

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI
BERBASIS *ROLE PLAYING* TEMA KELUARGAKU
SUBTEMA PROFESI PADA ANAK KELOMPOK B TK
KUMARA LOKA DENPASAR**

Oleh

Ni Putu Dina Valentina, NIM 1711061017

Jurusan Pendidikan Dasar

Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

ABSTRAK

Penggunaan media pembelajaran yang masih manual dan metode konvensional membuat siswa merasa cepat cepat bosan dalam belajar. Adanya pandemic covid-19 menyebabkan guru kesulitan dalam menyampaikan materi. Hal ini perlu adanya pengembangan khususnya media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk 1) merancang video pembelajaran animasi berbasis *role playing*, dan 2) mengetahui tingkat kelayakan media serta respon siswa terhadap pengembangan video pembelajaran berbasis *role playing* tema keluarga subtema profesi. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang menggunakan model desain pengembangan ADDIE. Pengembangan video pembelajaran berbasis *role playing* menggunakan metode pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan pengembangan. Tahapan-tahapan model ADDIE yaitu *analyzed, design, development, implementation, evaluation*. Hasil penelitian pengembangan ini berupa video pembelajaran berbasis *role playing* dengan format .mp4 yang dikemas dengan *compact disk*. Penelitian dan pengembangan ini melalui tahap pengujian betha dan alpha untuk mengetahui kelayakan dan respon siswa terhadap video pembelajaran berbasis *role playing*. Hasil penilaian terhadap tingkat kelayakan materi sebesar 95% dengan kategori sangat baik, media sebesar 85% dengan kategori baik, desain 90% dengan kategori sangat baik dan rata-rata respon siswa uji perorangan sebesar 96%. Hal ini menunjukkan bahwa video pembelajaran berbasis *role playing* efektif digunakan sebagai panduan guru dalam memberikan materi pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan semangat siswa. Dengan adanya video pembelajaran berbasis *role palying* mampu meningkatkan kemampuan sosial dan emosial anak.

Kata Kunci : Video Pembelajaran, Animasi, *Role playing*.

ABSTRACT

The use of learning media that is still manual and conventional methods makes students feel bored quickly in learning. The COVID-19 pandemic has made it difficult for teachers to deliver material. This requires the development of learning media in particular that can increase students' motivation and enthusiasm for learning. This study aims to 1) design an animated learning video based on role playing, and 2) determine the level of appropriateness of the media and student responses to the development of a role-playing learning video based on the family theme of the profession sub-theme. This type of research is research and development or Research and Development (R&D) which uses the ADDIE development design model. The development of role playing-based learning videos uses the ADDIE development method which consists of 5 stages of development. The stages of the ADDIE model are analyzed, design, development, implementation, evaluation. The results of this development research are in the form of a role playing-based learning video with .mp4 format packaged on a compact disk. This research and development went through beta and alpha testing stages to determine the feasibility and student responses to role playing-based learning videos. The results of the assessment of the feasibility level of the material are 95% in the very good category, the media is 85% in the good category, the design is 90% in the very good category and the average individual test student response is 96%. This shows that role playing-based learning videos are effectively used as a teacher's guide in providing learning materials, so that they can increase students' motivation and enthusiasm. With the role playing based learning video, it can improve children's social and emotional abilities.

Keywords: Learning Video, Animation, Role playing.

UNDIKSHA