

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI TERHADAP KECERDASAN
INTERPERSONAL ANAK DI TAMAN KANAK – KANAK
ISLAM SHABRINA KOTA PADANG**

TESIS

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



**Oleh:
SRI BUNGA HARIYATI
NIM. 19330024**

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

PERSETUJUAN AKHIR TESIS

Nama : *Sri Bunga Hariyati*

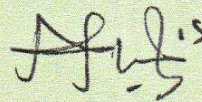
NIM. : 19330024

Nama

Tanda Tangan

Tanggal

Nurhafizah, S.Pd., M.Pd., Ph.D
Pembimbing

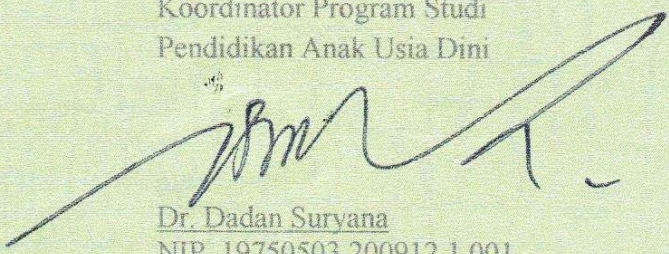


Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang



Prof. Dr. Rusdinal, M.Pd
NIP. 196303201 98803 1 002

Koordinator Program Studi
Pendidikan Anak Usia Dini




Dr. Dadan Suryana
NIP. 19750503 200912 1 001

**PERSETUJUAN KOMISI
UJIAN TESIS MAGISTER PENDIDIKAN**

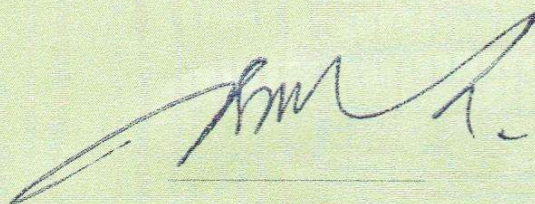
No Nama

Tanda Tangan

1. Nurhafizah, S.Pd., M.Pd., Ph.D
(Ketua)



2. Dr. Dadan Suryana
(Anggota)



3. Dr. Nenny Mahyuddin, M.Pd
(Anggota)



Mahasiswa :

Nama : *Sri Bunga Hariyati*

NIM : 19330024

Tanggal Ujian : 31 -1- 2023

Pernyataan Keaslian Tesis

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis saya yang berjudul:

PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI TERHADAP KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK DI TAMAN KANAK-KANAK ISLAM SHABRINA KOTA PADANG

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

Padang,
Yang memberi pernyataan



Sri Bunga hariyati
Nim. 19330024

ABSTRACT

Sri Bunga Hariyati. 2023. Development of Animation Videos on Children's Interpersonal Intelligence in Shabrina Islamic Kindergarten. Thesis. Masters Program in Early Childhood Education, Faculty of Education, Padang State University.

This research is motivated by several things that the researchers found in the initial research. Based on the results of observations, it can be seen that the aspects of children's interpersonal intelligence have not developed optimally. This can be seen from the facts that the researchers found in the field, namely that there were still some children who could not communicate properly, for example in saying the words please, apologize, thank you and greet. Then there are some children who don't care about their environment, such as not wanting to share food and toys with their friends, and don't care if their friends are having trouble. The purpose of this research is to produce a product in the form of an animated video to improve the interpersonal intelligence of children aged 5-6 years in Kindergarten. This study uses the Research and Development method with the ADDIE model, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. The data collection instrument in this study was in the form of observations made at the Shabrina Islamic Kindergarten, Nanggalo District, Padang City, observations made in class B1 with a total of 15 students, then data collection also used questionnaires to test validity, practicality tests, and effectiveness test, as well as documentation. Data analysis techniques in this study used qualitative and quantitative data analysis, namely descriptive statistical analysis with Likert scale validation. Based on the results of the study, the development of animated videos to improve early childhood interpersonal intelligence was declared very valid by experts, such as material expert validation with a percentage of 93.3%, media expert validation was stated to be very valid with a percentage of 89.5%, for practical results of video development animation to improve children's interpersonal intelligence is stated to be very practical, with an average practicality percentage of 98.8%. For the results of the percentage of effectiveness of children obtained 90.8% which is declared very effective. It can be concluded that animated video media to improve children's interpersonal intelligence in kindergarten is stated to be very valid, very practical, and very effective for children aged 5-6 years.

