

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI PUTRI TUJUH UNTUK LITERASI
BUDAYA MELAYU RIAU DI TAMAN KANAK-KANAK MELATI**

Tesis

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Mencapai Derajat Magister
Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini



OLEH

**SRI ERMIWATI
NIM. 20330080**

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**


PERSETUJUAN AKHIR TESIS

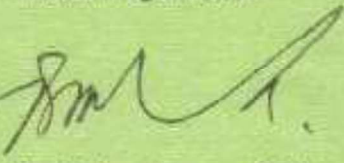
Nama Mahasiswa : *Sri Ermiwati*
NIM. : 20330080

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Farida Mayar, M.Pd Pembimbing		23 / 8 2023

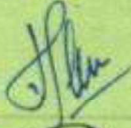

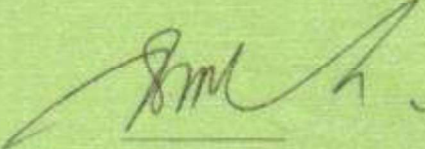
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan

Ketua Program Studi


Prof. Dr. Afdal, M.Pd., Kons
NIP19850508 200812 1 002


Dr. Dadan Suryana, M.Pd
NIP 19750503 200912 1 001

**PERSETUJUAN KOMISI
UJIAN TESIS MAGISTER PENDIDIKAN**

No.	Nama	Tanda Tangan
1.	Dr. Farida Mayar, M.Pd (Ketua)	
2.	Prof. Dr. Rakimahwati, M.Pd (Anggota)	
3.	Dr. Dadan Suryana, M.Pd	

Mahasiswa :

Nama : Sri Ermiwati

NIM : **20330080**

Tanggal Ujian : 28-07-2023

PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis saya yang berjudul:

PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI PUTRI TUJUH UNTUK LITERASI BUDAYA MELAYU RIAU DI TAMAN KANAK-KANAK MELATI

Tidak pernah diajukan untuk memperoleh gelar apapun di suatu perguruan tinggi lain dan tidak terdapat keseluruhan atau Sebagian tulisan orang lain yang saya akui seolah-olah sebagai tulisan saya sendiri tanpa memberi pengakuan pada penulis aslinya. Apabila dikemudian hari saya terbukti melakukan tindakan menyalin atau menulis tulisan orang lain seolah-olah tulisan saya, gelar dan ijazah yang telah diberikan oleh Universitas batal saya terima.

Padang, 22 Agustus 2023

Yang memberi pernyataan


Sri Ermiwati

KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirabbil'alamin. Puji syukur kepada Allah SWT atas limpahan rahmat dan kasih sayang atas bimbingan dan petunjuk-Nya, sehingga Peneliti dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengembangan Video Animasi Putri Tujuh untuk Literasi Budaya Melayu Riau di Taman Kanak-kanak Melati”. sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar Magister Pendidikan Program Pascasarjana Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam pelaksanaan Penelitian dan penyusunan tesis, Peneliti banyak mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu Peneliti mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah ikut serta membimbing, mengarahkan dan motivasi serta doa, sehingga Tesis ini dapat diselesaikan. Ucapkan terimakasih dan penghargaan Penulis sampaikan kepada yang terhormat :

1. Ibu Dr. Farida Mayar, M.Pd Dosen Pembimbing tesis, yang telah banyak memberikan masukan dan arahan dalam penyusunan tesis ini.
2. Ibu Prof. Dr. Rakimahwati, M. Pd selaku Kontibutor I, yang telah memberikan masukan dan saran dalam penyusunan tesis ini menjadi lebih baik lagi.
3. Bapak Dr. Dadan Suryana, M.Pd selaku Koordinator Prodi Pendidikan Anak Usia Dini dan Kontibutor II, yang telah memberikan saran dan masukan dalam penyusunan tesis ini menjadi lebih baik lagi.
4. Ibu Prof. Dr. Rakimahwati, M.Pd selaku Validator Materi, yang telah banyak membantu dalam kesempurnaan pembuatan produk video animasi.
5. Bapak Dr. Dadan Suryana, M.Pd selaku Validator Media, yang telah memberikan penilaian, saran dan masukan untuk kesempurnaan pengembangan produk video animasi.
6. Kepala sekolah dan majelis guru Taman Kanak-kanak Melati Ujungbatu
7. Kedua orang tua, Bapak Ibu hebatku yang selalu memberi do'a dan dukungan. Teruntuk adikku satu-satunya yang ku sayangi yang selalu

memberikan motivasi dan semangat kepada Peneliti.

