

PENGEMBANGAN DONGENG BERBENTUK VIDEO ANIMASI UNTUK ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK NEGERI PEMBINA 2 PALEMBANG

Ela Paramita¹, Hasmalena², Syafdaningsih²

¹Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya Jalan Srijaya KM. 5,5 Palembang

Email: eparamita@yahoo.com

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul Pengembangan Dongeng Berbentuk Video Animasi Untuk Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina 2 Palembang. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan dongeng berbentuk video animasi. Pengembangan dongeng berbentuk video animasi ini menggunakan kombinasi model pengembangan ADDIE dan evaluasi Tessmer. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap, yaitu yaitu tahap analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Pada tahap evaluasi dilakukan evaluasi formatif yang dikemukakan oleh Tessmer terdiri dari empat tahap, yaitu tahap *self evaluation*, *expert review*, *one-to-one evaluation* dan *small group evaluation*. Penelitian ini pada evaluasi tidak dilakukan sampai tahap *field test* karena peneliti hanya ingin mengembangkan produk yang valid dan praktis tanpa melihat efek potensial dongeng berbentuk video animasi. Teknik pengumpulan data menggunakan *walkthrough* untuk melihat nilai kevalidan suatu produk. Hasil *expert review* validasi materi skor rata-rata yang diperoleh 3,75 % (kategori sangat valid) dan validasi media skor rata-rata yang diperoleh 4,00 % (kategori sangat valid). Diperoleh pada rata-rata hasil validasi ahli untuk pengembangan Dongeng berbentuk Video Animasi adalah sebesar 3,87 (kategori sangat valid). Teknik pengumpulan data menggunakan observasi untuk menilai tingkah laku anak. Tahap *one to one evaluation* menggunakan 3 anak didapatkan rata-rata hasil observasi anak dengan dongeng berbentuk Video Animasi sebesar 91,7 % (kategori sangat praktis). Tahap *small group evaluation* didapatkan hasil rata-rata observasi pada Dongeng berbentuk Video Animasi sebesar 88,3 % (kategori sangat praktis). Dari semua tahap yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa dongeng berbentuk video animasi dinyatakan valid dan praktis bagi anak.

Kata kunci: Pengembangan, Dongeng, Video Animasi

ABSTRACT

This research aims to produce a fairy tale in a form of animated video. Development of this fairy tale in a form of animated video uses a combination of ADDIE development model and Tessmer evaluation. The ADDIE development model consists of five phases namely the analysis phase, the design phase, the development phase, the implementation phase and the evaluation phase. At the evaluation phase, the formative is proposed by Tessmer consisting of four stages namely self-evaluation stage, expert review stage, one-to-one evaluation and small group evaluation. The data is collected by using an observation technique. The result of the expert review with the suggestion given by the experts in the story content has been appropriate for the children aged 5-6 years as well as the theme and the language with a good average assesment score with a valid average result of 3.75 (very valid category) and any suggestions given by the experts are the cover of that animation, interesting design, a very good music for the video and the illustration of the story in that animated video is giving a good time for the children, and it is not boring at all which the average score of 4,00% (very valid category). An average for the experts validation for the development of a fairy tale in a form of animated video is 3,87% (very valid category). At the stage of one to one evaluation using a 3 child samples viewing a tale in form of animated video with an average of 91.7% (very practical category). The small group evaluation stage of this fairy tale in form of animated video obtained an average yield of 88.3% in average (very practical category). From all stages that have been done can be concluded that the fairy tale in a form of animated video is valid and practical for children.

Keywords: Development, Fairy Tales, Animated video

1 PENDAHULUAN

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) saat ini sangat berpengaruh dengan kehidupan manusia dan mengalami perkembangan yang sangat pesat. Oleh karena itu, diperlukan kemampuan untuk memperoleh, dan memanfaatkan IPTEK dengan sebaik-baik yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Hal yang paling menentukan tercapai kualitas pendidikan adalah proses pembelajaran yang dilaksanakan yaitu salah satunya pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan perkomunikasi anak. Pendidikan anak usia dini sekarang sangat diperlukan karena butuhnya kualitas pendidikan anak-anak yang sangat mempengaruhi tingkah lakunya.

