PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI "BERANI BERMIMPI" UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI

SKRIPSI

Oleh :

MAHYUNI
NIM: 1062021003

Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

KEMENTRIAN AGAMA REPUPLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI LANGSA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
1447 H / 2025 M

PENGESAHAN PEMBIMBING

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI "BERANI BERMIMPI" UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Langsa Sebagai
Salah Satu Beban Studi Program Sarjana Pendidikan
Strata 1(S-1) pada Program Studi
Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Diajukan Oleh:

MAHYUNI
NIM.1062021003

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Dr. Muhaini, M.A	**Veryawan, M.Pd**
NIP.196806161999051002	NIP.198412242019031005

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI "BERANI BERMIMPI" UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI
SKRIPSI

Telah Diuji Oleh Dewan Penguji Siding Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa Dan Dinyatakan Lulus Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana Pendidikan Strata (S-1) Pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pada Hari/Tanggal

Rabu, 23 Juli 2025 M
28 Muharam 1447 H

Dewan penguji

Ketua

Rita Mahriza, M.S
NIP. 19840117 201101 2 008

Sekretaris

Vervawan, M.Pd
NIP. 19841224 201903 1 005

Anggota

Ade Tursina, M.Pd
NIP. 19911102 201903 2 020

Anggota

Syarfina, M.Pd
NIP. 19900612 201903 2 008

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institut Agama Islam Negeri Langsa

Dr. Amiruddin, MA
NIP. 19750909 200801 1 013

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mahyuni

Nim : 1062021003

Fakultas/prodi : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang ditulis dengan judul **"Pengembangan Media Video Animasi "Berani Bermimpi" untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini"**. Untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa (IAIN) Langsa adalah benar merupakan hasil karya saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi karya orang lain atau dibuatkan oleh orang lain, maka saya bersedia menerima segala sanksi yang diberikan dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Langsa, 28 Mei 2025

Yang membuat pernyataan



Mahyuni

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karunianya yang telah memberikan kesehatan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik dan selesai tepat pada waktunya. Shalawat beserta salam penulis ucapkan kepada nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari zaman kegelapan menuju zaman penuh ilmu pengetahuan.

Pengembangan Media Video Animasi "Berani Bermimpi" untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini adalah judul skripsi ini. Banyak pihak yang membantu untuk terselesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan trimakasi kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ismail Fahmi Arrauf Nasution, MA selaku Rektor InstitutAgama Islam Negeri Langsa.
2. Bapak Dr. Amiruddin, MA selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa.
3. Bapak Veryawan, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini sekaligus sebagai pembimbing kedua yang telah membimbing dan memberikan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Dr. Muhaini, M.A sebagai pembimbing satu yang telah memberikan bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Kepala sekolah TK TAUD Luqmanul Hakim beserta seluruh Ustazah yang telah memberikan izin dan memberikan data selama penelitian berlangsung.
6. Kepada orang tua penulis yang penulis sayangi dan hormati yaitu ibu Nilawati dan ayah bernama bapak Abdullah Ali yang telah mendoakan putrinya dalam menyelesaikan perkuliahan.
7. Kepada saudara-saudara penulis yaitu abang dan adek-adek yang telah memberikan semangat dalam menyelesaikan perkuliah ini.

8. Teman-teman seperjuangan dari jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini menjadi teman belajar selama 4 tahun yang telah banyak memberikan semangat dan sumbangsih pemikiraan.

Penulis telah berupaya semaksimal mungkin, namun penulisan skripsi ini masih terdapat kekurangan dan keterbatasan. Oleh karena itu kritikan dan saran diperlukan untuk perbaikan di masa yang akan datang. Diharapkan sripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Langsa, 28 Mei 2025

Penulis,

Mahyuni

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR i
DAFTAR ISI iii
DAFTAR TABEL v
DAFTAR GAMBAR vi
DAFTAR LAMPIRAN vii
ABSTRAK viii
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Batasan Masalah 8
C. Rumusan Masalah 8
D. Tujuan Penelitian 8
E. Manfaat Penelitian 9
F. Definisi Operasional 10
BAB II TINJAUAN TEORITIS 12
A. Landasan Teori 12
B. Penelitian Relevan 33
BAB III METODELOGI PENELITIAN 37
A. Jenis Penelitian 37
B. Model Pengembangan 37
C. Uji Coba Produk 41
D. Teknik Pengumpulan Data 42
E. Instrumen penelitian 43
F. Teknik Analisis Data 47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 49
A. Hasil Pengembangan Produk Awal 49
B. Kajian Produk Akhir 85
C. Keterbatasan Penelitian 91
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 92

A. Kesimpulan 92
B. Saran 93
C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut 94
DAFTAR PUSTAKA 95

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Instrumen Validasi Ahli Media……...43

Tabel 3.2 Instrumen Validasi Ahli Materi …….44

Tabel 3.3 Instrumen Validasi Bahasa…….45

Tabel 3.4 kisi-kisi Angket Media video animasi……45

Tabel 3.5 Lembar Penilain Observasi Anak …….46

Tabel 3.6 Pedoman Skor Penilain…….47

Tabel 3.7 Kategori Kelayakan Media …..…….48

Tabel 4.1 Tahapan Pembuatan Media Video Animasi..…….55

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media…...…...…...…..……...62

Tabel 4.3 Saran Ahli Media Terhadap Media Video Animasi……...63

Tabel 4.4 Perubahan Pada Media……...63

Tabel 4.5Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I..……..…….64

Tabel 4.6 Saran Ahli Materi Terhadap Media Video Animasi……..65

Tabel 4.7 Perubahan Pada Media……...66

Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II ……..……...……66

Tabel 4.9 Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap I.……..…….69

Tabel 4.10 Saran Ahli Bahasa Terhadap Media Video Animasi……..….69

Tabel 4.11 Perubahan Pada Media…….....70

Tabel 4.12 Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap II ……..…….70

Tabel 4.13 Lembar Observasi Uji Tahap I……..……...……73

Tabel 4.14 Lembar Observasi Uji Tahap II……..……...……78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Desain Penelitian Model ADDIE ……..39

Gambar 4.1 Media Video Animasi “Berani Bermimpi……..……..……53

Gambar 4.2 LKPD Halaman 1 ……..……53

Gambar 4.3 LKPD Halaman 2 ……..……54

Gambar 4.4 Grafik Hasil Perolehan Uji Coba Produk……..…....84

Gambar 4.5 Grafik Hasil Validasi Media dan Uji Coba Produk …...……..……84

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan Dekan FTIK IAIN Langsa Tentang Penetapan Pembimbing Skripsi Mahasiswa

Lampiran 2 Surat Izin Melaksanakan Penelitian

Lampiran 3 Surat Keterangan Telah Melakanakan Penelitian

Lampiran 4 RPP Pembelajaran

Lampiran 5 Hasil Validasi Ahli Bahasa

Lampiran 6 Pengisian Lembar Observasi Penilain Uji Tahap I

Lampiran 7 Pengisian Lembar Observasi Penilain Uji Tahap II

Lampran 8 Dokumentasi Uji Produk

Lampiran 9 Riwayat Hidup

ABSTRAK

Mahyuni NIM 1062021003, Pengembangan Media Video Animasi "Berani Bermimpi" Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini

Pembimbing 1. Dr. Muhaini, M.A 2. Veryawan, M.Pd

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif video animasi "Berani Bermimpi" dalam meningkatkan kreativitas pada anak usia 5-6 tahun. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.* Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan ini adalah validator media, validator materi, validator bahasa, dan anak usia 5-6 tahun sebanyak 10 anak. Konsep video animasi yaitu pengenalan berbagai macam profesi, tempat kerja, alat dan tugas kerja. Pengamatan yang dilakukan melalui bermain peran dengan tujuan untuk meningkatkan kreativitas anak. Hasil dari validasi ahli media yaitu mendapatkan presentase sebesar 87% dengan kategori "sangat layak". Hasil dari validasi materi mendapatkan presentase 85% dengan kategori "sangat layak". Hasil dari validasi ahli bahasa mendapatkan presentase 90% dengan kategori "sangat layak". Kemudian hasil dari uji coba kepada 10 anak memperoleh kategori sangat layak atau sangat efektif dengan memperoleh presentase 92%. Berdasarkan penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media video animasi "Berani Bermimpi" sangat layak dan efektif untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun.

Kata kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, Kreativitas, Anak Usia Dini.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada zaman sekarang pendidikan anak usia dini menjadi perhatian berbagai pihak, baik itu dari orang tua, masyarakat dan ahli pendidikan. Pendidikan anak usia dini menjembatani proses pertumbuhan dan perkembangan anak yang meliputi aspek fisik maupun non fisik. Ini berpengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak dimasa selanjutnya. Kita juga menyadari anak usia dini akan menjadi generasi penerus bangsa. Generasi yang hidup di era serba digital namun tetap menjadi generasi berkualitas, tangguh serta mampu menghadapi kehidupan di masa yang akan mendatang. Oleh karena itu diperlakukan pendidikan yang berupaya untuk mengembangkan dan melakukan pembinaan dengan memperhatikan masa pertumbuhan dan perkembangan anak.

Menurut pasal 28 ayat 1 UU No 20 tahun 2003 dikategorikan anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 Tahun. Berdasarkan Permendikbud 137 Tahun 2014 mengenai standar pendidikan PAUD menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang berupaya untuk mengembangkan 6 aspek perkembangan anak meliputi agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni sehingga anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan yang lebih lanjut[1]

[1] Repuplik Indonesia, "Undang-undang Repuplik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional," Pub. L. No. 20, 20 1 (2003), h.11.

Masa keemasan (*golden age*) merupakan pondasi awal yang menentukan pengalaman anak selanjutnya. Pada fase ini, otak anak mengalalami pertumbuhan dan pembentukan antar neuron sangat pesat. Pengalaman positif di masa keemasan ini dapat meningkatkan kemampuan belajar, menumbuhkan kecerdasan emosional, spiritual yang seimbang dan membentuk pola pikir yang kreati[2]. Sebaliknya jika anak mendapatkan rangsangan yang kurang tepat dari lingkungannya berdampak pada kurangnya kemampuan anak dalam mengolah informasi dan keterhambatan dalam beradaptasi dengan lingkungan sosial di kemudian hari.

Menjadi guru PAUD tidak hannya bertindak sebagai pendidik, namun sebagai model teladan, fasilitator, dan motivator yang membantu membentuk dasar-dasar kepribadian anak untuk mengenali kewajibannya sebagai makhluk ciptaan Allah SWT, makhluk individu yang mandiri, dan makhluk sosial. Disamping itu guru memiliki tanggung jawab untuk menerapkan pembelajaran secara kreatif dan inovatis dalam pembelajaran. Salah satu rangsangan yang diperlukan anak adalah perkembangan kreativitas, dengan adanya kreativitas menjadikan anak lebih percaya diri, mandiri, dan mampu berpikir kritis dalam menghadapi berbagai situasi.