8. Diri saya sendiri Sri Ermiwati, yang telah mampu kooperatif dalam mengerjakan tesis ini. Terimakasih karena selalu berfikir positif ketika keadaan dalam melaksanakan tugas. Terimakasih untuk tidak pernah berhenti berusaha dan selalu mempercayai diri sendiri untuk mencapai gelar M.Pd.
9. Rekan-rekan mahasiswa Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan semangat dan dukungan kepada Peneliti.

Peneliti menyadari bahwa tesis ini masih jauh kesempurnaan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan saran dan masukan yang membangun dari semua pihak. Peneliti berharap semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi kepentingan dan kemajuan pendidikan.

Padang, Agustus 2023

Sri Ermiwati
NIM 20330080

DAFTAR ISI

Judul	Halaman
Halaman Judul.....	
Persetujuan Akhir Tesis	i
Persetujuan Komisi	ii
Pernyataan Keaslian Tesis.....	iii
Kata Pengantar.	iv
Daftar Isi.....	vi
Daftar Tabel... ..	viii
Daftar Gambar.....	ix
Daftar Lampiran	x
Abstract	xi
Abstrak	xii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Pembatasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian.....	10
G. Spesifikasi Produk Penelitian.	11
H. Kebaharuan dan Orisinalitas Penelitian	12
I. Definisi Operasional.	14
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	15
A. Kajian Teori.	15
1. Konsep Anak Usia Dini.....	15
a. Pengertian Anak Usia Dini.....	15
b. Karakteristik Anak Usia Dini	16
2. Konsep Perkembangan Anak Usia Dini.....	17
a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini.....	17
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini.....	19
3. Konsep Pengenalan Literasi Budaya Melayu Riau	21
a. Pengertian Literasi.....	21
b. Pengertian Literasi Budaya.....	22
c. Tujuan Literasi.....	23
d. Manfaat Literasi.....	24
e. Pengertian Literasi Budaya Melayu Riau.....	25
f. Manfaat Budaya.....	27
4. Konsep Video Pembelajaran	30
a. Pengertian Video Pembelajaran	30
b. Manfaat Video Pembelajaran	32
c. Tujuan Video Pembelajaran	33

d. Kelebihan Video Pembelajaran	34
5. Konsep Video Animasi	36
a. Pengertian Video Animasi.....	36
b. Manfaat Video Animasi	38
6. Cerita Putri Tujuh.....	39
a. Sejarah Cerita Putri Tujuh.....	39
b. Cerita Putri Tujuh	40
B. Penelitian yang Relevan.....	45
C. Kerangka Konseptual.....	47
D. Hipotesis Penelitian.	48
BAB III. METODE PENELITIAN.....	49
A. Jenis Penelitian.....	49
B. Prosedur Penelitian.	50
C. Subjek Penelitian.	55
D. Instrumen Penelitian.	55
E. Teknik Pengumpulan Data.....	60
F. Teknik Analisis Data.....	63
G. Jadwal Penelitian... ..	66
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	68
A. Hasil Penelitian dan Pengembangan... ..	68
B. Pembahasan.....	100
C. Keterbatasan Pengembangan	110
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	112
A. Kesimpulan... ..	112
B. Implikasi... ..	113
C. Saran... ..	114
DAFTAR PUSTAKA.....	115
LAMPIRAN	126

DAFTAR TABEL

Tabel	halaman
1. Tahapan Pengembangan Video Animasi Putri Tujuh.....	50
2. Subjek Penelitian.....	55
3. Daftar Nama Validator.....	56
4. Angket Validitas Video Animasi Putri Tujuh.....	57
5. Kisi- kisi Angket Praktikalitas Video Animasi Putri Tujuh.....	58
6. Kisi-kisi Literasi Budaya Melayu Riau	60
7. Kriteria Keberhasilan Aktivitas Belajar Anak	66
8. Jadwal Penelitian.....	67
9. Persentase jawaban Agket Terbuka <i>google forms</i>	69
10. Transkrip wawancara analisis kebutuhan.....	69
11. Hasil Pengolahan Data Validitas Materi	84
12. Hasil Validitas Video Animasi Putri Tujuh	85
13. Hasil Validitas Instrumen Literasi Budaya	86
14. Perbaikan Video Sebelum dan Setelah Revisi	87
15. Hasil Ujicoba Praktikalitas.....	88
16. Uji Praktikalitas Video Animasi Di Kegiatan FGD.....	89
17. Hasil Persentase Penilaian Ujicoba Efektivitas Anak.....	90
18. Uji Praktikalitas Video Animasi Oleh Guru	92
19. Observasi awal Untuk Literasi Budaya melayu Riau	95
20. Uji Efektivitas Video Animasi Untuk Literasi Budaya Anak	97

