

PENGEMBANGAN VIDEO DONGENG ANIMASI PANJI UNTUK MENSTIMULASI PERKEMBANGAN MORAL ANAK USIA 4 – 5 TAHUN

Salsabella Aurelly Pratysta Putri¹, Ayu Titis Rukmana Sari², Epritha Kurnia Wati^{3*}

¹²³ Universitas Nusantara PGRI Kediri, Kediri, Indonesia

* Salsabella Aurelly Pratysta Putri Jl. K.H. Achmad Dahlan no 76, Kecamatan Mojojoto, 64112, Kediri, Indonesia)

E-mail: salsabellaapp@gmail.com ¹⁾
ayutitis@unpkediri.ac.id ²⁾
kurniawatiepritha@unpkediri.ac.id ^{3*)}

Received 18-03-2025; Received in revised form 23-05-2025; Accepted 06-06-2025

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran inovatif untuk berupa video dongeng animasi Panji untuk menstimulasi perkembangan moral anak usia dini. Latar belakang penelitian ini menunjukkan rendahnya moral anak, yang terlihat dari perilaku seperti kurang sabar, mudah menyerah, tidak sopan terhadap guru, dan kurang empati terhadap teman. Pendekatan pembelajaran yang digunakan masih konvensional, seperti ceramah dan menulis, serta belum memanfaatkan teknologi secara optimal. Selain itu, kurangnya media berbasis budaya lokal menjadi hambatan dalam menanamkan nilai moral sekaligus melestarikan warisan budaya. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan Borg and Gall. Data dikumpulkan melalui observasi langsung di lapangan, sedangkan analisis data menggunakan Rumus Aiken untuk menilai validitas dan kelayakan media berdasarkan penilaian para ahli. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis budaya lokal ini telah tercapai. Media ini tidak hanya layak secara akademik dan teknis, tetapi juga berhasil meningkatkan keterlibatan serta pemahaman moral anak yang sesuai dengan indikator keberhasilan dalam tujuan penelitian. Implikasi dalam penelitian ini adalah memberikan kontribusi terhadap teori pembelajaran anak usia dini, khususnya dalam konteks pengembangan moral, dengan menunjukkan bahwa penggunaan media video dongeng animasi berbasis budaya lokal (cerita Panji) efektif untuk menstimulasi perkembangan moral anak usia 4–5 tahun.

Kata Kunci: *Perkembangan Moral; Dongeng Animasi Panji; Anak usia 4-5 tahun.*

ABSTRACT

This research aims to develop innovative learning media in the form of Panji animated fairy tale videos to stimulate early childhood moral development. The background of this research shows the low morale of children, which can be seen from behaviors such as lack of patience, giving up easily, being disrespectful to teachers, and lack of empathy for friends. The learning approach used is still conventional, such as lecturing and writing, and has not utilized technology optimally. In addition, the lack of local culture-based

media is an obstacle in instilling moral values while preserving cultural heritage. The method used is Research and Development (R&D) using the Borg and Gall development model. Data were collected through direct observation in the field, while data analysis used Aiken's Formula to assess the validity and feasibility of the media based on experts' assessment. The results of this study indicate that this local culture-based learning media has been achieved. This media is not only academically and technically feasible, but also succeeded in increasing children's involvement and moral understanding in accordance with the success indicators in the research objectives. The implication of this study is to contribute to early childhood learning theory, especially in the context of moral development, by showing that the use of local culture-based animated fairy tale video media (Panji story) is effective for stimulating children's moral development.

Keywords: *Moral Development; Panji-Based Animated Storytelling; Children Aged 4-5 Years.*



This is an open access article under the [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

A. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah tahap penting dalam sistem pendidikan nasional yang mendukung perkembangan fisik dan mental anak usia 1–6 tahun (Undang-Undang No. 20, 2003). Anak pada usia ini mengalami perkembangan unik dalam koordinasi motorik, kreativitas, bahasa, serta kecerdasan emosional dan spiritual (Mawati et al., 2023). Oleh karena itu, pendidikan moral sejak dini menjadi fondasi penting dalam membentuk karakter anak (Suderman et al., 2024).

