



Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Jawa Timur “Besut” Untuk Mengenalkan Seni Tradisional Pada Anak Usia Dini

Sefina Meidhavani

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
e-mail: sefina.19015@mhs.unesa.ac.id

Rachma Hasibuan

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
e-mail: rachmahasibuan@unesa.ac.id

Abstrak

Nilai-nilai masyarakat lokal yang telah diwariskan secara turun temurun dikenal sebagai “Kearifan Lokal”, salah satu kearifan lokal di Jawa Timur ada Besut dari Jombang dan diperankan oleh seorang laki-laki. Pengembangan ini dirancang untuk mengenalkan seni tradisional pada anak usia dini. Berdasarkan kenyataan yang di jumpai di RA Insan Taqwa Simorejo Surabaya bahwa anak-anak belum mengetahui banyak tentang seni tradisional yang ada di sekitar. sebagian besar anak mengetahui bahwa seni tradisional adalah seni tari tradisional. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan produk video animasi berbasis kearifan lokal Jawa Timur Besut untuk mengenalkan seni tradisional pada anak usia dini, dan untuk mengetahui keefektifan produk pengembangan video animasi berbasis kearifan lokal Jawa Timur Besut untuk mengenalkan seni tradisional pada anak usia dini. Jenis penelitian *Research and Development* atau *R&D* dengan menggunakan model pengembangan 5 tahapan 21 langkah ADDIE yang dikembangkan (Branch, 2009) (*Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Hasil dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan pengetahuan anak usai dini dalam mengenalkan seni tradisional melalui video animasi.

Kata kunci: *Video Animasi Besut, Mengenalkan Seni Tradisional, Anak Usia Dini.*

Abstract

The values of local communities that have been passed down from generation to generation are known as "Local Wisdom", one of the local wisdom in East Java is Besut from Jombang and is played by a man. This development is designed to introduce traditional arts to early childhood. Based on the reality encountered in RA Insan Taqwa Simorejo Surabaya that children do not know much about traditional arts around. most children know that traditional art is traditional dance. The purpose of this study was to determine the development of animated video products based on East Java Besut local wisdom to introduce traditional arts in early childhood, and to determine the effectiveness of animated video development products based on East Java Besut local wisdom to introduce traditional arts in early childhood. This type of research is Research and Development or R&D using a 5-stage 21-step ADDIE development model developed (Branch, 2009) (Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation). The result of this study is to determine the knowledge ability of children after early childhood in introducing traditional arts through animated videos.

Keywords: *Besut Animation Video, Knowing Tradisional Art, Early Childhood.*

1. PENDAHULUAN

UNESA

Masyarakat di Jawa timur memiliki banyak kearifan lokal yang unik, seperti adat istiadat, bahasan dan kesenian. Menurut (Njatrijani, 2018) Nama lain untuk kearifan lokal adalah “*wisdom local*”. Kearifan lokal adalah nilai-nilai yang diwariskan dari generasi ke generasi di masyarakat Jawa Timur. Kemampuan untuk mengubah dan mengorganisasi pengaruh budaya lain, dengan cara mengembangkan pengetahuan yang berfungsi sebagai penggerak pembentukan keanekaragaman budaya yang luar biasa berupa nilai-nilai yang diterapkan.

Seni tradisional adalah cara untuk mengungkapkan rasa keindahan yang ada dalam jiwa manusia (R.M., 2016). Ludruk, atau wayang orang dengan lelucon, adalah salah satu dari banyak seni pertunjukan tradisional yang ditemukan di Jawa Timur.

Ludruk dibawakan oleh sekelompok orang di Jombang. Ludruk menyebar ke banyak daerah di Jawa Timur dan memiliki banyak pengaruh. Hal ini juga mempengaruhi kearifan lokal budaya setempat, yang penting untuk menjaga identitas tetap ada dan mempersiapkan diri untuk era globalisasi yang akan datang. Mengajarkan dan mengenalkan anak-anak pada seni tradisional Jawa Timur adalah cara untuk melestarikan kearifan lokal. *Childhood is an important period for development and an opportunity to learn* (Hasibuan et al., 2022) Anak usia dini merupakan masa pembelajaran dan perkembangan yang cepat bagi anak, sehingga memungkinkan mereka mengalami masa pertumbuhan, perkembangan, berpikir, dan komunikasi, yang meliputi kecerdasan dan kecerdasan emosional, pada tingkat pertumbuhan anak.