Pernyataan ini didukung pula oleh adanya perubahan pandangan dalam dunia pendidikan dan berbagai perkembangan dalam ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni (IPTEK) yang membawa dampak pada berbagai aspek pendidikan termasuk pada kebijakan pendidikan (terutama di Indonesia). Menurut Fiah (2017: 33) bila pada awal kemerdekaan fokus perhatian pemerintah lebih tertuju pada pendidikan dasar, menengah, dan tinggi, maka secara perlahan setelah itu, perhatian pemerintah tertuju juga pada pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar, yakni PAUD. Media pembelajaran diharapkan dapat menunjang pembelajaran untuk mempermudah dalam menyampaikan isi atau materi pelajaran. Sebenarnya terdapat berbagai macam media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yaitu salah satunya media audio visual.

Media audio visual merupakan sebuah media yang dapat menampilkan unsur suara dan unsur gambar. Metode pembelajaran dongeng dapat dipadukan dengan penggunaan media audio karena akan lebih mudah dan menarik. Perkembangan dunia animasi sangat pesat, animasi bukan hanya ada pada film-film kartun saja tetapi sudah mewabah ke dunia pendidikan sebagai media pembelajaran. Dengan animasi maka cerita atau informasi akan lebih mudah dipahami karena telah divisualisasikan kedalam gambar gerak dan suara.

Untuk itu penulis akan menciptakan sebuah animasi dongeng berjudul “Cumi Sang Juara” Animasi ini akan memberikan pelajaran moral kepada anak-anak untuk bersikap tidak mudah menyerah dan memohon maaf jika telah melakukan perbuatan yang salah serta dapat melatih kemampuan berbicara anak dengan menyuruh anak menceritakan kembali isi dari dongeng dalam video animasi tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti kepada guru pada tanggal 15 Januari 2018 di TK BINA CITRA SEJAHTERA Palembang, pada tanggal 16 Januari 2018 di TK Anggrek Palembang, dan pada tanggal 19 Januari 2018 di TK Pembina Negeri 2 Palembang, peneliti menemukan anak usia 5–6 tahun yaitu di TK B terdapat kesamaan permasalahan bahwasannya anak belum mampu dan kurang aktif dalam bercerita di depan kelas ketika seorang guru memintanya untuk bercerita. Hal ini dikarenakan kurangnya media berupa buku cerita. Dari hasil pengamatan saya di ketiga TK tersebut, saya meneliti disalah satu TK yaitu TK Pembina Negeri 2 karena kegiatan pembelajaran bercerita anak kelompok B pada anak usia 5-6 tahun setiap harinya hanya menggunakan buku cerita kecil dan anak tidak terlibat langsung hanya gurunya saja yang bercerita lalu anak mendengarkan cerita tersebut tanpa adanya kegiatan lain, cerita yang digunakan tidak menarik perhatian anak. Pada saat pengamatan, anak hanya duduk dan mendengarkan guru bercerita menggunakan buku sehingga sangat membuat anak bosan, hal ini dibuktikan ada 5 anak yang mendengarkan dan 10 anak yang ribut sendiri dan tidak mendengarkan gurunya bercerita.

Kebutuhan anak sangat memerlukan media pembelajaran berjenis media audio visual yaitu video yang menciptakan suasana anak lebih menarik dan guru juga memerlukan video sehingga mempermudah guru untuk pembelajaran kegiatan bercerita untuk anak. Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti mencari alternatif lain dalam pembelajaran bercerita anak agar tidak membosankan yaitu bercerita melalui dongeng dan dikemas menjadi bentuk video yang menarik perhatian anak dan peneliti berusaha menciptakan sebuah produk berupa video animasi yang mampu menarik perhatian anak dan sesuai dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Romadhona (2017) hasil penelitian pengembangan, deskripsi langkah-langkah sistematis video animasi pembelajaran “SALUT”. 1) *Analysys*; (a) analisis tujuan dan karakteristik bidang studi; (b) analisis metode penyampaian dan kendala bidang studi; (c) analisis karakteristik anak. 2) *Design*; (a) *content*; (b) naskah; (c) instrumen. 3) *Development*; (a) pengembangan produk; (b) *review* ahli; (c) *pilot test*; 4) *implementation*; (a) menyiapkan anak dan guru; (b) uji coba pemakaian; 5) *evaluation*; (a) evaluasi formatif; (b) evaluasi sumatif. Tingkat kelayakan video animasi pembelajaran “SALUT”. 1) *review* ahli materi (3,67/layak); 2) *review* ahli media (3,54/layak); 3) *pilot test* respon pengamatan anak (0,98/layak); 4) *pilot test* respon guru (3,26/layak);