Perkembangan moral anak dipengaruhi oleh keluarga, sekolah, dan lingkungan sosial. Moralitas mencerminkan kemampuan mengenali dan menerapkan nilai-nilai baik dalam kehidupan sehari-hari (Izzani et al., 2023). Namun, observasi di TK Dharma Wanita 1 Kempleng pada 22–26 Maret 2024 menunjukkan bahwa pendidikan moral anak usia 4–5 tahun masih rendah. Anak-anak kurang memahami konsep baik dan buruk, seperti yang peneliti amati pada saat observasi yaitu : menunjukkan bahwa bahwa dalam satu kelas terdapat 17 siswa dengan jumlah laki-laki 9 anak, perempuan 8 anak, dan 2 guru, pada saat kegiatan pembelajaran beberapa anak masih kesulitan untuk bersikap sabar saat menunggu giliran, seperti saat anak sedang mencuci tangan masih suka menyerobot barisan. Terdapat juga beberapa anak yang malas dan mudah menyerah ketika mengerjakan kegiatan. Terdapat juga beberapa anak yang bersikap tidak sopan pada orang yang lebih tua, dan meninggalkan tempat duduk tanpa meminta izin dari guru yang sedang mengajar. Kasus lainnya yaitu terdapat anak yang kurang memiliki empati kepada sesama teman sebayanya, hal ini dibuktikan pada saat jam istirahat (bermain di luar) ada anak yang jatuh ketika sedang berlari dan beberapa teman lainnya hanya melihat saja dan bahkan menertawakannya, tidak membantunya. Hal ini dipengaruhi oleh faktor internal anak dan eksternal seperti kurangnya kreativitas guru dalam mengajarkan nilai moral serta minimnya pemanfaatan teknologi pendidikan.

Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, termasuk dalam penyampaian pembelajaran di tingkat anak usia dini. Saat ini, media pembelajaran digital menjadi alternatif dan pelengkap dari metode konvensional seperti ceramah dan latihan menulis, yang selama ini dirasa kurang menarik. Media digital, terutama yang bersifat visual dan interaktif seperti video animasi, terbukti lebih mudah dipahami dan menyenangkan bagi anak-anak. Hal ini disebabkan oleh karakteristik anak usia dini yang berada dalam masa peka (*golden age*), di mana mereka lebih mudah menyerap informasi yang disajikan secara visual, konkret, dan emosional. Video animasi dapat meningkatkan rasa empati dan pemahaman anak terhadap nilai-nilai sosial, karena karakter dalam cerita berfungsi sebagai model perilaku yang dapat ditiru. Cerita dalam animasi dapat menggambarkan situasi nyata maupun imajinatif, yang sarat akan nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, keberanian, dan kerja sama. Dalam konteks penelitian ini, video dongeng animasi cerita Panji terbukti dapat meningkatkan pemahaman anak terhadap perilaku baik dan buruk, meningkatkan minat belajar anak secara signifikan, membantu anak mengembangkan sikap moral seperti sabar, sopan, empati dan membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna. Selain memberikan kontribusi terhadap aspek moral, penggunaan media ini juga sekaligus melestarikan budaya lokal, menjadikan pembelajaran tidak hanya edukatif tetapi juga berakar pada identitas budaya bangsa.

Metode pembelajaran di TK Dharma Wanita 1 Kempleng menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional dan monoton, seperti ceramah, latihan menulis, dan penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Guru jarang menggunakan media berbasis teknologi atau pendekatan yang menarik secara visual. Hal ini menyebabkan anak menjadi cepat bosan dan kehilangan fokus, kurangnya motivasi belajar, minimnya stimulasi nilai moral seperti kesabaran, tanggung jawab, dan empati, selain itu rendahnya partisipasi aktif anak dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pendekatan yang lebih menarik diperlukan, salah satunya melalui alat pendidikan yang mendorong pembelajaran melalui gambar yang merangsang secara visual dan teks yang jelas dan mudah dipahami adalah video animasi, yang dapat membantu memperlancar proses pembelajaran (I. Pratiwi & Ridwan, 2021). Dalam konteks ini, media animasi sangat penting karena dapat meningkatkan Motivasi dan Perhatian Anak, membantu pemahaman moral secara konkret karena karakter dalam animasi dapat menyampaikan nilai moral secara naratif dan menyenangkan, seperti kejujuran, empati, dan tanggung jawab, yang lebih mudah ditiru oleh anak, selain itu visualisasi membantu ingatan dan emosi, dengan karakter bergerak, suara, dan warna menarik, anak lebih mudah memahami dan mengingat nilai moral yang disampaikan, serta dapat membangkitkan rasa empati dan mendukung pembelajaran modern dan Interaktif. Media animasi adalah wujud nyata dari transformasi pembelajaran menuju era digital yang lebih interaktif, fleksibel, dan adaptif terhadap karakteristik anak.