DAFTAR GAMBAR

Gambar	halaman
1. Tahapan ADDIE.....	50
2. Struktur Alur Tahapan Desain Pembuatan Video Animasi	73
3. Aplikasi yang digunakan.....	74
4. Desain Karakter Tokoh	77
5. Desain Menggabungkan gambar.....	78
6. Pengeditan Suara Audio.....	78
7. Pengeditan Suara Audio Lanjutan.....	79
8. Tampilan awal video animasi Putri Tujuh	80
9. Video animasi cerita rakyat Putri Tujuh	83

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Grafik Analisis Kebutuhan.....	126
2. Surat Validator Media.....	127
3. Validasi Instrumen Ahli Media.....	128
4. Surat Validator Materi.....	131
5. Validasi Instrumen Ahli Materi.....	132
6. Validasi Instrumen Ahli Instrumen Literasi Budaya.....	135
7. RPPH Uji Coba Kelas Kecil.....	138
8. RPPH Uji Coba Kelas Sedang.....	147
9. Data Prites Uji Coba.....	164
10. Daftar Hadir TOT.....	165
11. Olahan Data FGD Praktikalitas Video Animasi Putri Tuju.....	166
12. Data Uji Coba Kelas Kecil.....	168
13. Data Uji Coba Kelas Sedang.....	169
14. Olahan Data Efektifitas Implementasi Video Animasi Putri Tujuh di TK Melati Kabupaten Rokan Hulu.....	170
15. Surat Izin Uji Coba.....	171
16. Surat Balasan Izin Uji Coba.....	172
17. Surat Izin Penelitian.....	173
18. Surat Balasan Izin Penelitian.....	174
19. Dokumentasi TOT.....	175
20. Dokumentasi FGD.....	176
21. Dokumentasi Implementasi Video Animasi Putri Tujuh.....	177
22. Dokumentasi mengulang kembali cerita Putri Tujuh.....	178
23. Dokumentasi Implementasi kegiatan.....	179
24. Dokumentasi Implementasi drama sederhana Putri Tujuh.....	180

ABSTRACT

Sri Ermiwati. 2023. Development of Princess Seven Animated Video for Riau Malay Cultural Literacy at Melati Kindergarten, Rokan Hulu Regency. Thesis. Masters Program in Early Childhood Education, Faculty of Education, Padang State University.

This research is motivated by the absence of learning related to Riau Malay Cultural Literacy. Even though the introduction of Riau Malay Cultural Literacy is very important for children as identity and cultural heritage in their community. The introduction of Riau Malay Cultural Literacy is important so that children are easily accepted in society and as an effort to preserve and inherit culture.

This research aims to produce a product in the form of an animated video of Putri Tujuh for Riau Malay cultural literacy in children in Kindergarten. This type of research is Research and Development with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). The data collection instrument in this study was a questionnaire to test validity, practicality, and effectiveness.

Based on the results of the study it can be concluded that the development of animated video media at the analysis video animation stage is necessary for Riau Malay cultural literacy in order to achieve learning objectives. The design phase, by compiling indicators, sub-themes and learning materials, then designs a plan for implementing daily learning, selecting an animated video format, initial product design, production process, and post-production of the animated video. The Development stage produces animated video media development content which is validated by material experts as very valid with a percentage of 98%, validation by media experts is stated as very valid with a percentage of 86.66%, cultural instrument expert validation is stated as very valid with a percentage of 93%. In the Implementation phase, the application of animated video media is stated to be very practical with a percentage of 92.85% and very effective with a percentage of 89.48%. Evaluation stage, animated videos can be used by teachers in the learning process and can introduce Riau Malay cultural literacy to children. Animated video for daughter of seven for Riau Malay cultural literacy in early childhood is stated to be very valid, practical and effective.

