

Nomor Daftar : 059/S/PGPAUD/25/VIII/2022

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI UNTUK MEMFASILITASI
PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 3-4 TAHUN
PADA KONSEP MENGENAL BENTUK GEOMETRI**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



oleh

Ajeng Kania Trisnawati Sunandar

NIM 1804586

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS TASIKMALAYA
2022**

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI UNTUK MEMFASILITASI
PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 3-4 TAHUN
PADA KONSEP MENGENAL BENTUK GEOMETRI**

Oleh
Ajeng Kania Trisnawati Sunandar

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

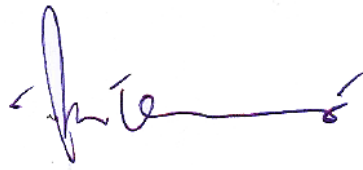
© Ajeng Kania Trisnawati Sunandar 2022
Universitas Pendidikan Indonesia
2022

Hak Cipta dilindungi undang-undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa seijin penulis.

AJENG KANIA TRISNAWATI SUNANDAR
PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI UNTUK MEMFASILITASI
PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 3-4 TAHUN
PADA KONSEP MENGENAL BENTUK GEOMETRI

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Drs. Edi Hendri Mulyana, M.Pd.
NIP 196008251986031002

Pembimbing II



Aini Loita, M.Pd.
NIP 199003092019032019

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGPAUD
UPI Kampus Tasikmalaya



Dr. Elan, M.Pd.
NIP 197703072008011017

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan mengenai kegiatan pembelajaran yang kurang didukung dengan metode demonstrasi, strategi kegiatan yang tidak interaktif, kurangnya variasi media pembelajaran, dan belum digunakannya media video animasi pada pembelajaran mengenal bentuk geometri. Tujuan dilakukannya penelitian ini untuk mengembangkan media video animasi dalam memfasilitasi kemampuan anak mengenal bentuk geometri yang didasarkan pada kebutuhan hasil studi pendahuluan di lapangan dan kebutuhan pada teori yang seharusnya. Maka peneliti merancang dan mengembangkan media video animasi untuk memfasilitasi perkembangan anak usia 3-4 tahun pada konsep mengenal bentuk geometri. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu pengembangan dengan model desain ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu observasi, wawancara, studi dokumentasi, angket, dan validasi ahli. Instrumen penilaian produk divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pedagogik, dengan melalui tahap revisi produk sesuai saran validator. Setelah produk selesai divalidasi, dilakukan dua kali tahap uji coba produk di Kober Tunas Kartika. Secara umum, produk media video animasi yang telah di uji coba memperoleh hasil sangat efektif dan layak digunakan dalam proses pembelajaran untuk memfasilitasi perkembangan kognitif anak usia 3-4 tahun pada konsep mengenal bentuk geometri.

Kata Kunci: Media Video Animasi, Geometri, Perkembangan Kognitif, ADDIE

ABSTRACT

This research is motivated by problems regarding learning activities that are not supported by demonstration methods, activity strategies that are not interactive, lack of variety of learning media, and the use of animated video media in learning to recognize geometric shapes. The purpose of this research is to develop animated video media in facilitating children's ability to recognize geometric shapes based on the needs of the results of preliminary studies in the field and the need for proper theory. So the researchers designed and developed animated video media to facilitate the development of children aged 3-4 years in the concept of recognizing geometric shapes. The method used in this research is the development of the ADDIE design model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The data collection techniques used in this study were observation, interviews, documentation studies, questionnaires, and expert validation. The product assessment instrument was validated by material experts, media experts, and pedagogic experts, by going through the product revision stage according to the validator's suggestions. After the product has been validated, two product trials are carried out at Kober Tunas Kartika. In general, the animated video media products that have been tested are very effective and suitable for use in the learning process to facilitate the cognitive development of children aged 3-4 years in the concept of recognizing geometric shapes.

Keywords: *Animated Video Media, Geometry, Cognitive Development, ADDIE*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	
PERNYATAAN	i
KATA PENGANTAR	ii
UCAPAN TERIMA KASIH	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Masalah Penelitian	4
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.5 Struktur Penulisan Skripsi.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Media Pembelajaran.....	9
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	9
2.1.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	10
2.1.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran	11
2.1.4 Kriteria dan Prinsip-prinsip Media Pembelajaran	12
2.1.5 Syarat-syarat Pembuatan Media Pembelajaran	14
2.2 Media Video Animasi	14
2.2.1 Pengertian Video Animasi.....	14
2.2.2 Prinsip-prinsip Pembuatan Video Animasi	16
2.2.3 Kelebihan dan Kekurangan Media Video Animasi.....	17
2.2.4 Manfaat Media Video Animasi	18
2.3 Perkembangan Kognitif	19
2.3.1 Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri	22
2.4 Kerangka Berpikir.....	26