Oleh karena itu, peneliti menemukan cara baru untuk meningkatkan pengetahuan mereka tentang seni tradisional dengan menggunakan media. Media sangat penting untuk memberikan dorongan positif dan membuat anak merasa nyaman dan senang. Salah satu medianya adalah melalui video animasi. Animasi telah menjadi pembelajaran yang menarik di dunia pendidikan saat ini (Faris & Lestari, 2016). Video animasi adalah media yang digunakan. Di dunia pendidikan saat ini, animasi telah berkembang menjadi alat pembelajaran yang menarik. Animasi adalah alat visual bergerak yang memiliki kemampuan untuk menjelaskan topik yang umumnya sulit dijelaskan, seperti film animasi yang ramah anak sebagai pengetahuan awal tentang mengenal tokoh kearifan lokal Jawa Timur “Besut” untuk mengenal tokoh seni tradisional pada anak usia dini.

Dengan adanya teknologi yang mudah digunakan di berbagai bidang seperti Pendidikan yang menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran, memungkinkan semakin banyak pengguna untuk menjadikan konten pembelajaran interaktif yang menggunakan materi yang menarik. Setelah masalah diidentifikasi dan dijelaskan,

masalah penelitian adalah bagaimana membuat video animasi yang didasarkan pada tokoh kearifan lokal Jawa Timur Besut dapat dikembangkan dengan tujuannya untuk mengetahui model pengembangan video animasi yang didasarkan pada kearifan lokal Jawa Timur Besut untuk menanamkan seni tradisional pada anak usia dini yang ringkas berdasarkan para ahli, perancang dan pemrograman. Adapun model yang dimaksud adalah menggunakan desain metode penelitian ADDIE.

METODE

Penelitian dan Pengembangan *R&D* menurut (Sugiyono, 2018) penelitian dan pengembangan dalam bahasa Inggris (*Research and Development*) adalah suatu proses membuat barang atau produk dan menguji seberapa efektif produk tersebut. Seperti yang disebutkan sebelumnya *R&D* merupakan proses pengembangan dan evaluasi dari suatu produk yang dikembangkan oleh peneliti. Metode pengembangan desain ini dikembangkan oleh (Branch, 2009) yaitu ADDIE dengan 5 tahapan yang sederhana dan dapat dilakukan secara bertahap (*Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation*).



Gambar 1. Konsep ADDIE

Sumber (Branch, 2009)

Alasan peneliti menggunakan pendekatan ADDIE didukung oleh penelitian (Saroinsong & Farikhah, 2020) karena model pembelajaran bersifat umum dan sesuai dengan penelitian pengembangan, maka peneliti mengembangkan video animasi untuk mengenalkan seni tradisional Jawa Timur kepada anak usia dini.

Pendekatan ADDIE 5 tahap yang bersifat umum tersebut diperkuat dengan 21 langkah dari masing-masing tahapan, berikut adalah 5 tahapan dengan 21 langkah ADDIE:

1. Tahap *Analyze* adalah untuk mengumpulkan data lapangan; sebagai hasilnya, analisis yang dilakukan lebih khusus untuk mengidentifikasi kebutuhan:

- 1) Analisis tujuan dan karakteristik pembelajaran.
- 2) Metode penyampaian dan kendala pembelajaran.
- 3) Karakteristik anak usia dini.

