



Volume 9 Nomor 1 (2022) Halaman 66-79
Tumbuh kembang : Kajian Teori dan Pembelajaran PAUD
Jurnal PG-PAUD FKIP Universitas Sriwijaya



Website : <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/tumbuhkembang/index>

Email : jtk@fkip.unsri.ac.id

pISSN : 2355-7443 eISSN:2657-0785

Prototype Video Cerita Anak Tema Budaya Lokal Palembang

Wahyu Pratiwi^{1✉}, Syafdaningsih²

⁽¹⁾ Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Sriwijaya

DOI: <http://doi.org/10.36706/jtk.v9i1.17392>

Received 06/04/2022, Accepted 30/05/2022, Published tanggal 31/05/2022

ABSTRAK

Bercerita merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan anak akan mengetahui banyak hal-hal baru. Di masa pandemi media pembelajaran audio visual sangat dibutuhkan guna mempermudah akses dan meminimalisis keterbatasan ruang dan waktu. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video cerita anak tema budaya lokal yang teruji valid. Metode penelitian yang digunakan yaitu Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan prosedur penelitian yang dikembangkan oleh Dick & Carry yaitu ADDIE. Adapun tahapannya yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Tahap evaluasi yang telah dilalui yaitu *self evaluation* dan *expert review* sesuai dengan prosedur yang dikembangkan oleh Tessmer. Pengumpulan data dilakukan dengan *walkthrough* yang diberikan pada ahli media guna mendapatkan validasi data terhadap prototype yang telah dibuat. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik deskriptif kuantitatif dari instrument pengumpulan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji validitas media terhadap prototype sebesar 4,75% dan uji validitas materi sebesar 4,125%, sehingga menunjukkan bahwa prototype yang telah dibuat terbukti valid.

Kata Kunci: *Prototype, Video, Cerita Anak*

ABSTRACT

Storytelling is a fun activity and children will know many new things. During the pandemic, audio-visual learning media is needed to facilitate access and minimize space and time limitations. So this study aims to develop children's story videos with local cultural themes that have been tested valid. The research method used is Research and Development (R&D) with research procedures developed by Dick & Carry, namely ADDIE. The stages are *analysis, design, development, implementation, and evaluation*. The evaluation stages that have been passed are *self evaluation* and *expert review in accordance with the procedures developed by Tessmer*. Data collection is done by means of a *walkthrough* given to media experts in order to get data validation on the prototype that has been made. The data analysis technique used is a quantitative descriptive technique from the data collection instrument. The results showed that the media validity test on the prototype was 4.75% and the material validity test was 4.125%, thus indicating that the prototype that had been made was proven valid.

Keywords : *Prototype, Video, Children's Story*

How to Cite: Wahyu Pratiwi & Syafdaningsih. (2022). Prototype Video Cerita Anak Tema Budaya Lokal Palembang . *Jurnal tumbuh kembang: Kajian Teori dan Pembelajaran PAUD*, 9(1), 69-82. <http://doi.org/10.36706/jtk.v9i1.17392>

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi ini mempengaruhi segala jenis jenjang pendidikan, salah satunya yaitu pendidikan anak usia dini. Yavie, dkk (2019 : 83) mengungkapkan bahwasanya perkembangan teknologi menjadi salah satu alat untuk mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera. Terlebih lagi dalam masa pandemi covid 19 seperti ini, penggunaan teknologi sangat dibutuhkan sebagai alat bantu pendidik untuk mengatasi keterbatasan dan kendala yang terjadi. Berdasarkan hasil penelitian Agustin, dkk (2020) kendala yang dialami pendidik selama pademi covid 19 antara lain metode pembelajaran, komunikasi dalam pembelajaran, biaya serta penggunaan teknologi dan pengaplikasian materi pembelajaran. Kendala yang dialami cukup umum dan dialami oleh hampir setiap pendidik, pelajar ataupun orang tua yang mendampingi anak.

