

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI FABEL
UNTUK MENINGKATKAN SOSIAL
EMOSIONAL ANAK USIA DINI**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-
syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah & Keguruan

Oleh :

**CHINDI PUTRI ANDRE AGASI
NPM : 1911070136**

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1444 H / 2023 M**

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI FABEL
UNTUK MENINGKATKAN SOSIAL
EMOSIONAL ANAK USIA DINI**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-
syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah & Keguruan

Oleh :

**CHINDI PUTRI ANDRE AGASI
NPM : 1911070136**

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

PEMBIMBING I : DR.HJ.Romlah, M.Pd.I

PEMBIMBING II : Untung Nopriansyah, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1444 H / 2023 M**

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan menghasilkan bahan ajar, menghasilkan produk yang dikembangkan dengan desain yang sesuai usia anak yaitu video animasi fabel untuk meningkatkan sosial emosional anak usia dini yang layak untuk digunakan sebagai penunjang bahan ajar di TK Islam Bina Balita Wayhalim Permai dan TK Kurnia Teluk betung Utara. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* menggunakan prosedur ADDIE. Langkah-langkah penelitian ini meliputi: 1) Analisis (*Analisis*), 2) Desain (*Design*), 3) Pengembangan (*Development*), 4) Implementasi (*Implementation*), 5) Evaluasi (*Evaluation*). Uji coba pada penelitian ini terbagi menjadi dua yakni uji coba ahli yang meliputi ahli media ahli materi, dan ahli bahasa serta uji coba produk di TK Islam Bina Balita dan TK Kurnia. Metode pengumpulan data yang dilakukan yakni menggunakan observasi dan dokumentasi, teknik pengumpulan data dalam penelitian adalah dengan menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Hasil penilaian terhadap kelayakan media yang dilakukan oleh ahli media menunjukkan persentase 96,67 dengan kriteria “Sangat Valid”, penilaian oleh ahli materi menunjukkan skor 94,38 dengan kriteria “Sangat Valid ”, serta penilaian oleh ahli bahasa menunjukkan persentase 93,06 kriteria “Sangat Valid”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa menghasilkan produk berupa media pembelajaran video animasi fabel yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini dinyatakan layak digunakan sebagai bahan ajar menghasilkan produk berupa media pembelajaran video animasi fabel untuk meningkatkan sosial emosional anak usia dini.

Kata kunci : Video animasi fabel Sosial emosional

ABSTRAK

This research was carried out with the aim of producing teaching materials, producing products developed with designs that are appropriate to the child's age, namely animated fable videos to improve the social and emotional nature of early childhood which are suitable for use as supporting teaching materials at Bina Balita Wayhalim Permai Islamic Kindergarten and Kurnia Teluk Betung Kindergarten. North. This research uses Research and Development research using the ADDIE procedure. The steps of this research include: 1) Analysis (Analysis), 2) Design (Design), 3) Development (Development), 4) Implementation (Implementation), 5) Evaluation (Evaluation). The trials in this research were divided into two, namely expert trials which included media experts, material experts and language experts, as well as product trials at Bina Balita Islamic Kindergarten and Kurnia Kindergarten. The data collection method used was observation and documentation, the data collection technique in the research was using quantitative descriptive and qualitative descriptive data analysis techniques. The results of the assessment of media suitability carried out by media experts showed a percentage of 96.67 with the criteria "Very Valid", the assessment by material experts showed a score of 94.38 with the criteria "Very Valid", and the assessment by language experts showed a percentage of 93.06 with the criteria "Very Valid". The results of the research show that producing a product in the form of fable animated video learning media produced in this development research is declared suitable for use as teaching material to produce a product in the form of fable animated video learning media to improve the social emotionality of early childhood.

Keywords : Fable animated video, Social Emotional

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Chindi Putri Andre Agasi

NPM : 1911070136

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Video Animasi Fabel untuk Meningkatkan Sosial Emosional Anak Usia Dini” adalah benar hasil karya penulis sendiri, bukan duplikasi ataupun suduran dari karya orang lain kecuali bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam footnote atau daftar rujukan, Apabila adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penulis.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dimaklumi.

Bandar Lampung, September 2023



Handwritten signature of Chindi Putri Andre Agasi.

Chindi Putri Andre Agasi

NPM. 1911070136



**KEMENTRIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Let. H. Endro Suratmin I Bandar Lampung 35131, Telp. (0721) 703289

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : Pengembangan Video Animasi Fabel untuk
Meningkatkan Sosial Emosional Anak Usia Dini**

Nama : Chindi Putri Andre Agasi

NPM : 1911070136

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk di Munaqasyahkan dan dapat di pertahankan dalam sidang
munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Dr. HJ. Romlah, M.Pd.I
NIP. 196306121993032002

Pembimbing II

Untung Nopriansyah, M.Pd.
NIDN. 2014118802

Mengetahui,

Ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd

NIP. 196208231999031001



**KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Let. H. Endro Suratmin I Bandar Lampung 35131, Telp. (0721) 703289

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **“Pengembangan Video Animasi Fabel untuk Meningkatkan Sosial Emosional Anak Usia Dini”** disusun oleh, **Chindi Putri Andre Agasi** NPM : **1911070136** Program Studi **Pendidikan Islam Anak Usia Dini**. Telah di Ujikan dalam Sidang Munaqosyah di **Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung** pada Hari/Tanggal: **Jum'at/15 September 2023** pukul **11.00 - 12.30 WIB**.

TIM MUNAQOSYAH

Ketua : Dr. Hj. Meriyati, M. Pd

Sekretaris : Kanada Komariyah, M.Pd

Penguji Utama : Dr. Heny Wulandari, M. Pd. I

Penguji Pendamping I : Dr. Hj. Romlah, M.Pd. I

Penguji Pendamping II : Untung Nopriansyah, M.Pd

**Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**

Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd
NIP.196408281988032002

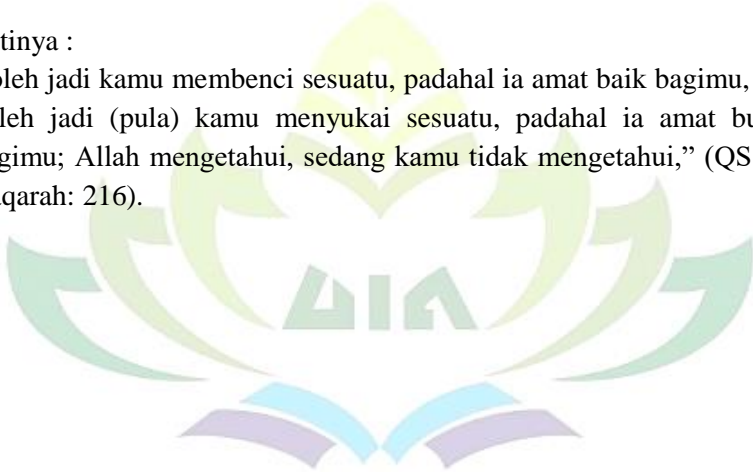


MOTTO

كُتِبَ عَلَيْكُمُ الْقِتَالُ وَهُوَ كُرْهُ لَكُمْ وَعَسَىٰ أَن تَكْرَهُوا شَيْئًا
وَهُوَ خَيْرٌ لَّكُمْ وَعَسَىٰ أَن تُحِبُّوا شَيْئًا وَهُوَ شَرٌّ لَّكُمْ وَاللَّهُ يَعْلَمُ
وَأَنْتُمْ لَا تَعْلَمُونَ

Artinya :

Boleh jadi kamu membenci sesuatu, padahal ia amat baik bagimu, dan boleh jadi (pula) kamu menyukai sesuatu, padahal ia amat buruk bagimu; Allah mengetahui, sedang kamu tidak mengetahui,” (QS Al-Baqarah: 216).



PERSEMBAHAN

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah mmberikan rahmat dan ridhonya sehinnnga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini dipersembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya tercinta, Papa Jauhari dan Mama Holmili Hartini yang telah memberi banyak dukungan, cinta dan kasihnya dalam membantu saya menyesaikan skripsi ini.
2. Kakak saya tercinta Merry Noverta yang senantiasa memberikan banyak dukungan dan semangat untuk saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Almamater UIN Raden Intan Lampung



RIWAYAT HIDUP

Chindi Putri Andre Agasi lahir di Bogor pada tanggal 20 April 2001, anak bungsu dari dua bersaudara dari pasangan bapak Jauhari dan ibu Holmili Hartini. Penulis bertempat tinggal di Wayhalim, Kecamatan Wayhalim Permai, Kabupaten Bandar Lampung.

Pendidikan penulis dimulai dari Sekolah Dasar Negeri 09 Cileungsi dan lulus pada tahun 2013. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Pertama di SMP Kemala Bhayangkari Kotabumi dan lulus pada tahun 2016. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan ke jenjang pendidikan Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 04 Kotabumi dan lulus pada tahun 2019.

Pada tahun 2019 penulis melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi tepatnya di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD).



KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmannirrahim

Dengan mengucapkan kata Alhamdulillah Hirobbil Alamin, puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan ridhonya. Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Video Animasi Fabel untuk Meningkatkan Sosial Emosional Anak Usia Dini” di Tk Islam Bina Balita dan TK Kurnia. Tak lupa, shalawat serta salam semoga slalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad saw., agar kita mendapatkan syafaat di hari akhir Aamiin.

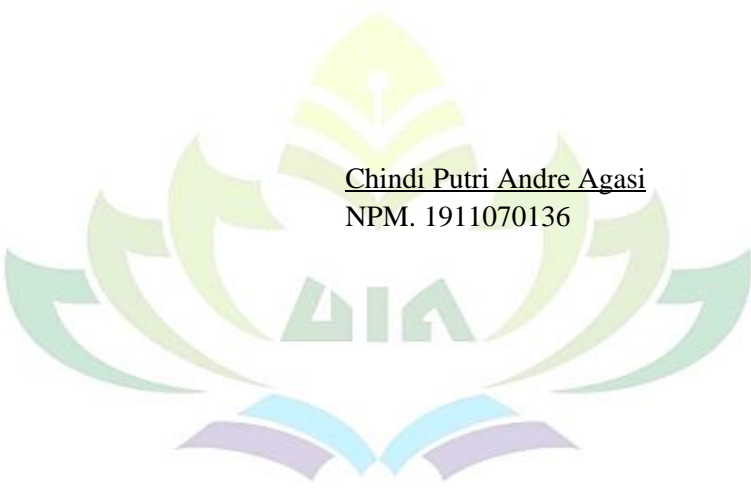
Penulisan skripsi ini diajukan dalam rangka untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) UIN Raden Intan Lampung. Dalam penyelesaian studi dan penulisan skripsi ini, penulis banyak memperoleh bantuan baik pengajaran, bimbingan dan arahan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang tak terhingga kepada :

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung
2. Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
3. Dr. Hj. Romlah, M.Pd.I selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan hingga terselesainya skripsi dan Untung Nopriansyah M.Pd selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan hingga terselesainya skripsi ini.
4. Erfha Nurrahmawati, M.Pd, Neni Mulya, M.Pd, dan Nurul Hidayah M.Pd selaku validator ahli media, Ahli materi dan ahli Bahasa yang bersedia memberikan penilaian dan perbaikan terhadap produk yang penulis kembangkan.
5. Ibu Ety susanti S.Ag selaku guru Tk Islam Bina Balita dan Ibu Saiyah, S.Pd yang telah bersedia memberikan validasi produk dan membimbing peneliti pada saat penelitian.
6. Teman- teman seperjuangan 2019 khususnya mahasiswa PIAUD kelas D yang telah memberikan dukungan dalam meyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, yang disebabkan keterbatasan kemampuan ilmu dan teori penelitian yang penulis kuasai. Untuk itu kepada segenap pembaca kiranya dapat memberikan kritik dan saran untuk kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat khususnya kepada penulis dan umumnya kepada pembaca serta dapat memberikan masukkan dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik, Aamiin.

Bandar Lampung,
Penulis,

2023



Chindi Putri Andre Agasi
NPM. 1911070136

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	iii
SURAT PERNYATAAN	v
LEMBAR PERSETUJUAN	vii
LEMBAR PENGESAHAN.....	viii
MOTTO	ix
PERSEMBAHAN.....	x
RIWAYAT HIDUP	xi
KATA PENGANTAR.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah	3
C. Identifikasi dan Batasan Masalah.....	13
D. Rumusan Masalah	13
E. Tujuan Pengembangan.....	13
F. Manfaat Pengembangan.....	13
G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	14
H. Sistematika Penulisan.....	17
BAB II LANDASAN TEORI.....	19
A. Anak Usia Dini.....	19
1. Pengertian Anak Usia Dini.....	19
2. Karakteristik Anak Usia Dini	22
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Anak Usia Dini	26
B. Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini.....	27
1. Pengertian Sosial Emosional Anak Usia Dini.....	27
2. Karakteristik Sosial Emosional Anak Usia Dini	34
3. Faktor -faktor yang Mempengaruhi Sosial Emosional Anak Usia Dini	39

C. Media Pembelajaran	41
1. Pengertian Media Pembelajaran	41
2. Manfaat Media Pembelajaran.....	44
3. Jenis -jenis Media Pembelajaran	48
4. Dampak Positif Media Pembelajaran	48
D. Pengertian Video Animasi Fabel	49
1. Pengertian Video.....	49
2. Pengertian Animasi	51
3. Pengertian Fabel.....	54
4. Tujuan Penggunaan Media Video dalam Pembelajaran	56
5. Jenis -Jenis Pembelajaran Video Animasi	57
6. Keuntungan dan Kelemahan Menggunakan Animasi.....	57
E. Canva.....	60
1. Pengertian Canva	60
F. Capcut.....	61
1. Pengertian Capcut.....	61
G. Kerangka Berpikir	62
1. Kerangka Berpikir	62
BAB III METODE PENELITIAN.....	65
A. Tempat dan Waktu Penelitian Pengembangan.....	65
B. Desain Penelitian Pengembangan	65
C. Prosedur Penelitian Pengembangan	66
D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	70
E. Subjek Uji Coba Penelitian Pengembangan	70
F. Instrumen Penelitian	70
G. Uji Coba Produk.....	73
H. Teknik Analisis Data	73
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	77
A. Deskripsi Hasil Penelitian Pengembangan	77
1. Tahap Menganalisis	77
2. Tahap Mendesain.....	79
3. Tahap Mengembangkan.....	86
4. Tahap Menerapkan	86
5. Tahap Menilai.....	94
B. Deskripsi Data Analisis Data Hasil Uji Coba	106

1. Deskripsi Hasil Penelitian.....	106
2. Deskripsi Hasil Uji Coba	107
BAB V PENUTUP	119
A. Kesimpulan	119
B. Saran.....	120
DAFTAR PUSTAKA	121
LAMPIRAN.....	131



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 : Indikator Pencapaian Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini	7
Tabel 1.2 : Penilaian dalam Mengukur Indikator Sosial Emosional Anak Usia Dini.....	7
Tabel 2.1 Rangkuman Teori Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini.....	37
Tabel 3.1: Kisi-kisi Lembar Validasi	72
Tabel 3.2: Kisi-kisi Lembar Validasi Media Video Animasi Fabel Ahli Materi	72
Tabel 3.3: Kisi- kisi Lembar Validasi Media Video Animasi Fabel Ahli Media	72
Tabel 3.4: Kisi – kisi Lembar Validasi Media Video Animasi Fabel Ahli Bahasa	73
Tabel 3.5: Skala Penilaian Lembar Validasi.....	74
Tabel 3.6 Kategori penilaian	74
Tabel 3.7 Tabel konversi.....	75
Tabel 3.8 Tabel Skor	76
Tabel 4.1 Tabel Hasil video animasi fabel	82
Tabel 4.2 Tabel Hasil video animasi fabel	84
Tabel 4.3 Tabel Hasil video setelah revisi.....	86
Tabel 4.4 Data hasil penilaian oleh ahli materi.....	87
Tabel 4.5 Data hasil penilaian oleh ahli media	90
Tabel 4.6 Data hasil penilaian oleh ahli bahasa.....	92
Tabel 4.7 Observasi uji skala kecil.....	95
Tabel 4.8 Penilaian guru TK Islam Bina Balita.....	97
Tabel 4.9 Observasi uji skala besar	101
Tabel 4.10 Penilaian guru TK Kurnia	103
Tabel 4.11 Data hasil validasi ahli materi.....	107
Tabel 4.12 Data hasil validasi ahli media	109
Tabel 4.13 Data hasil validasi ahli bahasa.....	111
Tabel 4.14 Data hasil validasi penilaian guru sekolah.....	113
Tabel 4.15 Data hasil validasi penilaian guru sekolah.....	114
Tabel 4.16 Dokumen penilaian perkembangan skala kecil.....	114
Tabel 4.17 Dokumen penilaian perkembangan skala besar	116

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Pemilihan desain.....	79
Gambar 4.2 Tampilan judul video	80
Gambar 4.3 Tampilan baground video animasi fabel	80
Gambar 4.4 Tambah tokoh dalam cerita.....	80
Gambar 4.5 Tambahan kuis.....	81
Gambar 4.6 unduh desain video	81
Gambar 4.7 tambahan zoom.....	81
Gambar 4.8 tambah suara.....	82
Gambar 4.9 Simpan video	82



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Foto Dokumentasi TK Islam Bina Balita
- Lampiran 2 Foto Dokumentasi TK Kurnia
- Lampiran 3 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 4 Surat Keterangan Penelitian
- Lampiran 5 Lembar Ahli Media
- Lampiran 6 Lembar Ahli Materi
- Lampiran 7 Lembar Ahli Bahasa
- Lampiran 8 Kartu Konsultasi
- Lampiran 9 Turnitin





BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Sebagai langkah awal untuk memahami judul proposal ini, dan untuk menghindari kesalahpahaman, maka penulis merasa perlu untuk menjelaskan beberapa kata yang menjadi judul proposal ini. Adapun judul proposal yang dimaksudkan adalah **“Pengembangan Video Animasi Fabel untuk Meningkatkan Sosial Emosional Anak Usia Dini”** Adapun uraian

1. Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan.¹ Sedangkan Pengembangan dalam judul penelitian ini adalah usaha untuk meningkatkan kemampuan daya ingat anak usia dini melalui pengembangan video animasi fabel.
2. Video adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan – pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran². Sedangkan Video dalam judul penelitian ini adalah suatu bentuk teknologi yang berupa gambar bergerak yang berupa animasi fabel.
3. Animasi merupakan gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek yang disusun secara beraturan mengikuti pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi dan fabel merupakan cerita fantasi tentang binatang yang piawai berbicara, yang bersikap bagaikan manusia, yang bahkan banyak digunakan sebagai perlambang dan teladan tentang hidup manusia. Oleh karena itu cerita fabel, secara tidak langsung disebut pula dengan cerita moral.

¹ Nurdan Gürbilek, “Definisi Pengembangan,” *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2015): 1689–99.

² S Maymunah dan S Watini, “Pemanfaatan Media Video Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid-19,” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5 (2021): 4120–27, <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/1520>.

Sedangkan arti dari animasi fabel di judul penelitian ini adalah media pembelajaran berupa video yang berisikan gambar bergerak yang menceritakan binatang dan memiliki nilai moral yang diberikan pada anak usia dini 5-6 tahun.³

4. Peningkatan adalah proses, cara, perbuatan meningkatkan (usaha, kegiatan, dsb).⁴ Sedangkan peningkatan dari judul penelitian ini adalah usaha dalam melakukan perkembangan kognitif khususnya daya ingat anak usia dini menjadi lebih baik.
5. Sosial Emosional adalah kemampuan seseorang dalam bersikap atau berperilaku dalam berinteraksi dengan unsur sosialisasi di masyarakat yang sesuai dengan tuntunan sosial. Perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. kemampuan sosial anak dapat diperoleh dari berbagai kesempatan dan pengalaman bergaul dengan orang-orang dilingkungannya. Jadi maksud dari judul penelitian ini adalah menguji dalam bersikap atau berperilaku dalam berinteraksi dengan unsur sosialisasi.⁵
6. Anak usia dini ialah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik". Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan.⁶ Sedangkan anak usia dini dalam judul penelitian ini adalah anak dijadikan obyek penelitian

³ Novia Rizki Hapsari dan Sumartini, "Pengembangan Buku Pengayaan Apresiasi Teks Fabel Beruatan Nilai-nilai Karakter bagi Siswa SMP," *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 5, no. 2 (2016): 13–22.

⁴ Autoridad Nacional del Servicio Civil, "Pengertian peningkatan," *Jurnal*, 2021, 1.

⁵ A. F Pratiwi, "Peningkatan Daya Ingat Anak Usia Dini Melalui Media Mind Mapping Pada Kelompok B Di Tk Islam Al-Muttaqin Kota Jambi," *Program Studi PG-PAUD Universitas Negeri Jambi*, 2017.

⁶ Anugrah Dewi Nurmawati, "Upaya Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media Perpustakaan Huruf Abjad Pada Kelompok a Ra As Syafi'iyah Ponorogo," *Edupeedia* 4, no. 1 (2020): 1, <https://doi.org/10.24269/ed.v4i1.424>.

dalam pengembangan video animasi fabel untuk meningkatkan perkembangan sosial anak usia dini.

Jadi yang peneliti maksud dari judul penelitian Pengembangan Video Animasi untuk Meningkatkan Sosial Emosional Anak Usia Dini adalah sebagai usaha dalam melakukan peningkatan sosial emosional anak usia 5- 6 tahun kelompok B melalui pengembangan video animasi fabel yang berisikan gambar bergerak yang bercerita tentang hewan serta memiliki nilai moral didalamnya.

B. Latar Belakang

Anak usia dini adalah anak berusia 0-8 tahun yang merupakan masa emas, masa ketika anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Pada usia ini anak paling peka dan potensial untuk mempelajari sesuatu, rasa ingin tahu anak sangat besar. Hal ini dapat kita lihat dari anak sering bertanya tentang apa yang mereka lihat. Apabila pertanyaan anak belum terjawab, maka mereka akan terus bertanya sampai anak mengetahui maksudnya. Di samping itu, setiap anak memiliki keunikan sendiri-sendiri yang berasal dari faktor genetik atau bisa juga dari faktor lingkungan.⁷ Masa emas ini juga menjadi kesempatan yang tepat dalam mengembangkan seluruh aspek perkembangan dan potensi yang ada dalam dirinya. Hal ini dikarenakan pada masa emas ini anak akan dengan mudah , mengikuti, melihat dan mendengar segala sesuatu yang dicontohkan diperdengarkan maupun diperlihatkan. Serta anak juga memiliki kemampuan yang baik dalam menyimak dan menerima bahasa, yang sedang maupun yang sulit.⁸ Memori otak anak akan menyimpan semua informasi secara tahan lama.

Pondasi pertama anak usia dini untuk mengembangkan aspek perkembangan anak dalam menghadapi perkembangan selanjutnya.

⁷ Putri Hana Pebriana, "Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2017): 1, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>.