Kreativitas adalah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang dalam menciptakan suatu karya yang dihasilkan dari imajinasi, ide dan gagasan. Menurut Julyasari kreativitas adalah kegiatan imajinasi yang kemudian diaplikasikan secara nyata sehingga menjadi sesuatu yang baru dan bernilai. Sementara Munandar yang

[2] Dina Pratiwi, "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Media Barang Bekas Di Raudhatul Athfal Jauharotul Mualimin Gayau Sakti Kecamatan Seputih Agung Kabupaten Lampung Tengah", Institut Agama Islam Negeri Metro, (Maret, 2020), h.2.

dikutib oleh Julyasari berpendapat bahwa kreativitas adalah kemampuan interaksi antara individu dan lingkungan kemudian data yang diperoleh baik itu melaui melihat atau mendengar diolah menjadi konsep yang baru[3]. Selama halnya dengan Munandar, Azizatul berpendapat bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk merancang, mengolah, dan menghasilkan gagasan baru atau sebuah produk[4].

Kreativitas merupakan kemampuan yang menandakan kelancaran, keluwesan, orisinilitas dalam berpikir, dan kemampuan untuk menguraikan gagasan yang dimiliki. Kreativitas didasari dari keunikan anak berpikir dan tumbuhnya imajinasi dan fantasi. Dengan adanya stimulasi menjadikan anak memiliki kebebasan dan keluwesan beraktivitas. Karna pada hakikatnya kreatiivitas bagi anak adalah kefitrahan dalam kemampuan berpikir. Kreativitas anak dapat berkembang melalui dorongan emosional yang tepat sehingga anak bisa membangun konsep sederhana dan mampu memecahkan masalah[5].

Berdasarkan realitasnya kreativitas anak di Indonesia masih terbilang rendah. Dari hasil survey Martin Properity Institute *Globe Creativity Index 2015* menunjukkan Indonesia menempati peringkat 115 dari 139 negera[6]. Selain itu dibuktikan pada penelitian Hans Jellen dari Universitas Utah AS dan Klaus Urban dari Universitas Hannover 2013 yang dikutib oleh Krisna Saputra menunjukkan

---

[3] Deska Santi Julyasari, "Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Dzakiyah Kedamaian Antasari Bandar Lampung," Diponegoro Journal of Accounting Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universita Islam Negeri Raden Intan Lampung, (September, 2017) h.34.

[4] Aizatul Farikhah, dkk, "Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Loose Part," WISDOM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, (Juni,2022) h.67.

[5] Harpan Reski Mulia, "Teori Fitrah: Basis Pengembangan Kreativitas Peserta Didik Dalam Islam", Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga (2015), h. 6.

[6] Richard Florida, Charlotta Mellander, dan Karen King, "Global Creativity Indeks," *Toronto: Martin Prosperity Institute*, 2015, 47.

bahwa dari 8 negara yang diteliti, kreativitas anak di Indonesia berada di posisi terendah. Menurut penelitian tersebut faktor utama rendahnya kreativitas anak di Indonesia disebabkan oleh lingkungan keluarga dan sekolah yang kurang menunjang kreativitas anak[7].

Kemajuan teknologi informasi saat ini mengubah pola pikir dalam memperoleh informasi. Salah satu bidang yang sangat memberikan pengaruh dari kemajuan teknologi ini adalah bidang pendidikan. Tidak hanya jenjang perguruan tinggi, SMA, SMP, SD namun teknologi sudah masuk ke dunia pendidikan anak usia dini. Dengan kemudahan dalam menggunakan teknologi mengharuskan pendidik anak usia dini terus berinovasi dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik, eksploratif dan interaktif guna meningkatkan kreativitas anak.

Menurut Liyana & Kurniawan, media pembelajaran adalah alat-alat yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan pesan, dan ide yang ditujukan kepada peserta didik[8]. Menurut Khadijah bahwa media pembelajaran adalah upaya untuk menyampaikan informasi dari pengirim kepada penerima pesan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian anak untuk mencapai tujuan pembelajaran[9].

Dengan adanya pengaruh teknologi, menghadirkan berbagai media pembelajaran *audiovisual* yang dapat menstimulasi pada pengalaman yang

---

[7] Krisna Saputra, dkk "Analisis Upaya Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran IPA" (Mei, 2024), h.2.

[8] Astien Liyana dan Mozes Kurniawan, "Speaking Pyramid sebagai Media Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun," Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini (2019), h. 227.

[9] khadijah, Media Pembelajaran Anak Usia Dini, Perdana Publishing, (April,2015), cet. Ke-1, h.29.

kongkret sampai pada yang abstrak. Menurut Muthmainnah menyatakan bahwa 10% informasi diserap dari kegiatan membaca, 20% dari kegiatan mendengar, 30% dari kegiatan melihat, 50% dari kegiatan melihat dan mendengar, 70% dari pengucapan yang dikatakan, dan 90% dari pengucapan dan tindakan yang dilakukan. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran audio visual dapat menunjukkan minat dan perhatian anak terhadap materi pembelajaran dibandingkan hanya menggunakan audio atau visual saja[10]. Salah satu media audio visual yang bisa dimanfaatkan untuk meningkatkan kreativitas anak adalah media video animasi.

Video animasi adalah media gambar dan teks yang digabungkan dengan suara atau musik yang diatur menjadi gambar yang bergerak. Musarofah berpendapat bahwa video animasi adalah media digital yang terdiri dari gambar yang kemudian disusun melalui ilusi dan fantasi yang bergerak[11]. Gabungan antara gambar, musik, warna dapat meningkatkan antusias selama proses pembelajaran serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Penggunaan media video animasi dengan tampilan gambar yang menarik menjadikan perhatian anak langsung tertuju pada media pembelajaran dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan namun tetap sesuai dengan tema pembelajaran.

Video animasi pada dasarnya disukai oleh anak-anak sebagai media berfantasi atau berimajinasi. Dunia fantasi adalah dunianya anak-anak, dengan

---

[10] Muthmainnah "Pemanfaatan Video Clip Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Sejak Dini", Jurnal Pendidikan Anak (Maret, 2022), h.17.

[11] Siti Musarofah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Video Animasi Bermuatan Ayat Al-Qur'an Dengan Output youtube", Carbohydrate Polymers, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, (Januari, 2019), h. 42.

fantasi tersebut dapat mendukung seorang anak berpikir kreatif dan menumbuhkan rasa ingin tahu anak akan suatu hal. Selain itu video animasi dapat digunakan sebagai wadah dalam menirukan apa yang dilihat dan didengar, mengajak mereka untuk bermimpi dan mengeksplorasi ide-ide baru.

Berdasarkan hasil pengamatan yang peneliti lakukan di TK TAUD Luqmanul Hakim menunjukkan bahwa, guru dalam menjelaskan tema profesi masih menggunakan media berupa gambar cetak dan cerita lisan yang kurang menarik bagi anak. Menggunakan media konvensional yang berupa gambar-gambar profesi untuk sebagian anak mendengar dan merespon pertanyaan yang ditanyakan oleh guru, namun sebagian anak tidak mendengar dan tidak antusias dalam belajar. Anak terlihat terbatas dalam mengekspresikan diri saat berbicara mengenai peofesi yang anak sukai. Dengan kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif menyebabkan imajinasi dan kreativitas anak terhadap berbagai macam profesi belum berkambang secara maksimal.

Penerapan kreativitas pada tema profesi lebih pada menanyakan cita-cita anak dan mewarnai gambar-gambar profesi yang sudah dicetak. Peneliti juga melihat fenomena membaca dan menulis berulang kali diberikan kepada anak usia 5-6 tahun. Hal ini menunjukkan bahwa pendidik kurang memberikan ruang untuk anak bereksplorasi, berimajinasi, sehingga kreativitas anak belum berkembang secara maksimal.

Melihat zaman yang semakin canggih ini guru seharusnya bisa memanfaatkan teknologi dalam membuat media pembelajaran interaktif. Namun kenyataan dilapangan masih banyaknya guru yang belum bisa menyediakan media

pembelajaran yang interaktif untuk anak. Jadi dengan melihat kondisi tersebut berakibat terhadap kurangnya imajinasi dan kreativitas anak selama pembelajaran berlangsung.

Dari permasalahan tersebut peneliti berkeinginan membuat media video animasi yang diberi nama "Berani Bermimpi", dimana kegunaan utamanya untuk meningkatkan kreativitas anak. Media pembelajaran ini mengenalkan berbagai macam profesi pada anak. Disamping itu media video animasi ini dapat menstimulasi imajinasi anak, pengembangan kemampuan berpikir, ekspresi diri, belajar melalui visualisasi, meningkatkatkan daya pikir asosiasi, dan motivasi untuk berkarya[12].

Penelitian media pembelajaran video animasi telah dilakukan oleh beberapa ahli, diantaranya Adi Asmara, Loso Jadianto dkk, meneliti tentang pengaruh media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini[13]. Peneliti selanjutnya Saputra dan Eka Filahanasari yang meneliti mengenai pengembangan media video animasi untuk mengenalkan karir di taman kanak-kanak[14]

Maka dari itu peneliti bertujuan untuk melakukan penelitian *research and development* dengan media video animasi yang berfokus untuk meningkatkan

---

[12] Eka Melati, dkk., "Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar", Journal on Education, (Desember, 2023), h.735.

[13] Adi Asmara, dkk, "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi: Apakah Memiliki Pengaruh terhadap Peningkatan Kreativitas pada Anak Usia Dini?," Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, (Oktober, 2023), h. 15.

[14] Melati, dkk., "Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar", Journal on Education, (Desember, 2023), h. 17.

kreatifitas anak. Maka dari itu judul penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah **“Pengembangan Media Video Animasi "Berani Bermimpi" untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini”.**

B. Batasan Masalah

Batasan permasalahan pada penelitian ini perlu dilakukan agar terhin dari dari kekeliruan dan pengkajian lebih terarah pada masalah-masalah yang ingin dipecahkan. Maka penulis membatasi penelitian hnnya pada “Pengembangan Video Animasi “Berani Bermimpi” untuk Meningkatkan Kreativitasa Anak Usia Dini”.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan sebelumnya, maka penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media video animasi “Berani Bermimpi” untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini?
2. Bagaimana kelayakan media video animasi “Berani Bermimpi” untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujua dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan media video animasi “Berani Bermimpi” untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini.
2. Mengetahui kelayakan video animasi “Berani Bermimpi” untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang berkaitan terutama bagi pihak-pihak berikut ini :

1. Bagi Peserta didik

   Diharapkan dengan adanya media video animasi “Berani Bermimpi” anak dapat mengenal macam-macam profesi dan meningkatkan kreativitas melalui kegiatan bermain peran yang disukai oleh anak.

