

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI
DUA DIMENSI TENTANG KARAKTER KEJUJURAN BAGI ANAK
DI KELOMPOK BERMAIN INDAH MULYA**

SKRIPSI

Oleh

Suciati

NIM 06151282126036

Program Studi Pendidikan Masyarakat



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2025

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI DUA
DIMENSI TENTANG KARAKTER KEJUJURAN BAGI ANAK DI
KELOMPOK BERMAIN INDAH MULYA**

SKRIPSI

Oleh

Suciati

NIM : 06151282126036

Program Studi Pendidikan Masyarakat

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

Mengetahui:

Koordinator Program Studi

Pembimbing



Shomedran, S.Pd., M.Pd
NIP. 198805162019031010

Shomedran, S.Pd., M.Pd
NIP. 198805162019031010

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI DUA
DIMENSI TENTANG KARAKTER KEJUJURAN BAGI ANAK DI
KELOMPOK BERMAIN INDAH MULYA**

SKRIPSI

Suciati

NIM : 06151282126036

Program Studi Pendidikan Masyarakat

Telah diujikan lulus pada:

Hari: Senin

Tanggal: 21 April 2025

PENGUJI

1. Shomedran, S.Pd., M.Pd



2. Mega Nurrizalia, S.Pd., M.Pd



**Mengetahui,
Koordinator Program Studi**



**Shomedran, S.Pd., M.Pd
NIP. 198805162019031010**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI DUA
DIMENSI TENTANG KARAKTER KEJUJURAN BAGI ANAK DI
KELOMPOK BERMAIN INDAH MULYA**

SKRIPSI

Oleh

Suciati

NIM : 06151282126036

Program Studi Pendidikan Masyarakat

Mengesahkan:

Koordinator Program Studi

Pembimbing

Shomedran, S.Pd., M.Pd
NIP. 198805162019031010

Shomedran, S.Pd., M.Pd
NIP. 198805162019031010



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Suciati

NIM : 06151282126036

Program Studi : Pendidikan Masyarakat

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Tentang Karakter Kejujuran Bagi Anak Di Kelompok Bermain Indah Mulya" ini adalah benar-benar karya tulis saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila dikemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan di dalam skripsi ini dan atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Indralaya, 21 April 2025

Yang membuat pernyataan



Suciati

NIM. 06151282126036

PRAKATA

Skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Tentang Karakter Kejujuran Bagi Anak Di Kelompok Bermain Indah Mulya" disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Masyarakat, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Shomedran, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A. selaku Dekan FKIP Unsri, Ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M. Pd. selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan, dan Bapak Shomedran, S.Pd., M.Pd selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Masyarakat yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Ibu Mega Nurrizalia, S.Pd., M.Pd. selaku dosen penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Selanjutnya penulis juga mengucapkan terima kasih kepada orang tua, saudara, sahabat, dan teman-teman yang telah memberikan do'a, semangat, dan motivasi selama penulis mengikuti pendidikan. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk media pembelajaran anak usia dini dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Indralaya, 21 April 2025

Penulis

Suciati

NIM.06151282126036

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim.

Alhamdulillah rabbil 'alamin, segala puji bagi Allah SWT. Karena berkat Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Tentang Karakter Kejujuran Bagi Anak Di Kelompok Bermain Indah Mulya". Dalam penyusunan skripsi ini penulis menyadari begitu banyak mendapat bantuan, bimbingan, nasehat serta dorongan dari berbagai pihak, untuk itulah dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Cinta pertama dan sosok panutanku, adalah ayahanda. Meskipun beliau tidak memiliki kesempatan untuk mengenyam pendidikan hingga perkuliahan, namun beliau bekerja keras serta mendidik, memberi motivasi, memberikan dukungan sehingga Suci berhasil menyelesaikan studi hingga meraih gelar sarjana.
2. Pintu surgaku, ibunda. Beliau sangat berperan penting dalam proses penyelesaian program studi saya, meskipun beliau tidak pernah merasakan pendidikan di bangku perkuliahan, semangat dan doa yang tak henti-hentinya selalu mengiringi langkah Suci sehingga Suci bisa menyelesaikan program studi sampai selesai.
3. Kepada Bapak Shomedran, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi dan dosen pembimbing akademik saya. Terima kasih telah meluangkan waktu untuk membimbing, nasihat, hingga bisa menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Kepada dosen reviewer terbaikku yaitu Ibu Mega Nurrizalia, S.Pd., M.Pd yang sudah meluangkan waktunya dalam memberikan saran dan perbaikan dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai dengan baik.
5. Kepada seluruh Bapak/Ibu dosen Program Studi Pendidikan Masyarakat terima kasih untuk ilmu yang sangat bermanfaat pada saat perjalanan pendidikan saya.

