

DONGENG ANAK ANIMASI “SEMUT DAN KEPOMPONG” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ANAK USIA 4-6 TAHUN TK PERTIWI SIMBANGDESA

Anita Nugrahani¹, Anggraini Mulwinda², Riana Defi Mahadji Putri³

Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Januari 2019

Disetujui Maret 2019

Dipublikasikan Agustus 2019

Keywords:

Media pembelajaran;

Animasi; Moral; Anak Usia

Dini; R&D.

Abstrak

Dalam kehidupan masyarakat pemerosotan nilai moral dapat berupa kekerasan fisik, kekerasan psikis, dan kekerasan seksual. Dengan diberikannya pendidikan nilai moral sejak usia dini diharapkan pada tahap perkembangan anak selanjutnya akan mampu membedakan mana yang baik dan buruk. Pada umumnya dalam proses pendidikan pada anak balita atau usia dini lebih diutamakan pada metode bermain sambil belajar, karena anak-anak akan lebih mengingat suatu hal secara *visual* dibandingkan *verbal*. Oleh karena itu, media ini dapat membantu sebagai alat penunjang pembelajaran moral untuk anak usia dini. Model penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian ini dilakukan untuk menguji kelayakan produk sebagai media pembelajaran. Alur yang dilakukan dalam penelitian diantaranya tahap potensi dan masalah, tahap pengumpulan data, tahap desain produk, tahap validasi desain, tahap uji coba produk, dan tahap revisi produk. Pengujian dilakukan oleh pakar materi dan pakar media. Pengujian yang dilakukan adalah uji kelayakan yang mana akan didapat persentase kelayakan media pembelajaran. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan persentase kelayakan oleh ahli media yaitu dari 77.50% menjadi 85.83% dan dikategorikan “sangat baik”, sedangkan dari kelayakan ahli materi mengalami peningkatan dari 85% menjadi 91.6% dan termasuk dalam kategori “sangat baik”.

Abstract

Public life has been undergoing a degeneration of moral values, it can be shown by physical violence, psychological violence, and sexual violence. By given moral values education in an early age of children, it is expected they will be able to distinguish between the good and the bad in the next stage of their development. In general, the educational process in children under five or early age more preferably using play while learning method, because children will more remember something visually rather than verbally. Therefore, this media can help as a means of supporting the moral learning for early children. The research model used was Research and Development (R&D). This study was conducted to test the feasibility of the product as a learning media. The chronology in the research including the potential and problems stage, data collection stage, product design stage, design validation stage, products trial stage, and product revision stage. The trial was done by materials and media expert. The feasibility testing was done in the trial and it would be obtained the feasibility percentage of the learning media. The results of the study concluded that there was an increase in the feasibility percentage by media experts, namely from 77.50% to 85.83% and categorized as "very good", while the feasibility percentage from materials experts increased from 85% to 91.6% and was included in the "very good" category.

Alamat korespondensi:

Gedung E11 Lantai 2 FT Unnes

Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

E-mail: edu.elektriKA@mail.unnes.ac.id

© 2019 Universitas Negeri Semarang

ISSN 2252-7095

A. PENDAHULUAN

Usia dini merupakan masa penting, karena dalam masa ini ada era yang dikenal dengan masa keemasan (*golden age*). Pada masa ini merupakan masa kritis bagi perkembangan anak. Jika dalam masa ini anak kurang mendapatkan perhatian dalam hal pendidikan, perawatan, pengasuhan dan layanan kesehatan serta kebutuhan gizinya, dikhawatirkan anak tidak dapat tumbuh secara optimal.

Saat ini telah terjadi pemerosotan nilai moral, dibuktikan dari banyak kasus yang terjadi belakangan ini. Pada situs www.kpai.go.id menyebutkan bahwa Dari data yang berhasil dirangkum Harian Terbit, berdasarkan catatan Komnas Perlindungan Anak Januari-April 2014, terdapat 342 kasus kekerasan seksual terhadap anak. Data Polri 2014, mencatat ada 697 kasus kekerasan seksual terhadap anak yang terjadi di separuh tahun 2014. Dari jumlah itu, sudah 726 orang yang ditangkap dengan jumlah korban mencapai 859 orang. Sedangkan data Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) dari bulan Januari hingga April 2014, terdapat 622 laporan kasus kekerasan terhadap anak.