Saat ini teknologi menjadi salah satu kebutuhan yang menuntut pendidik untuk lebih kreatif dalam menginovasikan maupun mengaplikasikan teknologi yang sudah ada, sehingga kendala yang terjadi dapat diminimalisir dan pembelajaran dapat berjalan dengan baik, begitupun pertumbuhan dan perkembangan anak yang berjalan sesuai dengan indikator pencapaiannya. Nurjanah, dkk (2020) mendapatkan hasil penelitian bahwasanya metode bercerita mendapat respon baik dari anak, selain itu metode ini dapat meningkatkan kemampuan berbicara dan kepercayaan diri pada anak. Sudah terbukti bahwasanya metode bercerita efektif apabila diimplementasikan dalam sebuah pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu anak untuk mudah dalam memahami sebuah materi. Selain dari media pembelajaran visual dan media pembelajaran audio yang sudah banyak digunakan, terdapat pula media pembelajaran audio visual yang dapat menampilkan audio serta visual sekaligus, sehingga lebih efisien. Salah satu contoh media audio visual yaitu berupa video pembelajaran. Dalam pembelajaran daring selama pandemi covid 19, media audio visual berupa video sudah banyak digunakan oleh pendidik. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Syafi'i, dkk (2020) di RA Muslimat NU Banin Banat mendapati kesimpulan bahwa video pembelajaran dapat meningkatkan minat anak belajar di rumah sehingga memunculkan motivasi belajar anak.

Pada masa pandemi covid 19, RA Darul Hikmah Tumijaya melaksanakan pembelajaran secara *daring* dengan kurikulum BDR (Belajar Dari Rumah), setelah dilakukan observasi secara langsung, ternyata guru menggunakan media video sebagai alat untuk menjelaskan tugas yang

akan dilaksanakan seperti memberikan video berupa lagu “bintang kecil” untuk dihafalkan anak. Dengan adanya hal ini pelaksanaan pembelajaran sudah mulai menerapkan media audio visual berupa video pembelajaran. Dari observasi tersebut, peneliti juga melakukan wawancara singkat kepada kepala sekolah dan guru kelompok B, dari hasil wawancara non formal tersebut didapat bahwasannya : 1) Video pembelajaran cukup efektif dalam memberikan sebuah instruksi dan informasi mengenai pembelajaran. 2) Video pembelajaran yang digunakan guru mendapatkan respon atau tanggapan baik dari orangtua dan anak. 3) Selama pembelajaran *daring* di RA Darul Hikmah Tumijaya belum pernah menerapkan video pembelajaran yang berisi pengembangan cerita anak tema budaya local, dikarenakan sulit bagi guru membuat video pembelajarn yang menyangkut tema tersebut. 4) Pengembangan cerita anak tema budaya lokal sangat dibutuhkan untuk pemahaman anak mengenai tema tersebut dikarenakan mayoritas anak-anak bukan penduduk asli dari sumatera selatan. Oleh karena itu dalam penelitian ini tema budaya lokal menjadi suatu pilihan yang tepat pilihan.

Penggunaan metode bercerita juga mampu menjadi alat bantu dalam mengembangkan kemampuan anak. Lufri, dkk (2020 : 61) menjelaskan bahwasannya metode bercerita adalah cara pendidik dalam menyampaikan sebuah peristiwa atau kisah yang di dalam peristiwa tersebut terdapat hikmah yang dapat diambil anak didik. Dengan menggunakan metode bercerita selain menstimulasi kemampuan verbal dan non verbal anak, juga dapat mengasah kreatifitas pendidik dalam mengemas sebuah cerita agar menarik bagi anak, sehingga dapat mencapai tujuan dari diaplikasikannya metode bercerita tersebut. Metode bercerita dapat menggunakan alat peraga maupun tidak menggunakan alat peraga. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Fitria (2020) di kelompok A RA Muslimat NU 26 Malang, menghsilkan bahwa metode bercerita ini mampu meningkatkan kemampuan berbahasa anak di kelompok A tersebut.

Bercerita dapat menjadi jembatan komunikasi antara anak dan pendidik, sehingga menimbulkan komunikasi yang aktif, namun kreatifitas pendidik dalam menyampaikan cerita juga diperlukan agar anak lebih tertarik dan berminat dalam mengikuti tiap alur cerita yang dibawakan. Rahayu yang dikutip oleh Herawati, dkk (2018) mengemukakan manfaat dari metode bercerita adalah untuk mengembangkan kemampuan berbicara, menambah kosakata, melatih keberanian untuk percaya diri tampil didepan kelas, dan mengekspresikan emosi dari tokoh yang disampaikan dalam cerita. Selain terjadinya komunikasi dalam metode bercerita juga dapat

menumbuhkan komunikasi yang efektif antara pendidik dan anak didik sehingga terjadi timbal balik.