Upaya untuk mengoptimalkan perkembangan moral anak menuju kedewasaan adalah dengan mengembangkan dongeng lokal yang memiliki nilai moral yang kuat. Salah satu dongeng lokal yang memiliki nilai moral yang kuat adalah dongeng budaya Panji. Dongeng Panji mengandung banyak nilai moral seperti kejujuran, keberanian, dan tanggung jawab Nurcahyo (2017) serta memperkenalkan kearifan lokal sejak dini (Kurniasih, 2023). Penelitian ini bertujuan mengeksplorasi efektivitas dongeng Panji dalam meningkatkan pendidikan moral anak usia dini di TK Dharma Wanita 1 Kempleng, mengingat keterbatasan media pembelajaran menarik dan kurangnya penguatan sikap sosial serta moral anak dalam kegiatan belajar.

Permasalahan utama yang terjadi di lokasi penelitian ini adalah rendahnya perkembangan moral anak usia dini, khususnya pada anak kelompok A di TK Dharma Wanita 1 Kempleng. Masalah ini muncul akibat kurang optimalnya perhatian guru, minimnya kreativitas dan inovasi dalam strategi pembelajaran, serta kurangnya pemanfaatan media teknologi yang menarik bagi anak-anak. Hasil observasi menunjukkan bahwa anak-anak mengalami kesulitan dalam menunjukkan sikap sabar, empati, sopan santun, serta tanggung jawab. Mereka cenderung bosan dan kurang termotivasi karena metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Oleh karena itu, penelitian ini hadir dengan solusi berupa pengembangan media video dongeng animasi berbasis Panji, yang tidak hanya mengenalkan nilai-nilai moral melalui tokoh teladan, tetapi juga memanfaatkan teknologi untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan edukatif. Salah satu upaya yang dapat ditempuh untuk menstimulasi perkembangan moral anak usia 4-5 tahun ialah melalui kegiatan video dongeng animasi berbasis Panji. Untuk membantu menstimulasi perkembangan moral pada anak-anak kelompok A TK Dharma Wanita 1 Kempleng. Dalam penelitian ini, media video dongeng animasi dikembangkan dengan elemen-elemen seperti visual animasi yang menarik, narasi sederhana, pesan moral yang relevan, serta durasi singkat agar sesuai dengan rentang perhatian anak usia dini. Penggunaan video ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman anak mengenai nilai-nilai moral seperti kejujuran, keberanian, kerja sama, dan sikap sopan santun. Dalam penelitian ini, beberapa kajian terdahulu yang relevan antara lain penelitian oleh (Wahyudi et al., 2021) tentang cipta karya seni pertunjukan teater anak berbasis cerita Panji yang menekankan nilai budaya dan karakter, serta penelitian oleh Paramita (2019) mengenai pengembangan dongeng video animasi untuk anak TK yang terbukti efektif meningkatkan ketertarikan dan partisipasi anak dalam pembelajaran moral. Selanjutnya, (Ramadani, 2019) meneliti efektivitas media audio-visual dalam meningkatkan moral anak melalui pembelajaran yang menarik, dan Hidayah & Nurhadija (2018) menggarisbawahi efektivitas dongeng berbasis video visual dalam pembentukan karakter anak usia dini. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada pengembangan video dongeng animasi Panji sebuah cerita rakyat lokal Indonesia yang dikemas dalam bentuk animasi menarik, dengan tokoh Panji sebagai figur teladan moral seperti kejujuran, keberanian, dan kepedulian sosial. Pendekatan ini tidak hanya menekankan pada aspek moral, tetapi juga mengintegrasikan nilai budaya lokal dengan