2.5 Penelitian Relevan	27
BAB III METODE PENELITIAN	30
3.1 Desain Penelitian	30
3.2 Lokasi dan Partisipan Penelitian	32
3.2.1 Lokasi Penelitian	32
3.2.2 Partisipan Penelitian	32
3.3 Prosedur Penelitian.....	33
3.4 Variabel dan Definisi Operasional Variabel	37
3.4.1 Variabel Penelitian	37
3.4.2 Definisi Operasional Variabel Penelitian	37
3.5 Prosedur Evaluasi Media.....	39
3.6 Teknik Analisis Data.....	43
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	47
4.1 <i>Analysis</i>	47
4.1.1 Temuan dan Pembahasan <i>Analysis</i> Dasar Kebutuhan Pengembangan Media Video Animasi untuk Memfasilitasi Perkembangan Kognitif Anak Usia 3-4 Tahun pada Konsep Mengenal Bentuk Geometri	47
4.1.1.1 Temuan.....	47
4.1.1.1.1 Dasar Kebutuhan Berdasarkan Hasil Studi Lapangan	47
4.1.1.1.2 Dasar Kebutuhan Berdasarkan Hasil Studi Literatur	49
4.1.1.2 Pembahasan	52
4.2 <i>Design</i>	55
4.2.1 Temuan dan Pembahasan <i>Design</i> Media Video Animasi untuk Memfasilitasi Perkembangan Kognitif Anak Usia 3-4 Tahun pada Konsep Mengenal Bentuk Geometri.....	55
4.2.1.1 Temuan.....	55
4.2.1.1.1 Dasar Pengembangan Media	55
4.2.1.1.2 Penyusunan Konten	56
4.2.1.1.3 <i>Storyboard</i>	59
4.2.1.1.4 Penyusunan Instrumen Validasi.....	67
4.2.1.2 Pembahasan	68
4.3 <i>Development</i>	68

4.3.1	Temuan dan Pembahasan Pengembangan Media Video Animasi untuk Memfasilitasi Perkembangan Kognitif Anak Usia 3-4 Tahun pada Konsep Mengenal Bentuk Geometri.....	68
4.3.1.1	Temuan.....	69
4.3.1.1.1	Dasar Pengembangan Media	69
4.3.1.1.2	Pengembangan Media Video Animasi.....	73
4.3.1.1.3	Validasi Produk Media Video Animasi	87
4.3.1.2	Pembahasan	94
4.4	<i>Implementation</i>	95
4.4.1	Temuan dan Pembahasan Implementasi Media Video Animasi untuk Memfasilitasi Perkembangan Kognitif Anak Usia 3-4 Tahun pada Konsep Mengenal Bentuk Geometri.....	95
4.4.1.1	Temuan.....	95
4.4.1.1.1	Uji Coba Tahap 1	95
4.4.1.1.2	Uji Coba Tahap 2	98
4.4.1.2	Pembahasan	102
4.5	<i>Evaluation</i>	103
4.5.1	Temuan dan Pembahasan Evaluasi Media Video Animasi untuk Memfasilitasi Perkembangan Kognitif Anak Usia 3-4 Tahun pada Konsep Mengenal Bentuk Geometri.....	103
4.5.1.1	Temuan.....	103
4.5.1.1.1	Deskripsi Hasil Uji Coba Tahap 1	104
4.5.1.1.2	Deskripsi Hasil Uji Coba Tahap 2	114
4.5.1.2	Pembahasan	129
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI		131
5.1	Simpulan	131
5.2	Implikasi	133
5.3	Rekomendasi	133
DAFTAR PUSTAKA		135
LAMPIRAN-LAMPIRAN		139
RIWAYAT HIDUP		304

DAFTAR PUSTAKA

- Afni, N.R. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Memfasilitasi Pengenalan Bentuk Geometri pada Anak Usia Dini*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Aminah, S. (2019). *Pengembangan Video Animasi sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kosakata pada Anak Usia 4-5 Tahun*. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan, Lampung.
- Apriansyah, M.R., Sambowo, K.A., & Maulana, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil (Jpensil)*, 9(1), 8–18.
- Arsyad, A. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Cahyani, T.R. (2021). *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri pada Anak melalui Media Rainbow Salt Tray di TK Amrah Galesong*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah, Makassar.
- Citrowati, E. (2019). Penerapan Konsep Geometri dalam Mengembangkan Logika Matematika di TK Melati Kabupaten Pasaman Barat Tahun 2018. *Menara Ilmu*, 13(4), 35–40.
- Cresswell, J.W. (2015). *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal*, 1.
- Fitria, A. (2014). Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Cakrawala Dini*, 5(2), 57–62.
- Guslinda. & Kurnia, R. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: Jakad Publishing.
- Hasan, J.S. (2021). *Penggunaan Video Animasi sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Masa Pandemi terhadap Pemahaman Materi Anak Usia Dini di*

