

SKRIPSI

PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI FABEL DALAM MENANAMKAN NILAI-NILAI MORAL KELOMPOK A DI RA UMDI UJUNG BARU



OLEH

BALGIS
NIM:2120203886207020

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PAREPARE**

2025

PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI FABEL DALAM MENANAMKAN NILAI-NILAI MORAL KELOMPOK A DI RA UMDI UJUNG BARU



PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

Judul Skripsi : Pengembangan Video Animasi Fabel dalam Menanamkan Nilai-Nilai Moral Kelompok A di RA UMDI Ujung Baru

Nama Mahasiswa : Balgis
NIM : 2120203886207020
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah
Dasar Penetapan Pembimbing : SK Dekan Fakultas Tarbiyah 1381 Tahun 2024

Disetujui Oleh:

Pembimbing Utama : A. Tien Asmara Palintan, S.Psi., M.Pd
NIP : 198712012019032004

Mengetahui,-

Dekan Fakultas Tarbiyah

Dr. Zulfah., M.Pd.

NIP. 19830420 200801 2 010



PENGESAHAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi	: Pengembangan Video Animasi Fabel dalam Menanamkan Nilai-Nilai Moral Kelompok A di RA UMDI Ujung Baru
Nama Mahasiswa	: Balgis
NIM	: 2120203886207020
Program Studi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas	: Tarbiyah
Dasar Penetapan Penguji	: B.2523/In.39/FTAR.01/PP.00.9/07/2025
Tanggal Kelulusan	: 10 Juli 2025

Disetujui Oleh:

A.Tien Asmara Palintan, S.Psi., M.Pd : Ketua



Novita Ashari, S.Psi., M.Pd : Anggota



Tadzkirah, M.Pd : Anggota



Mengetahui,-

Dekan Fakultas Tarbiyah



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ مُحَمَّدٌ سَيِّدُنَا وَعَلَى إِلَهِ وَصَاحِبِهِ أَجْمَعِينَ
أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, atas segala hidayah, taufik, dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tulisan ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi di Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare.

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada kedua orang tua tercinta, terkasih, Ibu Ulfa, orangtua kedua saya Hj. Nismawati, S.E yang telah membiayai saya sampai menyelesaikan pendidikan S1 saya dan juga kepada adik kandung saya Safira Soraya. Terima kasih atas segala doa yang tidak pernah terputus di setiap sujud, yang selalu mengiringi langkah penulis sehingga mampu berada di titik ini. Penulis juga berharap agar selalu diberi kesehatan, kebahagiaan, serta umur yang panjang, agar bisa melihat anak-anak kalian terus meraih kesuksesan di masa depan.

Penulis telah banyak menerima bimbingan dan bantuan dari Ibu A. Tien Asmara Palintan, S.Psi., M.Pd. Selaku pembimbing I atas segala bantuan dan bimbingan yang telah diberikan, penulis mengucapkan banyak terima kasih. Kepada Ibu Hj. Novita Ashari, S.Psi., M.Pd. dan Ibu Tadzkirah, M.Pd. selaku penguji I dan penguji II, yang telah memberikan saran dan kritikan demi kesempurnaan skripsi ini penulis mengucapkan banyak terima kasih.

Selanjutnya penulis juga menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Hannani, M.Ag. selaku Rektor IAIN Parepare yang telah bekerja keras mengelolah Pendidikan di IAIN Parepare.
2. Ibu Dr. Zulfah, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah astas pengabdiannya telah

menciptakan suasana Pendidikan yang positif bagi peserta didik.

3. Ibu Novita Ashari, S.Psi., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, serta dosen Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah meluangkan waktu dan memberikan bimbingan kepada penulis selama studi di IAIN Parepare.
4. Segenap staf perpustakaan, staf akademik, staf Fakultas Tarbiyah, dan staf rektorat IAIN Parepare yang telah memberikan pelayanan dengan baik kepada penulis.
5. Ibu kepala sekolah, para guru, staf beserta peserta didik di RA UMDI Ujung Baru Kota Parepare yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian.
6. Sahabat tercinta penulis, kepada Inung, Sri Wahyuni, Alda, Fadilah, Novy dan Nisyah. Terima kasih telah mendoakan serta mendukung penulis agar tidak mudah menyerah dalam menghadapi berbagai tantangan, dan tetap mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu penulis dengan terbuka mengharapkan masukan yang membangun dari berbagai pihak untuk penyempurnaan skripsi ini. Semoga segala bantuan yang diberikan mendapat balasan yang baik dari Allah SWT, dan skripsi ini dapat bermanfaat, khususnya bagi Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Parepare, 01 Juli 2025

06 Muharram 1446 H

Penulis,



BALGIS

2120203886207020

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertannda tangan dibawah ini:

Nama : Balgis
Nim : 2120203886207020
Tempat/Tgl. Lahir : Surabaya, 05 Januari 2003
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah
Judul Skripsi : Pengembangan Video Animasi Fabel dalam
Menanamkan Nilai-Nilai Moral Kelompok A di RA
UMDI Ujung Baru

Dengan penuh kesadaran, saya menyatakan bahwa skripsi ini sepenuhnya merupakan hasil karya saya sendiri. Jika di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini merupakan duplikasi, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain, baik sebagian atau seluruhnya, maka skripsi ini beserta gelar yang diperoleh darinya akan batal secara hukum.

Parepare, 01 Juli 2025

06 Muharram 1446 H

Penulis,



BALGIS

2120203886207020

ABSTRAK

Balgis, *Pengembangan Video Animasi Fabel Dalam Menanamkan Nilai-Nilai Moral Anak di Kelompok A RA UMDI UJUNG BARU* (dibimbing oleh A. Tien Asmara Palintan)

Perkembangan nilai-nilai moral anak merupakan proses penting dalam pembentukan karakter sejak usia dini. Nilai-nilai moral seperti kerja sama, sopan santun, dan tolong-menolong perlu ditanamkan melalui pendekatan yang sesuai dengan dunia anak. Salah satu metode yang efektif dan menarik adalah penggunaan video animasi fabel.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran pemahaman nilai-nilai moral pada anak di Kelompok A RA UMDI Ujung Baru. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research And Development (R&D)* dengan subjek penelitian yaitu anak kelompok A dengan jumlah siswa 8 anak dengan 5 anak laki-laki dan 3 anak perempuan. Model yang digunakan pada penelitian ini yaitu model Borg & Gall.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif menjadi salah satu penyebab rendahnya daya tarik anak terhadap pembelajaran nilai-nilai moral. Guru lebih sering menggunakan metode ceramah atau mendongeng secara konvensional tanpa melibatkan media yang interaktif dan teknologi saat ini. Proses pengembangan menggunakan model Borg & Gall dengan 10 tahapan, dan hanya sampai pada tahap revisi produk terbatas. Hasil validasi dari ahli media sebesar 91,6% dengan kategori “sangat layak”, hasil validasi dan dari ahli materi sebesar 85,4% dengan kategori “sangat layak”. Sedangkan hasil uji coba produk diperoleh dari Angket respon guru menunjukkan persentase 87,45% dengan kategori “sangat baik”, hasil lembar observasi guru sebesar 78% dengan kategori “baik” dan hasil penilaian lembar observasi anak sebesar 91,3% dengan kategori “sangat layak”.

Kata kunci : Anak Usia Dini, Perkembangan Moral, Video Animasi Fabel

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN KOMISI PENGUJI.....	iv
KATA PENGANTAR	v
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	vii
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
TABEL GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	10
D. Manfaat Penelitian	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	11
A. Tinjauan Penelitian Relevan.....	11
B. Tinjauan Teori.....	14
C. Kerangka Pikir	34
BAB III METODE PENELITIAN.....	35
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	35
B. Desain Penelitian.....	35
C. Tempat Penelitian dan Waktu Penelitian	38
D. Populasi dan Sampel	39
E. Teknik Pengumpulan Data	39

F.	Definisi Operasional Variabel.....	42
G.	Instrumen Penelitian.....	43
H.	Teknik Analisis Data.....	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		49
A.	Hasil Penelitian	49
1.	Gambaran Perkembangan Nilai Moral Pada Anak Di Kelompok A RA UMDI Ujung Baru.....	49
2.	Pengembangan Video Animasi Fabel Dalam Menanamkan Nilai Moral Pada Anak Kelompok A RA UMDI Ujung Baru.....	51
3.	Efektivitas Penerapan Video Animasi Fabel Dalam Menanamkan Nilai Moral Pada Anak Kelompok A RA UMDI Ujung Baru.....	73
B.	Pembahasan Hasil Penelitian	76
1.	Gambaran Perkembangan Nilai Moral Pada Anak Di Kelompok A RA UMDI Ujung Baru.....	76
2.	Pengembangan Video Animasi Fabel Dalam Menanamkan Nilai Moral Pada Anak Kelompok A RA UMDI Ujung Baru.....	78
3.	Efektivitas Penerapan Video Animasi Fabel Dalam Menanamkan Nilai Moral Pada Anak Kelompok A RA UMDI Ujung Baru.....	80
BAB V PENUTUP.....		83
A.	Kesimpulan	83
B.	Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA		85
LAMPIRAN		I
BIODATA PENULIS		XXX

DAFTAR TABEL

No. Tabel	Judul Tabel	Halaman
2.1	Relevansi Penelitian Terdahulu dengan Penelitian Penulis	12
2.2	Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Pada Aspek Perkembangan Nilai Moral Dan Agama Anak Usia Dini.	20
3.1	Kisi Kisi Observasi	39
3.2	Tingkat Keberhasilan Observasi Guru	43
3.3	Kriteria Penilaian Lembar Observasi Anak Didik	44
3.4	Kriteria Interpretasi Kelayakan	45
3.5	Skala Nilai	46
4.1	Daftar Nama Validator Pengembangan Modul	58
4.2	Hasil Penilaian Validasi Ahli Media	58
4.3	Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi	59
4.4	Hasil Revisi dari Ahli Media	60
4.5	Hasil Revisi dari Ahli Materi	61
4.6	Hasil Lembar Observasi Guru	63
4.7	Hasil Penilaian Lembar Observasi Anak	65
4.8	Hasil Observasi Anak	66
4.9	Hasil Analisis Angket Respon Guru	68
4.10	Hasil Analisis Angket Respon Guru	69

TABEL GAMBAR

No. Gambar	Judul Gambar	Halaman
2.1	Kerangka Pikir	33
3.1	Media ajar yang digunakan guru sebelumnya	36
3.2	Media ajar yang dikembangkan peneliti	36
4.1	Foto Modul	55
4.2	Uji Coba Produk Pengembangan Video	62
4.3	Grafik Penilaian Peserta Didik	65
4.4	Grafik Hasil Penelitian Angket Respon Guru	69
4.5	Grafik Hasil Penelitian Angket Respon Guru	70

DAFTAR LAMPIRAN

No. Lampiran	Judul	Halaman
Lampiran 1	Surat Keterangan Penetapan Pembimbing	Terlampir
Lampiran 2	Surat Permohonan/Rekomendasi Izin Penelitian	Terlampir
Lampiran 3	Surat Izin Penelitian	Terlampir
Lampiran 4	Surat Keterangan Selesai Meneliti	Terlampir
Lampiran 5	Surat Keterangan Wawancara	Terlampir
Lampiran 6	Lembar Instrumen Wawancara	Terlampir
Lampiran 7	Hasil Wawancara	Terlampir
Lampiran 8	Lembar Penilaian Validasi Ahli Media	Terlampir
Lampiran 9	Lembar Penilaian Validasi Ahli Materi	Terlampir
Lampiran 10	Lembar Observasi Anak Didik	Terlampir
Lampiran 11	Angket Respon Guru	Terlampir
Lampiran 12	Lembar Observasi Guru	Terlampir
Lampiran 13	Perangkat Pembelajaran	Terlampir
Lampiran 14	Dokumentasi	Terlampir
Lampiran 15	Video Animasi Fabel “Semut Kecil dan Buah Apel”	Terlampir

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Transliterasi Arab – Latin

Daftar huruf-huruf dalam bahasa Arab beserta transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat ditemukan pada tabel berikut:

Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
'	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	ṣ	ṣ	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Ẓal	Ẓ	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	apostrof terbalik

خ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	,	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apapun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dgn tanda (').

