



PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI 2 DIMENSI BERBASIS KARAKTER SYEKH JANGKUNG DALAM PENINGKATAN *SOCIAL SKILLS* ANAK USIA DINI DI KABUPATEN PATI

Rusmiati^{1✉}, Su'ad², Gudnanto³

Magister Pendidikan Dasar Konsentrasi PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima **Agustus 2022**

Disetujui **Agustus 2022**

Dipublikasikan **September 2022**

Keywords:

Animated Media, Tall Sheikh Characters, Social Skills

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi karena masih ada beberapa anak belum berkembang secara optimal, diantaranya : bermain bersama temannya, mau berbagi, mau menolong, bersikap kooperatif, bertanggung jawab dan percaya diri. Diperlukan stimulus untuk mendukung perkembangan keterampilan sosialnya dengan media animasi 2 dimensi. Tujuan penelitian: Menganalisis perencanaan, menghasilkan desain dan menganalisis Pengembangan Media Animasi 2 Dimensi Berbasis Karakter Syekh Jangkung Dalam Peningkatan *Social Skills*. Metode penelitian : kuantitatif dengan mengambil sampel anak kelompok B sebanyak 55 anak (TK Tunas Berlian Kecamatan Kayen, TK PGRI Godo Kecamatan Winong dan TK Dharma Wanita Klayusiwalan Kecamatan Batangan) dan 6 orang guru dari TK tersebut. Hasil penelitian: Hasil penelitian dan pengembangan yaitu media animasi 2 dimensi berbasis karakter Syekh Jangkung dalam peningkatan *social skills* didasarkan pada analisis kebutuhan anak dan guru. Berdasarkan hasil *paired samples statistic* diketahui kemampuan *social skills* anak pada kelas eksperimen dan kontrol hampir sama yaitu 50,9 dan 50,8 (kelas eksperimen) dan 50,8 (kelas kontrol). Setelah diberikan perlakuan, rata-rata nilai *posttest* meningkat sebesar 82,7 dan 85,1(kelas eksperimen) dan 64,8 (kelas kontrol). Kesimpulannya bahwa pengembangan media animasi 2 dimensi berbasis karakter Syekh Jangkung efektif dalam meningkatkan *social skills* anak usia dini di Kabupaten Pati.

Abstract

This research is motivated because there are still some children who have not developed optimally, including: playing with friends, willing to share, willing to help, being cooperative, responsible and confident. Stimulus is needed to support the development of social skills with 2-dimensional animation media. Research objectives: Analyzing planning, producing designs and analyzing the Development of 2-Dimensional Animation Media Based on the Character of Sheikh Tall in Improving Social Skills. Research method: quantitative by taking a sample of 55 children in group B (TK Tunas Berlian, Kayen District, PGRI Godo Kindergarten, Winong District and Dharma Wanita Klayusiwalan Kindergarten, Batangan District) and 6 teachers from the kindergarten. Research results: The results of research and development are 2-dimensional animation media based on the character of Sheikh Jangkung in improving social skills based on an analysis of the needs of children and teachers. Based on the results of paired samples statistics, it is known that the social skills of children in the experimental and control classes are almost the same, namely 50.9 and 50.8 (experimental class) and 50.8 (control class). After being given treatment, the average posttest scores increased by 82.7 and 85.1 (experimental class) and 64.8 (control class). The conclusion is that the development of 2-dimensional animation media based on Sheikh Jangkung's character is effective in improving the social skills of early childhood in Pati Regency.

© 2022 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:
Jl. Raya Juwana-Rembang Km. 7 Bumimulyo-Batangan-Pati
E-mail: mjlrusmiati@gmail.com

P-ISSN 2252-6366 | E-ISSN 2775-295X

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan sekelompok anak yang berumur antara 0-8 tahun yang terletak dalam era perkembangan serta kemajuan baik raga ataupun kejiwaan. Anak usia dini terletak pada langkah golden age rentang waktu kehidupan manusia (Islamiah, Fridani, & Supena, 2019). Usia dini ialah tahap pembangunan karakter yang tepat guna ditanamkan nilai-nilai kebaikan ke dalam jiwa tiap anak (Taja, Inten, & Hakim, 2019). Cara pembelajaran di PAUD menekankan seluruh perspektif kemajuan sukses dalam kemajuan anak usia dini. (Ramdhani, Yuliasri, Sari, & Hasriah, 2019). Perihal ini sangat pantas dengan salah satu prinsip pengembangan pada anak usia dini ialah dicoba lewat aktivitas yang mengasyikkan serta pantas dengan tingkatan umur kemajuannya (Nuraeni et al., 2019:3)(Nuraeni et al., 2019)