6. Adikku tersayang, Rika Amelda. Terima kasih telah menjadi tempat berpulang yang selalu ada saatku sedang berada di titik lelah, yang selalu memberikan semangat untuk ku menyelesaikan masa studi ini.
7. Teman dekat ku yang tak bisa ku sebutkan satu per satu. Terima kasih sudah menemani ku selama masa perkuliahan. Terima kasih sudah jadi teman, sahabat, dan saudara yang selalu menguatkan ku. Mengambil banyak peran penting dibalik layar, membersamai dalam perjuangan yang tidak pernah mengeluh ketika di repotkan. Semoga sama-sama dilancarkan sampai akhir perjuangan. *See u on top guys.*
8. Teman-teman PLP dan Magang, terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan, kerja sama dan kenangan tak terlupakan selama masa kuliah.
9. Kawan-kawan angkatan 21, yang telah menjadi saksi perjalanan panjang penuh tawa, tangis, dan cerita yang tak akan pernah terlupa. Terima kasih atas kebersamaan, semangat dan dukungan yang tak ternilai selama masa kuliah. Semoga kita sukses di jalan masing-masing.
10. Terakhir, terima kasih kepada wanita yang sederhana yaitu sang penulis Suciati, seorang anak sulung terima kasih telah menjadi anak yang kuat sebagai harapan pertama orang tua mu. Terima kasih telah berusaha keras untuk menyakinkan dan menguatkan dirimu sendiri bahwa kamu dapat menyelesaikan studi ini sampai selesai. Semoga langkah kebaikan terus berada pada mu dan semoga Allah selalu meridho'i langkah mu dalam lindungan-Nya.
11. Almamaterku, Universitas Sriwijaya.

MOTTO

“Bijaklah dalam memanfaatkan waktu”

-Suciati-

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”

-QS.Al-Insyirah:5-8-

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
2.1 Media Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.1.4 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.2 Media Video Animasi	Error! Bookmark not defined.
2.2.1 Pengertian Media Video Animasi.....	Error! Bookmark not defined.
2.2.2 Jenis Video Animasi.....	Error! Bookmark not defined.
2.2.3 Manfaat Video Animasi	Error! Bookmark not defined.
2.2.4 Kelebihan dan Kekurangan Media Video Animasi.....	Error! Bookmark not defined.
2.2.5 Durasi Video Pembelajaran Interaktif	Error! Bookmark not defined.
2.3 Pendidikan Karakter	Error! Bookmark not defined.
2.3.1 Pengertian Pendidikan Karakter	Error! Bookmark not defined.
2.3.2 Tujuan Pendidikan Karakter	Error! Bookmark not defined.
2.3.3 Peran Pendidikan dalam Penanaman Karakter	Error! Bookmark not defined.
2.3.4 Pentingnya Pendidikan Karakter Kejujuran Bagi Anak Usia Dini.....	Error! Bookmark not defined.
2.3.5 Kejujuran dalam Menabung Pada Anak Usia Dini	Error! Bookmark not defined.
2.4 Anak Usia Dini	Error! Bookmark not defined.
2.4.1 Pengertian Anak Usia Dini	Error! Bookmark not defined.