Vokal

Vokal dalam bahasa Arab, mirip dengan vokal dalam bahasa Indonesia, terbagi menjadi vokal tunggal (monoftong) dan vokal rangkap (diftong). Vokal tunggal dalam bahasa Arab ditandai dengan tanda atau harakat, dan transliterasinya adalah sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
ـ	Fathah	A	A
ـ	Kasrah	I	I
ـ	dammah	U	U

Vokal rangkap dalam bahasa Arab, yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama

أ	<i>fathah</i> dan <i>yā'</i>	Ai	a dan i
و	<i>fathah</i> dan <i>wau</i>	Au	a dan u

Contoh:

كِفْ : kaifa

هُولَ : haula

Maddah

Maddah atau vokal panjang dalam bahasa Arab, yang lambangnya berupa gabungan harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ي ... ي .. ۚ .	fathah dan alif atau ya	Ā	a dan garis di atas
ي .. ۖ .	kasrah dan ya	ī	i dan garis di atas
و .. و ..	ḍammah dan wau	Ū	u dan garis di atas

Contoh :

مَاتٌ : māta

رَمَاءٌ : ramā

قَلَّا : qīla

يَمْوُتُ : yamūtu

Tā' marbūṭah

Transliterasi untuk tā' marbūṭah memiliki dua bentuk, yaitu: pertama, tā' marbūṭah yang hidup atau mendapat harakat fathah, kasrah, dan ḍammah, transliterasinya adalah [t]. Kedua, tā' marbūṭah yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Jika pada kata yang berakhir dengan tā' marbūṭah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al- dan bacaan kedua kata tersebut terpisah, maka tā' marbūṭah itu ditransliterasikan dengan huruf "h".

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : rauḍah al-aṭfāl

المَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : al-madīnah al-fāḍilah

الْحِكْمَةُ : al-hikmah

Syaddah (Tasyid)

Syaddah atau tasyid yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda tasyid (○), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda syaddah.

Contoh:

رَبَّنَا : rabbanā

نَجَّا نَا : najjainā

الْحَقُّ : al-haqq

نُعَمَّ : nu“ima

عَدُوُّ : ‘aduwun

Jika huruf **ى** ber-tasyid diakhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (ؑ), maka ia ditransliterasi seperti huruf maddah menjadi i.

Contoh:

عَلَىٰ : ‘Alī (bukan ‘Aliyy atau ‘Aly)

عَرَبِيٌّ : ‘Arabī (bukan ‘Arabiyy atau ‘Araby)

Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf **ال** (alif lam ma‘arifah). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, yaitu al-, baik ketika diikuti oleh huruf syamsiah maupun huruf qamariyah. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf yang langsung mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : al-syamsu (bukan asy-syamsu)

الْزَلْزَلُهُ : al-zalzalah (bukan az-zalzalah)

الْفَلْسَفَهُ : al-falsafah

البِلَادُ : al-biladu

Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arabia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُوبٌ : *ta'murūna*

النَّوْعُ : *al-nau'*

شَيْءٌ : *syai'un*

أُمْرُثٌ : *umirtu*

Penulisan Kata Arab yang Lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah, atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Sementara itu, kata, istilah, atau kalimat yang sudah lazim digunakan dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam bahasa Indonesia, atau umum digunakan dalam dunia akademik, tidak lagi ditulis mengikuti cara transliterasi di atas. Contohnya adalah kata al-Qur'an (dari al-Qur'an), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, jika kata-kata tersebut digunakan dalam satu rangkaian teks Arab, maka kata-kata tersebut harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

Fi Zilal al-Qur'an

Al-Sunnah qabl al-tadwin

Lafz al-jalālah (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jarr dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai muḍāf ilaih (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

دِينُ اللَّهِ *dinullah* **بِاللَّهِ** *billah*

هُمْ فِي رَحْمَةِ اللَّهِ *hum fī rahmatillāh*

Huruf Kapital

Meskipun sistem tulisan Arab tidak menggunakan huruf kapital, dalam proses transliterasinya, huruf-huruf tersebut mengikuti aturan penggunaan huruf kapital sesuai dengan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital digunakan, contohnya, untuk menulis huruf pertama dari nama diri (seperti nama orang, tempat, atau bulan) dan huruf pertama pada awal kalimat. Jika nama diri diawali dengan kata sandang (seperti "al-"), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetaplah huruf pertama dari nama diri, bukan huruf pertama dari kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR).

Contoh:

Wa ma Muhammadun illa rasul

Innaawwalabaitinwuđi' alinnāsi lallažī bi Bakkatamubārakan

SyahruRamađān al-lažīunzila fīh al-Qurān

Našīr al-Dīn al-Tūsī

Abū naṣr al-Farābī

Al-Gazālī

Al-Munqīz min al-Dalāl

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari Abū) dan

Abu al-Walid Muhammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abu al-Walid Muhammad (bukan: Rusyd, Abu al-Walid Muhammad Ibnu)

Nasr Hamid Abu Zaid, ditulis menjadi: Abu Zaid, Nasr Hamid (bukan: Zaid, Nasr Hamid Abu)

(bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus

disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh:

Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang digunakan secara khusus dalam teks referensi perlu dijelaskan kepanjangannya, diantaranya sebagai berikut:

swt. : subḥānahū wa ta’ālā

saw. : ᷢallallāhu ‘alaihi wa sallam

QS ../ 4: QS al-Baqarah/2: 4 atau QS Āli ‘Imrān/3: 4

ed. : Editor (atau, eds. [kata dari editors] jika lebih dari satu orang editor). Karena dalam bahasa Indonesia kata “edotor” berlaku baik unruk satu atau lebih editor, makai a bisa saja tetap disingkat ed. Tanpa s et al.: “Dan lain-lain”atau”dan kawan-kawan” (singkatan dari et alia). Ditulis dengan huruf miring. Alternatifnya, digunakan singkatan dkk.”)“dan kawan- kawan”) yang ditulis dengan huruf biasa/tegak.

Cet. : cetakan. Keterangan frekuensi cetakan buku atau literatur sejenis.

Terj. : terjemahan (oleh). Singkatan ini juga digunakan untuk penulisan kata terjemahan yang tidak mencantumkan nama penerjemahnya.

Vol. : Volume. Singkatan ini digunakan untuk menunjukkan jumlah jilid sebuah buku atau ensiklopedia dalam bahasa Inggris. Sementara itu, untuk buku-buku berbahasa Arab, biasanya digunakan kata "juz".

No. : nomor. Digunakan untuk menunjukkan jumlah nomor karya ilmiah berkala seperti jurnal, majalah, dan sebagainnya.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan moral merupakan salah satu aspek penting dalam pertumbuhan anak moral merupakan salah satu aspek penting dalam pertumbuhan anak usia dini yang tidak kalah penting dibandingkan dengan aspek kognitif, sosial, bahasa, maupun motorik. Moralitas tidak terbentuk secara instan, melainkan merupakan hasil dari proses panjang yang dipengaruhi oleh lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Pada masa usia dini (0–6 tahun), anak berada dalam tahap golden age yang sangat peka terhadap berbagai stimulasi, termasuk dalam hal pembentukan nilai-nilai moral. Oleh karena itu, pendidikan moral pada anak usia dini menjadi fondasi penting dalam membentuk karakter generasi bangsa di masa depan.

Anak usia dini mulai belajar membedakan mana yang benar dan salah melalui interaksi sosial sehari-hari. Dalam teori perkembangan moral Piaget, anak usia dini berada pada tahap moralitas heteronom, di mana anak mematuhi aturan karena takut akan hukuman atau ingin mendapatkan penghargaan. Seiring bertambahnya usia dan melalui pembelajaran yang tepat, anak dapat berkembang ke arah pemahaman moral yang lebih otonom dan reflektif.¹

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak anak yang menunjukkan perilaku yang mencerminkan kurangnya pemahaman nilai-nilai moral, seperti tidak jujur, kurangnya empati, serta tidak mampu bekerja sama. Hal ini menunjukkan bahwa stimulasi terhadap perkembangan moral belum dilakukan secara optimal, baik di lingkungan keluarga maupun di lembaga pendidikan. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan

¹ Uswatun Hasanah, “Metode Pengembangan Moral Dan Disiplin Bagi Anak Usia Dini,” *Martabat* 2, no. 1 (2018).

sesuai dengan tahap perkembangan anak.² Seperti yang dijelaskan dalam Al-Qur'an surat Al-Ankabut ayat 43. Dimana Allah SWT berfirman:

يَبْنَىٰ إِنَّهَا أَنْ تَكُ مِثْقَالَ حَبَّةٍ مِّنْ خَرْدَلٍ فَتَكُنْ فِي صَخْرَةٍ أَوْ فِي السَّمَوَاتِ أَوْ فِي الْأَرْضِ يَأْتِ بِهَا اللَّهُ أَنَّ اللَّهَ لَطِيفٌ
خَبِيرٌ

Terjemahnya :

“(Luqman berkata,) “Wahai anakku, sesungguhnya jika ada (suatu perbuatan) seberat biji sawi dan berada dalam batu, di langit, atau di bumi, niscaya Allah akan menghadirkannya (untuk diberi balasan). Sesungguhnya Allah Mahalembut lagi Mahateliti.”³

Ayat tersebut mengajarkan bahwa setiap perbuatan, sekecil apa pun, akan mendapatkan balasan dari Allah, karena Dia Maha Mengetahui dan Mahaadil. Nilai ini sangat relevan dalam perkembangan moral anak usia dini (AUD), karena sejak kecil anak perlu diajarkan bahwa setiap tindakan yang mereka lakukan memiliki konsekuensi, baik di dunia maupun di akhirat. Hal ini bertujuan agar anak-anak memahami pentingnya berbuat baik dan menjauhi perilaku buruk, serta menyadari bahwa kebaikan tidak selalu harus dilihat orang lain, karena Allah senantiasa mengawasi dan mencatat setiap amal perbuatan mereka.⁴

Perkembangan moral AUD sangat berkaitan dengan perilaku sopan santun anak, budi pekerti seorang anak dan kemauan anak dalam melakukan hal yang baik dalam kehidupan keseharian. Dengan memberikan pendidikan moral yang baik maka anak-anak akan menghormati orang tuanya. perkembangan moral sangat penting untuk AUD, karena anak akan meniru semua perilaku yang dilihat di lingkungan sekitar. Oleh karena itu, pendidikan moral pada anak harus dikembangkan sejak dini melalui setiap elemen pendidikan, keluarga, sekolah ataupun masyarakat.

² James dkk, *Pengembangan Moral & Keagamaan Anak Usia Dini*, Suparyanto Dan Rosad vol. 5, (2020).

³ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Dan Terjemahannya: Juz 20* (Semarang: PT. Karya Toga, 2018).

⁴ Eti Nurhayati, “Penanaman Nilai-Nilai Keislaman Bagi Anak Usia Dini (Studi Kasus Di RA Al-Ishlah Bobos-Cirebon),” (2015).

Moral merupakan produk yang dihasilkan oleh agama dan budaya, yang mengatur tata cara manusia untuk berinteraksi dengan sesama manusia. Moral juga merupakan perilaku atau kebiasaan, moral bukan bawaan dari lahir. Seseorang yang baru lahir tidak mengenal apa itu moral. Moral dikembangkan secara perlahan satu persatu dimulai sejak dini, dengan demikian seseorang akan mampu mengenal moral dan mengaplikasikan perilaku moral yang tertanam dalam dirinya. Moral atau moralitas anak berkembang sejalan dengan berkembangnya kemampuan kognitif seseorang. Jadi secara logika semakin berkembang kemampuan kognitif seseorang, maka perilakunya juga akan berkembang, perkembangan moral ini harus diperhatikan orang tua sehingga anak akan memahami mana yang benar dan mana yang salah sehingga anak-anak akan berperilaku dengan baik.

Perkembangan moral menurut Piaget terjadi dalam dua tahapan yang jelas, yang pertama adalah tahap moralitas heteronomous yang terjadi pada anak usia 4-10 tahun, kemudian tahap yang kedua adalah tahap moralitas autonomous yang terjadi pada anak sekitar 10 tahun keatas. Dalam tahap pertama, perilaku anak ditentukan oleh peraturan otomatis tanpa adanya penalaran atau penilaian. Kemudian dalam tahapan kedua, anak mulai menilai perilaku atas dasar tujuan yang mendasarinya.

