3. Arsip

LAMPIRAN 6
DAFTAR RIWAYAT HIDUP

RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

Nama Lengkap : Syadzsa Fathna Rachman
Tempat, Tanggal Lahir : Cianjur, 02 Juli 2002
Alamat Rumah : Jalan Ngepos Raya, No. 5 RT. 02 RW. 01, Jerakah, Tugu,
Semarang
Email : Syadzsarachman@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

- | | |
|---------------------------------------|--------------------|
| 1. PAUD Wafdaa Kids Center | Lulus Tahun (2006) |
| 2. RA Darul Ma'arif Pringapus | Lulus Tahun (2008) |
| 3. SDN Purwoyoso 02 | Lulus Tahun (2014) |
| 4. SMPN 01 Semarang | Lulus Tahun (2017) |
| 5. SMKN 04 Semarang (Jurusan Animasi) | Lulus Tahun (2020) |

C. Pengalaman Organisasi

1. PMR (Palang Merah Remaja) SMPN 01 Semarang
2. WEC (Walisongo English Club) UIN Walisongo Semarang

D. Karya Ilmiah

1. Menerbitkan Artikel Jurnal berjudul "Formation of Early Childhood Religious Character Through Storytelling Television Media (Viber) in Islamic History Learning at Kindergarten in Semarang City"
2. Pembuatan Buku ber-QRSBN berjudul "Tentang Kita diantara Mereka (Coretan Pengabdian KKN Desa Bumiayu)"

Semarang, 23 September 2024



Syadzsa Fathna Rachman

NIM: 2003106070