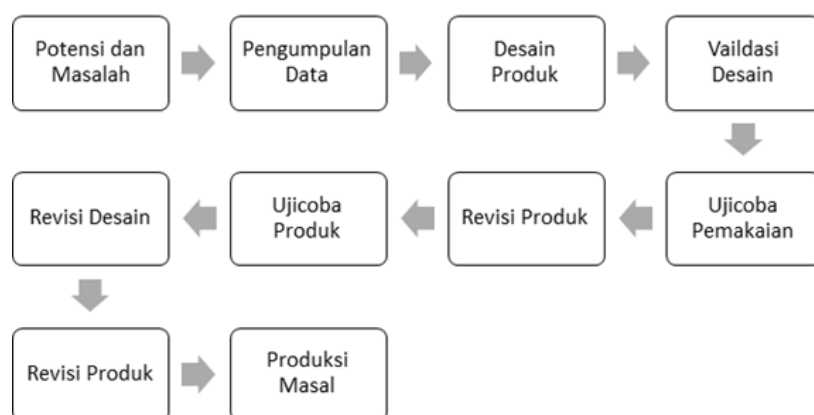
teknologi digital dalam proses pembelajaran anak usia dini, menjadikannya sebagai inovasi dalam media pembelajaran yang bersifat edukatif sekaligus melestarikan kearifan lokal

Penelitian ini memberikan kontribusi signifikan dalam bidang pendidikan dengan menghadirkan media yang memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran dan mempertahankan nilai budaya lokal dengan menggunakan kisah Panji, penelitian ini tidak hanya membantu perkembangan moral anak tetapi juga memperkenalkan budaya lokal, sehingga berkontribusi dalam pelestarian warisan budaya yang bertujuan untuk menstimulasi perkembangan moral anak usia 4-5 tahun.

B. METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) untuk menghasilkan dan menguji efektivitas produk (Haryati, 2012). R&D berfokus pada inovasi dan pengembangan model baru guna meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dalam penelitian ini, dikembangkan video dongeng animasi berbasis Panji untuk menstimulasi perkembangan moral anak usia 4–5 tahun. Menurut Sugiyono (2019) penelitian R&D mencakup perencanaan, pengembangan desain, dan evaluasi produk. Model penelitian mengacu pada Borg and Gall (2003), yang terdiri dari 10 tahap penelitian dan pengembangan (Hanafi, 2017a). Tahapan yang digunakan meliputi identifikasi masalah melalui pengamatan di kelas A TK Dharma Wanita 1 Kempleng, Kediri. Data dikumpulkan melalui observasi sarana prasarana sekolah (Hamzah, 2021, Kurniawan, 2016). Produk dikembangkan menggunakan Canva dan Cap Cut untuk animasi dan suara, lalu divalidasi oleh ahli materi dan Ahli Media sebelum direvisi dan diuji coba.

Berikut adalah 10 tahapan penelitian dan pengembangan menurut Borg and Gall (Hanafi, 2017) antara lain:



Gambar 3.1 Tahapan penelitian dan pengembangan menurut Borg and Gall

Prosedur pengembangan yang digunakan untuk menstimulasi perkembangan moral anak yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada prosedur penelitian dan pengembangan milik Borg and Gall (Hanafi, 2017) yang terdiri dari 10 tahapan. Namun dalam penelitian ini, peneliti melakukan penyederhanaan menjadi 5 tahapan. Penyederhanaan ini dilakukan karena beberapa faktor agar prosesnya lebih terstruktur, efektif, dan efisien. Penyederhanaan ini didasarkan pada beberapa alasan utama:

1. Kemudahan Implementasi

Dengan mengurangi kompleksitas tahapan, proses penelitian dapat lebih mudah diterapkan dalam konteks pendidikan anak usia dini.

2. Efisien Waktu dan Sumber Daya

Mengurangi jumlah tahapan memungkinkan penelitian berjalan lebih cepat tanpa mengorbankan kualitas hasil yang diinginkan.

3. Keterbatasan dalam Lingkup Penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam skala kecil di satu sekolah tertentu, sehingga tahapan yang terlalu banyak mungkin tidak relevan atau terlalu membebani proses pengembangan.

4. Fokus pada Tujuan Utama

Peneliti ingin memastikan bahwa penelitian tetap fokus pada tujuan inti, yaitu mengembangkan media pembelajaran berbasis video dongeng animasi yang efektif untuk menstimulasi perkembangan moral anak.