2. Bagi Pendidik

   Diharapkan penelitian ini menjadi salah satu media interaktif dan edukatif yang mempermudah guru dalam memilih media untuk mengenalkan macam-macam profesi .

3. Bagi Peneliti

   Diharapkan penelitian yang telah dilakukan ini menumbuhkan semangat baru sebagai calon pendidik dan menambah wawasan peneliti dalam melakukan penelitian selanjutnya.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

   Diharapkan dari hasil penelitian ini menjadi bahan referensi untuk para peneliti selanjutnya.

F. Definisi Operasional

1. Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang memiliki rentang usia 0-6 tahun atau biasa disebut dengan "*goldeng age*" atau masa keemasan. Pada masa ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan sangat pesat baik itu fisik maupun mental. Rasa penasaran dan ingin tahu anak sangat besar oleh sebab itu dibutuhkan langkah yang tepat untuk memberikan pengalaman bagi anak dalam mendukung pertumbuhan dan perkembangan secara optimal.

2. Kreativitas Anak

Kreativitas merupakan kemampuan anak untuk berpikir, menggabungngkan ide-ide lama dan ide-ide baru sehingga menghasilkan gagasan atau karya nyata yang baru/original[15]. Kreativitas adalah salah satu potensi anak yang perlu dikembangkan sejak dini dikarenakan kreativitas memiliki pengaruh besar dalam kehidupan anak. Semua anak memiliki tingkat kreativitas yang unik dan berbeda-beda dengan terus didukung baik dari lingkungan keluarga maupun lingkungan sekolah sehingga anak dapat mengeksplor kemampuannya tersebut.

3. Media Video animasi

Media video animasi adalah media pembelajaran yang terdiri dari beberapa gambar yang kemudian dianimasikan menceritakan suatu peristiwa

[15] Farikhah, dkk, "Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Loose Part." Wisdom: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, (Desember, 2022), h. 19.

atau sebuah informasi dengan bantuan audio layaknya video atau film. Video animasi adalah salah satu media teknologi yang memiliki banyak manfaat dalam kegiatan belajar seperti membantu anak memahami dan memperjelas materi pembelajaran, anak mampu memecahkan masalah dari materi yang diajarkan pada video animasi[16].

[16] Nurani Ani Andrasari, "Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru Sd," Jurnal Kajian Pendidikan Dasar (Oktober, 2022), h.79.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran video animasi "Berani Bermimpi" yang dikembangkan untuk meningkatkan kreativitas pada anak usia dini. Model yang digunakan pada penelitian ini adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Adapun hasil pengembangan produk dengan menggunakan 5 tahapan model ADDIE sebagai berikut:

1. Analisis (*Analysis*)

Tahapan analisis adalah langkah awal dalam menganalisis permasalahan yang ada di sekolah seperti media pembelajaran yang digunakan oleh guru dan kebutuhan dari peserta didik untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Pada tahapan analisis masalah dan kebutuhan yang di lakukan pada tanggal 30 Januari 2025 s.d selesai. di TK TAUD Luqmanul Hakim.

Hasil yang diperoleh pada tahapan observasi berupa anak yang berusia 5-6 terlihat kurang kreativitas pada tema profesi. stimulus yang digunakan berupa tanya jawab mengenai macam-macam profesi yang sebagian anak tidak mendengar dan merespon pertanyaan yang ditanyakan oleh guru, menggunakan media konvensional yang berupa gambar-gambar yang di cetak, anak terlihat terbatas dalam mengekspresikan diri saat berbicara mengenai profesi yang anak sukai.

Karna terbatasnya media yang digunakan untuk menstimulasi kretativitas pada anak menjadi landasan dilakukannya penelitian ini.

Peneliti melakukan observasi pada 2 kelas untuk mencari informasi profesi yang anak sukai. Dari hasil observasi tersebut anak berkeinginan menjadi guru, dokter, dokter gigi, koki, polisi, dan tentara. Dari hasil observasi tersebut peneliti memilih beberapa profesi yang banyak disukai oleh anak. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran video animasi yang berjudul "Berani Bermimpi" yang bertujuan untuk melatih kreativitas anak dalam mengenal macam-macam profesi serta melatih kemandirian anak untuk mengekspresikan diri melalui ide atau gagasannya mengenai profesi yang anak sukai sejak dini.

2. Desain (*Design*)

Setelah melakukan observasi masalah dan kebutuhan peserta didik di TK TAUD Luqmanul Hakim, selanjutnya yaitu merancang media video animasi "Berani Bermimpi" yang dirancang pada 3 Februari 2025. Media video animasi "Berani Bermimpi" adalah video animasi yang dibuat dengan tampilan 2 dimensi menjelaskan macam-macam profesi, tempat kerja, alat yang digunakan, beserta tugasnya.

a. Menentukan konsep naskah materi yang disesuaikan dengaan tema profesi.
b. Menentukan aplikasi dan ukuran video yang digunakan. Aplikasi yang digunakan adalah Canva dan Capcut dengan ukuran video 1920x1080 yang disesuaikan dengan ukuran video aplikasi Youtube.
c. Memilih 18 profesi yang di tampilkan di dalam video. 11 profesi yang dijelaskan yaitu tugas, tempat kerja dan alat-alat kerja. Sedangkan lainnya

hanya di tampilkan gambar dan tempat kerjanya. 7 profesi tersebut yaitu pemadam kebakaran, peternak, koki, sopir, pilot, masinis, dan nahkoda.

d. Mendesain tata letak elemen gambar yang diambil dari aplikasi Canva dengan menyesuaikan nilai-nilai islami, menentukan latar belakang video, menentukan warna, dan merekam suara peneliti yang disesuaikan dengan naskah materi.
e. Menentukan font teks menggunakan aplikasi Capcut, menyesuaikan tata letak teks, suara, dan gambar.
f. Menambahkan dua musik untuk meningkatkan atmosfer video animasi.
g. Mengunggah hasil video ke aplikasi Youtube.
h. Menyusun indikator aspek perkembangan anak terhadap video animasi
i. Menyusun instrument penilain untuk kelayakan media video animasi "Berani Bermimpi". Intrumen ini diajukan kepada ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan guru.

3. Pengembangan (*Development*)

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media video animasi "Berani Bermimpi" dalam meningkatkan kreativitas anak pada tema profesi. Aplikasi yang digunakan adalah Canva, Capcut dan Youtube. Dan disertai dengan lembar kerja peserta didik yang dibuat dengan Canva yang nantinya akan dinilai. Setelah itu media divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.

a. Menentukan Materi dan Gambar yang digunakan

Materi yang sudah dirancang sebelumnya mulai direalisasikan secara nyata. Penyajian materi video animasi disesuaikan dengan kurikulum yang diterapkan

disekolah yaitu kurikulum merdeka serta kesesuain dengan karakteristik anak dan konteks pembelajaran. Penyajian materi disesuaikan dengan usia 5-6 tahun dengan memilih 11 macam profesi yang dijelaskan berupa tugas, tempat kerja dan alat-alat kerja, sedangkan 7 profesi lagi hanya menampilkan gambar dengan latar tempat kerja sesuai dengan profesi. Pemilihan 18 profesi didasari karena disekitar lingkungan anak banyak yang berprofesi demikian dan berdasarkan hasil observasi pada pembelajaran rata-rata anak menyukai profesi tersebut.

b. Menentukan Alat dan Bahan yang diperlukan

Alat yang digunakan dalam mendesain media video animasi "Berani Bermimpi" adalah satu laptop yang tersedia aplikasi Canva, Capcut dan Youtube. Sama halnya dengan LKPD pembuatannya juga menggunakan aplikasi Canva. Setelah pembuatan lembar kerja peserta didik selesai, kemudian dicetak sebanyak 20 lembar.

c. Membuat Desain Media Video Animasi "Berani Bermimpi" dan Lembar Kerja Peserta Didik

Dalam membuat desain video animasi "Berani Bermimpi" untuk meningkatkan kreativitas anak peneliti menggunakan aplikasi Canva dan Capcut. Adapun tahapan pembuatan desain media menggunakan aplikasi Canva dan Capcut sebagai berikut:

1) MediaVideo Animasi "Berani Bermimpi"



Gambar 4.1 Media Video Animasi "Berani Bermimpi"

2) Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)



Gambar 4.2 LKPD Halaman 1

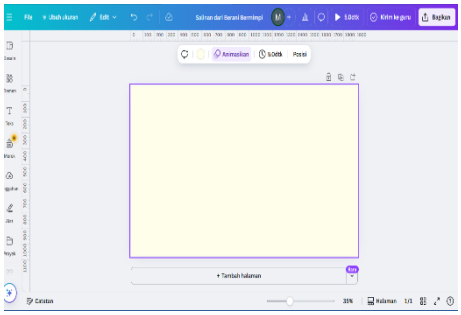
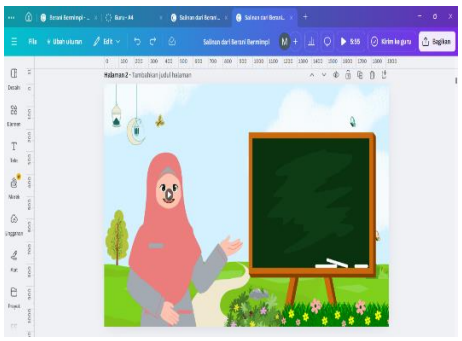
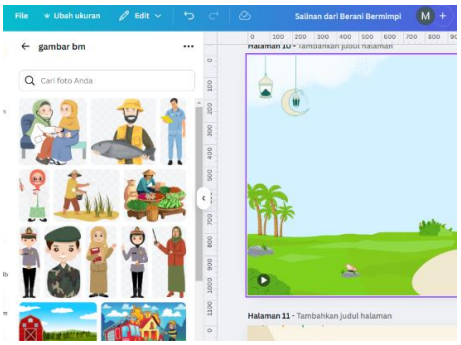


