

**PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF CERITA DENGAN TEMA
TRANSPORTASI UNTUK ANAK USIA (5-6) TAHUN**

SKRIPSI

Oleh

Laksmita Wahyu Chandra Utami

NIM. 06141281823020

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2022

**PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF CERITA DENGAN
TEMA TRANSPORTASI UNTUK ANAK USIA (5-6) TAHUN**

SKRIPSI

Oleh

Laksmita Wahyu Chandra Utami

NIM. 06141281823020

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Mengesahkan

**Mengetahui,
Koordinator Program Studi,**



**Dra. Syafdaningsih, M.Pd.
NIP 195908151986092001**

Pembimbing,



**Dra. Syafdaningsih, M.Pd.
NIP 195908151986092001**



**PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF CERITA DENGAN TEMA
TRANSPORTASI UNTUK ANAK USIA (5-6) TAHUN**

SKRIPSI

Oleh

Laksmi Wahyu Chandra Utami

NIM. 06141281823020

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Telah diajukan dan lulus pada :

Hari : Kamis

Tanggal : 13 Januari 2022

TIM PENGUJI

1. Ketua : **Dra. Syafdaningsih, M.Pd**
2. Anggota : **Mahyumi Rantina, M.Pd**





Palembang, Januari 2022

Mengetahui,

Koordinator Program Studi,



Dra. Syafdaningsih, M.Pd.
NIP 195908151986092001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Laksmi Wahyu Chandra Utami

NIM : 06141281823020

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Video Interaktif Cerita Dengan Tema Transportasi Untuk Anak Usia (5-6) Tahun” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Prabumulh, Januari 2022

Yang membuat pernyataan,



Laksmi Wahyu Chandra Utami

NIM 06141281823020

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Video Interaktif Cerita Dengan Tema Transportasi Untuk Anak Usia (5-6) Tahun” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, 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 dosen pembimbing Ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd sekaligus Koordinator Program Studi PG-PAUD 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 Dr. Azizah Husin, M.Pd selaku Ketua dan Sekretaris Jurusan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini.

Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada seluruh dosen Program Studi PG-PAUD yaitu Ibu Dr. Sri Sumarni, M.Pd, Ibu Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd., kemudian Ibu Dra. Hasmalena, M.Pd, Ibu Dra. Rukiyah, M.Pd, begitu pun dengan Ibu Mahyumi Rantina, M.Pd, Ibu Febriyanti Utami, M.Pd, lalu ada juga dengan Ibu Taruni Suningsih, M.Pd atas segala ilmu, pengetahuan serta nasehat yang telah diberikan, semoga dapat penulis amalkan. Lebih lanjut ucapan terima kasih juga ditujukan kepada masyarakat perumahan sukajadi Prabumulih Timur yang telah memberikan kesempatan dan ruang untuk penulis melakukan penelitian sehingga sampai pada tahap ini. Akhir kata semoga skripsi dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang Pendidikan Anak Usia Dini dipengembangan ilmu pengetahuan, teknologi seni.

Prabumulih, Januari 2022

Penulis,



Laksmi Wahyu Chandra Utami

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	i
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	ii
PERNYATAAN.....	iii
PRAKATA	iv
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR BAGAN.....	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Tujuan Penelitian.....	5
1.4. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Hakikat Pengembangan Media Video Interaktif	7
2.1.1 Pengertian Pengembangan.....	7
2.1.2 Pengertian Media Video Interaktif	8
2.1.3 Tujuan dan Fungsi Media Video Interaktif.....	9
2.1.4 Prosedur Penggunaan Video Interaktif	9
2.1.5 Karakteristik Video Pembelajaran Interaktif	10
2.1.6 Keunggulan Video Pembelajaran Interaktif	12
2.1.7 Kriteria Video Interaktif Yang Baik	13
2.2 Hakikat Metode Bercerita	14
2.2.1 Pengertian Metode Bercerita	14
2.2.2 Tujuan Metode Bercerita	15

2.2.3	Karakteristik Metode Bercerita.....	15
2.2.4	Jenis Metode Bercerita.....	17
2.2.5	Langkah Menggunakan Metode Bercerita Melalui Video Interaktif..	18
2.2.6	Kelebihan-Kekurangan Metode Bercerita	20
2.2.7	Manfaat Metode Bercerita	20
2.3	Hakikat Tema Transportasi	21
2.3.1	Pengertian Tema	21
2.3.2	Pengertian Transportasi	22
2.3.3	Penggolongan Tema	23
2.3.4	Pemahaman dan Penafsiran Tema	26
2.4	Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini	27
2.4.1	Pengertian Anak Usia Dini	27
2.4.2	Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini	28
2.4.3	Karakteristik Anak Usia (5-6) Tahun	29
2.5	Kriteria Keberhasilan Penggunaan Video Interaktif Cerita Anak Tema Transportasi	30
2.5.1	Instrumen Pengumpulan Data.....	30
2.5.2	Validitas Materi	31
2.5.3	Validitas Konstruk	32
2.5.4	Praktis	32
2.6	Hasil Penelitian yang Relevan.....	33
2.7	Kerangka Berfikir.....	35
2.8	Model Penelitian Pengembangan ADDIE.....	37
2.9	Jenis Data Penelitian	38
2.10	Prosedur Evaluasi Formatif Tesser	39
BAB III METODE PENELITIAN		41
3.1	Jenis Penelitian.....	41
3.2	Jenis Data	41
3.3	Sumber Data.....	41
3.4	Lokasi dan Waktu Penelitian	42

