

**Pengembangan Media Animasi Bahasa Inggris berbasis Islamic Content di TK NU
Maarif 2 Metro**

Rika Dartiara

Institut Agama Islam Negeri Metro
Iringmulyo, Metro Timur, Kota Metro, Lampung, Indonesia
E-mail: rikadartiara@metrouniv.ac.id

Yeni Suprihain

Institut Agama Islam Negeri Metro
Iringmulyo, Metro Timur, Kota Metro, Lampung, Indonesia
E-mail: Yeni.march@yahoo.com

Yerni

Institut Agama Islam Negeri Metro
Iringmulyo, Metro Timur, Kota Metro, Lampung, Indonesia

Received: 15/02/2021

Revised: 30/10/2021

Accepted: 02/11/2021

Abstract

This study aims to develop an English animation prototype based on Islamic Content in NU Maarif 2 Metro Kindergarten. This research can be categorized into Educational Research and Development which is then adapted according to the needs of the researcher. The taken data is an Islamic Content-based English animated video prototype. The results of the pilot test are in a feasible category to be continued in the finishing and product implementation stages.

Keywords: Animation, English, Islamic Content

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan prototipe animasi berbahasa Inggris berbasis konten Islami di TK NU Maarif 2 Metro. Penelitian ini dapat dikategorikan ke dalam penelitian dan pengembangan pendidikan yang kemudian disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Data yang diambil adalah prototipe video animasi bahasa Inggris berbasis konten Islami. Hasil uji coba masuk dalam kategori layak untuk dilanjutkan pada tahap finishing dan implementasi produk.

Kata kunci: Animasi, Bahasa Inggris, konten Islami

Pendahuluan

Teaching English for Young Learners (TEYL) atau pembelajaran Bahasa Inggris bagi anak-anak merupakan ilmu yang relatif baru berkembang menjadi sorotan dan dipelajari dalam disiplin ilmu tersendiri. Sehingga TEYL menjadi mata kuliah tersendiri yang dimasukkan dalam silabus pembelajaran di universitas. Bermulanya TEYL diawali dari hasil-hasil penelitian tentang pembelajaran bahasa asing akan lebih efektif jika dimulai sejak usia dini (sebelum usia belasan) karena di usia anak-anak, pembelajar bukan hanya sekedar belajar bahasa (learning), namun memiliki kemampuan untuk memperoleh bahasa mendekati penutur aslinya (acquisition)¹

Proporsi TEYL saat ini bisa dikatakan hampir mencapai 100% diperhatikan, terutama di negara-negara yang Bahasa Inggris sebagai bahasa asing. Jepang misalnya, dengan pembaharuan merekrut penutur asli Bahasa Inggris yang sudah berpengalaman mengajar anak-anak untuk mendampingi guru-guru Bahasa Inggris sekolah dasar di Jepang. Sementara itu, di Indonesia banyak play group, pre-school, PAUD, TK atau sebutan lain, namun strategi tersebut belum terlihat seperti halnya di Jepang atau negara maju lainnya. Saat ini, Anak usia dini belajar Bahasa Inggris masih menggunakan strategi dan media yang tidak jauh berbeda untuk siswa Sekolah Menengah Pertama atau Sekolah Menengah Atas.

Dalam Prinsip Pembelajaran bahasa disebutkan: *Successful mastery of the second language will be due to a large extent to a learner's own personal "investment" of time, effort, and attention to the second language in*

the form of an individualized battery of strategies for comprehending and producing the language" Dengan demikian, pembelajaran akan sukses ditentukan oleh faktor strategi belajar dalam memahami dan memproduksi bahasa. Maka, pembelajaran bahasa Inggris perlu dirancang dengan matang dan terstruktur.

Guru Bahasa Inggris untuk anak-anak (EYL) perlu memahami teori perkembangan anak. Dalam hal perilaku, pembelajar usia dini biasanya masih memiliki sifat motorik. Mereka belum benar-benar memahami hal-hal yang terjadi dan belum berpikir secara konseptual. Belajar bahasa terjadi karena adanya interaksi. Dengan bertambahnya usia, terjadi perkembangan bahasa dan konsep dengan cepat. Namun pada level ini, pembelajar usia dini juga masih bersifat egosentris. Mereka sudah mulai menggunakan logika, namun masih sering memfokuskan perhatian untuk satu hal saja pada saat tertentu. Misalnya, mereka dapat membedakan warna dan ukuran, tetapi masih sulit bagi mereka untuk membedakan warna dan ukuran sesuatu secara bersamaan. Piaget mengemukakan suatu teori psikologi perkembangan yang berhubungan dengan unsur kognitif.²

Menurut Piaget, anak belajar dari lingkungan disekitarnya dengan cara mengembangkan apa yang sudah dimiliki dan akan berinteraksi dengan apa yang ditemui disekitarnya. Dalam berinteraksi, mereka akan melakukan suatu tindakan agar bisa memecahkan masalahnya dan disinilah terjadi proses belajar. Terkait hal ini, Piaget kembali menambahkan terdapat empat fase

¹ (Krashen, 1985; Oxford, 1990; Strevens, 1977).

