

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Menggunakan Aplikasi Powtoon Terhadap Motivasi Belajar Anak Usia Dini

Rika Irmadiyah^{1*}, Chitra Charisma Islami²

¹ Sekolah Tinggi Keguruan Ilmu dan Pendidikan Muhamadiyah (STKIP) Kuningan; Email: rikairmadiyah01@gmail.com

² Sekolah Tinggi Keguruan Ilmu dan Pendidikan Muhamadiyah (STKIP) Kuningan; Email: chitra@upmk.ac.id

*Author Correspondence

Received: 13-05-2023; Accepted: 15-05-2023; Reviewed: 17-05-2023; Publish: 31-07-2023

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan aplikasi powtoon terhadap motivasi belajar anak usia dini, serta mengetahui keefektifan dari media tersebut. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan Borg & Gall dalam Sugiyono yang dibatasi menjadi 6 tahap yaitu Potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, dan uji coba produk. Hasil penilaian yang dilakukan ialah penilaian validitas, praktikalitas dan efektivitas terhadap video pembelajaran. Hasil penilaian validitas yaitu ahli media dengan rata-rata 85% dan penilaian ahli materi dengan rata-rata 86,66%. Hasil penilaian praktikalitas angket respon Guru dengan hasil rata-rata 93,3%, ketiganya dalam kategori Sangat Layak. Selanjutnya hasil penilaian efektivitas video pembelajaran terhadap motivasi belajar anak mengalami kenaikan. Dari angka presentase 40,23% dalam kategori kurang efektif sebelum penggunaan media dan menjadi kategori efektif yaitu pada angka presentase 72,35% setelah penggunaan media.

Kata Kunci: media pembelajaran; video animasi powtoon; motivasi belajar

Abstract: *This study aims to develop animated video-based learning media using the powtoon application on early childhood learning motivation, and to determine the effectiveness of the media. This research is research and development or Research and Development (R&D). This research method uses the Borg & Gall research and development method in Sugiyono which is limited to 6 stages, namely potential and problems, data collection, product design, design validation, design improvement, and product testing. The results of the assessment carried out are the validity, practicality and effectiveness of the learning videos. The results of the validity assessment were media experts with an average of 85% and material experts with an average of 86.66%. The results of the teacher's response questionnaire practicality assessment with an average result of 93.3%, all three were in the Very Eligible category. Furthermore, the results of evaluating the effectiveness of learning videos on children's learning motivation have increased. From the percentage rate of 40.23% in the less effective category before using the media and becoming the effective category, namely at the percentage rate of 72.35% after using the media.*

Keywords: *learning media; powtoon animation videos; learning motivation*

PENDAHULUAN

Kehidupan anak selalu dekat dengan dunia bermain, pada masa ini aspek perkembangan anak dapat terlihat dan semua indra anak bekerja aktif. Bermain dapat memberikan motivasi belajar bagi anak usia dini. Salah satu dari karakteristik anak usia dini adalah unik. Begitu juga dengan cara belajar anak, setiap anak memiliki cara belajar yang berbeda hal ini biasanya dipengaruhi oleh faktor motivasi pada diri anak atau pun motivasi yang diberikan oleh guru sehingga diperlukan peranan guru dalam menumbuhkan motivasi anak dalam belajar. Motivasi dapat berfungsi untuk merangsang atau menstimulus anak dalam kegiatan belajar agar dapat berlangsung dengan baik.

Menurut Suyadi dalam Nurmaliza, pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diselenggarakan untuk mendukung serta memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh serta menstimulasi semua aspek perkembangan anak.¹