⁸ Nur Aziza, Herlina Herlina, dan A Sri Wahyuni Asti, "Pengaruh Video Media Dongeng Terhadap Pengembangan Kemampuan Menyimak Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Mentari Kabupaten Takalar," *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 02 (2021): 26–37, <https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol3.no02.a4248>.

yaitu Pendidikan. ⁹Pendidikan menurut undang-undang nomor 23 tahun 2002 tentang perlindungan anak dalam pasal 4 menyatakan bahwa setiap anak berhak untuk hidup, tumbuh, berkembang, dan berpartisipasi secara wajar sesuai dengan harkat dan martabat kemanusiaan serta mendapat perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi¹⁰. Kemudian pula Montessori mengatakan bahwa pendidikan anak usia dini dimulai sejak bayi lahir, sejak bayi baru lahir harus dikenalkan pada orang-orang disekitarnya, berbagai suara, benda dan diajak bercanda serta bercakap-cakap agar mereka berkembang menjadi anak yang normal dan sehat.¹¹Salah satu aspek perkembangan anak usia dini ialah perkembangan sosial emosional.

Perkembangan sosial adalah suatu proses yang berpengaruh terhadap hubungan yang berpengaruh terhadap hubungan interaksi sosial anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku dalam masyarakat serta bagaimana anak dapat bergaul dengan orang-orang disekitarnya seperti teman sebaya, guru, dan masyarakat sekitar.¹² Selain itu menurut pendapat Kostelnik Soderman dan Waren (Anzani,2020) mengatakan bahwa perkembangan sosial meliputi komperensi sosial dan tanggung jawab sosial. Kompetensi sosial menggambarkan keefektifan kemampuan anak dalam beradaptasi dengan lingkungan sosialnya. Misalnya mau bergantian dengan teman lainnya dalam sebuah permainan. Tanggung jawab sosial menunjukkan komitmen anak terhadap tugasnya, menghargai perbedaan individual, memperhatikan lingkungannya dan mampu menjalankan fungsinya.¹³ Selain itu aspek perkembangan anak usia dini yang berkaitan dengan sosial adalah perkembangan emosional.

Perkembangan emosional adalah suatu reaksi yang saling berhubungan dan mengait satu tingkat tinggi kegiatan dan perubahan-

⁹ Sharina Munggaraning Westhisi, "Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Mind" 2, no. 3 (2019): 57–64.

¹⁰ Adzroil Ula Al Etivali dan Alaika M. Bagus Kurnia, "Pendidikan pada anak usia dini," *Jurnal Penelitian Medan Agama* 10, no. 2 (2019): 212–36.

¹¹ Amin Sutrisno, "Pentingnya pendidikan anak di usia dini," *Jurnal UMJ*, 2021, 1–4.

¹² Patel dan Rodrigo Goyena, "Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Peran Du TK IT Permata Sunnah, Banda Aceh," *Journal of Chemical Information and Modeling* 15, no. 2 (2019): 9–25.

¹³ Ibid.

perubahan secara mendalam, serta dibarengi perasaan yang kuat, ataudisertai keadaan afektif. Menurut Syam Yusuf dalam Emosi adalah sebuah keadaan perasaan yang kompleks yang disertai karakteristik kegiatan kelenjar.¹⁴ Perkembangan sosial-emosional menurut Sujiono (merupakan perkembangan yang melibatkan hubungan maupun interaksi dengan orang lain melalui perasaan yang diungkapkan seseorang terhadap orang lain, baik itu perasaan senang atau sedih .

Menurut Nugraha dalam jurnal tugas-tugas perkembangan sosial emosional pada tahap usia 5-6 tahun adalah anak dapat mengetahui aturan baik dilingkungan internal maupun dilingkungan eksternal, anak sudah mulai taat terhadap peraturan, anak mulai mengetahui hak dan kepentingan orang lain , dan juga anak mulai terbiasa bermain bersama teman sebayanya. Perkembangan sosial-emosional merupakan salah satu aspek perkembangan anak yang perlu distimulus, hal ini sangat penting dikarenakan akan berpengaruh terhadap kehidupan anak dimasa yang akan datang, terutama dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, baik dilingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat¹⁵

Sujiono, mengatakan bahwa masa kanak-kanak merupakan perubahan atau perkembangan sosial emosional yang pesat untuk menuju kehidupan selanjutnya. Hurlock juga berpendapat bahwa perkembangan sosial sangat mendukung sosialisasi anak dengan individu di sekitarnya, yang terdekat yaitu keluarga, ini akan menolong anak dalam mengatasi lingkungan sosialnya. Nurhafizah, 2018 dalam jurnal mengatakan kapasitas sosial emosional anak wajib dikembangkan saat usia dini, hal ini dikarenakan dasar utama bagi anak untuk menjadi anak- anak yang memiliki kemampuan berpikir lebih baik secara emosional dan sosial. Kemampuan mengelola emosi sendiri pada usia anak- anak menjadikan dirinya dalam aspek kemampuan anak untuk memanfaatkan emosi positif, menyesuaikan

¹⁴ Heleni Filtri, "Perkembangan emosional Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun Ditinjau Dari Ibu Yang Bekerja," *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2017): 32–37.

¹⁵ DKK Minaty, "Aktivitas Bermain Kooperatif Meningkatkan Perkembangan Sosial-Emosional Anak," *Pendidikan, Jurnal Anak, Islam Dini, Usia* 15, no. 1 (2016): 165–75, <https://core.ac.uk/download/pdf/196255896.pdf>.

emosinya pada situasi, dan membela diri.¹⁶

Jadi dari pendapat beberapa diatas dapat disimpulkan bahwa sosial emosional suatu interaksi anak usia dini dengan orang lain serta penyesuaian diri dengan lingkungan. Perkembangan anak usia dini menjadi tanggung jawab orang tua maupun orang terdekat termasuk guru sebagai orang tua guru anak disekolah, maka dari itu sebagai guru memiliki peran penting dengan aspek perkembangan anak, khususnya perkembangan sosial emosional

Dan Allah Swt menggambarkan kewajiban sosial pada manusia dengan firman-Nya dalam Surat Luqman [31]: 17

وَاذَاتْلَعَلَىٰ هٰٓئِلْتَاوَلْ مُسْتَكْبِرًا كَانَلَّ مِيَسْمَعُ هَا كَانَّ فَيَاذُنِي هٰٓ وَقَرَّ فَبَشْرُهٗ مِعْدَا بَا لِيَم

Artinya: Hai anakku, dirikanlah shalat dan suruhlah (manusia) mengerjakan yang baik dan cegahlah (mereka) dari perbuatan yang mungkar dan bersabarlah terhadap apa yang menimpa kamu. Sesungguhnya yang demikian itu Termasuk hal-hal yang diwajibkan (oleh Allah).¹⁷

Pada ayat diatas menjelaskan bahwa dalam QS.Luqman (31): 17 adalah sesungguhnya Allah Ta'ala mendorong hamba-hambaNya untu melakukan kewajiban pribadi dan sosial sesuai dengan tahap perkembangan anak dan hal itu hanya ada pada mempelajari Al-Qur'an dan sunnah dengan cara menghafalnya dan memahami keduanya. Dari ayat ini dapat disimpulkan pula bahwa Allah Swt mendorong manusia untuk berperilaku baik, salah satunya dengan shalat dan bersikap sabar sehingga bisa mengendalikan perkembangan sosial emosional. Adapun kisi-kisi Kemampuan perkembangan sosial emosional Pada Anak Usia Dini sebagai berikut:

¹⁶ Syahrul Syahrul dan Nurhafizah Nurhafizah, "Analisis Pola Asuh Demokratis terhadap Perkembangan Sosial dan Emosional Anak di Masa Pandemi Covid-19," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 6 (2022): 5506–18, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.1717>.

¹⁷ Imam Hanafi, "Perkembangan Manusia Dalam Tinjauan Psikologi dan Al-Qur'an," *IQ (Ilmu Al-qur'an): Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 01 (2019): 84–99, <https://doi.org/10.37542/iq.v1i01.7>.

Tabel 1.1
Kisi -kisi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini

Variabel	Indikator	Sub Indikator
Sosial Emosional	Anak memiliki rasa empati.	1. Anak mampu saling membantu sesama teman. 2. Anak mau berbagi dengan teman. 3. Anak mampu toleransi dengan teman sebayanya
	Anak dapat mengikuti perintah secara sukarela	4. Anak mampu mendengarkan sesuai perintah guru. 5. Anak mampu memperhatikan video yang disajikan.
	Anak mampu pmengelola emosi secara kondusif	6. Anak mampu bersikap sopan santun dengan guru. 7. Anak duduk tenang dan menaati peraturan saat menonton video. 8. Anak sabar menunggu giliran.
	Anak memiliki rasa ingin tahu dan menjawab pertanyaan sederhana	9. Anak mampu bertanya dan menjawab kuis dalam video yang disajikan. 10. Anak mampu mengisi lembar kerja yang disajikan.

Sumber : : Teori “Kutipan buku Perkembangan sosial Emosional Anak Usia Dini”

Tabel 1.2

Penilaian dalam mengukur indikator Sosial Emosional anak usia dini sebagai berikut :

No	Kategori	Rentang Skor
1	BSB (Berkembang Sangat Baik)	76 - 100%
2	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	56 - 75%
3	MB (Mulai Berkembang)	41 – 55 %

4	BB (Belum Berkembang)	< 40 %
---	-----------------------	--------

18

Perkembangan sosial emosional anak mempengaruhi sikap individu di masa depan. Oleh karena itu perlu pemberian rangsangan dan pengetahuan yang dapat meningkatkan sosial emosional anak dapat mengasah perkembangannya. Pemberian rangsangan dan pengetahuan dapat dilakukan melalui sebuah pendidikan yang memiliki metode yang tepat dari seorang pendidik. Roestiyah (dalam Nasution 2017) mengatakan bahwa setiap proses pembelajaran wajib menggunakan metode-metode pembelajaran agar pembelajaran tersebut dapat maksimal.¹⁹

Pendidik pula dituntut untuk menguasai dan menerapkan berbagai macam metode pembelajaran. Semakin baik metode itu, makin efektif pula pencapaian tujuan. Pendidik memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan kuantitas dan kualitas yang dilaksanakannya. Untuk memenuhi hal tersebut diatas, guru dituntut mampu mengelola proses belajar mengajar yang memberikan rangsangan kepada anak agar lebih menarik. Pendidik perlu membangun kemampuan pada dirinya agar dapat mengubah gaya-gaya mengajar yang bersifat tradisional menjadi gaya mengajar modern, sehingga guru mengajar dengan luwes dan gembira. Dengan banyak cara yang tidak kalah pentingnya, dapat menerapkan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang modern.²⁰

Media pembelajaran ini bukan sekedar upaya untuk membantu guru dalam mengajar, tetapi juga sebagai upaya yang digunakan dalam memudahkan peserta didik dalam pembelajaran.

¹⁸ frisca mudia Hawari dan Hukmi Hukmi, "Pengaruh Alat Permainan Edukatif (Ape) Wire Game Line Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Usia 5-6 Tahun," *Jurnal Educhild: Pendidikan dan Sosial* 9, no. 2 (2020): 62–69.

¹⁹ M. K. Nasution, "Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Tinggi Agama Islam Swasta Lantaboer Jakarta.," *Correspondence: Mardiah Kalsum Nasution, Sekolah Tinggi Agama Islam Swasta Lantaboer Jakarta. E-mail. Studia Didaktika: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan* 11, no. 1 (2017): 9–16.

²⁰ Etty Fitriawati, Syukri, dan Dian Miranda, "Peningkatan Kemampuan Daya Ingat Anak Melalui Metode Bercerita dengan Media Gambar Berseri," *Jurnal Pendidikan dan pembelajaran* 3, no. 4 (2014): 1–12, <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/5448>.

Pada akhirnya media pembelajaran merupakan bagian integral dalam sistem pendidikan yang dapat membantu kelancaran bidang tugas yang diemban guna kemajuan dan meningkatkan kualitas peserta didik, anak sebagai subyek pembelajaran yang apabila memperoleh sentuhan yang tepat akan mendorong siswa berkembang dalam kapasitas yang luar biasa baik.²¹ Media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.²²

Dalam kehidupan ini kemajuan teknologi adalah sesuatu yang tidak bisa dihindari dari kehidupan masa sekarang. Hal ini dikarenakan kemajuan teknologi berjalan seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan.. Setiap inovasi baru diciptakan untuk memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia,²³ sehingga dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, banyak sekali media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu menyampaikan suatu materi dalam pembelajaran, seperti dengan menggunakan media elektronik seperti video, televisi, internet, dan yang lainnya.²⁴

Salah satu teknologi yang dapat dijadikan media pembelajaran adalah video. Video merupakan media audio visual. Media Audio Visual merupakan media intruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi) meliputi media yang dapat dilihat dan didengar.²⁵ Munir mendefinisikan video sebagai teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan, penyimpanan, pemindahan, dan perekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara

²¹ Ibid.

²² D I S Ma dan Swasta Darussa, “Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran PKN” 7, no. 2 (2020): 809–20.

²³ Muhamad Ngafifi, “Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya,” *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi* 2, no. 1 (2014): 33–47, <https://doi.org/10.21831/jppfa.v2i1.2616>.

²⁴ Aziza, Herlina, dan Asti, “Pengaruh Video Media Dongeng Terhadap Pengembangan Kemampuan Menyimak Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Mentari Kabupaten Takalar.”

²⁵ Affiifi. Mayssara A. Abo Hassanin Supervised, “Bab 2 Kajian Teori Perkembangan Kognitif,” *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 2014, 1–10.

elektronik sehingga video tampak seperti gambar yang bergerak.²⁶ Menurut Fadhli (dalam Batubara & Ariani) mengatakan bahwa anak lebih tertarik belajar menggunakan media video daripada media teks gambar diam. Pembelajaran dengan video dinilai efektif dalam membantu anak menerima pembelajaran yang diberikan kepadanya. .

Video pembelajaran dapat disajikan melalui video animasi, video animasi adalah alat yang dapat dijadikan pembantu proses belajar mengajar, dapat merangsang pikiran, perasaan, motivasi peserta didik melalui ilustrasi gambar yang bergerak disertai suara narasi dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna sedangkan fabel adalah cerita binatang menggunakan pelaku-pelaku binatang yang diberi jiwa dan tingkah laku seperti manusia.²⁷ Jadi dapat disimpulkan bahwa video animasi fabel adalah alat bantu yang berupa ilustrasi gambar bergerak disertai narasi atau cerita binatang yang terdapat nilai-nilai moral di dalamnya dan digunakan dalam proses pembelajaran untuk mencapai kualitas belajar yang lebih baik. Dalam mengembangkan video animasi fabel menggunakan aplikasi canva yang dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan daya ingat anak usia di dengan alasan, keunikan dan daya tarik visual, pemahaman yang lebih baik, kreativitas dan eksplorasi, dan aksesibilitas dan fleksibilitas. Dalam pengembangan media video animasi fabel berbasis aplikasi canva, peran guru sangat penting dalam memberikan panduan, mendukung dan memberikan umpan balik kepada anak usia dini .

Aplikasi canva merupakan aplikasi desain grafis online. Aplikasi ini mempunyai berbagai macam template atau desain yang ingin dibuat. tidak hanya dalam presentasi. Namun, Canva juga menawarkan desain spanduk, poster, dan profil. Guru dapat menghasilkan bahan ajar lebih cepat dan efisien dengan Canva, yang juga memudahkan mereka menyampaikan pelajaran kepada anak usia

²⁶ Hamdan Husein Batubara dan Dessy Noor Ariani, "Pemanfaatan Video sebagai Media Pembelajaran Matematika SD/MI," *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah* 2, no. 1 (2016): 47, <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v2i1.741>.

²⁷ Osman Zulkifli, "Belajar Bahasa Secara Holistik : Apakah Pandangan Murid?," *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra* 13, no. 2 (2013): 102–17, <https://doi.org/10.17509/bs>.

dini . Selain itu, media Canva dapat membantu pemahaman bagi anak usia dini.²⁸ Oleh sebab itu pengembangan video animasi fabel dalam pembelajaran ini perlu dilakukan guna menciptakan hasil belajar yang lebih baik. Namun kenyataannya fenomena di lapangan masih terdapat guru yang belum mengembangkan dan menggunakan media video animasi fabel sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan peneliti, di Tk Islam Bina Balita pada saat melakukan wawancara terhadap guru kelompok B anak usia 5-6 tahun diperoleh informasi bahwasanya pada proses pembelajaran masih menggunakan media pembelajaran yang monoton berupa buku paket dan lembar kerja, kurangnya inovasi pembelajaran yang bisa membantu perkembangan sosial emosional anak, metode yang dilakukan guna melatih perkembangan sosial emosional anak usia dini biasanya dilakukan pada saat bermain leggo dengan memberikan pengetahuan anak untuk sabar dalam bermain serta mengingatkan anak untuk berperilaku baik.pada saat proses pembelajaran, dan kemampuan sosial emosional anak masih mulai berkembang. Kemudian juga terdapat anak yang hiperaktif dan speech delay sehingga perkembangan sosial emosional juga masih kurang. dan Selain itu video animasi fabel juga belum diterapkan di TK Islam Bina Balita, guru hanya beberapa kali menggunakan gadget untuk memperlihatkan video sesuai dengan tema pada saat mengajar.

Selanjutnya guru TK Al Farabi juga mengatakan hal yang sama bahwa video animasi fabel belum diterapkan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran untuk meningkatkan aspek perkembangan sosial emosional juga belum ada. Hal ini juga disampaikan oleh guru TK Bakti II Arrusydah bahwa video animasi fabel belum pernah diterapkan sebagai media pembelajaran pada saat proses pembelajaran di kelas, perkembangan sosial emosional anak usia dini juga masih mulai berkembang, perkembangan sosial emosional juga berbeda-beda, dikarenakan faktor lingkungan, metode dan media pembelajaran khusus untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak juga belum bervariasi.

²⁸ Gita Permata Puspita Hapsari dan Zulherman, "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa," *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 2384–94, <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1237>.

Dengan adanya penelitian ini, ketiga guru tersebut berharap agar peneliti mampu mengembangkan video animasi fabel yang bisa membantu perkembangan sosial emosional anak usia dini khususnya dalam mengembangkan sikap empati, hubungan dengan orang lain serta pengendalian emosi. sehingga bisa memberikan inovasi baru yang selama ini kurang di lakukan oleh guru di TK islam Bina Balita, TK Al Farabi dan TK Bakti II Arrusydah serta dengan adanya pengembangan video animasi fabel ini diharapkan anak semakin antusias , aktif, serta tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Durasi dan cerita video animasi fabel yang di kembangkan pun di harapkan bisa menyesuaikan sifat anak usia dini yang mudah bosan.

Akhirnya peneliti menyimpulkan bahwa video animasi fabel belum diterapkan sebagai media pembelajaran selama proses pembelajaran dan juga upaya-upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan belum mencapai hasil maksimal. Masih .kurangnya inovasi media pembelajaran bersifat modern yang dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional daya ingat anak usia dini. Oleh karena itu video animasi fabel dapat dijadikan sebagai penunjang dalam keberhasilan perkembangan sosial emosional anak usia dini.

Inovasi pembelajaran merupakan suatu hal yang sangat penting dan harus dilakukan oleh guru. Dengan membuat inovasi pembelajaran, guru dapat belajar menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menggairahkan, dinamis, penuh semangat, dan penuh tantangan. Suasana pembelajaran seperti itu memudahkan peserta didik dalam memperoleh ilmu dan guru juga dapat menanamkan nilai-nilai luhur pada peserta didik untuk menuju tercapainya tujuan pembelajaran.²⁹

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada telah diuraikan bahwa penulis tertarik untuk membahas dan mengangkat menjadi masalah sebuah judul penelitian, yaitu “Pengembangan Video Animasi Fabel untuk Meningkatkan sosial emosional anak usia dini”

²⁹ Intan Indria Hapsari dan Mamah Fatimah, “Inovasi Pembelajaran Sebagai Strategi Peningkatan Kualitas Guru Di SDN 2 Setu Kulon Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Universitas Muhammadiyah Cirebon,” *Standarisasi Pendidikan Sekolah Dasar Menuju Era Human Society 5.0*, 2021, 187–94.

C. Identifikasi dan Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, dapat diidentifikasi permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini, yaitu:

1. Media pembelajaran yang digunakan masih berupa buku paket dan lembar kerja siswa
2. Kurangnya inovasi pembelajaran perkembangan sosial emosional anak.
3. Media Video animasi fabel belum diterapkan di Tk Islam Bina Balita, Tk Al Farabi, dan Tk Bakti II Arrusydh

Berdasarkan identifikasi masalah, agar penelitian ini terarah maka penelitian ini dibatasi pada Pengembangan Video Animasi fabel untuk Meningkatkan Sosial Emosional anak Usia dini usia 5-6 Tahun kelompok B.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah cara pengembangan media video animasi fabel untuk meningkatkan Sosial Emosional anak usia 5-6 tahun ?

E. Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan pengembangan ini adalah:

- a. Untuk mengetahui bagaimana cara mengembangkan video animasi fabel dalam meningkatkan sosial emosional anak usia dini 5-6 tahun

F. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat dari pengembangan ini adalah:

- a. Bagi guru : Sebagai masukan untuk lebih inovatif dan kreatif dalam penggunaan media pembelajaran yang tepat, efektif dan efisien sehingga dapat membuat kegiatan belajar menjadi menyenangkan
- b. Bagi peserta didik : Mampu meningkatkan keterampilan dalam memecahkan masalah dan dapat melihat kondisi nyata dari sajian materi yang telah disampaikan melalui media pembelajaran
- c. Bagi peneliti : sebagai subjek utama dalam melaksanakan penelitian guna mengetahui kelayakan

bahan ajar yang nantinya dapat dijadikan masukkan untuk mengembangkan media pembelajaran

G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Berdasarkan hasil eksplorasi terhadap penelitian-penelitian terdahulu, peneliti menemukan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini. Meskipun terdapat keterkaitan pembahasan, penelitian ini masih sangat berbeda dengan penelitian terdahulu. Adapun beberapa penelitian terdahulu tersebut yaitu:

1. Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. Oleh Gita dan Sulherman. Diperoleh kesimpulan Penelitian ini menggunakan penelitian Research and Development (R&D) dan model yang digunakan adalah model Pengembangan ADDIE. Produk ini divalidasi oleh 1 ahli media, 1 ahli materi, 3 guru dan 29 siswa kelas 4. Pada tahap awal dilakukan uji validasi oleh ahli media, ahli materi, dan guru. Kemudian menguji efektifitas media berupa pretest-posttest dan uji validasi oleh siswa. Hasil validasi menunjukkan ahli media memperoleh rata-rata 65,45% yang termasuk kedalam kriteria “Valid”, untuk hasil validasi ahli materi dan guru memperoleh kategori “Sangat Valid” dengan hasil masing-masing 86% dan 85,57%, dan uji validasi siswa diperoleh hasil sebesar 90% yang termasuk dalam kriteria “Sangat Baik”. Hasil tes menunjukkan bahwa secara keseluruhan rata-rata peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa yaitu 0,56%, dengan kategori “Sedang”. Dapat disimpulkan bahwa produk video animasi berbasis aplikasi Canva ini dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa serta layak digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Video Animasi Berbasis Aplikasi Zepeto untuk Meningkatkan Daya Ingat Kognitif Anak Usia Dini .Oleh

Liska Rahmi Novianti³⁰. Diperoleh kesimpulan bahwa jenis penelitian ini adalah ADDIE karya Robert Maribe Branch. Prosedur penelitian ADDIE terdapat 5 tahap utama yaitu, tahap analyze (Analisis); tahap Design (Desain); tahap Development (Pengembangan); tahap Implementation (Implementasi); dan Evaluation (Evaluasi). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan variasi pembelajaran yang selama ini dirasa kurang. Peneliti tertarik mengembangkan video animasi berbasis aplikasi zepeto untuk meningkatkan daya ingat anak usia dini khususnya dalam memberi pengenalan tema binatang sub tema binatang darat sub sub tema binatang darat. Teknik penelitian ini merupakan teknik pengumpulan data pada berupa wawancara, observasi, studi dokumentasi, angket, dan validasi ahli. Instrumen divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pedagogik, serta beberapa revisi sesuai saran validator. Penelitian ini dilakukan di TK Dewi Sartika Kota Tasikmalaya.