² Jean Piaget, 2002. Tingkat Perkembangan Kognitif. Jakarta, Gramedia.

perkembangan perkembangan anak, yaitu:

1. Sensorymotor stage, dari lahir hingga usia 2 tahun;
2. Preoperational stage, usia 2-8 tahun
3. Concrete operational stage, usia 8-11 tahun
4. Formal stage, usia 11- 15 tahun atau lebih

Berdasarkan uraian di atas, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian terkait tentang pembelajar bahasa Inggris usia dini dengan mengembangkan media yang menarik. Animasi merupakan media yang menggabungkan audio dan visual aid yang dapat menstimulus anak-anak untuk mengikuti dan meniru apa yang dilihat dan didengar. Dalam hal ini peneliti telah melaksanakan observasi di sekolah TK MA' Arif II Metro. Yakni sekolah yang sangat mengedepankan nilai-nilai Al-quran. Meski masih tahap TK atau PAUD sekolah ini sangat mengedepankan nilai-nilai islam dalam kesehariannya. Terdata dalam hasil observasi langsung ke sekolah, TK atau PAUD ini selalu mengawali segala kegiatan dengan berdo'a dan juga awal pembelajaran di adakan hafalan bersama surat-surat pendek. Hanya saja Bahasa Inggris masih diajarkan dengan menyebutkan benda-benda sederhana, warna, dan kegiatan lainnya seperti greeting dan ekspresi sederhana. Media dan bahan ajar yang masih diperoleh dari internet dan lebih sering dalam kegiatan bernyanyi bersama. Oleh karena itu peneliti mencoba untuk mendapatkan informasi lebih lanjut mengenai hal itu dengan mewawancarai beberapa guru bahasa Inggris yang mengajar di sekolah TK MA' Arif II Metro. Para guru tersebut sepakat bahwa sekolah membutuhkan kreativitas lebih dalam media yang

menarik dan kreatif untuk anak-anak. Belum ada media (multimedia) berupa animasi yang didesain sendiri dengan muatan-muatan yang dirancang berbasis Islam (Islamic Content). Penelitian ini agar sejalan dengan asumsi Abdur Rahman Saleh yang mengatakan, "Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran perlu dilakukan peningkatan-peningkatan di bidang:

1. Kurikulum
2. Buku pelajaran
3. Pengajar."

Maka dari itu, buku pelajaran ataupun bahan ajar berupa audio visual (animasi) perlu diciptakan sebagai solusi cerdas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Adapun penelitian terdahulu mengenai TEYL telah banyak dilakukan. Pertama, penelitian dari Ziya M Arif Rahman Hakim (2016), dimana penelitian ini menghasilkan Animasi 2D berdurasi 2 menit dan lembar kerja siswa. Kedua, Penelitian oleh Dewi Murni (2003) yang lebih menggambarkan pembelajaran dengan menginternalisasikan nilai-nilai budaya lokal. Ketiga, Nurhadi (2016). Dimana penelitian ini lebih menekankan bahwa anak-anak belajar dengan bermain. Berbeda dengan penelitian yang peneliti kembangkan ialah Animasi dengan tema yang bervariasi disesuaikan dengan kegiatan sehari-hari disekolah dan dirumah dan selanjutnya diinputkan do'a atau pesan Islam. Dari ketiga penelitian yang berbeda tersebut, dapat peneliti jadikan sebagai rujukan dan masukan yang bersifat informatif dalam pengembangan media Animasi Bahasa Inggris yang menarik dengan berbasis Islamic Content bagi anak usia dini.

Kajian Teori

1. Konsep media

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Asosiasi Pendidikan Nasional, media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatan-peralatannya.³ Menurut Heinich mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantarkan informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televisi, film, foto, radio, rekaman, audio, gambar yang diperoyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi.⁴ Menurut Gagne dan Briggs media pembelajaran merupakan alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang terdiri antara lain buku, tape, recorder, film, slide, gambar, foto, televisi, grafik dan komputer.⁵

Yusufhadi mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan pelajar ehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.⁶ Menurut

para ahli di atas dapat penulis simpulkan bahwa yang dimaksud media adalah semua bentuk perantara atau medium yang digunakan oleh guru guna mempermudah dalam menyampaikan pesan dan informasi dalam suatu kegiatan yang dilakukan sehingga tujuan diharapkan dapat tersampaikan dengan baik dari guru kepada anak.

Media yang digunakan dalam proses kegiatan memiliki beberapa jenis, perkembangan media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi. Cikal bakal tentang penggunaan teknologi dalam komunikasi termasuk komunikasi dalam pembelajaran.⁷ Hal ini diungkapkan dalam surah An-Naml ayat 28-30, yaitu tentang cerita Nabi Sulaiman dan Ratu Balqis. Artinya: "Pergilah dengan (membawa) suratku ini, lalu jatuhkan kepada mereka, kemudian berpalinglah dari mereka, lalu perhatikanlah apa yang mereka bicarakan. Berkata ia (Balqis): "Hai pembesarpembesar, Sesungguhnya telah dijatuhkan kepadaku sebuah surat yang mulia. Sesungguhnya surat itu, dari Sulaiman dan Sesungguhnya (isi) nya: "Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang" (Q.S. An Naml: 29-30)

Dari potongan cerita Nabi Sulaiman dan Ratu Balqis tersebut terjadi teknologi komunikasi yang canggih pada masa itu, Nabi Sulaiman menggunakan burung Hud-hud untuk menyampaikan pesan dalam bentuk surat yang

³ Arief S. Sadiman et al, Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012), h. 7.