Pada zaman modernisasi dan globalisasi saat ini menjadi sebuah tantangan didalam dunia pendidikan terlebih bagi pemerintah, orang tua, guru serta siswa tersebut. Tantangan tersebut dirasakan khususnya oleh guru PAUD karena mendidik seorang anak yang tumbuh di masa perkembangan teknologi yang pesat sekarang ini dirasa cukup sulit. Sebagai tenaga pendidik yang ada di sekolah seorang guru berperan aktif dalam berinteraksi terhadap siswa ketika proses pembelajaran sedang berlangsung. Untuk itu sudah seharusnya seorang guru mampu membuat suasana belajar yang menarik untuk siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih bermakna, kegiatan belajar yang lebih bermakna ketika seorang peserta didik mengalami langsung apa yang dipelajari melalui lebih mengaktifkan indera dibandingkan hanya mendengarkan guru memaparkan materi pembelajaran. Satu diantara cara yang bisa dilakukan ialah menggunakan media pembelajaran ketika proses kegiatan belajar sedang berlangsung. Salah satu media pembelajaran yang inovatif ialah dengan memakai media pembelajaran dengan basis ICT (*Information and Communication Technologies*). Media pembelajaran dengan basis ICT (*Information and Communication Technologies*) adalah video pembelajaran. Penggunaan video pembelajaran tentu akan membuat kegiatan pembelajaran menjadi menarik bagi anak sehingga dapat menambah wawasan dan pengalaman baru dan kegiatan belajar menjadi lebih bermakna.²

Video animasi merupakan alat bantu untuk pembelajaran yang berupa gambar yang dapat bergerak seakan hidup. Animasi mampu menjadikan objek bisa dapat bergerak dan dapat merubah bentuk, warna dan ukuran. Pada video animasi untuk proses pembelajaran yang dapat disajikan video animasi kartun yang dapat diisikan materi pelajaran karena karakteristik yang menarik serta memiliki kesan yang lucu.

Faktor utama yang menyebabkan rendahnya capaian prestasi belajar Indonesia adalah kurangnya keterampilan tenaga pendidik dalam pengelolaan pembelajaran. Pada umumnya tenaga pendidik indonesia masih menggunakan pembelajaran konvensional yang bersifat verbalistik dan proses pembelajaran sangat berpusat pada pengajar, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik serta kurang memberikan motivasi bagi anak. Kualitas pembelajaran memerlukan berbagai upaya untuk mewujudkannya, upaya tersebut terkait dengan berbagai komponen yang terlibat didalam pembelajaran, salah satunya adalah pemanfaatan media pembelajaran yang mempengaruhi terhadap motivasi belajar anak.

¹ Nurmaliza, A., & Saridewi. *Efektivitas Penggunaan Video Animasi Terhadap Kemampuan Matematika Awal Anak Di Taman Kanak-Kanak Mawar Kabupaten Padang Pariaman. JCE (Journal of Childhood Education). Vol, 7 No, 1. (2023). 10-18.*

² Ningrum, A. M., Sayekti, T., & Kusumawardani, R. *Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Anak Usia 5-6 Tahun. Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini. Vol, 6 No, 4. (2021). 179-192.*

Pada proses pembelajaran guru sering menggunakan media seadanya melalui metode ceramah dan tidak didukung media pembelajaran, sehingga menimbulkan kebosanan. Seperti halnya proses pembelajaran di Kober Al Amin yang menggunakan media seadanya melalui metode ceramah yang terlihat monoton, sehingga masih ada sebagian anak yang kurang dalam motivasi belajarnya.

Berdasarkan dari permasalahan diatas, perlu disediakan suatu media yang dapat meningkatkan motivasi belajar anak usia dini melalui video animasi menggunakan aplikasi Powtoon. Jenis layanan online yang memiliki fitur animasi yang menarik berupa video diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan timeline yang sangat mudah.