Usia dini merupakan era yang sangat pas buat memotivasi kemajuan orang. Supaya bisa membagikan bermacam usaha pengembangan, hingga butuh dikenal mengenai perkembangan-perkembangan yang terjalin pada anak usia dini. Wawasan mengenai kemajuan anak usia dini hendak jadi modal orang dewasa buat mempersiapkan bermacam eksitasi, pendekatan, strategi, tata cara, konsep, alat ataupun perlengkapan game edukatif, yang diperlukan guna menolong anak bertumbuh pada seluruh pandangan kemajuannya cocok keinginan anak pada tiap jenjang usianya (Khaironi, 2018:2)

Pembelajaran lebih bermakna apabila dengan menggunakan media. Menurut (Dewi et al., 2018:27) dalam memilih media untuk kepentingan pembelajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut: a) Ketepatannya dengan tujuan pembelajaran. b) Dukungan terhadap isi bahan ajar. c) Kemudahan memperoleh media. Maimunah (2016: 1) mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran harus didesain untuk mencapai tujuan pembelajaran sesuai karakteristik media pembelajaran yang digunakan dan menunjang kelancaran proses pembelajaran sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan bermakna.

Pembelajaran anak usia dini (PAUD) ialah pemodal yang amat besar untuk keluarga serta untuk bangsa. Anak-anak kita merupakan angkatan penerus keluarga serta sekaligus penerus bangsa. Pengembangan nilai-nilai serta keahlian sosial wajib jadi salah satu tujuan pembelajaran eksklusifnya di PAUD. Sedangkan ini para pengajar terdapat kecondongan melalaikan pembinaan nilai-nilai sosial dalam pembelajaran khususnya pada muatan pembelajaran, menyebabkan abrasi keterampilan sosial. Pembelajaran di PAUD berkontribusi kepada tanggung jawab sosial anak guna meningkatkan perhatian, ketaatan,

keterbukaan, empati, patuh, tanggung jawab (Istianti, 2018:2)

Kompetensi sosial semenjak dini era anak-anak mengaitkan paling tidak 3 pandangan sikap:(a) keahlian buat mengatakan atensi, penafsiran, serta marah dengan teman sebaya serta orang dewasa melalui interaksi;(b) keahlian buat berasosiasi dengan permainan orang lain melalui interaksi; serta(c) keahlian buat ikut serta dalam aktivitas yang mengarah pada tujuan dengan rekan-rekan (Denham et al., 2012) (Halberstadt, Denham, & Dunsmore, 2001; Lillvist, Sandberg, Björck-Åkesson, & Granlund, 2009; Van Hecke et al., 2007). Tugas-tugas khusus dalam kategori yang pengaruhi bersama atensi serta keakraban di antara rekan-rekan, guru PAUD dapat langsung pengaruhi komplikasi permainan di anak didik mereka, yang bisa menimbulkan peningkatan kompetensi sosial di kemudian hari (Jamison, 2010). Terlebih lagi, guru fokus pada bagian ini bisa menunjang meningkatkan keterampilan sosial pembangunan serta menghasilkan lingkungan yang lebih sosial lingkungan di kategori PAUD (Jamison et al., 2012:2)

Keterampilan sosial didefinisikan selaku sikap yang bisa diperoleh dengan cara sosial serta dipelajari yang membolehkan seseorang guna berhubungan dengan cara efisien dengan orang lain serta untuk menjauhi asumsi yang tidak bisa diperoleh dengan cara sosial. Meningkatkan keterampilan sosial guna membolehkan ikatan yang berhasil dengan orang lain merupakan salah satu pendapatan sangat berarti di era anak-anak. Kebalikannya, kala anak-anak kandas membuat keterampilan sosial dengan positif, ataupun keterampilan mereka tidak berperan dengan cara efisien pada tahap kemajuan dini, mereka setelah itu membuktikan sikap bermasalah serta setelah itu hadapi maladaptasi sosial, adaptasi sekolah yang kurang baik, serta kemampuan akademik yang kurang baik. Oleh sebab itu, berarti untuk mengenali anak-anak yang hadapi defisiensi sosial, membagikan campur tangan yang ditunjukkan pada peningkatan keterampilan sosial mereka, serta proaktif dalam mengutip aksi yang memadai (Takahashi et al., 2015:2)