Moral merupakan pendidikan yang harus diterima sejak dini, ketika anak diajarkan sikap menghormati dan menghargai orang lain sejak kecil, maka anak akan terbiasa tumbuh menjadi sosok yang rendah hati yang mengakibatkan anak akan mudah diterima di lingkungannya kelak. Namun berbeda halnya dengan anak yang tidak dibiasakan menghormati dan menghargai orang lain, maka anak akan cenderung tumbuh menjadi sosok yang angkuh dan sulit untuk berinteraksi dengan

orang lain. Berdasarkan ilustrasi tersebut bahwasanya pendidikan moral anak sejak usia dini sangat penting untuk menentukan kehidupan selanjutnya.⁵

Pada jenjang pendidikan anak usia dini, pengembangan moral dapat dilakukan dengan berbagai metode yang digunakan oleh guru atau pendidik. Metode dalam pelaksanaan perkembangan moral sangatlah bervariasi, diantaranya bercerita, bernyanyi, pembiasaan dalam berperilaku, karyawisata, bermain, diskusi, dan teladan. Metode penanaman moral tersebut dapat berpengaruh terhadap perilaku anak, dari yang tidak baik menjadi baik.

Anak usia dini merupakan periode penting dalam perkembangan manusia, di mana fondasi kepribadian, kecerdasan, dan karakter terbentuk. Pada tahap ini, anak-anak cenderung belajar melalui pengalaman langsung dan cerita-cerita yang mereka dengar. Salah satu media yang efektif dalam memberikan pembelajaran moral kepada anak usia dini adalah melalui fabel, yaitu cerita pendek yang biasanya mengisahkan hewan-hewan dengan perilaku dan karakteristik manusia.⁶

Fabel memiliki daya tarik tersendiri bagi anak-anak karena melibatkan tokoh-tokoh hewan yang mudah diidentifikasi dan dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, setiap fabel biasanya menyampaikan pesan moral yang kuat, seperti kejujuran, kerja keras, persahabatan, dan rasa tanggung jawab. Nilai-nilai ini penting untuk ditanamkan pada anak usia dini agar mereka dapat tumbuh menjadi individu yang memiliki etika dan moral yang baik.

Penggunaan fabel sebagai sarana pendidikan moral telah banyak diterapkan dalam berbagai bentuk, mulai dari cerita yang dibacakan oleh guru atau orang tua, hingga media modern seperti video animasi. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, fabel tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai alat yang

⁵Rettob dkk, “Perkembangan Moral Anak Menurut Piaget Dan Implikasinya Terhadap Pendidikan,” *Jurnal Studi Multidisipliner* 8, no. 12 (2024).

⁶ Fitri S. A dan Khaerunnisa, “Nilai Pendidikan Karakter Dalam Komik Fabel ‘Sang Penyelamat’ Karya Eddy Winarmo, Risyanto, Dan Yozaf Muhammad,” *PROSIDING SAMASTA Seminar Nasional Bahasa Dan Sastra Indonesia*, (2022).

membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir, berimajinasi, serta mengenali dan memahami konsep-konsep moral secara sederhana.⁷

Ajaran moral merupakan ajaran berperilaku yang paling mendasar yang terlihat dari karakter yang dimiliki oleh setiap anak. Pengajaran tersebut harus diawali sejak anak berada di masa kanak-kanaknya sampai dewasa. Anak dituntun bersikap dewasa dan sikapnya mencerminkan karakter yang baik. Anak juga diharapkan memiliki pandangan terhadap nilai dan karakter yang baik. Individu disebut berkarakter apabila dirinya sanggup menyerap hal baik dari nilai dan keyakinan yang ia kehendaki di lingkungan masyarakat serta dapat menjadi kekuatan moral dalam hidupnya. Cerita yang paling menarik perhatian anak-anak dan mengandung nilai pendidikan karakter sehingga menjadi media pembentukan karakter anak ialah fabel.

Fabel mengisahkan tokoh-tokoh berupa binatang yang berlaku selayaknya manusia, mampu berpikir maupun berbicara. Fabel menyuguhkan nilai-nilai karakter yang terkandung di dalam unsur intrinsiknya. Tujuan cerita fabel adalah untuk menyampaikan ajaran moral, kebenaran, dan kebijaksanaan melalui penggambaran tokoh hewan, tumbuhan, atau benda mati lainnya. Karakter yang dimainkan oleh tokoh dari benda-benda mati itu dapat dianalogikan menjadi sifat atau karakter manusia sesungguhnya.⁸

Menurut Juanda, produk karya sastra yang tepat digunakan sebagai media pembentukan karakter anak usia dini di masa ini adalah sastra klasik seperti fabel yang aksesnya dapat dilakukan secara daring. Hingga saat ini fabel masih memiliki daya minat yang tinggi. Hal itu terbukti dari jumlah pembacanya di situs online yang mencapai belasan juta pembaca. Penulis akan mengkaji nilai-nilai moral yang terkandung dalam fabel dari beberapa judul fabel yang terdapat pada kumpulan fabel tersebut karena setiap cerita pasti mengandung nilai moral yang

⁷ Nabila Aprilia dan Maulfi Syaiful Rizal, "Fabel Bahan Literasi Anak Dalam Pembelajaran Tematik Kelas 5 Sdn Mragel Lamongan," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 7, no. 2 (2022).

⁸ Enda Sardiana, dkk "Analisis Nilai Karakter Yang Terkandung Pada Buku Fabel Anak," *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan* 1, no. 1 (2020).

bermanfaat bagi pembentukan karakter anak. Fabel sangat erat dengan dunia anak-anak. Ceritanya tak hanya mengandung nilai-nilai moral saja, melainkan juga terdapat jenaka yang membuat anak-anak tidak bosan setiap mendengar atau membaca fabel.⁹

Menurut Anggita dan Eggy, fabel dapat dijadikan sebagai sarana pembentukan karakter dari kepribadian, emosi, dan juga imajinasi. Ketertarikan anak kepada fabel pun tinggi, sehingga orang tua akan mudah dalam menanamkan nilai kebaikan kepada anak untuk mengurangi penyimpangan moral yang dapat terbawa hingga kehidupan dewasa anak. Untuk menyampaikan nilai moral kepada anak-anak dapat melalui media pembelajaran yang menarik dan interaktif, misalnya video animasi fabel.¹⁰

Media pembelajaran ini bukan sekedar upaya untuk membantu guru dalam mengajar, tetapi juga sebagai upaya yang digunakan dalam memudahkan peserta didik dalam pembelajaran. Pada akhirnya media pembelajaran merupakan bagian integral dalam sistem pendidikan yang dapat membantu kelancaran bidang tugas yang diemban guna kemajuan dan meningkatkan kualitas peserta didik, anak sebagai subyek pembelajaran yang apabila memperoleh sentuhan yang tepat akan mendorong siswa berkembang dalam kapasitas yang luar biasa baik. Media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.¹¹

Kehidupan ini kemajuan teknologi adalah sesuatu yang tidak bisa dihindari dari kehidupan masa sekarang. Hal ini dikarenakan kemajuan teknologi berjalan

⁹ Juanda, "Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Melalui Sastra Klasik Fabel Versi Daring," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2019).

¹⁰ Anggita Elma Vira dan Eggy Fajar Andalas, "Nilai Moral Dalam Fabel Anak," *Jurnal Kajian Kebahasaan & Kesastraan* 22, no. 2 (2022).

¹¹ Resti Dwi Lestari dan Eka Yuli Astuti, "Pengembangan Video Animasi Berbahasa Jawa Sebagai Media Pendidikan Ungguh-Ungguh Untuk Balita," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 3 (2023).

seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Setiap inovasi baru diciptakan untuk memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia, sehingga dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, banyak sekali media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu menyampaikan suatu materi dalam pembelajaran, seperti dengan menggunakan media elektronik seperti video, televisi, internet, dan yang lainnya. Salah satu teknologi yang dapat dijadikan media pembelajaran adalah video.¹²

Video merupakan media audio visual. Media Audio Visual merupakan media intruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi) meliputi media yang dapat dilihat dan didengar. Munir mendefinisikan video sebagai teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan, penyimpanan, pemindahan, dan perekonstruksi urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik sehingga video tampak seperti gambar yang bergerak.

Video pembelajaran dapat disajikan melalui video animasi. Video animasi adalah alat yang dapat dijadikan pembantu proses belajar mengajar, dapat merangsang pikiran, perasaan, motivasi peserta didik melalui ilustrasi gambar yang bergerak disertai suara narasi. Berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna sedangkan fabel adalah cerita binatang menggunakan pelaku-pelaku binatang yang diberi jiwa dan tingkah laku seperti manusia.¹³

Jadi dapat disimpulkan bahwa video animasi fabel adalah alat bantu yang berupa ilustrasi gambar bergerak disertai narasi atau cerita binatang yang terdapat nilai-nilai moral di dalamnya dan digunakan dalam proses pembelajaran untuk mencapai kualitas belajar yang lebih baik. Dalam mengembangkan video animasi fabel menggunakan aplikasi edit video yang dapat memberikan kontribusi positif

¹² Septiani Selly Susanti, "Pemanfaatan Teknologi Dalam Pendidikan Anak Usia Dini," *Azzahra: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 1 (2020).

¹³ Lina Rosliana, "Pembuatan Video Animasi Storytelling Fabel Sebagai Bahan Pembelajaran Bahasa Asing Untuk Usia Dini," *Harmoni* 5, no. 3 (2021).

dalam meningkatkan daya ingat anak usia di dengan alasan, keunikan dan daya tarik visual, pemahaman yang lebih baik, kreativitas dan eksplorasi, dan aksesibilitas dan fleksibilitas. Dalam pengembangan media video animasi fabel berbasis aplikasi edit video peran guru sangat penting dalam memberikan panduan, mendukung dan memberikan umpan balik kepada anak usia dini.¹⁴

Sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Intan Puspitasari dan Miftah Khilmi Hidayatulloh menunjukkan bahwa Menanamkan nilai moral dari surat Al-fil dapat dilakukan dengan berbagai cara diantaranya dengan membuat media interaktif dan cara *story telling- story acting*. Dengan menggunakan media interaktif anak belajar dengan bantuan visual dan audio yang semakin menarik minat sehingga menghindarkan anak dari rasa kebosanan. Sedangkan dengan *story telling-story acting* anak dapat lebih menginternalisasi penanaman nilai moral dari cerita yang disampaikan dengan mengalami langsung berbagai karakter yang terdapat pada cerita.¹⁵

Karakteristik anak di RA UMDI Ujung Baru, menunjukkan bahwa adanya perilaku yang kurang mencerminkan nilai moral. Hal tersebut pada saat berbaris terdapat dua anak yang mendorong teman saat berbaris sebelum masuk kelas. Selain itu, terdapat pula anak yang suka berkata kasar ketika berkomunikasi pada teman sebayanya. Anak didik juga tampak belum menunjukkan sikap tolong-menolong misalnya dengan menolak membantu teman yang kesulitan merapikan mainan. Perilaku yang belum menunjukkan sikap kerja sama seperti anak enggan berbagi alat bermain saat kegiatan kelompok.

Berdasarkan data awal yang diperoleh melalui wawancara, guru menyadari bahwa pembentukan karakter dan penanaman nilai-nilai moral merupakan aspek penting dalam pendidikan anak usia dini. Namun, dalam pelaksanaannya metode yang digunakan masih terbatas pada kegiatan bercerita dan pemberian nasihat

¹⁴ Putri Andre Agasi Chindi, “Pengembangan Video Animasi Fabel Untuk Meningkatkan Sosial Emosional Anak Usia Dini,” 2023.

¹⁵ Intan Puspitasari dan Miftah Khilmi Hidayatulloh, “Penanaman Nilai Moral- Spiritual Pada Anak Usia Dini Melalui Cerita Fabel Dalam Surat Al-Fil,” *Wacana* 12, no. 1 (2020).

secara lisan, yang masih perlu dikembangkan dengan media proyektor dan lcd, sehingga anak-anak menonton video animasi bisa lebih fokus dan tertarik dalam menyimak cerita yang ditampilkan. Dalam menyimak video anak-anak antusias dalam menceritakan kembali apa yang telah mereka simak didalam cerita tersebut. Sehingga guru dapat memberi pertanyaan pemantik dalam cerita kepada anak-anak. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran yang lebih menarik perhatian anak dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini agar nilai-nilai moral dapat tertanam dengan lebih efektif.

Penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif menjadi salah satu penyebab rendahnya daya tarik anak terhadap pembelajaran nilai-nilai moral. Namun, dengan bimbingan yang tepat dari orang tua dan guru, serta melalui pembelajaran yang menarik dan bermakna, anak-anak dapat mulai memahami dan menerapkan nilai-nilai moral dalam kehidupan sehari-hari.

Guru lebih sering menggunakan metode ceramah atau mendongeng secara konvensional tanpa melibatkan media yang interaktif dan teknologi saat ini. Di era digital saat ini, anak-anak lebih tertarik pada media visual seperti video animasi. Namun, di RA UMDI Ujung Baru, media pembelajaran berbasis video animasi belum dimanfaatkan secara optimal. Hal ini menimbulkan tantangan bagi guru dalam menyampaikan nilai-nilai moral dengan cara yang sesuai dengan minat dan karakteristik anak usia dini.