⁴ Daryanto, Media Pembelajaran (Bandung: Satu Nusa 2010), h.4.

⁵ Azhar Arsyad, Op. Cit., h. 4.

⁶ Yusufhadi Miarso, Loc. Cit., mengutip The Commission of Instructional Technology Report, to Improve Learning (New York: R.R. Bowker Co, 1970)

⁷ Pito, Abdul Haris. (2018). Media Pembelajaran Dalam Perspektif Alquran

disampaikan kepada Ratu Balqis, sehingga yang disampaikan dapat diterima dengan baik sampai pada tujuan yang dikehendaki

2. Animasi

Sebagai media audio visual dengan memiliki unsur gerakan dan suara, animasi dapat digunakan sebagai alat bantu mengajar. Kemampuan animasi untuk memanipulasi waktu dan ruang dapat mengajak anak untuk melanglang buana kemana saja walaupun dibatasi oleh ruangan kelas.⁸

Animasi atau yang lebih sering disebut film animasi atau film kartun adalah film yang merupakan hasil dari pengelolaan gambar diam hingga menjadi gambar bergerak yang diolah dalam bentuk yang menarik. Animasi berasal dari *animation* yang dalam bahasa latinnya animasi yang berarti jiwa. Animasi adalah memberikan jiwa pada karakter sehingga terlihat hidup. Menurut Reiber animasi dapat digunakan untuk menarik perhatian peserta jika digunakan secara tepat, animasi dapat membantu proses pembelajaran.⁹

Menurut Mayer animasi didefinisikan sebagai rangkaian perubahan gambar dengan cepat yang ditampilkan pada layar komputer yang mewakili ilusi gerakan. Menurut purnama animasi merupakan urutan frame yang ketika

diputar dengan kecepatan yang cukup dapat menyajikan gambar bergerak lancar seperti sebuah film atau video. Media animasi berisi kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran.¹⁰

Dari pengertian para ahli dapat dimaknai bahwa animasi adalah proses gambar yang bergerak dengan kecepatan penuh atau seolah-olah menjadi hidup sehingga dapat menarik perhatian anak dalam pemakaian yang tepat dan dapat menunjang proses kegiatan yang dilakukan di Taman Kanak-kanak.

Penggunaan media animasi ini memiliki keuntungan dan kelemahan. Adapun keuntungan animasi menurut Nawangsari dapat meningkatkan kemampuan anak.¹¹ Animasi dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan ide, informasi, atau pesan yang digunakan dalam berbagai bidang kehidupan. Animasi dapat digunakan untuk menyampaikan pesan (nilai-nilai keislaman) kepada anak sebagai pendengar atau penonton dalam pendidikan, dalam pendidikan animasi dapat digunakan untuk menyampaikan materi dalam suatu kegiatan agar anak memahaminya.

⁸ Hamzah B Uno dan Nina amstenggo, *Teknologi & Informasi Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011),h,135.

⁹ Rusman et all, *Pembelajaran Berbasis Tekhnologi Informasi dan Komunikasi* (Jakarta: Raja Grafndo,2015)h.296.

¹⁰ Ibid. H. 297

¹¹ Herdina Indrijati, *Psikologi Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini.* (Jakarta : Prenadamedia,2006)h.110

Metodologi Penelitian

Desain penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). Terdapat ragam desain penelitian dan yang dapat digunakan oleh para peneliti tergantung pada kebutuhan dan perbedaan produk. Karena penelitian ini termasuk dalam penelitian pendidikan, maka penelitian ini dapat dikategorikan ke dalam Penelitian dan Pengembangan Pendidikan (*Educational Research and Development*). Peneliti menggunakan Model Borg and Gall yang kemudian diadaptasi sesuai kebutuhan peneliti. Gall dan Borg¹² menjelaskan bahwa: *Educational Reserarch and Development (Educational R & D) is an industry-based development model in which the findings of the research are used to design new products and procedures, which then are systematically field-tested, evaluated, and refined until they meet specified criteria of effectiveness, quality, or similar standard.*

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat dijelaskan bahwa hasil penelitian R&D digunakan untuk mendesain produk dan prosedur baru yang sistematis kemudian diujicoba, dievaluasi, dan diperbaiki sampai mencapai standar kriteria yang efektif dan berkualitas. Borg and Gall juga mengemukakan bahwa istilah *product* tidak hanya merujuk pada objek material, seperti modul, lembar kerja siswa (LKS), buku teks, media pembelajaran, film pembelajaran, dan lain-lain, tetapi juga prosedur dan proses, seperti metode pembelajaran atau panduan untuk merencanakan pembelajaran. Dalam hal ini, produk yang selanjutnya dikembangkan adalah objek material berupa *Animasi Bahasa*

Inggris berbasis Islamic Content untuk anak usia dini.