Metode bercerita memiliki kelebihan dan kekurangan sama halnya seperti metode lainnya. Harun, dkk (2019 : 64) menjabarkan kelebihan dari metode bercerita yaitu : 1) Anak sangat senang dengan cerita, sehingga dapat meningkatkan motivasi anak; 2) Melalui contoh kebaikan ataupun pesan moral dalam cerita yang disampaikan, maka metode ini sangat cocok dalam mengembangkan aspek afektif pada anak. Sejalan dengan hal tersebut Akbar (2020 : 64) menjelaskan kelebihan dari metode bercerita adalah : 1) Dapat menimbulkan semangat kreasi yang konstruktif dan memotivasi anak dalam mengerjakan tugas; 2) Apabila dalam pengaplikasian metode ini terhalang oleh waktu yang terbatas maka cerita yang disampaikan dapat dipersingkat, sehingga lebih fleksibel, begitupun sebaliknya jika waktu yang tersedia banyak, maka pendidik dapat memperluas cerita dan mengkreasikan cerita sehingga anak lebih tertarik; 3) Dalam mencapai tujuan yang diinginkan, pendidik dapat mencapai seluruh arah sehingga memudahkan pendidik dalam mengorganisasikan serta mengolah kelas meskipun dengan jumlah anak yang banyak.

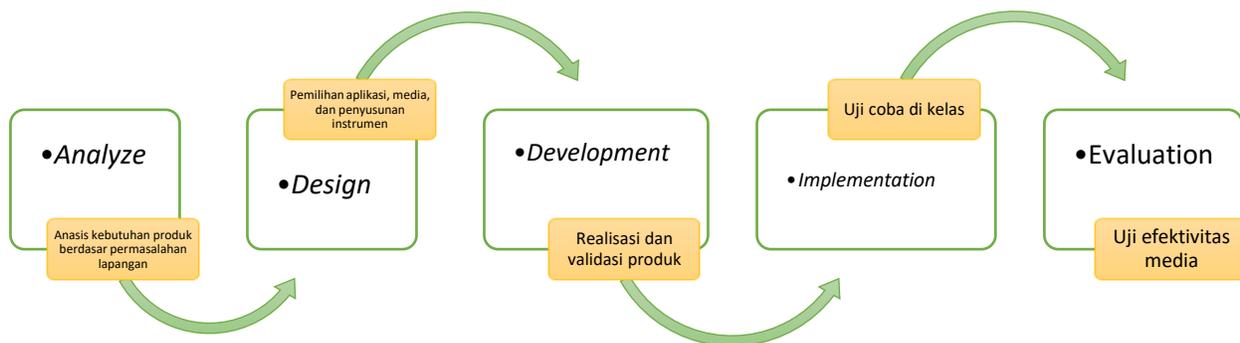
Dari berbagai pendapat mengenai kekurangan dan kelebihan metode bercerita dapat disimpulkan bahwasanya kelebihan dari metode bercerita adalah dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan apabila pendidik tepat dalam memilih cerita dan mengaplikasikannya, metode ini bersifat fleksibel dan praktis sehingga memudahkan pendidik dalam mengatur, mengendalikan serta mengorganisasi kelas dengan jumlah anak didik yang banyak.

Dari penelitian terdahulu telah membuktikan keberhasilan pengimplementasian media video dalam pembelajaran di lembaga PAUD. Adapun hasil penelitian tersebut yaitu yang dilakukan oleh Suryana, dkk (2021) yang membuktikan bahwa video pembelajaran berbasis kearifan local sangat efektif dan praktis serta kearifan tema kearifan lokal tersebut dapat menanamkan konsep cinta budaya terhadap anak. Hasil penelitian Gusliati (2019) yang menggunakan cerita rakyat, sehingga media video cerita cocok digunakan dalam pembelajaran. Selain itu juga Paramita, dkk (2017) menguraikan hasil penelitiannya bahwa video dongeng berbentuk animasi memiliki nilai praktis dan layak digunakan. Selain itu video cerita anak tema budaya lokal belum pernah digunakan dan dibuat di RA Darul Hikmah Tumijaya. Sehingga hal itulah yang mendasari peneliti untuk mengembangkan video cerita anak tema budaya lokal yaitu keberagaman budaya yang ada di Sumatera Selatan meliputi rumah adat, makanan khas, pakaian

adat dan tarian adat. Tujuan dalam penelitian ini adalah membuat video cerita anak tema budaya lokal yang valid dan praktis yang dapat diimplementasikan di kelompok B RA Darul Hikmah Tumijaya.