Maka dari itu dari data observasi awal yang telah dilakukan dan berdasarkan penelitian sebelumnya peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi fabel yang dirancang khusus untuk menanamkan nilai-nilai moral pada kelompok A di RA UMDI Ujung Baru. Media ini diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan, menarik, dan efektif dalam membentuk karakter anak sejak usia dini.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana gambaran perkembangan nilai moral pada anak kelompok A RA UMDI Ujung Baru?
2. Bagaimana pengembangan video animasi fabel dalam menanamkan nilai moral pada anak kelompok A RA UMDI Ujung Baru?
3. Bagaimana efektivitas penerapan video animasi fabel dalam menanamkan nilai moral pada anak kelompok A RA UMDI Ujung Baru?

C. Tujuan Penelitian

1. Gambaran perkembangan nilai moral pada anak kelompok A RA UMDI Ujung Baru
2. Pengembangan video animasi fabel dalam menanamkan nilai moral pada anak kelompok A RA UMDI Ujung Baru
3. Efektivitas penerapan video animasi fabel dalam menanamkan nilai moral pada anak kelompok A RA UMDI Ujung Baru

D. Manfaat Penelitian

Di sini peneliti menjelaskan kegunaan penelitian, baik secara teoretis maupun praktis:

1. Teoretis: Menambah literatur tentang penggunaan media animasi dalam pendidikan moral untuk Anak Usia Dini
2. Praktis: Memberikan rujukan bagi guru dan orang tua dalam mengajarkan nilai-nilai moral melalui media yang lebih menarik dan efektif. Juga, memberikan solusi bagi lembaga PAUD dalam mengatasi tantangan pembelajaran moral yang dihadapi.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Penelitian Relevan

Dalam melakukan penelitian ini, penulis melakukan suatu telaah kepustakaan. Penulis menemukan beberapa penelitian yang relevan dengan judul penelitian yang akan diteliti.

Pertama yaitu penelitian yang telah dilakukan oleh Anisa Aditya Larasati, Perdana Afif Luthfy dan Ratna Wahyu Pusari pada tahun 2024 dengan judul “Pengembangan Multimedia Mendongeng Pada Anak Usia Dini”. Adapun hasil penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran multimedia dapat menjadi sarana efektif untuk meningkatkan kemampuan mendongeng anak usia dini. Dengan memanfaatkan multimedia, anak-anak tidak hanya terlibat aktif proses pembelajaran, tetapi juga mengembangkan kreativitas, imajinasi, dan keterampilan berbicara. Fokus pada kebutuhan dan karakteristik anak pada tahap perkembangan awal menjadi kunci dalam proses pengembangan media pembelajaran.¹⁶

Kedua yaitu penelitian yang telah dilakukan oleh Intan Puspitasari dan Miftah Khilmi Hidayatulloh pada tahun 2020 dengan judul “Penanaman Nilai Moral-Spiritual Pada Anak Usia Dini Melalui Cerita Fabel Dalam Surat Al-Fiil”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa mananamkan nilai moral dari surat Al-fiil dapat dilakukan dengan berbagai cara diantaranya dengan membuat media interaktif dan cara story telling- story acting. Dengan menggunakan media interaktif anak belajar dengan bantuan visual dan audio yang semakin menarik minat sehingga menghindarkan anak dari rasa kebosanan. Sedangkan dengan *story telling-story acting* anak dapat lebih menginternalisasi penanaman nilai moral dari

¹⁶ Aditya Larasati dkk, “Pengembangan Multimedia Mendongeng Pada Anak Usia Dini,” *Generasi Emas Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 7 (2024).

cerita yang disampaikan dengan mengalami langsung berbagai karakter yang terdapat pada cerita.¹⁷

Ketiga yaitu penelitian yang telah dilakukan oleh Intan Kusumawati dan Darmiyati Zuchdi pada tahun 2019 dengan judul “Pendidikan Moral Anak Usia Dini Melalui Pendekatan Konstruktivis”. Adapun hasil penelitian ini adalah pendidikan moral pada anak usia dini melalui pendekatan konstruktivis menjadikan anak atau pelajar otonom selamanya. Anak akan dipandu oleh akal dan pikiran serta keyakinan juga komitmen. Bimbingan guru atau orang dewasa adalah memberikan bantuan pada kebebasan anak. Belajar di sini menjadikan anak bebas memilih apa yang akan diketahuinya, anak akan belajar bersama melalui saling memberi dan menerima. Guru tidak hanya memberi namun juga menerima dari anak. Anak belajar melalui proses di kelas secara kecerdasan sosial.¹⁸

Relevansi dari beberapa penelitian terdahulu di atas dengan penulis di uraikan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 2.1 Relevansi Penelitian Terdahulu dengan Penelitian Penulis

No	Judul	Sumber Penelitian	Perbedaan	Persamaan
1.	Penanaman Nilai Moral-Spiritual Pada Anak Usia Dini Melalui Cerita Fabel Dalam Surat Al-Fiil	Puspitasari dan Hidayatulloh, “Penanaman Nilai Moral-Spiritual Pada Anak Usia Dini Melalui Cerita Fabel Dalam Surat Al-Fiil.” <i>Wacana</i> 12, no. 1 (2020).	Penelitian terdahulu menceritakan fabel dengan cara menggunakan <i>story telling-story acting</i> . Sedangkan pada penelitian ini	Membahas menanamkan nilai-nilai moral-spiritual fabel.

¹⁷ Puspitasari dan Hidayatulloh, “Penanaman Nilai Moral- Spiritual Pada Anak Usia Dini Melalui Cerita Fabel Dalam Surat Al-Fiil.” *Wacana* 12, no. 1 (2020).

¹⁸ Intan Kusumawati dan Darmiyati Zuchdi, “Pendidikan Moral Anak Usia Dini Melalui Pendekatan Konstruktivis,” *Academy of Education Journal* 10, no. 01 (2019).

			menceritakan fabel dengan cara menggunakan video animasi.	
2.	Pengembangan Multimedia Mendongeng Pada Anak Usia Dini	Aditya Larasati dkk, "Pengembangan Multimedia Mendongeng Pada Anak Usia Dini," <i>Generasi Emas Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini</i> 7 (2024).	Penelitian terdahulu tidak berfokus pada aspek perkembangan. Sedangkan penelitian ini berfokus pada aspek perkembangan nilai-nilai moral anak.	Membahas tentang fabel.
3.	Pendidikan Moral Anak Usia Dini Melalui Pendekatan Konstruktivis	Intan Kusumawati dan Darmiyati Zuchdi, "Pendidikan Moral Anak Usia Dini Melalui Pendekatan Konstruktivis," <i>Academy of Education Journal</i> 10, no. 01 (2019).	Penelitian terdahulu menanamkan nilai moral melalui pendekatan konstruktivis. Sedangkan peneliti ini menanamkan nilai moral melalui video	Membahas tentang pendidikan moral anak usia dini.

			animasi fabel.	
--	--	--	----------------	--

B. Tinjauan Teori

1. Perkembangan Moral Anak Usia Dini

a. Pengertian Perkembangan Moral Anak Usia Dini

Moral berasal dari bahasa latin yaitu *mores* yang berarti adat istiadat kebiasaan cara tingkah laku dan kelakuan. Selain itu bisa pula diartikan dengan *mores* yang berarti adat istiadat kelakuan tabiat watak akhlak dan cara hidup. Sedangkan secara istilah moral nilai merupakan norma yang menjadi pegangan bagi seseorang atau suatu kelompok dalam mengatur tingkah lakunya.¹⁹ Istilah moral selalu terkait dengan kebiasaan, aturan, maupun tatacara suatu dalam masyarakat. Maka moral merupakan suatu aturan maupun nilai terhadap lingkungan sekitar.

Perilaku moral manusia sesuai harapan, aturan, dan kebiasaan seseorang. Perilaku moral juga bisa dikatakan sebagai salah satu kodrat manusia yang bisa diterapkan dalam bersosial masyarakat. Belajar dalam berprilaku moral yang baik dasar-dasarnya harus diletakkan dari sejak bayi, dengan berlandaskan dasar-dasar inilah bayi membangun kode moral yang dapat membimbing hingga dewasa.²⁰

Kohlberg membagi perkembangan moral menjadi tiga tingkat. Berdasarkan pengelompokan usia, anak usia dini berada dalam tingkatan moral prakonvensional. Pada tahap ini anak kerap kali berperilaku baik dan tanggap terhadap label-label budaya mengenai baik dan buruk, namun ia menafsirkan semua label ini dari aspek fisik (hukuman, ganjaran, kebaikan) atau dari segi kekuatan fisik mereka yang mengadakan peraturan. Terbagi menjadi dua tahap : tahap orientasi hukuman dan kepatuhan dan tahap orientasi relativis-instrumental. Pada tahap ini anak menentukan sifat baik dan sifat buruk dari

¹⁹ Annafi dkk, *Perkembangan Nilai Moral Agama Dan Moral Anak Usia Dini*, vol. 0, 2024.

²⁰ Juli Afnita dan Eva Latipah, "Perkembangan Moral Anak Usia Dini Usia 0-6 Tahun Dan Stimulasinya," *Jurnal Studi Islam Gender Dan Anak* 16, no. 2 (2021).

sebuah tindakan berdasarkan akibat fisik tindakan bukan arti atau nilai manusia winya. Tahap dua atau orientasi relativis-instrumental menggambarkan perbuatan yang benar adalah perbuatan yang secara instrumental memuaskan kebutuhan individu sendiri dan terkadang kebutuhan orang lain.²¹

Piaget menemukan bahwa, pada usia 6 tahun, anak-anak mengakui keberadaan aturan, walaupun mereka tidak konsisten dalam menaatinya. Sering beberapa anak yang diandaikan melakukan permainan yang sama diamati sedang bermain dengan seperangkat aturan yang berbeda. Anak-anak pada usia ini juga tidak mempunyai pemahaman bahwa aturan permainan berubah-ubah dan merupakan sesuatu yang dapat diputuskan satu kelompok sendiri. Sebaliknya, mereka melihat aturan sebagai sesuatu yang diberlakukan oleh suatu wewenang yang lebih tinggi dan tidak dapat diubah.

Piaget menamai tahap pertama perkembangan moral sebagai moralitas heteronom; hal itu juga disebut tahap “realisme moral” atau “moralitas paksaan.” Heteronom berarti tunduk pada aturan yang diberlakukan oleh orang-orang lain. Selama periode ini, anak-anak yang masih muda terus menerus dihadapkan dengan orang tua dan orang-orang dewasa yang memberitahukan kepada mereka apa yang harus dilakukan dan apa tidak boleh dilakukan.²²

Piaget juga menggambarkan anak-anak pada tahap ini menilai moralitas perilaku berdasarkan konsekuensi-konsekuensinya. Mereka menilai perilaku sebagai sesuatu yang jahat kalau hal itu menghasilkan konsekuensi negatif sekalipun maksud semula pelakunya adalah baik. Piaget menemukan bahwa anak-anak tidak sungguh-sungguh menggunakan dan menaati aturan hingga usia 10 atau 12 tahun, ketika anak-anak sanggup berfungsi formal.

Pada usia ini, setiap anak yang melakukan permainan menaati aturan-aturan yang sama. Anak-anak mengerti bahwa aturan ada sengketa di antara para pemain. Mereka mengerti bahwa aturan adalah sesuatu yang disetujui setiap

²¹ Ekaningtyas dkk, “Stimulasi Perkembangan Agama & Moral Anak Usia Dini,” 2022.

²² James dkk, “Pengembangan Moral & Keagamaan Anak Usia Dini,” (2022).

orang dan karena itu, apabila setiap orang setuju untuk mengibahnya, hal itu dapat diubah. Piaget juga mengamati bahwa anak-anak pada usia ini cenderung mendasarkan penilaian moral pada maksud pelakunya alih-alih konsekuensi tindakan tersebut. Anak-anak sering terlibat dalam diskusi tentang lingkungan hipotetis yang dapat saja memengaruhi tauran.²³

Tahap kedua ini dinamakan moralitas otonomi atau “moralitas kerja sama”. Moralitas tersebut muncul ketika dunia sosial anak itu berkembang hingga meliputi makin banyak teman. Dengan terus-menerus berinteraksi dan kerja sama dengan anak-anak lain, gagasan anak tersebut tentang aturan dan karena itu juga moralitas mulai berubah. Kini aturan adalah apa yang kita buat sebagai aturan. Hukuman atas pelanggaran tidak lagi otomatis tetapi harus diberikan dengan pertimbangan maksud pelanggar dan lingkungan yang meringankan.

