

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN  
MODEL PRINSIP *DYNAMIC DRAWING* PENGENALAN HEWAN  
UNTUK MENINGKAKAN PEMAHAMAN BERCEKITA ANAK USIA  
DINI PADA KELOMPOK B TK NEGERI DESA TUKADMUNGGGA  
TAHUN AJARAN 2022/2023**

**Oleh**

**Ni Luh Elin Widianingsih, NIM 1911061036**

**Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan dan kelayakan video pembelajaran pengenalan hewan untuk meningkatkan pemahaman bercerita anak usia dini pada kelompok B TK Negeri desa Tukadmungga menggunakan prinsip *dynamic drawing*. Pengembangan media dalam penelitian ini berpedoman pada prosedur ADDIE yang memiliki beberapa tahap yaitu tahap analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Subjek pengembangan penelitian ini terdiri dari 1 ahli media, 1 ahli materi, 1 guru, dan 5 anak untuk uji kelompok kecil atau uji tingkat kepraktisan, sedangkan objek pengembangannya yaitu validitas dan kepraktisan. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini, yakni data kualitatif dan data kuantitatif. Pengumpulan data dilakukan menggunakan metode kuesioner dengan penyebaran instrumen *rating scale*. Validitas video pembelajaran ditentukan dari hasil uji ahli melalui: (1) uji ahli media pembelajaran diperoleh rata-rata sebesar 4,4 dengan kategori sangat baik, (2) uji ahli materi pembelajaran diperoleh rata-rata 4,4 dengan kategori sangat baik. Sedangkan untuk uji kepraktisan video pembelajaran ditentukan oleh uji coba produk melalui: (1) hasil uji kepraktisan (guru) diperoleh rata-rata 3,9 dengan kategori baik, (2) hasil uji kepraktisan (siswa) diperoleh rata-rata 4,9 dengan kategori sangat baik. Sehingga media video pembelajaran menggunakan model prinsip *dynamic drawing* efektif untuk meningkatkan pemahaman bercerita anak usia dini pada kelompok B TK Negeri Desa Tukadmungga. Berdasarkan rata-rata validitas, respon praktisi (guru dan siswa) media video pembelajaran berbasis *dynamic drawing* sudah layak untuk digunakan serta diharapkan siswa dan guru dapat memanfaatkan produk pengembangan video pembelajaran menggunakan prinsip *dynamic drawing* secara optimal dan penelitian ini dapat memberikan informasi serta referensi bagi peneliti selanjutnya yang mengembangkan produk sejenis.

**Kata kunci:** Video Pembelajaran, *Dynamic Drawing*, Pemahaman Bercerita

## ***ABSTRACT***

This research aims to determine the development process and feasibility of animal recognition learning videos to improve the storytelling understanding of young children in group B of the State Kindergarten in Tukadmungga village using dynamic drawing principles. Media development in this research is guided by the ADDIE procedure which has several stages, namely the analysis stage, design stage, development stage, implementation stage and evaluation stage. The subject of this research development consisted of 1 media expert, 1 material expert, 1 teacher, and 5 children for small group tests or practicality level tests, while the objects of development were validity and practicality. The data collected in this research is qualitative data and quantitative data. Data collection was carried out using a questionnaire method with the distribution of rating scale instruments. The validity of learning videos is determined from the results of expert tests through: (1) the learning media expert test obtained an average of 4.4 in the very good category, (2) the learning material expert test obtained an average of 4.4 in the very good category. Meanwhile, the practicality test of learning videos is determined by product trials through: (1) practicality test results (teachers) obtained an average of 3.9 with a good category, (2) practicality test results (students) obtained an average of 4.9 with very good category. So that the learning video media uses the dynamic drawing principle model effectively to improve the understanding of storytelling for young children in group B of the Tukadmungga Village State Kindergarten. Based on the average validity, the response of practitioners (teachers and students) is that dynamic drawing-based learning video media is suitable for use and it is hoped that students and teachers can utilize learning video development products using dynamic drawing principles optimally and this research can provide information and references for researchers then develop similar products.

**Keywords:** Learning Video, Dynamic Drawing, Understanding Storytelling