Keyword : Video Animation. Literacy, Culture, Riau Malay

ABSTRAK

Sri Ermiwati. 2023. Pengembangan Video Animasi Putri Tujuh Untuk Literasi Budaya Melayu Riau Di Taman Kanak-kanak Melati Kabupaten Rokan Hulu. Tesis. Program Studi Magister Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatar belakangi belum adanya dalam pembelajaran yang dikaitkan dengan Literasi Budaya Melayu Riau. Padahal pengenalan Literasi Budaya Melayu Riau sangat penting bagi anak sebagai jati diri dan warisan budaya yang ada di lingkungan masyarakatnya. Pengenalan Literasi Budaya Melayu Riau penting agar anak mudah diterima di lingkungan masyarakat dan sebagai upaya pelestarian dan pewarisan budaya.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa video animasi Putri Tujuh untuk literasi budaya Melayu Riau pada anak di Taman Kanak-kanak. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*). Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini berupa angket untuk uji validitas, praktikalitas, dan efektifitas.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media video animasi pada tahap *analysis* video animasi diperlukan untuk literasi budaya Melayu Riau dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Tahap *design*, dengan menyusun indikator, subtema dan materi pembelajaran, kemudian merancang rencana pelaksanaan pembelajaran harian, pemilihan format video animasi, rancangan awal produk, proses produksi, dan pasca produksi video animasi. Tahap *Development* menghasilkan konten pengembangan media video animasi yang divalidasi oleh ahli materi dinyatakan sangat valid dengan persentase 98%, validasi ahli media dinyatakan sangat valid dengan persentase 86,66%, validasi ahliinstrumen budaya dinyatakan sangat valid dengan persentase 93%. Tahap *Implementation*, penerapan media video animasi dinyatakan sangat praktis dengan persentase 92,85% dan dinyatakan sangat efektif dengan persentase 89,48%. Tahap *Evaluation*, video animasi dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran dan dapat mengenalkan literasi budaya Melayu Riau pada anak. Video animasi putri tujuh untuk literasi budaya Melayu Riau pada anak usia dini dinyatakan sangat valid, praktis dan efektif.

Kata Kunci : Video Animasi. Literasi, Budaya, Melayu Riau

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini merupakan individu yang sedang berada pada masa pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Anak usia dini adalah individu yang berada pada rentang usia 0 sampai 8 tahun. Anak usia dini sangat membutuhkan bantuan orang dewasa dalam proses tumbuh kembangnya (Rakimahwati & Roza, 2020). Oleh karena itu, peranan keluarga dan lingkungan sekolah sangat mempengaruhi perkembangan anak.

Anak usia dini memiliki karakteristik yang membedakannya dengan tahapan usia lainnya. karakteristik anak usia dini sebagai berikut: a) egosentris, b) memiliki curiosity yang tinggi, c) makhluk sosial, d) the unique person, e) kaya dengan fantasi, f) daya konsentrasi yang pendek, g) masa belajar yang paling potensial. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran anak usia dini berbeda dengan jenjang tingkat pendidikan lainnya.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) ditujukan bagi anak usia dini agar anak dapat mengembangkan potensinya sejak usia dini, yaitu dengan memberikan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak. Menurut *National Association for the Education of Young Children* (NAEYC) rentang usia anak usia dini adalah 0-8 tahun. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada Pasal 28 Ayat 1 yang berbunyi “Pendidikan Anak Usia Dini

diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar”.

PAUD terdiri dari Taman Penitipan Anak (TPA), Kelompok Bermain (KB) dan Taman Kanak-kanak (*Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003*). Salah satu jalur pendidikan formal dalam pendidikan anak usia dini (PAUD) dikenal dengan istilah Taman Kanak-kanak (TK). Taman Kanak-kanak merupakan salah satu sarana pendidikan jalur formal bagi anak berusia 4 sampai 6 tahun. Pada usia dini pertumbuhan dan perkembangan anak terjadi sangat pesat sehingga pada saat ini menjadi waktu yang tepat untuk memberikan stimulasi dalam masa pembelajaran anak untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak secara optimal sesuai tuntutan pada saat ini. Salah satu untuk pemenuhan tuntutan saat ini yaitu dengan menggunakan media-media berbasis teknologi yang sesuai dengan perkembangan zaman.

Video pembelajaran merupakan salah satu alat bantu dalam proses pembelajaran terutama dalam menyampaikan materi pembelajaran. Menurut (Nurwahidah et al., 2021) media video pembelajaran merupakan media pembelajaran yang paling tepat dan akurat dalam menyampaikan pesan dan akan sangat membantu pemahaman peserta didik. Video merupakan sebuah media pembelajaran yang berisi media atau berupa cerita yang bergerak disertai dengan adanya suara. Hal tersebut sangat menarik bagi anak. Video pembelajaran merupakan media pembelajaran sesuai dengan kondisi anak yang tumbuh berkembang dalam dekapan budaya teknologi yang

berkembang sangat pesat. Oleh karena itu penggunaan media video dalam pembelajaran suatu hal yang menarik bagi anak.

Salah satu jenis media video pembelajaran berupa video animasi. Animasi sering dikaitkan dengan media audio visual yang bergerak. Menurut (Maharani et al., 2021) Video animasi merupakan alat yang dapat menyampaikan informasi berupa gambar bergerak dari berbagai objek yang diatur sedemikian rupa sehingga dapat berjalan sesuai dengan alur cerita yang telah ditentukan. Video animasi biasanya digunakan untuk mengilustrasikan kejadian yang tidak bisa dilihat secara langsung. Oleh karena itu cerita/dongeng sangat cocok dijadikan sebagai media animasi.