Tahap analisis dengan 21 Langkah ADDIE, sebagai berikut:

- 1) Validasi kesenjangan kinerja
- 2) Merumuskan tujuan pembelajaran
- 3) Mengidentifikasi anak didik
- 4) Mengidentifikasi sumber daya yang dibutuhkan
- 5) Menentukan strategi pembelajaran yang tepat

- 6) Menyusun rencana kegiatan
2. Tahap *Design*, adalah perencanaan media pembelajaran. Tahap desain membahas kebutuhan yang diperoleh selama tahap analisis, kemudian dibagi menjadi empat tahapan, yaitu:
 - 1) Penyusunan konten
 - 2) Penyusunan naskah
 - 3) Penyusunan *storyboard*
 - 4) Penyusunan instrumen
 Tahap perencanaan dengan 21 Langkah ADDIE, sebagai berikut:
 - 1) Melakukan tugas investarisasi
 - 2) Menulis kinerja tujuan
 - 3) Hasil strategis penelitian
 - 4) Menghitung *return oof investmen* (ROI)
3. Tahap *Development*, adalah tahap dalam pembuatan produk video animasi berbasis kearifan lokal Jawa Timur “Besut” untuk mengenalkan seni tradisional pada anak usia 5-6 tahun serta cocok dengan konsep yang sudah disusun pada langkah-langkah desain dengan secara terperinci.
Tahap pengembangan dengan 21 Langkah ADDIE, sebagai berikut:
 - 1) Menghasilkan konten
 - 2) Memilih atau mengembangkan media pembelajaran
 - 3) Mengembangkan panduan/modul bagi guru
 - 4) Mengembangkan panduan/modul bagi anak
 - 5) Melakukan revisi pada tes formatif
 - 6) Melakukan uji coba
4. Tahap *Implementation*, adalah digunakan untuk mengevaluasi seberapa efektif video animasi dalam mengajarkan seni tradisional untuk anak berusia 5-6 tahun mengetahui seberapa efektif media gunakan *pretest-posttest*.
Tahap pengembangan dengan 21 Langkah ADDIE, sebagai berikut:
 - 1) Menyiapkan guru
 - 2) Menyiapkan anak
5. Tahap *Evaluation*, adalah tahap penilaian akhir yang dikembangkan oleh peneliti. Evaluasi meliputi evaluasi formatif dan sumatif.
Tahap pengembangan dengan 21 Langkah ADDIE, sebagai berikut:
 - 1) Menentukan kriteria evaluasi
 - 2) Menentukan instrumen evaluasi
 - 3) Mengadakan evaluasi mandiri

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Pengembangan Produk

Proses pengembangan media animasi berpacu pada model ADDIE yang dikembangkan oleh Proses

pengembangan media video animasi merujuk pada model ADDIE yang dikembangkan oleh (Branch, 2009). Berikut merupakan penjabaran dalam mengembangkan media:

1) Analyze (Analisis)

Analisis adalah bagian dari kegiatan yang menilai kebutuhan untuk pengumpulan informasi awal. Sekolah yang dipilih oleh peneliti adalah RA Insan Taqwa Simorejo Surabaya, dan informasi dikumpulkan melalui observasi langsung di lokasi sekolah:

- a. Validasi Kesenjangan Kinerja: pada tahap ini, peneliti menganalisis masalah dengan melihat dan mewawancarai guru. Hasil dari wawancara dengan kepala sekolah RA Insan Taqwa Surabaya menunjukkan bahwa lembaga PAUD tersebut hanya menggunakan metode ceramah dan lembar kerja anak untuk mengenalkan seni tradisional tokoh ludruk sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan pengetahuan anak. Anak juga hanya mengenalkan seni tradisional melalui seni tari. Sekolahnya menggunakan metode ini karena guru tidak memiliki bahan ajar untuk membantu anak belajar tentang seni tradisional. Selain itu, guru menghadapi banyak tantangan dan kebingungan saat menentukan media mana yang paling sesuai untuk pengembangan seni tradisional. Demikian, peneliti mulai membuat media pembelajaran yaitu video animasi yang akan digunakan di lembaga PAUD untuk anak berusia 5-7 tahun.
- b. Merumuskan Tujuan Pembelajaran: Tujuan Pembelajaran adalah analisis yang dilakukan dalam penelitian dikumpulkan, yang akan mengembangkan media video animasi lokal Jawa Timur. Rangkaian tujuan akan berfungsi yang berkaitan dengan pengembangan video animasi. Tujuan pembelajaran adalah: 1) anak menunjukkan seni tradisional tokoh besut Jawa Timur, 2) anak mengetahui asal usul besut, 3) anak mengetahui ciri berpakaian besut, 4) anak menunjukkan ciri karakter besut.
- c. Mengidentifikasi Anak Didik: Hasil penilaian yang dilakukan pada anak-anak di RA Insan Taqwa Surabaya menunjukkan bahwa anak sudah mahir menggunakan perangkat yang biasanya digunakan untuk membuka konten digital. Ini berarti bahwa

anak-anak dapat mengakses kearifan lokal Jawa Timur Besut melalui video animasi, baik tanpa bantuan orang tua maupun secara mandiri.