3.5	Prosedur Penelitian	42
3.5.1	Alur Penelitian	42
3.5.2	Analisis	43
3.5.3	Perancangan	43
3.5.4	Pengembangan	44
3.5.5	Implementasi.....	44
3.5.6	Evaluasi Pengembangan	45
3.6	Teknik Pengumpulan Data.....	47
3.6.1	<i>Walkthrough</i>	47
3.6.2	Observasi	48
3.6.3	Wawancara.....	49
3.6.4	Dokumentasi	49
3.7	Teknik Analisis Data.....	50
3.7.1	Analisis Data <i>Walkthrough</i>	50
3.7.2	Analisis Data Observasi.....	51
3.8	Interprestasi Data	52
3.8.1	Interprestasi Tingkat Validitas Materi dan Media	52
3.8.2	Interprestasi Nilai Observasi Anak	53
3.9	Instrumen Penelitian	54
3.9.1	Instrumen Validitas Ahli.....	54
3.9.2	Instrumen Observasi Anak.....	56
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		57
4.1	Hasil Penelitian	57
4.1.1	Hasil Tahap Penelitian.....	58
4.1.1.1	Tahap Perencanaan	58
4.1.1.1.1	Analisis Kebutuhan dan Perkembangan Anak	59
4.1.1.2	Prosedur Penelitian Di Masa Pandemi Covid-19.....	60
4.1.1.3	Tahap Perencanaan (<i>Design</i>).....	62
4.1.1.4	Mengembangkan Ide atau Konsep	62

4.1.1.5	<i>Storyboard</i>	63
4.1.1.6	Menentukan <i>Software</i> yang digunakan	64
4.1.1.7	Menengumpulkan Sumber Untuk Mengisi Video Interaktif.....	64
4.1.1.8	Tahap Pengembangan	65
4.1.2	Hasil Tahap <i>Evaluasi</i>	66
4.1.2.1	Hasil Tahap <i>Self evaluation</i>	66
4.1.2.2	Hasil Tahap <i>Expert review</i>	67
4.1.2.3	Hasil Tahap <i>One to one evaluation</i>	70
4.1.2.4	Hasil Tahap <i>Small group evaluation</i>	72
4.3	Pembahasan	74
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		82
5.1	Kesimpulan.....	82
5.2	Saran.....	83
DAFTAR RUJUKAN		84
LAMPIRAN INSTRUMEN PENELITIAN		90
LAMPIRAN DOKUMENTASI PENELITIAN		120

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berfikir	37
Bagan 2.2 Pengembangan ADDIE.....	38
Bagan 2.3 Alur Desain Formative Tesser	39
Bagan 3.1 Alur Penelitian	43

DAFTAR TABEL

Tabel 3.2 Penilaian Video Interaktif	45
Tabel 3.3 Pengumpulan Data	47
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Untuk Validitas	48
Tabel 3.5 Indikator Kegiatan	49
Tabel 3.6 Katagori Nilai Validitas	50
Tabel 3.7 Observasi.....	52
Tabel 3.8 Kategori Tingkat Valid Video Interkatif.....	52
Tabel 3.9 Interpretasi Nilai Praktis	52
Tabel 3.10 Interprestasi Nilai Observasi Anak	53
Tabel 3.11 Kisi-Kisi Instrumen Validitas Materi.....	54
Tabel 3.12 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media	55
Tabel 3.13 Kisi-Kisi Instrumen Observasi.....	56
Tabel 4.1 Alokasi Waktu Pembelajaran.....	63
Tabel 4.2 Kegiatan Pembelajaran Yang Dikembangkan	65
Tabel 4.3 Hasil Validitas Content/Materi	67
Tabel 4.4 Validitas Media Desain Gambar	68
Tabel 4.5 Rekaputilasi Validitas Materi & Media	68
Tabel 4.6 Saran/Komentar Validator Materi.....	69
Tabel 4.7 Saran/Komentar Validator Media	69
Tabel 4.8 Perbaikan dari <i>Expert review</i>	70
Tabel 4.9 Hasil Tahap <i>One To One Evaluation</i>	71
Tabel 4.10 Hasil Tahap <i>Small Group Evaluation</i>	72
Tabel 4.11 Rekaputilasi Kepraktisan	74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman Wawancara	91
Lampiran 2 <i>Storyboard</i>	92
Lampiran 3 Validasi Materi	94
Lampiran 4 Validasi Media.....	96
Lampiran 5 Pengolahan Data	98
Lampiran 6 Hasil Penilaian Validator.....	105
Lampiran 7 Saran dan Komentar Validator Pada Tahap <i>Expert Review</i>	106
Lampiran 8 Perbaikan Video Interaktif Cerita Dengan Tema Transportasi Tahap Pada Tahap <i>Expert Review</i>	107
Lampiran 9 Lembar Observasi <i>One to one Evaluation</i>	110
Lampiran 10 Lembar Observasi <i>Small Group Evaluation</i>	111
Lampiran 11 Analisis Data Lembar Observasi	113
Lampiran 12 Rubrik Penilaian	116
Lampiran 13 Dokumentasi <i>One To One Evaluation</i>	121
Lampiran 14 Dokumentasi <i>Small Group Evaluation</i>	121
Lampiran 15 Kartu Bimbingan	122
Lampiran 16 Usulan Judul Skripsi.....	125
Lampiran 17 SK Pembimbing.....	126
Lampiran 18 Bukti Turnitin	128

**PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF CERITA DENGAN TEMA
TRANSPORTASI UNTUK ANAK USIA (5-6) TAHUN**

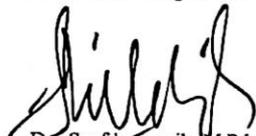
Oleh :
Laksmi Wahyu Chandra Utami
NIM : 06141281823020
Pembimbing : Dra. Syafdaningsih, M.Pd
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan produk media video interaktif cerita anak tema transportasi yang valid dan praktis. Pengembangan dilakukan menggunakan metode pengembangan R&D (*Research and Development*) yang dikombinasikan dengan model ADDIE dan evaluasi formatif Tessmer. Teknik pengumpulan data menggunakan *walkthrough* untuk melihat nilai kevalidan suatu produk. Diperoleh pada rata-rata hasil validasi ahli media sebesar 91% (kategori sangat valid) sedangkan hasil rata-rata hasil validasi ahli materi didapatkan hasil 86% (kategori sangat valid). Maka rata-rata hasil dari validasi ahli media dan ahli materi penilaian validator diperoleh sebesar 89%. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi untuk menilai kepraktisan dari video interaktif cerita dengan tema transportasi, menggunakan tahap *one to one evaluation* dengan 3 orang anak yang didapatkan rata-rata hasil observasi dari video interaktif cerita sebesar 97% (kategori sangat praktis) dan tahap *small group evaluation* didapatkan hasil rata-rata observasi video interaktif cerita sebesar 95% (kategori sangat praktis). Maka rata-rata hasil uji coba dari *one to one* dan *small group* diperoleh sebesar 96% (kategori sangat praktis). Sehingga dapat disimpulkan bahwa video interaktif cerita dengan tema transportasi dinyatakan valid dari segi media terdapat visual, audio, tipografi, bahasa dan pemrograman serta validitas isi maupun konstruk sedangkan untuk dinyatakan praktis dilihat dari segi indikator observasi kemampuan berbicara pada anak dan penggunaan video interaktif yang telah sesuai dengan indikator penilaian observasi yakni anak antusias dalam menggunakan video interaktif sehingga dapat diimplementasikan kepada anak usia (5-6) tahun.

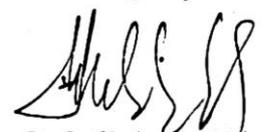
Kata Kunci: Pengembangan Video Interaktif, Cerita Transportasi, Anak Usia Dini

Palembang, Januari 2022
Koordinator Program Studi,



Dra. Syafdaningsih, M.Pd
NIP.195908151986092001

Pembimbing Skripsi



Dra. Syafdaningsih, M.Pd
NIP.195908151986092001

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE VIDEO STORIES WITH
TRANSPORTATION THEMES FOR CHILDREN AGES (5 -6) YEARS**

By :

Laksmi Wahyu Chandra Utami

NIM : 06141281823020

Supervisor : Dra. Syafdaningsih, M.Pd

Faculty Teaching and Education

Science Early Childhood Education Teacher Education

ABSTRACT

The purpose of this research is to develop a valid and practical interactive video media product for children's stories on transportation themes. The development is carried out using the R&D (Research and Development) development method combined with the ADDIE model and Tessmer formative evaluation. The data collection technique uses a walkthrough to see the value of the validity of a product. The average result of media expert validation was 91% (very valid category) while the average result of material expert validation was 86% (very valid category). Then the average result of the validation of media experts and material experts on the validator's assessment was obtained by 89%. The data collection technique used observation to assess the practicality of the interactive story video with the theme of transportation, using a one to one evaluation stage with 3 children. The average observation result from the story interactive video was 97% (very practical category) and the small group evaluation stage. the average result of interactive video observation of stories is 95% (very practical category). So the average test results from one to one and small group were obtained by 96% (very practical category). So it can be concluded that the interactive video story with the theme of transportation is declared valid in terms of media, there are visual, audio, typography, language and programming as well as content and construct validity, while it is declared practical in terms of indicators of observing speaking skills in children and the use of appropriate interactive videos. with observation assessment indicators, namely children are enthusiastic in using interactive videos so that they can be implemented for children aged (5-6) years.

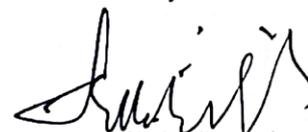
Keywords : *Interactive Video Development, Transportation Stories, Early Childhood*