Adapun 5 Tahapan dalam penelitian dan pengembangan ini, yaitu:



Penelitian ini dilakukan di TK Dharma Wanita 1 Kempleng, Kediri, dengan subjek 17 anak kelas A, terdiri dari 8 perempuan dan 9 laki-laki. Lokasi dipilih karena rendahnya pendidikan moral anak dan minimnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Uji coba produk dilakukan dalam skala kecil setelah validasi ahli, melibatkan 5 anak (3 perempuan, 2 laki-laki). Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Instrumen penelitian berupa angket penilaian berdasarkan Peraturan Menteri No. 137 Tahun 2014 digunakan untuk menilai kelayakan produk dalam menstimulasi perkembangan moral

anak (Sugiyono, 2019). Indikator penilaian mencakup efektivitas media dalam mendukung perkembangan moral anak usia 4–5 tahun.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan media video animasi interaktif berbasis cerita Panji untuk mendukung pendidikan moral anak. Media ini dikembangkan sebagai inovasi bagi guru dalam mengajarkan nilai-nilai moral berbasis budaya Panji di TK Dharma Wanita 1 Kempleng.

Analisis Potensi dan Masalah

Analisis dalam prosedur penelitian dan pengembangan milik Borg and Gall (Hanafi, 2017) terdapat Pembelajaran di TK Dharma Wanita 1 Kempleng masih bersifat konvensional, kurang inovatif, dan minim pemanfaatan teknologi, menyebabkan rendahnya motivasi belajar anak. Guru lebih berfokus pada akademik dibandingkan pembentukan moral, sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang lebih efektif. Oleh karena itu, dibutuhkan perencanaan analisis kebutuhan yang akurat, efektif, dan efisien. Serta hasil dari analisis ini menunjukkan bahwa pembuatan media video dongeng animasi berbasis Panji dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan motivasi dan pendidikan moral anak usia dini

Pengumpulan Data

Analisis data berupa metode observasi. Metode observasi merupakan pendekatan penelitian yang dilakukan melalui pengamatan secara langsung dan sistematis. Dengan tujuan untuk mengamati serta mengumpulkan data data yang relevan dengan kondisi nyata yang terjadi di lapangan (Prihantoro & Hidayat, 2019). Observasi merupakan Metode pengumpulan data dilakukan dengan cara mengamati secara langsung kondisi atau situasi yang terjadi pada subjek penelitian (Hamzah, 2019:123). Menurut Kurniawan (2016:81), metode observasi adalah teknik pengumpulan data yang bertujuan untuk mengamati fenomena, situasi, atau kondisi yang terjadi. Melalui observasi ini peneliti mengamati secara langsung sarana dan prasarana yang tersedia disekolah seperti buku cerita, boneka jari dan sebagainya. Observasi dilakukan di TK Dharma Wanita 1 Kempleng pada 22–26 Maret 2024.

Desain Produk Awal

Pembuatan video animasi berlangsung satu bulan, meliputi perancangan konsep, pengumpulan materi, serta pengeditan menggunakan Canva dan Capcut.

Tabel 4.1 Rancangan Produk

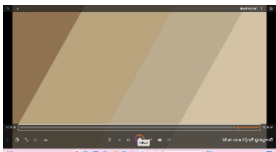

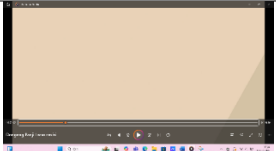

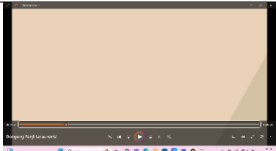




No.	Rancangan	Jenis			
		Gambar	Audio	Animasi	Teks
1.	Tampilan Judul	✓	✓	✓	✓
2.	Identitas	✓	✓		✓
3.	Tampilan dongeng	✓	✓	✓	✓

Pembuatan Storyline

Storyline dibuat menggunakan Canva untuk mengatur alur cerita, visual, dan adegan, kemudian diedit di Capcut dengan penambahan audio serta efek animasi.