Keywords: *Video Animation, Interpersonal Intelligence, Early Childhood*

ABSTRAK

Sri Bunga Hariyati. 2023. Pengembangan Video Animasi terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak di Taman Kanak-Kanak Islam Shabrina. Tesis. Program Studi Magister Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh beberapa hal yang ditemukan peneliti pada riset awal. Berdasarkan hasil observasi terlihat aspek kecerdasan interpersonal anak belum berkembang secara optimal. Hal tersebut terlihat dari fakta yang peneliti temukan di lapangan yaitu masih ada beberapa anak yang belum dapat berkomunikasi dengan baik, misalnya dalam mengucapkan kata tolong, minta maaf, terima kasih dan memberi salam. Kemudian ada beberapa anak yang tidak peduli dengan lingkungannya, seperti tidak mau berbagi makanan dan mainan dengan temannya, dan tidak peduli apabila temannya mengalami kesusahan. Tujuan dari penelitian ini yaitu menghasilkan sebuah produk berupa video animasi untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development dengan model ADDIE, yaitu *analysis, design, development, implementation dan evaluation*. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini berupa observasi yang dilakukan di Taman Kanak-kanak Islam Shabrina Kecamatan Nanggalo Kota Padang, observasi yang dilakukan di kelas B1 dengan jumlah peserta didik 15 orang anak, kemudian pengumpulan data juga menggunakan angket untuk uji validitas, uji praktikalitas, dan uji efektifitas, serta dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif yakni analisis statistik deskriptif dengan validasi skala likert. Berdasarkan hasil penelitian bahwa pengembangan video animasi untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini dinyatakan sangat valid oleh para ahli seperti, validasi ahli materi dengan persentase 93,3%, validasi ahli media dinyatakan sangat valid dengan persentase 89,5%, Untuk hasil praktikalitas pengembangan video animasi untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak dinyatakan sangat praktis, dengan hasil rata-rata persentase praktikalitas 98,8%. Untuk hasil persentase efektifitas anak diperoleh 90,8% yang dinyatakan sangat efektif. Dapat disimpulkan media video animasi untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak di Taman Kanak-kanak dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif untuk anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci: Video Animasi, Kecerdasan Interpersonal, Anak Usia Dini

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah, Puji syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karunianya yang telah memberi kesempatan dan kesehatan sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis penelitian yang berjudul “Pengembangan Video Animasi terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak di Taman Kanak-kanak Islam Shabrina”.

Selanjutnya shalawat dan salam peneliti kirimkan kepada junjungan umat kita yakni Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari alam kebodohan sampai alam yang punya pengetahuan seperti yang kita rasakan seperti saat ini. Tesis ini adalah sebagai salah satu syarat meraih gelar S-2 Magister Pendidikan Anak Usia Dini. Proses penyusunan tesis ini dapat diselesaikan dengan baik.

Penyusunan tesis ini, tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, terutama do’a dan dukungan Orang Tua peneliti. Serta arahan dan bimbingan dari:

1. Ibu Nurhafizah, S.Pd, M.Pd, Ph.D sebagai pembimbing yang telah memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran dan memberikan saya pengarahan serta ilmu yang bermanfaat kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis ini.
2. Dr. Dadan Suryana sebagai contributor/penguji I yang telah memberikan saran, masukan, kritikan dan pengarahan serta ilmu yang bermanfaat kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis ini

3. Ibu Dr. Nenny Mahyuddin, M.Pd contributor/penguji II yang telah memberikan saran, masukan, kritikan dan pengarahannya serta ilmu yang bermanfaat kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis ini.
4. Bapak/Ibu Dosen dan Staf Tata Usaha Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang yang telah memberi motivasi serta semangat pada penulisan tesis ini.

Peneliti menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu peneliti mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun. Harapan peneliti dalam penelitian ini dapat memberikan manfaat langsung maupun tidak langsung bagi para pembaca dimana pun berada dan juga bagi peneliti sendiri.

Padang, Januari 2023

Peneliti

DAFTAR ISI

ABSTRACT	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Pembatasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Pernyataan Penelitian.....	10
F. Tujuan Penelitian	11
G. Manfaat Penelitian	11
H. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	12
I. Kebaharuan dan Orisinalitas	13
J. Definisi Operasional	15
BAB II.KAJIAN PUSTAKA	17
A. Landasan Teori.....	17
1. Hakikat Anak Usia Dini.....	17
a. Pengertian Anak Usia Dini	17
b. Karakteristik Anak Usia Dini	19
2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini	20
a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini	20
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini	22
3. Kecerdasan Jamak	24
4. Kecerdasan Interpersonal.....	26
a. Pengertian Kecerdasan Interpersonal.....	26