5) uji coba pemakaian respon pengamatan anak (0,93/layak); 6) uji coba pemakaian respon guru (3,56/layak). Dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan video animasi dinyatakan layak untuk dikembangkan. Sehingga peneliti akan menindak lanjuti dengan melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Dongeng Berbentuk Video Animasi Untuk Anak Usia 5-6 Tahun”.

2 METODE PENELITIAN

2.1 Jenis penelitian

Jenis penelitian yang di ambil oleh peneliti adalah jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE di karenakan model ini fokus pada produk yang akan dikembangkan dengan langkah-langkah yang mudah dipahami dan diimplementasikan untuk mengembangkan produk pengembangan seperti video pembelajaran. Sehingga model ini sangat praktis digunakan dalam membuat suatu produk hasil pengembangan. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

2.2 Subjek dan Objek penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 2 Palembang. Objek dalam penelitian ini adalah Dongeng Berbentuk Video Animasi yang melalui tahap uji coba *one-to-one* (3 anak), *small group* (9 anak).

2.3 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini melalui lima tahap yaitu sebagai berikut.

2.3.1 Analisis (Analyze)

2.3.1.1 Analisis Kebutuhan dan Perkembangan Anak

Analisis kebutuhan anak memerlukan sebuah media audio visual yaitu video animasi sehingga membuat anak tidak bosan, sedangkan guru memerlukan video animasi dan buku petunjuk cara membuka video animasi melewati laptop sehingga guru bisa mempraktikkannya langsung pada kegiatan bercerita yang menonjolkan kemampuan berbicaranya dan perkembangan bahwa sudah dikatakan guru pada pembelajaran dongeng video animasi ini sangat membantu pembelajaran dalam kemampuan berbicara anak. Pengembangan dongeng berbentuk video animasi ini sudah layak dikembangkan karena sangat mempermudah anak dalam kegiatan bercerita, memberikan pembelajaran

yang sangat inovatif, aktif, dan menciptakan suasana baru yang menyenangkan dengan bercerita melalui menonton dongeng berbentuk video animasi bukan hanya di buku cerita biasa.

2.3.2 Perancangan

Pada tahap ini, peneliti mengembangkan pembelajaran dongeng berbentuk video animasi untuk pembelajaran anak usia 5-6 Tahun. Peneliti telah menganalisis dari kebutuhan anak sehingga peneliti membuat cerita yang berjudul “Cumi Sang Juara” cerita tersebut menceritakan sebuah lomba tari yang dijuarai oleh Cumi, cerita tersebut memiliki sikap moral yaitu jangan pantang menyerah dan rendah hati. Peneliti melakukan penilaian terhadap pembelajaran dongeng berbentuk video animasi menggunakan 2 tahap yaitu, *One To One* (3 orang anak) , *Small Group* (9 orang anak) serta lembar observasi untuk menilai tingkah laku anak. Dengan pembelajaran menggunakan video animasi anak terlatih untuk berbicara di depan kelas.

2.3.3 Pengembangan

2.3.3.1 Pengembangan Cerita Dongeng Berbentuk Video Animasi

Pengembangan cerita merupakan penentuan isi dongeng pada video animasi. Cerita harus sesuai dengan kebutuhan anak dan guru perkembangan anak dan target yang akan dicapai oleh peneliti adalah isi cerita yang dapat merangsang kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun setelah menggunakan dongeng berbentuk video animasi.