Palembang, January 2022
Study Program Coordinator,



Dra. Syafdaningsih, M.Pd
NIP.195908151986092001

Advisor Essay



Dra. Syafdaningsih, M.Pd
NIP.195908151986092001

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Transportasi merupakan bagian penting dalam hidup masyarakat. Transportasi berasal dari kata Latin yang dapat dikatakan *trans* artinya seberang lain dan *portare* artinya mengangkut. Sedangkan menurut Salim dikutip (Sugianto & Kurniawan, 2020) transportasi adalah kegiatan pemindahan barang (muatan) dan penumpang dari suatu tempat ke tempat lain. Transportasi dapat diberi definisi sebagai usaha dan kegiatan mengangkut atau membawa barang dan/atau penumpang dari suatu tempat ke tempat lainnya. Untuk menerangkan materi berkaitan dengan transportasi dibutuhkan sebuah metode pembelajaran yang baik dan benar sehingga proses dalam belajar mengajar akan lebih mudah, tersistematis, dan menyenangkan untuk di ikuti. Maka dari itu, setiap menyelenggarakan proses belajar mengajar dibutuhkan penggunaan metode yang tepat yang dapat lebih berkesan dan menyenangkan untuk dialami anak prosesnya. Terkadang banyak metode pembelajaran yang bisa digunakan seperti metode bercerita yang menjadi alternatif pilihan terbaik. Terkhusus untuk dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak. Dalam metode bercerita dapat menambah banyak pengalaman yang berkaitan dengan kemampuan bahasa anak, selain penambahan kosa kata baru dapat meningkatkan kemampuan menyimak, berbicara, serta melatih anak untuk menulis kata-kata baru yang dibaca ataupun didengar anak dari sebuah cerita (Nurul et al., 2021a). Tujuan dari adanya tema ini dalam cerita bukan hanya untuk menguasai konsep-konsep dalam suatu kegiatan pembelajaran, akan tetapi juga keterkaitannya dengan konsep-konsep dari kegiatan pembelajaran yang lainnya. Pembelajaran tematik diajarkan pada anak dengan menggunakan tema. Tema digunakan pada pembelajaran anak usia dini untuk membangun pengetahuan pada anak dan mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak (Sary, 2018). Untuk menarik minat anak dibutuhkannya variasi belajar pada bagian media pembelajaran begitu

penting prosesnya didalam pelaksanaan pembelajaran untuk anak usia dini (Arifudin et al., 2021).

Berdasarkan perkembangan situasi saat ini dari yang kita ketahui dalam kehidupan sehari-hari penggunaan media elektronik menjadi alternatif yang digemari oleh anak. Anak-anak cenderung lebih sering menghabiskan waktunya dengan menonton televisi atau bermain gadget seperti Hp atau tablet dengan majunya perkembangan teknologi terkhusus pada komputer, memberikan dampak yang sangat besar pada dunia pendidikan. Media pembelajaran telah maju dan berkembang seiring dengan lahirnya revolusi komunikasi yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran selain media yang sudah ada sebelumnya seperti guru, buku teks dan papan tulis, tetapi teknologi pembelajaran disini dapat berupa media yang bisa membantu untuk mempermudah manusia dalam hal pekerjaan terutama dalam bidang pendidikan apalagi ketika dimasa pandemi yang sekarang sedang kita rasakan (Salsabila et al., 2020). Media pembelajaran dapat menggunakan komputer agar lebih efektif dan interaktif. Maka, menariknya sebuah materi dapat dikemas dalam konsep video interaktif. Sebaiknya jika kita mengenalkan jenis alat transportasi sejak dini, dibutuhkannya sebuah media untuk dapat membantu anak mengenali jenis alat transportasi. Melalui media digital seperti video interaktif dengan tema alat transportasi dan ditampilkannya gambar transportasi dari jenis alat transportasi yang ada dapat memudahkan anak dalam memahami serta tampilan yang dikemas menyenangkan untuk mengetahui berbagai jenis transportasi. Anak perlu mengetahui berbagai macam alat transportasi yang ada dan sebaiknya anak dapat mengerti perbedaan dari masing-masing jenis alat transportasi. Untuk mengkongkritkan sebuah objek yang pelajari anak membutuhkan penggunaan media video interaktif yang dapat dilihat, didengar, dan dirasakan secara langsung oleh anak, yang merangsang keikutsertaan anak aktif dalam proses belajar dan memberikan pemahaman yang mendalam secara tidak langsung meningkatnya hasil belajar anak (Ardianto, 2020). Menggunakan media video interaktif adalah salah satu media pembelajaran yang diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa dengan lebih jelas serta membantu menjelaskan fenomena yang sulit dibayangkan oleh anak pendapat Sanaky dikutip

(Suparya, 2020)). Adanya contoh-contoh berupa fakta, video, data, gambar, grafik, animasi dengan atau tanpa suara membuat pembelajaran jadi menarik dan menyenangkan anak.

Observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan anak usia (5-6) tahun pada masyarakat sekitar yang berada di Kota Prabumulih, menemukan sebuah permasalahan. Pada permasalahan dari siswa. Saat pendidik menerangkan sebuah materi, anak tidak dapat menyerap materinya. Terbatasnya buku teks yang disajikan, terdapat materi yang padat dan tampilannya kurang menarik ini sangat berhubungan dengan media pembelajaran. Kemudian, timbulnya permasalahan disisi guru yaitu terbatasnya alokasi waktu untuk menerangkan materi yang banyak. Pengenalan yang membutuhkan benda konkret tidaklah mudah untuk diajarkan karena materi yang ada bersifat baru untuk anak. Lalu permasalahan yang timbul dari segi sarana dan prasarana. Dinding kelas yang tidak permanen membatasi siswa kelompok A dan B menjadi tidak kondusif yang mengakibatkan tidak maksimalnya keberlangsungan pembelajaran walaupun suara guru sudah keras dikarenakan terganggu dari kelas lain. Kurangnya ketersediaan computer disekolah yang dapat menunjang proses pembelajaran. Terbatasnya penggunaan computer yang berkaitan dengan pelajaran dasar elektronik, media audio-visual, dan permainan edukasi. Dalam kegiatan belajar mengajar kurang memanfaatkan video interaktif sebagai alat bantu mengajar dikelas.