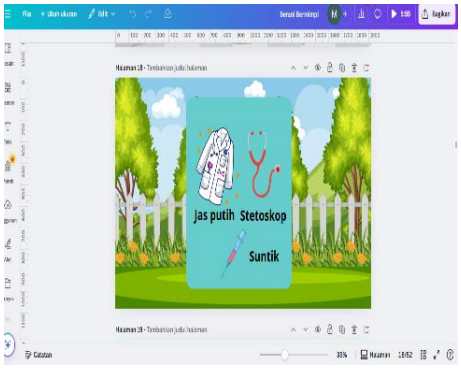
Gambar 4.3 LKPD Halaman 2

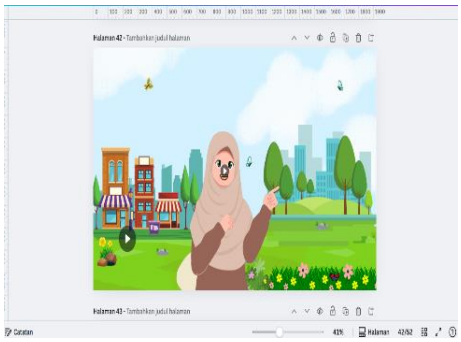
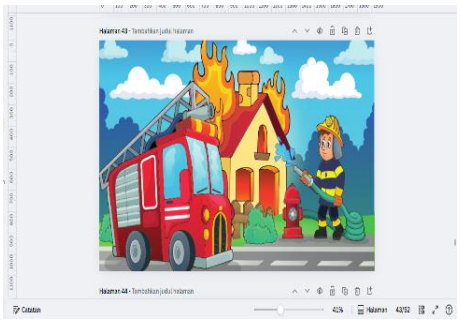
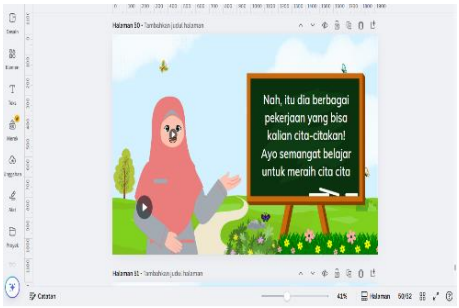
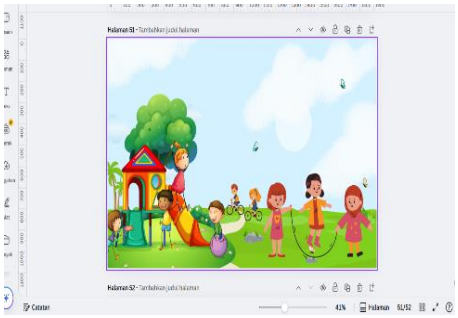
d. Tahapan Pembuatan Media Media Video Animasi "Berani Bermimpi" dan Lembar Kerja Peserta Didik

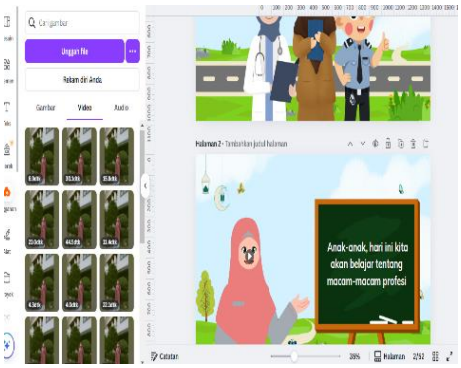
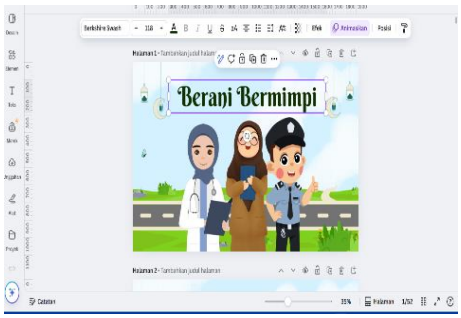
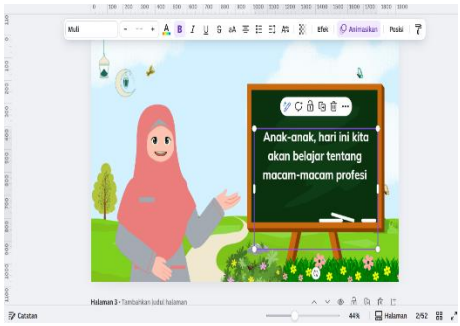
Dalam menghasilkan video animasi yang efektif dan sesuai tujuan peneliti yaitu meningkatkan kreativitas anak usia dini, diperlukan beberapa tahapan yang harus dilalui secara sistematis. Tahapan-tahapan pembuatan video animasi "Berani Bermimpi" sebagai berikut:

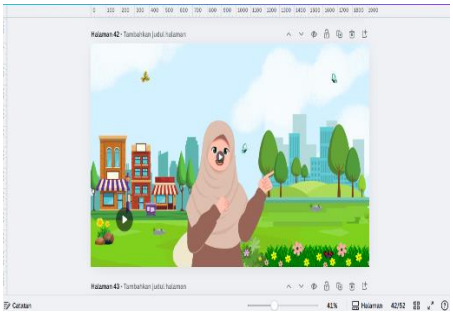
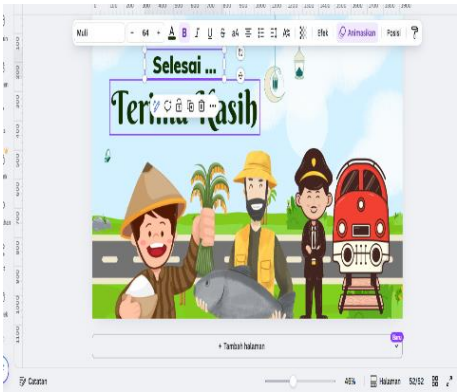
Table 4.1 Tahapan Pembuatan Media Video Animasi

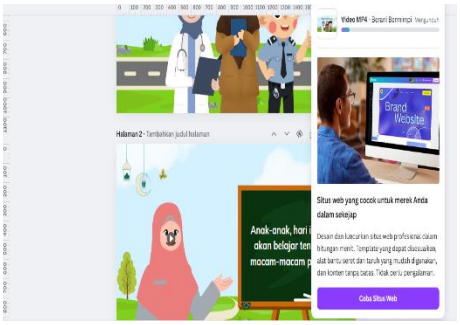
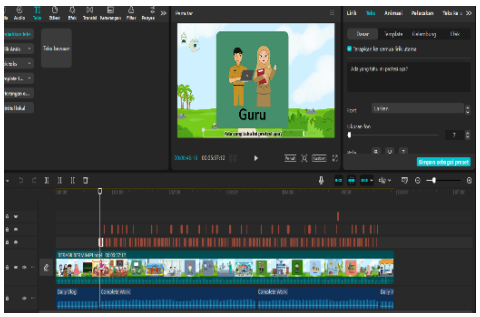
No	Cara Pembuatan	Gambar
1.	Membuat ukuran video sebesar 1920x1080.	
2.	Mengedit tema pemandangan pada latar belakang halaman 1, elemennya berupa guru, dokter, polisi dan beberapa elemen gambar lainnya sebagai pendukung. Tata letak dan warna disesuaikan.	
3.	Pada halaman 2, 3, 4, 5. 6, 7, 9 menduplikat latar belakang pada halaman 1. Beberapa elemen gambar dihapus dengan ditambahkan elemen gambar baru. Seperti elemen jalan digantikan dengan papan tulis untuk mengisikan teks. Menambahkan tokoh saorang wanita. Untuk warna elemen tokoh disesuaikan dengan latar.	
4.	Siapkan 18 gambar profesi yaitu, guru, dosen, dokter, dokter gigi, bidan, perawat, polisi, tantara, pedagang, petani, nelayan, pemadam kebakaran, peternak, koko, sopir, pilot, masinis, dan nahkoda.	

5.	Pada halaman 8 menambahkan elemen gambar untuk mengajak anak membayangkan yang profesi anak sukai.	
6.	Disetiap pengenalan gambar macam-macam profesi disesuaikan dengan latar tema sebelumnya yaitu halaman 10, 13, 16, 20, 23, 27, 30, 33, 36, dan 39. Pada halaman tersebut ditambahkan persegi kemudian ditimpa diatasnya dengan gambarprofesi. Warna persegi disesuaikan dengan gambar.	
7.	Pada pengenalan tugas setiap profesi disesuaikan latar belakangnya dengan tempatk kerja tersebut, yaitu halaman 11, 14, 17, 19, 21, 24, 26, 28, 32, 34, 37, dan 40.	
8.	Pada pengenalan alat-alat tugas meggunakan latar belakang baru namun tetap disesuaikan dengan tema, yaitu halaman 12, 15, 18, 22, 29, 32, 35, 38, dan 41. Menyesuaikan warna persegi yang kemudian ditimpa diatasnya dengan gambar alat-alat kerja.	

9.	Pada halaman 42 tokoh mengajak anak untuk mengetahui lagi macam-macam profesi.	
10.	Pada halaman 43, 44, 45, 46, 47, 48, dan 49 hannya mengenalkan gambar yang disesuaikan dengan latar tempat bekerja.	
11.	Pada halaman 50 mengunakan pola animasi halaman 2. Pada halaman ini mengajak anak belajar untuk mewujudkan impian yang anak sukai.	
12.	Pada halaman 51 hanya menampilkan latar belakang anak sedang bermain dan belajar.	

13.	Akhir dari video ini adalah halaman 52. Pada halaman ini menggunakan pola animasi halaman 1. Menampilkan petani, nelayan dan masinis.	
14.	Setelah semua elemen di ditambahkan, warna, dan tata letak disesuaikan. Selanjutnya mengisikan suara disetiap halaman. Suara yang direkam kemudian ditambahkan disetiap halaman, di jernihkan dan gambar dari rekaman itu ditransparansi dengan ukuran 0.	
15.	Menambahkan judul video animasi “Berani Bermimpi”, huruf *Berkshire Swash* dengan ukuran 118 berwarna hitam.	
16.	Menambahkan teks pada halaman 2-9 yang disesuaikan dengan rekaman, huruf yang dipakai adalah *Muli* berukuran 44 berwarna putih yang ditebalkandan kemudian dianimasikan dengan nama geser datar.	

17.	Pada halaman 10, 13, 16, 20, 23, 27, 30, 33, 36, dan 39 membuat nama menggunakan huruf *Muli* yang ditebalkan dengan ukuran 109 berwarna hitam.	
18.	Pada halaman 12, 15, 18, 22, 29, 32, 35, 38, dan 41 yang menjelaskan alat-alat kerja sesuai dengan menggunakan huruf *Muli* berukuran 52 berwarna hitam.	
19.	Pada halaman 42 dan 50 menambahkan teks yang sesuai dengan suara menggunakan huruf *Muli* yang berukuran 47,3 yang ditebalkan berwarna putih.	
20.	Pada halaman terakhir tulisan "selesai" menggunakan huruf *Muli* berwarna hitam dengan ukuran 64, dan tulisan "trima kasih" menggunakan huruf *Berkshire Swash* dengan ukuran 118 berwarna hitam.	