Tidak bisa disangkal permasalahan dalam pembelajaran anak usia dini disaat ini memanglah ada tercantum pemanfaatan sarana dalam penyampaian materi pada anak yang kurang efisien serta keikutsertaan guru dalam menilai hasil aktivitas kurang maksimum, alhasil pemberian rangsangan ataupun penstimulusan 6 pandangan perkembangan anak usia dini amat sedikit khususnya dalam pandangan yang hendak penulis amati ialah, perkembangan sosial penuh emosi anak. Setelah itu cara penerimaan yang konstan kerap kali membuat anak merasa jenuh serta tidak bersemangat dikala melaksanakan aktivitas tiap hari. Penggunaan sarana memberikan akibat besar

kepada tercapainya metode pembelajaran (Gusman & Nurmalina, 2021:3)

Pada dasarnya anak usia dini merupakan peniru, apa yang diamati serta didengar itu lah yang mereka jalani, jadi selaku pembimbing wajib mampu membagikan contoh yang positif. Salah satunya dengan alat pembelajaran memanfaatkan alat yang interaktif salah satunya penggunaan media animasi yang di mana didalamnya memiliki unsur-unsur pendidikan yang mementingkan pada pengembangan sosial emosional anak.

Agar anak jadi lebih fokus dalam cara aktivitas serta pula memudahkan guru guna menyampaikan inspirasi, catatan serta membimbing anak, salah satu metode guru buat menanggulangi kondisi itu dengan pemakaian media dalam metode pembelajaran yang bermacam-macam tidak konstan. Peranan media dalam aktivitas itu selaku penyaji serta dorongan informasi (Usman dan Asnawir, 2002:13) Menurut Hamidjojo media adalah seluruh wujud perantara yang dipakai oleh orang guna mengantarkan ataupun menyebar inspirasi, buah pikiran, ataupun opini yang dikemukakan itu hingga pada akseptor yang dituju (Arsyad, 2014:3).

Banyak tipe media yang dapat dipakai oleh guru buat penyampaian catatan pembelajaran bukan cuma memakai media gambar serta lain serupanya. Bagi Bandura seorang bisa berlatih lewat observasi kepada satu subjek, subjek wajib menarik, bisa diyakini, cocok dengan golongan serta mempunyai standar manfaat. Bersumber pada perihal itu salah satu media dalam suatu aktivitas yang bisa dipakai dalam pembelajaran anak usia dini yakni media animasi. Suatu susunan gambar agaknya tidak mempunyai ribuan kata, tetapi begitu dia tiga kali lebih efisien dibanding perkata gambar-gambar serta kata-kata saja. Kala cara aktivitas memakai format audio serta visual, pesan yang diserahkan hendak jadi lebih berguna serta berarti berkat sistem penyampaian itu (Silberman, 2013:25)

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan bahwa guru telah menggunakan media berupa buku cerita bergambar dalam kegiatan khususnya dalam mengenalkan aspek sosial emosional. Buku cerita bergambar sendiri memiliki kelebihan dan kekurangannya. Kelebihan buku cerita bergambar ialah; (1) pembelajaran akan lebih menarik maka hendak mempengaruhi kepada atensi membaca anak didik; (2) mempermudah guru dalam menyatakan penjelasan tentang isi buku sebab anak didik disajikan gambar-gambar yang aktual; (3) buku narasi bergambar mudah diperoleh. Sedangkan kekurangan buku cerita bergambar ialah; (1) seringkali anak didik hanya terfokus pada gambar saja sementara itu dalam buku ada bacaan yang wajib dimengerti akibatnya pembelajaran kurang efisien; (2) terbentuknya metode pembelajaran yang tidak mendukung sebab anak didik saling menyamakan gambar yang ada pada

buku (Apriatin et al., 2021). Persoalan dari *social skillsnya* dari hasil observasi membuktikan sebenarnya masih terdapat sebagian anak yang keterampilan sosial emosionalnya belum bertumbuh dengan cara maksimal nampak dari anak yang kurang bermain bersama anak-anak lain dilingkungan sekitarnya, rendahnya anak yang belum mau berbagi, rendahnya anak yang belum mau menolong, rendahnya bersikap kooperatif dengan teman, rendahnya rasa bertanggung jawab, belum mempunyai kepercayaan diri yang tinggi serta dipandang dari kondisi anak yang pada dasarnya, tidak senang terikat, belum senang pelajaran, belum dapat melaksanakan kewajiban-kewajiban, merasa jenuh dengan aktivitas pembelajaran sebab monoton, anak hanya ingin main serta membuang-buang waktu. Diperlukan stimulus untuk mendukung perkembangan keterampilan sosialnya dengan media animasi 2 Dimensi. Peneliti berfikir bahwa di Pati ada tokoh legendaris yang bernama Syekh Jangkung dimana karakternya sangat cocok diterapkan pada anak usia dini melalui cerita berbantuan media animasi 2 Dimensi yang mungkin akan disukai anak. Hal ini agar anak usia dini dapat mengenal dan melestarikan kearifan budaya lokalnya sendiri.