2.3.3.2 Produksi Prototipe

Setelah menyusun isi cerita dongeng, langkah selanjutnya adalah memproduksi prototipe. Cerita yang telah disusun, akan di konversi kedalam bentuk cerita pendek, dari cerita pendek inilah kemudian akan diilustrasikan dalam bentuk gambar yang bergerak atau berupa video animasi. Video animasi adalah hasil ilustrasi dari cerita dongeng kemudian akan diberikan penjabaran yang disajikan dengan cerita yang menarik minat anak. Dalam hal ini peneliti akan mengembangkan Dongeng berbentuk Video Animasi yang berdurasi 4:50 menit yang berjudul “Cumi Sang Juara ”. Video animasi berbentuk dongeng ini disesuaikan dengan tema yang ada di kurikulum. Hasil dari keseluruhan tahap pengembangan ini disebut Prototipe 1.

2.3.4 Implementasi

Tahap ini, pembelajaran dongeng berbentuk video animasi untuk anak usia 5-6 tahun akan diterapkan untuk mengetahui kualitas pembelajaran yang meliputi keefektifan, kemenarikan, dan

efisiensi pembelajaran. Pembelajaran dongeng berbentuk video animasi perlu diuji cobakan secara nyata di lapangan untuk memperoleh gambaran tingkat keefektifan, kemenarikan, dan efisiensi pembelajaran. Keefektifan berkenaan dengan sejauh mana produk yang dikembangkan dapat mencapai tujuan atau kompetensi yang diharapkan. Kemenarikan berkenaan dengan sejauh mana produk dikembangkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik. Efisiensi dengan penggunaan segala sumber seperti dana, waktu, dan tenaga untuk mencapai tujuan yang diinginkan

2.3.5 Evaluasi

Tahap ini, prototipe 1 hasil desain awal akan dievaluasi dengan mengikuti prosedur evaluasi formatif dari Tessmer dengan langkah-langkah sebagai berikut.

2.3.5.1 Self Evaluation

Tahap ini penilaian dilakukan oleh peneliti sendiri terhadap produk berupa dongeng yang telah dikembangkan. Disini peneliti mengevaluasi sendiri semua dongeng berbentuk video animasi dalam hal ini adalah gambar animasi pada video yang telah dikembangkannya, apakah sudah sesuai dan jelas, apakah warnanya menarik dan apakah isi cerita dongeng sesuai dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun.

2.3.5.2 Expert Review

Hasil produk (Prototipe 1) yang dikembangkan atas dasar *self evaluation*, diberikan kepada para ahli (*expert*) untuk divalidasi. Pada tahap ini, validator melihat dan mengevaluasi desain produk yang telah dibuat. Uji validitas yang dilakukan adalah uji validitas isi (materi) dan desain dongeng berbentuk video animasi. Hasil validasi yang berupa tanggapan/komentar dan saran-saran pada lembar validasi akan dijadikan dasar untuk merevisi dongeng berbentuk video animasi (prototipe 1).

2.3.5.3 One-To-One Evaluation

Tahap ini, produk dongeng berbentuk video animasi diuji cobakan pada anak. Peneliti memilih 3 orang anak secara acak untuk mewakili populasi target yaitu anak dengan kemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Anak tersebut diberikan pembelajaran menggunakan dongeng berbentuk video animasi yang sudah direvisi. Pada saat proses pembelajaran anak akan diobservasi melalui lembar observasi yang telah disediakan untuk melihat dan menilai secara langsung tingkah laku atau proses terjadinya suatu pembelajaran dengan menggunakan

dongeng berbentuk video animasi. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk melihat kepraktisan video animasi tersebut dari sudut pandang anak. Hasil observasi anak tersebut akan dijadikan dasar untuk merevisi produk (prototipe 1) sehingga menghasilkan prototipe 2.

2.3.5.4 Small Group Evaluation

Tahap ini prototipe 2 diuji cobakan pada kelompok kecil anak yang terdiri dari 9 orang anak dengan kemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Selanjutnya, anak diberikan pembelajaran dengan prototipe 2 yang sudah direvisi. Pada proses pembelajaran, anak akan diobservasi kembali untuk melihat dan menilai secara langsung tingkah laku atau proses terjadinya suatu pembelajaran dengan menggunakan dongeng berbentuk video animasi (prototipe 2) yang digunakan. Pada saat pembelajaran, anak diobservasi kembali untuk melihat aktivitas anak agar video animasi berbentuk valid dan praktis bagi anak setelah diberikan materi dengan menggunakan dongeng berbentuk video animasi.