Berdasar hal ini peneliti berinisiatif mengembangkan media pembelajaran, materi transportasi sebagai alternatif metode dalam proses pembelajaran. Pesatnya perkembangan teknologi yang ada terkhusus bagian komputer, berdampak pada dunia pendidikan. Media pembelajaran yang efektif dan interaktif dapat menggunakan komputer sebagai alat bantu mengajar dengan konsep yang menarik seperti video interaktif berbasis cerita untuk materi yang disampaikan pada anak. Untuk memperkenalkan anak usia dini dalam berbagai jenis alat transportasi dibutuhkan media seperti video interaktif yang membantu anak memahami dengan tampilan yang menyenangkan untuk dapat mengetahui terkait kegunaan dan macam-macam dari transportasi melalui penggunaan komputer. Di era revolusi 4.0 masyarakat identik untuk menggunakan teknologi dan komunikasi dalam kehidupan sehari-hari

dan menjadi sebuah kebutuha dalam masyarakat *society* 5.0 (Redhana, 2019). Dengan memanfaatkan teknologi sebagai pendidik akan mengubah paradigma pendidikan. Diantaranya pendidik meminimalkan peran sebagai *learning material provider*, pendidik menjadi inspirasi bagi tumbuhnya kreativitas peserta didik. Pendidik berperan sebagai fasilitator, tutor, inspiratif dan pembelajar sejati yang memotivasi peserta didik sehingga pembelajaran yang disampaikan menarik salah satu contoh seperti video pembelajaran animasi ataupun game yang menyenangkan. Penggunaan pembelajaran berbasis video interaktif memfasilitasi dalam proses informasi lebih cepat, mempertahankan pengetahuan dan mengingatnya dengan akurat. Sekitar 90% dari informasi yang diterima peserta didik dari dunia luar untuk bertahan dan berkembang dalam bentuk visual serta untuk menjawab tantangan Revolusi industri 4.0 dan *Society* 5.0 dalam dunia pendidikan diperlukan kecakapan hidup abad 21 berbentuk 4C (*Creativity, Critical Thinking, Communication, Collaboration*) (Mardhiyah et al., 2021). Diharapkan guru menjadi pribadi yang kreatif, mampu mengajar, mendidik, menginspirasi serta menjadi suri teladan sehingga dapat menghasilkan SDM unggul. Dengan adanya dukungan teknologi dapat mengubah dunia yang mengakibatkan minat siswa untuk menyukai cerita semakin tinggi. Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Video Interaktif Cerita Dengan Tema Transportasi Untuk Anak Usia (5-6) Tahun”**

1.2.Rumusan Masalah

Dengan adanya hasil analisis kebutuhan di lapangan maka penelitian ini dapat diajukan rumusan masalah yaitu

1. Bagaimana mengembangkan Video Interaktif Cerita dengan Tema Transportasi untuk Anak Usia (5-6) Tahun yang valid?
2. Bagaimana mengembangkan Video Interaktif Cerita dengan Tema Transportasi untuk Anak Usia (5-6) Tahun yang praktis?

1.3.Tujuan Penelitian

Dari pemaparan rumusan masalah terdapat tujuan dari penelitian, yaitu:

1. Menghasilkan produk berupa video interaktif cerita dengan tema transportasi untuk Anak Usia (5-6) Tahun yang teruji valid.
2. Menghasilkan produk berupa video interaktif cerita dengan tema transportasi untuk Anak Usia (5-6) Tahun yang teruji praktis.

1.4. Manfaat Penelitian

Dengan tercapainya tujuan dalam penelitian ini, diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat dan berguna untuk berbagai pihak antara lain :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan dapat dijadikan bahan kajian bagi pembaca untuk meningkatkan kemampuan aspek perkembangan bahasa anak terutama menyimak dan berbicara anak dalam cerita anak tema transportasi melalui pembelajaran video interaktif untuk anak usia (5-6) Tahun

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi penulis

Penelitian memberikan manfaat yang sangat berguna, dengan adanya penyusunan laporan penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai implikasi karakteristik peserta didik, menjadi bahan acuan dan pedoman bagi peneliti selanjutnya sekaligus menciptakan media video interaktif sesuai tema diharap berguna dalam pengembangan media pembelajaran di TK dan Masyarakat

- b. Bagi pembaca

Penelitian ini dapat memberikan wawasan dan informasi dalam dunia pendidikan anak usia dini; sebagai bahan informasi dan pengetahuan tentang Pengembangan Video Interaktif Cerita Dengan Tema Transportasi Untuk Anak Usia (5-6) Tahun, sebagai rujukan atau referensi bagi penelitian selanjutnya di bidang yang sama.

