



Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Berbasis Role playing pada tema Keluargaku Subtema Profesi pada Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak An-Nadwa Binjai

Development of Role Playing Based Animation Learning Videos on the Theme of My Family, Subtheme of Professions for Group B Children of An-Nadwa Binjai Kindergarten

Nova Kemala Syahputri^{1*}, Yustina Andra²

Institut Syekh Abdul Halim Hasan (INSAN), Binjai

Email: Novakemalasyahputri22@gmail.com¹, yustinaandra217@gmail.com²

Article Info

Article history :

Received : 16-05-2025

Revised : 18-05-2025

Accepted : 20-05-2025

Published : 22-05-2025

Abstract

Early childhood learning uses many methods that are in accordance with the needs desired by educational institutions. Role-playing-based learning models. This animated video is designed to help children understand the various professions that exist in everyday life through roles played in relevant and fun situations. The development model used is the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). This study involved several stages, namely needs analysis, storyboard design, animated video production, and evaluation by material and media experts as well as trials on target groups. The results of the study showed that role-playing-based animated learning videos can improve children's understanding of various professions and provide interactive and fun learning experiences. It is recommended to further develop this animated learning video by enriching the content and paying attention to the technical aspects of production so that it can be used more widely in various early childhood education institutions.

Keywords: *Learning videos, animation, role playing*

Abstrak

Pembelajaran pada anak usia dini banyak memakai metode-metode yang sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan oleh Lembaga pendidik. Model pembelajaran berbasis role playing. Video animasi ini dirancang untuk membantu anak-anak memahami berbagai profesi yang ada dalam kehidupan sehari-hari melalui peran yang dimainkan dalam situasi yang relevan dan menyenangkan. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Penelitian ini melibatkan beberapa tahap, yakni analisis kebutuhan, desain storyboard, produksi video animasi, dan evaluasi oleh ahli materi dan media serta uji coba pada kelompok sasaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran animasi berbasis role playing dapat meningkatkan pemahaman anak-anak terhadap berbagai profesi serta memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Disarankan untuk mengembangkan lebih lanjut video pembelajaran animasi ini dengan memperkaya konten serta memperhatikan aspek teknis produksi agar dapat digunakan secara lebih luas di berbagai lembaga pendidikan anak usia dini.

Kata kunci : Video pembelajaran, animasi, role playing

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir hingga usia 6



tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal. Perkembangan berpikir anak-anak usia Taman Kanak-Kanak atau prasekolah sangat pesat. Perkembangan intelektual anak yang pesat terjadi pada kurun usia nol sampai usia prasekolah. Masa usia Taman Kanak-Kanak itu dapat disebut masa peka belajar. Dalam masa-masa ini segala potensi kemampuan anak dapat dikembangkan secara optimal tentunya dengan bantuan dari orang-orang yang berada di lingkungan anak-anak tersebut, misalnya dengan bantuan orang tua dan guru Taman Kanak-Kanak.

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan masa golden age dan diusia ini perkembangan anak sangat pesat. Anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga dibandingkan dengan usia-usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasan yang paling baik.

Di usia ini merupakan fase kehidupan yang unik, dan berada pada proses perubahan berupa pertumbuhan, perkembangan, pematangan, dan penyempurnaan, baik pada berbagai aspek jasmani maupun rohaninya berlangsung seumur hidup, bertahap, dan berkesinambungan. Hery (2019) 2 menyatakan bahwa : “Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah Jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal dan informal”.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa, dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui anak usia dini.

Dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003 bab I pasal I ayat 14 tentang sistem pendidikan nasional dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Dalam proses pembelajaran anak usia dini memerlukan peran penting guru dan orang tua dalam mengawasi perkembangan anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini berbentuk library research dengan cara mengumpulkan data dari buku-buku, jurnal dan kamus, arsip-arsip yang berhubungan dengan permasalahan yang penulis teliti. Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif untuk memperoleh data dalam proses penelitian dari berbagai teori dalam literatur yang berhubungan dengan penelitian ini yaitu tentang Integrasi Sains dan Islam dalam Pembelajaran. Karena penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif maka berisi uraian tentang kejadian atau fenomena yang berhubungan dengan penelitian yang penulis lakukan.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah Jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal dan informal”.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa, dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui anak usia dini. Dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003 bab I pasal I ayat 14 tentang sistem pendidikan nasional dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Dalam proses pembelajaran anak usia dini memerlukan peran penting guru dan orang tua dalam mengawasi perkembangan anak. Terlebih lagi saat ini dunia khususnya Indonesia menghadapi pandemic covid-19 sehingga perlu pengawasan ekstra bagi guru dan orang tua dalam proses pembelajaran anak.