2.4 Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *walkthrough*, dan observasi. Adapun rincian teknik pengumpulan data diuraikan sebagai berikut:

2.4.1 Walkthrough

Walkthrough digunakan untuk memvalidasi data pada validator untuk mengevaluasi produk yang akan dikembangkan sebagai dasar untuk merevisi produk awal/prototipe 1 (Fitria, 2017). Pada teknik pengumpulan data *walkthrough*, instrument yang digunakan berupa lembar validasi yang akan diberikan pada validator. Data pada lembar validasi berisi komentar dan saran dari validator sebagai dasar untuk melakukan revisi tahap awal pada produk. Peneliti melakukan validasi kepada ahli materi dan desain gambar untuk mendapatkan saran dan komentar sebagai langkah awal untuk melakukan revisi atau prototipe 1.

Kemudian hasil validasi tersebut didiskusikan lagi dengan validator agar mendapatkan kejelasan hasil dari produk yang akan dikembangkan. Hasil dari validasi tersebut digunakan untuk menjadi dasar melakukan revisi lagi hingga produk yang akan dikembangkan dinyatakan layak oleh validator untuk diuji cobakan. Proses validasi pada buku bahan ajar materi bangun datar yaitu materi dan desain gambar. Adapun kisi-kisi instrumen validasi materi dan desain gambar dapat dilihat pada Tabel 1 dan 2 di bawah ini.

Tabel 1 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Content/Materi

No	Indikator	Item	Jumlah
1	Isi cerita dongeng dalam video animasi	1,2,3,4	4
2	Kesesuaian dengan kebutuhan dan perkembangan anak usia 5-6 tahun	5,6,7,8	4
3	Kesesuaian dengan tema	9,10,11,12	4
4	Kesesuaian bahasa yang digunakan	13,14,15,16	4

Tabel 2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Desain Gambar

No	Indikator	Item	Jumlah
1	Kemasan Video Animasi	1,2,3,4	4
2	Desain Tampilan	5,6,7,8	4
3	Musik dalam Video Animasi	9,10,11,12	4
4	Ilustrasi Cerita dalam Video Animasi	13,14,15,16	4

Lembar validasi yang diberikan kepada ahli dalam bentuk skala likert. Sugiyono (2015: 135) skala likert digunakan untuk menilai atau mengukur sikap atau aktivitas responden terhadap produk yang dikembangkan. Kategori jawaban yang digunakan dalam skala likert yaitu Sangat Baik (SB), Baik (B), Tidak Baik (TB), dan Sangat Tidak Baik (STB) seperti terlihat pada Tabel 3 sebagai berikut.

Tabel 3 Kategori Nilai Validasi

Kategori	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

(Modifikasi Sugiyono, 2015: 135)

Hasil validasi dari validator disajikan dalam bentuk tabel. Selanjutnya dicari rata-rata skor tersebut dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$x = \frac{\sum X}{N}$$

(Sudjana, 2017: 109)

Ket : X = Nilai rata-rata
 $\sum X$ = Jumlah nilai data
 N = Banyaknya data

Selanjutnya rata-rata yang didapatkan disesuaikan dengan kategori seperti yang terlihat pada Tabel 4 berikut ini.

Tabel 4 Kategori Tingkat Kevalidan Gambar

Rata-Rata	Kategori
3,25 - 4,00	Sangat Valid
2,50 - 3,24	Valid
1,75 - 2,49	Tidak Valid
1,00 - 1,74	Sangat Tidak Valid

(Modifikasi dari Sugiyono dikutip Rosidah, 2017)

2.4.2 Observasi

Observasi digunakan untuk melihat aktivitas anak dalam proses kegiatan pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar materi bangun datar di kelas (Sugiyono, 2015:203). Dalam melakukan observasi pada penelitian ini, peneliti melihat secara langsung pembelajaran yang dilakukan guru dan aktivitas anak dengan menggunakan produk bahan ajar materi bangun datar dan menilainya pada lembar yang telah disiapkan.

Peneliti melakukan observasi pada tahap *one-to-one, small group* dan *small group* untuk melihat apakah produk yang dikembangkan sudah dapat digunakan dengan baik dan praktis. Selanjutnya hasil dari data observasi tersebut dicatat pada lembar yang telah disiapkan peneliti dengan kisi-kisi yang dapat dilihat pada Tabel 5 di bawah ini.