- c. Bagi anak-anak

Dapat mengenalkan anak pada transportasi melalui cerita berbasis video interaktif yang menyenangkan dan tidak membosankan.

d. Bagi guru

Hasil penelitian diharapkan pendidik mendapatkan metode dengan media yang baru dalam meningkatkan kemampuan kosakata dasar anak dengan cara instruksi dan aksi serta materi ajar untuk siswa lebih menarik, kreatif dan inovatif.

e. Bagi orang tua

Hasil penelitian berikut ini lebih mudah memperkenalkan transportasi yang menyenangkan dirumah menjadi alternatif orang tua untuk mengajarkan anak.

f. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini sekolah/lembaga pendidikan dapat menerapkan metode belajar bercerita berbasis video interaktif meningkatkan aspek perkembangan bahasa anak terutama kemampuan menyimak dan berbicara serta kosakata dasar anak dapat berkembang dengan baik dengan diterapkannya metode *bercerita berbasis video interaktif* di sekolah.

DAFTAR RUJUKAN

- Affandi, A. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Interaktif Menggunakan Aplikasi Adobe Premiere Pro Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan Smk Negeri 2 Surabaya Di Era Pandemi Ekohariadi Abstrak. 05, 638–645.
- Alhamid, T., & Budur, A. (2019). Instrumen Pengumpulan Data. Sorong: Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (Stain), 1–20.
- Ardianto, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Audio Visual Yang Interaktif Pada Masa Pembelajaran Jarak Jauh (Vol. 3, Issue 2017) [Iain Kediri]. [Http://Repositorio.Unan.Edu.Ni/2986/1/5624.Pdf](http://Repositorio.Unan.Edu.Ni/2986/1/5624.Pdf)
- Arifudin, O., Hasbi, I., Setiawati, E., Lestarinigrum, A., Suyatno, A., Puspita, Y., & Harianti, R. (2021). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (A. A. R (Ed.); Cetakan Pe). Widina Bhakti Persada Bandung.
- Ariyanti, T. (2016). Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak. *Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar*, 8 No.1 Mar, 274–282.
- Atika, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Flash Cs6 Untuk Membaca Permulaan Anak Usia 5 – 6 Tahun. Skripsi. Palembang: Universitas Sriwijaya.
- Ayu, N. M., Ardana, K., & Putra, S. (2019). Pengaruh Metode Bercerita Berbantuan Media Gambar. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 7(1), 25–35.
- Ayuningrum, F. (2012). Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Siswa Kelas X Pada Kompetensi Mengolah Soup Kontinental.
- Batubara, H. H., & Ariani, D. N. (2016). Pemanfaatan Video Sebagai Media Pembelajaran Matematika Sd/Mi. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 47–66.
- Bender, L. (2020). Pesan Dan Kegiatan Utama Pencegahan Dan Pengendalian Covid-19 Di Sekolah. New York: Unicef, 1–14.
- Dewi, Kurnia.(2018).Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini.Skripsi:Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Uin Raden Fatah Palembang.
- Dinda, C. (2017). Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Media Audio Visual Di Taman Kanak-Kanak Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung. Uin Raden Intan Lampung.
- Fahrurrozi, M., & Mohzana. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran: Tinjauan Teoretis Dan Praktek (Vol. 51, Issue 1).

Fatmawati, E., Huzaimah, E., & Nafiqoh, H. (2018). Mengembangkan Nilai Moral Dan Disiplin Aud Melalui Metode Bercerita. *Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 1(2), 41. <https://doi.org/10.22460/Ceria.V1i2.P41-46>

Fitria. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Room Service Mata Pelajaran Tata Hidang Di Smk N 1 Sewon. *Journal Of Chemical Information And Modeling*, 53(9), 1689–1699.

Fitria, Irsa Nuzulia. (2017). Penggunaan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Integral. Aceh: Unsyiah

Gumiral, I. G. (2019). Analisis Struktural Dalam Novel “Butterfly In The Wind” Karya Rei Kimura. Universitas Sumatera Utara.

Hadini, N. (2017). Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Permainan Kartu Kata Di Tk Al-Fauzan Desa Ciharashas Kecamatan Cilaku Kabupaten Cianjur. *Jurnal Empowerment*, 6(1), 19–24. H

Hajrah. (2019). Pengembangan Metode Bercerita Pada Anak Usia Dini. *Administrasi Pendidikan Kekhususan Paud*, 1, 1–14.

Hartati, S. (2017). Penyelenggaraan Program Paud (Studi Evaluatif Di Pos Paud Kota Jakarta Timur, Provinsi Dki Jakarta). *Jiv-Jurnal Ilmiah Visi Pgtk Paud Dan Dikmas*, 12 No. 2(2), 155–162. <https://doi.org/10.21009/Jiv.1202.9>

Ihsan, H. (2015). Validitas Isi Alat Ukur Penelitian: Konsep Dan Panduan Penilaiannya. *Pedagogia Jurnal Ilmu Pendidikan*, 13(3), 173. <https://doi.org/10.17509/Pedagogia.V13i3.6004>

Indahini, R. S., Sulton, & Husna, A. (2018). Pengembangan Multimedia. *Teknologi Pendidikan*, 1(2), 141–148.