Menurut Piaget, anak-anak mengalami kemajuan dari tahap moralitas heteronom ke tahap moralitas otonom dengan perkembangan struktur kognitif tetapi uga karena interaksi dengan teman-teman yang mempunyai status yang sama. Dia percaya bahwa menyelesaikan konflik dengan teman-teman memperlemah sikap anak-anak mengandalkan otoritas orang dewasa dan meningkatkan kesadaran mereka bahwa aturan dapat diubah dan seharusnya ada hanya sebagai hasil persetujuan bersama.²⁴

b. Karakteristik Perkembangan Moral Anak Usia Dini

Nilai moral dan agama yang dimiliki setiap anak mampu menghantarkan kepada kebenangan dan keindahan dalam hidup. Nilai-nilai tersebut perlu ditanamkan sejak usia dini sebagai bekal menghadapi tantangan hidup di zaman berikutnya. Sebelum anak memasuki lingkungan sosial yang lebih besar, orangtua dan keluarga memiliki peran yang sangat besar dalam mengenalkan dan menanamkan nilai-nilai kehidupan kepada anak.

²³ Nilawati Tadjuddin, “Pendidikan Moral Anak Usia Dini Dalam Pandangan Psikologi, Pedagogik, Dan Agama,” *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2018).

²⁴ Aisyah. “Pendidikan Karakter Untuk Perkembangan Moral Anak Usia Dini,” *Jurnal Warna: Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2020).

Pembelajaran yang diberikan orang tua hanya akan diserap anak dengan baik jika orangtua mampu menciptakan situasi dan kondisi yang menyenangkan sesuai dengan keinginan dan potensi yang dimiliki anak. Adapun karakteristik nilai moral dan agama yang harus dikenalkan dan ditanamkan oleh orangtua, keluarga, guru, dan praktisi kepada anak usia dini²⁵:

1) Kejujuran

Kejujuran merupakan suatu kemampuan seseorang untuk mengakui perasaan, paradigma, serta tindakan pada orang lain. Kejujuran merupakan nilai kehidupan yang harus ditanamkan kepada setiap manusia sejak usia dini. Dengan mengenalkan kejujuran kepada anak, maka kita akan membantu generasi emas bangsa dan agama menjadi generasi yang benar, terhindar dari rasa bersalah dikarenakan ada kebohongan dalam hidup.

2) Disiplin

Disiplin merupakan salah satu cara untuk membentuk anak agar dapat mengembangkan pengendalian diri. Dengan disiplin, anak dapat memperoleh batasan untuk memperbaiki tingkah lakunya yang salah. Disiplin mendorong, membimbing, dan membantu anak agar memperoleh perasaan puas karena kesetiaan dan kepatuhan yang anak tersebut lakukan. Selain itu disiplin yang sudah tertanam pada anak sejak usia dini mengajarkan kepada anak bagaimana berpikir, dan berbuat secara teratur.

3) Kepedulian Sosial

Sebagai makhluk sosial, sikap hidup mau berbagi, saling memperhatikan, saling menyadari, dan saling melengkapi satu sama lain perlu ditanamkan kepada anak sejak usia dini. Sebagai penguat dan motivasi kepada anak yang mau berbagi, sebagai orangtua, guru harus memberikan pujian pada anak-anak yang mau berbagi, mau memperhatikan dan saling memberi dan

²⁵ Ekaningtyas dkk, "Stimulasi Perkembangan Agama & Moral Anak Usia Dini." 2020.

menerima dari teman-teman bermainnya, bahwa apa yang dilakukan adalah baik dan perlu dilakukan secara terus-menerus dalam kehidupan ini.

4) Empati

Empati merupakan kemampuan menempatkan diri pada posisi lain, untuk mengerti dan merasakan apa yang dirasakan orang lain. Hal ini perlu diterapkan kepada anak sejak usia dini sebagai upaya menerapkan rasa bersyukur terhadap apa yang dimiliki. Dan para ahli mengatakan bahwa dengan empati, anak dapat menghindarkan diri dari melakukan perbuatan keji karena paham efek negatif yang ditimbulkan dari perbuatan tidak bermoral tersebut. Anak yang memiliki empati yang baik akan mempunyai kemampuan tenggang rasa terhadap orang lain dan peka terhadap situasi orang lain.

5) Kontrol diri

Setiap manusia memiliki beragam karakter. Karakter yang dimiliki mencerminkan bagaimana seseorang tersebut menyikapi persoalan kehidupan. Pengendalian diri atau kontrol diri merupakan salah satu hal yang penting dimiliki setiap manusia. Terutama bagi anak usia dini, control diri adalah ekspresi emosi yang diluapkan oleh anak tersebut. Bagaimana anak mengekspresikan emosinya erat kaitanya dengan kontrol diri yang ia lakukan. Ekspresi emosi termasuk pada ketrampilan moral anak yang berhubungan dengan relasi anak dengan lingkungan sosialnya.

6) Menghormati Orang Lain

Menghormati orang lain merupakan upaya untuk memperlakukan orang lain dengan baik. Sikap saling menghormati, tidak tumbuh secara statis, melainkan dinamis sesuai dengan lingkungan yang memberikan pengaruh. Sikap menghargai dan menghormati orang lain tidak tumbuh begitu saja

dalam diri seorang anak. Sikap ini muncul ketika anak sudah tumbuh besar dan sudah mulai dapat mengerti hal-hal yang sifatnya abstrak.²⁶

7) Religiusitas

Sikap keberagamaan yang dimiliki anak bersifat imitasi, diperoleh melalui pengamatan anak terhadap lingkungan sekitarnya. Membiasakan diri untuk berterima kasih dan bersyukur akan membawa pengaruh pada suasana hidup yang menyenangkan, ceria, dan penuh warna yang sehat dan seimbang. Memperkenalkan kebiasaan berdoa sebelum dan sesudah selesai pelajaran, sebelum dan sesudah makan, serta sebelum dan sesudah bangun tidur. Selain berdoa nilai religiusitas juga dapat ditanamkan melalui kegiatan bernyanyi yang sederhana dan mempunyai nilai hidup.

8) Gender

Sikap, kondisi, situasi, serta suasana yang dibentuk dan dikondisikan sejak dini yang membedakan secara tajam antara laki-laki dan perempuan terus berlangsung dan diterima secara turun-temurun dalam sebagian besar masyarakat Indonesia yang kental dengan ideologi patriarki. Secara esensial perempuan sebenarnya bukanlah makhluk yang lemah dan perlu dikasihani, melainkan sebaliknya ia adalah makhluk yang kuat dan memiliki potensi yang bisa dioptimalkan eksistensinya. Hal ini pun harus disosialisasikan sejak kecil melalui permainan dan kegiatan bersama yang tidak membedakan antara laki-laki dengan perempuan.

9) Demokrasi

Demokrasi bisa ditanamkan kepada anak sejak dini melalui kegiatan menghargai perbedaan yang tahap demi tahap harus diarahkan pada pertanggungjawaban yang benar dan sesuai dengan nalar. Untuk memulainya di lingkungan sekolah dapat dilakukan melalui kegiatan menggambar. Biarkan imajinasi dan kreativitas anak muncul dengan leluasa.

²⁶ Nadia dkk, “Pengembangan Karakter Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Model Parenting,” *Anakta: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2022).

Apapun yang dihasilkan anak perlu diberikan pujian, sekaligus ditanya untuk mendapat penjelasan dan kesempatan agar dapat memahami cara berpikirnya.

10) Kemandirian

Melalui kegiatan bermain bersama, anak diajak untuk terbiasa dan senang bermain dengan teman sebayanya. Dengan perasaan senang bermain bersama teman sebayanya, perlahan anak-anak mulai siap untuk sekolah tanpa harus ditunggui. Pada tahap berikutnya yang perlu dilakukan oleh guru adalah membiasakan anak menjaga permainan yang digunakan, diajar, dan diajak untuk membereskan dan mengembalikan permainan ke tempat yang sudah ditentukan.

11) Tanggung Jawab

Nilai tanggung jawab di sekolah dapat dilakukan melalui permainan atau tugas-tugas yang menggunakan alat. Hal ini dapat menjadi sarana untuk memperkenalkan dan melatih tanggung jawab pada diri anak. menjaga agar alat permainan tidak mudah rusak, berani melaporkan apabila alat permainan rusak merupakan awal pembentukan sikap dan perilaku bertanggung jawab. Melalui kegiatan dan kebiasaan yang seperti itu, anak-anak diajarkan untuk mengetahui bagaimana menjaga dan memelihara permainan serta peralatan yang digunakannya.

c. Indikator Perkembangan Moral Anak Usia Dini

Nilai agama dan moral sebagaimana dimaksud pada ayat (1) meliputi kemampuan mengenal nilai agama yang dianut, mengerjakan ibadah, berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif, menjaga kebersihan diri dan lingkungan, mengetahui hari besar agama, menghormati, dan toleran terhadap agama orang lain.

Tingkat pencapaian perkembangan nilai agama dan moral pada anak usia dini dipengaruhi usia anak. Berikut adalah standar tingkat pencapaian perkembangan nilai agama dan moral pada anak usia dini yang telah ditetapkan

oleh Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini pada aspek perkembangan nilai moral dan agama anak usia dini.²⁷

Tabel 2.2 Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Pada Aspek Perkembangan Nilai Moral Dan Agama Anak Usia Dini.

Usia	Tingkat Pencapaian Perkembangan
4-5 tahun	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal tuhan melalui agama yang dianutnya 2. Meniru gerakan beribadah 3. Mengucapkan doa sebelum dan/atau sesudah melakukan sesuatu 4. Mengenal perilaku baik/sopan dan buruk 5. Membiasakan diri berperilaku baik 6. Mengucapkan salam dan membalas salam

Pemilihan STPPA (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak) pada aspek nilai-nilai agama dan moral untuk anak usia 4–5 tahun didasarkan pada kesesuaian dengan tujuan pengembangan video animasi fabel, yaitu menanamkan nilai-nilai moral sejak dini. Pada usia ini, anak sedang berada dalam tahap perkembangan penting dalam mengenal Tuhan, meniru perilaku ibadah, membedakan perilaku baik dan buruk, serta membiasakan diri bersikap sopan dan santun. Fabel sebagai media cerita yang menyampaikan pesan moral melalui tokoh binatang sangat efektif dalam menyampaikan nilai-nilai tersebut secara menarik dan mudah dipahami oleh anak. Dengan demikian, indikator STPPA yang dipilih sangat relevan sebagai dasar dalam pengembangan media pembelajaran yang edukatif dan menyenangkan bagi anak kelompok A.

Perkembangan nilai agama dan moral pada usia 4–5 tahun disebut fase fantasia kreatifitas. Pada usia ini anak mulai bisa mengenali tuhannya melalui

²⁷ Mirta Haryani dan Zahratul Qalbi, “Permendikbud 137 Tahun 2014,” *Jurnal Educhild : Pendidikan Dan Sosial*, (2021).

agama yang dianutnya. Masing-masing agama yang dianut anak berbagai macam ritual. Anak dapat mengenal tuhan melalui ritual-ritual tersebut. Kepercayaan anak kepada tuhan pada usia ini, bukanlah keyakinan hasil pemikiran, akan tetapi merupakan sikap emosi yang berhubungan erat dengan kebutuhan jiwa akan kasih sayang dan perlindungan.²⁸

d. Cara Mengembangkan Moral Anak Usia Dini

Salah satu cara menanamkan nilai dan moral pada anak adalah melalui dongeng atau cerita yang saat ini mulai banyak ditinggalkan oleh orangtua. Saat ini anak lebih akrab dengan teknologi dan gawai dengan berbagai media tontonan dibandingkan mendengarkan dongeng atau cerita yang disampaikan oleh orangtuanya. Beberapa konten dari tontonan tersebut bahkan tidak cocok untuk dikonsumsi oleh anak usia dini. Padahal dengan dongeng, orangtua dan anak dapat membangun ikatan dan interaksi yang kuat sehingga anak lebih mudah untuk menerima nasihat mengenai permasalahan sehari-hari.