Sementara, Pengembangan ini lebih lanjut diklasifikasikan kedalam empat tahap utama. Keempat tahap tersebut adalah (1) tahap eksplorasi atau tahap pendahuluan, (2) tahap pengembangan model, (3) tahap pengujian model, dan (4) tahap diseminasi dan implementasi model.¹³

Dalam hal ini, peneliti memodifikasi-nya menjadi dua langkah utama yaitu tahap eksplorasi dan tahap pengembangan. Tahap eksplorasi meliputi mengkaji literatur, melaksanakan studi lapangan, dan melakukan analisis kebutuhan. Sedangkan tahap pengembangan terdiri dari mengembangkan prototipe, validasi dengan ahli, dan melaksanakan uji coba

Subjek penelitian pada tahap ini adalah guru bahasa Inggris dan siswa TK MA' Arif II Metro, Lampung. Subjek penelitian ditentukan berdasarkan metode purposive dan strategic dengan mempertimbangkan aksesibilitas, keefektifan dan kegunaan. Untuk menggali informasi, peneliti menggali lebih lanjut terkait informasi dari buku atau referensi yang digunakan dalam mengajar bahasa Inggris bagi anak-anak. Peneliti juga memperoleh informasi dan masukan dari para informan yaitu Kepala Sekolah, Guru-guru Bahasa Inggris, Dosen Bahasa Inggris, dan Waka Kurikulum. Beberapa teknik pengumpulan data dilakukan. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan untuk menganalisis kebutuhan guru dan peserta didik. Tahap awal wawancara didapati indikasi adanya kebutuhan akan media video animasi pada subtema doa sehari-hari yang

¹² Gall & Barg, *Educational Research and Development*, (Cambridge Press: 2003,569)

¹³ Sukmadinata (2008)

diajarkan. Untuk menggali informasi proses pembelajaran subtema do'a sehari-hari di TK Ma'arif NU II Metro, dan juga menganalisis kebutuhan video animasi pembelajaran. Angket yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian dan pengembangan video animasi pembelajaran diadaptasi dari Farindhani.¹⁴

Mekanisme pengembangan model adalah sebagai berikut: (a) mengujicobakan animasi Bahasa Inggris berbasis Islamic Content, (b) melakukan monitoring dan evaluasi terhadap proses dan hasil ujicoba, (c) merevisi animasi Bahasa Inggris berbasis Islamic Content berdasarkan hasil monitoring dan evaluasi. Proses ini diulang beberapa kali sampai Animasi tersebut dianggap baik.

Teknik analisis data pada pengembangan ini adalah deskriptif kuantitatif. Data hasil dari pengembangan ini berupa tanggapan dari ahli materi dan ahli media terhadap kualitas produk yang sudah dikembangkan dan ditinjau dari berbagai indikator. Langkah analisis data tersebut adalah sebagai berikut:

- i) Analisis Data Pengembangan Produk
Hasil *review* ahli materi dan ahli media berupa tanggapan kritik dan saran mengenai produk yang sudah dikembangkan, maka revisi produk dilaksanakan.

- ii) Analisis Data Kualitas Produk

Data kualitas produk dihasilkan dari proses penilaian ahli media dan ahli materi kemudian dilakukan analisis sebagai berikut :

- a. Menentukan skala penilaian menggunakan skala likert dengan rentang nilai terendah 1 dan nilai tertinggi 4.
- b. Menghitung skor rata-rata penilaian

Hasil Penelitian Dan Pengembangan

1. Tahap Eksplorasi

TK Ma'arif NU II Metro memiliki visi membentuk anak berakhlak mulia, cerdas, kreatif, imajinatif berdasarkan nilai-nilai ahlusunnah wal jama'ah an nahdliyyah dan memiliki misi menanamkan dan membiasakan perilaku akhlak terpuji , melaksanakan pembelajaran yang kreatif dan imajinatif dengan menanamkan nilai-nilai ahlusunnah wal jama'ah an nahdliyyah. Berdasarkan wawancara dengan kepala sekolah dan guru di TK Ma'arif NU II Metro didapatkan program unggulan pembelajaran yang bertujuan anak-anak: (1) hafal surat pendek; (2) hafal doa sehari-hari; (3) hafal hadist anak-anak; (4) hafal asmaul husna; (5) terbiasa sholat dhuha; (6) mampu baca tulis al-qur'an; (7) mengenal calistung; (8) mengenal Bahasa Arab dan Bahasa Inggris.