b. Karakteristik Kecerdasan Interpersonal.....	28
c. Keterkaitan Perkembangan Sosial Emosional dengan Kecerdasan Interpersonal	30
5. Konsep Perkembangan Sosial Anak Usia Dini.....	31
a. Pengertian Perkembangan Sosial Anak Usia Dini	31
b. Karakteristik Perkembangan Sosial Anak Usia Dini	33
6. Konsep Perkembangan Emosional Anak Usia Dini	35
a. Pengertian Perkembangan Emosional	35
b. Aspek Perkembangan Emosional	36
7. Media Pembelajaran Anak Usia dini	37
a. Pengertian Media Pembelajaran	37
b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	38
c. Manfaat Media Pembelajaran	40
8. Konsep Video Animasi	41
B. Kerangka Konseptual.....	43
BAB. III METODE PENELITIAN	44
A. Model Pengembangan.....	44
B. Prosedur Pengembangan	44
C. Subjek Penelitian	51
D. Teknik Pengumpulan Data	51
E. Teknik Analisis Data.....	58
BAB. IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	62
A. Hasil Penelitian dan Pengembangan	62
1. Tahap Analisis.....	62
a. Analisis Kebutuhan.....	63
b. Analisis Kurikulum.....	65
c. Analisis Anak Usia Dini dan Pendidik	67
2. Tahap Desain.....	68
a. Menyusun Tema, Indikator, Materi dan Tujuan	68
b. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian	70
c. Pemilihan Format.....	72

d. Merancang Video Animasi	72
3. Tahap Pengembangan.....	77
a. Pengembangan Video Animasi	77
b. Hasil Validasi Oleh Ahli	79
c. Revisi Produk	81
d. Uji Coba Produk.....	82
e. Kegiatan FGD.....	85
4. Tahap Implementasi	87
a. Hasil Uji Praktikalitas	87
b. Uji Efektivitas.....	88
5. Evaluasi	90
B. Pembahasan.....	91
C. Keterbatasan Pengembangan.....	104
BAB. V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	106
A. Kesimpulan	106
B. Implikasi.....	108
C. Saran.....	108
DAFTAR PUSTAKA	110
LAMPIRAN.....	121

DAFTAR TABEL

Tabel	halaman
1.1 Tabel Orisinalitas	13
3.1 Daftar Validator	52
3.2 Kisi-Kisi Angket Lembar Validitas Materi.....	53
3.3 Kisi-Kisi Angket Lembar Validitas Media	54
3.4 Kisi-Kisi Angket Praktikalitas Media Video	55
3.5 Kisi-Kisi Angket Efektivitas Video	56
3.6 Instrumen Efektivitas Video Animasi.....	57
3.7 Kriteria Pemberian Skor Jawaban Validitas	58
3.8 Kriteria Persentase Responden Validitas	59
3.9 Kriteria Pemberian Skor Jawaban Praktikalitas.....	60
3.10 Kriteria Persentase Responden Praktikalitas.....	60
3.11 Kriteria Persentase Responden Efektivitas	61
4.1 KI, KD dan Materi Pembelajaran.....	66
4.2 KD, Indikator, Tema/Sub Tema, Materi dan Tujuan	69
4.3 Hasil Pengolahan Data Validitas Ahli Materi.....	79
4.4 Hasil Pengolahan Data Uji Validitas Ahli Media	80
4.5 Perbaikan Media Video Animasi sebelum dan sesudah revisi	82
4.6 Persentase Hasil Uji Coba Praktikalitas.....	83
4.7 Hasil persentase penilaian Uji coba Efektivitas anak	84
4.8 Uji Praktikalitas Video Animasi di Kegiatan FGD.....	85
4.9 Masukkan dan Saran dari Guru FGD.....	86
4.10 Uji Praktikalitas Video Animasi oleh Guru	87
4.11 Uji Coba Efektevitas Video Animasi	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar	halaman
2. 1 Kerangka Konseptual	43
3. 1 Tahap Pengembangan Model ADDIE	45
4. 1 Pemilihan gambar karakter	75
4. 2 Tampilan Gambar Animasi	76
4. 3 Tampilan Tujuan Video Animasi.....	76
4. 4 Tampilan gambar animasi	76
4. 5 Proses Edditing Suara	77
4. 6 Tampilan awal video animasi seri 1 dan seri 2	78
4. 7 Tampilan tujuan video animasi seri 1 dan seri 2.....	48
4. 8 Video animasi kecerdasan interpersonal.....	79

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	halaman
1. Data Google Form.....	121
2. Format Angket validasi Materi	122
3. Format Angket validasi Media.....	125
4. Format Angket validasi Instrumen.....	128
5. Dokumentasi Uji Coba Produk	132
6. Dokumentasi kegiatan FGD	135
7. Dokumentasi Implementasi Penelitian.....	138
8. Lembar Kerja Anak.....	142
9. Dokumentasi Surat.....	144