3. Pengembangan Vidio Animasi cerita fabel untuk Meningkatkan Karkakter Jujur Anak Usia Dini di TK IT Mutiara Hati Payakumbuh oleh Julia.³¹ Peneliti dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian research and development (R&D) dengan model pengembangan 4D, yaitu tahap pendefenisian (define), tahap perancangan (design), tahap pengembangan (develop), penelitian dilakukan di TK IT Mutiara Hati Payakumbuh, dengan jenis insrrument menggunakan lembar validasi vidio animasi cerita fabel dan lembar praktikalitas. Dari penelitian yang dilakukan penulis dapat disimpulkan bahwa pengembangan dan perancangan vidio animasi cerita fabel ini dilakukan sesuai dengan kebutuhan di TK

³⁰ Pendidikan Guru et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Video Animasi Berbasis Aplikasi," 2022.

³¹ Jurusan Pendidikan et al., "Pengembangan Vidio Animasi cerita fabel untuk Meningkatkan Karkakter Jujur Anak Usia Dini di TK IT Mutiara Hati Payakumbuh," n.d.

IT Mutiara Hati Payakumbuh yang belum memiliki video animasi cerita fabel untuk meningkatkan karakter jujur anak. Video animasi cerita fabel telah divalidasi oleh dua orang dosen dengan persentase 78,59 % dengan kriteria valid dan praktikalitas video animasi cerita fabel memperoleh persentase 90,16 % dengan kriteria sangat praktis

4. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dongeng untuk Pembelajaran Menyimak Cerita di Kelas III SDN Sukabumi VI Probolinggo. Oleh Kartika dan Latif³². Di peroleh kesimpulan bahwa model penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (Analyse, Design, Development, Implementation, Evaluation). Tujuan penelitian ini adalah untuk memberikan salah satu desain model pembelajaran yang sistematis. Dalam Penelitian ini peneliti menggunakan audio visual khususnya video animasi sebagai alat yang bisa digunakan untuk meningkatkan kemampuan konsentrasi daalam pembelajran menyimak cerita. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa video animasi dongeng valid tanpa revisi dengan kevalidan 75 persen. Penelitian ini mengambil sampel penelitian siswa di Kelas III SDN Sukabumi VI Probolinggo untuk diteliti.
5. Pengembangan Media Video Animasi untuk Menstimulasi Kemampuan Sosial emosional anak 5-6 Tahun oleh Wina, Dian, Dkk.³³ Diperoleh kesimpulan bahwa Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Sumber data penelitian ini adalah validasi dari ahli materi, ahli media dan observasi. Data

³² Kartika Ardi Chumairoh dan Latif Nur Hasan, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dongeng Untuk Pembelajaran Menyimak Cerita Di Kelas III Sdn Sukabumi VI Probolinggo," *Jurnal Baradha* 17, no. 1 (2021), <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/baradha/article/view/38258>.

³³ Dian Miranda et al., "Pengembangan Media Video Animasi untuk Mesntimulasi Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun" 11 (2022): 2715–23, <https://doi.org/10.26418/jppk.v11i12.60620>.

yang digunakan adalah angket validasi ahli media, ahli materi, angket, lembar observasi siswa dan hasil wawancara dengan guru PAUD Aulia di Desa Pangkalan Kongsu. Berdasarkan perkembangan media dapat disimpulkan bahwa 1) The media video animasi yang dipersyaratkan tidak mengandung adegan yang menyimpang; 2) Merancang produk media yang mengandung pendidikan karakter dalam rangka mencapai perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun; 3) hasil validasi ahli materi diperoleh skor 83% dengan kategori sesuai, dan ahli media memperoleh skor 94% dengan kategori sangat layak; 4) Hasil dari implementasi media yang dikembangkan oleh peneliti diperoleh kategori cocok untuk digunakan; 5) Produk akhir berupa media video animasi kupu-kupu dan semut yang siap digunakan pembelajaran tanpa revisi akhir karena dari hasil validasi menurut para ahli produk media berada pada kategori “sangat layak”.

Berdasarkan kajian penelitian terdahulu yang relevan terdapat persamaan yaitu meneliti media pembelajaran video animasi tetapi masih jarang yang menggunakan video animasi berupa fabel sebagai penelitian, selain itu terdapat pula penelitian mengenai meningkatkan sosial emosional video animasi fabel. Sedangkan perbedaan penelitian ini yaitu mengkolaborasikan bagaimana mengembangkan video animasi yang berupa fabel dalam membantu meningkatkan perkembangan sosial emosional khususnya perkembangan sosial emosional Anak Usia Dini 5- 6 tahun.

H. Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan proposal skripsi ini penulis membagi beberapa bab dan masing-masing bab mencakup beberapa sub-sub bab yang berisi sebagai berikut :

BAB I : Pendahuluan yang terdiri dari: penegasan judul, latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, kajian penelitian yang relevan dan sistematis penulisan.

BAB II : Landasan teori dari dari : deskripsi teoritik, teori-

teori tentang pengembangan model.

BAB III : Metode penelitian terdiri dari : tempat dan waktu penelitian pengembangan, desain penelitian pengembangan, prosedur penelitian pengembangan, spesifikasi produk yang dikembangkan, subjek uji coba penelitian pengembangan, instrument penelitian, uji coba produk, teknik analisis data.

BAB IV :Hasil penelitian dan pembahasan terdiri dari : deskripsi hasil penelitian pengembangan, deskripsi dan analisis data hasil uji coba, kajian produk akhir.

BAB V : Penutup terdiri dari : simpulan dan rekomendasi.

Daftar Pustaka, Lampiran.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Anak Usia Dini

1. Pengertian Anak Usia Dini

Pengertian anak usia dini ditujukan kepada anak yang berusia 0- 6 tahun, seperti dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 ayat 14 yang menyatakan pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diperuntukkan bagi anak sejak lahir sampai usia 6 tahun. Sedangkan Anak usia dini menurut NAEYC (National Association for The Education of Young Children), adalah anak yang berusia antara 0 sampai 8 tahun yang mendapatkan layanan pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak dalam keluarga (family child care home), Pendidikan prasekolah baik negeri maupun swasta, taman kanak-kanak .¹

Usia dini atau anak pada masa taman kanak-kanak adalah masa merupakan individu yang unik dan sedang dalam proses pertumbuhan dan perkembangan dan masa ini biasa disebut dengan masa Golden Age. Dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang system pendidikan nasional dijelaskan bahwa pendidikan anak usia dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan 6 tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar.

Menurut I-Ghozali dalam kitabnya “Ihya Ulumiddin” menjelaskan tentang hakikat anak itu merupakan amanat bagi kedua orang tuanya, dan hatinya yang bersih dan juga merupakan permata yang mahal, masih polos serta belum tersentuh goresan dan lukisan apapun, masih dapat menerima pahatan apa saja, dan siap mengikuti pengaruh apapun yang disuguhkan kepadanya. Jika anak itu dibiasakan pada hal-hal yang baik diajarinya, maka ia akan tumbuh dan berkembang diatas kebaikan tersebut, dan ia akan bahagia di dunia dan akhirat.

¹ Pebriana, “Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini.”

Menurut Yuliani Sujiono menyatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan hingga usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan bagi pembentukan karakter dan kepribadian anak serta kemampuan intelektualnya. Sementara itu menurut The National Association for The Education of Young Children (NAEYC) anak usia dini adalah kelompok yang sedang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan..²

Kemudian anak usia dini juga merupakan individu yang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya, bahkan dikatakan sebagai masa keemasan, yaitu suatu masa yang sangat berharga dibandingkan dengan usia setelahnya. Anak memiliki sifat-sifat yang unik, egosentris, rasa ingin tahu yang tinggi, makhluk social, kaya akan fantasi, daya perhatian yang pendek, dan sebuah masa potensial untuk belajar.³ Pada masa ini sangat penting untuk menstimulus perkembangan anak agar dapat tercapai secara optimal seluruh aspek perkembangannya. Anak mendapatkan hal itu dari lingkungan keluarga dan lingkungan sekitar.⁴

Selanjutnya Anak usia dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik maupun mental. Anak usia dini merupakan masa peka dalam berbagai aspek perkembangan yaitu masa awal pengembangan kemampuan fisik motorik, bahasa, sosial emosional, serta kognitif. Pendapat lain juga menyebutkan bahwa anak usia dini adalah anak yang memiliki sifat unik karena di dunia ini tidak ada satu pun yang sama, meskipun lahir kembar, mereka dilahirkan dengan potensi yang berbeda, memiliki kelebihan, kekurangan, bakat, dan minat masing-masing.⁵ . Sedangkan menurut Ahmad Susanto berpendapat bahwa, anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia antara satu hingga lima tahun. Pengertian ini didasarkan pada batasan pada psikologi

² Sri Tatminingsih, "Hakikat Anak Usia Dini," *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini 1* (2016): 1–65.

³ Suparyanto dan Rosad (2015, "Hakikat Anak Usia Dini," *Suparyanto dan Rosad* (2015 5, no. 3 (2020): 248–53.

⁴ Wiwik Pratiwi, "Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini," *Manajemen Pendidikan Islam 5* (2017): 106–17.

⁵ Pebriana, "Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini."

perkembangan yang meliputi bayi (infancy atau babyhoof) berusia 0 sampai 1 tahun, usia dini berusia 1 sampai 5 tahun, masa kanak-kanak akhir⁶

Pemahaman lain tentang anak usia dini adalah anak merupakan manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Hurlock menyatakan, masa anak usia dini dimulai setelah bayi yang penuh dengan ketergantungan, yaitu kira-kira usia 2 tahun sampai saat anak matang secara seksual. Ia memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa serta akan berkembang menjadi manusia dewasa seutuhnya.⁷ Menurut definisi ini anak usia dini merupakan kelompok manusia yang berada pada proses pertumbuhan dan perkembangan. Hal ini mengisyaratkan bahwa anak usia dini adalah individu yang unik yang memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.

Pendapat lainnya mengemukakan bahwa anak usia dini adalah anak usia dini memiliki batasan usia tertentu, karakteristik yang unik, dan berada pada suatu proses perkembangan yang sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan berikutnya. Selama ini orang dewasa mengidentikkan anak usia dini sebagai orang dewasa mini, masih polos dan belum bisa berbuat apa-apa karena belum mampu berpikir. Pandangan ini berdampak pada pola perlakuan yang diberikan pada anak, antara lain sering memperlakukan anak sebagaimana orang dewasa.⁸

Dari pendapat beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian anak usia dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun dengan usia keemasan di karenakan dimasa ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan fisiknya maupun mental , anak juga bersifat unik dikarenakan anak memilik bawaan, minat, kemampuan dan latar belakang budaya kehidupan yang berbeda satu sama lain.

⁶ DA Refiani, "Ahmad Susanto, Bimbingan Konseling Di Taman Kanak-Kanak, (Jakarta:Kencana,2015),43 1 9," 2019, 9–45.

⁷ Aris Priyanto, "Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain," *Journal.Uny.Ac.Id*, no. 02 (2014).

⁸ Retno Muningsgar, "Meningkatkan Kemampuan Matematika Bentuk Geometri Dengan Media Alam Sekitar Di Kelompok A Tk Aisyiyah Ngunut 3 Tulungagung," 2019, 22.

Beberapa landasan Hadist yang menerangkan betapa pentingnya mendidik anak sejak usia dini, dapat di renungkan hadist-hadist berikut ini :

كُلُّ مَوْلُودٍ يُوَلَّدُ عَلَى الْفِطْرَةِ، فَأَبَوَاهُ يُهَوِّدَانِهِ أَوْ يمجِسَانِهِ أَوْ يُنصِرَانِهِ

Artinya : Setiap anak yang lahir dilahirkan di atas fitrah (suci). Kedua orang tuanyalah yang menjadikannya Yahudi, Majusi, atau Nasrani." (HR Bukhari dan Muslim).

2. Karakteristik Anak Usia Dini

Berdasarkan karakteristik pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini terbagi tiga tahapan yaitu : (a) masa bayi lahir sampai 12 bulan, (b) masa toddler usia 1-3 tahun, (c) masa prasekolah usia 3-6 tahun, dan (d) masa kelas awal SD 6-8 tahun. Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini perlu diarahkan pada peletakan dasar-dasar yang tepat bagi pertumbuhan dan perkembangan manusia seutuhnya, yaitu pertumbuhan dan perkembangan fisik, daya pikir, daya cipta, sosial emosional, bahasa dan komunikasi yang seimbang sebagai dasar pembentukan pribadi yang utuh.

Menurut⁹ anak usia dini memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Anak belajar melalui bermain
- b. Anak belajar dengan cara membangun pengetahuannya.
- c. Anak belajar secara ilmiah.
- d. Anak belajar paling baik jika apa yang dipelajarinya mempertibangkan keseluruhan aspek pengembangan, bermakna, menarik, dan fungsional.

⁹ Husnuzziadatul Khairi, "Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini dari 0-6 Tahun," *Jurnal Warna* 2, no. 2 (2018): 15–28, ejournal.iaiiig.ac.id/index.php/warna/article/download.

Menurut Kartini Kartono, anak usia dini memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Bersifat egosentris na'if
- b. Mempunyai relasi sosial dengan benda-benda dan manusia yang sifatnya sederhana dan primitive
- c. da satu kesatuan jasmani dan rohani yang hamper-hampir tidak terpisahkan sebagai satu totalitas, sikap hidup fisiognomis, yaitu anak yang secara langsung memberikan atribut/sifat lahiriah atau material terhadap setiap penghayatan

Kemudian (dalam tatminingsih) karakteristik anak beberapa diantaranya yaitu : ¹⁰.

- a. Anak Usia Dini Bersifat Unik. Setiap anak berbeda antara satu dengan lainnya dan tidak ada dua anak yang sama persis meskipun mereka kembar identik. Mereka memiliki bawaan, ciri, minat, kesukaan dan latar belakang yang berbeda Menurut Bredekamp anak memiliki keunikan tersendiri seperti dalam gaya belajar, minat, dan latar belakang keluarga. Keunikan dimiliki oleh masing-masing anak sesuai dengan bawaan, minat, kemampuan dan latar belakang budaya kehidupan yang berbeda satu sama lain. Meskipun terdapat pola urutan umum dalam perkembangan anak yang dapat diprediksi, namun pola perkembangan dan belajarnya tetap memiliki perbedaan satu sama lain.
- b. Anak Usia Dini Berada Dalam Masa Potensial. Anak usia dini sering dikatakan berada dalam masa “golden age” atau masa yang paling potensial atau paling baik untuk belajar dan berkembang. Jika masa ini terlewati dengan tidak baik maka dapat berpengaruh pada perkembangan tahap selanjutnya.
- c. Anak Usia Dini Bersifat Relatif Spontan. Pada masa ini anak akan bersikap apa adanya dan tidak pandai berpura-pura. Mereka akan dengan leluasa menyatakan pikiran dan perasaannya tanpa memedulikan tanggapan orang-orang di sekitarnya.
- d. Anak Usia Dini Cenderung Ceroboh dan Kurang Perhitungan. Anak usia dini tidak mempertimbangkan bahaya atau tidaknya

¹⁰ Tatminingsih, “Hakikat Anak Usia Dini.”

suatu tindakan. Jika mereka ingin melakukan maka akan dilakukannya meskipun hal tersebut dapat membuatnya cedera atau celaka.

- e. Anak Usia Dini Bersifat Aktif dan Energik. Anak usia dini selalu bergerak dan tidak pernah bisa diam kecuali sedang tertidur. Maka sering kali dikatakan bahwa anak usia dini “tidak ada matinya”
- f. Anak Usia Dini Bersifat Egosentris. Mereka cenderung memandang segala sesuatu dari sudut pandangannya sendiri dan berdasar pada pemahamannya sendiri saja. Mereka juga menganggap semua benda yang diinginkannya adalah miliknya. Pada umumnya anak masih bersifat egosentris, ia melihat dunia dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri. Hal itu bisa diamati ketika anak saling berebut main, atau menangis ketika menginginkan sesuatu namun tidak dipenuhi oleh orang tuanya. karakteristik ini terkait dengan perkembangan kognitif anak. Menurut Piaget, anak usia dini berada pada tahapan: 1) tahap sensori motorik, 2) tahap praoperasional, 3) tahap operasional konkret.
- g. Anak Usia Dini Memiliki Rasa Ingin Tahu yang Kuat. Rasa ingin tahu yang dimilikinya sangat tinggi sehingga mereka tak bosan bertanya “apa ini dan apa itu” serta “mengapa begini dan mengapa begitu Anak berpandangan bahwa dunia ini dipenuhi hal-hal yang menarik dan menakjubkan. Hal ini mendorong rasa ingin tahu yang tinggi. Rasa ingin tahu anak bervariasi, tergantung apa yang menarik perhatiannya. Rasa ingin tahu ini sangat baik dikembangkan untuk memberikan pengetahuan yang baru bagi anak dalam rangka mengembangkan kognitifnya. Semakin banyak pengetahuan yang didapat berdasar kepada rasa ingin tahu anak yang tinggi, semakin kaya daya pikir anak.
- h. Anak Usia Dini Berjiwa Petualang. Karena rasa ingin tahunya yang besar dan kuat membuat anak usia dini ingin menjelajah berbagai tempat untuk memuaskan rasa ingin tahu tersebut dengan cara mengeksplor benda dan lingkungan di sekitarnya
- i. Anak Usia Dini Memiliki Imajinasi dan Fantasi yang Tinggi. Daya imajinasi dan fantasi anak sangat tinggi hingga terkadang banyak orang dewasa atau orang yang lebih tua menganggapnya sebagai pembohong dan suka membual. Namun sesungguhnya hal

ini karena mereka suka sekali membayangkan hal-hal di luar logika. Anak memiliki dunianya sendiri, berbeda dengan orang dewasa. Mereka tertarik dengan hal-hal yang bersifat imajinatif sehingga mereka kaya dengan fantasi

- j. Anak Usia Dini Cenderung Mudah Frustrasi. Anak usia dini cenderung mudah putus asa dan bosan dengan segala hal yang dirasa sulit baginya. Mereka akan segera meninggalkan kegiatan atau permainan yang bahkan belum diselesaikannya.
- k. Anak Usia Dini Memiliki Rentang Perhatian yang Pendek. Rentang perhatian anak usia dini tidak terlalu panjang, itulah sebabnya mengapa mereka tidak bisa diam dan sulit diajak fokus pada kegiatan yang membutuhkan ketenangan. Pada umumnya anak sulit untuk berkonsentrasi. Ia selalu cepat mengalihkan perhatian dari kegiatan yang satu kepada kegiatan lainnya, kecuali kegiatan tersebut sangat menyenangkan dirinya. Rentang konsentrasi anak usia dini umumnya adalah sepuluh menit untuk dapat duduk dan memperhatikan sesuatu secara nyaman. Pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan pendekatan yang bervariasi dan menyenangkan, sehingga tidak membuat anak terpaku di tempat dan menyimak dalam jangka waktu tertentu.

Salah satu periode yang menjadi ciri masa usia dini adalah periode keemasan, banyak konsep dan fakta yang ditemukan memberikan penjelasan periode keemasan pada masa usia dini, yaitu masa semua potensi anak berkembang paling cepat. Beberapa konsep yang disandingkan untuk masa usia dini adalah masa eksplorasi, masa identifikasi/imitasi, masa peka, masa bermain dan masa membangkang tahap awal. Namun di sisi lain anak usia dini berada pada masa kritis, yaitu masa keemasan anak yang tidak akan dapat terulang kembali pada masa berikutnya. Setiap anak dilahirkan dengan potensi yang berbeda-beda dan terwujud karena adanya hubungan yang dinamis antara keunikan individu anak dan pengaruh lingkungan. Jika potensi-potensi anak usia dini tidak distimulasi secara optimal dan maksimal akan menghambat tahap perkembangan anak berikutnya. Berbagai kemampuan yang berbeda-beda yang teraktualisasikan beranjak dari berfungsinya otak kita Berfungsinya otak adalah hasil interaksi dari cetakan biru genetik dan pengaruh

lingkungan.

3. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Anak Usia Dini
 - a. Faktor genetik/hereditas, merupakan faktor internal yang berpengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangan individu. Hereditas sendiri dapat diartikan sebagai totalitas karakteristik individu yang diwariskan orang tua. Sejalan dengan itu, faktor genetik dapat diartikan sebagai segala potensi (baik fisik maupun psikis) yang dimiliki individu sejak masa prakelahiran sebagai pewarisan dari pihak orang tua melalui gen - gen yang dimiliki oleh orang tua.
 - b. Faktor lingkungan, merupakan faktor eksternal yang turut membentuk dan mempengaruhi perkembangan individu. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, bahwa faktor genetik bersifat potensial dan lingkungan yang akan menjadikannya aktual.
 - c. Faktor kondisi kehamilan, adalah pada dasarnya tumbuh kembang anak sudah dimulai sejak dalam kandungan.
 - d. Faktor komplikasi persalinan., Komplikasi persalinan dapat mempengaruhi perkembangan anak balita. Karena jika ada komplikasi pada saat persalinan pada saat nanti anak tersebut tumbuh dan berkembang akan ada gangguan perkembangan.
 - e. Faktor perilaku pemberian stimulus pendidikan dan pengetahuan orangtua sangat berpengaruh terhadap pemberian stimulasi, karena dengan pendidikan dan pengetahuan yang semakin tinggi, orangtua dapat mengarahka anak sedini mungkin dan akan mempengaruhi daya pikir anak untuk berimajinasi.¹¹

¹¹ Isnainia dan Na'imah, "Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Anak Usia Dini," *Jurnal Pelita PAUD* 4, no. 2 (2020): 197–207, <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v4i2.968>.

B. Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini

1. Pengertian Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini

Perkembangan merupakan suatu perubahan, dan perubahan ini tidak bersifat kuantitatif, melainkan kualitatif. Perkembangan tidak ditekankan pada segi material. Melainkan pada segi fungsional. Pengertian lain dari perkembangan adalah perubahan-perubahan yang dialami oleh individu atau organisme menuju tingkat kedewasaannya atau kematangannya (maturation) yang berlangsung secara sistematis, progresif dan berkesinambungan, baik menyangkut fisik (jasmaniah) maupun psikis (rohaniah).