- d. Mengidentifikasi Sumber Daya Yang Dapat Digunakan: Di sekolah RA Insan Taqwa Surabaya terdapat 1 LCD proyektor yang digunakan secara bergantian untuk setiap kelas yang membutuhkan. Namun dikarenakan guru kurang bisa memanfaatkan teknologi tersebut. Dengan itu penggunaan media video animasi dapat dimanfaatkan dengan baik dengan menggunakan LCD tersebut.
- e. Menentukan Strategi Pembelajaran Yang Tepat: Metode pembelajaran yang diterapkan efektif karena menekankan kemampuan pengetahuan anak, yang diharapkan anak dapat mengenal seni tradisional tokoh besut Jawa Timur.
- f. Menyusun Rencana Kegiatan: Kegiatan akan dilakukan dengan melakukan *pretest*, kemudian dilakukan *treatment* dan *posttest*, sehingga akan diketahui hasil yang akan didapatkan.

Selain 6 tahapan di atas ada tahap analisis juga meliputi 3 tahapan lainnya, sebagai berikut:

- a. Tujuan dan karakteristik pembelajaran termasuk menampilkan seni tradisional : (1) anak dapat menyadari budaya tradisional; (2) anak dapat mengenal budaya; (3) anak dapat pengetahuan baru; (4) Karakteristik pembelajaran adalah karakteristik materi pembelajaran tertentu, yang menjadi ketentuan dalam pengembangan media.
- b. Metode penyampaian dan hambatan pembelajaran di RA Insan Taqwa sebagian besar bergantung pada metode ceramah. Dengan kata lain, guru harus kreatif dan memiliki keterampilan spasial yang baik untuk bercerita di depan anak.
- c. Karakter anak usia dini menunjukkan bahwa sebagian besar anak-anak tertarik pada gambar, video, dan film animasi seperti Upin & Ipin, Adit Sopo Jarwa, dan Kiko. Ini menunjukkan bahwa anak-anak menyukai film animasi. Oleh karena itu, menggunakan video pembelajaran untuk anak usia dini akan membuat mereka lebih aktif daripada menggunakan ceramah.

2) *Design/ Rancangan desain*

Tahap kedua dalam model pengembangan ADDIE adalah tahap desain. Ini adalah tahap

kelayakan perancangan media, yang mencakup beberapa langkah, seperti:

- a. Melakukan Investarisasi Tugas: Konsep media video animasi didasarkan pada kurikulum 13 Paud, teori perkembangan kognitif dan taksonomi bloom. Kemudian menentukan sasaran dan tujuan dari media video animasi, setelah ditentukan konsep dasar ditentukan, maka dibuatlah alur cerita. Perancangan alur cerita pada pengembangan video animasi merupakan langkah awal dari proses desain video animasi dan disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini, agar mudah untuk dipahami dan tidak berbelit, kemudian alur cerita telah dicek terlebih dahulu oleh ahli. Ilustrasi dirancang terlebih dahulu ke dalam Microsoft Word berupa naskah, *storyboard*, instrumen. Kemudian hasil rancangan diberikan kepada ilustrator untuk dibuatkan desain yang sesuai untuk sebuah video animasi.
- b. Menyebutkan Tujuan Kinerja: tujuan dari pembelajaran menggunakan media video animasi ini adalah (1) Anak mampu mengetahui apa itu besut, (2) Anak mampu mengetahui besut berasal, (3) Anak menunjukkan ciri-ciri karakter besut, (4) Anak mampu menunjukkan ciri berpakaian besut.
- c. Menghasilkan Strategi Pengujian: Untuk mengetahui apakah strategi pembelajaran dinyatakan efektif atau tidak, maka dibuat instrumen penilaian dengan indikator yang sudah ditetapkan untuk mengetahui perkembangan pengetahuan.
- d. Menghitung *Return oof Investmen* (ROI): Biaya yang dikeluarkan untuk menyelesaikan keseluruhan proses ADDIE adalah kurang lebih menghabiskan 1,300,000,- untuk jasa pembuatan ilustrasi, CD video animasi, dan kebutuhan bahan ajar untuk *pretest*, *treatment*, dan *posttest*. Berikut rancangan media video animasi yang telah melewati proses desain pengembangan:
 - a. Penyusunan Konten
Penyusunan materi atau konten video animasi “Mengenal Kearifan Lokal “Besut” Seni Tradisional Jawa Timur” pembelajaran mengacu pada karakteristik anak usia 5-6 tahun di RA Insan Taqwa Simorejo Surabaya.
 - b. Penyusunan *Storyboard*