2.4.2 Karakteristik Anak Usia Dini	Error! Bookmark not defined.
2.4.3 Nilai Karakter Untuk Anak Usia Dini	Error! Bookmark not defined.
2.5 Kelompok Bermain.....	Error! Bookmark not defined.
2.5.1 Pengertian Kelompok Bermain.....	Error! Bookmark not defined.
2.5.2 Fungsi Kelompok Bermain.....	Error! Bookmark not defined.
2.5.3 Tujuan Kelompok Bermain	Error! Bookmark not defined.
2.6 Penelitian Terdahulu Yang Relevan	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENELITIAN.....	Error! Bookmark not defined.
3.1 Desain Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.2 Fokus Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.3 Subjek dan Lokasi Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.4 Prosedur Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.4.1 Tahap Analisis (<i>Analysis</i>).....	Error! Bookmark not defined.
3.4.2 Tahapan Desain (<i>Design</i>)	Error! Bookmark not defined.
3.4.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	Error! Bookmark not defined.
3.4.4 Tahap Pelaksanaan (<i>Implementation</i>).....	Error! Bookmark not defined.
3.5 Teknik Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
3.5.1 Angket.....	Error! Bookmark not defined.
3.5.2 Wawancara.....	Error! Bookmark not defined.
3.6 Teknik Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
3.6.1 Analisis Data Angket Validasi Ahli.....	Error! Bookmark not defined.
3.6.2 Analisis Data Angket Anak Usia Dini	Error! Bookmark not defined.
3.7 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.7.1 Kisi-Kisi Validasi Ahli Bahasa.....	Error! Bookmark not defined.
3.7.2 Kisi-Kisi Validasi Ahli Media	Error! Bookmark not defined.
3.7.3 Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi.....	Error! Bookmark not defined.
3.7.4 Kisi-Kisi Instrumen Uji Coba.....	Error! Bookmark not defined.
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	Error! Bookmark not defined.
4.1 Deskripsi Lokasi Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
4.1.1 Sejarah Berdirinya Kelompok Bermain Indah Mulya.....	Error! Bookmark not defined.

4.1.2 Visi dan Misi Kelompok Bermain Indah Mulya	Error! Bookmark not defined.
4.1.3 Kondisi Pembelajaran Kelompok Bermain Indah Mulya	Error! Bookmark not defined.
4.2 Hasil Penelitian	Error! Bookmark not defined.
4.2.1 Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	Error! Bookmark not defined.
4.2.2 Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	Error! Bookmark not defined.
4.2.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	Error! Bookmark not defined.
4.2.4 Implementasi (<i>Implementation</i>)	Error! Bookmark not defined.
4.3 Pembahasan	Error! Bookmark not defined.
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	Error! Bookmark not defined.
5.1 Simpulan	Error! Bookmark not defined.
5.2 Saran	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	6
LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Angket Analisis Kebutuhan Ke Guru ..	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Angket Analisis Kebutuhan Ke Peserta Didik.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Ke Guru.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Wawancara Kebutuhan untuk Anak Usia Dini.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Skala Likert	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.6 Kategori Valid Produk.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.7 Kriteria Penilaian Skala Guttman.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.8 Kategori Kepraktisan Media	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.9 Kisi-Kisi Ahli Bahasa.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.10 Kisi-Kisi Ahli Media	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.11 Kisi-Kisi Ahli Materi.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.12 Kisi-Kisi Instrumen Uji Coba perorangan.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 13 Kisi-Kisi Instrumen Uji Coba Kelompok Kecil	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 1 Jadwal Belajar Kelompok Bermain Indah Mulya	Error! Bookmark not defined.

Tabel 4. 2 Daftar Anak Usia Dini Di Kelompok Bermain Indah Mulya.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 3 Naskah Video	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 4 Daftar Ahli Validator Produk	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Media	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 6 Hasil Validasi Ahli Materi	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 7 Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 8 Rata-Rata Hasil Validasi Ahli	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 9 Hasil Revisi Produk dari Ahli Media ...	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 10 Hasil Revisi Produk dari Ahli Materi.	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 11 Hasil Revisi Produk dari Ahli Bahasa	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 12 Hasil Uji Coba Perorangan.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 13 Hasil Uji Coba kelompok kecil	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 14 Hasil Uji Coba Ke guru	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Storyboard Video Animasi.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 1 Struktur Kelompok Bermain Indah Mulya	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 2 Hasil Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 3 Hasil Analisis Kebutuhan ke Guru ...	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 4 Desain awal <i>Storyboard</i> video animasi	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 5 Tampilan Aplikasi Canva	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 6 Opening video/kalimat pembuka.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 7 Tampilan Judul Video	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 8 Tampilan Tujuan Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 9 Tampilan aturan Penggunaan Video.	Error! Bookmark not de
Gambar 4. 10 Tampilan Tokoh dalam video.....	Error! Bookmark not defined.