Berdasarkan visi misi dan materi pembelajaran yang ada maka kegiatan pembelajaran harus mampu mendukung tercapainya visi dan misi sekolah tersebut. Dalam hal ini materi doa sehari-hari lebih banyak dipraktekkan oleh anak-anak baik disekolah maupun dirumah karena segala aktifitas anak diawali dan diakhiri dengan doa. Maka animasi yang disusun guna membantu

¹⁴ Farindhani, D.A. (2016). Pengembangan Media Video Animasi Pada Subtema Cara Hidup Manusia, Hewan Dan Tumbuhan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Demokratis Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kecamatan Ketanggungan. Thesis.Yogyakarta: Pasca UNY.

siswa dalam mengingat materi yang diajarkan akan sangat membantu dalam proses pembelajaran. Bunda Linda sebagai salah satu guru di TK Maarif NU II Metro menjeaskan bahwa : “ *Anak-anak di TK tidak kami bebaskan dengan menghafal atau membaca dan menulis doa sehari-hari, tetapi lebih ke bernyanyi bersama dan mendengarkan doa sehari-hari yang dibacakan bunda bersama dengan siswa. Nah, kalau itu dikemas juga dalam bentuk animasi pasti anak akan semakin tertarik menirukan dan jika mereka melihat ilustrasi penggunaannya secara real anak akan mengamati dan mempraktekkan dirumah. Saya kira ide media animasi ini bagus dan kreatif.* ” Pendapat lain juga diutarakan oleh Bunda Dessy yang juga guru di TK maarif NU II Metro “*Perlu sekali mbak media animasi berbasis islami, apalagi sekarang kan anak-anak sekarang kan suka meihat youtube dan televisi dan biasanya mereka lebih cepat mengingatnya. Kalau animasi yang islami ditontonya setiap hari saya yakin mereka akan menirukannya dalam kesehariannya daripada menonton animasi atau video yang kurang memberikan pendidikan. Jaman sekarang kan rentan dengan video-video yang tidak mendidik mbak*”.

Dari hasil wawancara terhadap beberapa anak, kebanyakan mereka tertarik dengan gambar, video, dan juga film animasi seperti *Upin & Ipin, Adit Sopo Jarwo, Krisna, dan Doraemon*. Hasil tersebut menandakan bahwa sebagian besar anak menyukai film animasi, hal ini seperti halnya dengan yang diungkapkan Palmiter dan Elkerton dalam Pujiriyanto¹⁵ anggota dalam kelompok animasi lebih menikmati pembelajaran daripada dalam kelompok teks atau tulisan. Guru menambahkan bahwa dalam

beberapa kesempatan anak diputar video dalam pembelajaran dan respon dari anakpun lebih aktif daripada hanya sekedar menggunakan metode ceramah.

Terlepas dari anak-anak yang menyukai film animasi, anak usia dini termasuk ke dalam tahap perkembangan pra operasional kongkrit. Menurut Piaget dalam Budiningsih¹⁶ mengklasifikasikan anak usia dini masuk kedalam tahap pra operasional (umur 1-7 atau 8 tahun), ciri pokok perkembangan tahap ini adalah penggunaan simbol atau tanda bahasa, dan mulai berkembangnya konsep-konsep intuitif. Hal tersebut juga didukung dari hasil wawancara terhadap guru, dimana anak-anak mudah teralih perhatiannya, akan lebih tertarik dengan adanya hal baru dalam hidupnya, dan juga anak akan lebih aktif dalam beraktifitas, seperti halnya berlari, bermain, dan melakukan kegiatan yang anak sukai lainnya.

Berdasarkan analisis dari hasil observasi tersebut maka dapat disimpulkan perlu dilakukannya pengembangan video animasi Bahasa Inggris berbasis islami guna mendukung pembelajaran subtema doa sehari-hari untuk anak TK Maarif NU II Metro. Hal tersebut didasari karena adanya kebutuhan (*need assessment*) akan video animasi pembelajaran pada subtema doa sehari-hari. Pada hasil pengamatan subtema lain yang peneliti dapatkan, misalnya sholat duha, anak-anak

¹⁵ Pujiriyanto. (2005). Strategi Pemanfaatan sebagai Alat dan Media Pembelajaran. Majalah Ilmiah Pembelajaran. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. 005:186

¹⁶ Budiningsih, A. (2011). Karakteristik Siswa sebagai Pijakan dalam Penelitian Pembelajaran. Jurnal Ilmiah Pendidikan. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. hal.37

sebelum memulai pembelajaran diajak melaksanakan sholat duha bersama dengan bunda dan yang lebih menarik bahwa anak-anak di sekolah tidak boleh ditunggu oleh orang tuanya. Jadi ini akan melatih kemandirian siswa dalam mengikuti setiap kegiatan di sekolah. Pembelajaran lain seperti, cerita keluarga Nabi Muhammad SAW, lebih banyak dikemas dengan bernyanyi bersama yang diulang-ulang sebelum mereka bermain untuk melatih skill motoriknya. Maka, media animasi Bahasa Inggris berbasis *Islamic Content* disini akan menjadi penyegaran bagi anak-anak TK Maarif NU II Metro khususnya.

2. Tahap Pengembangan

Spesifikasi produk ini adalah video animasi 2D dengan judul '*Amar berdoa sebelum dan sesudah Makan*'. Animasi ini dikemas dengan menggunakan Bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar dan komunikasi antar tokoh, yaitu diperankan oleh Amar dan Ibu Amar. Setting dalam video ini berada didalam rumah dengan alur cerita saat sedang sarapan pagi. Video animasi berbasis *Islamic Content* bagi anak usia dini sangat mengedepankan nilai-nilai islam (*Islamic Value*) yang terkandung dalam setiap segmen video dengan mengajarkan Salam, adab makan, adab berdoa, bersyukur, berbakti kepada orang tua, dan lainnya yang tergambar dalam simbol gambar. Hal ini selaras dan mendukung visi dari TK Maarif NU Kota Metro yaitu "*Membentuk Anak Berakhlak Mulia, Cerdas, Kreatif, Imajinatif berdasarkan nilai-nilai Ahlusunnah Wal Jama'ah An Nahdliyyah*".