BABI

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang perlu distimulasi. Menurut (Mayar et al., 2019) anak usia dini merupakan sosok yang sangat membutuhkan stimulasi secara maksimal dalam proses pertumbuhan dan perkembangan karena pertumbuhan dan perkembangan pada anak usia dini terjadi secara pesat. Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan dasar manusia yang dapat dijadikan sebagai pondasi awal dalam meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan anak. Sejalan dengan pendapat (Mahyuddin, 2018) pendidikan sangat penting dalam proses pengembangan berbagai potensi yang dimiliki manusia.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sebagai pendidikan dasar yang diselenggarakan sebelum pendidikan dasar. Saat anak dewasa, pendidikan di usia dini akan memberikan bekas yang mendalam dan sangat mempengaruhi sikap, perilaku dan kecerdasan (Nurhafizah & Kosnin, 2015). Menurut (Huliyah, 2016) pendidikan anak usia dini adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak usia lahir hingga enam tahun secara menyeluruh, yang mencakup aspek fisik dan nonfisik, dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, rohani (moral), motorik, akal pikir, emosional, sosial dan kecerdasan jamak (*multiple intelligences*) maupun kecerdasan spiritual lainnya. Sedangkan menurut (Nurhafizah, Putri, 2022) Pendidikan terhadap anak-anak yang berusia dini ialah salah satu dari pada wujud penyelenggaraan pendidikan, yang menitik beratkannya pada peletakan dasar awal ke arah perkembangan serta pertumbuhan

fisik (koordinasi dari motorik halus serta kasar), sosio emosional (sikap beragama serta perilaku), kecerdasan (daya cipta, daya fikir, kecerdasan spiritual atau emosi), komunikasi serta bahasa, sesuai pada tahapan-tahapan yang dilalui oleh anak-anak yang berusia dini.

Salah satu aspek kecerdasan yang penting bagi tumbuh kembang anak usia dini adalah kecerdasan interpersonal karena anak sebagai individu membutuhkan orang lain untuk bergaul, berinteraksi, dan dapat bekerjasama tidak hanya dengan anak yang sebaya tetapi juga orang yang lebih dewasa di dalam kehidupan sosial. Menurut (Nurfadilah & Rahman, 2021) kecerdasan interpersonal merupakan sebuah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk membina hubungan dengan orang disekitarnya, mampu berkomunikasi dan menjalin kerja sama dan mampu menemukan solusi atas permasalahan yang terjadi. Menurut (Oviyanti, 2017) mengemukakan kecerdasan interpersonal melibatkan banyak kecakapan yaitu kemampuan berempati pada orang lain, kemampuan mengorganisasi sekelompok orang menuju suatu tujuan bersama, kemampuan memahami dan membaca pikiran orang lain, kemampuan berteman atau berinteraksi sosial. Oleh karena itu pentingnya penanaman kecerdasan interpersonal anak sejak dini guna mempersiapkan anak terhadap lingkungan baru dalam bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya.

Kecerdasan interpersonal berkaitan erat dengan kegiatan pengembangan sosial emosional anak. Mereka yang cerdas interpersonalnya akan berkembang dengan baik sosial emosionalnya. Sejalan dengan penelitian (Tatminingsih, 2019) Perkembangan sosial emosional banyak membantu anak dalam menjalin relasi

sosial, kegiatan bermain dan juga bersosialisasi. Perkembangan sosial pada anak usia dini merupakan perolehan kemampuan berperilaku yang membantu anak untuk menyesuaikan diri dengan tuntutan sosial yang ada di lingkungannya (Agustin et al., 2021). Oleh sebab itu, kecerdasan interpersonal perlu dipahami, dimiliki, dan diperhatikan dalam pengembangannya, mengingat kondisi kehidupan saat ini semakin kompleks. Oleh karena itu, stimulasi interpersonal bakal menunjang perkembangan aspek sosial emosi secara optimal.

Dengan mengembangkan kecerdasan interpersonal anak sejak usia dini diharapkan mampu berinteraksi dengan baik di lingkungannya. Anak yang memiliki kecerdasan interpersonal yang tinggi akan terbiasa melakukan hal-hal dengan sendiri seperti halnya makan sendiri, mandi sendiri, dan lain sebagainya. Sedangkan anak yang memiliki kecerdasan interpersonal yang rendah akan mengalami kesulitan dalam berinteraksi dengan lingkungan baru, pemalu, dan sulit mengendalikan emosi. Sejalan dengan penelitian (Rahmi, 2018) kecerdasan interpersonal yang rendah menyebabkan anak tidak mampu beradaptasi dengan lingkungan.