Video Animasi Cerita Putri Tujuh dalam upaya mengenalkan Literasi Budaya Melayu Riau pada Anak Usia Dini merupakan video animasi yang menceritakan sebuah cerita rakyat tentang asal usul Kota Dumai. Setiap Alur Cerita akan dipaparkan dengan bahasa yang sederhana agar mudah dipahami oleh anak. Pengembangannya didasarkan pada tingkat pemahaman anak sehingga anak memahami pesan-pesan moral yang terkandung di dalamnya. Video Animasi Putri Tujuh ini bisa dijalankan pada aplikasi *android*, *notebook* dan *PC*.

Pengenalan Literasi Budaya Melayu Riau pada anak dapat meningkat ketika anak memahami setiap alur cerita, menceritakan kembali dan menemukan nilai moral yang terkandung di dalam cerita sehingga menjadi insan berbudaya di dalam masyarakat dan menjadi tauladan bagi generasi penerusnya. Salah satu cerita rakyat Budaya Melayu Riau adalah Cerita Putri

Tujuh. Legenda Putri Tujuh tersebut, terus berkembang menjadi cerita rakyat yang secara turun-temurun disampaikan melalui cerita lisan maupun tulisan. Kisah Putri Tujuh yang berakhir tragis ini, diyakini sebagai asal mula nama Kota Dumai. Putri tujuh merupakan salah satu cerita rakyat yang menjadi aset provinsi Riau karena memiliki nilai-nilai tradisional dan berperan banyak terhadap perkembangan kebudayaan.

Menurut (Finoza & Erlinda, 2017) legenda Putri Tujuh pada dasarnya merupakan dongeng atau cerita rakyat mengenai asal mula Kota Dumai. Cerita tersebut mengisahkan tentang seorang pangeran yang pinangannya ditolak oleh kerajaan Sri Bunga Tanjung. Oleh karena malu dan tidak diterima lamaran maka pangeran tersebut memaklumkan perang. Sewaktu musuh datang menyerang, ibunda Putri yang bertindak sebagai ratu pada saat itu menyembunyikan ke tujuh orang putrinya ke dalam lubang yang beratapkan tanah. Namun malangnya, tanpa disadari oleh sang Ibunda rupanya ketujuh putrinya tewas tertimbun oleh tanah sehingga dimakamkan secara bersama-sama. Cerita tersebut merupakan salah satu cerita rakyat riau yang dapat dijadikan kajian literasi pada anak sejak usia dini sebagai usaha untuk pelestarian Budaya Melayu Riau.

Literasi adalah kemampuan dasar yang harus distimulasi sejak usia dini. Literasi adalah pengetahuan atau kompetensi dasar yang harus dimiliki seseorang sesuai kebutuhan masyarakat dan perkembangan zaman (Nugraha & Octavianah, 2020). Namun literasi secara umum didefinisikan sebagai kemampuan membaca dan menulis bahkan literasi menjadi penentu dalam

mengembangkan aspek perkembangan anak. Pembelajaran literasi penting bagi anak usia dini. Pembelajaran literasi salah satu pembelajaran yang berkaitan dengan bahasa dan kemampuan dalam mengolah informasi. Literasi merupakan kemampuan kemampuan menulis dan membaca, atau pengetahuan/ keterampilan dalam bidang atau aktivitas tertentu dengan kualitas atau kemampuan memahami dan mengenali ide-ide yang disampaikan secara visual baik melalui adegan, video maupun gambar. Pembelajaran literasi bagi anak merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki anak sebelum mengembangkan kemampuan lainnya.

Budaya adalah sebuah gagasan, rasa, tindakan serta karya dari manusia selama hidupnya. Semua gagasan, rasa, tindakan serta karya tersebut dihasilkan dari usaha manusia dalam berinteraksi di lingkungan bermasyarakat. Budaya Melayu Riau (BMR) merupakan budaya masyarakat Riau yang menjadi salah satu bagian dari Budaya Melayu masyarakat Riau. Kuatnya tradisi ini, menjadikan Budaya Melayu sebagai salah satu visi dan misi pemerintah Provinsi Riau dalam membangun wilayahnya, yaitu “Terwujudnya Provinsi Riau sebagai pusat perekonomian dan kebudayaan Melayu dalam lingkungan masyarakat yang agamis, sejahtera lahir dan batin di Asia Tenggara tahun 2020”(Majid & Ramadan, 2021). Tujuannya yaitu agar warisan budaya tak benda ini dikhawatirkan juga terancam punah jika tidak dilestarikan keberadaannya dengan baik. budaya tersebut bisa berupa pakaian adat, rumah adat, lagu adat, tari adat, cerita rakyat dan lain-lain