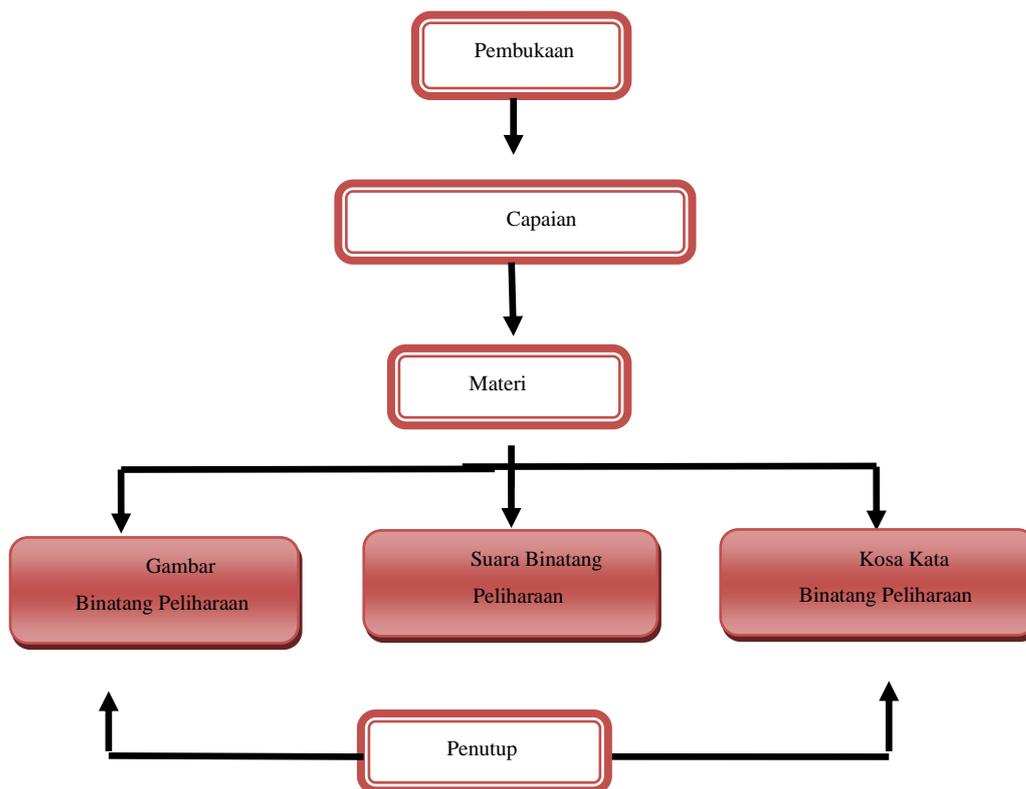
METODE

Jenis penelitian adalah penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggris disebut *Research and Development (R&D)*. Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk media yang dikembangkan bertujuan untuk mengatasi permasalahan-permasalahan pembelajaran dikelas serta mengetahui keefektifan dari media tersebut. Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelas A usia 4-5 tahun di Kober Al Amin pada tahun ajaran 2022-2023 yang berjumlah 7 anak. Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan aplikasi Powtoon terhadap motivasi belajar anak usia dini di Kober Al Amin dengan teknik wawancara, observasi, kuesioner (Angket), dan dokumentasi. Prosedur pengembangan dalam penelitian ini adalah mengadopsi pada langkah-langkah atau prosedur *Research and Development (R&D)* yang dikemukakan Borg and Gall yang dibatasi menjadi 6 tahap yaitu Potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, dan uji coba produk.

Potensi dan masalah merupakan penggalian potensi serta masalah yang dihadapi di lapangan. Pengumpulan data, tahap pengumpulan data dilakukan untuk mengetahui data awal untuk kaji pustaka, pengamatan kelas, identifikasi permasalahan dan merangkum permasalahan.

Desain produk, tahap pengembangan produk dimulai dengan penyusunan materi yaitu dengan menentukan judul media video animasi. Dalam hal ini peneliti mengambil judul dengan Tema Binatang, Sub Tema Binatang Peliharaan. Materi yang dibuat dalam produk video animasi diambil dari buku Majalah Tema Binatang. Setelah penyusunan materi yaitu proses pengeditan media, dan terakhir adalah pengembangan media.

Secara garis besar, isi media pembelajaran media video animasi adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Bagan Pengembangan Media Video Animasi

Validasi desain, media berbasis video animasi menggunakan aplikasi Powtoon terhadap motivasi belajar yang telah dikembangkan, kemudian dievaluasi. Bentuk dari evaluasi produk pengembangan media berbasis video menggunakan aplikasi powtoon adalah validasi. Validasi ini dilakukan dalam dua tahap. Tahap I adalah validator ahli yaitu oleh ahli materi dan ahli media. Tahap II adalah Validator praktisi yaitu oleh Guru Kober Al Amin.