METODOLOGI

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R & D). *Research & development* adalah suatu kumpulan langkah-langkah atau proses yang mengembangkan atau menyempurnakan suatu produk yang dapat dipertanggung jawabkan dan dapat teruji keefektifannya (Salim, dkk, 2019 : 58). Karena penelitian ini mengacu pada jenis penelitian pengembangan, maka hasil penelitian ini adalah sebuah produk yang akan teruji validasinya. Produk yang dihasilkan adalah media audio visual berupa video yang didalamnya terdapat pengembangan cerita anak bertemakan budaya lokal sesuai dengan tema yang akan ditempuh anak kelompok B, RA Darul Hikmah Tumijaya. Adapun prosedur penelitian yang digunakan adalah model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick & Carry. Berikut ini adalah desain prosedur penelitian yang digunakan :



Gambar 1. Tahapan Pengembangan Produk Adaptasi dari Model ADDIE

Penerapan prosedur penelitian tersebut disesuaikan dengan kondisi saat ini yaitu pandemi covid-19. Subjek uji coba dalam penelitian ini nantinya adalah kelompok B RA Darul Hikmah Tumijaya. Adapun analisis dalam kondisi lingkungan di RA Darul Hikmah sama seperti kondisi di daerah lainnya yaitu masih tidak diperbolehkannya adanya kumpulan atau kerumunan orang-orang terlebih lagi tidak memenuhi protokol kesehatan, namun kondisi lingkungan ini mendukung anak untuk melakukan interaksi belajar bersama keluarga dirumah. Proses pembelajarannya juga dilakukan secara daring yaitu belajar dari rumah sehingga pengembangan media pembelajaran sangat diperlukan guna mempermudah anak dalam melakukan kegiatan belajar dirumah bersama orangtua.

Perancangan yang dilakukan peneliti yaitu setelah melihat kondisi lingkungan, proses pembelajaran, fasilitas proses pembelajaran dan materi pembelajaran maka peneliti mengembangkan cerita anak sesuai dengan tema budaya lokal. Pengembangan cerita anak bertemakan budaya lokal yang berbasis media audio visual yaitu video, dimulai dari merancang dan mengembangkan cerita anak, kebutuhan dalam pengaplikasian cerita seperti alat peraga sebagai pelengkap, metode lain yang dapat digabungkan didalam video tersebut guna menambah unsur yang menarik sehingga menstimulasi perhatian anak ketika menonton video tersebut.

Setelah cerita dikembangkan, maka selanjutnya cerita akan diaplikasikan dalam sebuah video yang nantinya dapat diakses anak sehingga anak akan lebih mudah memahami tema yang diberikan serta orangtua dirumah mudah memberika pendampingan serta pemahaman terkait tema yang dipelajari oleh anak. Tahap evaluasi formatif Tessmer (Rantina, dkk 2020) yang telah dilakukan saat ini ada dua yaitu 1) *Self evaluation*, dilakukan oleh peneliti terkait dengan video cerita yang dibuat, dimulai dari kejelasan gambar, kejernihan dan kejelasan suara, isi cerita, kemenarikan unsur pendukung video yang disesuaikan dengan karakteristik, usia serta latar budaya dan tujuan penelitian; 2) *Expert review*, hasil dari evaluasi *self evaluation* terhadap prototype 1 akan diberikan kepada para ahli yang sudah berpengalaman dibidang ini untuk divalidasi terkait desain produk yang sudah dibuat.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu *walkthrough*. Pengumpulan data tersebut untuk melihat apakah produk yang dihasilkan valid atau tidak. Pengembangan instrument dari teknik pengumpulan data dibuat dengan disesuaikan terhadap produk yang akan dikembangkan, sasaran usia anak, karakteristik anak dan analisis kebutuhan. Teknik analisis data dilakukan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis hasil masukan, saran dan komentar dari ahli media dan ahli materi. Sedangkan deskriptif kuantitatif diguankan untuk menganalisis hasil data yang didapat dari lembar validasi yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media terkait dengan prototype yang dibuat. Dalam menentukan tingkat kevalidan prototype yang dihasilkan dimuat seperti dalam tabel 1 berikut ini :

Tabel 1. Persentase Kelayakan Prototype

Interval Skor	Kategori
$4,26 < X \leq 5,0$	Sangat Valid
$3,42 < X \leq 4,26$	Valid

$2,58 < X \leq 3,42$	cukup valid
$1,74 < X \leq 2,58$	Kurang valid
$1,0 < X \leq 1,80$	Sangat kurang valid