21.	Mengunduh video animasi “Berani Bermimpi” di Canva.	
22.	Tahap selanjutnya menggunakan aplikasi Capcut. Menambahkan video kemudian pilih menu teks, subtitle otomatif mengikuti suara. Setelah teksnya muncul kemudian pilih teks yang diperlukan dan tidak diperlukan.	
23.	Menggunakan huruf Larken dengan ukuran 7 dengan coretan ketebalan warna putih dengan ukuran 50.	
24.	Menambahkan musik dengan judul *Daily Vlog* dan *Complete Work*. Selanjutnya mengunduh video animasi.	

25.	Tahap terakhir adalah mengunggah media video animasi "Berani Bermimpi" ke *Youtube* untuk bisa diakses oleh semua pihak.	

e. Validasi Ahli

Sebelum diuji coba di lapangan terlebih dahulu media video animasi "Berani Bermimpi" harus divalidasi oleh ahli media, materi dan bahasa. Hasil dari 3 validator memberikan saran dan kritik untuk merevisi produk sehingga layak di ujicobakan. Validator menilai kelayakan media dengan beberapa indikator yang sudah disiapkan oleh peneliti, adapun hasil dari validator dapat disajikan pada data sebagai berikut:

1) Hasil Validasi Ahli Media

Ahli media yang dijadikan validator dalam penelitian ini adalah ibu Syarfina, M. Pd selaku Dosen IAIN Langsa yang ahli dalam bidang media. Validasi dengan ahli media dilakukan satu kali pada hari Kamis 20 Maret 2025 di FTIK IAIN Langsa dengan memberikan angket yang mencakup tentang media pembelajaran anak usia dini. Penilain tersebut terdiri dari 8 indikator yang dijabarkan sebagai berikut: media dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama, kesesuain gambar dan materi dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun, kesesuain gambar, warna, suara dengan materi, ketepatan media dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini, kepraktisan media (mudah diakses), kemenarikan tampilan gambar dalam media,

kesesuain tata letak gambar dalam media, kemenarikan tampilan keseluruhan media video animasi. Materi disajikan dengan tampilan yang menarik. Adapun hasil penilain yang dilakukan oleh ahli media sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media

No.	Indikator	Skala Penilain				
		1	2	3	4	5
1.	Media dapat digunakan dalam waktu yang lama					✓
2.	Kesesuain gambar dengan materi dan karekteristik anak usia 5-6 tahun				✓	
3.	Kesesuain penggunaan gambar, warna, suara dengan materi				✓	
4.	Ketepatan media dalam mengembangkan kreativitas anak				✓	
5.	Kepraktisan media (mudah diakses)					✓
6.	Kemenarikan tampilan gambar dalam media				✓	
7.	Kesesuain tata letak gambar dalam media				✓	
8.	Kemenarikan tampilan keseluruhan media video animasi					✓
Jumlah Skor Perolehan		35				
Jumlah Maksimal		40				
Presentase		100%				
Total Skala Penilain		$P = \frac{\Sigma s}{Maks}$ x 100% $P = \frac{35}{40}$ x 100% P = 87%				
Kategori Aspek Penilain		Sangat baik				

Berdasarkan hasil data yang diperoleh dari penelitian ahli media, media video animasi “Berani Bermimpi” mendapatkan skor keseluruhan 35 dari indikator dengan presentase 87% dengan kriteria “sangat layak. Terdapat beberapa saran dari validator ahli media yaitu:

Tabel 4.3 Saran Ahli Media Terhadap Media Video Animasi

Nama Validator	Saran dan Komentar
Syarfina, M. Pd.	Video harus lebih informatif menyajikan informasi seputar, alat yang digunakan, dan loksi tempat.

Tabel 4.4 Perubahan Pada Media

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	
Keterangan	
Sebelumnya pada halaman pengenalan tempat kerja tidak manampilkan gambar tempat yang sesuai dengan suara dan teks.	Pada halaman pengenalan tempat kerja sudah ditambahkan sekilas gambar dimana profesi tersebut bekerja agar memudahkan anak mengenali tempat kerja dari berbagai profesi.

2) Hasil Validasi Ahli Materi

Ahli materi yang dijadikan validator dalam penelitian ini adalah ibu Ade Tursina, M.Pd selaku sekretaris prodi Pendidikan islam anak usia dini yang ahli dalam bidang materi. Validasi dengan ahli materi dilakukan sebanyak II tahap, pada hari Selasa 11 Maret 2025 dan tahap II dilakukan pada hari Selasa 22 April 2025 di

FTIK IAIN Langsa. Penilain kelayakan materi terdiri dari 10 indikator, Adapun hasil penilain yang dilakukan pada tahap I oleh ahli materi sebagai berikut:

Hasil 4.5 Hasil Validasi Ahli Meteri Tahap I

No.	Indikator	Skala Penilain				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuain materi dengan STTPA (Kognitif-Berfikir Logis) a. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran • Mengenalkan macam-macam profesi • Mengenalkan tempat tugas profesi • Mengenalkan alat tugas profesi b. Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan • Mengekspresikan keberanian anak untuk mengungkapkan cita-citanya • Mengekspresikan keberanian anak melalui bermain peran pada profesi yang di cita-citakan. c. Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan • Membebaskan anak untuk mengekspresikan diri sesuai dengan profesi yang dipilihnya. • Membebaskan untuk menyampaikan gagasan dan pertanyaan. • Membebaskan anak untuk menciptakan alur cerita yang bebeda dari teman-teman yang lain.			✓		
2.	Kesesuain materi media video animasi dengan tahap perkembangan anak usia 5-6 tahun				✓	
3.	Penyajiaan materi menumbuhkan imajinasi anak				✓	
4.	Materi yang disajikan bermanfaat untuk meningkatkan kreativitas anak				✓	
5.	Materi yang disajikan dapat membatu proses pembelajaran pada tema			✓		
6.	Kejelasan dalam penyampain materi				✓	
7.	Kesesuain teks materi dengan gambar animasi		✓			
8.	Materi disajikan dengan tampilan yang				✓	

	menarik					
9.	Penyajian materi dapat mengenalkan anak pada macam-macam				✓	
10.	Penyajian materi memotivasi anak				✓	
Jumlah Skor Perolehan		36				
Jumlah Maksimal		50				
Presentase		100%				
Total Skala Penilain		P = $\frac{\sum s}{Maks}$ x 100% P = $\frac{36}{50}$ x 100% P = 72%				
Kategori Aspek Penilain		Baik				

Berdasarkan penilain dari validator ahli materi pada tahap I memperoleh hasil skor keseluruhan 36 dari 10 indikator dengan presentase 72% dengan kriteria "layak". Terdapat beberapa saran yang harus diperbaiki dari validator ahli materi yaitu:

Tabel 4.6 Saran Ahli Materi Terhadap Media Video Animasi

Nama Validator	Saran dan Komentar
Ade Tursina, M.Pd	• Profesi yang dikenalkan pada anak jangan terlalu luas. • Diberikan teks dalam video yang disesuaikan dengan gambar • Video terlalu panjang

Tabel 4.7 Perubahan Pada Media

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	
Keterangan	
Sebelumya profsi yang dikenalkan terlalu luas, durasi video mencapai 10 menit. Dan pada halaman isi video tidak menampilkan teks narasi yang mengikuti suara sehingga stimulus perkembangan bahasa anak dinilai kurang tercapai.	video animasi sudah direvisi dengan durasi 5 menit 57 detik. Pada halaman isi video sudah ditambahkan teks narasi agar dapat menstimulasi perkembangan bahasa anak.

Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II

No.	Indikator	Skala Penilain				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuain materi dengan STTPA (Kognitif-Berfikir Logis) a. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran • Mengenalkan macam-macam profesi • Mengenalkan tempat tugas profesi • Mengenalkan alat tugas profesi b. Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan • Mengekspresikan keberanian anak untuk mengungkapkan cita-citanya • Mengekspresikan keberanian anak melalui bermain peran pada profesi				✓	

	yang di cita-citakan. c. Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan • Membebaskan anak untuk mengekspresikan diri sesuai dengan profesi yang dipilihnya. • Membebaskan untuk menyampaikan gagasan dan pertanyaan. • Membebaskan anak untuk menciptakan alur cerita yang bebeda dari teman-teman yang lain.					
2.	Kesesuain materi media video animasi dengan tahap perkembangan anak usia 5-6 tahun				✓	
3.	Penyajiaan materi menumbuhkan imajinasi anak					✓
d.	Materi yang disajikan bermanfaat untuk meningkatkan kreativitas anak				✓	
e.	Materi yang disajikan dapat membatu proses pembelajaran pada tema					✓
f.	Kejelasan dalam penyampain materi				✓	
g.	Kesesuain teks materi dengan gambar animasi				✓	
h.	Materi disajikan dengan tampilan yang menarik				✓	
i.	Penyajian materi dapat mengenalkan anak pada macam-macam				✓	
j.	Penyajian materi memotivasi anak				✓	
Jumlah Skor Perolehan		42				
Jumlah Maksimal		50				
Presentase		100%				
Total Skala Penilain						

	P = $\frac{\sum s}{Maks}$ x 100% P = $\frac{42}{50}$ x 100% P = 84%
Kategori Aspek Penilain	Sangat baik

Setelah melakukan perbaikan berdasarkan saran dari validator ahli materi pada tahap I maka memperoleh skor presentase pada tahap II dengan presentase 84% dengan kategori "sangat layak".

3) Hasil Validasi Ahli Bahasa

Ahli bahasa yang dijadikan validator dalam penelitian pengembangan ini adalah Dosen Bahasa prodi PIAUD yaitu ibu Rita Mahriza, MS. Validasi ini dilakukan di FTIK IAIN Langsa melalui II tahap. Tahap I pada hari Rabu 05 Maret 2025 dan tahap II pada hari Rabu 19 Maret 2025. Validasi didapatkan dengan memberikan angket tentang media pembelajaran anak usia dini yang memiliki 6 indikator. 6 indikator tersebut meliputi: Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan anak usia 5-6 tahun, kesesuain isi teks dengan gambar animasi, konsistensi penggunaan gaya Bahasa, ejaan yang digunakan sudah tepat, kalimat yang digunakan sudah efektif, menggunakan Bahasa yang komunikatif. Adapun hasil penilain yang dilakukan pada tahap I oleh ahli materi sebagai berikut:

Tabel 4.9 Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap I

No.	Indikator	Skala Penilain				
		1	2	3	4	5
1.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan anak usia 5-6 tahun				✓	
2.	Kesesuain isi teks dengan gambar animasi				✓	
3.	Konsistensi penggunaan gaya Bahasa (formal/informal) dalam video animasi					✓
4.	Ejaan yang digunakan sudah tepat				✓	
5.	Kalimat yang digunakan sudah efekti				✓	
6.	Menggunakan bahasa yang komunikatif				✓	
Jumlah Skor Perolehan		25				
Jumlah Maksimal		30				
Presentase		100%				
Total Skor Penilain		$P = \frac{\sum m}{Maks}$ x 100% $P = \frac{25}{30}$ x 100% P = 83%				
Kategori Aspek Penilain		Sangat baik				

Berdasarkan skor presentase pada tahap I memperoleh skor penilain 25 dari 6 indikator dengan presentase 83% dengan kategori sangat layak. Namun terdapat beberapa saran yang harus diperbaiki dari validator ahli bahasa yaitu:

Tabel 4.10 Saran Ahli Bahasa Terhadap Media Video Animasi

Nama Validator	Saran dan Komentar
Rita Mahriza, M.S	• Kata pekerjaan diganti ke profesi mengikuti tema di PAUD • Universitas diganti menjadi perguruan tinggi menyesuaikan dengan KBBI • Peneliti juga menyarankan untuk penggunaan mulut waktu animasi berbicara juga diperbaiki.