Dalam Jurnal F. Mayar Sosial adalah segala perilaku manusia yang menggambarkan hubungan non individualisme. Sehubungan perkembangan sosial anak ada beberapa aspek esensial yang perlu dipahami dari studi Carsaro mengungkapkan bahwa disaat anak berinteraksi dengan kelompok teman sebaya anak-anak prasekolah saling berbagi (sharing) dalam dua hal. Pertama adalah berupa partisipasi sosial (sosial participation) yakni keterlibatan anak dalam aktivitas bermain bersama atau berupaya mengikuti kegiatan kelompok teman yang sedang berlangsung. Kedua adalah berupa perlindungan terhadap kawasan pergaulan kelompok (the protection of interactive space). Yakni kecenderongan anak yang terlibat dalam suatu episode kegiatan bermain yang sedang berlangsung untuk menolak upaya atau gangguan dari anak lain yang sedang berpartisipasi.¹²

Menurut Vgotsky anak membangun pengetahuannya melalui interaksi sosial dan pembelajaran dengan orang dewasa. Perkembangan sosial merupakan proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral dan tradisi, melebur jadi satu kesatuan dan saling berkomunikasi dan kerja sama. Menurut Poerwati and Cahaya 2018 perkembangan sosial anak yang sehat bergantung pada pembelajaran dan standar internalisasi perilaku sosial serta dalam mentransfer dan menerapkan standar ini dalam berperilaku

¹² Farida Mayar, "Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Sebagai Bibit Untuk Masa Depan Bangsa." *Al-Ta Lim Journal* 20, no. 3 (2013): 459–64. <https://doi.org/10.15548/jt.v20i3.43>.
 Farida Mayar, "Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Sebagai Bibit Untuk Masa Depan Bangsa," *Al-Ta Lim Journal* 20, no. 3 (2013): 459–64, <https://doi.org/10.15548/jt.v20i3.43>.

anak diberbagai lingkungan dan situasi proses sosial sangat diperlukan dalam belajar kelompok karena anak berhubungan dengan teman sebaya sehingga anak harus dapat mengontrol emosinya agar tercipta suasana kondusif dalam belajar Sikap sosial pada anak terlihat pada aktivitas dan kegiatan anak dalam bekerjasama baik itu dengan orang lain, teman sebaya dan guru. Untuk bersosialisasi dengan baik anak-anak harus merasa nyaman dengan orang dan kegiatan sosialnya.¹³

Menurut Hurlock perkembangan sosial dijabarkan sebagai perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Perkembangan sosial mengacu pada proses dimana seorang anak belajar untuk berinteraksi dengan orang lain di sekitar mereka. Kemampuan seorang anak untuk berinteraksi dengan orang-orang di sekitarnya dapat mempengaruhi aspek perkembangan lainnya. Kemampuan tersebut harus dikembangkan sejak masa usia dini, di mana anak juga seperti manusia lainnya yang merupakan makhluk sosial.

Perkembangan sosial berdasarkan penjabaran dalam Permendikbud No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak dibedakan menjadi tiga jenis perilaku yaitu kesadaran diri, tanggung jawab dan perilaku prososial. Perkembangan awal perilaku prososial anak-anak, seperti membantu dan berbagi merupakan keterampilan penting untuk membangun hubungan sosial yang positif. Selanjutnya Eisenberg, Fabes, dan Spinrad, (2006) juga menjelaskan bahwa perilaku prososial adalah tindakan yang bermanfaat bagi orang lain dan tiga indikator utama dalam sikap prososial adalah saling berbagi, saling menolong, dan sikap kooperatif. kelekatan.¹⁴

Perkembangan sosial menurut Desmita, adalah proses perubahan kemampuan-kemampuan peserta didik untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial yang lebih luas Berdasarkan hal tersebut, maka peserta didik ataupun anak harus dapat menyesuaikan diri dalam lingkungan yang terkait dengan interaksi sosial. Sejalan

¹³ Hillia Izza, "Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Usia Dini melalui Metode Proyek," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 2 (2020): 951, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.483>.

¹⁴ Asih Nur Ismiatun, "Studi Komparatif Perkembangan Sosial Anak," *Jurnal Tunas Siliwangi* 6, no. 2 (2020): 8–12.

dengan Desmita, Aisyah menyatakan perkembangan sosial adalah proses kemampuan belajar dan tingkah laku yang berhubungan dengan individu untuk hidup sebagai bagian dari kelompoknya . Selanjutnya Somantri mengemukakan bahwa pada usia pra sekolah keluarga merupakan pihak yang paling berpengaruh terhadap proses sosialisasi anak, setelah usia 7 tahun pengaruhnya mulai berkurang dan anak lebih banyak dipengaruhi oleh kelompok sosial di luar keluarga. Berdasarkan hal tersebut maka dapat diketahui bahwa pengaruh keluarga terhadap proses sosialisasi anak

Menurut Erikson (Ismiatun 2020) perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun terdapat dalam kategori Prakarsa dan rasa bersalah, pada masa ini anak-anak diharapkan menerima tanggung jawab atas tubuh mereka, mainan mereka dan hewan peliharaan mereka. Pengembangan rasa tanggung jawab meningkatkan prakarsa. Namun, rasa bersalah yang tidak menyenangkan dapat muncul bila anak tidak diberi kepercayaan dan dibuat merasa sangat cemas . Menurut Femmi (dalam Zemi 2021) Perkembangan sosial merupakan perkembangan tingkah laku pada anak dimana anak diminta untuk menyesuaikan diri dengan aturan yang berlaku dalam lingkungan masyarakat. Awal perkembangan sosial pada anak tumbuh dari hubungan anak dengan orang tua atau pengasuh dirumah terutama anggota keluarganya. Anak mulai bermain bersama orang lain yaitu keluarganya. Tanpa disadari anak mulai belajar berinteraksi dengan orang diluar dirinya sendiri yaitu dengan orang-orang disekitarnya. Interaksi sosial kemudian diperluas, tidak hanya dengan keluarga dalam rumah namun mulai berinteraksi dengan tetangga dan tahapan selanjutnya ke sekolah. perkembangan sosial ialah satu proses perkembangan yang membolehkan kanak-kanak berinteraksi dengan orang lain mengikut cara yang diterima oleh masyarakat dan budayanya. Perkembangan sosial ini melibatkan proses sosialisasi atau dalam kata lain membuat penyesuaian sosial berdasarkan persekitaran Menurut saleh 2017 Perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial.

Menurut Yusuf (Ismiatun 2020) menyebutkan perilaku sosial positif pada anak-anak adalah kerjasama dan simpati. Perkembangan anak tidak berlangsung begitu saja namun terdapat berbagai

faktor yang mempengaruhi. Seperti yang dijelaskan pada teori ekologi perkembangan yang memandang bahwa perkembangan manusia dipengaruhi oleh konteks lingkungan yaitu lingkungan mikrosistem. Salah satunya adalah lingkungan tempat tinggal. Faktor-faktor yang ada di dalam lingkungan tempat tinggal yang berpengaruh pada cara anak bersosialisasi baik dengan teman sebaya atau dengan masyarakat .

Menurut Pamela Minet (dalam Hazriyanti 2019) perkembangan sosial adalah suatu proses kemampuan belajar dari tingkah laku yang ditiru dan keluarganya serta mengikuti contoh-contoh serupa yang ada diseluruh dunia. Kemudian menurut Muhibin. perkembangan sosial merupakan proses pembentukan sosial self (pribadi dalam masyarakat), yakni pribadi dalam keluarga, budaya, bangsa dan seterusnya. Sedangkan menurut Mashito dkk perkembangan sosial adalah perilaku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan masyarakat dimana anak itu berada. Perkembangan sosial anak merupakan hasil belajar, bukan hanya sekedar hasil dari kematangan. Perkembangan sosial anak diperoleh dari berbagai respon mengenai dirinya, maka anak mampu diterima dilingkungan masyarakat jika ia sudah memiliki sikap mampu memahami masyarakat lain.¹⁵

a. Ciri-ciri Perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun

Adapun perkembangan sosial anak usia dini yakni 5-6 tahun:

- a) Menyatakan gagasan yang aku peran jenis kelamin
- b) Memiliki teman baik, meskipun untuk jangka waktu yang pendek.
- c) Sering bertengkar tetapi dalam waktu yang singkat.
- d) Dapat berbagi dan mengambil giliran.
- e) Ikut ambil bagian dalam setiap kegiatan pengalaman di sekolah.
- f) Mempertimbangkan setiap guru merupakan hal yang sangat penting.
- g) Ingin menjadi yang nomor satu.

¹⁵ Hazriyanti dan Nasriah, "Pengaruh 'Pengembangan Perilaku Sosial Anak Usia Dini.' Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 4(2): 131–37. rmainan Engklek Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di TK Perwanis Medan T.A 2018/2019," *Jurnal Usia Dini* 5, no. 2 (2019): 20–26, <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jud/article/view/16202/12654>.

- h) Menjadi lebih posesif terhadap barang-barang kepunyaannya.¹⁶

Untuk mengembangkan perkembangan sosial pada anak usia dini perlu dukungan dari lingkungan. Faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial pada anak usia dini yaitu lingkungan keluarga, keharmonisan keluarga dan perlakuan orang tua serta harapan orang tua terhadap anak dapat mempengaruhi perkembangan sosial anak. Kemudian faktor lingkungan diluar rumah seperti teman sebaya, guru, hubungan anak dengan orang dewasa dan keamanan juga dapat membantu perkembangan sosial pada anak

Menurut Riana Mashar (Dhiu,2020) perkembangan emosional yaitu kemampuan untuk mengendalikan, mengolah, dan mengontrol emosi agar mampu merespon secara positif setiap kondisi yang merangsang munculnya emosi-emosi ini.¹⁷Pendapat L, Crow & A, Crow (Ajeng Dkk, 2020) mengatakan bahwa emosi adalah pengalaman yang afektif yang disertai oleh penyesuaian batin secara menyeluruh, di mana keadaan mental dan fisiologi sedang dalam kondisi yang meluap-luap, juga dapat diperlihatkan dengan tingkah laku yang jelas. Anak prasekolah cenderung mengekspresikan emosinya dengan bebas dan terbuka, sehingga emosi dapat mempengaruhi kepribadian dan penyesuaian diri anak dengan lingkungan sosialnya. Selanjutnya Santrock berpendapat bahwa emosi adalah perasaan yang terjadi Ketika seseorang berada dalam suatu kondisi atau sedang terlibat dalam interaksi yang sangat penting baginya. Reaksi yang muncul terhadap hal-hal yang berhubungan dengan kebutuhan, tujuan, ketertarikan, dan minat individu. Perilaku emosional ini tampak sebagai akibat dari emosi seseorang dan terlihat dari reaksi fisiologis, perasaan, serta perubahan perilaku yang

¹⁶ Novia Rahmadiani, "Pemahaman Orang tua Mengenai Urgensi Bermain dalam meningkatkan perkembangan sosial emosional," *Jurnal Pendidikan : Early Childhood* 1, no. 2 (2020): 1–10.

¹⁷ Dhiu Konstantinus Dua dan Fono Yasinta Maria, "Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini," *EDUKIDS: Jurnal Inovasi Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 1 (2022): 56–61.

tampak.¹⁸

Emosi merupakan suatu keadaan atau perasaan yang begejolak dalam diri individu yang sifatnya didasari. Oxford English Dictionary mengartikan emosi sebagai sesuatu kegiatan atau pergolakan pikiran, prasaan, nafsu atau setiap keadaan mental yang hebat. Selain itu, Daniel Goleman merumuskan emosi sebagai sesuatu yang merujuk pada suatu prasaan dan pikiran-pikiran khasnya, sesuatu keadaan biologis dan psikologis, serta serangkaian kecenderungan untuk bertindak. Emosi dapat dikelompokkan sebagai suatu rasa marah, kesedihan, rasa takut, kenikmatan, cinta, terkejut, jengkel atau malu. Kemudian sudjono berpendapat Istilah emosi berasal dari kata “emotus” atau “emovere” atau “mencerca” (to stir up) yang berarti sesuatu yang mendorong terhadap sesuatu, misal emosi gembira mendorong untuk tertawa, atau perkataan lain emosi didefinisikan sebagai suatu keadaan gejala penyesuaian diri yang berasal dari dalam dan melibatkan hampir keseluruhan diri individu. Emosi berkaitan dengan perubahan fisiologis dan berbagai pikiran.

Menurut Elizabeth B. Hurlock kemampuan anak untuk bereaksi secara emosional sudah ada semenjak bayi baru dilahirkan. Gejala pertama perilaku emosional ini berupa keterangsangan umum. Dengan meningkatkan usia anak, reaksi emosional mereka kurang menyebar, kurang sembarangan, lebih dapat dibedakan, dan lebih lunak karena mereka harus mempelajari reaksi orang lain terhadap luapan emosi yang berlebihan. Lindsley, Juga berpendapat bahwa emosi disebabkan oleh perkerjaan yang terlampau keras dari susunan syaraf terutama otak, misalnya apabila individu mengalami frustrasi, susunan saraf berkerja sangat keras yang menimbulkan sekresi kelenjar-kelenjar tertentu yang dapat mempertinggi perkerjaan otak, maka hal itu menimbulkan emosi.¹⁹

¹⁸ Ajeng Dkk, “Perilaku Sosial Emosional Anak Usia Dini,” *Jurnal Golden Age* 4, no. 01 (2020): 181–90, <https://doi.org/10.29408/jga.v4i01.2233>.

¹⁹ Sukatin Sukatin et al., “Analisis Perkembangan Emosi Anak Usia Dini,” *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2020): 77–90, <https://doi.org/10.14421/jga.2020.52-05>.

Emosi merupakan bentuk ungkapan yang muncul dari dalam diri, yang disebabkan oleh kondisi dari lingkungan sekitar yang sesuai ataupun tidak sesuai dengan keinginan diri. Emosi yang muncul dalam diri adalah sebagai bentuk reaksi akibat adanya tekanan atau suatu hal yang menjadikan orang memunculkan emosinya. Emosi dapat bersifat negative dan positif. Reaksi yang negatif tentunya dapat merugikan diri sendiri. Sedangkan emosi yang sifatnya positif adalah perasaan yang memang harus dimunculkan untuk memberikan motivasi bagi diri sendiri dan juga orang lain (Diah, Ari, 2020).²⁰

Menurut pendapat Retno (Dwi, 2020) ia berpendapat bahwa emosi ini adalah ketika seseorang menunjukkan dan mengungkapkan perasaannya terhadap bentuk pengungkapan perasaan terhadap suatu peristiwa atau kejadian. Menurut pendapat Sarlito Wirawan Sarwono ia berpendapat bahwa emosi ini merupakan aktivitas yang melibatkan perasaan seseorang yang disertai dengan warna efektif pada tingkat rendah (sempit) maupun tingkat tinggi (umum).²¹

Perkembangan sosial emosional pada anak-anak yaitu kemampuan untuk berinteraksi serta memberikan respon terhadap sesuatu dan bertindak laku mengikuti norma masyarakat. Perkembangan ini berjalan sesuai dengan tahap-tahap perkembangan anak. Perkembangan sosial emosional adalah salah satu dominan perkembangan yang sangat penting bagi anak-anak tanpa melihat ketidakkemampuannya. Dalam konteks ini perkembangan sosial meliputi dua aspek penting, yaitu kompetensi dan tanggung jawab sosial. Kompetensi sosial yaitu menggambarkan kemampuan anak untuk beradaptasi dengan lingkungan sosialnya secara efektif. Misalnya, ketika temannya menginginkan sesuatu, ia mau bergantian. Sementara tanggung jawab sosial yaitu antara lain ditunjukkan oleh komitmen anak terhadap tugas-tugasnya, menghargai perbedaan individual, dan memperhatikan apa yang ada dilingkungannya. Sedangkan pada umumnya anak kecil

²⁰ Diah Andika Sari dan Ari Lela Nurjanah, "Hubungan Game Online dengan Perkembangan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 2 (2020): 994, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.344>.

²¹ Dwi Wulandari dan Triana Lestari, "Pengaruh gadget terhadap perkembangan emosi anak," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 1 (2021): 1689-95, <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1162?articlesBySameAuthorPage=2>.

lebih emosional dari pada orang dewasa karena pada usia ini anak masih relative muda dan belum dapat mengendalikan emosinya. Ekspresi pada anak mudah berubah dengan cepat dari satu bentuk ekspresi ke bentuk ekspresi emosi yang lain. Rangsangan yang sering membangkitkan emosi anak adalah keinginan yang tidak terpenuhi, dengan cara mengungkapkan ekspresi yang tidak terkendala.²²

Berdasarkan pendapat di atas disimpulkan bahwa perkembangan sosial emosional anak usia dini adalah kemampuan anak dalam mengungkapkan bentuk perasaan dan bereaksi dengan mampu dengan menyesuaikan diri terhadap aturan-aturan yang berlaku di suatu lingkungan baru.

b. Karakteristik Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini

Menurut Jenice J. Beaty, 1998 (dalam Novia, 2020) bahwa keterampilan sosial atau prosocial behavior mencakup beberapa perilaku, seperti:

- a. Empati yang ada dalam diri anak dan mengekspresikan perasaannya dengan memberikan perhatian kepada oranglain dan dapat merasakan perasaan yang dirasakan oleh orang lain.
- b. Perilaku murah hati dan dermawan yang ada didalam diri anak ditunjukan melalui anak yang mau berbagi sesuatu kepada orang lain.
- c. Perilaku kerja sama, anak dapat mengikuti perintah secara sukarela dan dapat bergantian atau menunggu giliran.
- d. Perilaku saling membantu yang ada didalam diri anak, seperti anak dapat membantu orang lain ketika sedang mengalami kesulitan dan membutuhkan bantuan²³

Menurut Steinberg dalam Susanto karakteristik perkembangan sosial emosioanal anak usia 5-6 tahun anatara lain sebagai berikut:

²² Yuwita Dabis dan Yenti Juniarti, "Asesmen Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Undang-undang," *Jambura* 1, no. 2 (2019): 55–65.

²³ Rahmadiani, "Pemahaman Orang tua Mengenai Urgensi Bermain dalam meningkatkan perkembangan sosial emosional."

- a. Lebih menyukai kerja sama dengan dua atau tiga teman yang dipilih dalam suatu kelompok dan melakukan kerjasama dengan teman yang dipilih.
- b. Mulai mengikuti dan menaati aturan, anak usia dini pada tahap ini sudah mau mengikuti aturan yang ada dan pada tahap ini juga sudah mengenal sesuatu yang baik dan tidak baik.
- c. Dapat membereskan alat mainan, mulai dapat mengendalikan emosi, mempunyai kemampuan untuk berdiri sendiri, pada tahap ini anak memiliki rasa tanggung jawab dan kemandirian.
- d. Rasa ingin tahu yang besar, anak seringkali menanyakan hal-hal yang menarik perhatiannya dan menerapkan di lingkungan disekitar.
- e. Mampu bertanya dan menjawab bila diberi kesempatan dan dapat diajak diskusi dengan menggunakan pertanyaan-pertanyaan sederhana yang mudah dimengerti oleh anak

Para psikolog mengemukakan bahwa terdapat tiga tipe temperamen anak, yaitu:

- a. Pertama, anak yang mudah diatur, mudah beradaptasi dengan pengan- laman baru, senang bermain dengan mainan baru, tidur dan makan secara teratur dan dapat menyesuaikan diri dengan perubahan di sekitarnya.
- b. Kedua, anak yang sulit diatur seperti sering menolak rutinitas sehari- hari, sering menangis, butuh waktu lama untuk menghabiskan makanan dan gelisah saat tidur.
- c. Ketiga, anak yang membutuhkan waktu pemanasan yang lama, umumnya terlihat agak malas dan pasif, jarang berpartisipasi secara aktif dan seringkali menunggu semua hal diserahkan kepadanya.²⁴

Tingkat pencapaian perkembangan sosial emosional anak usia 5- 6 tahun menurut Peraturan Menteri Nomor 58 Tahun 2009 yaitu,

²⁴ R Nurasyiah dan C Atikah, "Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini," *Khazanah Pendidikan-Jurnal Ilmiah Kependidikan (JIK)* 17, no. 1 (2023): 75–81, <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.15397>.

- a. Bersikap kooperatif dengan teman, menunjukkan sikap toleran, mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada
- b. Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat,
- c. Memahami peraturan dan disiplin, menunjukkan rasa empati, memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah), bangga terhadap hasil karya sendiri, dan menghargai keunggulan orang lain.²⁵

Berdasarkan Undang-undang Nomor 137 tahun 2014 tentang standar nasional Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), tingkat pencapaian perkembangan sosial emosional anak usia (5-6) tahun yaitu:

- a. Kesadaran diri, anak dapat memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi, memperlihatkan kehati-hatian kepada orang yang belum dikenal, mengenal perasaan sendiri dan mengelolanya secara wajar
- b. Rasa tanggung jawab terhadap diri sendiri dan orang lain
- c. Perilaku Prosocial, anak dapat bermain dengan teman sebaya, mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar, serta dapat berbagi dengan temannya²⁶

terhadap hasil karya sendiri, dan menghargai keunggulan orang lain

Dari pendapat di atas diketahui bahwa kepribadian dan kemampuan anak berempati dengan orang lain merupakan kombinasi antara bawaan dengan pola asuh ketika ia masih anak-anak. Ketika anak berusia satu tahun, senang dengan permainan yang melibatkan interaksi sosial, senang bermain dengan sesama jenis kelamin jika berada dalam kelompok yang berbeda. Namun, ketika berumur antara 1 s/d 1,5 tahun, biasanya menunjukkan

²⁵ Lilis Rustari, Fadillah, dan Muhamad Ali, "Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Islamiyah," *Jurnal: Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa* 8, no. 9 (2019): 1-11, <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/35858>.

²⁶ Ibid.

keinginan untuk lebih mandiri yakni melakukan kegiatan sendiri, seperti main sendiri, makan dan berpakaian sendiri, cemburu, tantrum (marah jika kemauannya tidak dipenuhi). Sedangkan saat usia 1,5 s/d 2 tahun, ia mulai berinteraksi dengan orang lain, tetapi butuh waktu untuk bersosialisasi, ia masih sulit berbagi dengan orang lain, sehingga ia akan menangis bila berpisah dengan orang tuanya meski hanya sesaat. Sedangkan untuk usia 2,5 sampai 6 tahun, perkembangan emosi mereka sangat kuat seperti ledakan amarah, ke-takutan yang hebat, iri hati yang tidak masuk akal karena ingin memiliki barang orang lain dan biasanya terjadi dalam lingkungan keluarga yang besar. Demikian pula dengan rasa cemburu muncul karena kurangnya perhatian yang diterima dibanding dengan yang lainnya, dan terjadi dalam keluarga yang kecil. Terjadi sebagai akibat dari lamanya bermain, tidak mau tidur siang dan makan terlalu sedikit. Secara jelas kognisi sosial seorang anak yang berumur 01 tahun adalah tumbuhnya perasaan sebagai seorang pribadi sehingga lebih menyukai orang yang familiar (obyek ikatan emosinya). Sedangkan usia 1- 2 tahun yakni tumbuh pengenalan sosial dengan mengenali perilaku yang disengaja. Lalu untuk usia 3-5 tahun, muncul pemahaman perbedaan antara kepercayaan dan keinginan seorang anak yakni persahabatan yang didasarkan pada aktivitas bersama. Lalu, ketika anak berusia 6-10 tahun, persahabatan yang terbangun lebih pada kesamaan fisik dan adanya kepercayaan secara timbal balik.