Dalam kehidupan masyarakat pemerosotan nilai moral dapat berupa kekerasan fisik, psikis, dan seksual. Kekerasan fisik diartikan dimana kekerasan menyebabkan anak mengalami cedera fisik, kekerasan psikis dapat terjadi karena kurangnya dukungan dan bimbingan pada anak, sedangkan kekerasan seksual adalah bila seorang anak dilecehkan secara seksual oleh orang lain. Di sekolahan memungkinkan terjadi kekerasan pada anak, sebagai contoh geng dan *bullying*.

Dalam pendidikan anak usia dini, salah satu kawasan yang harus dikembangkan adalah nilai moral. Dengan diberikannya pendidikan nilai moral sejak usia dini diharapkan pada tahap perkembangan anak selanjutnya akan mampu membedakan mana yang baik dan buruk. Pengembangan nilai-nilai moral untuk anak usia dini harus dilakukan dengan tepat, hal tersebut dapat dilakukan dalam “tri pusat pendidikan” yang ada, yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat.

Menurut Wuryandani (2010:80) menyatakan bahwa pengembangan nilai moral untuk anak usia dini perlu dilakukan dengan sangat hati-hati. Hal ini dikarenakan anak usia dini adalah anak yang sedang dalam tahap perkembangan pra-operasional kongkrit seperti yang dikemukakan oleh Piaget, sedangkan nilai-nilai moral merupakan konsep-konsep yang abstrak, sehingga dalam hal ini anak belum bisa dengan serta merta menerima apa yang diajarkan guru/orang tua yang sifatnya abstrak secara cepat. Untuk itulah orang tua harus pandai-pandai dalam memilih dan menentukan metode yang akan digunakan untuk menanamkan nilai moral kepada anak agar pesan moral yang ingin disampaikan guru dapat benar-benar sampai dan dipahami oleh siswa untuk bekal kehidupannya di masa depan.

Pada umumnya dalam proses pendidikan pada anak balita atau usia dini lebih diutamakan pada metode bermain sambil belajar, karena anak-anak akan lebih mengingat suatu hal secara *visual* dibandingkan *verbal*. Untuk itu proses belajar mengajar juga akan lebih efektif dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, mudah dipahami dan dimengerti anak usia dini.

Jenis – jenis media pembelajaran yang mudah dipahami anak diantaranya film animasi, *game* edukasi, *puzzle*, gambar dan lainnya. Jenis media pembelajaran ini lebih menarik minat belajar anak karena mereka dapat memvisualisasikan langsung materi yang mereka dapat.

Menurut teori behaviorisme oleh Skinner, mendefinisikan bahwa pembelajaran dipengaruhi oleh perilaku yang dibentuk oleh lingkungan eksternalnya, artinya pengetahuan merupakan hasil dari interaksi dengan lingkungannya melalui pengkondisian stimulus yang menimbulkan respon. Perubahan lingkungan pembelajaran dapat mempengaruhi pikiran, perasaan dan perilaku anak secara bertahap. Perilaku positif jika diperkuat cenderung untuk diulangi lagi karena pemberian penguatan secara berkala dan disesuaikan dengan kemampuan anak akan efektif untuk membentuk perilaku anak. Dalam film animasi

yang layak ditonton anak usia dini adalah yang tidak mengandung kata atau bahasa yang kasar dan lebih banyak menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Hal ini akan berpengaruh pada kosa kata anak, dan bahasa sehari-hari dengan teman sebayanya. Berdasarkan uraian di atas, maka dilakukan penelitian mengenai pembuatan dan pengembangan media pembelajaran moral anak berupa film animasi dongeng anak “Semut dan Kepompong”. Dalam media pembelajaran ini terkandung nilai-nilai moral yang dapat dijadikan pelajaran bagi anak sehingga dapat meningkatkan kecerdasan emosional (EQ) anak.

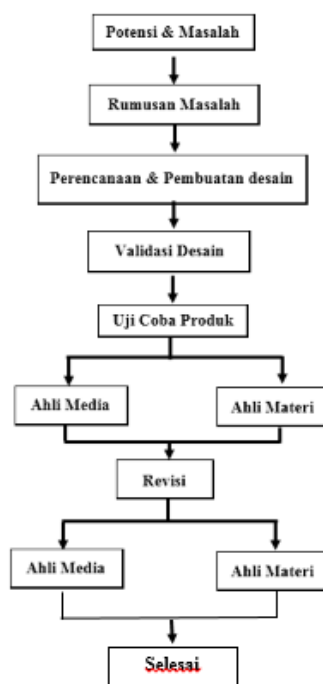
Menurut Delima (2015: 42) menyatakan bahwa umumnya kemampuan konsentrasi anak usia 4-6 tahun adalah sekitar 10-15 menit, sehingga anak hanya mampu fokus dan konsentrasi pada satu aktifitas maksimal 15 menit. Lebih dari 15 menit, biasanya anak akan merasa lelah dan teralih perhatiannya pada hal lain. Dengan demikian Pembelajaran moral anak berupa film animasi dongeng anak “Semut dan Kepompong” yang dirancang dengan durasi waktu 15 menit terdiri dari serangkaian pembelajaran moral yaitu pendahuluan, inti dan penutup.