Idealnya anak usia dini sudah mengenal berbagai budayanya seperti lagu daerah, pakaian daerah, permainan daerah, cerita rakyat dan lain-lain. Pengenalan sejak usia dini memberikan anak pemahaman mendalam tentang pentingnya budaya sebagai ciri khas atau jati dirinya. Berdasarkan observasi dan wawancara peneliti di TK Melati Rokan Hulu Riau ditemukan bahwa pengenalan Literasi Budaya Melayu Riau tidak diperhatikan karena dianggap akan diketahui sendirinya di lingkungan anak. Padahal pengenalan Literasi Budaya Melayu Riau sangat penting bagi anak sebagai jati diri dan warisan budaya yang ada di lingkungan masyarakatnya. Hal tersebut terlihat dari belum adanya dalam pembelajaran yang dikaitkan dengan Literasi Budaya Melayu Riau. Hal tersebut mengakibatkan anak belum mengenal banyak hal tentang Budaya Melayu Riau. Sejalan dengan penelitian (Arkas & Suryana, 2022) yang menemukan bahwa pengenalan Literasi Budaya Melayu Riau belum terlaksana secara baik/optimal pada jenjang PAUD karena belum terintegrasi dalam kurikulum. Selain itu, yang menyebabkan pelaksanaan pengenalan Literasi Budaya Melayu Riau untuk anak usia dini belum optimal karena pengetahuan dan media yang tersedia masih kurang. Pengenalan Literasi Budaya Melayu Riau penting agar anak mudah diterima di lingkungan masyarakat dan sebagai upaya pelestarian dan pewarisan budaya. Penggunaan media teknologi pada pembelajaran ini karena dianggap menarik. Diharapkan penggunaan media teknologi mampu menciptakan nuansa modern dalam penyebaran atau pengenalan unsur kebudayaan Melayu Riau sejak usia dini.

Pengembangan Video Animasi untuk Literasi Budaya Melayu Riau berdasarkan penelitian sebelumnya hanya berupa studi literatur Pengenalan Literasi Budaya Melayu Riau Untuk Anak Usia Dini. Berdasarkan hasil penelitian tersebut ditemukan bahwa belum adanya dasar/aturan untuk pengintegrasian Literasi Budaya Melayu Riau dalam pembelajaran di PAUD (Arkas & Suryana, 2022). Video Animasi Putri Tujuh diharapkan dapat mengenalkan Literasi Budaya Melayu Riau anak yang sesuai dengan lingkungan budaya setempat karena sesuai dengan konsep pembelajaran anak yaitu bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Penggunaan Video Animasi Putri Tujuh untuk mengenalkan Literasi Budaya Melayu Riau tentu akan memberikan kesenangan saat menonton bagi anak. Selain itu pengenalan Literasi Budaya Melayu Riau menjadikan anak pribadi yang menjunjung tinggi budaya sebagai jati dirinya. Hal tersebut menjadikan anak pribadi yang bisa menyesuaikan diri dan melestarikan budaya di lingkungan masyarakat. Setiap alur Cerita Putri Tujuh akan dimodifikasi dengan bahasa yang lebih sederhana dan mudah dipahami anak sehingga anak mampu menemukan pesan moral yang terkandung dalam cerita tersebut.

Video Animasi ini didesain dengan gambar bergerak yang menarik dan penggunaan bahasa yang mudah dipahami sehingga anak tertarik saat menontonnya. Video Animasi juga mengandung pesan moral yang mengajarkan anak beberapa hal dalam menjalani kehidupan sehari-hari seperti cara mengambil keputusan, permusuhan akan menimbulkan kerugian dan jadilah pribadi yang kuat dan mandiri. Berdasarkan uraian tersebut, maka