Tabel 2.1
Rangkuman teori Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini 5-6 Tahun

Menurut Jenice J. Beaty	Menurut Steinberg	Peraturan Menteri nomor 58 Tahun 2009	Undang-Undang Nomor 137
1. Anak memiliki rasa empati yang ada dalam diri dan	1. Anak mampu bekerja sama dengan orang	1. Anak mampu bersikap kooperatif dan	1. Anak mampu memperlihatkan kemampuan diri untuk

<p>mengekspresikan perasaannya dengan memberikan perhatian kepada oranglain</p> <p>2. Perilaku kerja sama, anak dapat mengikuti perintah secara sukarela dan dapat bergantian atau menunggu giliran</p> <p>3. perilaku murah hati dan dermawan yang ada didalam diri anak ditunjukkan melalui anak yang mau berbagi sesuatu kepada orang lain</p>	<p>lain.</p> <p>2. Anak mampu menaati aturan.</p> <p>3. Anak mampu mengendalikan emosi dan berani bertanggung jawab.</p> <p>4. Anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dengan menanyakan hal-hal yang menarik.</p> <p>5. Mampu bertanya dan menjawab pertanyaan sederhana.</p>	<p>toleransi.</p> <p>2. Anak mampu menjaga tata krama dan sopan santun di lingkungannya .</p> <p>3. Anak mampu mengituri aturan dan disiplin menunjukan rasa empati.</p>	<p>menyesuaikan dengan situasi.</p> <p>2. Anak mampu bertanggung jawab terhadap diri sendiri dan orang lain.</p> <p>3. Anak dapat berbagi dengan teman sebayanya</p>
---	--	--	--

3.Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini

a. Faktor Perkembangan Sosial Anak Usia Dini

Berkaitan dengan hubungan interaksi antara satu individu dengan individu lainnya, manusia juga pada umumnya saling membutuhkan. Berkaitan dengan hal itu perkembangan sosial manusia dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu:

- a) Keluarga merupakan lingkungan pertama yang memberikan pengaruh terhadap berbagai aspek perkembangan anak, termasuk perkembangan sosialnya. Kondisi dan tata cara kehidupan keluarga merupakan lingkungan yang kondusif bagi sosial anak.
- b) Kematangan, bersosialisasi memerlukan kematangan fisik dan psikis. Untuk mempertimbangkan dalam proses sosial, memberi dan menerima pendapat orang lain, memerlukan kematangan intelektual dan emosional.
- c) Status sosial ekonomi, kehidupan sosial banyak dipengaruhi oleh kondisi atau status kehidupan keluarga dalam lingkungan masyarakat. Sehubungan hal itu, dalam kehidupan anak senantiasa “menjaga” status sosial anak dan ekonomi keluarganya. Dalam hal tertentu, maksud “menjaga status sosial keluarganya” itu mengakibatkan menempatkan dirinya dalam pergaulan yang tidak tepat.
- d) Pendidikan, pendidikan merupakan proses sosialisasi anak yang terarah. Pendidikan dalam arti luas harus diartikan bahwa perkembangan anak dipengaruhi oleh kehidupan keluarga, masyarakat dan kelembagaan.
- e) Kepastian mental: emosi dan intelegensi, kemampuan berfikir mempengaruhi banyak hal, seperti kemampuan belajar, memecahkan masalah, dan berbahasa. Anak yang berkemampuan intelektual tinggi akan berkemampuan bahasa secara baik. Pada kasus tertentu, seorang jenius atau superior, sukar untuk bergaul dengan kelompok sebaya, karena pemahaman mereka telah setingkat dengan

kelompok²⁷ umur yang lebih tinggi. Sebaliknya kelompok umur yang lebih tinggi (dewasa) tepat “menganggap” dan “memperlakukan” mereka sebagai anak-anak.

b. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Emosi Pada Anak Usia Dini

Terdapat sejumlah faktor yang mempengaruhi perkembangan emosi anak prasekolah atau TK. Faktor ini dapat berasal dari dalam individu, konflik-konflik dalam proses perkembangan, dan sebab yang bersumber dari lingkungan. Hurlock (1991) dan Lazarus (1991), menyatakan bahwa perkembangan emosi pada anak dipengaruhi oleh dua faktor penting, yaitu:

a) maturation atau kematangan,

Hurlock (1991), memandang pentingnya faktor kematangan pada masa kanak-kanak terkait dengan masa krisis perkembangan (critical period), yaitu saat-saat ketika anak siap menerima sesuatu dari luar. Kematangan yang telah dicapai dapat dioptimalkan dengan pemberian rangsangan yang tepat (patmododewo, 1993). Contoh dalam perkembangan emosi, pengendalian pola reaksi emosi yang diinginkan perlu diberikan kepada anak guna menggantikan pola emosi yang tidak diinginkan, sebagai tindakan preventif.

b) Faktor lingkungan belajar

Faktor lingkungan dalam proses belajar, berpengaruh besar untuk perkembangan emosi, terutama lingkungan yang berada paling dekat dengan anak khususnya ibu atau pengasuh anak. Thompson dan Lagatutta (2006), menyatakan bahwa perkembangan emosi anak usia dini sangat dipengaruhi oleh pengalaman dan hubungan keluarga dalam setiap hari, anak belajar emosi baik penyebab maupun konsekuensinya.

Hurlock (1991), mengungkapkan proses belajar yang menunjang perkembangan emosi terdiri dari beberapa,7 yaitu:

²⁷ Hijriati, “Faktor dan Kondisi yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini,” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* V, no. 2 (2019): 94–102.

- a) Belajar dengan cara meniru (learning by imitation). Dengan mengamati hal-hal yang membangkitkan emosi tertentu orang lain, anak-anak bereaksi dengan emosi dan metode ekspresi yang sama dengan orang-orang yang diamati.
- b) Belajar dengan mempersamakan diri (learning by identification). Disini anak hanya meniru orang yang dikagumi dan mempunyai ikatan emosional yang kuat.
- c) Belajar melalui pengkondisian (conditioning). Metode ini berhubungan dengan aspek ransangan, bukan dengan aspek reaksi. Pengkondisian terjadi dengan mudah dan cepat pada tahun-tahun awal kehidupan mereka, anak kecil kurang mampu menalar, kurang pengalaman untuk menilai situasi secara kritis, dan kurang mengenal betapa tidak rasionalnya reaksi mereka.
- d) Pelatihan (training). Belajar dibawah bimbingan dan pengawasan, terbatas pada aspek reaksi. Kepada anak diajarkan cara bereaksi yang dapat diterima jika suatu emosi terangsang.
- e) Belajar dengan coba-coba. Anak belajar coba-coba untuk mengekspresikan emosi dalam bentuk perilaku yang memberikan pemuasan terbesar kepadanya dan menolak perilaku yang memberikan pemuasan sedikit

C. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Kemudian Gagne mengatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara Briggs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Selanjutnya Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association / NEA) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi

baik tercetak maupun audio visual.²⁸

Media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Penggunaan media pengajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar. Menurut AECT (Association of Education and Communication Technology) yang dikutip oleh Basyaruddin “media adalah berbagai bentuk yang digunakan untuk penyaluran informasi yang. Sedangkan menurut Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastra (2015) bahwa media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat mempermudah guru baik berupa fisik maupun teknis dalam melaksanakan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan tercapai.²⁹

Media pada hakekatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Ujung akhir dari pemilihan media adalah penggunaan mediatersebut dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa dapat berinteraksi dengan media yang dipilih. Sedangkan Menurut Wina Sanjaya, media berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti media dalam penyampaian pesan, media pengantar magnet atau panas dalam bidang teknik. Media digunakan dalam bidang pendidikan sehingga istilahnya menjadi media pendidikan.³⁰

Istilah media ini sangat populer dalam bidang komunikasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran.³¹ Kemudian media juga sebagai salah satu komponen dalam sistem itu, mempunyai fungsi sebagai sarana komunikasi non-verbal. Sebagai salah satu komponen sistem, berarti media mutlak harus ada atau harus dimanfaatkan di dalam setiap pembelajaran.

²⁸ Arief S & Harjito dkk, *Media pendidikan: pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya / Dr. Arief S. Sadiman, M.Sc., Drs. R. Rahardjo, M.Sc., Anung Haryono, M.Sc., C.A.S., Harjito*, Cetakan ke (Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2018).

²⁹ Talizaro Tafonao, “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa,” *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018): 103, <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.

³⁰ Meningkatkan Hasil dan Belajar Siswa, “Kata Kunci :” 03 (2018): 171–87.

³¹ C. Hayes, H. Hardian, dan T. Sumekar, “Pengaruh Brain Training Terhadap Tingkat Inteligensia Pada Kelompok Usia Dewasa Muda,” *Jurnal Kedokteran Diponegoro* 6, no. 2 (2017): 402–16.

Dikatakan demikian sebab jika salah satu komponen itu tidak ada maka hasil yang diperoleh tidak akan maksimal. (Mangdalena et al., 2021)

Menurut Joni Purwono, dkk, menjelaskan bahwa media adalah sesuatu yang memiliki peranan yang penting untuk menunjang kualitas proses belajar. Media juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Salah satu media pembelajaran yang sedang berkembang saat ini adalah media audiovisual. Jenis-jenis Media Pembelajaran Perkembangan pendidikan yang sangat pesat, berpengaruh pada perkembangan psikologi belajar serta pada sistem pendidikan yang ada. Keadaan tersebut, mendorong dan berakibat juga pada kemajuan teknologi pembelajaran dan penambahan baru pada media pembelajaran. Seiring dengan kemajuan teknologi, maka perkembangan media pembelajaran begitu cepat, di mana masing-masing media yang ada punya ciri-ciri dan kemampuan.³²³³

Menurut Khadijah, menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian anak usia dini sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Sedangkan menurut Dhine, menyatakan bahwa media adalah berasal dari kata jamak medium, yang berarti perantara. Selain itu media juga diartikan sebagai sesuatu yang terletak ditengah-tengah. Maksudnya disini adalah suatu perantara yang menghubungkan semua pihak yang membutuhkan terjadinya suatu hubungan, dan membedakan antara media komunikasi dan alat bantu komunikasi.³⁴

Berdasarkan pendapat diatas, disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu sarana atau perantara guna mempermudah guru dalam menunjang proses pembelajaran guna lebih berkualitas sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang tercapai secara maksimal.

³² Ma dan Darussa, "Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran PKN."

³³ Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa."

³⁴ Rahmatia Rahmatia et al., "Pengembangan Model Bermain Konstruktif dengan Media Balok untuk Meningkatkan Visual-Spasial Anak," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 1 (2021): 47-57, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1185>.

b. Manfaat media pembelajaran

Banyak manfaat yang dapat diperoleh dengan memanfaatkan media dalam pembelajaran yaitu:³⁵

- a. Pesan/informasi pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih jelas, menarik, kongkrit dan tidak hanya dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka (verbalistis).
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. Misalnya objek yang terlalu besar dapat digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film atau model. Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu dapat ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, dan lain-lain. Objek yang terlalu kompleks dapat disajikan dengan model, diagram dan lain-lain.
- c. Meningkatkan sikap aktif siswa dalam belajar.
- d. Menimbulkan kegairahan dan motivasi dalam belajar.
- e. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan.
- f. Memungkinkan siswa belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- g. Memberikan perangsang, pengalaman dan persepsi yang sama bagi siswa.

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara pembelajar dengan pebelajar sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. Kemp dan Dayton misalnya, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran, yaitu:³⁶

- a. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan

Setiap pembelajar mungkin mempunyai penafsiran yang berbeda-beda terhadap suatu konsep materi pelajaran tertentu. Dengan bantuan media, penafsiran yang beragam tersebut dapat dihindari sehingga dapat disampaikan kepada pebelajar secara

³⁵ Aip Saripudin, "Awlady: Jurnal Pendidikan Anak Strategi Pengembangan Kecerdasan Naturalis Pada Anak Usia Dini," *Naturalis Aip Saripudin* 3, no. 1 (2017).

³⁶ Hayes, Hardian, dan Sumekar, "Pengaruh Brain Training Terhadap Tingkat Inteligensia Pada Kelompok Usia Dewasa Muda."

seragam. Setiap pebelajar yang melihat atau mendengar uraian suatu materi pelajaran melalui media yang sama, akan menerima informasi yang persis sama seperti yang diterima oleh pebelajar-pebelajar lain. Dengan demikian, media juga dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara pebelajar di manapun berada.

b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik

Dengan berbagai potensi yang dimilikinya, media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi. Materi pelajaran yang dikemas melalui program media, akan lebih jelas, lengkap, serta menarik minat pebelajar. Dengan media, materi sajian bisa membangkitkan rasa keingintahuan pebelajar dan merangsang pebelajar bereaksi baik secara fisik maupun emosional. Singkatnya, media pembelajaran dapat membantu pebelajar untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton, dan tidak membosankan.

c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif Jika dipilih dan dirancang secara baik,

Media dapat membantu pebelajar dan pebelajar melakukan komunikasi dua arah secara aktif selama proses pembelajaran. Tanpa media, seorang pebelajar mungkin akan cenderung berbicara satu arah kepada pebelajar. Namun dengan media, pebelajar dapat mengatur kelas sehingga bukan hanya pebelajar sendiri yang aktif tetapi juga pebelajarnya.

d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga

Keluhan yang selama ini sering kita dengar dari pebelajar adalah, selalu kekurangan waktu untuk mencapai target kurikulum. Sering terjadi pebelajar menghabiskan banyak waktu untuk menjelaskan suatu materi pelajaran. Hal ini sebenarnya tidak harus terjadi jika pebelajar dapat memanfaatkan media secara maksimal. Misalnya, tanpa media seorang pebelajar tentu saja akan menghabiskan banyak waktu untuk menjelaskan sistem peredaran darah manusia atau proses terjadinya gerhana matahari. Padahal dengan bantuan media visual, topik ini dengan cepat dan mudah dijelaskan kepada anak. Biarkanlah media menyajikan materi pelajaran yang memang sulit untuk disajikan oleh pebelajar secara verbal. Dengan media, tujuan belajar akan lebih mudah tercapai

secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Dengan media, pembelajar tidak harus menjelaskan materi pelajaran secara berulang-ulang, sebab hanya dengan sekali sajian menggunakan media, pembelajar akan lebih mudah memahami pelajaran.

e. Meningkatkan kualitas hasil belajar

Penggunaan media bukan hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu pembelajar menyerap materi pelajaran lebih mendalam dan utuh. Bila hanya dengan mendengarkan informasi verbal dari pembelajar saja, pembelajar mungkin kurang memahami pelajaran secara baik. Tetapi jika hal itu diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan, atau mengalami sendiri melalui media, maka pemahaman pembelajar pasti akan lebih baik.

f. Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.

Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga pembelajar dapat melakukan kegiatan pembelajaran secara lebih leluasa, kapanpun dan dimanapun, tanpa tergantung pada keberadaan seorang pembelajar. Program-program pembelajaran audio visual, termasuk program pembelajaran menggunakan komputer, memungkinkan pembelajar dapat melakukan kegiatan belajar secara mandiri, tanpa terikat oleh waktu dan tempat. Penggunaan media akan menyadarkan pembelajar betapa banyak sumber-sumber belajar yang dapat mereka manfaatkan dalam belajar. Perlu kita sadari bahwa alokasi waktu belajar di sekolah sangat terbatas, waktu terbanyak justru dihabiskan pembelajar di luar lingkungan sekolah.

g. Media dapat menumbuhkan sikap positif pembelajar terhadap materi dan proses belajar.

Dengan media, proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong pembelajar untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan. Kemampuan pembelajar untuk belajar dari berbagai sumber tersebut, akan bisa menanamkan sikap kepada pembelajar untuk senantiasa berinisiatif mencari berbagai sumber belajar yang diperlukan.

- h. Mengubah peran pembelajar ke arah yang lebih positif dan produktif.

Dengan memanfaatkan media secara baik, seorang pembelajar bukan lagi menjadi satu-satunya sumber belajar bagi pembelajar. Seorang pembelajar tidak perlu menjelaskan seluruh materi pelajaran, karena bisa berbagi peran dengan media. Dengan demikian, pembelajar akan lebih banyak memiliki waktu untuk memberi perhatian kepada aspek-aspek edukatif lainnya, seperti membantu kesulitan belajar pembelajar, pembentukan kepribadian, memotivasi belajar, dan lain-lain.

- i. Media dapat membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkrit

Mengidentifikasi bentuk pasar dalam kegiatan ekonomi masyarakat misalnya dapat dijelaskan melalui media gambar pasar dari yang tradisional sampai pasar yang modern, demikian pula materi pelajaran yang rumit dapat disajikan secara lebih sederhana dengan bantuan media. Misalnya materi yang membahas tentang pusat-pusat kerajaan Islam dinusantara dapat disampaikan dengan penggunaan peta atau atlas, sehingga pembelajar dapat dengan mudah memahami pembelajaran tersebut.

- j. Media juga dapat mengatasi kendala keterbatasan ruang dan waktu

Sesuatu yang terjadi di luar ruang kelas, bahkan di luar angkasa dapat dihadirkan di dalam kelas melalui bantuan media. Demikian pula beberapa peristiwa yang telah terjadi di masa lampau, dapat kita sajikan di depan pembelajar sewaktu-waktu. Dengan media pula suatu peristiwa penting yang sedang terjadi di benua lain dapat dihadirkan seketika di ruang kelas.

- k. Media dapat membantu mengatasi keterbatasan indera manusia

Obyek-obyek pelajaran yang terlalu kecil, terlalu besar atau terlalu jauh, dapat kita pelajari melalui bantuan media. Demikian pula obyek berupa proses/kejadian yang sangat cepat atau sangat lambat, dapat kita saksikan dengan jelas melalui media, dengan cara memperlambat, atau mempercepat kejadian. Misalnya, proses perkembangan janin dalam kandungan selama sembilan bulan, dapat dipercepat dan disaksikan melalui media hanya dalam waktu beberapa menit saja.

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

a. Media Visual

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat. Jenis media visual ini nampaknya yang paling sering digunakan oleh guru pada lembaga pendidikan anak usia dini untuk membantu menyampaikan isi dari tema pendidikan yang sedang dipelajari. Media visual terdiri atas media yang dapat diproyeksikan (projected visual) dan media yang tidak dapat diproyeksikan (non-projected visual). Media visual yang tidak diproyeksikan terdiri atas media gambar diam/mati, media grafis, media model, dan media realia.³⁷

b. Media Audio

Media audio adalah salah satu bentuk perantara atau pengantar noncetak yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pendidik kepada peserta didik dengan cara dimainkan atau diperdengarkan secara langsung sehingga peserta didik mampu menguasai kompetensi tertentu dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan.³⁸

c. Media Audio-Visual

Media audio visual adalah media yang mencakup 2 jenis media yaitu audio dan visual, media ini mempunyai unsur suara dan gambar, jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yaitu media audio dan media visual.³⁹ Contoh dari media audio visual ini di antaranya program televisi/video pendidikan/instruksional, program slide suara, dsb.

d. Dampak Positif penggunaan media

Dampak positif dari penggunaan media pembelajaran yaitu:

- a) Membuat pembelajaran menjadi lebih baku
- b) Pembelajaran dapat lebih menarik. Maksudnya dengan media yang kita gunakan pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik dengan warna-warna yang beragam dari media yang kita gunakan.

³⁷ Saripudin, "Awlady: Jurnal Pendidikan Anak Strategi Pengembangan Kecerdasan Naturalis Pada Anak Usia Dini."

³⁸ heinich, Ibrahim, dan Daryanto, "Bab II Kajian Pustaka Media Audio 1. Pengertian Media Audio" 2001 (2010): 7–35.

³⁹ Dian Utami Dewi, Ali Muhamad, dan Sutarmanto, "Penggunaan Media Audio Visual," *Pendidikan 5*, no. 2 (2014): 57–62.

- c) Pembelajaran lebih interaktif. Dengan media yang menarik dan berwarna, peserta didik akan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung.
- d) Waktu pelaksanaan pembelajaran akan lebih pendek Dengan menggunakan media pembelajaran waktu pembelajaran dapat lebih singkat lagi karna kita tidak perlu menjelaskan terlalu Panjang.
- e) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan
- f) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapan pun dan dimana pun. Maksudnya media pembelajaran yang kita gunakan tak perlu kita buat sendiri, minal ketika kita sedang diluar kelas medianya bisa dari alam seperti daun, ranting,dll.
- g) Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
- h) Peran guru berubah kearah yang positif⁴⁰

D. Definisi Video Animasi Fabel

1. Video

Menurut kamus Besar Bahasa Indonesia, video merupakan rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi, atau dengan kata lain video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara. Media Video merupakan jenis media audio visual. Media audio visual adalah media yang mengandalkan indera pendengaran dan indera penglihatan. Media ini dapat menambah minat peserta didik dalam belajar karena peserta didik dapat menyimak sekaligus melihat gambar. Kemampuan video melukiskan gambar hidup dan suara memberikan daya tarik tersendiri.⁴¹

Media video pembelajaran dapat diartikan sebagai media yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa untuk belajar melalui penayangan idea tau gagasan, pesan dan informasi secara audio visual. Dalam video pembelajaran anak diberikan video cerita dongeng yang mudah dan menyenangkan untuk

⁴⁰ Rahmatia et al., “Pengembangan Model Bermain Konstruktif dengan Media Balok untuk Meningkatkan Visual-Spasial Anak.”

⁴¹ Ita Nuriah, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Dengan Menggunakan Aplikasi Sparkol Videoscribe Pada Tema 3 Kelas iii,” 2021.

anak.

Video adalah media yang menyampaikan pesan-pesan pembelajaran dalam bentuk gambar gerakan serta suara. Pendapat lain mengatakan video merupakan bahan pembelajaran berupa audio visual yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi-materi pelajaran. Media ini merangsang indera penglihatan dan pendengaran siswa.⁴² Selanjutnya menurut (dalam Arias 2019) video juga merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan tuntas karena dapat sampai ke hadapan anak secara langsung. Disamping itu video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran, hal ini karena karakteristik teknologi video yang dapat menyajikan gambar bergerak pada siswa, disamping suara yang menyertainya. Sehingga, anak merasa seperti berada disuatu tempat yang sama dengan program yang ditayangkan video.⁴³

Menurut Les Giblin dalam bukunya *skill with people* mengatakan bahwa bagaimana manusia belajar dalam kesehariannya, 83% melalui penglihatan 11% melalui pendengaran, 3,5% melalui penciuman, 1,5% melalui sentuhan dan 1% melalui rasa. Maka dengan adanya teori ini dapat kita simpulkan bahwa kegiatan belajar mengaja dibutuhkan media pembelajaran yang efektif melalui penglihatan dan pendengaran, karena dengan dua indra ini pembelajaran akan dinilai efektif. Oleh sebab itu media pembelajaran berupa video adalah media yang dinilai cukup efektif dalam pembelajaran anak usia dini.⁴⁴

Menurut Wirasasmita & Putra menyatakan bahwa media video pembelajaran adalah media audio serta visual yang berisikan suatu konsep pembelajaran untuk membantu pemahaman anak mengenai materi pelajaran. (Wati, 2016) mengemukakan bahwa video ialah satu

⁴² William Paloski and K. M. Baldwin V. J. Caiozzo, F. Haddad, S. Lee, M. Baker et al., "Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak dan Berbicara Siswa Kelas III SDN Merjosari 2 Malang," *Society* 2, no. 1 (2019): 1–19, http://www.scopus.com/inward/record.url?eid=2-s2.0-84865607390&partnerID=tZOtx3y1%0Ahttp://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=2LIMMD9FVXkC&oi=fnd&pg=PR5&dq=Principles+of+Digital+Image+Processing+fundamental+techniques&ots=HjrHeuS_.