Gambar 4. 11 Tampilan Pemberian uang tabungan **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 12 Tampilan Melihat toko mainan..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 13 Tampilan Kegiatan menabung di kelas **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 14 Interaksi kejujuran dan **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 15 Tampilan Penutup Video **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 16 Tampilan Terima Kasih **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 17 Proses Pengaturan Transisi dalam Video **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 18 Diagram Hasil Validasi Media **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 19 Diagram Hasil Validasi Materi..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 20 Hasil Validasi Ahli Bahasa..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 21 Rata-Rata Hasil Validasi Ahli **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 22 Uji Coba perorangan..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 23 Pengisian angket uji perorangan..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 24 Uji Coba Kelompok Kecil **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 25 Pengisian angket uji coba kelompok kecil **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 26 Uji Coba Ke guru..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 27 pengisian angket oleh guru **Error! Bookmark not defined.**

ABSTRAK

Penanaman nilai kejujuran sejak usia dini sangatlah penting sehingga harus ada metode atau suatu media untuk menanamkan nilai tersebut pada anak usia dini yang menarik seperti video animasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kevalidan dan kepraktisan video tentang karakter kejujuran menabung untuk digunakan sebagai media pembelajaran di Kelompok Bermain Indah Mulya. Penelitian ini menggunakan metode ADDIE, adapun tahapan analisis kebutuhan, desain produk, pengembangan produk, uji coba kevalidan dan uji coba kepraktisan ke anak usia dini dan guru. Hasil penelitian validasi media memperoleh persentase sebesar 92,5% dengan kategori “Sangat valid”, validasi materi memperoleh persentase 97,5% dengan kategori “sangat valid”, sedangkan validasi oleh ahli bahasa memperoleh persentase 92,5% kategori sangat valid”. Uji coba perorangan dan kelompok kecil keduanya memperoleh persentase 100% dengan kategori "Sangat Praktis". Dapat disimpulkan bahwa media video animasi dengan tema kejujuran dalam menabung di sekolah untuk anak usia dini telah terbukti valid dan praktis dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam membentuk perilaku jujur bagi anak di lingkungan di sekolah pada lembaga kelompok bermain.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, Karakter Kejujuran, Video Animasi

ABSTRACT

Instilling the value of honesty from an early age is very important so there must be a method or a medium to instill this value in an interesting early childhood such as animated videos. This study aims to develop and test the validity and practicality of videos about the honesty character of saving to be used as a learning medium in the Indah Mulya Play Group. This research uses the ADDIE method, as for the stages of needs analysis, product design, product development, validity tests and practicality tests to early childhood and teachers. The results of the media validation research obtained a percentage of 92.5% with the category "Very valid", the validation of the material obtained a percentage of 97.5% with the category "very valid", while validation by linguists obtained a percentage of 92.5% in the category of "very valid". The individual and small group trials both obtained a percentage of 100% in the category of "Very Practical". It can be concluded that animated video media with the theme of honesty in saving at school for early childhood has been proven to be valid and practical and can be used as a learning medium in shaping honest behavior for children in the school environment in the play group institution.

Keywords: *Early Childhood, Character Honesty, Animated Video*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung bagi peserta didik, sehingga mereka dapat secara aktif mengembangkan potensi diri mereka. Hal ini bertujuan untuk memperoleh kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, budi pekerti kemanusiaan, kecerdasan, akhlak yang mulia, serta keterampilan yang dapat dikuasai oleh individu, orang lain, dan masyarakat (Pristiwanti dkk., 2022). Pendidikan merupakan suatu hak yang dimiliki oleh setiap individu, dan memperoleh pendidikan yang berkualitas merupakan hak setiap warga negara, termasuk anak-anak. Kualitas pendidikan prasekolah yang layak juga ditentukan oleh mutu pembelajaran yang diberikan. Oleh karena itu, orang tua wajib mengetahui dan memahami metode pembelajaran yang tepat bagi anak mereka, agar anak dapat menemukan dan mengembangkan potensi dirinya secara optimal (Kusumawati dkk., 2023).

Pendidikan di Indonesia dilaksanakan melalui tiga jalur, yaitu pendidikan formal, nonformal, dan informal. Pendidikan formal adalah jalur yang terstruktur dan berjenjang, mencakup pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Sementara itu, pendidikan nonformal menawarkan jalur pendidikan di luar sistem formal yang dapat ditempuh secara terencana dan bertahap. Adapun pendidikan informal berlangsung melalui interaksi dalam keluarga dan lingkungan sekitar (Rembangsupu dkk., 2022).