Perbaikan desain, setelah dilakukan validasi desain, pengembangan media berbasis video animasi menggunakan aplikasi powtoon terhadap motivasi belajar anak usia dini, maka diketahui kelemahan dari media pembelajaran tersebut. Dari kelemahan tersebut maka media pembelajaran diperbaiki sesuai dengan saran validator agar media pembelajaran tersebut menjadi layak dan siap diujikan kepada subjek penelitian.

Uji coba produk, untuk mengetahui kualitas produk yang dihasilkan. Oleh karena itu perlu dilakukan uji coba kepada sasaran produk yang dikembangkan. Uji coba dilakukan secara klasikal pada kelompok A usia 4-5 tahun Kober Al Amin. Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu pada angket validasi dan angket tanggapan.

Data yang dikumpulkan dari penelitian ini adalah hasil dari Angket validasi dan Angket tanggapan. Angket tanggapan dalam penelitian dan pengembangan ini diberikan kepada guru untuk mengetahui kelayakan media dan peningkatan terhadap motivasi belajar anak setelah dilakukan uji coba produk. Angket tanggapan digunakan untuk mengumpulkan data mengenai tanggapan pendidik terhadap media video animasi yang dikembangkan serta terhadap penyajiannya.

Angket kelayakan bersifat kuantitatif data dapat diolah secara penyajian persentase dengan menggunakan Skala Likert sebagai alat ukur dengan skor penilaian mulai 1 sampai 5 menggunakan rumus :

$$AP = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

Kategori validitas berdasarkan nilai akhir kemudian di presentasikan dengan skala 0%-100% dengan kategori validitas berdasarkan pada tabel 1.

Tabel 1. Kategori Validasi

Interval	Kategori
0-20%	Tidak Layak
21-40%	Kurang Layak
41-60%	Cukup Layak
61-80%	Layak
81-100%	Sangat Layak

(Sumber: (Suasapha, 2020))

Teknik analisis data analitik digunakan untuk menguji keefektifan media pembelajaran video animasi terhadap motivasi belajar anak yaitu dengan menggunakan desain pre-eksperimental design jenis One-Group Pretest Posttest design.

Media video animasi dapat dikatakan efektif terhadap motivasi belajar anak usia dini apabila persentase secara klasikal dalam penelitian adalah 51%. Dari hasil persentase yang diperoleh, kemudian dikelompokkan menjadi 4 kategori berdasarkan pada tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Efektivitas Media Terhadap Motivasi Belajar

Kriteria	Tingkat Efektivitas	Persentase (%)
Belum Berkembang	Tidak Efektif	1-25%
Mulai Berkembang	Kurang Efektif	26-50%
Berkembang Sesuai Harapan	Efektif	51-75%
Berkembang Sangat Baik	Sangat Efektif	76-100%

(Sumber: (Suasapha, 2020))³

HASIL DAN PEMBAHASAN

Potensi dan masalah

Potensi dalam penelitian dan pengembangan ini adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan Aplikasi Powtoon untuk anak usia dini. Penelitian ini dilakukan di Kober Al-Amin, pemilihan sekolah ini dikarenakan media pembelajaran yang terdapat di Kober Al-Amin ini kurang bervariasi dan hanya menggunakan media pembelajaran yang konvensional sehingga proses pembelajaran terhadap anak usia dini sangat monoton dan membosankan yang akhirnya berpengaruh terhadap kurangnya motivasi belajar anak usia dini. Potensi pengembangan produk ini berguna untuk meminimalisir permasalahan di Kober Al-Amin terutama dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini. Media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar anak usia dini kurang bervariasi dan kurang menarik untuk minat anak dalam proses pembelajaran dan bermain di kelas. Dari potensi dan masalah yang ada peneliti mengembangkan media

³ Suasapha, A. H. *Skala Likert Untuk Penelitian Pariwisata; Beberapa Catatan Untuk Menyusunnya Dengan Baik. Kepariwisataan*. Vol, 19 No, 1. (2020).

pembelajaran berbasis video animasi menggunakan aplikasi powtoon terhadap motivasi belajar anak usia dini di Kober Al-Amin dalam menanggulangi permasalahan tersebut.