Tabel 5 Kisi-Kisi Instrumen Observasi Penilaian Aktivitas Anak dengan Menggunakan Dongeng Berbentuk Video Animasi Menggunakan Dongeng Berbentuk Video Animasi

No	Indikator Kegiatan	Nomor Pernyataan
1	Menyebutkan karakter tokoh dalam dongeng berbentuk video animasi	1
2	Melihat dongeng berbentuk video animasi	2
3	Mendengarkan dongeng berbentuk video animasi	3
4	Menyebutkan nama-nama tokoh dalam dongeng tersebut	4
5	Menceritakan kembali isi cerita dongeng	5

Hasil observasi terhadap anak selama uji coba pada tahap *one-to-one evaluation* dan *small group evaluation* digunakan untuk melihat tingkah laku (sikap) anak pada saat proses pembelajaran menggunakan buku cerita matematika ini. Data hasil observasi disajikan dalam bentuk tabel, kemudian menghitung nilai hasil observasi dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Nilai Persentase} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \%$$

(Sunarti & Rahmawati, 2014: 191)

Nilai observasi dikonversikan ke dalam kategori yang ditetapkan seperti pada Tabel 6 di bawah ini.

Tabel 6 Kategori Nilai Hasil Observasi Anak Terhadap Penggunaan Cerita Dongeng Berbentuk Video Animasi

Skor (%)	Kategori
81-100	Sangat Praktis
61-80	Praktis
41-60	Cukup Praktis
<60	Tidak Praktis

(Modifikasi Amirano & Daryanto, 2016: 126)

3 HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan dongeng berbentuk video animasi yang berjudul “Cumi Sang Juara” untuk anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 2 Palembang. Dalam hal ini peneliti mengembangkan dongeng berbentuk video animasi dengan mengambil tema pada semester satu yaitu tema binatang. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 22 Maret 2018 hingga 28 Maret 2018 dengan subjek penelitian anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 2 Palembang dan objek penelitian berupa dongeng berbentuk video animasi. Penelitian ini menggunakan kombinasi model pengembangan ADDIE dan model evaluasi formatif Tessmer. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap, yaitu tahap analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Pemilihan model pengembangan ADDIE dalam penelitian ini karena model pengembangan ADDIE merupakan salah satu model yang berorientasi pada produk khususnya untuk desain dan pengembangan teks, materi audio visual dan materi pembelajaran berbasis komputer. Selanjutnya, untuk tahap evaluasi digunakan model evaluasi Tessmer yang terdiri dari empat tahap, yaitu tahap *self evaluation*, *expert review*, *one-to-one evaluation* dan *small group evaluation*.

Penelitian ini, pada evaluasi tidak dilakukan sampai tahap *field test* karena peneliti hanya ingin mengembangkan produk yang valid dan praktis tanpa melihat efek potensial dongeng berbentuk video animasi. Pada evaluasi dilakukan sampai tahap *small group evaluation* dengan tujuan untuk melihat kepraktisan dongeng berbentuk video animasi terhadap kemampuan berbicara anak dengan temannya ataupun berbicara di depan kelas. Pada tahap analisis dilakukan analisis kebutuhan dan perkembangan anak. Analisis kebutuhan anak memerlukan sebuah media audio visual yaitu video animasi sehingga membuat anak tidak bosan, sedangkan guru memerlukan video animasi dan buku petunjuk cara membuka video animasi melewati Laptop sehingga guru bisa mempraktikkannya langsung pada kegiatan bercerita yang menonjolkan kemampuan berbicaranya. Dalam hal ini, peneliti akan mengembangkan dongeng berbentuk video animasi karena belum tersedia di TK Negeri Pembina 2 Palembang. Adapun hasil validasi *content/materi* dan desain gambar dapat dilihat pada Tabel 7 dan 8 di bawah ini.