⁴³ Julio Césas Arrias, Diana Alvarado, dan Manuel Calderón, "Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kosakata Pada Anak Usia 4-5 Tahun," 2019, 5–10.

⁴⁴ Wahyuni Wahyuni dan Rita Aryani, "Penerapan Video Pembelajaran Daring Anak Usia Dini pada Masa Pandemi Covid-19," *Jurnal Syntax Transformation* 2, no. 7 (2021): 1036–48, <https://doi.org/10.46799/jst.v2i7.322>.

diantara media audiovisual yang bisa menampilkan gerak dan juga suara. Berdasarkan hal tersebut maka video merupakan sebuah media audiovisual yang dapat memberikan fantasi bagi yang melihatnya.

Berdasarkan pendapat di atas, disimpulkan video adalah suatu media berupa audio-visual yang berisikan gambar bergerak atau rekaman gambar yang berguna dalam merangsang pikiran melalui tayangannya dan terdapat informasi didalamnya.

2. Animasi

Kata animasi sendiri berasal dari bahasa latin yaitu anima yang berarti jiwa, hidup, semangat. Animasi merupakan suatu teknik menampilkan gambar berurut sedemikian rupa sehingga penonton merasakan adanya ilusi gerakan (motion) pada gambar yang ditampilkan. Menurut Mayer dan Moreno mengemukakan bahwa media animasi merupakan suatu bentuk presentasi bergambar yang paling menarik, yang berupa gambar bergerak yang menggambarkan perpindahan atau pergerakan suatu objek. media animasi adalah termasuk media audio visual yang merupakan hasil dari pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak dan bersuara seperti film dengan bantuan komputer dan grafika komputer⁴⁵

Animasi merupakan gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek yang disusun secara beraturan mengikuti pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi. Gambar atau objek yang dimaksud dalam definisi diatas bisa berupa gambar manusia, hewan, maupun tulisan.⁴⁶ Pada proses pembuatannya sang pembuat animasi atau yang lebih dikenal dengan animator harus menggunakan logika berfikir untuk menentukan alur gerak suatu objek dari keadaan awal hingga keadaan akhir objek tersebut. Animasi juga memiliki daya tarik sehingga tampilan dapat terlihat lebih menarik.⁴⁷

Menurut Sunyoto animasi sebenarnya adalah rangkaian gambar yang disusun berurutan, atau dikenal dengan istilah frame. Animasi yang ada saat ini merupakan pengembangan dari teknik-teknik yang

⁴⁵ Mutia Cut Rahayu, "Sebesar 12,24 Kemu- Dian Dikonsultasikan Dengan T" 4, no. 2 (2020).

⁴⁶ Ali, "Referensi Animasi," 2020, 8–24.

⁴⁷ Ibid.

sebelumnya sudah pernah dilakukan. Peter Roger pertama kali memperkenalkan tentang perpindahan objek pada tahun 1824. Thomas Edison juga membuat beberapa literatur tentang gambar yang bergerak. Dua tahun kemudian dia membuat animasi dalam format film untuk pertamakalinya dengan durasi 13 detik. Kemudian pada tahun 1928 Walt Disney memulai film animasi pertamanya dengan karakter yang cukup populer hingga saat ini, yakni mickey mouse.⁴⁸

Menurut Sharon E. Smaldino, Debora L. Lowther, & James D. Russell menyatakan bahwa, “terdapat berbagai teknik untuk memperoleh animasi, tetapi pada dasarnya animasi dibuat dari serangkaian foto, gambar, atau gambar komputer. Dari pemindahan-pemindahan kecil dari benda atau gambar”. Sedangkan menurut Limbong dalam Rizal 2017 Animasi adalah suatu proses dalam menciptakan efek gerak atau perubahan dalam jangka waktu tertentu, dapat juga berupa perubahan warna dari suatu objek dalam jangka waktu tertentu dan biasa juga dikatakan berupa perubahan dari suatu objek ke objek lainnya dalam jangka waktu tertentu. dia animasi yang menarik tentunya tidak asal menarik saja, akan tetapi berhubung media animasi merupakan salah satu media pembelajaran berbasis audiovisual yang dapat menambah kemampuan dalam mengingat pesan lebih.⁴⁹

Animasi berasal dari kata “to animate” yang memiliki arti membuat seolah-olah menjadi hidup dan bergerak. Menurut Eli animasi adalah sebuah film yang berasal dari gambar-gambar yang diolah atau dikelola sedemikian rupa sehingga menjadi sebuah gambar bergerak dan memiliki makna Ketika diceritakan. Media animasi yang merupakan salah satu bagian dari multimedia ini adalah media yang mengandung unsure suara, tulisan dan gambar yang dapat bergerak. Media video animasi dapat diartikan bahwa alat bantu pengajaran yang berupa serangkaian gambar-gambar yang bergerak dan tampak seperti hidup dapat menarik perhatian seseorang sehingga yang melihat gambar-gambar hidup dapat berimajinasi lebih tinggi terhadap

⁴⁸ Muhammad Rizal, “Animasi Sebagai Media Pembelajaran Tentang Pemanasan ‘Global warming’ Untuk Anak Usia Dini,” *Inspiration : Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi* 7, no. 1 (2017): 79–85, <https://doi.org/10.35585/inspir.v7i1.2439>.

⁴⁹ Ibid.

gambar-gambar hidup tersebut.⁵⁰

Video animasi terdapat tampilan yang memadukan antara audio dan visual. Arsyad dalam indahningrum 2020, menyebutkan “media berbasis visual animasi (image atau perumpamaan) memegang peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran”. Media visual animasi dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. Visual animasi pula dapat menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi pembelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual animasi sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan stabil.

Selanjutnya menurut Munir, Menyebutkan” visual animasi adalah proses penciptaan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu”. Animasi bisa berupa gerak sebuah objek dari tempat satu tempat yang lain, perubahan warna, atau perubahan bentuk. Media animasi dapat diartikan juga sebagai kumpulan gambar yang berisikan Gerakan Media pembelajaran video animasi ini memiliki kelebihan yaitu, bisa meningkatkan minat belajar, mampu memberikan rasa senang saat proses belajar mengajar berlangsung, dan meningkatkan pemahaman dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran video animasi ini memiliki kelebihan yaitu, bisa meningkatkan minat belajar, mampu memberikan rasa senang saat proses belajar mengajar berlangsung, dan meningkatkan pemahaman dalam proses pembelajaran. penggunaan animasi juga bertujuan untuk merangsang panca indera yang dimiliki manusia itulah sebabnya dalam pemilihan gambar maupun suara dalam animasi harus sangat dipentingan.⁵¹

Berdasarkan Pendapat di atas , Jadi dapat disimpulkan bahwa Animasi adalah sekumpulan gambar yang bergerak yang di buat

⁵⁰ Rizka putri Indahningrum et al., “Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi Melalui Pembelajaran Daring Dengan Menceritakan Kembali Isi Fabel Siswa Kelas VII A SMP Unismuh Makassar,” *Applied Microbiology and Biotechnology* 2507, no. 1 (2020): 1–9, <https://doi.org/10.1016/j.solener.2019.02.027><https://www.golder.com/insights/bl-ock-caving-a-viable-alternative/%0A??>

⁵¹ Cisneros Ortega Sara Patricia, *Efektivitas Penggunaan Media AudioVisual Terhadap Keterampilan Menulis Teks Fabel Pada Siswa Kelas VII SMP Neferi 1 Kaur*, vol. 3, 2021.

secara menarik dalam sekumpulan objek yang disusun , berupa gambar manusia, hewan maupun tulisan sehingga menarik seperti sebuah film.

3. Fabel

Danandjaya, menjelaskan bahwa Fabel adalah dongeng yang tokohnya berupa binatang peliharaan dan binatang liar, seperti binatang menyusui, burung, binatang melata (reptilia), ikan, dan serangga. Binatang- binatang dalam cerita ini dapat berbicara, berpikir, atau berakal budi seperti manusia. Fabel termasuk cerita yang telah lama dikenal dalam masyarakat. Mursini menyatakan Cerita fabel (fables) adalah salah satu bentuk cerita tradisional yang menampilkan binatang sebagai tokoh cerita. Binatang-binatang tersebut dapat berpikir dan berinteraksi layaknya komunikasi manusia, juga dengan permasalahan hidup layaknya manusia yang dapat berpikir, berlogika, berperasaan, berbicara, bersikap, bertingkah laku, sebagaimana layaknya manusia dengan bahasanya.⁵²

Fabel merupakan bagian dari dongeng yang cerita di dalamnya menggunakan tokoh-tokoh binatang yang berperilaku dan bertingkah laku seperti manusia seperti, berbicara, berjalan dan lain sebagainya. Fabel mengandung nilai-nilai moral yang dapat ditiru oleh anak-anak. Fabel merupakan sebuah cerita yang menceritakan kehidupan hewan yang berkelakuan menyerupai manusia, memiliki nilai-nilai moral serta memiliki latar alam seperti halnya hutan, kolam, sungai, dan lain sebagainya. tema yang digunakan juga biasanya diangkat mengenai kehidupan sehari-hari, yaitu kejujuran, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, dan juga tanggung jawab.⁵³

Fabel merupakan cerita yang menggambarkan watak dan budi manusia yang pelakunya diperankan oleh binatang yang mengandung nilai-nilai Pendidikan moral dan budi pekerti . Menurut Direktorat Jenderal Pajak Dalam buku tersebut dijelaskan bahwa fabel dapat digunakan sebagai media hiburan sekaligus pendidikan untuk anak-anak. Melalui fabel, kita dapat menyisipkan nilai-nilai moral yang

⁵² Ibid.

⁵³ Sarah Annisya dan Irwan Baadilla, “Analisis Nilai Karakter melalui Media Animasi Fabel dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 6, no. 5 (2022): 7888–95, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3648>.

ingin kita tanamkan pada anak-anak sejak usia dini.

.Fabel yang berupa cerita- cerita bertokoh binatang yang berwatak seperti manusia.Melalui cerita, kita mampu mendidik, memberi hiburan, membentuk kepribadian anak, dan menuntun kecerdasan emosi anak. Selain itu,menanamkan nilai-nilai empati melalui cerita yang bermuatan kisah teladan merupakan langkah efektif agar lebih mudah diterima anak. Fabel mampu melatih imajinasi anak, meningkatkan pengetahuan anak akan moral, mengembangkan emosi anak, dan sebagai sarana membangun karakter anak.

Jadi Fabel adalah suatu dongeng atau cerita dimana tokohnya berupa binatang yang dapat berbicara, berpikir layaknya manusia serta di dalam cerita fabel ini memiliki nilai moral di dalamnya.

Adapun manfaat cerita (fabel) dapat diketahui sebagai berikut:

- a. Mengasah daya pik ir dan imajinasi
- b. Menanamkan berbagai nilai dan etika kepada anak, bahkan untuk
- c. menumbuhkan rasa empati. Misalnya nilai-nilai kejujuran, rendah hati, kesetiakawanan, kerja keras.
- d. Menumbuhkan minat baca anak
- e. Mengembangkan intelektual
- f. Kemampuan bahasa meningkat
- g. Mengenal budaya, seorang anak akan menjumpai berbagai sikap dan perilaku hidup yang mencerminkan suatu kelompok masyarakat dengan budayanya.⁵⁴

Dapat disimpulkan pula bahwa video animasi fabel adalah suatu media berupa audio-visual yang berisikan gambar bergerak berupa gambar hewan atau binatang yang dapat berbicara , berpikir serta berakal seperti manusia sehingga menjadi menarik seperti sebuah film yang berguna dalam merangsang pikiran melalui tayanganya,

Berikut Indikator Pembelajaran Media Video Animasi Pembelajaran media video animasi sebagai bagian integral dalam proses belajar siswa.yakni :

⁵⁴ Cut Marliani dan Zaki Al Fuad Enda Sardiana, “Analisis Nilai Karakter yang Terkandung pada Buku Fabel Anak,” *Jurnal Basic Education Studies* 1, no. 1 (2020): 18.

- a. Manfaat pembelajaran media video animasi bagi siswa.
- b. Tempat untuk mendukung isi pembelajaran yang sifatnya fakta konsep, prinsip atau generalisasi.
- c. Keterampilan siswa menggunakan pembelajaran media video animasi.
- d. Pembelajaran media video animasi sebagai alat bantu.
- e. Pembelajaran media video animasi sebagai alat meningkatkan minat belajar.
- f. Pembelajaran media video animasi sebagai alat bantu untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk memunculkan ide-ide dan gagasan.

4. Tujuan Penggunaan Media Video dalam Pembelajaran

Ronal Anderson, mengemukakan tentang beberapa tujuan dari pembelajaran menggunakan media video yaitu mencakup tujuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Ketiga tujuan ini dijelaskan sebagai berikut⁵⁵

- a. Tujuan Kognitif
Dapat mengembangkan kemampuan kognitif yang menyangkut kemampuan mengenal kembali dan kemampuan memberikan rangsangan berupa gerak dan sensasi. Dapat mempertunjukkan serangkaian gambar diam tanpa suarasebagaimana media foto dan film bingkai meskipun kurang ekonomis. Video dapat digunakan untuk menunjukkan contoh cara bersikap atau berbuat dalam suatu penampilan, khususnya menyangkut interaksi manusiawi.
- b. Tujuan Afektif
Dengan menggunakan efek dan tehnik, video dapat menjadi media yang sangat baik dalam mempengaruhi sikap dan emosi.
- c. Tujuan Psikomotorik
Video merupakan media yang tepat untuk memperlihatkan contoh keterampilan yang menyangkut gerak. Dengan alat ini diperjelas baik dengan cara memperlambat ataupun

⁵⁵ M Roswita Aboe, "Penggunaan Media Video Dalam Pembelajaran Speaking," *Jurnal Penelitian Humano* 11, no. 1 (2020): 33–38.

mempercepat gerakan yang ditampilkan. Melalui video siswa langsung mendapat umpan balik secara visual terhadap kemampuan mereka sehingga mampu mencoba keterampilan yang menyangkut Gerakan tadi.

5. Jenis-Jenis Pembelajaran Media Video Animasi

- a. Teks merupakan elemen dasar bagi menyampaikan suatu informasi yang mempunyai berbagai jenis dan bentuk tulisan yang berupa memberi daya tarik dalam menyampaikan informasi.
- b. Media audio membantu menyampaikan maklumat dengan lebih berkesan, membantu meningkatkan daya tarik terhadap sesuatu persembahan jenis audio termasuk suara latar, musik, atau rekaman suara lainnya.
- c. Media visual, media yang dapat memberikan rangsangan-rangsangan visual seperti gambar/foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, papan buletin dan lainnya.
- d. Media proyeksi gerak, termasuk didalamnya film gerak, film gelang program TV, video kaset, (CD, VCD, atau DVD).
- e. Benda-benda tiruan atau mediator, seperti benda-benda tiga dimensi yang dapat disentuh dan diraba oleh siswa. Media ini dibuat untuk mengatasi keterbatasan baik obyek maupun situasi sehingga proses pembelajaran tetap berjalan dengan baik.
- f. Manusia, termasuk didalamnya guru, siswa, pakar atau ahli di bidang atau materi tersebut.

6. Keuntungan dan kelemahan menggunakan animasi

Menurut Bambang Eka Prunama dalam bukunya yang berjudul Konsep Dasar Multimedia, keuntungan dalam menggunakan animasi adalah:

- a. Memotivasi siswa untuk memperhatikan karena menghadirkan daya tarik bagi siswa terutama animasi yang dilengkapi dengan suara.
- b. Menampilkan aksi-aksi yang tidak terlihat atau proses fisik yang berbeda

- c. Memudahkan guru untuk menyajikan informasi mengenai proses yang cukup sulit dijelaskan.
- d. Memungkinkan visualisasi dari konsep imajinasi, objek dan hubungan- hubungannya
- e. Animasi dapat menggabungkan sejumlah besar data ilmiah ke dalam satu paket, yang kemudian dapat di sajikan dengan simple.

Kelemahan menggunakan animasi adalah:

- a. Memerlukan tempat penyimpanan atau memori yang cukup besar
- b. Memerlukan peralatan khusus untuk persentasi dan berkualitas
- c. Animasi 2D tidak mampu menggambarkan aktualisasi seperti video ataupun otografi
- d. Terlalu banyak animasi dan grafik juga dapat membuat loading halaman web⁵⁶

Kelemahan dalam proses pengembangan media pembelajaran video animasi yaitu proses pembuatan video animasi dengan menggunakan software Animaker masih sangat terbatas. Item pendukung yang tersedia hanya sedikit, sehingga peneliti jika ingin menambahkan gambar yang tidak terdapat pada software tersebut, maka perlu menyediakan atau mencari pada sumber lainnya. Sesuai dengan kelebihan pada media video animasi, penerapan media pembelajaran dapat diterapkan disegala kondisi, baik di skala besar maupun skala kecil, atau belajar mandiri. Kendala terdapat pada penggunaan media secara mandiri, tidak semua siswa memiliki perangkat keras sebagai pendukung pembelajaran seperti ponsel atau laptop/PC, namun dapat diatasi dengan belajar secara berkelompok di rumah. Materi yang terdapat dalam media video animasi masih berupa penjelasan umum dan belum dirinci secara lebih mendalam.⁵⁷

Kelebihan dan Kelemahan Video Menurut Ronald Anderson media

⁵⁶ Berlian Sunandar, "Penggunaan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas Viii Di Smp Qur'an Nurul Huda Pesawaran," *Chmk Nursing Scientific Journal Volume 3 Nomor 2, September 2019* 3, no. september (2019): 1689–99.

⁵⁷ Delila Khoiriyah Mashuri dan Budiyo, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V," *Jpgsd* 8, no. 5 (2020): 893–903.

video memiliki kelebihan, antara lain :⁵⁸

- a. Dengan menggunakan video (disertai suara atau tidak), kita dapat menunjukkan kembali gerakan tertentu.
- b. Dengan menggunakan efek tertentu dapat diperkokoh baik proses belajar maupun nilai hiburan dari penyajian itu.
- c. Dengan video, informasi dapat disajikan secara serentak pada waktu yang sama di lokasi (kelas) yang berbeda dan dengan jumlah penonton atau peserta yang tak terbatas dengan jalan menempatkan monitor di setiap kelas.
- d. Dengan video siswa dapat belajar secara mandiri.

Sedangkan keterbatasan penggunaan media video, antara lain :

- a. Biaya produksi video sangat tinggi dan hanya sedikit orang yang mampu mengerjakannya.
- b. Layar monitor yang kecil akan membatasi jumlah penonton, kecuali jaringan monitor dan sistem proyeksi video diperbanyak.
- c. Ketika akan digunakan, peralatan video harus sudah tersedia di tempat penggunaan.
- d. Sifat komunikasinya bersifat satu arah dan harus diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lain.

Sebuah media pembelajaran pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing, begitu juga dengan media video. Dalam penayangannya video tidak dapat berdiri sendiri, media video ini membutuhkan alat pendukung seperti LCD untuk memproyeksikan gambar maupun speaker aktif untuk menampilkan suara agar terdengar jelas. Sifat komunikasi dalam penggunaan media video hanya bersifat satu arah, siswa hanya memperhatikan media video, hal inilah yang perlu diperhatikan oleh guru.

Karena video bersifat dapat diulang-ulang maupun diberhentikan, maka guru bisa mengajak berkomunikasi dengan siswa tentang isi/pesan dari video yang dilihat, maupun tanya jawab tentang video yang disimak. Jadi komunikasi tersebut tidak hanya satu arah.

⁵⁸ Aboe, "Penggunaan Media Video Dalam Pembelajaran Speaking."

f. Canva

Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, info grafis, spanduk, selebaran, sertifikat, ijazah, kartu undangan, kartu nama, kartu ucapan terima kasih, kartu pos, logo, label, penanda buku, buletin, sampul CD, sampul buku, wallpaper desktop, template, editing foto, gambar mini youtube, cerita instagram, kiriman twitter, dan sampul facebook. Jenis-jenis presentasi yang terdapat pada canva antara lain seperti presentasi kreatif, pendidikan, sederhana, bisnis, pemasaran, penjualan, arsitektur, periklanan, teknologi.⁵⁹

Canva merupakan tools aplikasi desain grafis yang dapat membantu dalam membuat, merancang, atau mengedit desain bagi pemula secara online. Desain tersebut dapat berupa desain kartu ucapan, poster, brosur, infografik, bahkan presentasi. Canva dapat digunakan dalam beberapa versi yaitu web, iPhone, dan android. Ada beberapa kelebihan canva seperti memiliki beragam desain grafis yang menarik, bermanfaat untuk mengasah kreativitas, lebih menghemat waktu dalam desain, praktis, memiliki kualitas gambar dengan resolusi yang baik, dapat mendukung kolaborasi, bisa mendesain dengan PC atau Android, dan hasil dapat diunduh dalam bentuk jpg dan pdf.⁶⁰

Canva menyediakan desain beragam dan menarik yang membuat penyampaian informasi tidak membosankan. Fitur utama yang membuat jutaan orang menyukai canva adalah ketersediaan template yang sangat beragam, walaupun beberapa di antaranya berbayar. Selain itu sebagai aplikasi online, canva juga membutuhkan dukungan internet yang menyebabkan kebutuhan akan paket data. Tapi, walaupun terdapat kekurangan tersebut, beberapa desain dalam opsi gratis sudah lebih dari cukup untuk dipakai di berbagai acara atau kepentingan. Pilihan gratis Canva tidak akan habis meskipun dipakai untuk desain poster acara

⁵⁹ Rahma Elvira Tanjung dan Delsina Faiza, "Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata," *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika* 7, no. 2 (2019): 79–85.

⁶⁰ Lilis Widayanti et al., "Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva," *Jurnal Pengabdian Masyarakat* 2, no. 2 (2021): 91–102, <https://doi.org/10.32815/jpm.v2i2.813>.

berbeda setiap minggunya. Jadi, sudah lebih dari cukup. Tinggal bagaimana kreativitas pengguna dalam merancang poster yang menarik.