Wabah Covid-19 bermula timbul di Wuhan China (shi,et al.,2020) dan telah ditemukan sebagai pandemi oleh organisasi kesehatan dunia (sohrabi, et al.,2020). 3 Mengantisipasi penularan virus tersebut pemerintah telah mengeluarkan berbagai kebijakan, seperti isolasi, social and physical distancing hingga pembatasan sosial skala besar (PSSB) (Siregar , H.S et, al, 2020), berdasarkan kondisi tersebut pemerintah mewajibkan masyarakat untuk tetap berada di rumah sehingga kegiatan seperti bekerja, beribadah, dan belajar dilakukan di rumah. Pemerintah Indonesia melalui Kementerian Pendidikan dan kebudayaan dan Kemeterian Agama RI menerapkan kebijakan belajar dan bekerja dari rumah (work from home) mulai pertengahan Maret 2020. Pendidikan anak usia dini pun tak lepas dari kebijakan pembelajaran daring. Hal ini tentunya membuat perubahan bentuk pembelajaran dari tatap muka menjadi pembelajaran jarak jauh, sehingga meminta guru untuk memutar otak mengajarkan anak dari rumah dengan bantuan orang tua tanpa meninggalkan esensi dan pencapaian perkembangan anak di rumah. Nyatanya di lapangan pembelajaran ini sangat sulit karena orang tua mempunyai kesibukan tersendiri apalagi anak usia dini belum dibolehkan membawa handphone sendiri jadi anak harus menunggu orang tua pulang kerja baru bisa mengirim tugas, karena itu guru membutuhkan waktu yang lebih banyak dalam proses penilaian. Anak juga lebih sulit belajar dari rumah sehingga banyak orang tua yang mengeluhkan hal ini. Sedangkan tugas berbeda harus dikerjakan setiap harinya.

Permasalahan yang banyak terjadi saat ini adalah guru dan siswa terbiasa menggunakan metode konvensional sehingga dapat mengakibatkan siswa menjadi kurang aktif dan hanya mendengarkan dari guru. Penelitian yang dilakukan oleh Zeptiyani & Wiarta (2020) menyatakan bahwa saat di dalam kelas anak tidak semua perilaku anak merespon dan mendengarkan guru. Siswa yang antusias akan mendengarkan pembelajaran yang disampaikan guru. Hal ini menyatakan siswa 4 yang tidak mendengarkan pembelajaran maka tidak akan memiliki antusias dalam belajar. Dengan



pembelajaran daring pada masa pandemi tentunya yang berperan penting adalah orangtua, yaitu dukungan dari orangtua maupun lingkungan keluarga sangat diperlukan anak dalam menumbuhkan motivasi belajar pada masa pandemi ini. Seperti halnya pada teori Maslow bahwa motivasi adalah usaha manusia dalam memenuhi kebutuhan untuk dapat mengembangkan semua potensi yang dimiliki (2009, p. 202).

Peran teknologi dalam pendidikan mengalami banyak permasalahan dan memiliki banyak hal yang perlu untuk dikaji. Adanya pandemi Covid-19 yang tidak terduga membuat adanya perubahan kegiatan pembelajaran yang digantikan melalui teknologi yang berkembang saat ini. Pentingnya teknologi digital dalam kehidupan, mengubah cara berkomunikasi dan juga mengubah cara otak bekerja dengan cepat dan mendalam (Mancaniello, 2020, p. 39). Pembelajaran daring tidak mudah dilakukan terutama untuk jenjang pendidikan anak usia dini. Banyak yang harus dipertimbangkan, memperhatikan baik dari sisi latar belakang orangtua, pekerjaan orangtua dan kondisi anak. Guru, wali murid, dan anak akan berperan serta dalam pembelajaran daring. Guru dan wali murid dituntut untuk bisa menjalankan aplikasi yang digunakan sebagai platform dalam kegiatan belajar mengajar. Banyaknya pilihan platform yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar tentunya banyak pula media yang akan digunakan dalam pembelajaran melalui platform yang dipilih. Media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar anak-anak. Pemilihan media tentunya harus menyesuaikan dengan keadaan, kebutuhan dan kemampuan siswa. Media pembelajaran adalah suatu hal yang strategis dalam proses pembelajaran karena media adalah suatu penghubung 5 informasi yang akan diberikan guru kepada anak. Menurut Yusuhadi dalam penelitian Sita, media pembelajaran adalah semua yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan kemauan pembelajar sehingga terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali (Mawarti, 2018, p. 13). Media dapat dikelompokkan menjadi tiga bagian, yaitu media visual, media audio, dan media audio visual. Media visual adalah media yang menampilkan gambar atau tulisan yang akan nampak pada layar, sedangkan media audio adalah pesan yang berupa auditif (hanya dapat didengar), sesuai dengan namanya media audio visual yaitu penggabungan antara media visual dengan media audio, media yang mempunyai unsur gambar dan unsur suara. Salah satu media audio visual adalah video pembelajaran. Video menjadi suatu medium yang efektif dalam membantu proses pembelajaran (Zaman & Eliyawati, 2010).