Tabel 7 Tabel Hasil Penilaian Validator Content/Materi

No	Indikator	Nomor Pernyataan	Jumlah Pernyataan	Rekapitulasi Nilai
1	Isi cerita dongeng dalam video animasi	1,2,3,4	4	16
2	Kesesuaian dengan kebutuhan dan perkembangan anak usia 5-6	5,6,7,8	4	14
3	Kesesuaian dengan tema	9,10,11,12	4	16
4	Kesesuaian bahasa yang digunakan	13,14,15,16	4	14
Jumlah			16	60
Skor Rata-Rata			3,75	
Kategori			Sangat Valid	

Berdasarkan hasil Tabel 7 hasil penilaian validator *content/materi* didapatkan hasil bahwa dari empat indikator yang dikembangkan menjadi 16 pernyataan, peneliti mendapatkan jumlah dari rekapitulasi nilai sebesar 60 dan dirata-ratakan menjadi 3,75. Skor rata-rata 3,75 dikategorikan sangat valid.

Tabel 8 Tabel Hasil Penilaian Validator Desain

No	Indikator	Nomor Pernyataan	Jumlah Pernyataan	Rekapitulasi Nilai
1	Kemasan buku	1,2,3,4	4	16
2	Desain tampilan	5,6,7,8	4	16
3	Musik dalam video animasi	9,10,11,12	4	16
4	Ilustrasi cerita dalam dongeng	13,14,15,16	4	16
Jumlah			16	64
Skor Rata-Rata			4,00	
Kategori			Sangat Valid	

Berdasarkan hasil Tabel 8 hasil penilaian validator desain gambar didapatkan hasil bahwa dari empat indikator yang dikembangkan menjadi 16 pernyataan, peneliti mendapatkan jumlah dari rekapitulasi nilai sebesar 64 dan dirata-ratakan menjadi 4,00. Skor rata-rata 4,00 dikategorikan sangat valid karena termasuk dalam rentang 3,25 - 4,00 (sangat valid). Berikut hasil rekapitulasi hasil penilaian validator dapat dilihat pada Tabel 9 dibawah ini.

Tabel 9 Rekapitulasi Hasil Penilaian Validator

No	Validasi	Rekapitulasi Nilai
1	<i>Content/materi</i>	3,75
2	Desain gambar	4,00
Rata-Rata		3,87
Kategori		Sangat Valid

Berdasarkan data Tabel 9 didapatkan hasil bahwa rata-rata *Expert Riview* untuk penilaian aspek *content/materi* pada dongeng berbentuk video animasi yaitu sebesar 3,75 dengan kategori sangat valid. Sedangkan pada penilaian aspek desain gambar yaitu sebesar 4,00 dengan kategori sangat valid. Sehingga didapatkan rata-rata hasil validasi ahli *content/materi* dan desain gambar yaitu 3,87 dengan kategori sangat valid.

Berdasarkan saran dari validator maka terdapat beberapa revisi dari prototipe 1. Selanjutnya bahan ajar materi bangun datar berbentuk buku yang telah divalidasi kemudian diuji coba pada tahap *one-to-one evaluation*. Tahap *one-to-one evaluation* bertujuan untuk melihat kepraktisan prototipe 1 yang telah divalidasi oleh ahli. Tahap ini melibatkan tiga orang anak dengan tingkat pengetahuan rendah, sedang, tinggi dan mereka secara bersamaan menggunakan dongeng berbentuk video animasi. Tahap ini guru yang menjelaskan materi bahan ajar, lalu diuji cobakan ke anak. Setelah anak menggunakan prototipe 1, peneliti mengobservasi anak pada saat pembelajaran yang bertujuan untuk melihat penilaian mereka terhadap prototipe 1. Data hasil observasi pada prototipe 1 dapat dilihat pada Tabel 10 berikut ini.

Tabel 10 Analisis Data Observasi Anak pada Tahap One-to-One Evaluation

No	Nama	Skor	Nilai Persentase	Kategori
1.	AF	20	100 %	Sangat Praktis
2.	AD	18	90 %	Sangat Praktis
3.	SS	17	85 %	Sangat Praktis

Jumlah	55	275%	
		91,7 %	Sangat Praktis

Berdasarkan data hasil observasi pada Tabel 7 diperoleh presentase untuk rata-rata hasil observasi dongeng berbentuk video animasi dengan jumlah persentase keseluruhan dari tiga peserta didik sebesar 275 % kemudian nilai rata-rata yang didapatkan sebesar 91,7 % (kategori sangat praktis) sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan dongeng berbentuk video animasi memiliki kriteria praktis bagi anak. Berdasarkan validasi ahli dan observasi anak, prototipe 1 direvisi menjadi prototipe 2 yang selanjutnya akan diujicobakan pada tahap *small group evaluation* dilihat pada Tabel 11 berikut ini.