Setelah membuat konten untuk video animasi, langkah selanjutnya adalah membuat rancangan gambar untuk menggabungkannya ke dalam alur video animasi yang lengkap. Ini dilakukan agar video animasi dapat dikembangkan bersama dengan rancangan sketsa gambar.

c. Penyusunan Naskah

Setelah menyusun konten dan *storyboard* video animasi, langkah berikutnya adalah menggabungkan konten ke dalam alur pembelajaran video animasi. Setelah pembuatan naskah selesai, konsultasikan dengan ahli materi. Kemudian ahli materi memberikan beberapa perubahan terhadap naskah, berikut adalah hasil revisi alur cerita atau naskah yang harus di perbaiki setelah dikonsultasikan.

d. Penyusunan Instrumen

Salah satu ciri metode ADDIE adalah penyusunan instrumen yang dilakukan pada tahap desain, selain merancang kebutuhan produk, peneliti juga merancang proses evaluasi produk yang dikembangkan. Selama proses penyusunan instrumen, instrumen disusun dan disesuaikan dengan produk yang dibuat sendiri, termasuk beberapa instrumen yang dikembangkan.

- 1) Instrumen ahli materi
- 2) Instrumen ahli media
- 3) Instrumen respons guru

Instrumen yang disusun tersebut dikembangkan dan didiskusikan, dilakukan untuk memperbaiki instrumen yang belum sesuai, dan pada akhirnya disusun dan disetujui oleh validator instrumen.

3) *Development*

Sebelum menuju ke tahap penerapan. Hasil penilaian ahli materi, ahli media memberikan persentase dengan kategori valid dengan sedikit revisi. Revisi desain media video animasi dilakukan untuk memperbaiki desain gambar serta menyederhanakan kalimat yang digunakan agar mudah dipahami. Tahap pengembangan terdiri dari tiga langkah yang berurutan: (1) pengembangan produk dengan tujuan untuk menghasilkan produk, (2) kelayakan ahli materi dan ahli media. jika media tidak mendapatkan kategori yang layak, (3) revisi dilakukan untuk mendapatkan kategori tersebut:

a) Menghasilkan Konten:

- (1) Media video animasi berbasis kearifan lokal Jawa Timur Besut untuk mengenalkan seni tradisional dikembangkan terdiri dari pembukaan, isi materi, pesan moral, dan penutup.
- (2) Produk yang dihasilkan adalah dalam bentuk video.
- (3) *Adobe Illustrator* untuk membuat karakter, latar belakang dan lain-lain, kemudian di lanjut edit ke *After Effect* untuk di animasi.
- (4) Video animasi berbasis kearifan lokal Jawa Timur Besut untuk mengenalkan seni tradisional pada anak usia dini di simpan dengan format MP4.
- (5) Video animasi disusun atas komponen bahasa, materi, desain, musik dan warna yang menarik untuk anak usia dini.
- (6) Video animasi didasarkan dengan teori pengetahuan dalam proses pembuatannya.
- (7) Video animasi dilengkapi dengan buku panduan, CD, dan *channel youtube*.

b) Memilih atau mengembangkan media pendukung: Media pendukung digunakan adalah penggunaan media digital yang dapat di akses menggunakan gadget manapun melalui *youtube* dan di tampilkan di LCD Proyektor.

c) Mengembangkan panduan/modul bagi guru: Peneliti mengembangkan buku panduan yang digunakan oleh guru untuk memudahkan penggunaan media yang memiliki spesifik sebagai berikut:

- (1) Buku panduan disusun secara sistematis untuk digunakan pendidik.
- (2) Buku panduan dibuat untuk membantu anak, jadi struktur bahan ajar disesuaikan dengan kebutuhan anak.
- (3) Buku panduan mencantumkan dan menjelaskan tujuan pembelajaran
- (4) Kepadatan isi berdasarkan kebutuhan anak.
- (5) Dirancang untuk proses pembelajaran, sehingga mencakup pedoman pendidik dan pedoman anak untuk menjelaskan cara mempelajarinya.

d) Mengembangkan panduan/modul bagi anak: Dalam penelitian ini hanya mengembangkan modul yang dapat digunakan bagi anak dan guru. Adapun

susunan bahan saja dalam buku panduan ini meliputi: (1) Judul, (2) Kata Pengantar, (3) Latar Belakang, (4) Pengertian, (5) Tujuan dan Manfaat, (6) Desain Produk, (7) Naskah, (8) Langkah-langkah, (9) Link Video, (10) Keunggulan, (11) Evaluasi, (12) Rubrik Penilaian

e) Melakukan revisi pada tes formatif :

- (1) Validasi oleh ahli materi dan ahli media berdasarkan pendapat ahli dari dosen PG PAUD FIP Universitas Negeri Surabaya.
- (2) Validasi respon pengguna guru yang dilakukan oleh guru kelas kelompok B RA Insan Taqwa Surabaya.

4) *Implementation*

Pada tahap ini adalah tahap keefektifan media video animasi yang diuji melalui uji coba validitas, reliabilitas, uji coba skala kecil, uji coba lapangan, uji coba normalitas dan uji *paired sample t-test*. Tahap ini merupakan tahap lanjutan dari *development*.

a) Menyiapkan Guru: Sebelum melakukan implementasi menggunakan media pembelajaran, guru diberikan pembekalan mengenai media digital yang akan digunakan, penyiapan LCD proyektor, pengoprasian media video animasi penguasaan materi yang akan disampaikan, melalui rancangan pembelajaran yang sudah disediakan oleh peneliti. Yang terakhir menjelaskan terkait penilaian dan evaluasi yang harus dilakukan guru untuk menilai terkait perkembangan kognitif anak.

b) Menyiapkan Anak: Setelah produk media video animasi telah memenuhi standar para ahli, produk video animasi akan diuji coba pada tahap awal secara kelompok kecil. Sebelum melakukan uji coba lapangan dan melakukan *pretest* dan *posttest*, instrumen perlu diuji validitas dan reliabilitas. Pengujian lapangan penelitian dilakukan pada anak usia 5-7 tahun di kelompok B RA Insan Taqwa Surabaya, dengan jumlah 11 anak.

5) *Evaluation*

Evaluasi adalah tahap terakhir yaitu penilaian yang dikembangkan oleh peneliti meliputi formatif dan sumatif.

a. Evaluasi Formatif

Tahap evaluasi pada pengembangan ADDIE meliputi evaluasi formatif dan

sumatif. Secara rinci kedua tahapan evaluasi, diuraikan sebagai berikut ini:

a. Evaluasi formatif dilakukan pada setiap tahapan ADDIE. Pada setiap tahapan ADDIE dijelaskan sebagai berikut:

1) *Analyze*, pada evaluasi dari tahapan analisis adalah memberikan kesimpulan bahwa untuk meningkatkan mengenalkan seni tradisional pada anak usia 5- 6 tahun yang jarang ditemui maupun dikenalkan kepada anak. Maka sebab itu membuat media yang berbentuk video animasi yang dapat dilihat dan di unduh melalui aplikasi youtube masing-masing.

2) *Design*, merupakan tahapan rancangan dengan memberikan kesimpulan dari materi yang sudah dibuat dan sesuai dengan kurikulum anak usia dini. Selain itu ilustrasi yang digunakan apakah sudah menarik untuk anak serta menggunakan mulai dari penggunaan warna dan kesederhanaan gambar.