Rendahnya perkembangan kecerdasan interpersonal anak bisa dari berbagai faktor. Melihat fenomena yang terjadi pada era globalisasi pada masa sekarang ini, kemajuan teknologi telah berkembang pesat. Seiring kemajuan teknologi yang berkembang pesat pada saat ini yaitu penggunaan gadget. Menurut (Syifa et al., 2019) gadget memiliki dampak positif dan dampak negatif, dampak positif anak mudah mencari informasi tentang pembelajaran, dan memudahkan untuk berkomunikasi dengan teman. Namun, dampak negatif yang ditimbulkan

dari gadget, berpengaruh pada perkembangan psikologi anak, terutama aspek pertumbuhan emosi dan perkembangan moral. Sejalan dengan itu (Patria Saroinsong, 2016) Penggunaan gadget berdampak merugikan pada keterampilan interpersonal anak jika terlalu sering digunakan. Sehingga membuat kehidupan manusia mengalami perubahan. Perubahan pada masyarakat dapat mengenai nilai-nilai sosial, norma-norma sosial, pola-pola perilaku organisasi, susunan lembaga kemasyarakatan, tindakan sosial, lapisan-lapisan dalam masyarakat, kekuasaan dan wewenang, interaksi sosial dan lain sebagainya.

Kecenderungan penggunaan gadget secara berlebihan dan tidak tepat akan menjadikan seseorang bersikap tidak peduli pada lingkungannya baik dalam lingkungan keluarga maupun masyarakat. Selain itu penggunaan gadget yang berlebihan menyebabkan anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Hal itu tentunya akan berdampak buruk terhadap kesehatan maupun perkembangan tumbuh anak. Selain itu, terlalu lama menghabiskan waktu di depan layar gadget membuat kecerdasan interpersonal anak terhambat, seperti anak kurang berkomunikasi, berinteraksi dengan teman atau orang lain dan tidak peduli dengan lingkungan sekitar. Oleh karena itu perlunya perhatian khusus orang tua di rumah saat anak bermain gadget, agar tidak menghambat aspek kecerdasan atau perkembangan anak. Apabila kecerdasan interpersonal tidak diasah atau digali, anak mungkin akan menjadi pribadi pemalu, minder, dan tidak mau bergaul dengan teman-temannya (Ginting et al., 2022).

Untuk mencapai tujuan tersebut, dibutuhkan peranan guru dalam menyediakan sarana dan metode yang dapat menunjang kegiatan anak. Gardner

mengungkapkan bahwa perkembangan kecerdasan pada masa kanak-kanak akan mengalami peningkatan dari 50% menjadi 80% dalam capaian perkembangannya. Namun perkembangan tersebut akan tercapai apabila anak mendapatkan stimulasi yang tepat dari lingkungan sekitarnya (Qowiyah, 2020).

Dalam belajar anak usia dini memerlukan perantara atau alat bantu yang disebut media pembelajaran yang bertujuan untuk menarik perhatian anak supaya mampu konsentrasi, tidak mudah bosan dan lebih fokus pada kegiatan dalam waktu yang lebih lama sehingga pesan atau materi yang dikirimkan lebih mudah dimengerti oleh anak melalui media pembelajaran. Menurut (Mahyuddin & Sofya, 2019) Keberadaan media pembelajaran merupakan hal yang penting dalam pembelajaran anak usia dini mengingat kemampuan anak yang hanya mampu menerima pembelajaran dalam bentuk konkrit. Jadi media pembelajaran adalah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari seorang guru kepada peserta didik.

Hal yang perlu diperhatikan pada penggunaan media pembelajaran antara lain karakteristik anak usia dini, efektifitas media dan kemudahan menggunakan sesuai tujuan belajar dan hasil belajar serta memuat masalah atau objek yang dipelajari. (Febiola & Yulsyofriend, 2020) mengemukakan bahwa media dalam pembelajaran dapat membantu anak untuk lebih mudah memahami informasi dan mendorong anak mengembangkan kemampuan dasar lebih optimal serta menjadikan pembelajaran lebih menarik.

Oleh karena itu seorang guru dituntut harus mampu menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran terlebih lagi di era yang semakin canggih

dan modern atau biasa disebut era 4.0. Perkembangan teknologi dapat memberikan kesempatan guru untuk mengembangkan berbagai media pembelajaran yang bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat (Tondeur, J., Sinnaeve, I., Van Houtte, M., & Van Braak, 2011) yang menyatakan bahwa teknologi digital kini sudah mulai digunakan di dalam lembaga pendidikan sebagai sarana untuk mendukung kegiatan pembelajaran, baik sebagai alat informasi maupun sebagai media pembelajaran dalam pendidikan. Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan perkembangan media dalam pembelajaran mulai beraneka ragam jenis karakteristik yang beragam, salah satunya adalah media video animasi.