Media animasi 2 Dimensi cerita Syeh Jangkung ini dibuat dengan beberapa aplikasi yang pertama Adobe Animate digunakan untuk merancang grafik vektor dan animasi untuk program televisi, video online, situs web, aplikasi web, aplikasi internet yang kaya, dan permainan video. Animasi dapat diterbitkan untuk HTML5, WebGL, Scalable Vector Graphics (SVG) animasi dan spritesheets, dan warisan Flash Player (SWF) dan format Adobe AIR. Aplikasi ini digunakan untuk pembuatan gerak animasi Syeh Jangkung. Adobe Photoshop, perangkat lunak editor citra buatan Adobe Systems yang dikhususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek. Adobe After Effects, sebuah software yang sangat profesional untuk kebutuhan Motion Graphic Design. Adobe Premiere Pro merupakan program pengolah video pilihan bagi kalangan profesional, terutama yang suka bereksperimen. Harapannya dengan adanya media animasi 2 dimensi berbasis Karakter Syekh Jangkung dapat meningkatkan *social skills* anak usia dini di Kabupaten Pati.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif (eksperimen), dengan rancangan penelitian yang digunakan adalah *NonEquivalent Control Group Design*, yaitu sampel penelitian terpilih adalah dua sampel dimana 2 kelompok dilakukan intervensi yang berbeda kemudian diobservasi antara sebelum dan sesudah tindakan.

Teknik pengambilan data dengan dalam penelitian ini menggunakan dokumentasi, observasi, wawancara dan *posttest* pada 55 anak pada kelompok B di TK Tunas Berlian Kecamatan Kayen, TK PGRI Godo Kecamatan Winong dan TK Dharma Wanita Bumimulyo Kecamatan Batangan. Dokumen yang digunakan pada penelitian ini berupa daftar responden penelitian (data anak kelompok B TK Tunas Berlian Kecamatan Kayen, TK PGRI Godo Kecamatan Winong dan TK Dharma Wanita Klayusiwalan Kecamatan Batangan). Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket, pedoman wawancara dan lembar observasi. Angket validasi ahli ditujukan kepada ahli materi, ahli media dan ahli bahasa yang berfungsi untuk digunakan menilai kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Angket respon peserta didik dan guru, angket/ kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan tertulis pada responden untuk dijawab. Kuesioner bisa berupa pertanyaan terbuka maupun tertutup. Pedoman wawancara digunakan sebagai alat untuk mengumpulkan informasi atau data dari guru serta peserta didik tentang analisis kebutuhan peserta didik. Analisis kebutuhan tersebut dijadikan sebagai acuan dalam mengembangkan produk media pembelajaran. Pedoman observasi pembelajaran, lembar pedoman observasi ini digunakan ketika kondisi awal pembelajaran di kelas yang belum menggunakan media pembelajaran. Lembar observasi ini digunakan untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas. Pedoman observasi kebutuhan media pembelajaran terhadap peserta didik digunakan untuk mengetahui seberapa besar kebutuhan peserta didik akan media pembelajaran. Aspek observasi meliputi sikap antusiasme, rasa ingin tahu, minat menggunakan media pembelajaran media animasi 2 dimensi dan kemampuan menggunakan media animasi 2 dimensi. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan media animasi 2 dimensi berbasis karakter Syekh Jangkung dalam peningkatan *social skills* anak usia dini di Kabupaten Pati dalam penelitian ini menggunakan uji paired sampel T test. Namun sebelum melakukan pengujian tersebut terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk mengetahui keefektifan pengembangan media animasi 2 dimensi berbasis karakter Syekh Jangkung dalam peningkatan *social skills* anak usia dini di Kabupaten Pati dalam penelitian ini menggunakan uji paired sampel T test. Namun sebelum melakukan pengujian tersebut terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat. Data yang diperoleh harus berdistribusi normal dan berasal

dari populasi yang sama, untuk mengetahui data berdistribusi normal dan berasal populasi yang sama dengan menggunakan uji normalitas dan homogenitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data yang akan dianalisis tersebut berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan rumus uji *Shapiro-Wilk*, Langkah selanjutnya mengambil keputusan apabila nilai sig > 0,05 maka normal dan jika sig < 0,05 dapat dikatakan tidak normal.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>Social Skills</i> Pretest Eks 1	.117	14	.20	.957	1	.67
Anak Usia Dini Posttest Eks 1	.174	14	.20	.884	1	.06
Pretest Eks 2	.131	25	.20	.955	2	.31
Posttest Eks 2	.203	25	.08	.890	2	.08
Pretest Kontrol	.205	16	.07	.947	1	.44
Posttest Kontrol	.124	16	.20	.957	1	.61

a. Lilliefors Significance Correction

b. Uji Homogenitas

Social Skills pada anak selanjutnya dilihat homogenitasnya, uji homogenitas digunakan untuk mengukur apakah kelas control dan kelas eksperimen berasal dari populasi yang homogen. Data hasil perhitungan uji homogenitas diperoleh hasil sesuai dengan tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas

	Based on	Levene Statistic			
		c	df1	df2	Sig.
<i>Social Skills</i> Anak Usia Dini	Based on Mean	.052	2	52	.949
	Based on Median	.100	2	52	.905
	Based on Median and with adjusted df	.100	2	49.511	.905
	Based on trimmed mean	.073	2	52	.930

Berdasarkan hasil uji homogenitas, diketahui bahwa hasil nilai signifikansi (sig) Based on Mean adalah sebesar 0,930 > 0.05 pada tarap 5% sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data pada kelas control dan eksperimen ialah homogen.

c. Uji Paired Sampel T Test

Setelah analisis prasyarat yang terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas terpenuhi, maka

selanjutnya dilakukan uji keefektifan dengan menggunakan uji *paired-samples t test* guna mengetahui apakah terdapat perbedaan *social skills* anak usia dini di Kabupaten Pati sebelum dan sesudah menggunakan pengembangan media animasi 2 dimensi berbasis karakter Syekh Jangkung. Hasil analisis uji *paired-samples t test* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3 Hasil Uji Paired Samples Test

	Paired Differences							
	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
Pre-Posttest Eks 1	33.914	6.079	1.625	37.424	30.405	20.876	13	.000
Pre-Posttest Eks 2	33.840	5.420	1.084	36.077	31.603	31.215	24	.000
Pre-Posttest Kontrol	14.319	7.899	1.975	18.528	10.110	7.251	15	.000

d. Perhitungan Indeks Gain

Penghitungan indeks gain dilakukan sebagai uji pendukung untuk mengetahui tingkat keefektifan pembelajaran pada kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional dengan kelas eksperimen yang menggunakan pengembangan media animasi 2 dimensi berbasis karakter Syekh Jangkung. Adapun kriteria penghitungan indeks gain sebagai berikut:

Tabel 4. Kriteria Perhitungan Indeks Gain

Interval	Kriteria
$0,7 \leq N\text{-Gain} \leq 1$	Tinggi
$0,3 \leq N\text{-Gain} < 0,7$	Sedang
$N\text{-Gain} < 0,3$	Rendah

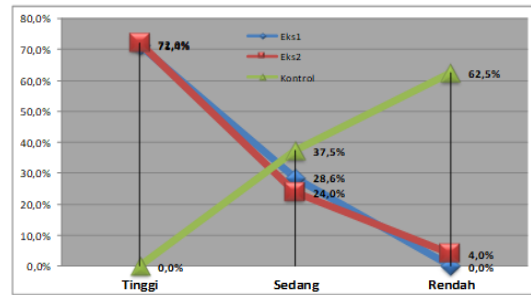
Adapun hasil perhitungan indeks gain pada kelas eksperimen maupun kontrol, pada pengembangan media animasi 2 dimensi berbasis karakter Syekh Jangkung dalam peningkatan *social skills* anak usia dini di Kabupaten Pati (Terlampir). Secara lebih rinci hasil perhitungan indeks gain direkapitulasi dan dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 5. Indeks Gain Peningkatan *Social Skills* Anak Usia Dini di Kabupaten Pati

Kriteria	Eksperimen 1	Eksperimen 2	Kontrol
Tinggi	71,4%	72%	-
Sedang	28,6%	24%	37,5%
Rendah	-	4%	62,5%

Berdasarkan grafik indeks gain diatas menjelaskan bahwa pembelajaran dengan menggunakan pengembangan media animasi 2 dimensi berbasis karakter Syekh Jangkung lebih efektif dalam peningkatan *social skills* anak usia dini di Kabupaten Pati dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan tabel 5 dapat dibentuk kedalam sebuah grafik sebagai berikut:



PEMBAHASAN

Hasil uji normalitas data di tabel 1, tampak bahwa nilai signifikansi lebih besar daripada taraf signifikansi 5% atau 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data pada setiap kelas berdistribusi secara normal. Asumsi kenormalan ini diperlukan karena jika kenormalan tidak terpenuhi, keputusan pengujian hipotesis (Uji t-test) yang diperoleh menjadi tidak sah.