Spesifikasi pada pengembangan produk ini meliputi isi materi (*content*) video animasi pembelajaran.

Penyusunan materi (*content*) video animasi pembelajaran mengacu pada Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran di TK Maarif NU II Metro. Selain itu dilakukan pula wawancara dengan kepala sekolah dan guru di TK, dimana guru berharap isi dari video animasi pembelajaran yang dikembangkan sederhana saja, dekat dengan keseharian anak, dan juga lebih menekankan pada pendidikan sikap dan karakter anak. Hasil dari observasi tersebut kemudian peneliti konsultasikan dengan ahli materi (Dosen UIN Radin Intan Lampung), ahli materi menitik beratkan keterkaitan materi satu dengan yang lainnya sehingga anak tidak bingung dengan alur video animasi pembelajaran. Berdasarkan materi yang dibutuhkan di TK Maarif NU II Metro dan saran ahli materi maka tersusunlah isi materi video animasi pembelajaran "*Amar Berdoa Sebelum dan Sesudah Makan*" yang sudah disetujui oleh ahli materi dan juga guru TK Maarif NU II Metro, *content* video animasi pembelajaran tersebut.

Setelah penyusunan materi ke dalam alur cerita video animasi pembelajaran, langkah selanjutnya adalah membuat tiap adegan (*treatment*). *Treatment* sendiri dapat diartikan sebagai kegiatan menyusun setiap adegan agar cerita menjadi lebih menarik dan sesuai dengan alur video. Setelah *treatment* selesai disusun langkah selanjutnya adalah menyusun naskah dalam skenario, menyusun skenario sendiri adalah kegiatan membagi setiap shot/pengambilan gambar sehingga dapat menjadi satu kesatuan video animasi yang menarik untuk dilihat.

Naskah telah melalui konsultasi

dengan ahli materi dan ahli media. Dalam hal ini ahli materi memberikan masukan pada *treatment*, yang mana terdapat kalimat yang tidak sesuai dan harus diubah, *treatment* yang direvisi.

Pengembangan prototype video animasi pembelajaran doa sehari-hari dimulai dengan mendesain karakter yang akan menjadi tokoh di dalam video animasi tersebut. Terdapat 2 tokoh utama yaitu Amar dan Ibu :

Amar Merupakan tokoh utama di dalam video animasi pembelajaran "Amar membaca doa sebelum dan sesudah makan". Amar adalah pribadi yang riang, penurut, dan percaya diri. Karakter AMar menggambarkan karakteristik anak usia dini yang termasuk ke dalam tahap pra operasional kongkrit. Tokoh utama AMar dikemas dengan menjadi anak penurut dan rasa ingin tahuny besar ketika berada di rumah.

Tokoh berikutnya adalah tokoh ibu merupakan tokoh pendukung karakter utama hal ini untuk menggambarkan kedekatan seorang ibu dengan anaknya. Ibu sendiri merupakan madrasah utama (Madrasatul Ula) bagi anak dengan pribadi yang penyayang, penyabar, dan penuh perhatian. Karakter ibu dikemas menggunakan baju merah muda dan sepatu hitam, dimana pemilihan warna tersebut bertujuan untuk menarik perhatian anak perempuan.

Langkah selanjutnya setelah desain karakter adalah membuat rekaman dengan memberikan suara pada karakter animasi (*dubbing*), selain itu dilakukan pula penyesuaian gerak bibir (*lypsinc*) dengan suara dari pengisi suara.

Setelah semua komponen sudah siap, langkah selanjutnya

menggabungkan antar komponen ke dalam sebuah shot (*composting*) dan masuk ke *Story board*. Proses *Story Board* difungsikan untuk mendapat gambaran setiap scene cerita animasi.

Setelah komponen karakter dan suara selesai dibuat di story board, maka langkah selanjutnya adalah menggerakkan karakter dan obyek (*animating*) serta menyatukannya dengan *background*. Tahap *animating* juga mencakup pengemasan materi (naskah) ke dalam tampilan video animasi dengan narasi serta suara latar (*backsound*) untuk menarik perhatian anak.

Tahap penilaian (*review*) merupakan tahap awal evaluasi media, dalam tahap ini sebuah media akan diuji kelayakannya secara konseptual oleh ahli. Ahli materi dalam pengembangan ini merupakan salah satu Dosen Bahasa Inggris di UIN Radin Intan Lampung, tugas dari seorang ahli materi menilai aspek kualitas pembelajaran serta aspek isi dan tujuan media video animasi pembelajaran "Amar membaca doa sebelum dan sesudah makan",

Selain ahli materi media video animasi pembelajaran "Amar membaca doa sebelum dan sesudah makan" juga akan direview oleh ahli media, dimana yang menjadi ahli media adalah Guru Pengajar Desain Grafis dan Multimedia di SMK N 3 Metro yang bertugas menilai segi kualitas media video animasi.