Tabel 4.2 Tabel Storyline

No.	Visual	Storyline
1.		Tampilan halaman utama : munculnya karakter animasi, tulisan teks “Dongeng Panji Laras”
2.		Transisi berupa background penghubung
3.		Munculnya karakter “Raja Raden Putra, Ratu, dan Selir” dan dubbing.
4.		(Dubbing suara) Munculnya karakter Ratu, selir dan masyarakat. Bacsound pengiring
5.		Munculnya karakter Selir beserta teks bacaan bergerak.

-
6.  Transisi penghubung untuk scene selanjutnya
-
7.  (Dubbing suara)
Munculnya karakter Raja, Selir, dan Tabib istana.
-
8.  Munculnya teks percakapan
Transisi perubahan ke *slide* selanjutnya.
-
9.  Munculnya karakter Ratu dan Tabib istana.
-
10.  Transisi penghubung *slide* selanjutnya
-
11.  Munculnya karakter Raju yang sedang mengandung.
-
12.  Munculnya karakter ratu beserta Panji Laras.
Adanya teks bergerak.
-
13.  Munculnya seekor burung yang membawa telur ayam.
-
14.  Munculnya animasi Ayam jago, dan munculnya teks bergerak.
-

15.		Transisi penghubung slide selanjutnya.
16.		Munculnya karakter ibu dan Panji Laras. Munculnya teks percakapan bergerak.
17.		Munculnya animasi karakter Raja dan Panji Laras, beserta teks percakapan bergerak.
18.		Munculnya animasi Raja, Panji Laras, dan Ayam Jago. Munculnya teks bergerak.
19.		Munculnya karakter selir
20.		Transisi penghubung slide selanjutnya.
21.		Munculnya animasi karakter Raja, Ratu, dan Panji Laras.
22.		Transisi penghubung slide selanjutnya.
23.		Memberi informasi tentang pesan moral yang terdapat pada cerita Panji Laras.

24.



(Transisi Penutup)

Adanya karakter animasi Raja, Ratu, dan Panji Laras

Validasi Ahli

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh dua validator, berikut adalah perhitungan untuk tiap butir:

Tabel 4.3. Perhitungan Penilaian Validasi Ahli Materi

Butir	Penilai		S1	S2	Σs	N(c-1)	V	Ket
	1	2						
Butir 1	4	4	3	3	6	6	1	Valid
Butir 2	3	4	2	3	5	6	0,833	Valid
Butir 3	4	4	3	3	6	6	1	Valid
Butir 4	4	4	3	3	6	6	1	Valid
Butir 5	4	3	3	2	5	6	0,833	Valid
Butir 6	4	4	3	3	6	6	1	Valid
Butir 7	4	4	3	3	6	6	1	Valid
Butir 8	3	4	2	3	5	6	0,833	Valid
Butir 9	4	4	3	3	6	6	1	Valid

Tabel 4.4. Perhitungan Penilaian Validasi Ahli Media

Butir	Penilai		S1	S2	Σs	N(c-1)	V	Ket
	1	2						
Butir 1	3	4	2	3	5	6	0,833	Valid
Butir 2	4	4	3	3	6	6	1	Valid
Butir 3	3	4	2	3	5	6	1	Valid
Butir 4	4	4	3	3	6	6	0,833	Valid
Butir 5	3	4	2	3	5	6	1	Valid
Butir 6	3	3	2	2	4	6	0,666	Valid

Butir 7	2	4	1	3	4	6	0,666	Valid
Butir 8	3	3	2	2	4	6	0,666	Valid
Butir 9	3	4	2	3	5	6	0,833	Valid

Tabel 4.5. Hasil Perhitungan Penilaian Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

Butir	Materi		Media	
	Nilai	Keterangan	Nilai	Keterangan
Butir 1	1	VALID	0,833	Valid
Butir 2	0,833	VALID	1	Valid
Butir 3	1	VALID	1	Valid
Butir 4	1	VALID	0,833	Valid
Butir 5	0,833	VALID	1	Valid
Butir 6	1	VALID	0,666	Valid
Butir 7	1	VALID	0,666	Valid
Butir 8	0,833	VALID	0,666	Valid
Butir 9	1	VALID	0,833	Valid

Produk divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan video. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini valid dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Uji Coba Produk

Uji coba media video dongeng animasi berbasis Panji dilakukan di TK Dharma Wanita 1 Kempleng dengan melibatkan lima anak yang dipilih secara acak berdasarkan nilai akademik tinggi, sedang, dan rendah. Anak-anak diajak menonton video dan memberikan tanggapan melalui angket untuk evaluasi lebih lanjut.