Video animasi merupakan kombinasi atau perpaduan audio dan visual. Tentu apabila menggunakan media ini akan semakin lengkap dan optimal untuk menunjang kegiatan pembelajaran dan penyajian bahan ajar kepada peserta didik, selain itu dengan media video animasi ini dalam batasan tertentu dapat menggantikan peran dan tugas guru. Dalam hal ini, guru tidak selalu berperan sebagai penyaji materi tetapi karena penyajian materi bisa digantikan oleh media, maka peran guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar, yaitu memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk belajar (Fitria, 2014).

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Purwanti, 2015) bahwa pembelajaran menggunakan video animasi lebih menarik, karena memiliki dua sensor indra yaitu mata dan telinga sehingga dapat memotivasi minat dan belajar serta memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Hasil penelitian (Jaelani, 2020) bahwa video animasi menjadi salah satu perpaduan yang inovatif

antara pembelajaran dengan teknologi dan dibuat dengan visual yang menarik, sehingga menciptakan pembelajaran yang interaktif. Sedangkan Hasil penelitian (Aini et al., 2021) terdapat skor rata-rata yang di peroleh sebesar 88% yang menunjukkan bahwa video animasi sangat layak digunakan sebagai media untuk membantu mengenalkan nilai-nilai keagamaan anak usia dini 4-5 tahun. Sedangkan pada penelitian Penelitian (Miranda, 2019) yang berjudul “Pengembangan Video Animasi Berbasis Karakter Cinta Tanah Air Untuk Anak Usia Dini” Hasil penelitian menyatakan bahwa video berbasis karakter cinta tanah air masuk dalam kategori sangat layak, dan hasil uji coba lapangan video animasi mampu menarik perhatian anak, menjadikan anak lebih serius dan menyenangkan proses pembelajaran, serta dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 20 Juli 2022 di sekolah taman Kanak-kanak Islam Shabrina terlihat aspek kecerdasan interpersonal anak belum berkembang secara optimal. Hal tersebut terlihat dari fakta yang peneliti temukan dilapangan yaitu masih ada beberapa anak yang belum berkomunikasi dengan baik, misalnya dalam mengucapkan kata tolong, minta maaf, terima kasih dan mengucapkan salam. Kemudian ada beberapa anak yang tidak peduli dengan lingkungannya, seperti tidak mau berbagi makanan dan mainan dengan temannya, dan tidak peduli apabila temannya mengalami kesusahan atau kesulitan. Kendala lain mempengaruhi kurang maksimalnya pembelajaran terutama dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal anak adalah media yang digunakan dalam pembelajaran anak di kelas menggunakan media bergambar seperti buku cerita, poster, dan majalah bergambar sehingga menjadi

kurang fokusnya anak-anak dalam proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan rendahnya perhatian dan motivasi anak untuk mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan melalui penyebaran kuesioner dengan aplikasi google form di 19 sekolah di Kecamatan Nanggalo kota Padang, ditemukan sebanyak 89,5% lembaga sekolah sudah memiliki media teknologi. Namun media teknologi dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal anak sangat rendah dengan persentase sebesar 42,5%, sehingga sebanyak 89,5% guru membutuhkan media teknologi dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal anak. Rendahnya Pengembangan kemampuan kecerdasan interpersonal anak dikarenakan belum diterapkannya metode dan media yang tepat dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal anak. Sehingga berdasarkan survei tersebut sebesar 89,5% guru membutuhkan media video animasi dalam mengembangkan kecerdasan anak.

Berdasarkan paparan dan fenomena tersebut peneliti ingin mengembangkan kecerdasan interpersonal anak melalui media yang menarik salah satunya yaitu menggunakan media video animasi. Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Pengembangan Video Animasi terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak di Taman Kanak-Kanak Islam Shabrina Kota Padang”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka identifikasi masalah dalam penelitian ini meliputi:

1. Kecerdasan interpersonal anak belum berkembang optimal, beberapa anak belum mampu berkomunikasi dengan baik, misalnya dalam mengucapkan kata tolong, minta maaf, terima kasih dan salam.
2. Kurangnya kepedulian anak terhadap lingkungannya, seperti tidak mau berbagi makanan dan mainan dengan temannya, dan tidak peduli apabila temannya mengalami kesusahan.
3. Media pembelajaran yang diberikan masih cenderung konvensional yaitu media bergambar seperti buku cerita, poster, majalah, dan majalah bergambar sehingga peserta didik kurang berperan aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung.
4. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik agar proses pembelajarannya tidak monoton dan dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak.