Salah satu media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi adalah media pembelajaran video interaktif, melalui media ini anak-anak akan ditampilkan animasi, gambar, dan audio visual yang akan sangat membantu anak dalam fokus belajar guru juga lebih percaya diri dalam menyampaikan informasi. Seperti halnya pada penelitian yang dilakukan Luh Made Indria Dewi dan Ni Luh Rimpiati, penggunaan media pembelajaran berupa video interaktif dapat menghubungkan perkembangan kognitif emosional, dan psikomotorik siswa. Video dapat memberi guru lebih banyak fleksibilitas dan mempelajari perspektif dari siswa. Video dapat dijadikan media pembelajaran yang lebih efektif (Dewi & Rimpiati, 2015). Sedangkan penelitian serupa juga dilakukan oleh Lely Suryani, menggunakan video sebagai media pembelajaran ditemukannya peningkatan perilaku cinta lingkungan setelah anak melihat video pembelajaran perilaku cinta lingkungan sebesar 45% 6 peningkatan (Suryani & Seto, 2020). Video pembelajaran animasi bermain peran (role playing) adalah model yang pertama, dimana anak dibuat untuk mengikuti peran berbeda dalam hidupnya ke dalam satu situasi permasalahan kehidupan nyata, kedua bahwa



bermain peran dapat mendorong murid mengekspresikan perasaannya dan melepaskannya di dalam pementasan, ketiga bahwa proses psikologis melibatkan sikap, nilai dan keyakinan serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis. Pada video pembelajaran animasi ini akan mengambil tema Keluargaku dan subtema profesi. Profesi merupakan suatu pekerjaan yang menuntut pengemban profesi tersebut untuk terus memperbaharui keterampilannya sesuai dengan perkembangan ilmu dan teknologi. Banyak ragam profesi yang saat ini kita kenal seperti guru, dokter, tentara, polisi, perawat, pilot, koki, pemadam kebakaran, dan lain sebagainya. Adapun ragam profesi yang dapat dikenalkan pada anak-anak, yaitu ragam profesi yang berpotensi di Indonesia. Bukan tanpa alasan, mengenalkan aneka profesi pada anak membuatnya semakin banyak tahu tentang cita-citanya kelak. Jika anak mengetahui macam-macam profesi, ini akan memotivasinya untuk berusaha mengejar cita-citanya tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di Taman Kanak – Kanak An-Nadwa Binjai mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran di TK An-Nadwa Binjai masih sangat terbatas yang masih berbasis konvensional seperti gambar, buku, dan puzzle sehingga tidak bisa digunakan dalam proses pembelajaran daring apalagi selama pandemic ini segala kegiatan dibatasi. Anak harus berdiam diri di rumah dalam waktu yang lama sehingga banyak anak merasa bosan sehingga guru harus memikirkan kegiatan supaya anak dapat berkegiatan walaupun hanya di dalam rumah saja. Apalagi di masa pandemi ini motivasi belajar 7 anak sangat rendah terlihat pada saat penulis melakukan PPL, anak seperti tidak bersemangat untuk mengerjakan tugas yang telah diberikan oleh guru. Dengan bermain peran dapat meningkatkan kreativitas anak sehingga dapat menghadapi situasi belajar di rumah sehingga lebih menyenangkan.

Berdasarkan hal tersebut, maka penulis memandang perlu mengembangkan topic ini dengan judul “ **Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Berbasis Role playing pada tema Keluargaku Subtema Profesi pada Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak An-Nadwa Binjai**”. Di harapkan dengan video pembelajaran animasi berbasis role playing dapat menumbuhkan ketertarikan peserta didik untuk belajar di rumah.

KESIMPULAN

Pentingnya pengembangan ini adalah meningkatkan keinginan siswa untuk belajar dari rumah yang sering dianggap membosankan. Dengan pengembangan video pembelajaran animasi berbasis role playing pada pada tema Keluargaku subtema Profesi peserta didik memiliki pengalaman belajar berkaitan dengan kehidupan nyata yang dialami siswa. Pengembangan ini juga bermanfaat bagi guru dalam memilih model pembelajaran yang bisa diterapkan secara daring, sehingga proses belajar dapat berlangsung lebih inovatif dan interaktif.

Tujuan pengembangan video pembelajaran animasi berbasis role playing adalah memberikan suatu model pembelajaran yang baik dan menarik untuk pembelajaran berbasis daring, sehingga dapat memotivasi guru-guru untuk lebih kreatif dalam menerapkan model pembelajaran yang dipilih sehingga anak lebih kreatif dan aktif dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

DAFTAR PUSTAKA

(Mawarti, 2018, p. 13), (Zaman & Eliyawati, 2010), (Dewi & Rimpiati, 2015). (Suryani & Seto, 2020)



(shi,et al.,2020), (Siregar , H.S et, al, 2020), (Mancaniello, 2020, p. 39)

Hery (2019) 2 menyatakan bahwa : “Pendidikan anak usia dini (PAUD)

Penelitian yang dilakukan oleh Zeptiyani & Wiarta (2020)

Undang-undang nomor 20 tahun 2003 bab I pasal I ayat 14 tentang sistem pendidikan nasional