3) *Development*, sebelum menuju ke tahap penerapan. Hasil penilaian ahli materi, ahli media memberikan persentase dengan kategori valid dengan sedikit revisi. Revisi desain media video animasi dilakukan untuk memperbaiki desain gambar serta menyederhanakan kalimat yang digunakan agar mudah dipahami.

4) *Implementation*, merupakan tahap uji coba yang terdiri dari 5 pertanyaan yang diajukan kepada anak. Anak diberikan soal disaat *pretest* dan anak mengalami kesulitan namun mengalami kenaikan saat *posttest*. karena adanya perlakuan atau *treatment*, anak-anak antusias dan puas dengan video animasi, anak-anak mempelajari pengetahuan baru tentang kearifan lokal Jawa Timur dan anak-anak menunjukkan kesenangan dalam menggunakan media video animasi

- b. Evaluasi sumatif merupakan evaluasi yang dilakukan untuk mengetahui hasil akhir dari pengembangan produk. Hasil dari penelitian ini diketahui bahwa hasil implementasi media video animasi efektif digunakan dalam meningkatkan mengenal seni tradisional pada anak usia 5-6 tahun, sehingga media video animasi ini dapat diterapkan disekolah sebagai mengenalkan seni tradisional serta pengetahuan anak tentang seni tradisional.

2. Pembahasan Pengembangan Produk

Pengembangan Media pembelajaran yang menggunakan video animasi yang ditujukan untuk anak usia dini dirancang untuk mengenalkan seni tradisional. Metode pengembangan ADDIE digunakan selama proses pengembangan, yang terdiri dari 5 tahapan: *analyze, design, development, implementation dan evaluation*.

- 1) Tahap pertama, tahap analisis melakukan observasi ke sekolah dengan tujuan untuk mengetahui tujuan dan karakteristik pembelajaran tentang mengenal seni tradisional, kendala dan metode penyampaian dan kendala pembelajaran, serta karakteristik anak usia dini.

a. Tujuan dan karakteristik pembelajaran tema Indonesia di RA Insan Taqwa :

- (1) Anak dapat menyebutkan apa itu besut
- (2) Anak dapat pengetahuan baru
- (3) Anak dapat mengetahui asal daerah besut
- (4) Anak dapat mengetahui ciri karakter besut
- (5) Anak dapat mengetahui ciri berpakaian

b. Metode penyampaian dan kendala pembelajaran

- (1) Analisis metode penyampaian didapat bahwa guru menggunakan metode ceramah. Selain metode ceramah, guru menggunakan metode kunjungan untuk menunjang anak mengetahui pengetahuan yang menjadi sebagian besar materi yang akan anak dapatkan.
- (2) Analisis kendala pembelajaran anak yang lebih tertarik untuk berbicara dengan temannya karena pengemasan materi yang tidak menarik tentang mengenal seni tradisional. Sulit untuk menyampaikan saat mengenalkan

seni tradisional, mengingat materi yang disajikan kepada anak masih bersifat abstrak. Lingkungan yang masih acuh tak acuh terhadap materi seni tradisional tema Indonesia.

- c. Karakteristik anak usia dini, anak yang lebih menyukai hal-hal baru seperti animasi dan hal yang baru dilingkungannya. Anak mudah teralihkan perhatiannya dan anak menyukai hal-hal termasuk dalam karakteristik anak usia dini.