Salah satu lembaga yang termasuk dalam kategori pendidikan nonformal adalah Kelompok Bermain (KB). Fungsi dari Kelompok Bermain ini adalah sebagai suatu wadah atau tempat pembelajaran bagi anak usia dini. Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Choirun'nisa dkk., 2022) Kelompok Bermain (KB) merupakan sarana pembinaan yang bertujuan untuk meningkatkan kesejahteraan anak dengan mengutamakan kegiatan bermain dan

menyelenggarakan pendidikan prasekolah bagi anak yang berusia sekurang-kurangnya 3 tahun sampai dengan memasuki pendidikan dasar. Tujuan utama dari Kelompok Bermain adalah untuk mendukung perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak melalui interaksi yang positif dan aktivitas yang menyenangkan. Pada kelompok bermain, anak-anak mempelajari pentingnya bekerja sama, berbagi, dan berkomunikasi efektif dengan teman sebaya, yang membantu anak membangun keterampilan sosial dan empati. Selain itu, kelompok bermain mendorong kreativitas dan imajinasi anak, serta membantu anak memahami berbagai konsep seperti aturan, tanggung jawab, kejujuran dan penyelesaian masalah. Tujuan Kelompok Bermain (KB) salah satunya membangun karakter anak sejak usia dini.

Pendidikan karakter merupakan suatu upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mendidik dan memberdayakan potensi peserta didik dalam membentuk karakter pribadinya. Dengan demikian, diharapkan individu tersebut dapat menjadi pribadi yang bermanfaat baik bagi dirinya sendiri maupun bagi lingkungan sekitarnya (Annur dkk., 2021). Selanjutnya menurut (Hidayah dkk, 2018) Pendidikan karakter bagi anak usia dini merupakan hal yang sangat penting untuk diterapkan. Mengingat bahwa generasi muda saat ini menghadapi berbagai tantangan, maka penanaman nilai-nilai kepribadian harus dilakukan secara optimal sejak usia dini. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa masa anak-anak merupakan periode emas, di mana kepribadian individu lebih mudah terbentuk. Penerapan pendidikan karakter seharusnya dimulai sejak tingkat Pendidikan Usia Dini dan berlanjut hingga pendidikan tinggi. Terdapat beberapa aspek penting dalam pendidikan karakter pada anak usia dini yang memfokuskan pembelajaran pada nilai-nilai dasar, seperti rasa hormat, kejujuran, tanggung jawab, kerja sama, kesabaran, dan empati. (Devina dkk., 2024).

Pendidikan karakter anak usia dini salah satunya diperoleh melalui aktivitas Kelompok Bermain, salah satu program yang tersedia untuk anak-anak yaitu di Kelompok Bermain Indah Mulya Ogan Ilir merupakan lembaga

pendidikan anak usia dini jalur pendidikan Nonformal untuk anak usia 3-6 tahun sejalan dengan teori (Fauziddin & Mufarizuddin, 2018) Tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan enam aspek penting dalam pertumbuhan mereka, yaitu aspek norma agama dan moral, aspek fisik motorik, aspek kognitif, aspek sosial emosional, aspek bahasa dan seni. Penelitian ini bertujuan mengenalkan nilai kejujuran berbasis video ialah termasuk ke dalam aspek moral. Untuk itu perlu peran serta orang tua dan guru ketika di rumah anak didampingi oleh orang tua yang melakukan nya, media ini merupakan bisa dipakai guru dan orang tua sebagai pendidik anak.

Kegiatan belajar di Kelompok Bermain Indah Mulya dimulai dari hari senin hingga kamis. Observasi awal yang dilakukan terlihat ada anak yang bersemangat untuk mengikuti pembelajaran, tetapi ada juga beberapa anak yang merasa bosan dengan media pembelajaran yang ada untuk itu sebaiknya gunakan pembelajaran bervariasi. Pada Kelompok Bermain juga ada pembiasaan rutin yaitu menabung terlihat bahwasannya anak-anak memberikan uang dan buku tabungannya ke guru, berdasarkan wawancara dengan guru tabungan dari anak-anak bervariasi mulai dari 5 ribu sampai dengan 20 ribu sehari. Semua anak-anak menabung dengan uang yang dikasih oleh orang tua nya.