Pengumpulan data

Dalam mengumpulkan informasi penelitian menggunakan teknik wawancara, observasi, kuesioner (Angket) dan dokumentasi. Peneliti melakukan observasi di Kober Al-Amin Purwawinangun Kabupaten Kuningan. Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru di Kober Al-Amin dapat ditarik kesimpulan bahwa guru hanya menggunakan media pembelajaran buku paket dan majalah sehingga kurangnya motivasi belajar anak. Dengan menggunakan media seadanya membuat anak menjadi cepat bosan ketika pembelajaran berlangsung dan membuat pembelajaran menjadi sangat monoton, maka dari itu sangat dibutuhkan media pembelajaran yang bervariasi seperti video animasi menggunakan Aplikasi Powtoon terhadap motivasi belajar anak usia dini.

Dan berdasarkan hasil observasi di Kober Al-Amin setelah adanya penerapan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan Aplikasi Powtoon ternyata memudahkan anak menerima pembelajaran yaitu dilihat dari keaktifan anak saat melakukan tanya jawab mengenai materi yang disampaikan melalui video animasi, selain itu dalam proses pembelajaran dan bermain anak terlihat lebih senang. Dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat pendukung untuk mencapai tujuan pembelajaran dan bermain yang menyenangkan untuk anak usia dini.

Desain Produk

Pada tahap ini peneliti mendesain produk media pembelajaran berupa video animasi menggunakan Aplikasi Powtoon untuk anak usia dini. Pada isi media pembelajaran berbasis video animasi ini peneliti ingin mengenalkan jenis binatang peliharaan, mengenalkan beberapa kosa kata, dan menirukan suara binatang. Dalam media ini terdapat tulisan, animasi, audio yang digabungkan dengan multimedia. Media ini menggunakan animasi orang dan binatang guna menarik perhatian anak.



Gambar 2. Video Pembelajaran

Validasi desain

Penilaian oleh validasi ahli media dapat diketahui jumlah skor total sebesar 51 dengan 12 kriteria penilaian, rata-rata penilaian validator ahli media yaitu 4,25 dengan persentase kelayakan sebesar 85% dalam kategori Sangat Layak. Sedangkan penilaian oleh validasi ahli materi dapat diketahui jumlah skor total 52 dengan 12 kriteria penilaian, rata-rata penilaian validator ahli materi yaitu 4,33 dengan presentase kelayakan sebesar 86,66% dalam kategori Sangat Layak.

Revisi desain

Hasil revisi ahli media berupa perbaikan dan saran terhadap media pembelajaran video animasi menggunakan aplikasi powtoon. Menurut validator ahli media, media video animasi

yang digunakan sudah sesuai dengan kriteria anak namun ada sedikit saran yang diberikan oleh Ahli materi yaitu pada durasi penayangan video ini harus dibuat *slow motion* agar anak bisa lebih memperhatikan tayangan yang ada didalam video animasi tersebut. Sedangkan hasil revisi ahli materi berupa perbaikan dan saran terhadap isi materi dalam media pembelajaran video animasi menggunakan aplikasi powtoon. Menurut validator ahli materi, materi dalam video animasi ini sudah termasuk kedalam kriteria sangat baik. Tidak perlu lagi ada perbaikan pada isi materi dalam media video animasi ini.

Uji coba

Tahap uji coba produk yang dilakukan peneliti adalah uji coba secara klasikal. Namun sebelum melaksanakan uji coba peneliti juga melibatkan guru Kober Al-Amin untuk menilai produk yang dikembangkan dari aspek media. Pertimbangan peneliti melibatkan guru dalam menilai produk ini dikarenakan guru merupakan calon pengguna dan pelaksana media pembelajaran. dapat diketahui dengan jumlah skor total 28 dari 6 kriteria dengan rata-rata 4,66 dan presentase kelayakan 93,3% pada kategori Sangat Layak.