B. METODE

Penelitian ini dilakukan di TK PERTIWI Simbangdesa pada semester 2 tahun ajaran 2015/2016. Model penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* atau lebih dikenal dengan metode R&D. Penelitian ini dilakukan untuk menguji kelayakan produk sebagai media pembelajaran.

Metode penelitian dan pengembangan (R&D) didefinisikan sebagai suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. (Sugiyono, 2014:407)

Berikut alur penelitian yang dilakukan :



Gambar 1. Diagram Penelitian

Potensi dan Masalah

Identifikasi masalah berawal dari adanya potensi atau masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan memiliki nilai tambah. Saat ini banyak kasus yang terjadi karena adanya penurunan moral. Pendidikan moral itu hendaknya ditanamkan sejak anak usia dini agar saat berada ke tahapan selanjutnya, anak sudah dibekali masalah moral. Film animasi anak masih banyak yang menggunakan Bahasa Melayu atau lainnya, *dubbing* dalam percakapan Bahasa Indonesia juga masih ditemukan bahasa yang kasar.

Mengumpulkan Informasi

Rumusan masalah akan dijadikan topik dalam penelitian dimana rumusan masalah ini berupa pertanyaan, pernyataan atau gabungan dari keduanya. Perumusan masalah merupakan upaya untuk mengungkap berbagai hal yang akan dipecahkan setelah penelitian dilakukan (Mulyasa, 2012). Rumusan masalah telah disebutkan sebelumnya yaitu bagaimana pembuatan media pembelajaran dongeng anak, dan kelayakan produk yang digunakan sebagai media bantu dalam kegiatan pembelajaran.

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual, maka selanjutnya

perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. (Sugiyono, 2014 : 411)

Perencanaan dan Pembuatan Desain

Pemilihan Materi

Pemilihan materi merupakan kegiatan memilih materi yang akan dibuat kedalam bentuk media pembelajaran untuk disampaikan kepada anak didik. Pemilihan materi meliputi mengetahui kurikulum, tema dan subtema, selanjutnya membuat materi berdasarkan pada kurikulum KTSP 2015 dalam Bidang Pengembangan Pembiasaan Moral dan Nilai-nilai Agama dan Bidang Pengembangan Sosial, Emosional dan Kemandirian.

Storyboard

Setelah menentukan materi, selanjutnya yaitu membuat desain *storyboard* untuk mengetahui alur jalannya media.

Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai kelayakan rancangan produk. Validasi desain ini dilakukan oleh dosen pembimbing untuk mengetahui apakah sudah baik atau ada kekurangan yang perlu ditambahkan.

Uji Coba Produk

Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut. Setiap pakar diminta untuk menilai desain tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kelebihanannya. (Sugiyono, 2014 : 414)

Uji kelayakan produk dilakukan dengan menguji produk berupa media pembelajaran dongeng anak animasi “Semut dan Kepompong” kepada para ahli materi dan media :

a. Bidang akademik (materi) :

Guru TK Pertiwi Simbangdesa Kabupaten Batang.

Dosen PGPAUD Universitas Negeri Semarang.

b. Bidang media :

Badan Pengembang Multimedia Pendidikan (BPMP) Semarang.

Incubator Bussiness Center (IBC) IKITAS Semarang.

Revisi Produk

Setelah diuji coba produk tentunya akan diketahui kekurangan dan kelebihan dari produk tersebut. Pada tahap ini dilakukan revisi untuk memperbaiki kekurangan media pelajaran menurut penilaian ahli. Kemudian dilakukan uji coba produk lagi.

Uji Coba Pengguna

Pada tahap ini tidak dilakukan dan sudah masuk dalam batasan masalah karena pengguna dalam penelitian ini adalah siswa Taman Kanak-Kanak.