Jadi canva adalah suatu aplikasi yang menyediakan desain atau template yang dapat membantu seseorang dalam merancang suatu desain pembelajaran secara online.

g. Aplikasi CapCut

Aplikasi CapCut adalah sebuah aplikasi untuk mengedit video pada software android yang terdapat di Play Store. Aplikasi ini menampilkan Bytedance yang populer di kalangan editor pemula dan berpengalaman. Aplikasi CapCut menawarkan pengeditan video yang menarik, dengan banyak fitur dan efek hebat. Kelebihan dari aplikasi CapCut adalah fitur tampilan aplikasi ini mudah dipahami oleh pengguna, aplikasi lain memiliki tampilan fitur yang sulit dipahami oleh pengguna. Fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi CapCut tersedia secara gratis dan bisa digunakan oleh semua pengguna. Aplikasi CapCut juga dapat menambahkan klip, memotong klip, mengatur posisi klip, menambahkan musik, dan menambah stiker lucu dan menyenangkan sesuai dengan keinginan pengguna. Pengeditan video yang dapat dilakukan pada multitimeline, sehingga memudahkan untuk ditempatkan ke dalam setiap file

h. Kerangka Berpikir

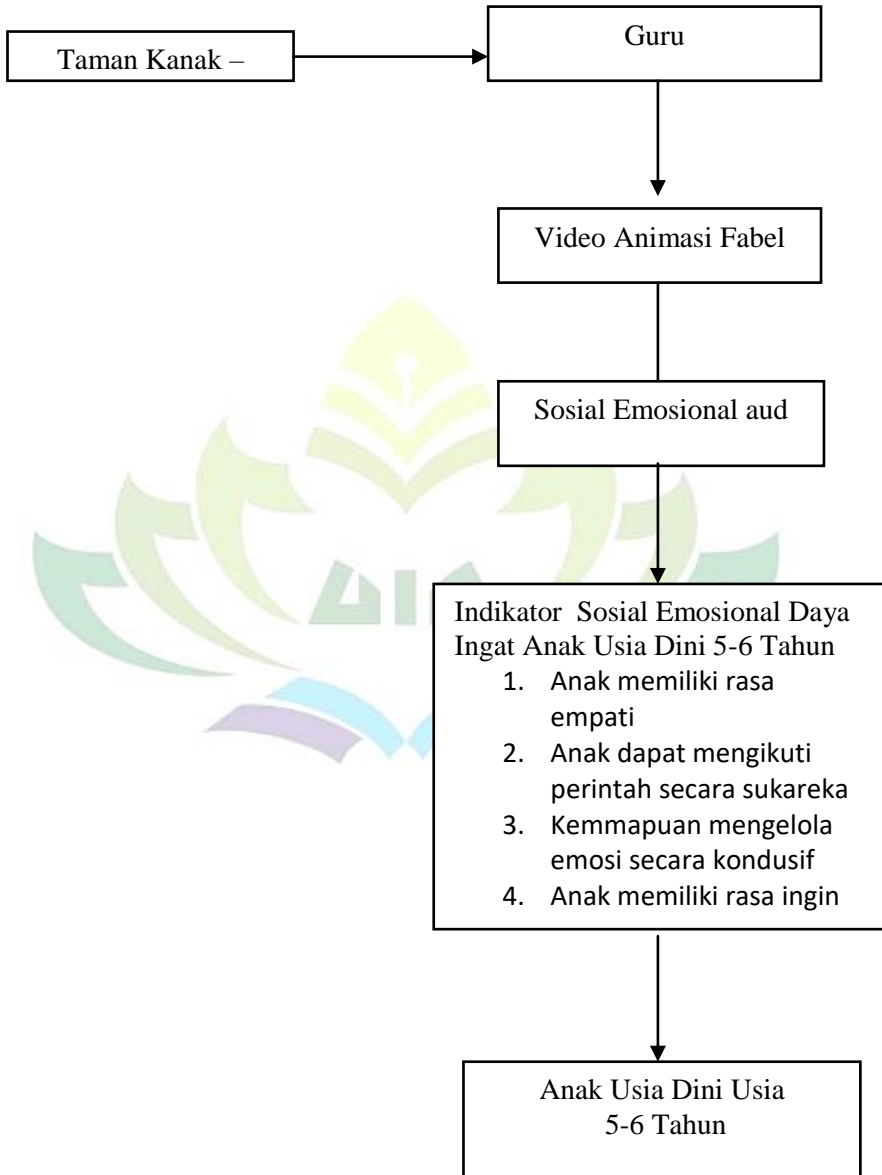
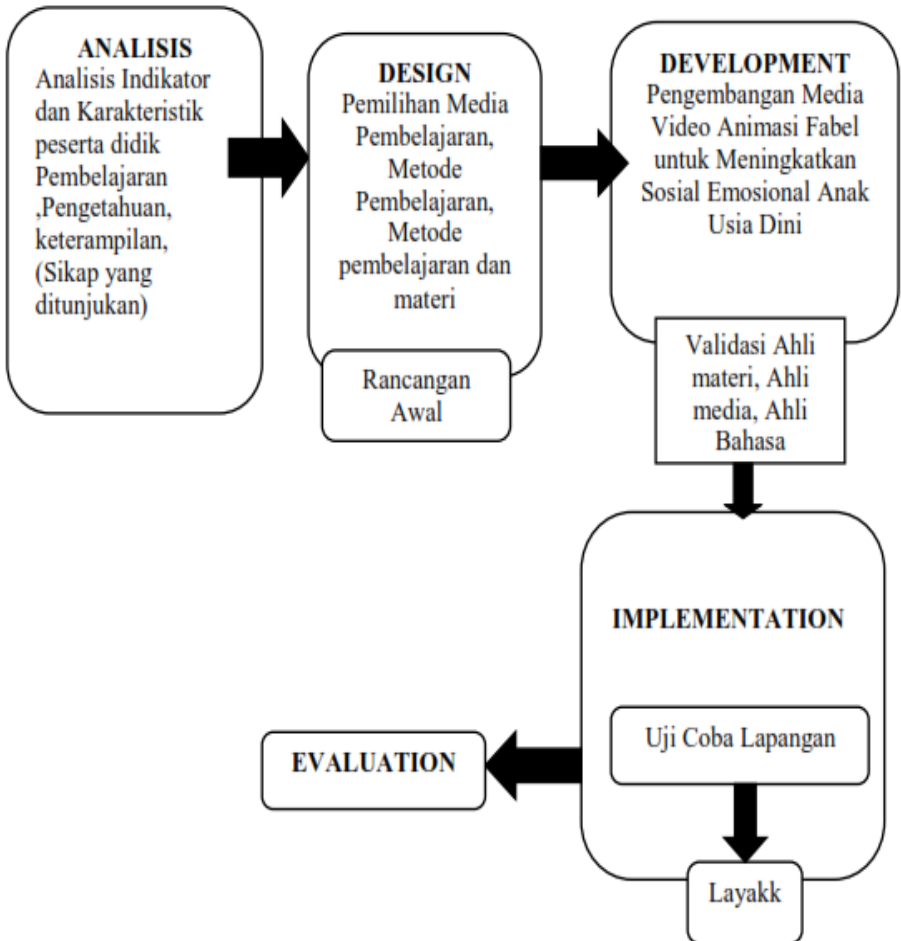


Diagram 2.1

Kerangka Berpikir Video Animasi Fabel untuk Meningkatkan Sosial Emosional Anak Usia Dini





DAFTAR PUSTAKA

- Aboe, M Roswita. “Penggunaan Media Video Dalam Pembelajaran Speaking.” *Jurnal Penelitian Humano* 11, no. 1 (2020): 33–38.
- Ainin, Moh. “Penelitian Pengembangan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab.” *Okara* 2, no. 8 (2013): 96.
- Ali. “Referensi Animasi,” 2020, 8–24.
- Annisya, Sarah, dan Irwan Baadilla. “Analisis Nilai Karakter melalui Media Animasi Fabel dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 6, no. 5 (2022): 7888–95. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3648>.
- Arief S & Harjito dkk. *Media pendidikan: pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya / Dr. Arief S. Sadiman, M.Sc., Drs. R. Rahardjo, M.Sc., Anung Haryono, M.Sc., C.A.S., Harjito*. Cetakan ke. Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2018.
- Arrias, Julio César, Diana Alvarado, dan Manuel Calderón. “Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kosakata Pada Anak Usia 4-5 Tahun,” 2019, 5–10.
- Autoridad Nacional del Servicio Civil. “Peningkatan.” *Jurnal*, 2021, 1.
- Aziza, Nur, Herlina Herlina, dan A Sri Wahyuni Asti. “Pengaruh Video Media Dongeng Terhadap Pengembangan Kemampuan Menyimak Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Mentari Kabupaten Takalar.” *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 02 (2021): 26–37. <https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol3.no02.a4248>.
- Batubara, Hamdan Husein, dan Dessy Noor Ariani. “Pemanfaatan Video sebagai Media Pembelajaran Matematika SD/MI.” *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah* 2, no. 1 (2016): 47. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v2i1.741>.
- Chumairoh, Kartika Ardi, dan Latif Nur Hasan. “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dongeng Untuk Pembelajaran Menyimak Cerita Di Kelas III Sdn Sukabumi VI Probolinggo.” *Jurnal Baradha* 17, no. 1 (2021). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/baradha/article/view/38258>.

- Dabis, Yuwita, dan Yenti Juniarti. "Asesmen Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Undang-undang." *Jambura* 1, no. 2 (2019): 55–65.
- Dhiu Konstantinus Dua, dan Fono Yasinta Maria. "Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini." *EDUKIDS: Jurnal Inovasi Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 1 (2022): 56–61.
- Dkk, Ajeng. "Perilaku Sosial Emosional Anak Usia Dini." *Jurnal Golden Age* 4, no. 01 (2020): 181–90. <https://doi.org/10.29408/jga.v4i01.2233>.
- Enda Sardiana, Cut Marliani dan Zaki Al Fuad. "Analisis Nilai Karakter yang Terkandung pada Buku Fabel Anak." *Jurnal Basic Education Studies* 1, no. 1 (2020): 18.
- Etivali, Adzroil Ula Al, dan Alaika M. Bagus Kurnia. "Pendidikan pada anak usia dini." *Jurnal Penelitian Medan Agama* 10, no. 2 (2019): 212–36.
- Filtri, Heleni. "Perkembangan emosional Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun Ditinjau Dari Ibu Yang Bekerja." *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2017): 32–37.
- Fitriawati, ETTY, Syukri, dan Dian Miranda. "Peningkatan Kemampuan Daya Ingat Anak Melalui Metode Bercerita dengan Media Gambar Berseri." *Jurnal Pendidikan dan pembelajaran* 3, no. 4 (2014): 1–12. <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/5448>.
- Gürbilek, Nurdan. "Definisi Pengembangan." *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2015): 1689–99.
- Guru, Pendidikan, Pendidikan Anak, Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia, dan Kampus Tasikmalaya. "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Video Animasi Berbasis Aplikasi," 2022.
- Hanafi, Imam. "Perkembangan Manusia Dalam Tinjauan Psikologi dan Al-Qur'an." *IQ (Ilmu Al-qur'an): Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 01 (2019): 84–99. <https://doi.org/10.37542/iq.v1i01.7>.
- Hapsari, Gita Permata Puspita, dan Zulherman. "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa." *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 2384–94.

- <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1237>.
- Hapsari, Intan Indria, dan Mamah Fatimah. “Inovasi Pembelajaran Sebagai Strategi Peningkatan Kualitas Guru Di SDN 2 Setu Kulon Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Universitas Muhammadiyah Cirebon.” *Standarisasi Pendidikan Sekolah Dasar Menuju Era Human Society 5.0*, 2021, 187–94.
- Hapsari, Novia Rizki, dan Sumartini. “Pengembangan Buku Pengayaan Apresiasi Teks Fabel Beruatan Nilai-nilai Karakter bagi Siswa SMP.” *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 5, no. 2 (2016): 13–22.
- Hasil, Meningkatkan, dan Belajar Siswa. “Kata Kunci :” 03 (2018): 171–87.
- Hawari, frisca mudia, dan Hukmi Hukmi. “Pengaruh Alat Permainan Edukatif (Ape) Wire Game Line Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Usia 5-6 Tahun.” *Jurnal Educhild: Pendidikan dan Sosial* 9, no. 2 (2020): 62–69.
- Hayes, C., H. Hardian, dan T. Sumekar. “Pengaruh Brain Training Terhadap Tingkat Inteligensia Pada Kelompok Usia Dewasa Muda.” *Jurnal Kedokteran Diponegoro* 6, no. 2 (2017): 402–16.
- Hazriyanti, dan Nasriah. “Pengaruh ‘Pengembangan Perilaku Sosial Anak Usia Dini.’ Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 4(2): 131–37.rmainan Engklek Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di TK Perwanis Medan T.A 2018/2019.” *Jurnal Usia Dini* 5, no. 2 (2019): 20–26. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jud/article/view/16202/12654>.
- heinich, Ibrahim, dan Daryanto. “Bab II Kajian Pustaka Media Audio 1. Pengertian Media Audio” 2001 (2010): 7–35.
- Hijriati. “Faktor dan Kondisi yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini.” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* V, no. 2 (2019): 94–102.
- Imron, Imron. “Analisa Pengaruh Kualitas Produk Terhadap Kepuasan Konsumen Menggunakan Metode Kuantitatif Pada CV. Meubele Berkah Tangerang.” *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)* 5, no. 1 (2019): 19–28. <https://doi.org/10.31294/ijse.v5i1.5861>.
- Indahningrum, Rizka putri, Jose Naranjo, Hernández, Jose Naranjo, L

- Ombra D E L Peccato, dan Hernández. “Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi Melalui Pembelajaran Daring Dengan Menceritakan Kembali Isi Fabel Siswa Kelas VII A SMP Unismuh Makassar.” *Applied Microbiology and Biotechnology* 2507, no. 1 (2020): 1–9. <https://doi.org/10.1016/j.solener.2019.02.027%0Ahttps://www.golder.com/insights/block-caving-a-viable-alternative/%0A??>
- Ismiatun, Asih Nur. “Studi Komparatif Perkembangan Sosial Anak.” *Jurnal Tunas Siliwangi* 6, no. 2 (2020): 8–12.
- Isnainia, dan Na’imah. “Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Anak Usia Dini.” *Jurnal Pelita PAUD* 4, no. 2 (2020): 197–207. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v4i2.968>.
- Ita Nuriah. “Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Dengan Menggunakan Aplikasi Sparkol Videoscribe Pada Tema 3 Kelas iii,” 2021.
- Izza, Hillia. “Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Usia Dini melalui Metode Proyek.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 2 (2020): 951. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.483>.
- J. Caiozzo, F. Haddad, S. Lee, M. Baker, William Paloski and K. M. Baldwin V., H Burkhardt, Recognizing Outstanding Ph, G Vogiatzis, C Hernández, Lutz Priese, Matthew Harker, et al. “Pengembangan Media Video Pembelajaran Unruk Meningkatkan Keterampilan Menyimak dan Berbicara Siswa Kelas III SDN Merjosari 2 Malang.” *Society* 2, no. 1 (2019): 1–19. http://www.scopus.com/inward/record.url?eid=2-s2.0-84865607390&partnerID=tZOtx3y1%0Ahttp://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=2LIMMD9FVXkC&oi=fnd&pg=PR5&dq=Principles+of+Digital+Image+Processing+fundamental+techniques&ots=HjrrHeuS_
- Khairi, Husnuzziadatul. “Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini dari 0-6 Tahun.” *Jurnal Warna* 2, no. 2 (2018): 15–28. ejournal.iaii.ac.id/index.php/warna/article/download.
- Ma, D I S, dan Swasta Darussa. “Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran PKN” 7, no. 2 (2020): 809–20.
- Mashuri, Delila Khoiriyah, dan Budiyo. “Pengembangan Media

- Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V.” *Jpgsd* 8, no. 5 (2020): 893–903.
- Mayar, Farida. “Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Sebagai Bibit Untuk Masa Depan Bangsa.” *Al-Ta Lim Journal* 20, no. 3 (2013): 459–64. <https://doi.org/10.15548/jt.v20i3.43>.
- Maymunah, S, dan S Watini. “Pemanfaatan Media Video Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid-19.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5 (2021): 4120–27. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/1520>.
- Mayssara A. Abo Hassanin Supervised, Affiifi. “Bab 2 Kajian Teori Perkembangan Kognitif.” *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 2014, 1–10.
- Minaty, DKK. “Aktivitas Bermain Kooperatif Meningkatkan Perkembangan Sosial-Emosional Anak.” *Pendidikan, Jurnal Anak, Islam Dini, Usia* 15, no. 1 (2016): 165–75. <https://core.ac.uk/download/pdf/196255896.pdf>.
- Miranda, Dian, Pendidikan Guru, Pendidikan Anak, Usia Dini, Universitas Tanjungpura, Article Info, Animated Video, dan Emotional Social. “Pengembangan Media Video Animasi untuk Mesntimulasi Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun” 11 (2022): 2715–23. <https://doi.org/10.26418/jppk.v11i11.60620>.
- Muninggar, Retno. “Meningkatkan Kemampuan Matematika Bentuk Geometri Dengan Media Alam Sekitar Di Kelompok A Tk Aisyiyah Ngunut 3 Tulungagung,” 2019, 22.
- Mutia Cut Rahayu. “Sebesar 12,24 Kemu- Dian Dikonsultasikan Dengan T” 4, no. 2 (2020).
- Nasution, M. K. “Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Tinggi Agama Islam Swasta Lantaboer Jakarta.” *Corresspondence: Mardiah Kalsum Nasution, Sekolah Tinggi Agama Islam Swasta Lantaboer Jakarta. E-mail. Studia Didaktika: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan* 11, no. 1 (2017): 9–16.
- Ngafifi, Muhamad. “Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia

- Dalam Perspektif Sosial Budaya.” *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi* 2, no. 1 (2014): 33–47. <https://doi.org/10.21831/jppfa.v2i1.2616>.
- Nurasyiah, R, dan C Atikah. “Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini.” *Khazanah Pendidikan-Jurnal Ilmiah Kependidikan (JIK)* 17, no. 1 (2023): 75–81. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.15397>.
- Nurmawati, Anugrah Dewi. “Upaya Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media Perpustakaan Huruf Abjad Pada Kelompok a Ra As Syafi’iyah Ponorogo.” *Edupedia* 4, no. 1 (2020): 1. <https://doi.org/10.24269/ed.v4i1.424>.
- Paramita, Ela, Hasmalena Hasmalena, dan Syafdaningsih Syafar. “Pengembangan Dongeng Berbentuk Video Animasi Untuk Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Negeri Pembina 2 Palembang.” *Tumbuh Kembang: Kajian Teori dan Pembelajaran PAUD* 6, no. 1 (2019): 49–58. <https://doi.org/10.36706/jtk.v6i1.8350>.
- Patel, dan Rodrigo Goyena. “Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Peran Du TK IT Permata Sunnah, Banda Aceh.” *Journal of Chemical Information and Modeling* 15, no. 2 (2019): 9–25.
- Patricia, Cisneros Ortega Sara. *Efektivitas Penggunaan Media AudioVisual Terhadap Keterampilan Menulis Teks Fabel Pada Siswa Kelas VII SMP Neferi 1 Kaur*. Vol. 3, 2021.
- Pebriana, Putri Hana. “Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2017): 1. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>.
- Pendidikan, Jurusan, Islam Anak, Usia Dini, Fakultas Tarbiyah, D A N Ilmu, U I N Mahmud, dan Yunus Batusangkar. “Pengembangan Vidio Animasi cerita fabel untuk Meningkatkan Karkakter Jujur Anak Usia Dini di TK IT Mutiara Hati Payakumbuh,” n.d.
- Pratiwi, A. F. “Peningkatan Daya Ingat Anak Usia Dini Melalui Media Mind Mapping Pada Kelompok B Di Tk Islam Al-Muttaqin Kota Jambi.” *Program Studi PG-PAUD Universitas Negeri Jambi*, 2017.
- Priyanto, Aris. “Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini

- Melalui Aktivitas Bermain.” *Journal.Uny.Ac.Id*, no. 02 (2014).
- Rahmadianti, Novia. “Pemahaman Orang tua Mengenai Urgensi Bermain dalam meningkatkan perkembangan sosial emosional.” *Jurnal Pendidikan : Early Childhood* 1, no. 2 (2020): 1–10.
- Rahmatia, Rahmatia, Hadi Pajarianto, Abdul Kadir, Wahyuni Ulpi, dan Muhammad Yusuf. “Pengembangan Model Bermain Konstruktif dengan Media Balok untuk Meningkatkan Visual-Spasial Anak.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 1 (2021): 47–57. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1185>.
- Refiani, DA. “Ahmad Susanto, Bimbingan Konseling Di Taman Kanak-Kanak, (Jakarta:Kencana,2015),43 1 9,” 2019, 9–45.
- Rizal, Muhammad. “Animasi Sebagai Media Pembealajaran Tentang Pemanasan ‘Global warming’ Untuk Anak Usia Dini.” *Inspiration : Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi* 7, no. 1 (2017): 79–85. <https://doi.org/10.35585/inspir.v7i1.2439>.
- Rustari, Lilis, Fadillah, dan Muhamad Ali. “Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Islamiyah.” *Jurnal : Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa* 8, no. 9 (2019): 1–11. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/35858>.
- Sari, Diah Andika, dan Ari Lela Nurjanah. “Hubungan Game Online dengan Perkembangan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 2 (2020): 994. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.344>.
- Saripudin, Aip. “Awlady: Jurnal Pendidikan Anak Strategi Pengembangan Kecerdasan Naturalis Pada Anak Usia Dini.” *Naturalis Aip Saripudin* 3, no. 1 (2017).
- Sugihartini, Nyoman, dan Kadek Yudiana. “Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran.” *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 15, no. 2 (2018): 277–86. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>.
- Sukatin, Sukatin, Nurul Chofifah, Turiyana Turiyana, Mutia Rahma Paradise, Mawada Azkia, dan Saidah Nurul Ummah. “Analisis Perkembangan Emosi Anak Usia Dini.” *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2020): 77–90.

- <https://doi.org/10.14421/jga.2020.52-05>.
- Sunandar, Berlian. “Penggunaan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas Viii Di Smp Qur’an Nurul Huda Pesawaran.” *Chmk Nursing Scientific Journal Volume 3 Nomor 2, September 2019* 3, no. september (2019): 1689–99.
- Suparyanto dan Rosad (2015. “Hakikat Anak Usia Dini.” *Suparyanto dan Rosad (2015* 5, no. 3 (2020): 248–53.
- Sutrisno, Amin. “Pentingnya pendidikan anak di usia dini.” *Jurnal UMJ*, 2021, 1–4.
- Syahrul, Syahrul, dan Nurhafizah Nurhafizah. “Analisis Pola Asuh Demokratis terhadap Perkembangan Sosial dan Emosional Anak di Masa Pandemi Covid-19.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 6 (2022): 5506–18. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.1717>.
- Tafonao, Talizaro. “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa.” *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018): 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.
- Tanjung, Rahma Elvira, dan Delsina Faiza. “Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata.” *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika* 7, no. 2 (2019): 79–85.
- Tatminingsih, Sri. “Hakikat Anak Usia Dini.” *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini* 1 (2016): 1–65.
- Tegeh, I Made, dan I Made Kirna. “Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model.” *Jurnal IKA* 11, no. 1 (2013): 16. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>.
- Utami Dewi, Dian, Ali Muhamad, dan Sutarmanto. “Penggunaan Media Audio Visual.” *Pendidikan* 5, no. 2 (2014): 57–62.
- Wahyuni, Wahyuni, dan Rita Aryani. “Penerapan Video Pembelajaran Daring Anak Usia Dini pada Masa Pandemi Covid-19.” *Jurnal Syntax Transformation* 2, no. 7 (2021): 1036–48. <https://doi.org/10.46799/jst.v2i7.322>.
- Westhisi, Sharina Munggaraning. “Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Mind” 2, no. 3 (2019): 57–64.
- Widayanti, Lilis, Adriani Kala’lembang, Widya Adharyanty Rahayu,

- Suastika Yulia Riska, dan Yudistira Arya Sapoetra. “Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva.” *Jurnal Pengabdian Masyarakat* 2, no. 2 (2021): 91–102. <https://doi.org/10.32815/jpm.v2i2.813>.
- Wiwik Pratiwi. “Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini.” *Manajemen Pendidikan Islam* 5 (2017): 106–17.
- Wulandari, Dwi, dan Triana Lestari. “Pengaruh gadget terhadap perkembangan emosi anak.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 1 (2021): 1689–95. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1162?articlesBySameAuthorPage=2>.
- Zulkifli, Osman. “Belajar Bahasa Secara Holistik : Apakah Pandangan Murid?” *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra* 13, no. 2 (2013): 102–17. <https://doi.org/10.17509/bs>.