- 2) Tahap kedua adalah perancangan, Pada tahap kedua, peneliti mengembangkan media yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini, menyusun materi, *storyboard*, penyusunan naskah. Untuk menindaklanjuti kebutuhan tersebut, tahap *design / perancangan* dilakukan dan diawali dengan penyusunan materi dalam video disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran di RA Insan Taqwa, materi lebih ditekankan pada pendidikan sikap dan karakter untuk anak. Materi yang sudah ditentukan disesuaikan dan didokumentasikan ke dalam naskah pengembangan media video animasi. Langkah selanjutnya penyusunan instrumen, instrumen disusun dan disesuaikan dengan produk yang dikembangkan, penyesuaian terhadap produk agar evaluasi yang dilakukan dapat tepat sasaran. Instrumen yang disusun berupa instrumen ahli materi, instrumen ahli media, instrumen respon guru, dan instrumen pengamatan anak.
- 3) Tahap ketiga, merupakan tahapan pengembangan pada video animasi bertujuan untuk menghasilkan produk video animasi pembelajaran mengenal tokoh seni tradisional yang difokuskan pada durasi dan rentang konsentrasi anak. Media pembelajaran dengan animasi video memilih jenis 2 dimensi dengan penyampaian materi yang disusun dan diperkuat oleh gambar animasi agar video mudah dipahami oleh anak. Setelah media selesai dikembangkan, peneliti selanjutnya melakukan pengujian validitas, uji reliabilitas, uji validasi oleh ahli materi dan media serta responden dari guru dan anak dengan mendapatkan revisi dan revisi pun dilakukan.
- 4) Langkah terakhir adalah tahap analisis data dari tahap evaluasi media yang dilakukan dalam menentukan kelayakan sebuah media pembelajaran. Dari hasil uji coba yang telah dilakukan, hasil tersebut menunjukkan bahwa dari respon pengamatan guru dan pengamatan anak menunjukkan mengalami peningkatan dalam pembelajaran. Setelah melalui prosedur

pengembangan maka dapat disimpulkan bahwa video animasi pembelajaran pada tema Indonesia untuk anak usia dini kelompok B dinyatakan layak dan telah selesai dikembangkan.

Penelitian ini menghasilkan produk yang terdiri dari media video animasi. Mengenal kearifan lokal Besut seni tradisional Jawa Timur yang membahas tentang mengenalkan apa itu besut dan karakteristik serta ciri berpakaian. Video animasi ini digunakan untuk memudahkan guru dalam memberikan pembelajaran tentang mengenal seni tradisional khususnya mengenal apa itu besut dalam bentuk dapat di lihat melalui *channel youtube* dan dapat di unduh.

SIMPULAN

Berdasarkan proses pengembangan, hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut: Pengembangan video animasi berbasis kearifan lokal “Besut” Jawa Timur untuk mengenalkan seni tradisional pada anak usia dini yang menggunakan metode ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluate*). Tahap *Analyze*, (a) analisis tujuan dan karakteristik pembelajaran (b) metode penyampaian dan kendala pembelajaran, (c) karakteristik anak usia dini. Tahap *Design* (a) penyusunan konten, (b) penyusunan *storyboard*, (c) penyusunan naskah, (d) penyusunan instrumen. Tahap *Development* (a) validasi ahli materi, (b) validasi ahli media, (c) respon pengguna media, (d) lembar kemampuan anak. Tahap *Implementation* (a) mempersiapkan uji validitas dan reliabilitas, (b) uji coba skala kecil, (c) uji coba lapangan, (d) uji normalitas, dan (e) uji *paired sample t-test*. Tahap *Evaluate* (a) evaluasi formatif, (b) evaluasi sumatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Branch, R. M. (2009). Instructional Design: The ADDIE Approach. In *Department of Educational Psychology and Instructional Technology University of Georgia* (Vol. 53, Issue 9). Springer New York Dordrecht Heidelberg London. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Faris, A., & Lestari, A. F. (2016). Rancangan Animasi Pembelajaran Interaktif Alfabet Pada Anak Usia Dini. *Teknik Komputer AMIK BSI*, 2(1), 59–67.
- Hasibuan, R., Pratiwi, A. P., Reza, M., Widayanti, M. D., & Jannah, M. (2022). Development of Local Wisdom-Based “Sandal Wayang” Game Tools to Improve Physical Motor Ability of Children with Special Needs in Early Childhood Education Inclusion. *IJOCER*, 1(2), 145–160. <https://doi.org/10.53621/ijocer.v1i2.186>
- Njatrijani, R. (2018). Kearifan Lokal Dalam Perspektif Budaya Kota Semarang. *Gema Keadilan*, 5(1).
- R.M., L. A. (2016). Seni Pertunjukan Tradisional Di Persimpangan Zaman : Studi Kasus Kesenian Menak Koncer Sumowono Semarang. *Humanika*, 23(2).
- Saroinsong, W. P., & Farikhah, W. A. (2020). Pengembangan Media Buku Saku Motorik Halus Untuk Anak. In *Jurnal PAUD Teratai*.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta, cv.