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pengembangan prototype video cerita anak tema budaya lokal Palembang, langkah pertama yang dilakukan adalah dengan melakukan analisis kebutuhan. Kegiatan yang dilakukan guna mengetahui berbagai kebutuhan yang diperlukan yaitu dengan melakukan wawancara non formal kepada kepala sekolah RA Darul Hikmah yang berada di desa Tumijaya, Kecamatan Jayapura, Kabupaten OKU Timur. Analisis kondisi lingkungan di RA Darul Hikmah sama seperti kondisi di daerah lainnya yaitu masih tidak diperbolehkannya adanya kumpulan atau kerumunan orang-orang terlebih lagi tidak memenuhi protokol kesehatan, namun kondisi lingkungan ini mendukung anak untuk melakukan interaksi belajar bersama keluarga dirumah. Proses pembelajaran di RA Darul Hikmah Tumijaya juga dilakukan secara daring yaitu belajar dari rumah sehingga pengembangan media pembelajaran sangat diperlukan guna mempermudah anak dalam melakukan kegiatan belajar dirumah bersama orangtua, terlebih lagi dengan kemajuan zaman dan teknologi yang semakin canggih sebagian orangtua atau wali siswa di RA Darul Hikmah sudah memiliki handphone sehingga media pembelajaran audio visual dapat diakses.

Pengembangan cerita tema budaya lokal berbasis media audio visual ini sebagai upaya agar anak mudah memahami tema yang sudah ditentukan di RPPM sekolah yaitu tema budaya lokal selama pembelajaran dilakukan secara daring dari rumah, serta upaya untuk memudahkan orangtua dalam mendampingi dan memberikan pemahaman anak mengenai materi yang diberikan. Dengan adanya analisis kebutuhan yang telah disesuaikan maka, peneliti membuat satu cerita anak dengan menggabungkan empat subtema yang telah terpilih lalu melakukan tahap pengembangan prototype dengan memvisualisasikan cerita yang telah dikembangkan dalam bentuk media audio visual yaitu video yang dapat ditonton dan diakses oleh anak. Dalam tahap *self evaluation*, peneliti mereview produk yang telah dikembangkan terkait dengan unsure yang terdapat didalamnya seperti kejelasan audio, visual, isi cerita, kemenarikan, dan yang lainnya. Lalu pada tahap *expert review* dilakukan uji kelayakan secara teoritik oleh validator media dan

validator materi. Evaluasi ahli pada produk awal inilah yang akan menjadi masukan dalam revisi selanjutnya.

Tabel 3. Hasil Evaluasi Ahli Desain Media

Indikator	Deskriptor	Keterangan
Kemasan	Kesesuaian gambar dengan materi dan tema	Sangat Valid
	Kesesuaian penempatan gambar	Valid
	Kemenarikan tampilan video	Sangat Valid
	Desain tampilan video	Sangat Valid
	Kesesuaian komposisi warna, gambar dan tulisan	Sangat Valid
Desain tampilan	Kejelasan judul cerita dan tema	Sangat Valid
	Kejelasan materi gambar	Sangat Valid
	Keserasian desain antara font, gambar dan atribut pendukung	Sangat Valid
Musik dan Suara	Penggunaan backsound yang sesuai	Valid
	Kejelasan suara	Sangat Valid
	Intonasi suara	Sangat Valid
	Ketepatan penempatan mimik wajah dan gesture	Sangat Valid
	Ketepatan penempatan ekspresi dan penghayatan	Valid
Penampilan	Pemakaian kostum dan property pendukung	Sangat Valid
	Melakukan variasi verbal dan non verbal	Valid
	Penguasaan cerita	Sangat Valid

Dari hasil penilaian ahli media terhadap prototype video cerita anak tema budaya lokal Palembang didapat persentase kelayakan prototype sebesar 4,75%, sehingga prototype yang dihasilkan masuk kedalam kategori sangat valid, dan nantinya dapat diimplementasikan dengan revisi yang telah dicantumkan oleh ahli media dalam lembar validasi yang tertera. Masukan yang diberikan oleh ahli media yaitu berupa menambahkan backsound pada bagian bercerita dan penggunaan kostum yang harus ada perbedaan warna antar tokoh cerita.

Selain daripada hasil evaluasi dari ahli media, berikut ini adalah hasil evaluasi ahli materi terkait dengan prototype yang telah dikembangkan :