Setelah prototype video animasi dinyatakan layak oleh ahli untuk dilanjutkan dalam tahap finishing, maka dilakukan pengujian produk terbatas (*pilot test*). Dalam tahap ini animasi ditonton oleh 6 siswa kelompok A TK NU Maarif 2 Metro

dan bunda pengasuh kelompok A. Penilaian dilakukan oleh Guru/Bunda pengasuh yang mengamati anak ketika menonton video. Selain itu peneliti juga mewawancarai anak mengenai pendapat mereka setelah menonton video. Wawancara dimaksudkan untuk mengecek kembali kebenaran hasil pengamatan yang dilakukan Bunda/guru pengasuh. Berikut hasil pilot test pengamatan anak :

Dari hasil pilot test pengamatan anak, terdapat skor 0.98 yang jika dilihat dalam

Widoyoko¹⁷ termasuk dalam kategori layak. Anak-anak menyatakan senang dan antusias melihat prototype video, dengan bertanya gambar apa dan suara apa yang diucapkan. Maka, respon tidak hanya diperoleh dari anak saja melainkan dari guru yang mana jika video animasi telah disempurnakan, guru yang akan menerangkan isi dari video tersebut. Berikut hasil pilot test respon guru pada table 7:

Respon dari guru sangat antusias dan mendukung untuk dilakukan finishing dikemudian hari. Terlebih lagi, video animasi ini akan sangat membantu dalam pembelajaran.

Simpulan

Berdasarkan hasil pengembangan produk dan pemahasan, maka dapat disimpulkan:

1. Pengembangan prototype video Animasi berbasis Islamic Content bagi anak usia dini di TK Maarif NU ialah, (a) meng-ujicobakan animasi Bahasa Inggris berbasis

Islamic Content, (b) melakukan monitoring dan evaluasi terhadap proses dan hasil ujicoba, (c) merevisi animasi Bahasa Inggris berbasis Islamic Content berdasarkan hasil monitoring dan evaluasi. Proses ini diulang beberapa kali sampai Animasi tersebut dianggap baik.

2. Tahap penilaian (*review*) merupakan tahap awal evaluasi media, dalam tahap ini sebuah media akan diuji kelayakannya secara konseptual oleh ahli. Ahli materi dalam pengembangan ini merupakan salah satu Dosen Bahasa Inggris di UIN Radin Intan Lampung, tugas dari seorang ahli materi menilai aspek kualitas pembelajaran serta aspek isi dan tujuan media video animasi pembelajaran "Amar membaca doa sebelum dan sesudah makan". Kelayakan ahli materi mendapat skor rata-rata 3.67 dengan beberapa revisi.

Ahli materi media video animasi pembelajaran "Amar membaca doa sebelum dan sesudah makan" direview oleh Guru Pengajar Desain Grafis dan Multimedia di SMK N 3 Metro yang bertugas menilai segi kualitas media video animasi. Sementara hasil review ahli

Rekomendasi

Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat melanjutkan prototype video animasi menjadi video lengkap animasi dengan berbagai tema yang berbasis Islamic Content bagi anak usia dini mengingat masa anak-anak menyukai media video, dan materi yang ada didalam video tersebut dapat ditiru dan dicontoh dalam keseharian anak-anak sebagai

¹⁷ Widoyoko, E.P. (2012). Teknik Penyusunan Instrumen Pendidikan. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. hal.109

input yang baik. Karena masih terdapat beberapa kendala dalam pembuatan video animasi dalam penelitian ini, antara lain:

1. Waktu
 - a. Penentuan *background* gambar dan *coloring* gambar memerlukan waktu yang lama.
 - b. Penyesuaian *timing/delay* antar rekaman suara dengan animasi cukup lama.
 - c. Diperlukannya *time line schedule* dan target pembuatan animasi.
2. Rekaman
 - a. Rekaman suara masih terdapat suara bising (motor, mobil dan suara disekitar rekaman).
 - b. Diperlukannya media khusus untuk rekaman suara seperti *mic condenser*.
 - c. Di perlukanya pengisi suara anak-anak.
3. Media Editing & Animasi
 - a. Terfokus hanya pada satu perangkat.
 - b. Aplikasi Animasi yg sering Force Close ketika proses pembuatan animasi.
 - c. Hasil kerja tidak sempat ter-*save* ketika *force close*, Sehingga membuat kembali dari awal.
4. Massa
 - a. Pengerjaan masih terfokus pada satu orang.
 - b. Diperlukannya tim *creator* animasi, seperti : sutradara, aktor, *soundman*, *designer* dsb