Tabel 4.6. Hasil uji coba Produk

No.	Indikator yang Dinilai	Responden					Skor
		FA	RI	NA	VI	PU	
1.	Kemenarikan media	1	1	1	1	1	5
2.	Ketepatan penggunaan warna	1	1	1	1	1	5
3.	Kemudahan penggunaan media	1	1	1	1	1	5
4.	Kejelasan narasi	1	1	0	1	1	4
5.	Kemudahan memahami materi atau cerita	1	1	0	1	1	4
Jumlah							23
Presentase							92

$$\chi = \frac{\text{jumlah penilaian seluruh anak didik}}{\text{penilaian sempurna}} \times 100\%$$
$$= \frac{23}{25} \times 100\% = 92\%$$

Hasil uji coba menunjukkan tingkat kelayakan media sebesar 92%, dengan aspek kemenarikan, warna, dan kemudahan penggunaan mendapat skor maksimal, sementara kejelasan narasi dan kemudahan memahami cerita memperoleh skor sedikit lebih rendah.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media video dongeng animasi berbasis cerita Panji layak digunakan untuk menstimulasi perkembangan moral anak usia 4–5 tahun di TK Dharma Wanita 1 Kempleng, hasil validasi menunjukkan bahwa media video dongeng animasi berbasis Panji dinyatakan "layak" digunakan sebagai alat pembelajaran moral anak-anak. Uji coba menghasilkan nilai kelayakan sebesar 92%, menunjukkan efektivitasnya dalam menstimulasi perkembangan moral anak, meningkatkan antusiasme, serta memotivasi mereka untuk meniru perilaku positif dari tokoh dalam cerita. Hasil ini konsisten dengan penelitian Paramita (2019) yang mengembangkan video animasi untuk anak usia dini dan mendapatkan hasil validasi sangat baik, menegaskan bahwa media berbasis audiovisual efektif dalam meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan anak dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian ini sejalan dengan teori perkembangan moral anak menurut Piaget, yang menyatakan bahwa anak usia dini berada dalam tahap heteronom, di mana mereka memahami aturan melalui cerita atau contoh nyata. Dengan memanfaatkan karakter Panji yang penuh nilai moral seperti kejujuran, keberanian, dan tanggung jawab, media ini tidak hanya memperkenalkan konsep moral secara konkret, tetapi juga memperkaya literasi budaya lokal anak.

Temuan lain menunjukkan bahwa rendahnya motivasi belajar anak berkaitan erat dengan metode pengajaran yang monoton dan kurang kreatif, yang banyak mengandalkan ceramah. Ini memperkuat temuan dari I. Pratiwi & Ridwan (2021), yang menyatakan bahwa penggunaan media animasi interaktif secara signifikan meningkatkan motivasi belajar. Melalui integrasi video animasi yang penuh warna, suara narasi yang menarik, dan karakter visual yang dinamis, media ini mengubah proses belajar menjadi pengalaman yang lebih aktif dan menyenangkan, sebagaimana disarankan dalam teori belajar sosial Bandura, yang menekankan pentingnya observasi dan modeling dalam pembelajaran anak.

Dalam validasi produk, baik ahli materi maupun ahli media memberikan nilai valid dengan sedikit catatan perbaikan, seperti penyesuaian musik latar menjadi lebih tradisional untuk menguatkan nuansa budaya. Ini menunjukkan pentingnya mempertimbangkan aspek estetika dan konteks budaya dalam penyusunan media