Tokoh yang berperan dalam sebuah cerita memiliki karakter-karakter tertentu yang dapat merangsang daya imajinasi, empati, memahami orang lain sekaligus menyerap pesan nilai dan moral yang terkadung dalam cerita tersebut. Anak juga akan mendapat pemahaman bahwa orang yang berbuat baik akan mendapat kebahagiaan. Sedangkan orang yang berbuat buruk akan berakhir dengan kesengsaraan sebagaimana yang pada umumnya dikisahkan dalam cerita dan dongeng.²⁹

Demikian juga dalam mengembangkan aspek moral peserta didik berarti bagaimana cara membantu peserta didik untuk menjadi anak yang baik, yang mengetahui dan berperilaku atau bersikap berbuat baik dan benar. Sikap dan perilaku moral dapat dikembangkan melalui pendidikan dan penanaman nilai/norma yang dilakukan secara terintegrasi dalam pelajaran maupun kegiatan

²⁸ Siti Nurjanah, "Perkembangan Nilai Agama Dan Moral (Sttpa Tercapai)," *Paramurobi: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1, no. 1 (2018).

²⁹ Puspitasari dan Hidayatulloh, "Penanaman Nilai Moral- Spiritual Pada Anak Usia Dini Melalui Cerita Fabel Dalam Surat Al-Fiil." *Wacana* 12, no. 1 (2020).

yang dilakukan anak di keluarga dan sekolah. Pendidikan bukan hanya mempersiapkan anak menjadi manusia cerdas, tetapi juga menjadi manusia yang baik, berbudi luhur, dan berguna bagi orang lain.³⁰

Pengembangan nilai-nilai moral dan agama anak dapat dikembangkan melalui metode sebagai berikut. Pertama, Metode Bercerita, dapat dijadikan metode untuk menyampaikan nilai-nilai yang berlaku dalam masyarakat. Dalam cerita atau dongeng dapat ditanamkan berbagai macam nilai moral, nilai agama, nilai sosial, nilai budaya, dan sebagainya. Kedua, Metode Bernyanyi, nyata yang mampu membuat anak senang dan bergembira. Anak diarahkan pada situasi dan kondisi psikis untuk membangun jiwa yang bahagia, senang menikmati keindahan, mengembangkan rasa melalui ungkapan kata dan nada.

Ketiga, Metode Bersyair, Pendekatan pembelajaran melalui kegiatan membaca sajak merupakan salah satu kegiatan yang akan menimbulkan rasa senang, gembira, dan bahagia pada diri anak. Keempat, Metode Karyawisata, Metode ini bertujuan untuk mengembangkan aspek perkembangan anak Taman Kanak-kanak yang sesuai dengan kebutuhannya. Kelima, Metode Pembiasaan, terkait dengan penanaman moral, lebih banyak dilakukan melalui pembiasaan pembiasaan tingkah laku dalam proses pembelajaran. Keenam, Metode Bermain, ternyata banyak sekali terkandung nilai moral, diantaranya mau mengalah, kerjasama, tolong menolong, budaya antri dan menghormati teman. Ketujuh, Metode Outbond, merupakan suatu kegiatan yang memungkinkan anak untuk bersatu dengan alam.

Melalui kegiatan outbond siswa akan dengan leluasa menikmati segala bentuk tanaman, hewan, dan mahluk ciptaan Allah yang lain. Kedelapan, Metode Bermain Peran, Metode ini merupakan salah satu metode yang digunakan dalam menanamkan nilai-nilai moral kepada anak TK. Kesembilan, Metode Diskusi, adalah metode untuk mendiskusikan tentang suatu peristiwa.

³⁰ Laila Maharani, "Perkembangan Moral Pada Anak," *Konseli: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)* 1, no. 2 (2019).

Biasanya dilakukan dengan cara siswa diminta untuk memperhatikan sebuah tayangan dari CD, kemudian setelah selesai siswa diajak berdiskusi tentang tayangan tersebut. Kesepuluh, Metode Keteladanan, Guru moral ideal adalah yang dapat menempatkan dirinya sebagai fasilitator, pemimpin, orangtua dan bahkan tempat menyandarkan kepercayaan, serta membantu orang lain dalam melakukan refleksi.³¹

Menurut Latifah Nurul Safitri Hafidh ‘Aziz Penggunaan metode bercerita dapat meningkatkan perkembangan nilai agama dan moral anak sehingga anak lebih senang, antuas, dan mudah memahami. Cerita merupakan salah satu bentuk sastra yang memiliki keindahan kenikmatan tersendiri. Akan menyenangkan bagi orang dewasa maupun anak-anak, jika pengarang, pendongeng, dan penyimaknya samasama baik. Cerita adalah salah satu bentuk sastra yang dapat dibaca atau hanya didengar oleh orang yang tidak bisa membaca. Hal ini dimaksudkan bahwa sesuatu yang nyata maupun tidak nyata disampaikan kepada orang lain dapat disebut sebagai cerita tetapi sebuah dongeng hanyalah cerita yang disampaikan berupa kejadian tidak nyata.³²

e. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Moral Anak Usia Dini

Perkembangan moral yang terjadi pada diri anak yang berusia dini disebabkan oleh beberapa faktor, yakni faktor yang ada dalam diri anak secara alami maupun faktor yang ada dari luar diri pribadinya. Kedua faktor tersebut dapat dikatakan sebagai faktor individu manusia itu sendiri dan faktor sosial di sekelilingnya. Kedua faktor tersebut berkontribusi besar dalam membentuk atau mengasah moralitas seorang anak. Perkembangan tersebut dapat berupa keadaan situasi lingkungan, konteks individu, atau kepribadian seseorang dalam

³¹ Sella Monica dan Siti Aisyah Br Sipayung, “Aspek-Aspek Yang Mempengaruhi Penerimaan Nilai-Nilai Agama Dan Moral Pada Anak Usia Dini,” *Aournal of Education and Social Analysis*, (2024).

³² Latifah Nurul Safitri dan Hafidh ‘Aziz, “Pengembangan Nilai Agama Dan Moral Melalui Metode Bercerita Pada Anak,” *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2019).

konteks sosial atau cara berinteraksi dengan lingkungan sekitar dalam bermasyarakat.

Hal ini membuktikan bahwa perlu adanya eksistensi dari orang tua atau pendidik untuk membimbing anak berusia dini, karena hal eksistensi atau peran tersebut akan memberikan pengaruh signifikan terhadap perkembangan yang terjadi pada diri anak dalam rentang masa yang mendatang. Faktor dalam diri anak merupakan faktor utama yang akan mempengaruhi arah perkembangan moralitasnya, sementara faktor eksternal merupakan faktor dari luar yang akan ikut berpengaruh pada perkembangan moralitasnya. Kedua faktor tersebut saling bertaut antara faktor yang satu dengan faktor yang lainnya, sebab seorang anak terlahir sebagai pribadi mandiri yang akan bersosialisasi dengan lingkungannya.³³

Menurut Berns, dalam Pranoto, mengatakan terdapat tiga keadaan yang bisa memberikan pengaruh terhadap moralitas anak, yaitu situasi, individu dan sosial. Adapun ketiganya peneliti lihat dari kacamata yang sedikit berbeda sebagaimana berikut :

1) Keadaan atau situasi

Merupakan hal di mana seorang anak berada dalam konteks kehidupannya. Konteks kehidupan yang dimaksud adalah keadaan sosial yang di dalamnya terdapat norma-norma kemasyarakatan. Artinya tempat seorang anak berada dan bersosialisasi memiliki segugus norma yang akan ia lihat, ia alami bahkan dinegosiasi olehnya. Keadaan yang dilalui oleh seseorang akan menempa dirinya, memberikan pengertian dan pengetahuan baginya tentang moralitas.

Misalnya, keadaan sosial seorang anak yang dilahirkan dari keluarga keraton yang memungkinkan berbeda dengan anak yang terlahir dari lingkungan masyarakat umum. Jadi, dapat dikatakan bahwa keadaan yang

³³ Mardi Fitri dan Na'imah Na'imah, "Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Moral Pada Anak Usia Dini," *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2020).

ada pada sekeliling anak merupakan hal yang akan berbuntut pada perilaku moral yang diaktualisasikan olehnya.

2) Konteks individu yang memiliki fitrah

Konteks individu merupakan konteks diri pribadi seorang anak. Seorang anak lahir dengan fitrah atau potensi yang akan membuatnya memiliki karakteristik tertentu. Fitrah ini bukanlah moral, namun bawaan yang diberikan oleh Tuhan. Oleh karena itu, Seorang anak tentunya memiliki berbagai karakter yang berkait dengan dirinya, baik itu potensi akal maupun hati. Kedua potensi ini akan dapat berkembang melalui proses pendidikan yang dilaluinya serta proses interaksi sosial yang menimbulkan pemahaman akan nilai atau norma.

3) Konteks sosial

Yaitu terdiri dari: keluarga, teman seumur (teman sebaya), media masa, institusi pendidikan dan masyarakat. Konteks sosial merupakan hal yang pasti dilalui oleh setiap orang, termasuk bagi anak yang berusia dini. Konteks sosial memainkan peran memberikan pengalaman dan pengetahuan yang akan diserap dalam diri para anak. Artinya, melalui konteks sosial anak berusia dini akan belajar, jika dikaitkan dengan lingkungan pendidikan, maka institusi keluarga menjadi yang pokok, dilanjutkan dengan institusi masyarakat yang mana para anak berusia dini menghabiskan waktu mereka untuk berinteraksi dan bersosialisasi melalui bermain, serta institusi pendidikan yang juga menjadi wadah bagi para anak berusia dini untuk digembeleng secara intelektual maupun kejiwaannya.³⁴

Jadi secara umum bahwa perkembangan tidaklah terbatas pada pengertian pertumbuhan yang semakin membesar melainkan di dalamnya juga terkadang seringkali perubahan yang berlangsung secara terus menurus dan bersifat tetap dari fungsi-fungsi jasmani dan rohania yang dimiliki individu menuju

³⁴ Yuli Kurniawati Sugiyo Pranoto dan Khamidun Khamidun, "Kecerdasan Moral: Studi Perbandingan Pada Anak Usia 4-6 Tahun," in *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, vol. 2, 2019.

ketaohan kematangan melalui pertumbuhan, pemasakan, dan belajar. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan adalah hereditas (keturunan atau pembawaan) dan lingkungan keluarganya.

Faktor keturunan, karakter dan potensi yang dimiliki oleh seorang individu adalah warisan dari orang tuanya. Sedangkan faktor lingkungan, menurut J.P caplin, dalam Bahran Taib dkk, mengemukakan bahwa lingkungan merupakan keseluruhan aspek atau fenomena fisik dan sosial yang mempengaruhi organisme individu. Lingkungan individu yang dimaksud adalah mencakup lingkungan keluarga, sekolah, kelompok sebaya, dan masyarakat sekitar.³⁵

f. Tahapan Perkembangan Moral Anak Usia Dini

Dalam perkembangan moral yang menjadi tolak ukur tinggi dan rendahnya moral apabila moral pada anak mengalami perkembangan yang mengalami perubahan terhadap kualitas dan kemampuan yang dimiliki perhatian terhadap peraturan dan konvensi yang harus dilakukan dalam interaksi anak kepada orang lain. Berdasarkan Tahap perkembangan sikap moral yang ada pada anak yang dikemukakan oleh Piaget, dalam Laila Maharani menjelaskan bahwa ada 3 fase perkembangan moral anak yaitu :

- 1) Fase Absolut yang merupakan fase dimana anak dapat menghayati peraturan-peraturan sebagai suatu hal yang mampu diubah karena bersumber dari pengaruh yang dihormatinya.
- 2) Fase Realitas yang merupakan fase dimana anak dapat menyesuaikan diri untuk menghindari penolakan dari orang lain. Peraturan yang dianggap bisa diubah, oleh karena itu mereka menyetujui perubahan jujur yang sudah disetujui bersama, sekaligus merasa bertanggung jawab untuk mentaatinya.

³⁵ Bun dkk, "Analisis Pola Asuh Otoriter Orang Tua Terhadap Perkembangan Moral Anak," *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud* 2, no. 1 (2020).