Tabel 4. Hasil Evaluasi Ahli Materi

Indikator	Deskriptor	Keterangan
Kelayakan Isi	Kesesuaian cerita dengan kurikulum 2013	Cukup Valid
	Kesesuaian isi dengan tema yang ditentukan	Valid
	Kesesuaian isi cerita dengan kompetensi inti (KI)	Valid
	Kesesuaian isi cerita dengan kompetensi dasar (KD)	Sangat Valid
	Isi cerita sederhana dan mudah dipahami anak	Valid
	Kesesuaian tema dengan tingkat pemahaman anak	Valid
	Kejelasan informasi	Cukup Valid
Penyajian Bahasa	Penggunaan bahasa yang sederhana	Sangat Valid
	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami	Sangat Valid
	Penggunaan bahasa yang efisien dan efektif	Valid
	Penyampaian kosa kata baru yang mudah dipahami oleh anak	Cukup Valid
Penampilan	Kemenarikan materi gambar yang disajikan	Valid
	Materi tema yang dapat menumbuhkan rasa ingin tahu anak	Valid
	Keterampilan dalam menyampaikan materi	Sangat Valid
	Kreatifitas pengelolaan materi dalam video	Valid
	Penggunaan atribut yang mendukung pemahaman anak	Sangat Valid

Berdasarkan dari hasil evaluasi ahli materi terhadap prototype video cerita anak tema budaya lokal Palembang didapat persentase kelayakan prototype sebesar 4,125%, sehingga prototype yang dihasilkan masuk kedalam kategori valid, dan nantinya dapat diimplementasikan dengan revisi yang telah dicantumkan oleh ahli materi dalam lembar validasi yang tertera. Masukan yang diberikan oleh ahli materi yaitu dengan menambahkan visualisasi keterkaitan antara cerita dengan pendidikan karakter dan mengurangi gambar yang dapat menyebabkan terjadinya biar fokus dalam prototype yang dihasilkan.

Adanya hasil evaluasi dari *expert review* yang menunjukkan bahwa prototype berupa pengembangan video cerita anak tema budaya lokal Palembang terbukti secara teoritis valid maka, prototype tersebut dapat diimplementasikan dalam pembelajaran anak dan nantinya dapat melalui tahap penelitian dan pengembangan (R&D) selanjutnya yaitu *one to one evaluation* dan

small group evaluation, dengan tetap mempertimbangkan dan memperhatikan kondisi dan protokol kesehatan. Pengimplementasian atau uji coba prototype ini digunakan guna melihat tingkat kepraktisan dari prototype yang dihasilkan.

Dalam video terdapat pendukung berupa pakaian adat yang langsung dikenakan oleh peneliti, miniatur terkait dengan empat subtema yang disampaikan dan animasi gambar yang tertuang dalam video. Penggunaan kostum berupa pakaian adat menjadi sebuah penunjang dalam kemenarikan video yang diterapkan. Dengan adanya gambar dalam sebuah media pembelajaran dapat mengaktualisasikan makna dan memperjelas pesan yang terkandung (Wisada, dkk., 2019). Kostum yang ada pada video dapat memperjelas makna dan pesan yang diberikan oleh *storyteller*, sehingga anak dapat secara langsung melihat pakaian adat Palembang dikenakan.

Selain penggunaan kostum dalam video, pada segmen kedua yaitu saat cerita diimplementasikan, masing-masing tokoh menggunakan ciri khas berupa blangkon yang digunakan oleh Joko hal itu mencirikan bahwa Joko berasal dari Jawa. Dan tokoh Raka yang menggunakan tanjak yang mencirikan bahwa Raka berasal dari Palembang. Selain menggunakan blangkon dan tanjak sebagai ciri khasnya, kedua tokoh juga menggunakan bahasa dengan aksen khas Jawa dan Palembang. Penggunaan bahasa ini disesuaikan dengan bahasa keseharian yang digunakan anak ketika berinteraksi di lingkungan sekolah maupun di lingkungan masyarakat sekitarnya, sehingga anak mudah memahami dialog yang dilakukan antara tokoh Joko dan Raka.

Penggunaan miniatur menjadi sebuah hal yang menarik, karena berbeda dengan animasi gambar. Miniatur menjadi sebuah benda konkret yang dapat menstimulasi anak dalam memahami sebuah benda. Piaget mengungkapkan bahwa sebuah pembelajaran yang berkaitan dengan objek nyata dapat mempermudah anak dalam memahami sebuah materi yang disampaikan (Permata, dkk., 2022). Dalam memahami sebuah informasi, anak pada rentang usia yaitu 5 sampai 6 tahun yang berada pada tahap pra-operasional sangat bergantung pada objek nyata yang nantinya dapat mengembangkan informasi yang telah didapat sebelumnya. Dengan adanya objek nyata berupa miniatur dalam video, dapat menjadi alternatif anak dalam memahami benda yang dijadikan miniatur. Adapun miniatur yang terdapat dalam video cerita anak tema budaya lokal adalah rumah adat Limas, sehingga dengan adanya miniatur rumah Limas ini dapat menunjang pemahaman anak terkait dengan rumah adat Palembang selain didukung adanya gambar animasi yang tertuang pada virtual animasi.