Berdasarkan nilai mean (rata-rata) pada masing-masing kelas baik kelas eksperimen maupun kontrol dapat dilihat pada tabel paired sampel statistics dapat disimpulkan bahwa TK Tunas Berlian (Eksperimen 1) memperoleh nilai Sig. (2-tailed) $0.000 < 0.05$ dan $T_{hitung} 20,876 > T_{tabel} 2,16037$ maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata *social skills* anak sebelum dan setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan pengembangan media animasi 2 dimensi berbasis karakter Syekh Jangkung. Hasil ini berarti pengembangan media animasi 2 dimensi berbasis karakter Syekh Jangkung memiliki pengaruh terhadap *social skills* anak di TK Tunas Berlian.

TK PGRI Godo (Eksperimen 2) memperoleh nilai Sig. (2-tailed) $0.000 < 0.05$ dan $T_{hitung} 31,215 > T_{tabel} 2,06390$ maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata *social skills* anak sebelum dan setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan pengembangan media animasi 2 dimensi berbasis karakter Syekh Jangkung. Hasil ini berarti pengembangan media animasi 2 dimensi berbasis karakter Syekh Jangkung memiliki pengaruh terhadap *social skills* anak di TK PGRI Godo.

TK Dharma Wanita Klayusiwalan (control) memperoleh nilai Sig. (2-tailed) $0.001 < 0.05$, atau $T_{hitung} 7,251 < T_{tabel} 2,13145$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata *social skills* anak sebelum dan setelah dilakukan pembelajaran konvensional. Hasil ini berarti pembelajaran konvensional memiliki pengaruh terhadap *social skills* anak di TK Dharma Wanita Klayusiwalan.

Hasil penelitian dan pengembangan yaitu media animasi 2 dimensi berbasis karakter Syekh Jangkung dalam peningkatan *social skills* didasarkan pada analisis kebutuhan anak dan guru. Berdasarkan hasil *paired samples statistic* diketahui kemampuan *social skills* anak pada kelas eksperimen dan kontrol hampir sama yaitu 50,9 dan 50,8 (kelas eksperimen) dan 50,8 (kelas kontrol). Setelah diberika perlakuan, rata-rata nilai *posttest* meningkat sebesar 82,7 dan 85,1 (kelas eksperimen) dan 64,8 (kelas kontrol).

Indeks gain peningkatan *social skills* anak di TK Tunas Berlian, dari 14 anak terdapat 10 (71,4%) anak mengalami peningkatan *social skills* yang tinggi, terdapat 4 (28,6%) anak mengalami peningkatan *social skills* yang sedang dan tidak terdapat (0%) anak yang mengalami peningkatan *social skills* yang rendah. Hasil tersebut menjelaskan bahwa nilai indeks gain peningkatan *social skills* anak di TK Tunas Berlian mayoritas anak mengalami peningkatan *social skills* yang tinggi.

Selanjutnya indeks gain peningkatan *social skills* anak di TK PGRI Godo, dari 25 anak terdapat 18 (72%) anak mengalami peningkatan *social skills* yang tinggi, terdapat 6 (24%) anak mengalami peningkatan *social skills* yang sedang dan terdapat 1 (4%) anak yang mengalami peningkatan *social skills* yang rendah. Hasil tersebut menjelaskan bahwa nilai indeks gain peningkatan *social skills* anak di TK PGRI mayoritas anak mengalami peningkatan *social skills* yang tinggi.

Sedangkan indeks gain peningkatan *social skills* anak di TK Dharma Wanita Klayusiwalan, dari 16 anak tidak terdapat (0%) anak mengalami peningkatan *social skills* yang tinggi, terdapat 6 (37,5%) anak mengalami peningkatan *social skills* yang sedang dan terdapat 10 (62,5%) anak yang mengalami peningkatan *social skills* yang rendah. Hasil tersebut menjelaskan bahwa nilai indeks gain peningkatan *social skills* anak di TK Dharma Wanita Klayusiwalan mayoritas anak mengalami peningkatan *social skills* yang rendah.

Indeks gain efektifitas pembelajaran konvensional tanpa menggunakan pengembangan media animasi 2 dimensi berbasis karakter Syekh Jangkung di TK Dharma Wanita Klayusiwalan Kecamatan Batangan, tidak terdapat (0%) anak pada kategori tinggi, pada kategori sedang terdapat 6 (37,5%) anak dan pada kategori rendah terdapat 10 (62,5%). Hasil tersebut menjelaskan bahwa nilai indeks gain mayoritas pada kategori rendah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tanpa menggunakan pengembangan media animasi 2 dimensi berbasis karakter Syekh Jangkung kurang efektif dalam peningkatan *social skills* anak usia dini di TK Dharma Wanita Klayusiwalan Kecamatan Batangan. Berdasarkan hasil tersebut, dapat dibentuk kedalam sebuah histogram sebagai berikut:

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Rahmawati dalam Fajrie (2020) bahwa dengan terdapatnya media yang disajikan menghasilkan pembelajaran tidak menjemukan disebabkan terdapat faktor multimedia baik berbentuk gambar, tulisan, gerakan, maupun suara yang membuat peserta didik suka dalam berlatih serta mengerti dengan materi yang disampaikan

Penelitian ini membuktikan pula jika salah satu inovasi media pembelajaran yang menggunakan teknologi multimedia merupakan alat pembelajaran berbentuk video animasi. Video ialah rekaman gambar hidup buat disiarkan ataupun dengan kata lain video merupakan tayangan gambar bergerak yang diikuti suara (Limbong, 2020). Sedangkan animasi merupakan kumpulan dari gambar yang hendak diolah sedemikian rupa alhasil bisa menciptakan gerakan. Jadi, video animasi merupakan suatu gambar bergerak yang berawal dari kumpulan bermacam subjek yang sudah disusun dengan cara khusus maka bergerak sesuai dengan alur yang telah ditentukan. Pemakaian media pembelajaran video animasi bisa tingkatkan minat belajar matematika dimana perihal ini nampak dari antusiasme peserta didik yang tinggi disaat aktivitas pembelajaran berlangsung (Mashuri & Budiyo, 2020). Kesimpulan dalam penelitian ini jika produk berbentuk video animasi pada materi penyajian informasi yang dikembangkan disebut sangat valid oleh validator, amat praktis ditunjukkan bersumber pada hasil angket respon peserta didik serta mempunyai efektifitas yang baik pada hasil belajar peserta didik yang ditunjukkan bersumber pada hasil evaluasi pada umumnya ketuntasan peserta didik pada uji coba penerapan. maka media pembelajaran berplatform video animasi pada materi penyajian informasi ini pantas guna dipakai dalam aktivitas pembelajaran baik dengan cara daring ataupun tatap muka (Farida et al., 2022)

Media pembelajaran ialah aspek yang amat berarti dalam proses pembelajaran, guru juga wajib memakai media selaku bahan ajar buat menyampaikan materi pada anak didik, karena dengan memakai media bakal dimengerti oleh anak didik dengan baik, salah satu media yang baik guna dipakai adalah media video animasi (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020). Kesimpulannya bahwa media diklaim amat valid ataupun pantas dipakai bersumber pada hasil studi dari validasi ahli serta uji coba media video animasi memberikan akibat positif, banyak faedah yang bisa didapat dari media pembelajaran video animasi menghafal hadist untuk anak usia dini, guru, ataupun orangtua. Dengan begitu dianjurkan guru buat melaksanakan inovasi dalam meningkatkan media pembelajaran buat anak dengan pemakaian teknologi (Zahara & Hendriana, 2021).

Guru dapat menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran supaya

peserta didik tertarik dan memudahkan peserta didik supaya lebih paham terhadap materi yang disampaikan guru jadi anak bisa menjawab soal-soal dengan baik yang diberikan guru. Media pembelajaran adalah suatu teknologi pembawa pesan yang bisa digunakan untuk keperluan pembelajaran; media pembelajaran adalah sarana fisik guna menyampaikan materi pelajaran (Rusman, 2017). Media pembelajaran dipakai oleh guru dalam proses pembelajaran bisa menunjang kesuksesan proses belajar peserta didik. Media pembelajaran digital animasi lebih membuat anak tertarik sebab mengandung unsur gambar yang dinamis, warna, musik dan teks yang memudahkan anak-anak untuk mengingat sehingga bisa menjawab soal-soal dan memberikan perubahan pada hasil belajar Pendidikan Agama Islam. Sedangkan media pembelajaran *Digital Storytelling* yang memiliki faktor gambar yang statis, warna, irama serta suara membuat anak lebih dominan selaku penonton yang aktif sebab gambar dalam media pembelajaran *Digital Storytelling* tidak bergerak seperti animasi. Kesimpulannya bahwa dengan cara totalitas hasil belajar Pendidikan Agama Islam golongan anak yang memakai media pembelajaran digital animasi lebih besar dibanding dengan golongan anak yang memakai media pembelajaran *storytelling*. Hal ini disebabkan media pembelajaran digital animasi dapat menarik minat peserta didik dan membuat peserta didik lebih cepat memahami. Pemanfaatan media pembelajaran digital animasi ini menjadikan pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan (Panjaitan et al., 2020).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa guru dan anak TK di Kabupaten Pati membutuhkan media yang inovatif menggunakan media animasi 2 dimensi berbasis karakter Syekh Jangkung dalam peningkatan *social skills* anak usia dini di Kabupaten Pati. Produk efektif dapat digunakan dalam peningkatan *social skills* anak, hal ini berdasarkan hasil uji *paired-samples t test*, bahwa pada kelas eksperimen 1 pada anak kelompok B di TK Tunas Berlian (Eksperimen 1) memperoleh nilai Sig. (2-tailed) $0.000 < 0.05$ dan $T_{hitung} 20,876 > T_{tabel} 2,16037$ dan kelas eksperimen 2 pada anak kelompok B di TK PGRI Godo (Eksperimen 2) memperoleh nilai Sig. (2-tailed) $0.000 < 0.05$ dan $T_{hitung} 31,215 > T_{tabel} 2,06390$. Kesimpulannya bahwa pengembangan media animasi 2 dimensi berbasis karakter Syekh Jangkung efektif dalam peningkatan *social skills* anak usia dini di Kabupaten Pati.