Tabel 11 Analisis Data Observasi Anak pada Tahap *Small Group*

No.	Nama	Skor	Nilai Persentase	Kategori
1.	LM	18	90 %	Sangat Praktis
2.	RA	16	80 %	Sangat Praktis
3.	MS	18	90 %	Sangat Praktis
4.	FA	19	95 %	Sangat Praktis
5.	AS	18	90 %	Sangat Praktis
6.	RV	18	90 %	Sangat Praktis
7.	RDP	18	90 %	Sangat Praktis
8.	MI	17	85 %	Sangat Praktis
9.	HP	17	85 %	Sangat Praktis
Jumlah		55	795 %	
Rata-Rata (%)			88,3%	Sangat Praktis

Berdasarkan data dari Tabel 8 diperoleh nilai presentase rata-rata observasi dari 9 anak terhadap dongeng berbentuk video animasi ada tahap *small group evaluation* dengan jumlah persentase keseluruhan dari sembilan peserta didik sebesar 795 % kemudian nilai rata-rata yang didapatkan sebesar 88,3 % (kategori sangat praktis) sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan

dongeng berbentuk video animasi memiliki kriteria praktis bagi anak.

Senada dengan peneliti sebelumnya Purnamasari, dkk (2017) mendapatkan nilai 90,5 (kategori sangat praktis) dengan demikian pengembangan video animasi layak digunakan.

Ucapan Terima Kasih

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat, rahmat, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi. Hasil skripsi ini penulis persembahkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat berupa kesehatan dan kemudahan dalam penyusunan karya tulis ini sehingga penulis dapat dengan lancar menyelesaikan skripsi. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada orangtuaku (Papa edi dan Mama ecih) dan saudaraku (yang selalu memberi semangat, nasihat dan motivasi dari awal perkuliahan hingga ketahap akhir penulisan skripsi. Terima kasih juga kepada Ibu Dra. Hasmalena, M. Pd dan Ibu Dra. Syafdaningsih, M. Pd selaku pembimbing yang telah sabar dalam membimbing penulis dan memberikan ilmu serta pelajaran yang bermanfaat. Kepada Ibu Mahyumi Rantina, M. Pd yang telah membantu memberi pengarahan dan bimbingan dalam penulisan jurnal sehingga jurnal ini dapat dibuat dengan baik. Serta kepada ketua jurusan prodi FKIP, ketua prodi PG-PAUD dan seluruh dosen PG PAUD Universitas Sriwijaya Palembang yang telah membantu dan memberikan pengetahuan yang sangat bermanfaat. Terima kasih juga kepada alamamater kuning kebanggaanku.

Daftar Pustaka

- Amirono, M.T. & Daryanto. (2016). *Evaluasi dan Penilaian Pembelajaran Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava Media.
- Purnamasi, I., & Hikmah, V.N. (2017). Pengembangan Video Animasi “Bang Dasi” Berbasis Aplikasi *Camtasia* Pada Materi Bangun datar Kelas V Sekolah Dasar. *E-journal UPI*. 4(2): 182-191.
- Romadhona, R.H.F. (2017). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran “SALUT” pada Subtema Transportasi Untuk Anak Kelompok B TK Marsudi Siwi Sawit. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Rosidah, R. (2017). Pengembangan Buku Cerita Matematika Untuk Anak Usia Untuk 5-6 Tahun Di TK Negeri Pembina Indralaya Selatan. *Skripsi*. Palembang: Universitas Sriwijaya.
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Sugiyono. (2016). *Pendekatan Penelitian, Kualitatif, Kuantitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunarti., & Rachmawati, S. (2014). *Penilaian dalam Kurikulum 2013 Membantu Guru dan Calon Guru Mengetahui Langkah-Langkah Penilaian Pembelajaran*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Tegeh, M.I dkk. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tessmer, M. (1993). *Planning and Conducting Formative Evaluation*. London & New York: Rountledge taylor & Francis Group.