Daftar Pustaka

- ABD. Rahman Shaleh, *Penyelenggaraan Madrasah Petunjuk Pelaksanaan Administrasi dan Teknik Pelajaran*, (jakarta: Dharma,1982) h. 14
- Anderson, W.L., & Krathwohl, R.D., (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing*. New York: Addison Wesley Longman.
- Anitah, S. *Media Pembelajaran* (Surakarta: Yuma Pustaka, 2010), h.4.
- Arief S. Sadiman et al, *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012), h. 7.
- Azhar Arsyad, Op. Cit., h. 25. mengutip Kemp, J.E. dan Dautn, D.K. *Planning and Producing Instructional Media* (New York: Harper & Row, Publishers, 1985), h. 3 et seqq.
- Bambang Waristama, *Teknologi Pembelajaran landasan dan Aplikasi*, (Jakarta: Rineika Cipta,2008) ,h.31.
- Budiningsih, A. (2011). *Karakteristik Siswa sebagai Pijakan dalam Penelitian Pembelajaran*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. hal.
- Budiningsih, A. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Chong, A. (2008). *Digital Animation*. Singapore: AVA Publishing SA.
- Daryanto, *Media Pembelajaran* (Bandung: Satu Nusa 2010), h.4.
- Farindhani, D.A. (2016). *Pengembangan Media Video Animasi Pada Subtema Cara Hidup Manusia, Hewan Dan Tumbuhan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Demokratis Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kecamatan Ketanggungan*. *Thesis*.Yogyakarta: Pasca UNY.
- Gall & Barg, *Educational Research and Development*, (Cambridge Press: 2003,569)

- Garcia, A.L. (2012). *Principles of Animation Physic. Journal*. San Jose State University: SIGGRAPH.
- Gumelar, M.S. (2011). *2D Animation Hybrid Technique Book A*. Jakarta: PT Indeks.
- Hamzah B Uno dan Nina amstenggo, Teknologi & Informasi Pembelajaran (Jakarta: Bumi Aksara, 2011,h,135.
- Heinich, R., Molenda, M., Russel, J.D., et al. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning*(7th ed). New Jersey: Pearsons Education.
- Herdina Indrijati, Psikologi Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini. (Jakarta : Prenadamedia,2006)h.110
- Holliday Adrian,*The Struggle to English as as International Language*.(New York:Oxford University Press, 2005) h.248
- Hujair AH Sanaky, Media Pembelajaran (Yogyakarta: Kaukaba, 2011),h.4.
- Jones, A., & Oliff, J. (2007). *Thinking Animation*. United States of America: Thompson Course Technology PTE.
- Kemp, J.E., & Dayton, D.K. (1987). *Planning and Producing Instructional Media*.
- Komara, E. (2014). *Belajar dan Pembelajaran Interaktif*. Bandung: Refika Aditama.
- Musfiqon, Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2012), h. 116 seqq.New York: Cambridge: Harper & Row Publisher.
- Purnama,B.E. Konsep dasar Multimedia (Yogyakarta: Graha Ilmu 2013) h.81
- R. Ibrahim, Nana Syaodih S, Perencanaan Pengajaran (Jakarta: Asdi Mahasatya, 2004), h. 121.
- Rusman et all, Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (Jakarta: Raja Grafindo,2015)h.296.
- Yusufhadi Miarso, Loc. Cit., mengutip The Commission of Instructional Technology Report, to Improve Learning (New York: R.R. Bowker Co, 1970)
- Koumi, J. (2006). *Designing Video and Multimedia for Open and Flexible Learning*. New York: Routledge.
- Morisson, G.S. (2012). *Dasar – Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. (Terjemahan: Romadhona, S., & Widiastuti, A.). Jakarta: PT. Indeks.
- Mulyasa, H.E. (2012). *Manajemen PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Neville, H.F. (2007). *Is This a Phase?*. Seattle: Parenting Press.
- Partini. (2010). *Pengantar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Grafindo Litera Media.
- Patmonodewo, S. (2003). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Rineka Cipta
- Jean Piaget, 2002. *Tingkat Perkembangan Kognitif*. Jakarta, Gramedia.
- Pito. Abdul H. (2018). *Media Pembelajaran dalam Al-Qur'an*. Andragogi Jurnal Diklat Teknis. 6(2).
- Pujiriyanto. (2005). *Strategi Pemanfaatan sebagai Alat dan Media Pembelajaran*. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Pujiriyanto. (2012). *Teknologi untuk Pengembangan Media dan Pembelajaran*. Yogyakarta: PT UNY Press.
- Reigeluth, C.M. (1983). *Instructional-Design Theories and Models: an Overview of Their Current Status*. New Jersey: Lawrence Elrbaum Associates.
- Safitri, R. (2015). *Buku Guru PAUD/TK B-Semester 2*. Jawa Tengah:

- Mediatama. Seels, B.B., & Richey, R. (1994). *Instructional Technology : The Definition and Domains of The Field*. (Terjemahan: Prawiradilaga, D.S., Rahardjo, R., Miarso, Y., dkk). Jakarta: Unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta.
- Smaldino, E.S., Russel, J.D., Heinich, R., et al. (2008). *Instructional Technology and Media for Learning* (8th ed). New Jersey: Pearson Education.
- Smith, M.K. (2010). *Teori Pembelajaran dan Pengajaran*. (Terjemahan: Shaleh, A.Q). Yogyakarta: Mirza Media Pustaka.
- Sudijono, A. (2006). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.hal.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani.
- Sukmadinata, Nana S. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suyadi. (2014). *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Trianto. (2011). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik bagi Anak Usia Dini TK/MO dan Anak Usia Kelas Awal SD/MI*. Jakarta: Kencana.
- Widoyoko, E.P. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.