Foto Dokumentasi Pembelajaran di TK Islam Bina Balita







Foto Dokumentasi Pembelajaran di TK Kurnia







KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame I Bandar Lampung 35131
☎ (0721) 780887 email: tarbiyah@radenintan.ac.id
Website: www.tarbiyah.radenintan.ac.id

Nomor : B-771 /Un.16/DT/PP.009.7/07/2023 Bandar Lampung, Juli 2023
Sifat : Penting
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Mengadakan Penelitian

Kepada Yth,
Kepala TK Islam Bina Balita Way Halim Permai
Di-
Bandar Lampung

Assalamualaikum Wr. Wb

Setelah memperhatikan judul Skripsi dan Out Line yang telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Akademik (PA), maka dengan ini mahasiswa/i Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung :

Nama : Chindi Putri Andre Agasi
NPM : 1911070136
Semester/T.A : VIII (delapan)2022/2023
Program Studi : PIAUD
Judul Skripsi : Pengembangan Video Animasi Fabel Untuk Meningkatkan Daya Ingat Anak Usia Dini

Akan mengadakan Penelitian di TK Islam Bina Balita Way Halim Permai Bandar Lampung guna mengumpulkan data dan bahan-bahan penulisan Skripsi yang bersangkutan, maka waktu yang diberikan mulai tanggal 10 Juli 2023 sampai dengan 10 Agustus 2023

Demikian, atas perkenan dan bantuannya diucapkan terima kasih.

Wassamuallaikum Wr. Wb.



Tembusan :

- Wakil Dekan Bidang Akademik
- Kajur/Kaprodi PIAUD
- Kabag. Tata Usaha FTK
- Mahasiswa yang bersangkutan



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame I Bandar Lampung 35131
☎ (0721) 780887 email: tarbiyah@radenintan.ac.id
Website: www.tarbiyah.radenintan.ac.id

Nomor : B-7896 /Un.16/DT/PP.009.7/07/2023 Bandar Lampung, Juli 2023
Sifat : Penting
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Mengadakan Penelitian

Kepada Yth,
Kepala TK Kurnia Teluk Betung Utara
Di-
Bandar Lampung

Assalamualaikum Wr. Wb

Setelah memperhatikan judul Skripsi dan Out Line yang telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Akademik (PA), maka dengan ini mahasiswa/i Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung :

Nama : Chindi Putri Andre Agasi
NPM : 1911070136
Semester/T.A : VIII (delapan)2022/2023
Program Studi : PIAUD
Judul Skripsi : Pengembangan Video Animasi Fabel Untuk Meningkatkan Daya Ingat Anak Usia Dini

Akan mengadakan Penelitian di TK Kurnia Teluk Betung Utara Bandar Lampung guna mengumpulkan data dan bahan-bahan penulisan Skripsi yang bersangkutan, maka waktu yang diberikan mulai tanggal 13 Juli 2023 sampai dengan 13 Agustus 2023

Demikian, atas perkenan dan bantuannya diucapkan terima kasih.

Wassamualaikum Wr. Wb.

Tembusan :

- Wakil Dekan Bidang Akademik
- Kajur/Kaprodi PIAUD
- Kabag. Tata Usaha FTK
- Mahasiswa yang bersangkutan





**YAYASAN PENDIDIKAN BINA MULYA
PLAY GROUP & TKISLAM BINA BALITA
LAMPUNG**

Sekretariat : JL.Griya Nirmala No.3 Way Halim Permai-Way Halim Bandar Lampung Telp.081379306567

Nomor : 421/800/176/TKIBB/VIII/2023

Lamp :

Perihal : Surat Balasan Penelitian

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala PG & TK Islam Bina Balita Bandar Lampung menerangkan bahwa :

Nama : Chindi Putri Andre Agasi

NPM : 1911070136

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Telah melaksanakan penelitian di PG & TK Islam Bina Balita Lampung Tahun ajaran 2023/2024 dengan judul penelitian "Pengembangan Video Animasi Fabel Untuk Meningkatkan Daya Ingat Anak Usia Dini" Dengan demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bandar Lampung, 01 Agustus 2023

Kepala PG & TK

Islam Bina Balita Lampung



Res. 01/10/2023. I



TAMAN KANAK-KANAK KURNIA

KANTOR PUSAT : JL. TANGKUBAN PERAHU NO. 30 TELUK BETUNG - BANDAR LAMPUNG TELP. (0721) 476017
 SEKRETARIAT : JL. WR. SUPRATMAN NO. 50 TELUK BETUNG - BANDAR LAMPUNG
 NO. IZIN : 421.8/P1733/IV.40/PAUD/2017
 NPSN : 1081 4343

Nomor : 390/TKK/ TBU/VII/ 2023
 Lampiran : -
 Prihal : Jawaban izin mengadakan penelitian

Kepada Yth,
 Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
 Di
 Bandar Lampung

Assalamualaikum Wr.Wb

Menanggapi surat permohonan yang bapak kirimkan dengan nomor B-7896 /Un.16/DT/PP.009.7/07 2023
 Tanggal 13 Juli 2023 .Mengeai izin mengadakan penelitian atas nama :

Nama : Chindi Putri Andre Agasi
 NPM : 1911070136
 Semester/T.A : VIII (delapan) 2022/2023
 Program Studi : PIAUD
 Judul Skripsi : Pengembangan Vidio Animasi Fabel Untuk Meningkatkan Daya Ingat
 Anak Usia Dini

Bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa tersebut dapat kami terima untuk melaksanakan
 Penelitian di TK KURNIA Kupangkota Teluk Betung Utara Bandar Lampung.
 Terhitung mulai tanggal 13 Juli 2023 sampai dengan 13 Agustus 2023.
 Demikian surat ini kami sampaikan ,atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.

Wassalamualaikum Wr.Wb

Bandar Lampung, 17 Juli 2023
 Kepala TK KURNIA

 Heni Purwati, S.Ag
 NUPTR: 2634749652300042



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

Alamat : Jl. Laskol H. Endro Stratmin Sukarame Bandar Lampung 35131 Telp. (0721) 703260

SURAT PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Ertha Nurrahmawati, M.Pd
NIK : 2021010721021992110
Instansi : Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

Menyatakan bahwa saya telah menilai Produk Video Animasi Fabel untuk keperluan Skripsi yang berjudul "Pengembangan Video Animasi Fabel untuk Meningkatkan Daya Ingat Anak Usia Dini" yang disusun oleh :

Nama : Chindi Putri Andre Agasi
NPM : 1911070136
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Instansi : Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

Harapan saya, penilaian, kritik dan saran yang saya berikan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh Produk berupa Video Animasi Fabel yang berkualitas.

Bandar Lampung, 6 Juni 2023

Validator

Ertha Nurrahmawati, M.Pd
NIK. 2021010721021992110

Lembar Validasi Video Animasi Fabel untuk Meningkatkan Daya Ingat Anak Usia Dini
Oleh Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Alternatif penilaian			
			1	2	3	4
			TS	KS	S	SS
1	Visual	1. Kesesuaian tampilan dengan background			✓	
		2. Video memiliki kombinasi warna yang menarik				✓
		3. Kesesuaian penyajian gambar dengan materi yang disampaikan			✓	
		4. Ilustrasi mudah dipahami dan sederhana			✓	
		5. Kesesuaian setting gambar dan animasi				✓
2	Audio	6. Suara yang disajikan jelas			✓	✓
		7. kesesuaian musik pengiring dan animasi			✓	
		8. Suara dengan animasi sesuai			✓	
3	Kualitas	9. Bahan yang digunakan tahan lama				✓
4	Ketepatangunaan	10. Media efektif digunakan untuk anak usia 5-6 tahun				✓
		11. Media mudah digunakan				✓
5	Keadaan anak usia dini	12. Media dapat membantu daya ingat anak				✓
		13. Media bisa dilihat seluruh siswa				✓
		14. Media sesuai dengan karakteristik anak usia dini				✓

		15. Media dapat membantu guru dalam menyampaikan materi			✓	
--	--	---	--	--	---	--

B. Rekomendasi/saran

.....

.....

.....

.....

.....

C. Kesimpulan

Setelah membaca dan menilai produk dalam penelitian "Pengembangan Video Animasi Fabel untuk Meningkatkan Daya Ingat Anak Usia Dini"

Maka saya sebagai validator menyimpulkan bahwa :

- ① Produk layak digunakan untuk mengumpulkan data
2. Produk layak digunakan untuk mengumpulkan data dengan revisi sesuai saran dan masukan
3. Produk tidak layak digunakan

Ket:

- : lingkaran salah satu

Bandar Lampung, 6 Juni 2023

Validator



Erha Nurrahmawati, M.Pd
NIK. 2021010721021992110



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Stratmin Sukarame Bandar Lampung 35131 Telp. (0721) 703260

SURAT PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Neni Mulya, M.Pd.
NIP : 201601021989111158
Instansi : Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

Menyatakan bahwa saya telah menilai Produk Video Animasi Fabel untuk keperluan Skripsi yang berjudul "Pengembangan Video Animasi Fabel Media untuk Meningkatkan Daya Ingat Anak Usia Dini" yang disusun oleh :

Nama : Chindi Putri Andre Agasi
NPM : 1911070136
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Instansi : Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

Harapan saya, penilaian, kritik dan saran yang saya berikan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh Produk berupa Video Animasi Fabel yang berkualitas.

Bandar Lampung, ...31...Muli..... 2023

Validator

Neni Mulya, M.Pd.

NIP. 201601021989111158

Lembar Validasi Video Animasi Fabel untuk Meningkatkan Daya Ingat Anak Usia Dini
Oleh Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Alternatif penilaian			
			1	2	3	4
			TS	KS	S	SS
1	Isi Video	1. Uraian materi dan contoh yang diberikan relevan dan menarik perhatian anak.			✓	
		2. Isi materi memberikan pengetahuan kepada anak usia 5-6 tahun.				✓
		3. Alur cerita dalam video dapat memudahkan anak memahami materi.				✓
		4. Isi materi menanamkan pesan moral terhadap anak.				✓
		5. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.				✓
2	Keakuratan materi pada kegiatan belajar	6. Materi video berisi rangsangan agar siswa merespon video (menyimak dan menjawab pertanyaan).				✓
		7. Materi dalam video animasi fabel dapat meningkatkan perkembangan kognitif khususnya daya ingat anak usia dini.				✓
3	Penyajian	8. Kesesuaian ilustrasi yang disajikan dengan materi.				✓
		9. Penyampaian materi cukup ringan dan tidak kaku.			✓	

		10. Tampilan video Animasi Fabel yang menarik.				✓
		11. Menumbuhkan minat siswa dalam belajar.				✓
		12. Materi yang disampaikan runtut.				✓

B. Rekomendasi/saran

.....

.....

.....

.....

.....

C. Kesimpulan

Setelah membaca dan menilai produk dalam penelitian "Pengembangan Video Animasi Fabel untuk Meningkatkan Daya Ingat Anak Usia Dini"

Maka saya sebagai validator menyimpulkan bahwa :

- ① Produk layak digunakan untuk mengumpulkan data
2. Produk layak digunakan untuk mengumpulkan data dengan revisi sesuai saran dan masukan
3. Produk tidak layak digunakan

Ket:

- : lingkaran salah satu

Bandar Lampung, 31. Mei 2023

Validator



Neni Mulva, M.Pd.

NIP. 201601021989111158

INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MEDIA**Pengembangan Video Animasi Fabel untuk Meningkatkan Daya Ingat Anak Usia Dini**

Penyusun : Chindi Putri Andre Agasi
Npm : 1911070136
Pembimbing I : DR. HJ. Romlah, M.Pd.I
Pembimbing II : Untung Nopriansyah, M.Pd
Fakultas /Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan /Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Sebelum melakukan penilaian Bapak/Ibu kami mohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

Nama : Nurul Hidayah, M.Pd
Jabatan : Dosen
Instansi : Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

C. Petunjuk Pengisian

- ❖ Berilah tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda terhadap media pembelajaran dengan ketentuan sebagai berikut:
 - SS : Sangat Setuju
 - S : Setuju
 - KS : Kurang Setuju
 - TS : Tidak Setuju
- ❖ Diharapkan Bapak/Ibu berkenan memberikan penilaian secara lengkap pada setiap butir kriteria penilaian. Kriteria dan saran Bapak/Ibu terhadap "Media Pembelajaran Video Animasi Fabel" harap dituliskan pada lembar masukan yang telah tersedia.

Lembar Validasi Video Animasi Fabel untuk Meningkatkan Daya Ingat Anak Usia Dini

Oleh Ahli Bahasa

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Alternatif penilaian			
			1	2	3	4
			TS	KS	S	SS
1	Kesesuaian Bahasa	1. Bahasa yang digunakan mengandung kalimat yang lugas.				✓
		2. Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia dan mudah dipahami.			✓	
		3. Bahasa yang digunakan menggunakan kalimat yang terstruktur dengan tepat.			✓	
		4. Bahasa yang digunakan memiliki ketepatan tata bahasa.			✓	
		5. Kesesuaian kosakata pada bahasa.			✓	
		6. Kesesuaian kalimat pada bahasa.			✓	
2	Komunikatif	7. Bahasa yang digunakan memiliki pemahaman pesan moral yang terdapat di video animasi fabel.				✓
3	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	8. Kesesuaian bahasa dengan perkembangan kognitif daya ingat anak usia dini.				✓

B. Rekomendasi/saran

.....
.....
.....
.....
.....

C. Kesimpulan

Setelah membaca dan menilai produk dalam penelitian "Pengembangan Video Animasi Fabel untuk Meningkatkan Daya Ingat Anak Usia Dini"

Maka saya sebagai validator menyimpulkan bahwa :

1. Produk layak digunakan untuk mengumpulkan data ✓
2. Produk layak digunakan untuk mengumpulkan data dengan revisi sesuai saran dan masukan
3. Produk tidak layak digunakan

Ket:

- : lingkaran salah satu

Bandar Lampung, ..J... 2023

Validator



Nurul Hidayah, M.Pd.

NIP. 197805052011012006

INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MEDIA**Pengembangan Video Animasi Fabel untuk Meningkatkan Daya Ingat Anak Usia Dini**

Penyusun : Chindi Putri Andre Agasi
Npm : 1911070136
Pembimbing I : DR. HJ. Romlah, M.Pd.I
Pembimbing II : Untung Nopriansyah, M.Pd
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan /Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Sebelum melakukan penilaian Bapak/Ibu kami mohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

Nama : Ety Susanti, S.Ag
Jabatan : Guru
Instansi : Tk Islam Bina Balita

A. Petunjuk Pengisian

- ❖ Berilah tanda () pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda terhadap media pembelajaran dengan ketentuan sebagai berikut:
 - SS : Sangat Setuju
 - S : Setuju
 - KS : Kurang Setuju
 - TS : Tidak Setuju
- ❖ Diharapkan Bapak/Ibu berkenan memberikan penilaian secara lengkap pada setiap butir kriteria penilaian. Kriteria dan saran Bapak/Ibu terhadap “Media Pembelajaran Busy Book” harap dituliskan pada lembar masukan yang telah tersedia.

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Alternatif penilaian			
			1	2	3	4
			TS	KS	S	SS
1	Materi	1. Uraian materi dan contoh yang diberikan relevan dan menarik perhatian anak.				✓
		2. Isi materi memberikan pengetahuan kepada anak usia 5-6 tahun.				✓
		3. Alur cerita dalam video dapat memudahkan anak memahami materi.				✓
		4. Isi materi menanamkan pesan moral terhadap anak.				✓
		5. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.				✓
		6. Materi video berisi rangsangan agar siswa merespon video (menyimak dan menjawab pertanyaan).				✓
		7. Materi dalam video animasi fabel dapat meningkatkan perkembangan kognitif khususnya daya ingat anak usia dini.				✓
		8. Kesesuaian ilustrasi yang disajikan dengan materi.				✓
		9. Tampilan video Animasi Fabel yang menarik.				✓
		10. Menumbuhkan minat siswa dalam belajar.				✓
		11. Materi yang disampaikan runtut.				✓
2	Bahasa	12. Bahasa yang digunakan mengandung kalimat yang lugas.				✓
		13. Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia dan mudah dipahami.				✓

		14. Bahasa yang digunakan menggunakan kalimat yang terstruktur dengan tepat.				✓
		15. Bahasa yang digunakan memiliki ketepatan tata bahasa.				✓
		16. Kesesuaian kosakata pada bahasa.				✓
		17. Kesesuaian kalimat pada bahasa.				✓
		18. Bahasa yang digunakan memiliki pemahaman pesan moral yang terdapat di video animasi fabel.				✓
3	Media	19. Kesesuaian tampilan dengan baground.				✓
		20. Video memiliki kombinasi warna yang menarik.				✓
		21. Kesesuaian penyajian gambar dengan materi yang disampaikan.				✓
		22. Ilustrasi mudah dipahami dan sederhana.				✓
		23. Kesesuaian setting gambar dan animasi.				✓
		24. Suara yang disajikan jelas.				✓
		25. kesesuaian musik pengiring dan animasi.				✓
		26. Suara dengan animasi sesuai.				✓
		27. Bahan yang digunakan tahan lama				✓
		28. Media efektif digunakan untuk anak usia 5-6 tahun.				✓
		29. Media mudah digunakan.				✓
		30. Media dapat membantu daya ingat anak.				✓
		31. Media bisa dilihat seluruh siswa.				✓
		32. Media sesuai dengan karakteristik anak usia dini.				✓
		33. Media dapat membantu guru dalam menyampaikan materi.				✓

B. Rekomendasi / Saran

.....
.....
.....
.....
.....

C. Kesimpulan

Setelah membaca dan menilai produk dalam penelitian "Pengembangan Video Animasi Fabel untuk Meningkatkan Daya Ingat Anak Usia Dini.

Maka saya sebagai validator menyimpulkan bahwa :

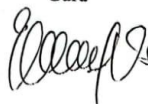
1. Produk layak digunakan untuk mengumpulkan data
2. Produk layak digunakan untuk mengumpulkan data dengan revisi sesuai saran dan masukan
3. Produk tidak layak digunakan

Ket:

- : lingkaran salah satu

Bandar Lampung.....2023

Guru



Ety Susanti, S.Ag

INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MEDIA**Pengembangan Video Animasi Fabel untuk Meningkatkan Daya Ingat Anak Usia Dini**

Penyusun : Chindi Putri Andre Agasi
Npm : 1911070136
Pembimbing I : DR. HJ. Romlah, M.Pd.I
Pembimbing II : Untung Nopriansyah, M.Pd
Fakultas /Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan /Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Sebelum melakukan penilaian Bapak/Ibu kami mohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

Nama : Saiyah S.Pd
Jabatan : Guru
Instansi : TK Kurnia

A. Petunjuk Pengisian

- ❖ Berilah tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda terhadap media pembelajaran dengan ketentuan sebagai berikut:
 - SS : Sangat Setuju
 - S : Setuju
 - KS : Kurang Setuju
 - TS : Tidak Setuju
- ❖ Diharapkan Bapak/Ibu berkenan memberikan penilaian secara lengkap pada setiap butir kriteria penilaian. Kriteria dan saran Bapak/Ibu terhadap “Media Pembelajaran Busy Book” harap dituliskan pada lembar masukan yang telah tersedia.

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Alternatif penilaian			
			1	2	3	4
			TS	KS	S	SS
1	Materi	1. Uraian materi dan contoh yang diberikan relevan dan menarik perhatian anak.				✓
		2. Isi materi memberikan pengetahuan kepada anak usia 5-6 tahun.				✓
		3. Alur cerita dalam video dapat memudahkan anak memahami materi.				✓
		4. Isi materi menanamkan pesan moral terhadap anak.				✓
		5. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.				✓
		6. Materi video berisi rangsangan agar siswa merespon video (menyimak dan menjawab pertanyaan).				✓
		7. Materi dalam video animasi fabel dapat meningkatkan perkembangan kognitif khususnya daya ingat anak usia dini.				✓
		8. Kesesuaian ilustrasi yang disajikan dengan materi.				✓
		9. Tampilan video Animasi Fabel yang menarik.				✓
		10. Menumbuhkan minat siswa dalam belajar.				✓
		11. Materi yang disampaikan runtut.				✓
2	Bahasa	12. Bahasa yang digunakan mengandung kalimat yang lugas.				✓
		13. Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia dan mudah dipahami.				✓



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
PUSAT PERPUSTAKAAN

Jl. Letkol H. Endro Suratmin, Sukarame I, Bandar Lampung 35131
Telp. (0721) 780887-74531 Fax. 780422 Website: www.radenintan.ac.id

SURAT KETERANGAN

Nomor: B-2046/Un.16/P1/KT/X/2023

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Dr. Ahmad Zarkasi, M. Sos. I
NIP : 197308291998031003
Jabatan : Kepala Pusat Perpustakaan UIN Raden Intan Lampung
Menerangkan bahwa artikel ilmiah dengan judul

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI FABEL UNTUK MENINGKATKAN SOSIAL
EMOSIONAL ANAK USIA DINI**

Karya

NAMA	NPM	FAKULTAS/PRODI
CHINDI PUTRI ANDRE AGASI	1911070136	FTK/PIAUD

Bebas Plagiasi sesuai Cek tingkat kemiripan sebesar **18%**. Dan dinyatakan **Lulus** dengan bukti terlampir.

Demikian Keterangan ini kami buat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Bandar Lampung, 12 Oktober 2023
Kepala Pusat Perpustakaan



Dr. Ahmad Zarkasi, M. Sos. I
NIP. 197308291998031003

Ket:

1. Surat Keterangan Cek Turnitin ini Legal & Sah, dengan Stempel Asli Pusat Perpustakaan.
2. Surat Keterangan ini Dapat Digunakan Untuk Repository Perpustakaan.
3. Lampirkan Surat Keterangan Lulus Turnitin & Rincian Hasil Cek Turnitin ini di Bagian Lampiran Skripsi Untuk Salah Satu Syarat Penyebaran di Pusat Perpustakaan.

PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI FABEL UNTUK MENINGKATKAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI

by Chindi Putri Andre Agasi

Submission date: 12-Okt-2023 02:15PM (UTC+0700)

Submission ID: 2158075630

File name: TURNITIN CHINDI_PUTRI_ANDRE_AGASI_1911070136_PIAUD.docx (3.03M)

Word count: 9736

Character count: 56300

PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI FABEL UNTUK MENINGKATKAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

16%

INTERNET SOURCES

18%

PUBLICATIONS

15%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

- 1** Submitted to IAIN Bengkulu
Student Paper 3%
- 2** Gita Permata Puspita Hapsari, Zulherman Zulherman. "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa", Jurnal Basicedu, 2021
Publication 1%
- 3** Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia
Student Paper 1%
- 4** Submitted to Universitas Sebelas Maret
Student Paper 1%
- 5** Putri Hana Pebriana. "Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2017
Publication 1%
- 6** Submitted to Konsorsium Turnitin Relawan Jurnal Indonesia 1%

45

Febronius Ardian Baun, Vinsensia Ulia Rita Sila, Muhammad Amran Shidik.

<1%

"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS FLIP CHART PADA MATERI RHIZOPHORA UNTUK SISWA SMAN TAEKAS",
BIO-EDU: Jurnal Pendidikan Biologi, 2023

Publication

46

Submitted to Universitas Singaperbangsa Karawang

<1%

Student Paper

Exclude quotes On

Exclude matches < 5 words

Exclude bibliography On