Tabel 4.11 Perubahan Pada Media

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	
Keterangan	
Pada media sebelumnya kata pekerjaan diganti ke profesi secara konsisten. Universitas diganti menjadi perguruan tinggi. Peneliti juga menyarankan untuk penggunaan mulut waktu animasi berbicara juga diperbaiki.	Video animasi telah mengganti elemen gambar Wanita, dengan gambar yang lain untuk menyusuaikan bentuk mulut**.** Menggunakan kata yang konsisten agar anak tidak kebingungan.

Tabel 4.12 Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap II

No.	Indikator	Skala Penilain				
		1	2	3	4	5
1.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan anak usia 5-6 tahun					✓
2.	Kesesuain isi teks dengan gambar animasi				✓	
3.	Konsistensi penggunaan gaya Bahasa (formal/informal) dalam video animasi				✓	
4.	Ejaan yang digunakan sudah tepat				✓	
5.	Kalimat yang digunakan sudah efektif					✓
6.	Menggunakan bahasa yang komunikatif					✓
Jumlah Skor Perolehan		27				
Jumlah Maksimal		30				
Presentase		100%				
Total Skor Penilain						

	P = $\frac{\sum m}{Maks}$ x 100% P = $\frac{27}{30}$ x 100% P = $\frac{\sum m}{Maks}$ x 100% P = 90%
Kategori Aspek Penilain	Sangat baik

Setelah melakukan perbaikan berdasarkan saran dari ahli Bahasa pada tahap I, pada tahap II memperoleh skor keseluruhan presentase 90% dengan "sangat layak".

4. Implementasi (*implementation*)

Tahapan implementasi adalah tahapan setelah melakukan revisi pada tahap pengembangan dan akan diuji coba pada kelompok B TK TAUD Luqmanul Hakim Kota Langsa. Sebelum melakukan tahap uji coba produk media video animasi "Berani Bermimpi" sudah mendapatkan kategori layak digunakan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Produk diuji kepada 10 peserta didik yang terdiri 5 anak perempuan dan 5 anak laki-laki di TK B TAUD Luqmanul Hakim. Penelitian ini terdapat II tahap uji coba lapangan yang dilakukan pada hari Senin 28 April 2025 s.d Selasa 29 April 2025. Berikut hasil uji coba produk kepada peserta didik terhadap media video animasi "Berani Bermimpi" yang dikembangkan yaitu:

a. Hasil Uji Coba Kemampuan Anak Tahap I

Pada tahap I peneliti mengenalkan media video animasi "Berani Bermimpi" pada 10 anak. Untuk memudahkan pemahaman anak peneliti menjeda

video kemudian melakukan tanya jawab pada setiap pengenalan profesi. Peneliti mengajak anak untuk bermain peran terhadap profesi yang anak sukai secara berkelompok. Terdapat dua profesi terbanyak yang disukai oleh 10 anak didalam kelas, yaitu profesi dokter dan polisis. Pada tahapan pertama anak bermain peran menjadi dokter dengan melibatkan 5 anak perempuan dan tahapan kedua anak bermain peran menjadi polisi dengan melibatkan 5 anak laki-laki. Berikut adalah hasil uji coba tahap I:

Tabel 4. 13 Lembar Observasi Penilain Uji Tahap I

No.	Indikator	Indikator soal	Nama Peserta Didik	Skor penilain				
				1.	2.	3.	4.	5.
1.	Kelancaran berpikir (*Fluency*)	• Anak dapat menyebutkan nama-nama profesi, tempat kerja dan alat-alat kerja.	ANY			✓		
			FML				✓	
			MFZ			✓		
			MRK			✓		
			MAH				✓	
			MZA				✓	
			PLA			✓		
			ZAL			✓		
			SRN			✓		
			NDR			✓		
		• Setelah menonton video animasi “Berani Bermimpi” anak dapat mengembangkan banyak ide atau gagasan mengenai impian mereka.	NYL				✓	
			FML					✓
			MFZ				✓	
			MRK				✓	
			MAH				✓	
			MZA					✓
			PLA				✓	

			ZAL				✓	
			SRN			✓		
			NDR				✓	
		• Anak dapat menghubungkan impian nya dengan pengalaman pribadi yang anak lihat di lingkungan sekitarnya	NYL				✓	
			FML					✓
			MFZ				✓	
			MRK			✓		
			MAH				✓	
			MZA				✓	
			PLA				✓	
			ZAL				✓	
			SRN				✓	
			NDR				✓	
2.	Keluesan berpikir (*Flexibility*)	• Anak memiliki keluesan dalam memecahkan masalah saat melakukan kegiatan bermain peran	NYL				✓	
			FML					✓
			MFZ			✓		
			MRK				✓	
			MAH					✓
			MZA				✓	
			PLA				✓	
			ZAL			✓		
			SRN			✓		
			NDR				✓	

		• Menghasilkan gagasan jawaban atau pertanyaan yang bervariasi	NYL				✓	
			FML					✓
			MFZ				✓	
			MRK				✓	
			MAH					✓
			MZA					✓
			PLA				✓	
			ZAL				✓	
			SRN			✓		
			NDR				✓	
3.		• Anak dapat menunjukkan alur cerita sendiri yang berbeda dari teman-temannya	NYL				✓	
			FML					✓
			MFZ				✓	
			MRK				✓	
			MAH				✓	
			MZA					✓
			PLA				✓	
			ZAL				✓	
			SRN				✓	
			NDR				✓	
		• Anak dapat menciptakan karakter tokoh yang diperankannya	NYL					✓
			FML					✓
			MFZ				✓	
			MRK				✓	
			MAH				✓	
			MZA					✓
			PLA			✓		
			ZAL				✓	
			SRN				✓	

			NDR				✓	
4.	Keterperincian (*Elaboration*)	• Anak dapat mengembangkan ide dan tindakannya menjadi lebih kompleks pada saat bermain peran	NYL				✓	
			FML					✓
			MFZ			✓		
			MRK				✓	
			MAH					✓
			MZA					✓
			PLA				✓	
			SAL				✓	
			SRN				✓	
			NDR				✓	
5.	Antusias dalam bermain	• Anak menunjukkan ketertarikan dan semangat dalam bermain peran	NYL					✓
			FML					✓
			MFZ				✓	
			MRK				✓	
			MAH					✓
			MZA					✓
			PLA				✓	
			ZAL				✓	
			SRN			✓		
			NDR				✓	
6.	Kepercayaan diri ketika berekspresi	• Anak dapat menunjukkan ekspresi sesuai dengan tokoh yang diperankan	NYL					✓
			FML				✓	
			MFZ					✓
			MRK					✓
			MAH				✓	
			MZA				✓	
			PLA				✓	
			ZAL				✓	

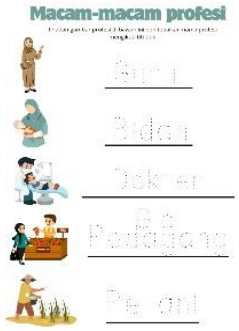
			SRN				✓	
			NDR				✓	
Jumlah Skor Perolehan							42O	
Jumlah Maksimal							500	
Presentase							100	
Total Skala Penilain							$P = \frac{F}{N}$ x 100% $P = \frac{420}{500}$ x 100% P = 84%	
Kategori							Sangat baik	

Berdasarkan penilain observasi pada uji coba tahap I media video animasi "Berani Bermimpi" dapat diketahui jumlah skor yang diperoleh 410 dari total jumlah maksimal 500 dengan nilai presentase 84% yang dikategorikan sangat baik.

b. Hasil Uji Coba Kemampuan Anak Tahap II

Pada uji tahap II melibatkan 10 anak yang sama pada tahap sebelumnya. Peneliti mengajak anak untuk menonton video terlebih dahulu dan tanya jawab seperti hari pertama, kemudian anak bermain peran, setelah bermain peran peneliti mengajak anak untuk mengerjakan kegiatan yang ada di LKPD yang nantinya akan dinilai oleh peneliti. 2 lembar LKPD tersebut masih mengenai materi yang ditampilkan pada media video animasi "Berani Bermimpi". Selain LKPD penelititi menggunakan lembar observasi penilain kemampuan kreativitas anak usia dini ketika anak bermain peran.

Tabel 4.14 Lembar Observasi Penilain Uji Tahap II

No.	Indikator	Indikator soal	Nama Peserta Didik	Skor Penilain				
				1.	2.	3.	4.	5.
1.	Kelancaran berpikir (*Fluency*)	• Anak dapat menyebutkan nama-nama profesi, tempat kerja dan alat-alat kerja. 	ANY					✓
			FML					✓
			MFZ					✓

			MRK					✓
			MAH					✓
			MZA					✓
			PLA					✓
			ZAL					✓
			SRN					✓
			NDR					✓
		• Setelah menonton video animasi "Berani Bermimpi" anak dapat mengembangkan banyak ide atau gagasan mengenai impian mereka.	NYL					✓
			FML					✓
			MFZ					✓
			MRK					✓
			MAH					✓
			MZA					✓
			PLA					✓
			ZAL					✓
			SRN				✓	
			NDR					✓
		• Anak dapat menghubungkan impian nya dengan pengalaman pribadi yang anak lihat	NYL					✓
			FML					✓
			MFZ					✓