- 3) Fase Subyektif yang merupakan fase dimana anak lebih mencermati motif atau kesengajaan pada penilaian perilaku.³⁶

Pengembangan moral anak merupakan bagian dari pembebasan diri anak dari ketergantungan orang tua. Dengan berinteraksi bersama secara luas anak akan mampu memahami pandangan dari orang lain dengan beragam aturan bagi kehidupan bermoral. Berikut adalah tahap-tahap perkembangan moral yang dikemukakan oleh Jean Piaget , merupakan seorang filsuf sekaligus ilmuan yang mahsyur mengenai hasil penelitian dari Abid Fauzan Dzaky dkk tentang anak-anak oleh karena itu kami simpulkan tahap-tahap perkembangan moral anak menurut Piaget sebagai berikut :

a) Tahap Moralitas Heterogen

Tahap ini, anak berusia 4-7 merupakan tahap pertama anak mengalami perkembangan moral. Pada tahap ini anak berfikir keadilan dan peraturan ialah perangkat dunia yang tidak dapat diubah dan diatur oleh orang. Selain itu, anak juga berfikir peraturan dibuat oleh orang dewasa dan memiliki perbatasan dalam bertingkah laku. Oleh karena itu, pada tahapan ini seharusnya orang dewasa perlu memberi kesempatan kepada anak untuk membuat peraturan mereka sendiri agar anak menyadari bahwa peraturan yang mereka sepakati itu dapat mereka ubah.

b) Tahap Moralitas Otonomi

Saat usia anak menginjak 7-10 tahun, mereka mulai sadar bahwa peraturan-peraturan dan hukum-kuhum yang ada diciptakan oleh manusia. Pada tahap ini, anak mulai dapat menilai sebuah perbuatan baik dan buruknya. Tidak hanya itu, mereka juga sudah mulai berpikir serta mempertimbangkan niat dan dampak baik buruknya dari hasil perbuatan yang akan anak lakukan.

³⁶ Laila Maharani, "Perkembangan Moral Pada Anak." *Konseli: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)* 1, no. 2 (2019).

Dengan begitu moralitas akan terlihat dengan adanya kerjasama maupun hubungan timbal balik antara anak dengan lingkungan yang dihadapinya. Dalam masa ini anak yakin bahwa jika mereka melakukan kesalahan dan melanggar peraturan maka otomatis mereka akan mendapatkan hukuman dari kesalahan yang diperbuatnya. Maka dengan itu anak seringkali merasa khawatir dan takut untuk melakukan kesalahan.³⁷

2. Video Animasi Fabel

a. Pengertian Video Animasi

Menurut kamus Besar Bahasa Indonesia, video merupakan rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi, atau dengan kata lain video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara. Media ini dapat menambah minat peserta didik dalam belajar karena peserta didik dapat menyimak sekaligus melihat gambar. Kemampuan video melukiskan gambar hidup dan suara memberikan daya tarik tersendiri. Media video dapat diartikan sebagai media yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa untuk belajar melalui penayangan idea atau gagasan, pesan dan informasi secara audio visual.³⁸

Kemampuan video melukiskan gambar hidup dan suara memberikan daya tarik tersendiri. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap. Video merupakan gambar-gambar dalam frame, dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Ada 2 macam video yang dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas-kelas termasuk untuk sekolah dasar yaitu:

- 1) Pertama, video yang sengaja dibuat atau didesain untuk pembelajaran.

³⁷ Rahman Maulida dkk, “Tahap Perkembangan Moral Anak Perspektif Psikologi Pendidikan Islam,” *AKHLAQUL KARIMAH: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1, no. 0 (2022).

³⁸ Nurul L Mauliddiyah, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Dengan Menggunakan Aplikasi Sparkol Videoscribe Pada Tema 3 Kelas III,” 2021.

- 2) Kedua, video yang tidak didesain untuk pembelajaran, namun dapat digunakan atau dimanfaatkan untuk menjelaskan sesuatu hal yang berkaitan dengan pembelajaran.

Animasi adalah suatu tampilan yang menggabungkan antara media teks, grafik dan suara dalam suatu aktivitas pergerakan. Animasi sebagai satu teknologi yang dapat menjadikan gambar yang diam menjadi bergerak kelihatan seolah-olah gambar tersebut hidup, dapat bergerak, beraksi dan berkata. Dalam multimedia, animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layer. Animasi digunakan untuk menjelaskan dan mensimulasikan sesuatu yang sulit dilakukan dengan video.³⁹

Video animasi juga merupakan alat bantu pengajaran yang berupa serangkaian gambar-gambar yang bergerak dan tampak seperti hidup dapat menarik perhatian seseorang sehingga yang melihat gambar-gambar hidup dapat berimajinasi lebih tinggi terhadap gambar-gambar hidup tersebut. Animasi cerita untuk anak ada berbagai macam jenis. Cerita fiksi seperti dongeng binatang.

Animasi berasal dari kata “to animate” yang memiliki arti membuat seolah-olah menjadi hidup dan bergerak. Media animasi yang merupakan salah satu bagian dari multimedia ini adalah media yang mengandung unsure suara, tulisan dan gambar yang dapat bergerak. Media video animasi dapat diartikan bahwa alat bantu pengajaran yang berupa serangkaian gambar-gambar yang bergerak dan tampak seperti hidup dapat menarik perhatian seseorang sehingga yang melihat gambar-gambar hidup dapat berimajinasi lebih tinggi terhadap gambar-gambar hidup tersebut.⁴⁰

Cerita fabel merupakan salah satu pengembangan dari cerita fiksi yang menggunakan hewan sebagai tokohnya. Fabel merupakan salah satu cerita yang

³⁹ Constantika dkk, “Efektivitas Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Dental Health Education Pada Anak Tunagrahita (Literature Review),” *Dentin* 6, no. 1 (2022).

⁴⁰ Pagarr H dan Syawaludin, “Media Pembelajaran,” *Badan Penerbit UNM*, 2022.

sangat populer dan digemari oleh anak. Tiap-tiap bangsa memiliki cerita fabel. Fabel merupakan salah satu cerita yang digemari anak diseluruh dunia, sehingga dapat menjadi media yang menarik dalam rangka pembinaan karakter pada dunia pendidikan. Nilai-nilai moral yang disampaikan dengan mengangkat tokoh-tokoh hewan dapat menjadi tema yang menarik dalam ungkapan ilustrasi dengan berbagai pendekatan. Tampilan visual yang lebih sederhana namun menarik dan penuh warna membuat cerita terasa ringan dan menyenangkan.

Menurut Danandjaya, dalam Sanra Futri Idawati dkk, menjelaskan bahwa Fabel adalah dongeng yang tokohnya berupa binatang peliharaan dan binatang liar, seperti binatang menyusui, burung, binatang melata (reptilia), ikan, dan serangga. Binatang-binatang dalam cerita ini dapat berbicara, berpikir, atau berakal budi seperti manusia. Fabel termasuk cerita yang telah lama dikenal dalam masyarakat.

Mursini menyatakan Cerita fabel adalah salah satu bentuk cerita tradisional yang menampilkan binatang sebagai tokoh cerita. Binatang-binatang tersebut dapat berpikir dan berinteraksi layaknya komunikasi manusia, juga dengan permasalahan hidup layaknya manusia yang dapat berpikir, berlogika, berperasaan, berbicara, bersikap, bertingkah laku, sebagaimana layaknya manusia dengan bahasanya.⁴¹

Fabel mengandung nilai-nilai moral yang dapat ditiru oleh anak-anak. Fabel merupakan sebuah cerita yang menceritakan kehidupan hewan yang berkelakuan menyerupai manusia, memiliki nilai-nilai moral serta memiliki latar alam seperti halnya hutan, kolam, sungai, dan lain sebagainya. tema yang digunakan juga biasanya diangkat mengenai kehidupan sehari-hari, yaitu kejujuran, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, dan juga tanggung jawab.

⁴¹ Idawati dkk, “Pengembangan Media Wayang Kertas Berbasis Dongeng Fabel Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini,” *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)* 7, no. 5 (2024).

Fabel mampu melatih imajinasi anak, meningkatkan pengetahuan anak akan moral, mengembangkan emosi anak, dan sebagai sarana membangun karakter anak. Jadi Fabel adalah suatu dongeng atau cerita dimana tokohnya berupa binatang yang dapat berbicara, berpikir layaknya manusia serta di dalam cerita fabel ini memiliki nilai moral di dalamnya.⁴²

Jadi video animasi fabel adalah media pembelajaran berbentuk video yang menggunakan animasi untuk menyajikan cerita fabel, yaitu cerita yang menampilkan tokoh-tokoh hewan yang bertindak dan berbicara seperti manusia. Dalam konteks pendidikan, video animasi fabel biasanya digunakan untuk menyampaikan pesan moral atau nilai-nilai kehidupan kepada anak-anak.

b. Jenis – Jenis Video Animasi Fabel

Adapun jenis-jenis video animasi fabel sebagai berikut⁴³:

1) Animasi Tradisional

Sering kali disebut juga sebagai animasi digambar tangan (hand drawn animation) atau cel animation. Di abad 20, banyak animasi yang dimulai dari animasi tradisional ini. Jadi ribuan gambar dilukis dengan menggunakan tangan dikertasnya memiliki pergerakan objek sedikit demi sedikit.

2) Animasi 2D

Termasuk dalam kategori komputer animasi berbasis vektor. Hasil jadi dari animasi 2D ini biasanya disebut kartun yang 14 berarti gambar lucu. Animasi 2D banyak juga digunakan sebagai Graphical User Interfaces (GUI) yang digunakan dalam keseharian seperti di mac atau di word.

3) Animasi 3D

Dalam animasi 3D biasanya animator memulai gambarnya dengan menggambar pola tulang terlebih dahulu, barulah menggambar bagian

⁴² Sarah Annisa and Irwan Baadilla, “Analisis Nilai Karakter Melalui Media Animasi Fabel Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 6, no. 5 (2022).

⁴³ Retno Purwanti and R Natanael, “Video Animasi Stop Motion Sebagai Media Pembelajaran Pada Kampanye Pengenalan Tertib Berlalu Lintas Bagi Remaja Pengendara Sepeda Motor,” *Widyakala Journal: Journal Of Pembangunan Jaya University* 3 (2018).

lainnya untuk ditambahkan kepala tulang tersebut. Misalkan animasi 3D memerlukan pemahaman lebih untuk mengerakkan objek.

4) Motion Graphic/capture

Merupakan metode untuk menjadikan animasi 3d menjadi hidup, bergerak, namun lebih daripada itu, motion graphic sering kali digunakan juga untuk menggerakkan kata (typographic) dan logo untuk tujuan pengiklanan. Kemampuan yang dibutuhkan motion graphic berbeda dengan animasi-animasi sebelumnya, namun ada beberapa ilmu yang sama di motion graphic, seperti komposisi pergerakan dengan camera graphic.

5) Stop Motion

Teknik ini pertama kali diperkenalkan pada (1906), oleh Stuart Blakton. Awalnya, stop motion dilakukan dengan menggunakan tanah liat (clay) yang ditutup dengan plasitisin. Setelah karakter telah siap, badan mereka digerakkan lalu difoto dengan detail gerakan yang berbeda disetiap fotonya. Animasi ini membutuhkan frame foto yang banyak dan memakan waktu cukup lama.

c. Manfaat Video Animasi Fabel bagi Anak Usia Dini

Video animasi fabel sangat bermanfaat untuk anak usia dini karena menggabungkan cerita menarik dengan gambar dan suara yang lucu. Berikut adalah beberapa manfaatnya⁴⁴ :

- 1) Mengajarkan Nilai-Nilai Moral Cerita dalam fabel biasanya mengandung pesan moral, seperti pentingnya sopan saat berbicara, kerja sama, dan tolong menolong. Dengan menonton video animasi fabel, anak-anak bisa belajar nilai-nilai baik ini dengan cara yang menyenangkan.
- 2) Meningkatkan Minat Belajar Warna-warna cerah, suara yang menarik, dan karakter hewan yang lucu membuat anak-anak lebih semangat dan

⁴⁴ Elza Izzaturahma, Luh Putu Putrini Mahadewi, and Alexander Hamongan Simamora, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis ADDIE Pada Pembelajaran Tema 5 Cuaca Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar," *Jurnal Edutech Undiksha* 9 (2021).

senang belajar. Mereka tidak merasa bosan karena belajar sambil menonton.

- 3) Membantu Memahami Cerita Animasi membantu anak-anak lebih mudah mengerti cerita dibandingkan hanya mendengarkan. Gambar bergerak membuat mereka bisa melihat langsung apa yang terjadi dalam cerita.
- 4) Merangsang Imajinasi dan Kreativitas Saat menonton, anak-anak sering membayangkan diri mereka menjadi bagian dari cerita. Ini bisa membantu mengembangkan imajinasi dan kreativitas mereka.
- 5) Meningkatkan Kemampuan Bahasa Video animasi fabel biasanya menggunakan kata-kata sederhana yang mudah dimengerti anak-anak. Mereka juga bisa belajar kosakata baru dan cara berbicara yang baik.

C. Kerangka Pikir

Media pembelajaran yang hanya menggunakan buku dongeng tanpa memanfaatkan teknologi, menjadi penyebab rendahnya minat anak dalam pembelajaran nilai-nilai moral.