penulis mengembangkan Video Animasi Putri Tujuh untuk Pengenalan Literasi Budaya Melayu Riau anak yang diberi judul “**Pengembangan Video Animasi Putri Tujuh untuk Literasi Budaya Melayu Riau di Taman Kanak-kanak Melati Durian Sebatang Rokan Hulu Riau**”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Anak belum mengenal berbagai Budaya Melayu Riau
2. Belum adanya dalam pembelajaran yang dikaitkan dengan Literasi Budaya Melayu Riau dan belum terintegrasi dalam kurikulum.
3. Guru masih kesulitan menemukan media video pembelajaran animasi berupa Pengembangan Video Animasi Putri Tujuh untuk Literasi Budaya Melayu Riau di Taman Kanak-kanak.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan Masalah yang dijelaskan dalam identifikasi masalah masih terlalu luas sehingga perlu dilakukan pembatasan masalah agar tidak terjadi kesalah pahaman dalam diskusi. Dalam penelitian ini, batasan masalah yaitu, Pengembangan Video animasi Putri Tujun untuk lietrasi budaya Melayu Riau Di Taman Kanak-kanak Melati Kabupaten Rokan Hulu sebagai media pembelajaran agar proses pembelajaran lebih menarik lagi.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana analisis pengembangan video animasi putri tujuh untuk literasi budaya Melayu Riau di Taman Kanak-kanak Melati Kabupaten Rokan Hulu?
2. Bagaimana desain pengembangan video animasi putri tujuh untuk literasi budaya Melayu Riau di Taman Kanak-kanak Melati Kabupaten Rokan Hulu yang valid?
3. Bagaimana pengembangan video animasi putri tujuh untuk literasi budaya Melayu Riau di Taman Kanak-kanak Melati Kabupaten Rokan Hulu yang praktis?
4. Bagaimana implementasi pengembangan video animasi putri tujuh untuk literasi budaya Melayu Riau di Taman Kanak-kanak Melati Kabupaten Rokan Hulu yang efektif?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di yang dikemukakan, tujuan penelitian pengembangan dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Mengetahui analisis pengembangan video animasi putri tujuh untuk literasi budaya Melayu Riau di Taman Kanak-kanak Melati Kabupaten Rokan Hulu
2. Mengetahui desain pengembangan video animasi putri tujuh untuk literasi budaya Melayu Riau di Taman Kanak-kanak Melati Kabupaten Rokan Hulu yang valid.
3. Menghasilkan Pengembangan Video Animasi Putri Tujuh untuk Literasi Budaya Melayu Riau di Taman Kanak-kanak Melati yang praktis.
4. Menghasilkan Pengembangan Video Animasi Putri Tujuh untuk Literasi

Budaya Melayu Riau di Taman Kanak-kanak Melati yang efektif.

F. Manfaat Penelitian

Pengembangan Video Animasi Putri Tujuh untuk Literasi Budaya Melayu Riau pada usia dini ini digunakan sebagai upaya untuk menyediakan media pembelajaran yang menarik bagi anak. Media yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini diharapkan dapat membantu dalam proses pembelajaran pengenalan Literasi Budaya Melayu Riau pada anak usia dini dapat berjalan dengan baik dan menyenangkan.

Adapun manfaat secara teoritis maupun praktis yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini yaitu:

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai:

- a. Memberikan sumbangan pemikiran mengenai Pengembangan Video Animasi Putri Tujuh untuk Literasi Budaya Melayu Riau pada anak usia dini.
- b. Pengembangan Video Animasi Putri Tujuh untuk Literasi Budaya Melayu Riau ini dapat menambah referensi media pembelajaran khususnya pada anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai:

- a. Bagi anak, bermanfaat untuk meningkatkan motivasi belajar literasi budaya Melayu Riau

- b. Bagi guru, sebagai bahan informasi pengetahuan dalam melaksanakan proses pembelajaran dan memotivasi guru untuk memanfaatkan Video Animasi Putri Tujuh sebagai media pembelajaran pengenalan literasi budaya sehingga pembelajaran lebih menarik.
- c. Bagi sekolah, Video Animasi Putri Tujuh yang dihasilkan sebagai bahan masukan bagi sekolah untuk memperbaiki praktik-praktik pembelajaran guru agar menjadi lebih efektif dan efisien sehingga kualitas pembelajaran dan perkembangan peserta didik berkembang sesuai dengan tahapannya.
- d. Bagi peneliti, sebagai sarana belajar untuk mengintegrasikan pengetahuan dan ketrampilan dengan melaksanakan penelitian pengembangan sehingga dapat menghasilkan produk yang praktis, valid dan efektif.

G. Spesifikasi Produk Penelitian

Produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini adalah Pengembangan Video Animasi Putri Tujuh untuk Literasi Budaya Melayu Riau untuk usia dini. Produk yang diharapkan dari penelitian ini adalah Video Animasi Putri Tujuh yang dapat digunakan oleh guru untuk anak dalam proses pembelajaran pengenalan Literasi Budaya. Adapun spesifikasi produk Video Animasi Putri Tujuh yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut: Dari aspek pembelajaran, produk ini dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan pengenalan literasi budaya anak usia dini untuk memperkenalkan Literasi Budaya Melayu Riau yaitu Cerita Putri Tujuh.