Pentingnya penanaman nilai kejujuran sejak usia dini sehingga harus ada metode atau suatu media untuk menanamkan nilai tersebut pada anak usia dini. Pembelajaran kejujuran sangat penting untuk anak usia dini agar dapat membentuk fondasi karakter yang kuat dan integritas anak untuk masa depan, dengan menerapkan pembelajaran kejujuran anak-anak akan tumbuh menjadi individu yang berintegritas dan memiliki karakter yang baik. Berdasarkan hasil observasi dan pengumpulan data awal pada kelompok Bermain Indah Mulya belum terdapat media pembelajaran berbasis video, khususnya tentang kejujuran dalam menabung bagi anak. Video animasi sesungguhnya dapat menyajikan pembelajaran kejujuran yang menarik dan mudah diterapkan dan dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan pengetahuan anak tentang kejujuran baik di rumah maupun di sekolah.

Sejalan menurut (Anita & Rahmania, dalam Zahara & Hendriana, 2021). Salah satu media yang sangat efektif untuk proses pembelajaran anak usia dini adalah media yang menarik dan tidak membosankan, serta dapat disesuaikan dengan usia anak. Contohnya adalah media animasi, yang merupakan serangkaian gambar atau tulisan yang diatur secara sistematis sesuai dengan aturan tertentu, sehingga menciptakan ilusi gambar yang bergerak.

Berdasarkan deskripsi latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk meberikan solusi dalam membangun karakter kejujuran bagi anak melalui pengembangan media pembelajaran. Maka dilakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Tentang Karakter Kejujuran Bagi Anak Di Kelompok Bermain Indah Mulya”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Permasalahan penelitian yang dapat dirumuskan berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi dua dimensi tentang karakter kejujuran bagi anak yang valid di Kelompok Bermain Indah Mulya?
2. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran video animasi dua dimensi tentang karakter kejujuran bagi anak yang praktis di Kelompok Bermain Indah Mulya?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi dua dimensi tentang karakter kejujuran yang valid untuk anak-anak di Kelompok Bermain Indah Mulya.
2. Menciptakan media pembelajaran video animasi dua dimensi tentang karakter kejujuran yang praktis bagi anak-anak di Kelompok Bermain Indah Mulya.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik dari segi teoritis maupun praktis.

1.4.1 Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan keilmuan terutama pada mata kuliah pendidikan anak usia dini, pengembangan media dan sumber belajar PLS, serta keilmuan Pendidikan Masyarakat secara luas.

1.4.2 Manfaat Praktis

- a) Bagi pengelola Kelompok Bermain Indah Mulya di Ogan ilir, diharapkan penelitian ini bisa menjadi pedoman untuk mengembangkan serta menerapkan media pembelajaran berupa video mengenai tentang kejujuran.
- b) Bagi guru diharapkan dapat bermanfaat sebagai panduan atau referensi media yang dapat diterapkan untuk media pembelajaran.
- c) Bagi anak usia dini, video ini dapat menstimulus dalam melakukan berbuat jujur.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Tiga Dimensi Tata Cara Berwudhu Di Taman Pendidikan Al-Quran Thariqotussa'Adah Desa Senuro. *Strata-I Universitas Sriwijaya*, 2024.
- Alinayah, S., Najmah, K. Z., Rohmawati, S., & Sari, I. R. (2024). Edukasi Menabung Sejak Dini Di RA Tunas Cendekia. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(4), 1116–1119.
- Andriyani, Y., Rahayu, R. A., & Ratmiati. (2021). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Melalui Kegiatan Menonton Video Animasi. *Jurnal Pendidikan Terintegrasi*, 1(2), Halaman 54-66.
- Anisa, I., Widuri Monicha, & Wulandari, R. (2022). Pengelolaan Pembelajaran Di Kelompok Bermain (KB). *Jurnal Multidisipliner Bharasumba*, 1(1), 175–187.
- Annur, Y. F., Yuriska, R., & Arditasari, S. T. (2021). Pendidikan Karakter dan Etika dalam Pendidikan. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*.
- Ansori, Y. Z. (2022). Strategi Pendidik dalam Menumbuhkan Karakter Jujur Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 261–270.
- Asih, R. M., & Muslim, A. H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal pada Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 4 di Kelas V SD Negeri 1 Dukuhwaluh. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 3(3), 330–341.
- Aulia, I., Putra, A. F., Koeriyah, H. A., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Film Animasi Berbasis Aplikasi Plotagon Untuk Membentuk Karakter Jujur Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 9744–9751.
- Candra, E. T., Resnani, & Yuliantini, N. (2022). Deskripsi Penggunaan Media Video Youtube pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar Negeri 61 Kabupaten Bengkulu Tengah. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 5(256–266).
- Choirun'nisa, F. M., Aisy, N. R., Riduan, R., & Wulandari, R. (2022). Pengelolaan Kurikulum anak usia dini di kelompok bermain Bunda Rosa Desa Langkan 1 Banyuasin Ill. *Jurnal Multidisiplin Bharasumba*, 1(2), 164–174.
- Devianti, R., Sari, S. L., & Bangsawan, I. (2020). Pendidikan Karakter Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 3(2), 67–78.