DAFTAR PUSTAKA

Apriatin, F., Ermiana, I., & Setiawan, H. (2021). *Membaca Pemahaman Dalam Pembelajaran*

Bahasa Indonesia Siswa Kelas III Sdn Gugus 04 Kecamatan Pujut The Effectiveness Of Pictured Story Toward Reading Comprehension Skill In Study Indonesian Language For Student Grade III At Sdn Gugus 04 Pujut Regency. 1(2), 77–84.

- Arikunto, Suharsimi, (2018) *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*, Edisi. Revisi VI, Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Creswell, John. 2019. *Research Design, Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif Dan Campuran*. Yogyakarta.: Pustaka Pelajar.
- Denham, S. A., Bassett, H., Mincic, M., Kalb, S., Way, E., Wyatt, T., & Segal, Y. (2012). Social-emotional learning profiles of preschoolers' early school success: A person-centered approach. *Learning and Individual Differences, 22(2)*, 178–189. <https://doi.org/10.1016/j.lindif.2011.05.001>
- Dewi, N., Murtinugraha, R. E., & Arthur, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Teori Dan Praktik Plambing Di Program Studi S1 Pvk Unj. *Jurnal PenSil, 7(2)*, 95–104. <https://doi.org/10.21009/pensil.7.2.6>
- Fajrie (2020) Double Speed Electric Rotary Machine As Technology In Making Remitan Crafts. *Journal of Physics: Conference Series*.
- Farida, C., Destiniar, D., & Fuadiah, N. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Penyajian Data. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika, 2(1)*, 53–66. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i1.1521>
- Gusman, D., & Nurmalinga, N. (2021). Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Media Animasi Di Tk Taqifa Bangkinang Kota. *Journal on Teacher Education, 3(1)*, 33–42. <https://doi.org/10.31004/jote.v3i1.2146>
- Hall, G. E., & DiPerna, J. C. (2017). Childhood Social Skills as Predictors of Middle School Academic Adjustment. *Journal of Early Adolescence, 37(6)*, 825–851. <https://doi.org/10.1177/0272431615624566>
- Istanti, T. (2018). Pengembangan Keterampilan Sosial Untuk Membentuk Prilaku Sosial Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(1)*, 32–38. <https://doi.org/10.17509/cd.v6i1.10515>
- Jamison, K. R., Forston, L. D., & Stanton-Chapman, T. L. (2012). Encouraging Social Skill Development through Play in Early Childhood Special Education Classrooms. *Young Exceptional Children, 15(2)*, 3–19. <https://doi.org/10.1177/1096250611435422>
- Khaironi, M. (2018). Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age, 2(01)*, 01.

- <https://doi.org/10.29408/goldenage.v2i01.739>
- Maimunah, M. (2016). Metode Penggunaan Media Pembelajaran. *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(1), 1–24. <https://doi.org/10.28944/afkar.v5i1.107>
- Nuraeni, L., Andrisyah, A., & Nurunnisa, R. (2019). Efektivitas Program Sekolah Ramah Anak dalam Meningkatkan Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 20. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.204>
- Panjaitan, N. Q., Yetti, E., & Nurani, Y. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Animasi dan Kepercayaan Diri terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 588. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.404>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. CV. Alfabeta.
- Takahashi, Y., Okada, K., Hoshino, T., & Anme, T. (2015). Developmental trajectories of social skills during early childhood and links to parenting practices in a Japanese sample. *PLoS ONE*, 10(8). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0135357>
- Zahara, S., & Hendriana, B. (2021). Pengembangan Media Video Animasi untuk Kemampuan Menghafal Hadist pada Anak Usia Dini. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3593–3601. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.948>