1. Dari aspek pengemasannya Video animasi dibuat dengan format file mp4, berdurasi kurang lebih 5-7 menit. Konten dibuat dengan desain yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini, berisi cerita putri tujuh yang dikemas dalam video animasi.
2. Dari aspek materi, Video Animasi Putri Tujuh untuk Literasi Budaya Melayu Riau berisikan materi Cerita Putri Tujuh yang berisi pesan moral .
3. Dari aspek penggunaan, Video Animasi Putri Tujuh ini dapat diakses pada chanel youtube melalui handphone (HP) android dan laptop menggunakan jaringan internet secara *online* dan untuk *offline* bisa di *download* di handphone (HP), laptop ataupun perangkat yang lain sehingga penggunaanya efisiensi dan efektif.

H. Kebaharuan dan Orisinalitas Penelitian

Adapun orisinalitas penelitian menyajikan perbedaan dan persamaan bidang kajian yang diteliti antara peneliti dengan peneliti sebelumnya. Hal ini bertujuan untuk menghindari adanya pengulangan kajian terhadap hal-hal yang sama. Dengan demikian akan diketahui sisi apa saja yang membedakan dan akan diketahui pula letak persamaan antara penelitian peneliti dengan penelitian terdahulu, seperti terlihat pada tabel berikut:

No	Nama Peneliti, Tahun dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1.	Pengenalan Budaya Melayu Riau untuk Anak Usia Dini (Arkas & Suryana, 2022)	Penelitian berupa Pengenalan Budaya Melayu untuk Anak Usia Dini	Penelitian berupa studi literature sedangkan peneliti melakukan penelitian Reseach and	Pengembangan Video Animasi Putri Tujuh untuk Literasi Budaya Melayu Riau di Taman Kanak-kanak

No	Nama Peneliti, Tahun dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
			Development	Melati
2.	Etnopedagogi Pada Mata Pembelajaran Budaya Melayu Riau (BMR) di Sekolah Dasar (Majid & Ramadan, 2021)	Penelitian membahas tentang Budaya Melayu Riau (BMR)	Penelitian menggunakan metodenaturalistic inquiry di SD sementara penelitian peneliti menggunakan penelitian Reseach and Development dan ditujukan pada anak usia dini (5-6 tahun)	Pengembangan Video Animasi Putri Tujuh untuk Literasi Budaya Melayu Riau di Taman Kanak-kanak Melati
3.	Visualisasi Buku Cerita Bergambar Putri Tujuh Provinsi Riau Pelestarian Nilai-Nilai Tradisional (Oktavia et al., 2018)	Penelitian berupa cerita Putri Tujuh	Penelitian berbentuk buku cerita, sementara peneliti berbentuk video animasi	Pengembangan Video Animasi Putri Tujuh untuk Literasi Budaya Melayu Riau di Taman Kanak-kanak Melati
4.	Pengembangan Video Animasi Berbasis Karakter Cinta Tanah Air Untuk Anak Usia Dini (Miranda, 2019)	Penelitian berupa Video Animasi dan jenis penelitian berupa Research and Development	Penelitian variabel y nya untuk Berbasis Karakter Cinta Tanah Air sementara peneliti untuk Literasi Budaya Melayu Riau	Pengembangan Video Animasi Putri Tujuh untuk Literasi Budaya Melayu Riau di Taman Kanak-kanak Melati
5.	Pengembangan Video Animasi Terhadap Pengetahuan Konsep Pola Anak Usia 5-6 Tahun (Riyana et al., 2020)	Penelitian berupa Video Animasi dan jenis penelitian berupa Research and Development	Penelitian variabel y nya untuk Pengetahuan Konsep Pola Anak Usia 5-6 Tahun sementara peneliti untuk Literasi Budaya Melayu Riau	Pengembangan Video Animasi Putri Tujuh untuk Literasi Budaya Melayu Riau di Taman Kanak-kanak Melati

I. Definisi Operasional

Berikut ini penjelasan beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian Pengembangan Video Animasi Putri Tujuh untuk Literasi Budaya Melayu Riau pada anak usia dini, yaitu:

1. Penelitian pengembangan adalah penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, teori pendidikan yang sudah ada atau menghasilkan produk.
2. Video Animasi merupakan alat yang dapat menyampaikan informasi berupa gambar bergerak dari berbagai objek yang diatur sedemikian rupa sehingga dapat berjalan sesuai dengan alur cerita yang telah ditentukan
3. Literasi budaya adalah pengetahuan dan kecakapan dalam memahami dan bersikap terhadap kebudayaan Indonesia sebagai identitas bangsa.
4. Budaya Melayu Riau adalah semua gagasan, rasa, tindakan serta karya tersebut dihasilkan dari usaha manusia dalam berinteraksi di lingkungan bermasyarakat Riau.
5. Cerita Putri Tujuh merupakan salah satu cerita rakyat yang menjadi aset provinsi Riau karena memiliki nilai-nilai tradisional dan berperan banyak terhadap perkembangan kebudayaan.