- Kelurahan Garum Kabupaten Blitar*. Skripsi. Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Institut Agama Islam Negeri Tulungagung.
- Helwanti, J. (2019). *Penerapan Media Animasi dalam Meningkatkan Bahasa Anak pada Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Bela Bangsa Mandiri Tanjung Senang Bandar Lampung*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Raden Intan, Lampung.
- Herman., Rusmayadi., Sutama, I.W. (2017). Sumber Belajar Penunjang PLPG 2017 Materi Profesional Guru Kelas PAUD/TK. *Bidang Pengembangan PAUD*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Israwati. (2017). Kesulitan Guru PAUD dalam Menggunakan Media Audio Visual Pada Kegiatan Pembelajaran di TK Pertiwi Banda Aceh. *Serambi Akademica*, V(1), 53–63. <http://jurnal.serambimekkah.ac.id/serambi-akademika/article/view/289/271>
- Jannah, M., Putro, K.Z. (2021). Pengaruh Faktor Genetik pada Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Ar-Raniry*, 53–63.
- Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia. UU Nomor 20 Tahun 2003. Sistem Pendidikan Nasional.
- Lestari, A. W. (2012). Penerapan Mengenal Konsep Bangun Geometri melalui Kegiatan Bermain Meronce sebagai Upaya Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini di PAUD Anggrek Sidoarjo. *Ejournal unesa*, 1–6.
- Marcelino, C., Agung, A., & Cahyadi, J. (2017). Perancangan Animasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Kosakata Anak Usia 4 Tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(10), 1–15.
- Mashuri, D.K. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *Pengembangan Media Video Animasi*, 8(5), 1–11.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95–105.
- Munir. (2015). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D.P. (2021). Tahap Definisi dalam Four-D Model pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat

- Peraga Edukasi Ular Tangga untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Intersections*, 6(1), 23–33. <https://doi.org/10.47200/intersections.v9i4.2059>
- Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 8(1), 19–35.
- Oktavia, M., Prasasty, A.T., & Isroyati. (2019). Uji Normalitas Gain untuk Pemantapan dan Modul dengan One Group Pre and Post Test. *Simposium Nasional Ilmiah*, November, 597–601. doi: <https://doi.org/10.30998/simponi.v0i0.439>.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.
- Pratiwi, R.D (2014). *Buku Ajar: Ensiklopedia Bangun Datar*. Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang.
- Puspita. (2017). *Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 9 Tangerang Selatan*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta.
- Quroisin, H. (2015). *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Bentuk Geometri dengan Menggunakan Media Alam Sekitar di TK PGRI 79/03 Ngaliyan Semarang*. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Semarang.
- Rayanto, Y.H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Romadhona, R.H.F. (2017). *Pengembangan Video Animasi Pembelajaran “SALUT” pada Subtema Transportasi untuk Anak Kelompok B TK Marsudi Siwi Sawit*. Skripsi. Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sanaky, A.H., Hujair. (2011). *Media Pembelajaran Buku Pegangan Wajib Guru dan Dosen*. Yogyakarta: Kaukaba.
- Stiawan, D., & Dzakiroh, A. (2021). Pengembangan Kognitif Bentuk Geometri pada Anak. *ABNA: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2(1).

- Sujiono, Y.N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Sunardi., & Sujadi, I. (2017). *Sumber Belajar Calon Peserta Program PLPG. Kompetensi Pedagogik*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Thoiruf. (2018). *Menjadi Guru Inisiator*. Semarang: Rasail.
- Widyaningtyas, W., Shari, D., Saleh, N.R., & Asmara, B. (2021). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Mengenal Bentuk Geometri melalui Media Bahan Alam Batu Pelangi. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 41–52.
- Yanti, M.P. (2021). *Analisis Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun pada Masa Pembelajaran Daring di PAUD IT An-Nahl Kota Jambi*. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi.
- Yulistia, D. (2018). *Mengembangkan Kemampuan Kognitif melalui Media Bahan Kardus Bentuk Geometri di Taman Kanak-kanak Negeri Sekincau Lampung Barat*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Raden Intan, Lampung.
- Zaman, B., & Eliyawati, C. (2010). *Bahan Ajar Pendidikan Profesi Guru (PPG) Media Pembelajaran Anak Usia Dini*.