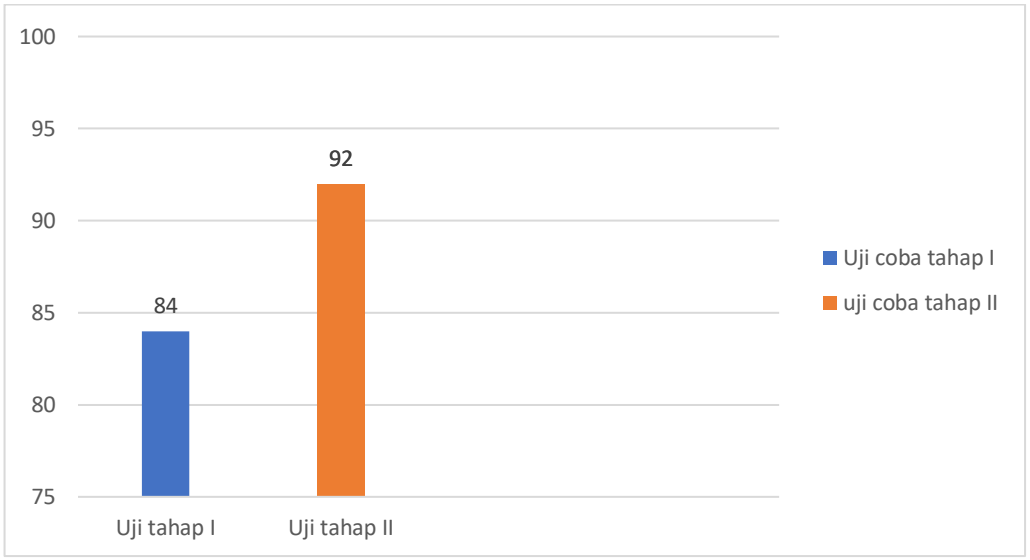
		di lingkungan sekitarnya	MRK					✓
			MAH					✓
			MZA					✓
			PLA					✓
			ZAL					✓
			SRN			✓		
			NDR				✓	
2.	Keluesan berpikir (*Flexibility*)	• Anak memiliki keluesan dalam memecahkan masalah saat melakukan kegiatan bermain peran	NYL				✓	
			FML					✓
			MFZ			✓		
			MRK				✓	
			MAH					✓
			MZA				✓	
			PLA				✓	
			ZAL			✓		
			SRN			✓		
			NDR				✓	
		• Menghasilkan gagasan jawaban atau pertanyaan yang bervariasi	NYL				✓	
			FML					✓
			MFZ				✓	
			MRK			✓		
			MAH					✓
			MZA					✓
			PLA			✓		
			ZAL			✓		

			SRN				✓	
			NDR					✓
3.	Keaslian (originality)	• Anak dapat menunjukkan alur cerita sendiri yang berbeda dari teman-temannya	NYL					✓
			FML					✓
			MFZ					✓
			MRK					✓
			MAH					✓
			MZA					✓
			PLA					✓
			ZAL					✓
			SRN				✓	
			NDR					✓
		• Anak dapat menciptakan karakter tokoh yang diperankannya	NYL					✓
			FML					✓
			MFZ					✓
			MRK					✓
			MAH				✓	
			MZA					✓
			PLA					✓
			ZAL					✓
			SRN					✓
			NDR					✓
4.	Keterperincian (*Elaboration*)	• Anak dapat mengembangkan ide dan tindakannya menjadi lebih kompleks pada saat bermain peran	NYL				✓	
			FML					✓
			MFZ					✓
			MRK					✓
			MAH					✓
			MZA					✓
			PLA			✓		

			SAL				✓	
			SRN				✓	
			NDR				✓	
5.	Antusias dalam bermain	• Anak menunjukkan ketertarikan dan semangat dalam bermain peran	NYL					✓
			FML					✓
			MFZ					✓
			MRK					✓
			MAH					✓
			MZA					✓
			PLA					✓
			ZAL					✓
			SRN					✓
			NDR					✓
6.	Kepercayaan diri ketika berekspresi	• Anak dapat menunjukkan ekspresi sesuai dengan tokoh yang diperankan	NYL					✓
			FML				✓	
			MFZ					✓
			MRK					✓
			MAH					✓
			MZA					✓
			PLA					✓
			ZAL					✓
			SRN					✓
			NDR					✓
Jumlah Skor Perolehan							462	
Jumlah Maksimal							500	
Presentase							100%	
Total Skala Penilain							$P = \frac{F}{N} \times 100\%$ $P = \frac{462}{500} \times 100\%$	

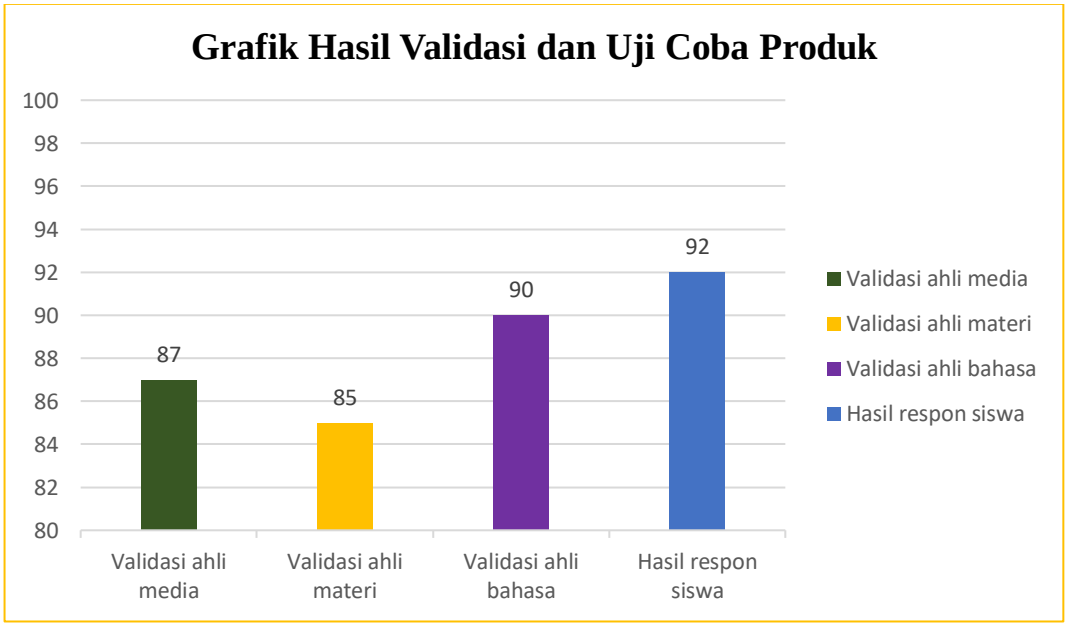
	P = 92%
Kategori	Sangat baik

Berdasarkan penilain observasi pada uji coba tahap II pada media video animasi “Berani Bermimpi” didapatkan penilain sebesar 452 dari total jumlah maksimal 500, dengan nilai presentase 92% yang dikategorikan sangat baik atau sangat layak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa uji coba kelayakan dari peserta didik sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu meningkatkan kreativitas, berikut ini grafik hasil perolehan uji kelayakan sebagai berikut:



Gambar 4.4 Grafik Hasil Perolehan Uji Coba Produk

Berikut hasil keseluruhan penilain media video animasi "Berani Bermimpi" untuk meningkatkan kreativitas pada anak usia dini di TK TAUD Luqmanul Hakim sebagai berikut:



Gambar 4.5 Grafik Hasil Validasi Media Dan Uji Coba Produk

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dalam penelitian dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan efektivitas media video animasi yang dikembangkan, melalui validator dan peserta didik terhadap penggunaan media video animasi "Berani Bermimpi" yang dikembangkan. Saran dan masukan tersebut diharapkan dari ketiga validator.

B. Kajian Produk Akhir

Media yang dikembangkan oleh peneliti yaitu video animasi yang berjudul "Berani Bermimpi" untuk meningkatkan kreativitas pada anak usia dini kelompok B TK TAUD Luqmanul Hakim. Melalui hasi observasi awal ditemukan permasalahan pada stimulasi yang diberikan oleh guru pada tema profesi yang berupa cerita lisan dengan menggunakan media konvensional berupa gambar-gambar yang di cetak. Anak terlihat terbatas dalam mengekspresikan diri saat berbicara mengenai profesi yang disukai dan kreativitas anak pada tema profesi belum berkembang.

Dalam mengenalkan macam-macam profesi dengan alokasi tiga minggu pada tema pembelajaran profesi seharusnya anak dapat mengenal macam-macam profesi, tugas, tempat kerja, dan alat kerja dengan menggunakan media dan metode pembelajaran yang sesuai. Anak bisa menyebutkan Sebagian profesi yang dia ketahui, namun alat kerja, tempat kerja dan cara bekerja suatu profesi kebanyakan anak belum mengetahui. Oleh karna itu seharusnya pembelajaran dapat menggunakan media yang interaktif dan inovatif yang bisa mendukung

perkembangan anak[58]. Menurut David Camphell meningkatkan kreativitas anak salah satu rangsangan yang diperlukan, dengan kreativitas anak cenderung lebih percaya diri, mandiri, memiliki banyak ide dan hasil karya yang berguna bagi masyarakat[59].

Pada anak usia dini, kreativitas tidak hannya terlihat dari hasil karya, tetapi juga dari proses berpikir, rasa ingin tahu, dan cara anak mengekspresikan diri[60]. Penerapan kreativitas dapat dilakukan dengan bermain sambil belajar, seperti bermain peran, bermain kontruktif, aktivitas seni, musik dan gerak. Selain itu guru maupun orang tua perlu menciptakan lingkungan yang mendukung, memberikan kesempatan untuk anak mencoba ide-idenya sendiri, serta dapat memberikan apresiasi terhadap hasil karyanya.

Pada anak usia dini, kreativitas tidak hannya terlihat dari hasil karya, tetapi juga dari proses berpikir, rasa ingin tahu, dan cara anak mengekspresikan diri[61]. Penerapan kreativitas dapat dilakukan dengan bermain sambil belajar, seperti bermain peran, bermain kontruktif, aktivitas seni, musik dan gerak. Selain itu guru maupun orang tua perlu menciptakan lingkungan yang mendukung, memberikan kesempatan untuk anak mencoba ide-idenya sendiri, serta dapat memberikan apresiasi terhadap hasil karyanya.

---

[58] Sudarti, "Mengembangkan Kreativitas Aptitude Anak dengan Strategi Habituasi dalam Keluarga." Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora, (Maret, 2020), h. 118.

[59] David Chambell, Mengembangkan Kreativitas,(Jakarta,Mitra Netra, 2009)cet. ke 1. h. 54.

[60] Utami Munandar, Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak sekolah, Erlangga (Jakarta: Erlangga, 2009), h. 17.

[61] Ibid, h. 17.

Menciptakan suasana belajar yang kondusif, menarik perhatian dan minat anak ialah dengan cara menggunakan media interaktif dan edukatif, seperti media video animasi[62]. Media video animasi menjadi media audio visual yang mendukung proses pembelajaran yang dikemas dengan cara yang menyenangkan[63]. Dengan media video animasi dapat menarik perhatian dan motivasi anak untuk mengikuti pembelajaran.