C. Pembatasan Masalah

Adapun batasan dalam penelitian ini meliputi pengembangan video animasi hanya sebatas untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak pada anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Islam Shabrina, dan implementasi pengembangan video animasi ini hanya terbatas pada satu tema pembelajaran dengan dua video. Video dengan tema lingkunganku, sub tema sekolah dan rumah yang menceritakan dan mencontohkan tentang perilaku baik dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal anak.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahan penelitian ini yakni sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis dan desain video animasi terhadap kecerdasan interpersonal anak di Taman Kanak-kanak Islam Shabrina?
2. Bagaimana validitas video animasi terhadap kecerdasan interpersonal anak di Taman Kanak-kanak Islam Shabrina?
3. Bagaimana praktikalitas video animasi terhadap kecerdasan interpersonal anak di Taman Kanak-kanak Islam Shabrina?
4. Bagaimana keefektifan video animasi terhadap kecerdasan interpersonal anak di Taman Kanak-kanak Islam Shabrina?

E. Pernyataan Penelitian

Adapun pernyataan penelitian antara lain:

1. Apakah pengembangan video animasi terhadap kecerdasan interpersonal anak dapat digunakan sebagai alat pelengkap pembelajaran dan menarik bagi anak usia dini?
2. Apa hasil validitas video animasi terhadap kecerdasan interpersonal anak di Taman Kanak-kanak Islam Shabrina?
3. Apa hasil praktikalitas video animasi terhadap kecerdasan interpersonal anak di Taman Kanak-kanak Islam Shabrina?
4. Apa hasil efektivitas video animasi terhadap kecerdasan interpersonal anak di Taman Kanak-kanak Islam Shabrina?

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian pengembangan ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Mengetahui analisis dan desain pengembangan video animasi terhadap kecerdasan interpersonal anak di Taman Kanak-kanak Islam Shabrina
2. Mengetahui validitas pengembangan video animasi kecerdasan interpersonal anak di Taman Kanak-kanak Islam Shabrina
3. Mengetahui praktikalitas video animasi terhadap kecerdasan interpersonal anak di Taman Kanak-kanak Islam Shabrina
4. Mengetahui epektifitas video animasi terhadap kecerdasan interpersonal anak di Taman Kanak – Kanak Islam Shabrina.

G. Manfaat Penelitian

Penelitian pengembangan ini sangat penting dilakukan karena memberikan manfaat baik, sebagaimana yang diuraikan berikut ini:

1. Bagi guru: memberikan alternatif variasi dalam mengembangkan media pembelajaran, memberikan pedoman untuk pengembangan selanjutnya, meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran.
2. Bagi peneliti sendiri: untuk mempraktekkan media pembelajaran menggunakan video animasi dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal anak dan menarik perhatian anak dalam menonton video tersebut.

3. Bagi peneliti lain, Sebagai bahan rujukan untuk memotivasi timbulnya inspirasi dan ide-ide baru dalam rangka pengembangan video animasi terhadap kecerdasan interpersonal anak.

H. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Format akhir dari produk video animasi menghasilkan format media *exe* di desktop yang dikemas dalam bentuk flash disk dan juga menggunakan web HTML 5 atau *hyper text markup language* kemudian di *include* ke *Google Drive* yang dapat dibuka melalui laptop dan komputer yang dapat dipakai untuk pembelajaran anak usia dini.
2. Pada tampilan video terdapat video animasi. Durasi pada video animasi dengan tema lingkungan ku yaitu 7-8 menit.
3. Video Animasi tersebut dapat diputar dengan *media player* atau *windows media player*.
4. Tema cerita, subtema dan materi yang dibuat dalam video animasi ini yaitu: *Lingkunganku*, dengan sub temanya adalah rumah, sekolah dengan indikator capaian perkembangan interpersonal anak.
5. Desain yang digunakan adalah desain yang menampilkan latar dan warna yang menarik dan disajikan dalam bentuk animasi untuk menarik perhatian sehingga mempermudah anak dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal anak.

6. Video animasi ini dirancang dengan menggunakan program aplikasi pendukung *adobe illustrator* dan *adobe after effect* serta *capcut* untuk memberikan efek – efek suara.