pembelajaran. Penelitian ini juga memperlihatkan bahwa penggunaan teknologi sederhana, seperti aplikasi Canva dan CapCut, dapat memberdayakan guru untuk menghasilkan media inovatif dengan sumber daya terbatas, selaras dengan tuntutan abad 21 yang menekankan pada pemanfaatan teknologi dalam pendidikan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa pengembangan media berbasis budaya lokal tidak hanya meningkatkan aspek kognitif dan moral anak, tetapi juga memperkuat identitas budaya mereka sejak dini, sekaligus menjawab kebutuhan akan pembelajaran yang lebih inovatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi masa kini.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan data dan pembahasan yang telah diperoleh, maka proses pengembangan dan uji coba produk media video dongeng animasi Panji untuk menstimulasi perkembangan moral anak usia 4-5 tahun dapat disimpulkan bahwa: hasil penelitian menunjukkan media video dongeng animasi Panji ini sangat menarik bagi anak. Anak-anak lebih memahami konsep moral seperti keberanian, kejujuran, dan kesetiaan setelah menonton video dongeng animasi Panji. Mereka dapat mengaitkan cerita dengan pengalaman pribadi serta menunjukkan perubahan sikap positif. Anak-anak dapat belajar dari karakter-karakter dalam cerita tentang bagaimana menghadapi tantangan dengan sikap yang benar dan etis. Hasil uji kelayakan melalui validasi materi dan validasi media, menunjukkan bahwa pengembangan media Video Dongeng Animasi Berbasis Panji dinyatakan layak untuk dipergunakan sebagai media untuk menstimulasi perkembangan moral anak usia 4-5 Tahun, sehingga media Video Dongeng Animasi Berbasis Panji dapat langsung di uji cobakan kepada pengguna. Hasil uji coba produk dinyatakan layak dengan hasil nilai 92%.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Hamzah, D. A. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif Rekonstruksi Pemikiran Dasar serta Contoh Penerapan Pada Ilmu Pendidikan, Sosial & Humaniora*. CV Literasi Nusantara Abadi.
- Hanafi. (2017a). Konsep Penelitian R & D Dalam Bidang Pendidikan. *Saintifika. Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129–.
- Hanafi. (2017b). Pembentukan Karakter Anak Melalui Dongeng. *Jurnal Pendidikan Karakter “JAWARA” (JPKJ)*, 3(2), 117–128.
- Haryati, S. (2012). Research And Development (R&D) sebagai Salah Satu Model. Penelitian dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Research And Development*, 1(15).
- Hidayah, A., & Nurhadija, N. (2018). Aktivitas Mendongeng Menggunakan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Moral. *Jurnal Smart Paud*, 1, 73.

- <https://doi.org/10.36709/jspaud.v1i1.3523>
Izzani, T. A., Yarni, L., & Octaria, S. (2023). Perkembangan Akhir Masa Anak-Anak. *Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 2(4), 64–8.
- Kurniasih, R. M. (2023). *Satire dan Sarkasme pada Kanal YouTube Santoon TV Serta Implikasinya pada Materi Teks Anekdote di Kelas X SMA*. (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG).
- Kurniawan, A. W. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mawati, A. T., Hanafiah, H., & Arifudin, O. (2023). Dampak pergantian kurikulum pendidikan terhadap peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Primary Edu*, 1(1), 69-82.
- Nurchayyo, H. (2017). Pengembangan pembelajaran PAI model student facilitator and explaining pada kelas VII SMP Negeri 1 Puri Mojokerto. *Progressa: Journal of Islamic Religious Instruction*, 1(1), 91–1.
- Paramita, E. (2019). Pengembangan Dongeng Berbentuk Video Animasi Untuk Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Negeri Pembina 2 Palembang. *Tumbuh Kembang: Kajian Teori Dan Pembelajaran PAUD*, 6(1), 49-58.
- Pratiwi, I., & Ridwan, M. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi the Effect of Using Animation Video Media on Motivation. *Journal Of Sport Education (JOPE)*, 4(1), 77–86.
- Prihantoro, A., & Hidayat, F. (2019). Melakukan Penelitian Tindakan Kelas. *Ulumuddin : Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 9, 49–60. <https://doi.org/10.47200/ulumuddin.v9i1.283>
- Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78.
- Suderman, R. D., Irhamudin, I., & Hayati, R. M. (2024). Analisis dampak game online terhadap moral siswa di MTS Manba'ul Ulum Gaya Baru 2. *Berkala Ilmiah Pendidikan*, 4(2), 244-.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wahyudi, Titis Rukmanawati, A., & Andri Aka, K. (2021). Cipta Karya Seni Pertunjukan Teater Anak Berbasis Kebudayaan Panji (Best Practice Penciptaan Karya Seni Pertunjukan pada Masa Pandemi Covid-19). *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 180–196. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v6i2.15438>