Khairi, H. (2018). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini Dari 0-6 Tahun. *Jurnal Warna*, 2 No.2(2), 15–28. [Ejournal.iaii.ac.id](http://ejournal.iaii.ac.id)

Khoiria, K., Syafdaningsih, S., & Rukiyah, R. (2020). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Roda Putar Untuk Mengenal Huruf Vokal Pada Anak Kelompok A Di Taman Kanak-Kanak. <https://repository.unsri.ac.id/38988/>

Kholifah, L. N. (2020). Cerita Anak Di Dalam Al-Qur’an. *Poros Onim: Jurnal Sosial Keagamaan*, 1(2), 95–108. <https://doi.org/10.53491/Porosnim.V1i2.31>

Khotimah, K., Siroj, R. A., & Basir, D. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Mengacu Pada Pembelajaran Berbasis Masalah Bagi Siswa Kelas Viii Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Rambang Kuang. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1). <https://doi.org/10.22342/Jpm.6.1.4090.19-34>

Krissandi, A. D. S., Febriyanto, B., S. Cahyo, K. A., & Radityo, D. (2018). *Sastra Anak: Media Pembelajaran Bahasa Anak (D. Radityo (Ed.); Cetakan Pe)*. Bakul Buku Indonesia.

Kurniawan, S. T. (2020). Analisis Fakta Cerita, Sarana Sastra, Dan Tema Dalam Cerpen “Bromocorah” Karya Mochtar Lubis (Vol. 3, Issue 2017) [Universitas Sanata Dharma Yogyakarta]. [Http://Repositorio.Unan.Edu.Ni/2986/1/5624.Pdf](http://Repositorio.Unan.Edu.Ni/2986/1/5624.Pdf)

Larashati, N. N. T. A., Suadnyana, I. N., & Putra, M. (2019). Pengaruh Metode Bercerita Melalui Media Audio Visual. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 7, 120–130.

Luh Wiwin Ernayanti, Ketut Pudjawan, L. P. P. M. (2017). Pengaruh Metode Bercerita Bermediakan Audio Visual Pembelajaran Terhadap Kemampuan Menyimak Anak Gugus Iii Kecamatan Buleleng. *E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(3), 325–335. [Https://Ejournal.Undiksha.Ac.Id/Index.Php/Jjpaud/Article/View/11534](https://Ejournal.Undiksha.Ac.Id/Index.Php/Jjpaud/Article/View/11534)

M-Piped, P. M., & Sari, A. (2017). Media Pembelajaran Interaktif M-Piped, Pengetahuan Emosi Diri, Anak Tk Kelompok B. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Edisi 5 Tahun Ke-6*, 20, 492–505.

Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar Di Abad 21 Sebagai Tuntutan Dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29–40.

Mokodongan, R. (2021). Penerapan Pembelajaran Online Melalui Aplikasi Whatsapp Ditinjau Dari Kualitas Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas Viii Di Smp Unismuh Makassar. *Universitas Muhammadiyah Makassar*.

Muhammadun, H., Mahendra Tama, S. B., Oetomo, W., & Mudjanarko, S. W. (2020). Study Of Selection Of Bus Mode And Rail Train Surabaya – Malang. *The Spirit Of Society Journal*, 3(2), 36–44. [Https://Doi.Org/10.29138/Scj.V4i1.1089](https://Doi.Org/10.29138/Scj.V4i1.1089)

Munaris. (2020). Sastra Anak Sebagai Sarana Pendidikan Karakter Di Sekolah. *Jurnal Kata (Bahasa, Sastra Dan Pembelajarannya)*, Universitas.

Nadia, A. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Video Interaktif Berbasis Youtube Tema 4 Subtema 2 Pada Pembelajaran Daring Di Kelas I Sekolah Dasar Skripsi. 118.

Nasution, M. N. (2015). Manajemen Transportasi. In M. . Qadhafi (Ed.), *Journal Of Chemical Information And Modeling (Cetakan 4, Vol. 53, Issue 9)*. Ghalia Indonesia.

Nourmalita, A. K. (2017). Kajian Tema Dalam Antologi Cerpen Bantensuatuketika Dan Pemanfaatannya Sebagai Materi Pembelajaran Apresiasi Sastra Di Smp. In *Digital Repository Universitas Jember (Vol. 3, Issue 3)*. Universitas Jember.

Nurfadhillah, D. (2021). Pengembangan Media Video Pada Pelajaran. *Pandawa : Jurnal Pendidikan Dan Dakwah Volume, Volume 3*, 333–343. [Https://Ejournal.Stitpn.Ac.Id/Index.Php/Pandawa](https://Ejournal.Stitpn.Ac.Id/Index.Php/Pandawa)

Nurul, Z., Rahmayani, C., Humaira, & Sunarti. (2021a). Peningkatan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Metode Bercerita Menggunakan Media Audio Visual Di Ra Raudatul Ilmi Kecamatan Medan Denai. In *Aud Cendekia: Journal Of Islamic Early Childhood Education* (Vol. 1, Issue 1, Pp. 30–48). Page 1 *Aud Cendekia: Journal Of Islamic Early Childhood Education* Volume 1 No. 1 Januari-April 202.

Nurul, Z., Rahmayani, C., Humaira, & Sunarti. (2021b). Peningkatan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Metode Bercerita Menggunakan Media Audio Visual Di Ra Raudatul Ilmi Kecamatan Medan Denai. *Aud Cendekia: Journal Of Islamic Early Childhood Education*, 1(1), 30–48.

Panglipur, P. J., & Listiyaningsih, E. (2017). Sastra Anak Sebagai Sarana Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Untuk Menumbuhkan Berbagai Karakter Di Era Global. *Jurnal Unej*, 687–696.

Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini

Pratrasta, B. E., & Nazaruddin, K. (2017). Tema Dan Amanat Kumpulan Cerpen Juragan Haji Serta Kelayakannya Sebagai Bahan Ajar. *Jurnal Kata (Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya)*, 1, 274–282.

Purnama, S. (2016). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *Literasi (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 19. [https://doi.org/10.21927/Literasi.2013.4\(1\).19-32](https://doi.org/10.21927/Literasi.2013.4(1).19-32)

Purwaningsih, E. (2018). Mengenal Warna, Angka, Huruf Dan Bentuk Pada Anak Usia Dini Melalui Animasi Interaktif. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komputer*, 3(2), 203–210. www.bsi.ac.id

Putri, A. A. A. D. (2019). Penerapan Metode Bercerita Menggunakan Media Audio-Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Anak Usia Dini Mengenai Bencana Alam. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 7(3), 246–250.

Putri, S. A. (2019). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Materi Anggota Tubuh Pada Anak Kelompok B. Universitas Sriwijaya.

Rahmatillah, T. P. (2021). Kajian Keberadaan Cidomo Sebagai Salah Satu Moda Transportasi Umum Berdasarkan Persepsi Masyarakat Di Kota Mataram. Universitas Muhammadiyah Mataram.

Redhana, I. W. (2019). Mengembangkan Keterampilan Abad Ke-21 Dalam Pembelajaran Kimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 13(1), 2239–2253.

Rosidah, R., & Sumarni, S. (2017). Kelompok B Di Tk Negeri Pembina Indralaya Selatan. *Jurnal Tumbuhkembang*, 4(2017), 45–51.

Salsabila, U. H., Lestari, W. M., Habibah, R., & Dahlan, U. A. (2020). Pemanfaatan Teknologi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi. 2(2), 1–13.

Saputra, I. (2021). Pengaruh Covid-19 Terhadap Pendapatan Driver Ojek Online Didaerah Mataram. Universitas Muhammadiyah Mataram.

Sary, Yessy Nur Endah. (2018). Buku Mata Ajar Evaluasi Pendidikan. Yogyakarta:Cv Budi Utama

Sary, Y. N. E. (2018). Relationship Of Parenting With Child Interpersonal Intelligence In Wonokerto Village, Lumajang Regency. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 137. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.93>

Satriansyah, M. E. (2016). Penggunaan Media Interaktif Pada Pembelajaran Konsep Usaha Dan Energi Di Mtss Ulumul Quran Banda Aceh. Skripsi. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 1–69.

Setiawati, L. A. D. (2021). Pengembangan Instrumen Tes Berbasis Stem (Science, Technology, Engineering And Mathematic) Untuk Mengukur Keterampilan Proses Sains Siswa Kelas Vii Materi Ekosistem Di Smp 01 Kota Bengkulu. Skripsi. Bengkulu: Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, 67.

Siahaan, Desta Gloria, D. (2020). Analisis Pendekatan Struktural Dan Nilai-Nilai Budaya Pada Novel “Carlos” Karya Erin Cipta. *Jurnal Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5, 98–110. <https://doi.org/10.32938/jbi.v5i2.575>

Sofiyullah, N. (2018). Pengembangan Video Pembajaran Interaktif Berbasis Materi Dan Soal Sebagai Suplemen Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Mata Pelajaran Ipa. Skripsi. Universitas Negeri Semarang, 69–73. <http://lib.unnes.ac.id/26654/>

Sugianto, & Kurniawan, M. A. (2020). Tingkat Ketertarikan Masyarakat Terhadap Transportasi Online, Angkutan Pribadi Dan Angkutan Umum Berdasarkan Persepsi. *Teknologi Transportasi Dan Logistik*, 1(2), 51–58.

Sugiono, Noerdjanah, & Wahyu, A. (2020). Uji Validitas Dan Reliabilitas Alat Ukur Sg Posture Evaluation. *Jurnal Keterampilan Fisik*, 5(1), 55–61. <https://doi.org/10.37341/jkf.v5i1.167>

Suparya, I. K. (2020). Pengaruh Metode Bercerita Berbantuan Media Audio. *Pratama Widya : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 191–201.

Sya'ban, M. Z. (2021). Perancangan Video Dongeng Fabel Dengan Teknik Penggabungan Live Shoot Dan Motion Graphic Sebagai Upaya Menanamkan Sikap Berempati Pada Anak Usia Dini. Skripsi. Surabaya: Universitas Dinamika, 4(1), 6.

Uu No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1, Pasal 1, Butir 14

Wicahyo, G. S. (2018). *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (Jptn)* Issn : 2337-6708 Volume 01 Nomor 02 Tahun 2018 Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Materi Perencanaan Pemasaran Kelas X Jurusan

Pemasaran Smk Ketintang Guntur Setyo Wicahyo Abstrak Pengemb. Jurnal Pendidikan Tata Niaga (Jptn) Issn:2337-6708, 01(02), 2.

Widyatmojo, G., & Muhtadi, A. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbentuk Game Untuk Menstimulasi Aspek Kognitif Dan Bahasa. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, 4(1), 38. <https://doi.org/10.21831/jitp.v4i1.10194>

Zaim.(2016). Evaluasi Pembelajaran Bahasa Inggris, Jakarta: Kencana.

Zaman, B., Sari, Y., & Setiasih, O. (2018). Profil Kreativitas Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, Dan Pendidikan Anak Usia Dini, 10(1), 1–9.