Pemilihan media dalam kegiatan pembelajaran menjadi penting karena dapat menunjang keberhasilan dan memaksimalkan proses kegiatan belajar dan pembelajaran di sekolah. Media audio visual berbentuk video memiliki keunggulan dibanding dengan media yang berbentuk audio ataupun hanya visual saja. Bentuk dari keunggulannya adalah informasi yang disampaikan dalam video akan menampilkan sebuah visualisasi yang realistis dan nyata adanya (Munawar, dkk., 2020). Dengan adanya visualisasi yang nyata, maka menambah kemenarikan dalam video, sehingga dapat menstimulasi anak untuk memahami isi dari video.

Media audio visual berbentuk video yang diterapkan dalam pembelajaran dan berbasis kearifan lokal dapat memberikan dampak positif terhadap perubahan anak terlebih lagi dalam moral yang ditampilkan dalam cerita (Darihastining, dkk., 2020). Dengan adanya dampak positif dari kearifan lokal, maka dapat membuat video cerita anak tema budaya lokal juga memiliki dampak positif terhadap perubahan anak, terlebih lagi dalam video cerita anak tema budaya lokal memberikan pesan moral terkait dengan toleransi perbedaan latar belakang budaya antar tokoh yang divisualisasikan dalam cerita oleh dua tokoh.

Sebuah cerita yang diimplementasikan dalam kegiatan bagi anak dapat mengisi memori anak dengan informasi yang termuat dalam cerita itu sendiri terutama yang erat kaitannya dengan nilai-nilai kehidupan bermasyarakat (Ramdhani, dkk., 2019). Sehingga pada cerita anak tema budaya lokal ini dapat memberikan kebermaknaan kepada anak berupa informasi yang membekali anak untuk beradaptasi di lingkungan sosial masyarakat di sekitarnya, karena kelak anak akan menemukan berbagai macam keberagaman budaya.

Dalam penelitian Suryana & Hijriani (2021) mendapatkan hasil bahwa penggunaan media video pembelajaran tematik berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan pengetahuan kognitif anak terhadap budaya lokal dan menanamkan konsep cinta budaya pada anak. Hal itu secara tidak langsung menunjukkan bahwa pengembangan video cerita anak tema budaya lokal dapat menanamkan konsep cinta budaya pada anak kelompok B RA Darul Hikmah terutama terkait dengan budaya lokal di Sumatera Selatan yaitu Palembang yang memuat empat kebudayaan yaitu rumah Limas, makanan khas Pempek, tarian Gending Sriwijaya dan pakain adat.

Selain memiliki keunggulan, video sebagai media audio visual juga memiliki kemenarikan visualisasi. Berdasarkan penelitian Mira, video memiliki pengaruh besar terhadap anak, yang dapat dilihat dari hasil penelitiannya bahwa video sangat berpengaruh dan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan kognitif anak (Miranda, 2019). Dengan adanya *impact*

positif terhadap anak pada penelitian terdahulu maka hal itu menjadi penunjang dari penelitian selanjutnya.

Media video cerita anak tema budaya lokal juga memiliki kelemahan yaitu pembuatan video membutuhkan waktu yang tidak sebentar, dalam pembuatan produk dan akses produk yang harus menggunakan handphone atau laptop sebagai alat perantaranya. Meskipun adanya kekurangan dalam produk, peneliti berusaha untuk memaksimalkan kelebihan produk yang terletak pada visualisasi yang dapat dinikmati oleh anak. Berdasarkan penelitian Syafi'I, dkk (2020) video sebagai media pembelajaran dapat menstimulasi motivasi belajar dan menyita perhatian anak karena adanya efek visualisasi yang dapat dilihat anak secara langsung dalam video.

Terlepas dari kekurangan dan kelebihan produk pengembangan video cerita anak tema budaya lokal yang dihasilkan dalam penelitian ini, diharapkan dapat memberikan dampak positif pada anak kelompok B RA Darul Hikmah Tumijaya dan layak digunakan dalam pembelajaran real. Hasil akhir yang didapat dari penelitian ini adalah sebuah produk pengembangan video cerita anak tema budaya lokal Palembang yang terbukti secara teoritis valid sehingga dapat diimplementasikan. Pembuatan produk ini menggunakan konsep yang disesuaikan dengan analisis kebutuhan dan dikembangkan semenarik mungkin sehingga dapat membantu berbagai pihak terutama RA Darul Hikmah Tumijaya.