- Devina, S., Yanti, S., & Putri, W. N. (2024). Pendidikan Karakter Pada Anak Usi Dini. *Multriple: Journal of Global and Multidisciplinary*, 2(1), 845–851.
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research(JSR)*, 1(2), 01–17.
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023b). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Jurnal of Student Research*, 1(2), 01–17.
- Fauziddin, M., & Mufarizuddin. (2018). Useful of Clap Hand games for optimalize cogtivite aspects in early childhood education. *Jurnal Obsesi : Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 162–169.
- Fikri, A. S. (2020). Upaya Kelompok Bermain Ma'Arif NU Dalam Perkembangan Agama Anak Di Desa Taman Fajar Kecamatan Purbolinggo. *Skripsi Institut Agama Islam Ngeri (IAIN) Metro*, 1–104.
- Fitrianingtyas, A., & Jumiatmoko. (2023). Sosialisasi Pentingnya Pendidikan Karakter Anak Usia Dini di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 336–246.
- Guslinda, & Kurnia, R. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. CV Jakad Publishing.
- Hamimah, N. (2021). Pengembangan media video pembelajaran materi wudhu untuk siswa kelas VII SMP negeri satu atap 1 Seruyan Raya. *Undergraduate Thesis, IAIN Palangka Raya*.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwar, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & P, I. M. I. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Herawati, & Muthmainnah. (2019). Karakteristik Belajar Anak Usia Dini dalam Perspektif Islam. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1).
- Hidayah, A. R., Hedyati, D., & Setianingsih, S. W. (2018). Penanaman Nilai Kejujuran Melalui Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini Dengan Teknik Modeling. *Kopen: Konferensi Pendidikan Nasional*, 1(1), 109–114.
- Husin, S. H., & Yaswinda. (2021). Analisis Pembelajaran Sains Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 581–595.
- Imron, & Nadya. (2023). Pengembangan video edukasi mengatasi kemalasan anak melalui dongen “Bunda Sejati” dengan teknik animasi 2 dimensi. *Jurnal Desain*, 10(2), 347–364.

- Indah, D. R., & Rusmaladewi. (2019). Pemahaman Orang Tua Mengenai Dampak Playgroup Dalam Perkembangan Anak Usia Dini Di Kota Palangka Raya *Jurnal Pendidikan Dan Psikologi Pintar Harati*, 15(2), 29–47.
- Kusumawati, I., Lestari, N. C., Sihombing, C., Purnawanti, F., & P, D. W. (2023). *Pengantar Pendidikan*.
- Lestari, I., & Handayani, N. (2023). Pentingnya Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Khususnya SMA/SMK Di Zaman Serba Digital. *Jurnal Guru Pencerah Semesta (JGPS)*, 1(2), 101–109.
- Limarga, D. M. (2017). Penerapan Metode Bercerita Dengan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Kemampuan Empati Anak Usia Dini. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru Paud STKIP Siliwangi Bandung*, 3(1), 86–104.
- Magdalena, I., Haeriyah, Anggraini, H., Krisdayanti, & Aprianti, S. (2021). Analisis Jenis Media Pembelajaran Whatsapp Group Untuk Kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh Siswa MI Al-Hikmah 2 Sepatan. *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 3(3), 417–427.
- Mahmudah, S., & Fauzia, F. (2022). Penerapan Model Simulasi Tentang Pembelajaran Mitigasi Bencana Alam Gempa Bumi Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu* 6(1), 633–645.
- Mashuri, D. K., & Budiyo. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *Pengembangan Media Video Animasi*, 8(5), 1–11.
- Mufarrohah, L., & Rukmi, A. S. (2020). Pengembangan Media Video Animasi Dua Dimensi Untuk Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(5), 861–871.
- Nastiti, M. D., Mustaziri, & Tompunu, A. N. (2021). Animasi 2D (Motion Graphic) Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Etika Profesi. *Jurnal EL Sains*, 3(1), 37–42.
- Novriyansah, A., Kurniah, N., & Suprpti, A. (2017). Studi Tentang Perkembangan Karakter Jujur Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Potensi Pg Paud Fkip UNIB*, 2(1), 14–22.
- Nugraha, A. F., Burhanuddin, & Prayudi, A. (2022). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Pada Kompetensi Keahlian Multimedia. *Jurnal Pendidikan Dan Media Pembelajaran (JUNDIKMA)*, 1(1), 19–24.
- Nurasyiah, R., & Atikah, C. (2023). Karakteristik Perkembangan Anak usia Dini. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 17(1), 75–81.

- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 03(01), 171–187.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911–7915.
- Ramli, N. (2020). *Pendidikan Karakter Implementasi Pembelajaran IPS Menengah Pertama* (Sudirman (ed.)). IAIN Parepare Nusantara Press
- Rembangsupu, A., Budiman, K., & Rangkuti, M. Y. (2022). Studi Yuridis Tentang Jenis Dan Jalur Pendidikan Di Indonesia. *Journal For Islamic Studies*, 91–100.
- Safrina, E., Mangkuwinata, D. S., & Haryani. (2023). Sosialisasi tentang Pengelolaan Keuangan Sejak Dini Melalui Pembelajaran Karakter Gemar Menabung pada Anak-Anak di Desa Lhok Krek Kecamatan Sawang Kabupaten Aceh Utara. *Journal.Umuslim.Ac.Id/Index.Php/Ajce*, 2(1), 33–37.
- Sari, M. P., & Putro, K. Z. (2021). Peranan Keluarga, Sekolah, Dan Kelompok Bermain (Play Group) Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak. *Jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi*, 5(2), 39–54.
- Sari, R. K. (2021). Penelitian Kepustakaan Dalam Penelitian Pengembangan Pendidikan Bahasa Indonesia. *Jurnal Borneo Humaniora*, 4(2), 60–69.
- Setiawati, S. M. (2018). Telaah Teoritis : Apa Itu Belajar? *Jurnal Bimbingan Dan Konseling FKIP UNIPA*, 35(1), 31–46.
- Sevtia, A. F., Taufik, M., & Doyan, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Google Sites untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Konsep dan Berpikir Kritis Peserta Didik SMA. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3), 1167–1173.
- Shomedran, Nurrizalia, M., & Nengsih, Y. K. (2024). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Potensi Lokal Pada Pembelajaran Keterampilan Siswa Pendidikan Kesetaraan Paket C Kota Palembang. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 8(2), 39–49.
- Supriadi, Sani, A., & Setiawan, I. P. (2020). Integrasi Nilai Karakter dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Siswa. *Journal of Management*, 3(3), 84–93.
- Valentina, N. P. D., & Sujana, I. W. (2021). Video Pembelajaran Animasi Berbasis Role Playing Tema Profesi pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 231–242.
- Waruwu, F. (2024). Peran Pendidikan Karakter Dalam Membentuk Sikap Positif Terhadap Belajar Anak di Sekolah. *Jurnal Review Pendidikan Dan*

Pengajaran, 7(3), 11002–11008.

Widyahabsari, D., Aka, K. A., & Zaman, W. I. (2023). Media Video Animasi Materi Bangun Ruang. *In Prosiding Semdikjar (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 6, 587–594.

Yudha, J. R. P. A., & Sundari, S. (2021). Manfaat Media Pembelajaran Youtube Terhadap Capaian Kompetensi Mahasiswa. *Journal of Telenursing (JOTING)*, 3(2), 538–545.

Zahara, S., & Hendriana, B. (2021). Pengembangan Media Video Animasi untuk Kemampuan Menghafal Hadist pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3593–3601.