Pembuatan Produk Massal

Pada tahap pembuatan produk massal tidak dilakukan dan sudah masuk dalam batasan masalah.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembuatan Produk merupakan tahapan setelah perencanaan dan pembuatan desain, dimana pada tahap ini produk dibuat sesuai dengan kebutuhan fungsional dan disesuaikan dengan kurikulum sehingga dari tahap ini akan diketahui apakah Media Pembelajaran Dongeng Anak Animasi “Semut dan Kepompong” yang telah dibuat dapat menghasilkan keluaran yang sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Setelah pembuatan produk maka dilakukan pengujian yang dilakukan 2 kali.

Hasil Pembuatan Karakter

Gambar berikut adalah hasil dari pembuatan karakter dalam cerita, diantaranya :



Gambar 2. Karakter Cerita

Hasil Pembuatan Background

Background yang digunakan dalam scene animasi adalah sebagai berikut :



Gambar 3. Background frame 1



Gambar 4. Background frame 2



Gambar 5. Background frame 3



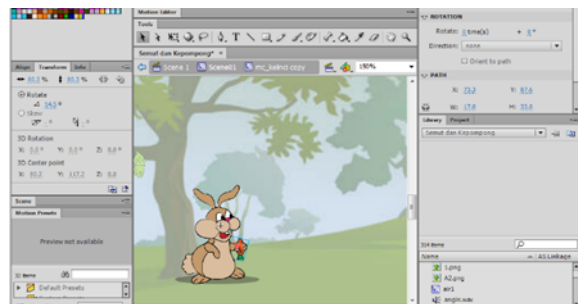
Gambar 6. Background frame 4



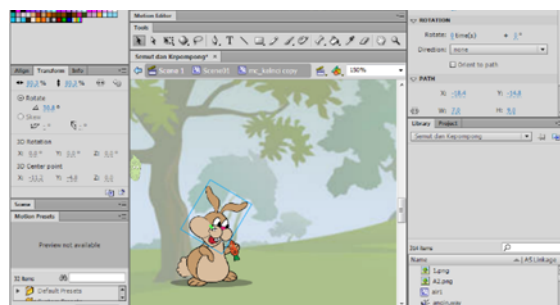
Gambar 7. Background frame 5

Hasil Pembuatan Animasi

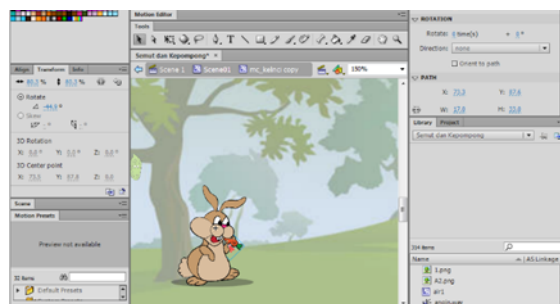
Gerakan animasi juga digerakan dengan pose by pose, agar gerakan terlihat lebih alami dan halus selain itu agar timing dalam pergerakan bisa lebih mudah, dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 8. Animasi Kelinci Posisi 1



Gambar 9. Animasi Kelinci Posisi 2



Gambar 10. Animasi Kelinci Posisi 3

Berdasarkan uji kelayakan yang telah dilakukan didapatkan data sebagai berikut:

Tabel 1. Tabel Hasil Pengujian

	Uji Kelayakan I	Uji Kelayakan II
Ahli Materi	85 %	91.6 %
Ahli Media	77.5 %	85.83%

Sedangkan range persentase kelayakan dapat dilihat pada table berikut ini:

Tabel 2. Tabel Range Persentase Kelayakan

Range Persentase (%)	Kriteria
$25\% \leq \text{skor} \leq 43,75\%$	Sangat Tidak Layak
$43,75\% < \text{skor} \leq 62,5\%$	Tidak Layak
$62,5\% < \text{skor} \leq 81,25\%$	Layak
$81,25\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Layak

D. SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan :

1. Media Pembelajaran Dongeng Anak Animasi “Semut dan Kepompong” dibuat dalam beberapa tahap diantaranya membuat desain karakter, merancang *storyboard*, pembuatan *background*, pembuatan animasi, *dubbing* suara, *editing* dan *rendering*. Desain karakter dibuat dalam bentuk 2D menggunakan Adobe Illustrator CS6 dan disimpan dengan ekstensi file *.png. Setelah itu membuat *background* diekspor dengan ekstensi *.jpg dan *.png yang digunakan sebagai gambar latar. Pada tahap pembuatan animasi maka semua objek dimasukkan dan digerakkan sesuai alur cerita, gerakannya dibuat *frame by frame* agar terlihat *smooth* dan alami. Kemudian *dubbing* suara yaitu perekaman suara untuk narasi dan suara untuk mengisi suara tiap karakter. Setelah selesai maka dilakukan tahap *editing* untuk pengecekan dari kumpulan beberapa *scene*. Dan yang terakhir adalah *rendering*.
2. Uji kelayakan produk Media Dongeng Animasi Anak “Semut dan Kepompong” Sebagai Media