KESIMPULAN

Prototype atau produk yang dikembangkan berupa video cerita anak tema budaya lokal Palembang terbukti secara teoritis valid sehingga dapat diimplementasikan dalam pembelajaran terutama pada tema budaya di lembaga pendidikan anak usia dini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih peneliti sampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPMP) Universitas Srwijaya yang telah mendanai penelitian. Tidak lupa juga peneliti sampaikan ucapan terimakasih ini kepada Ibu Syafadaningsih sebagai dosen pembimbing, serta para dosen lainnya yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, sehingga karena para beliau lah penelitian ini dapat berjalan dengan baik. Selanjutnya peneliti juga

sampaikan terimakasih kepada Seminar Nasional Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Sriwijaya yang telah memfasilitasi artikel ini sehingga dapat dipresentasikan dan diterbitkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, M., Puspita, R. D., Nurinten, D., & Nafiqoh, H. (2020). Tipikal Kendala Guru PAUD dalam Mengajar pada Masa Pandemi Covid 19 dan Implikasinya. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 334. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.598>
- Akbar, E. (2020). *Metode Belajar Anak Usia Dini* (1st ed.). Jakarta: Kencana. https://www.google.co.id/books/edition/Metode_Belajar_Anak_Usia_Dini/MYP1DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=metode+belajar+anak+usia+dini&printsec=frontcover
- Darihastining, S., Aini, S., Maisaroh, S., & Mayasari, D. (2020). Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Kearifan Budaya Lokal pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1594–1602. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.923>
- Ela Paramita, Hasmalena, S. (2017). *Pengembangan Dongeng Berbentuk Video Animasi Untuk Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina 2 Palembang*. 1–9.
- Fitriani, D., Fajriah, H., & Shovianda, E. (2020). Tingkat Respon Orangtua Terhadap Penggunaan Group Whatsapp Dalam Program Parenting Di PAUD Seulanga Meuligo Aceh Selatan. *International Journal Of Child And Gender Studies*, 6(2), 91–102. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22373/equality.v6i2.7799>
- Gusliati, P., Eliza, D., & Hartati, S. (2019). Analisis Video Pembelajaran Share Book Reading Menggunakan Cerita Rakyat Sabai Nan Aluih pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 320. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.176>
- Harun. (2019). *Pelatihan Guru Pendidikan Karakter Berbasis Multi Kultural Dan Kearifan Lokal (PKMBKKL) Bagi Siswa PAUD* (1st ed.). Yogyakarta : UNY Press.
- Herawati, B. (2018). *Prosiding Seminar Nasional : Memaksimalkan Peran Pendidik Dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini Sebagai Wujud Investasi Bangsa Jilid 2*. Tuban : FKIP PGRI Ronggolawe Tuban.
- Lufri, Ardi, Yogica, R., Muttaqim, & Fitri, R. (2020). *Metodologi Pembelajaran : Strategi, Pendekatan, Model, Metode Pembelajaran*. Malang : CV IRDH.
- Miranda, D. (2019). Pengembangan Video Animasi Berbasis Karakter Cinta Tanah Air Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 11(2), 12. <https://doi.org/10.26418/jvip.v11i2.32565>
- Munawar, B., Hasyim, F., & Ma'arif, M. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbantuan Aplikasi Animaker Pada PAUD Di Kabupaten Pandeglang. *Jurnal Golden Age*, 4(02), 310–320. <https://doi.org/10.29408/jga.v4i02.2473>
- Nurjanah, Ayu Putri., Angraini, G. (2020). Metode Bercerita Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(1), 1–7. <https://doi.org/https://doi.org/10.33369/jip.5.1.1-7>
- Permata, N., Zama, I., & Damayanti, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Miniatur Materi Energi Alternatif untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Edusaintek : Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 9(1), 1–13.
- Ramdhani, S., Yuliasri, A., Sari, D., & Hasriah, S. (2019). Penanaman Nilai-Nilai Karakter melalui Kegiatan Storytelling dengan Menggunakan Cerita Rakyat Sasak pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 153. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.108>

- Suryana, D., & Hijriani, A. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini 5-6 Tahun Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 1077–1094. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1413>
- Syafi'i, I., Sa'diyah, C., Wakhidah, E. W., & Umah, F. M. (2020). Penerapan Video Pembelajaran Daring Anak Usia Dini Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 140–160.
- Wisada, D., Sudarma, K., & Yuda, I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>
- Yavie, & Utama, W. (2019). *Perkembangan Kognitif Sains Anak Usia Dini*. Semarang : UM Penerbit & Percetakan.