Efektivitas media terhadap motivasi belajar anak

Selanjutnya berdasarkan penelitian terhadap keefektivitasan motivasi belajar anak usia dini yang telah dilakukan maka terlihat adanya perbedaan yang signifikan antara kegiatan *Pre-test* dan *Post-test*. Kegiatan *Pre-test* yaitu peneliti melakukan penilaian terhadap keefektivitasan motivasi belajar anak usia dini sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan Aplikasi Powtoon . sedangkan kegiatan *Post-test* yaitu peneliti melakukan penilaian terhadap keefektivitasan motivasi belajar anak usia dini setelah menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan Aplikasi Powtoon.

Adapun hasil *Pre-test* dan *Post-test* media berbasis Video Animasi menggunakan Aplikasi Powtoon yang sudah dilakukan, maka terjadi pengembangan terhadap keefektivitasan motivasi belajar anak usia dini melalui skor presentase berikut ini :

Tabel 3. Data Peningkatan Presentase *Pre-test* dan *Post-test* terhadap Keefektivitasan motivasi belajar anak usia dini

Produk	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>	Meningkat
Pengembangan media berbasis Video Animasi menggunakan Aplikasi Powtoon	4 0,23 %	7 2,35 %	32, 12%

Berdasarkan tabel 3 diatas terlihat terdapat perbedaan bahwa peningkatan keefektivitasan media Video Animasi terhadap motivasi belajar anak usia dini pada kegiatan *Pre-test* dalam kategori Kurang Efektif dengan presentas 40,23%. Sedangkan pada kegiatan *Post-test* menggunakan media hasil peningkatan dalam kategori Efektif dengan presentase 72,35%. Sehingga dengan adanya media pembelajaran berbasis Video Animasi menggunakan Aplikasi Powtoon motivasi belajar anak usia dini mengalami peningkatan dan terbukti efektif.

SIMPULAN

Berdasarkan penilaian dari validator media berbasis Video Animasi menggunakan Aplikasi Powtoon ini layak digunakan sebab belum terdapat media berbasis Video Animasi menggunakan Aplikasi Powtoon untuk anak usia dini di Kober Al-Amin. Kemanfaatan media ini juga sangat bermanfaat untuk keefektivitasan terhadap motivasi belajar anak usia dini, sebagaimana dari hasil penilaian keefektivitasan terhadap motivasi belajar anak usia dini sebelum menggunakan media berbasis Video Animasi menggunakan Aplikasi Powtoon ini masih rendah, ini dibuktikan dengan hasil *Pre-test* masih dalam kategori kurang efektif dengan angka presentase 40,23%. Namun setelah menggunakan media berbasis Video Animasi menggunakan Aplikasi Powtoon anak merespon media ini dengan sangat baik, dalam kategori ini mencapai kategori efektif dengan angka presentase 72,35%, karena media ini dapat menarik perhatian anak, minat anak dan motivasi belajar menjadi meningkat. Sehingga dengan adanya media berbasis Video Animasi menggunakan Aplikasi Powtoon ini dapat meningkatkan motivasi belajar anak, ini dibuktikan dengan hasil *post-test* dimana keefektivitasan terhadap motivasi belajar anak usia dini menjadi meningkat 32,12% menjadi kategori efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif; Kualitatif; dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Nurmaliza, A., & Saridewi. (2023). Efektivitas Penggunaan Video Animasi Terhadap Kemampuan Matematika Awal Anak Di Taman Kanak-Kanak Mawar Kabupaten Padang Pariaman. *JCE (Journal of Childhood Education)*, 7 (1), 10-18.
- Ningrum, A. M., Sayekti, T., & Kusumawardani, R. (2021). Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Anak Usia 5-6 Tahun. *Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 6 (4), 179-192.
- Suasapha, A. H. (2020). Skala Likert Untuk Penelitian Pariwisata;Beberapa Catatan Untuk Menyusunnya Dengan Baik. *Kepariwisataan*, 19 (1).