I. **Kebaharuan dan Orisinalitas**

Belum ditemukannya pengembangan video animasi untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal anak usia dini. Atas dasar asumsi bahwa video animasi dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun, penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran berbasis teknologi ini sangat menyenangkan, menarik antusias anak serta dapat memotivasi anak dalam belajar, karena fitur yang ditampilkan sangat menarik perhatian. Adapun orisinalitas penelitian menyajikan perbedaan dan persamaan bidang kajian yang diteliti antara peneliti dengan peneliti sebelumnya. Hal ini dimaksudkan 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 yang terlihat pada tabel 1.1 sebagai berikut:

Tabel 1.1 : Orisinalitas Penelitian

No.	Nama Peneliti, Tahun dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1	Wardani, Eka Kusuma, (2022), Pengembangan Video Animasi Berbasis Budaya Melayu Gurindam 12 Untuk Perkembangan	Penelitian pengembangan berupa video animasi, yang di tujukan untuk anak usia 5-6 tahun. Penelitian R & D menggunakan	Penelitian terdahulu dilakukan bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa video animasi berbasis budaya melayu gurindam 12 untuk perkembangan moral anak di Taman Kanak-	Pengembangan Video Animasi untuk Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak di Taman-kanak-Kanak Islam

	Moral Anak di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina 1 Kota Pekanbaru	model ADDIE dan menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif.	Kanak. Sedangkan penelitian yang peneliti lakukan bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk video animasi yang dapat mengembangkan kecerdasan interpersonal anak di Taman Kanak-kanak.	Shabrina Kecamatan Nanggalo Kota Padang
2	Kadek, dkk. 2021. Media video animasi untuk meningkatkan <i>Listening Skill</i> Anak Usia dini	Penelitian sama-sama menghasilkan sebuah produk dalam bentuk media video animasi untuk mengembangkan kemampuan anak. Menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahapan analisis (<i>analysis</i>), perancangan (<i>design</i>), pengembangan (<i>development</i>), implementasi (<i>implementation</i>), dan evaluasi (<i>evaluation</i>).	Penelitian terdahulu dilakukan bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa video animasi untuk meningkatkan listening skill anak usia dini, Sedangkan penelitian yang peneliti lakukan bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk video animasi yang dapat mengembangkan kecerdasan interpersonal anak di Taman Kanak-kanak.	Video Animasi untuk Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak di Taman-Kanak-Kanak Islam Shabrina Kecamatan Nanggalo Kota Padang
3	Ainun, 2021. Penerapan video animasi untuk mengenalkan nilai-nilai keagamaan pada anak	Penelitian sama-sama menggunakan media video animasi yang digunakan sebagai media perantara dalam mengembangkan	Penelitian terdahulu dilakukan bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa video animasi untuk mengenalkan nilai-nilai keagamaan pada anak usia 4-5 tahun. Sedangkan penelitian	Pengembangan Video Animasi untuk Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak di Taman-Kanak-Kanak Islam

		n kemampuan anak. penelitian R & D menggunakan model ADDIE dan menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif.	yang penelitian lakukan bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk video animasi yang dapat mengembangkan kecerdasan interpersonal anak di Taman Kanak-kanak usia 5-6 tahun.	Shabrina Kecamatan Nanggalo Kota Padang
--	--	--	--	--

J. Definisi Operasional

Agar tidak menimbulkan perbedaan penafsiran istilah dalam penelitian ini perlu mengemukakan beberapa istilah yang digunakan pada penelitian ini yaitu:

1. Video Animasi merupakan sekumpulan deretan gambar yang disusun berurutan dan diperlihatkan secara cepat dan akan terlihat bergerak. Video animasi dapat membantu pendidik untuk menarik perhatian anak dalam menyampaikan informasi atau pesan pada saat belajar.
2. kecerdasan interpersonal adalah kemampuan yang berhubungan dengan orang lain. Kemampuan dalam memahami dan mengenali maksud orang lain. Kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan anak berinteraksi dengan orang lain, kemampuan anak dalam berteman dan bergaul serta memahami perasaan orang lain.
3. Penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* adalah suatu proses sistematis yang mengikuti suatu prosedur yang ditetapkan dalam rangka pengembangan media pembelajaran sehingga menghasilkan produk baru atau produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

4. Validasi media video animasi merupakan tingkat keterukuran media pembelajaran berdasarkan aspek didaktik, konstruktif, teknis, pengujian validasi media video yang dilakukan oleh validator dosen melalui angket pengujian validitas.
5. Praktikalitas media video animasi merupakan tingkat kepraktisan dari sudut pandang guru dan didapat berdasarkan komentar guru terhadap media video animasi yang dihasilkan.
6. Efektifitas media video animasi merupakan pengujian yang harus dilakukan terhadap media video yang mengembangkan kecerdasan interpersonal anak. Dalam hal ini efektivitas video animasi dapat dilihat dari kebiasaan, sikap, atau aktivitas anak setelah menonton video yang dikembangkan pada penelitian.