Media video animasi yang dikembangkan oleh peneliti adalah "Berani Bermimpi" yang merupakan media pembelajaran berbasis audio visual yang menjelaskan mengenai macam-macam profesi, tugas, tempat kerja, dan alat kerja dengan durasi waktu 5 menit 55 detik dan gambar-gambar yang digunakan adalah gambar 2 dimensi yang berbasis muslim yang menarik perhatian anak usia dini.

Media video animasi ini dibuat dengan menggunakan aplikasi Canva dan Capcut. Terdapat 18 profesi yang dipilih , 11 profesi yang terdiri dari profesi guru, dosen, dokter, dokter gigi, bidan, perawat, polisi, tantara, pedagang, petani, dan nelayan yang menjelaskan tugas kerja, tempat kerja, dan alat-alat yang digunakan saat bekerja. Sedangkan 7 profesi yang terdiri dari pemadam kebakaran, koki, sopir, pilot, masinis dan nahkoda hanya menampilkan gambar profesi yang disertai tempat kerja. Ukuran video 1920x1080, setelah menentukan ukuran selanjutnya peneliti menentukan warna, tata letak disetiap halaman, menambahkan suara yang berisi materi yang disesuaikan dengan gambar, mengunduh video yang sudah diedit

[62] Andrasari, "Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru Sd," h.11.

[63] Valentina dan Sujana, "Video Pembelajaran Animasi Berbasis Role Playing Tema Profesi pada Anak Usia Dini," h.29.

di Canva kemudian ditambahkan ke Capcut untuk menerjemahkan suara menjadi teks secara otomatif, menentukan huruf, ukuran huruf dan terakhir adalah mengunduh hasil akhir di Capcut kemudian diunggah di unggah ke aplikasi Youtube.

Sebelum video animasi ini di uji cobakan terlebih dahulu video animasi ini harus di validasi oleh validator dengan mengisi lembar validasi guna melihat tingkat kelayakan media. Validator ahli media yaitu Dosen IAIN Langsa ibu Syarfina, M. Pd yang dilakukan satu tahap validasi namun terdapat beberapa saran yang harus direvisi. Berdasarkan hasil validasi ahli media mendapatkan presentase 87% dengan kriteria sangat layak. Selanjutnya yang menjadi ahli materi yaitu Dosen IAIN Langsa ibu Ade Tursina, M.Pd validasi yang dilakukan sebanyak dua tahap, dengan memperoleh presentase 84% kategori sangat layak. Dan yang menjadi ahli bahasa yaitu Dosen IAIN Langsa ibu Rita Mahriza, M.S dengan validasi sebanyak dua tahap, dengan memperoleh presentase 90% dengan kategori sangat layak.

Setelah produk video animasi divalidasi oleh validator dan dinyatakan layak untuk diuji cobakan, baru peneliti melakukan uji coba pada kelompok B TK TAUD Luqmanul Hakim kota langsa Tahap implementasi media video animasi "Berani Bermimpi" di ujicobakan di TK TAUD Luqmanul Hakim dengan subjek 10 peserta anak, terdiri dari 5 laki-laki dan 5 perempuan. Kegiatan yang menjadi observasi peneliti adalah dengan bermain peran, bermain peran adalah kegian imajinatif dimana anak bertindak sebagai objek, situasi, orang atau hewan tertentu. Kerjasama dan perencanaan dengan teman-teman pada saat bermain peran dapat menimbulkan ide atau gagasan baru untuk menirukan provesi tertentu.

Pada hari pertama peneliti mengenalkan media video animasi “Berani Bermimpi” dengan menggunakan proyektor dan melakukan tanya jawab mengenai profesi yang ditampilkan satu persatu. Setelah selesai menonton kemudian mengajak anak untuk diskusi profesi apa yang akan diperankan, profesi yang menjadi pilihan terbanyak yaitu profesi polisi dan dokter. Profesi pertama yang diperankan adalah profesi polisi kemudian dilanjutkan dengan profesi dokter.

Anak menonton video animasi dengan antusias dan menimbulkan beberapa pertanyaan seperti menanyakan nama alat-alat yang digunakan dalam suatu provesi dan cara bekerjanya. Anak menceritakan pengalaman yang di lihat mengenai provesi yang ditampilkan di video. Pada saat bermain peran anak sangat semangat memperagakan profesi tantara dan dokter Bersama temannya. Namun ada sebagian anak belum bisa menuangkan imajinasinya pada saat bermain peran, dan belum bisa mengetahui alat yang digunakan, tempat kerja, dan cara bekerja suatu profesi. Sehingga diperlukan adanya stimulasi lanjutan di hari kedua.

Pada hari kedua, setelah anak menonton video animasi anak akan bermain peran mengenai profesi yang disukai. Masing-masing anak pada saat bermain peran dibantu oleh temannya sebanyak 2 atau 3 orang. Setelah selesai anak bermain peran, anak akan mengerjakan LKPD yang menjadi penilain terhadap pengetahuan anak pada tema profesi.

Hari kedua anak sangat samangat sama halnya dengan hari pertama, anak terlihat sudah mengetahui macam-macam profesi, alat kerja, tempat kerja, dan cara bekerja suatu profesi. Adapun profesi yang diperankan anak seperti menjadi dokter, guru, polisi, tantara, dan koki. Anak memperagakan profesi tersebut

dengan percaya diri, menimbulkan banyak ide dalam memecahkan suatu masalah dan masing-masing anak mempunyai alur cerita sendiri dalam bermain peran sehingga ekspresi yang ditampilkan sesuai dengn tokoh yang diperankan. Berdasarkan lembar penilain observasi pada hari ke dua yang sudah memenuhi tingkat kelayakan, dengan demikian uji coba video animasi "Berani Bermimpi" cukup hanya dilakukan dua hari.

Setelah melakukan uji coba produk dengan ahli validator dan uji coba di lapangan, langkah selanjutnya mengukur kelayakan media video animai "Berani Bermimpi" yang dikembangkan. Berdasarkan saran dari 3 validator serta respon peserta didik pada tahap uji coba menjadi bahan perbaikan sebelum di uji cobakan dalam skala besar dalam proses pembelajaran.

Dalam media video animasi tidak hannya dapat meningkatkankan kreativitas dalam berpikir logis pada anak usia dini, tetapi juga dapat menstimulasi aspek perkembangan bahasa dengan menonton video animasi "Berani Bermimpi". Pada saat bermain peran dapat mentimulasi sosial emosional terhadap rasa percaya diri anak, mengenal ekspresi, dan saling menolong. Kemudian menstimulasi fisik motorik anak saat bermain peran dengan memperagakan profesi pada saat bekerja dan anak dapat mengenal huruf-huruf melalui LKPD.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi "Berani Bermimpi" terdiri dari pengembangan media, materi, dan bahasa. Ahli media media sebesar 87%, ahli materi 85%, dan ahli bahasa 90%, yang berarti vedoa animaisi "Berani Bermimpi" sangat layak untuk diuji cobakan. Respon peserta yang berjumlah 10 orang anak pada uji tahap I memperoleh presentase 84%.

pada tahap II dengan peserta yang sama namun memberikan stimulasi LKPD yang tidak ada pada tahap I. Pada tahap II memperoleh skor 92% dengan kategori sangat baik atau sangat layak yang bisa meningkatkan kreativitas anak usia dini.

C. Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan pada proses penelitian ini, peneliti memiliki beberapa keterbatasan yang menjadi bahan evaluasi perbaikan peneliti-peneliti selanjutnya. Adapun keterbatasan tersebut meliputi:

1. Subjek uji coba pada penelitian ini masih terbatas hanya dengan 10 anak. Sehingga hasil belum dapat digeneralisasikan dengan populasi yang lebih luas.
2. Keterbatasan dana dan kemampuan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran. Oleh karena itu peneliti selanjutnya dapat menggunakan fitur lainnya untuk lebih memaksimalkan media pembelajaran.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi "Berani Bermimpi" untuk meningkatkan kreativitas pada anak usia dini di TK TAUD Luqmanul Hakim, didapatkan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Media video animasi "Berani Bermimpi" yang dikembangkan untuk meningkatkan kreativitas yang dikembangkan menggunakan model ADDIE (analiss, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi). Media ini menggunakan aplikasi Canva dan Capcut untuk mendesain dengan menentukan ukuran, warna, tata letak, suara, dan teks yang dianimasikan. Hasil video yang telah di edit di unggah ke aplikasi Youtube dan divalidasi oleh ahli media, materi, dan bahasa.
2. Hasil kelayakan media dari 3 validator yaitu ahli media yaitu sebesar 87%, ahli materi sebesar 85%, dan ahli bahasa sebesar 90%. Berdasarkan penilain dari 3 validator media video animasi "Berani Bermimpi" mendapat kategori "Sangat layak" sehingga bisa diuji cobakan.
3. Hasil uji coba produk media video animasi "Berani Bermimpi" pada peserta didik diperoleh presentase 92% dengan kategori "sangat layak". Sehingga media video animasi "Berani Bermimpi" dapat menarik perhatian dan minat belajar anak pada tema profesi dan juga dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini.

B. Saran

Saran dari peneliti terkait pengembangan media pembelajaran video animasi "Berani Bermimpi" untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini sebagai berikut:

1. Bagi guru, media video animasi "Berani Bermimpi" dapat dijadikan media pembelajaran anak usia 5-6 tahun untuk meningkat kreativitas pada tema profesi. Salah satu metode pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas menggunakan media ini adalah bermain peran sehingga anak bisa menambahkan pengalaman dalam mengenal berbagai macam profesi . Pada saat bermain peran sebaiknya alat mainnya diperbanyak dan dilengkapi sehingga memudahkan jalannya bermain peran.
2. Media video animasi "Berani Bermimpi" dapat dikembangkan untuk penelelitian selanjutnya menggunakan berbagai model pengembangan. Materi dan gambar yang berbeda kemudian dikembangkan baik untuk mengembangkan kreativitas maupun aspek perkembangan lainnya.
3. Bagi orang tua,video animasi "Berani Bermimpi" dapat dijadikan sebagai media untuk menstimulasi kreativitas anak dalam mengenal berbagai macam profesi sejak dini. Anak bisa menyatakan atau pekerjaan yang anak sukai, sehingga orang tua bisa mengarahkan untuk mengembangkan minat anak lebih lanjut.

C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Media video animasi "Berani Bermimpi" dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas pada anak usia dini di TK TAUD Luqmanul Hakim dan di sekolah lainnya. Peneliti menyarankan untuk media pembelajaran ini dapat disesuaikan dengan kurikulum terbaru dan kebutuhan peserta didik, dan peneliti-peneliti selanjutnya dapat menerapkan media ini dalam skala yang lebih luas untuk mendapatkan umpan balik yang beragam dari peserta didik.