Pembelajaran Anak Usia 4 – 6 Tahun dilakukan dua kali. Dari hasil pengujian yang dilakukan menunjukkan bahwa terjadi peningkatan prosentase kelayakan oleh ahli media yaitu dari 77.50% menjadi 85.83% dan dikategorikan “sangat baik”, sedangkan dari kelayakan ahli materi mengalami peningkatan dari 85% menjadi 91.6% dan termasuk dalam kategori “sangat baik”.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Muh. 1982. Penelitian Kependidikan Prosedur dan Strategi. Bandung: Angkasa
- Ari. Di-Bully dengan Sebutan “Burik”, siswi SD di Bekasi Trauma. <http://news.okezone.com/read/2015/10/23/338/1237129/di-bully-dengan-sebutan-burik-siswi-sd-di-bekasi-trauma>. 12 Juni 2016 (13:56)
- Arikunto, Suharsimi. 2006. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2007. Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara
- Binmuslim, Novrizal. 2014. Belajar dan Pembelajaran. https://www.academia.edu/5682010/BUKU_AJAR_PEMBELAJARAN_2013. 14 April 2016 (19:30).
- Daryanto. 2010. Media Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media
- Delima, R., N. K. Arianti, dan B. Pramudyawardani. 2015. Identifikasi Kebutuhan Pengguna Untuk Aplikasi Permainan Edukasi Bagi Anak Usia 4 sampai 6 Tahun. Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi e-ISSN : 2443-2229 Vol 1(1): 42.
- El-Khuluqo, Ihsana. 2015. Manajemen PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini). Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Emi, H. 2011. Pengembangan Film Animasi sebagai Media Pembelajaran Menyimak Cerita Rakyat bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan : 68-74.
- Fitri, S. 2014. Rupanya Kasus Bully Sudah Ada Sejak di Pendidikan Usia Dini. <http://health.liputan6.com/read/2027629/rupanya-kasus-bully-sudah-ada-sejak-di-pendidikan-usia-dini>. 5 Juni 2016 (08:48)
- Hamzah B. U. 2006. Perencanaan Pembelajaran. Cetakan Pertama. Jakarta : PT Bumi Aksara.

- Ilham, A. 2012. Pembuatan Animasi 2D Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Pada Materi Bagian Luar Tubuh Manusia Dengan Metode SAV. Jurnal Mahasiswa ISSN : 3456-789 Vol 1(1) : 5-6.
- KPPI. 2014. Indonesia Darurat Kejahatan Seksual Anak.
<http://www.kpai.go.id/berita/indonesia-darurat-kejahatan-seksual-anak/>. 4 Juni 2016 (10:42)
- Mulyasa. 2012. Manajemen PAUD. Cetakan Pertama. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Novaliendry, D. 2013. Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif. Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan 6(2) : 107-109.
- Nugroho.A., dan Warjiyono. 2014. Perancangan Animasi Dongeng Untuk Pendidikan Anak Usia Dini Guna Melatih Kecerdasan Moral dan Linguistik.Evolusi Vol.II No.2 ISSN: 2338-8161 : 62.
- Rifa'i, Achmad dan Chatarina Tri Ani. 2012. Psikologi Pendidikan. Semarang: UPT MKU UNNES
- Santi. I. T, dan Bambang E. P. 2014. Pembuatan Film Ande-Ande Lumut Menggunakan Animasi 2 Dimensi Pada Taman Kanak-Kanak (TK) Az-Zahra. Jurnal Speed 6(3) :45-46)
- Slameto. 2010. Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya. Cetakan Kelima. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2012. Statistika untuk Penelitian. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2014. Metode Penelitian Pendidikan Kualitatif Kuantitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Syafrudin, C. dan Wahyu P. 2013. Pembuatan Film Animasi Pendek “Dahsyatnya Sedekah” Berbasis Multimedia Menggunakan Teknik 2D Hybrid Animation Dengan Pemanfaatan Graphic. Jurnal Sarjana Teknik Informatika 1(1): 389.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wuryandani, Wuri. 2010. Peranan Keluarga Dalam Menanamkan Nilai Moral Pada Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Luar Sekolah. Vol 14 (1):80.