- Membiasakan diri berperilaku baik
1. Sopan saat berbicara
 2. Tolong menolong
 3. Bekerja sama

Pengembangan video animasi

Gambar 2.1 Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) atau penelitian pengembangan. Sugiyono menyebutkan bahwa metode Penelitian dan Pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Sedangkan Borg and Gall mendefinisikan penelitian pengembangan sebagai proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.

Penelitian pengembangan sebagai suatu pengkajian sistematik terhadap pendesainan, pengembangan dan evaluasi program, proses dan produk pembelajaran yang harus memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Research and Development (R&D) saat ini merupakan salah satu jenis penelitian yang banyak dikembangkan. Penelitian pengembangan merupakan salah satu jenis penelitian yang dapat menjadi penghubung atau pemutus kesenjangan antara penelitian dasar dengan penelitian terapan.⁴⁵

B. Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (Research and Development). Produk yang dihasilkan adalah video animasi fabel. Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan video animasi adalah model pengembangan Borg & Gall. Tahapan model pengembangan ini terdiri dari 10 tahapan, meliputi *research and information collecting, planning, development of preliminary form of product, preliminary field testing, main product revision, main*

⁴⁵ Luthvia dkk, “Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika Berbantuan Wingeom Berdasarkan Langkah Borg and Gall,” *Teorema: Teori Dan Riset Matematika* 5, no. 2 (2020).

*field testing, operational product revision, operational field testing, final product revision, dissemination and implementation.*⁴⁶

Berikut adalah model pengembangan Borg & Gall yang digunakan dalam penelitian ini.

1. *Research and Information Collecting* (Penelitian dan Pengumpulan Informasi)

Kegiatan awal yang mencakup studi literatur dan pengumpulan data pendahuluan yang relevan dengan permasalahan yang akan dikaji. Tujuannya untuk memperoleh dasar teori yang kuat serta merumuskan kerangka kerja penelitian. Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan informasi tentang permasalahan yang diteliti di RA UMDI Ujung Baru pada kelompok A mengenai media pembelajaran dalam meningkatkan nilai agama moral pada anak hanya menggunakan buku dongeng cerita fabel tanpa memanfaatkan teknologi yang ada di RA UMDI Ujung Baru, melalui wawancara dan observasi.

2. *Planning* (Perencanaan)

Dilakukan perencanaan secara menyeluruh yang mencakup identifikasi kecakapan dan keahlian yang dibutuhkan, penetapan tujuan pengembangan, serta jika diperlukan, pelaksanaan studi kelayakan secara terbatas guna memastikan bahwa pengembangan produk memang layak dilanjutkan. Pada tahap ini, peneliti menentukan tujuan yang ingin dicapai yaitu untuk menanamkan nilai-nilai moral anak kelompok A di RA UMDI Ujung Baru.

3. *Development of Preliminary Form of Product* (Pengembangan Bentuk Awal Produk)

Pada tahap ini dilakukan proses pengembangan bentuk awal produk yang mencakup, penyusunan pedoman penggunaan, serta evaluasi awal terhadap kelayakan alat atau media yang akan digunakan. Pada tahap ini, peneliti merancang bentuk pengembangan dari video animasi fabel yang sebelumnya

⁴⁶ Marinu Waruwu, “Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan,” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (2024).

hanya menggunakan buku cerita dongeng fabel. Selain itu, peneliti juga menyiapkan modul ajar video animasi fabel.



Gambar 3.1 Media ajar yang digunakan guru sebelumnya



Gambar 3.2 Media ajar yang dikembangkan peneliti

4. *Preliminary Field Testing* (Uji Lapangan Awal)

Pada tahap uji coba awal secara terbatas terhadap 6 hingga 12 subjek. Data pada tahap ini dikumpulkan melalui wawancara, observasi, atau angket untuk mengevaluasi efektivitas dan kelemahan produk awal. Produk yang digunakan pada uji coba ini adalah video animasi fabel, dan modul ajar video animasi fabel.

5. *Main Product Revision* (Revisi Produk Utama)

Berdasarkan hasil uji coba awal ini, yaitu perbaikan produk yang dapat dilakukan lebih dari satu kali hingga diperoleh versi produk utama yang siap diuji dalam skala lebih luas. Pada tahap ini menggunakan 2 validator untuk memvalidasi produk yang telah diuji cobakan secara terbatas.

6. *Main Field Testing* (Pengujian Lapangan Utama)

Tahap uji coba utama yang melibatkan lebih banyak subjek, seperti seluruh mahasiswa atau kelompok sasaran utama lainnya. Tujuannya untuk mendapatkan data yang lebih luas mengenai efektivitas dan efisiensi produk. Produk yang digunakan pada uji coba ini adalah video animasi fabel.

7. *Operational Product Revision* (Revisi Produk Operasional)

Tahap perbaikan terhadap produk untuk menyempurnakannya menjadi model operasional yang siap untuk divalidasi. Peneliti melakukan perbaikan terhadap produk setelah melakukan hasil uji coba utama.

8. *Operational Field Testing* (Pengujian Lapangan Operasional)

Yaitu proses validasi akhir terhadap produk dalam kondisi nyata, guna melihat sejauh mana produk dapat diterapkan dengan efektif dalam lingkungan pengguna sesungguhnya.

9. *Final Product Revision* (Revisi Produk Akhir)

Yaitu perbaikan terakhir yang dilakukan berdasarkan hasil uji validasi sebelumnya. Hasil dari tahap ini adalah produk akhir yang sudah siap digunakan secara luas.

10. *Dissemination And Implementation* (Penyebaran dan Implementasi)

Yaitu kegiatan penyebarluasan dan penerapan produk yang telah dikembangkan kepada pengguna atau institusi terkait. Penyebaran ini dapat dilakukan melalui seminar, pelatihan, publikasi ilmiah, atau kerja sama dengan lembaga pendidikan dan organisasi lain agar produk dapat digunakan secara maksimal dalam praktik lapangan.

Pada 10 tahap Borg & Gall penelitian ini hanya sampai pada tahap *Operational Product Revision* (Revisi Produk Operasional). Setelah dilakukan validasi oleh para validator ahli. Untuk tahap berikutnya, peneliti tidak melanjutkannya dikarenakan keterlibatan biaya.

C. Tempat Penelitian dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian adalah salah satu RA di Kota Parepare, Sulawesi Selatan tepatnya di RA UMDI Ujung Baru. Peneliti memilih tempat ini dikarenakan selama observasi awal dan wawancara awal dengan guru, memerlukan media pembelajaran interaktif, seperti video animasi, yang dapat membantu guru dalam menyampaikan nilai-nilai moral secara menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak.

2. Waktu Penelitian

Penulis akan melakukan penelitian selama kurang lebih 1 bulan setelah menyusun proposal, mengikuti seminar, dan mendapatkan izin penelitian serta menyesuaikan dengan kebutuhan dari peneliti.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah semua anggota kelompok manusia, binatang, peristiwa, atau benda yang tinggal bersama dalam suatu tempat secara terencana menjadi tergat kesimpulan dari hasil akhir suatu penelitian. Populasi dapat berupa guru, siswa, kurikulum, fasilitas, Lembaga sekolah, hubungan sekolah dan masyarakat, karyawan perusahaan, jenis tanaman hutan, jenis padi, kegiatan marketing, hasil produksi dan sebagainya. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga dapat organisasi, binatang, hasil karya manusia dan benda-benda alam yang lain.⁴⁷ Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelompok A di RA UMDI Ujung Baru Kota Parepare.

2. Sampel

Sampel secara sederhana diartikan sebagai bagian dari populasi yang menjadi sumber data yang sebenarnya dalam suatu penelitian. Dengan kata lain, sampel adalah sebagian dari populasi untuk mewakili seluruh populasi.⁴⁸ Berdasarkan penjelasan tersebut, adapun jumlah sampel yang digunakan sebanyak 12 dari kelompok A RA UMDI Ujung Baru.

E. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Ridwan, teknik pengumpulan data adalah teknik atau cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Teknik pengumpulan data

⁴⁷ Putu Gede Subhaktiyasa, “Menentukan Populasi Dan Sampel : Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif” 9 (2024).

⁴⁸ Sena Wahyu Purwanza, “Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Kombinasi,” 2022.

adalah langkah yang paling utama dalam proses penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Teknik pengumpulan data yang diperlukan disini adalah teknik pengumpulan data mana yang paling tepat, sehingga benar-benar didapat data yang valid dan reliable. Dalam suatu penelitian, langkah pengumpulan data adalah satu tahap yang sangat menentukan terhadap proses dan hasil penelitian yang akan dilaksanakan tersebut. Kesalahan dalam melaksanakan pengumpulan data dalam suatu penelitian, akan berakibat langsung terhadap proses dan hasil suatu penelitian.⁴⁹ Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Observasi

Melakukan pengumpulan data secara sistematis melalui proses pengamatan terhadap gejala-gejala yang dimiliki. Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua poin yang penting dalam observasi adalah proses pengamatan dan ingatan.⁵⁰ Observasi dilakukan peneliti dengan melihat langsung proses belajar mengajar dalam kelas kelompok A RA UMDI Ujung Baru Kota Parepare.

Tabel 3.1 Kisi Kisi Observasi

No	Aspek Nilai Moral	Indikator	Sub Indikator
1.	Membiasakan diri berprilaku baik	Sopan saat berbicara	1. Anak mampu mengucapkan kata tolong saat meminta bantuan 2. Anak mampu mengucapkan kata terima kasih setelah meminta bantuan

⁴⁹ Harsari dkk, “Analisis Prinsip Kerja Sama Dalam Kolom Komentar Instagram Ridwan Kamil (Kajian Pragmatik),” *Jurnal Iswara* 1, no. 2 (2022).

⁵⁰ Kurniawan dkk, “Manajemen Produksi Pada Cv.Boom Pro Pada Pembuatan Iklan Video Pertamina World Super Bike (Wsbk) 2021,” *Calaccitra* 2, no. 1 (2022).

			3.Anak tidak berteriak saat berbicara 4.Anak mampu mendengarkan dengan baik saat berbicara pada orang lain
	Tolong menolong		1.Anak mampu menunjukkan perhatian ketika melihat teman kesulitan 2.Anak mampu membantu teman tanpa diminta 3.Anak mampu meminta bantuan dengan kata sopan yang baik 4.Anak mampu menunjukkan sikap menghargai misalnya tersenyum dengan memberi pelukan
	Bekerja sama		1.Anak mampu bekerja sama dalam membersihkan area bermain serta di ruang kelas 2.Anak mampu bergabung dalam permainan/kelompok 3.Anak mampu berinteraksi sesama teman sebaya 4.Anak mampu membagi tugas dengan teman

2. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menentukan permasalahan yang

harus diteliti.⁵¹ Subjek wawancara dalam penelitian ini adalah guru kelas kelompok A sebanyak 1 orang di RA UMDI Ujung Baru Kota Parepare.

3. Dokumentasi

Peneliti menggunakan teknik dokumentasi pada pengumpulan data dengan alasan bahwa dengan dokumentasi, data yang diperlukan akan lebih mudah didapat dari tempat penelitian dan informasi melalui wawancara akan lebih nyata dibuktikan dalam bentuk dokumentasi.⁵² Data yang tersedia dalam dokumentasi ini adalah berupa foto anak kelompok A RA UMDI Ujung Baru Kota Parepare saat menonton video animasi fabel dalam menanamkan nilai-nilai moral anak.

F. Definisi Operasional Variabel

Setiap variabel yang telah ditetapkan harus diberi definisi operasionalnya. Definisi operasional variabel penting bagi peneliti lain yang ingin mengulangi penelitian tersebut. Selain itu definisi operasional dipergunakan untuk menentukan instrumen alat-alat ukur apa saja yang dipergunakan dalam penelitian. Definisi operasional dibuat untuk memudahkan pengumpulan data dan menghindarkan perbedaan interpretasi serta membatasi ruang lingkup variabel. Variabel yang dimasukkan dalam operasional adalah variabel kunci penting yang dapat diukur secara operasional dan dapat dipertanggung jawabkan.

Definisi operasional adalah definisi yang dirumuskan oleh peneliti tentang istilah-istilah yang ada pada masalah peneliti dengan maksud untuk menyamakan persepsi antara peneliti dengan orang-orang yang terkait dengan penelitian. Dalam merumuskan definisi operasional, kita boleh saja mengutip pendapat ahli, tetapi

⁵¹ Nurjani dkk, "Implementasi Media Big Book Dalam Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar," *WASIS : Jurnal Ilmiah Pendidikan* 5, no. 1 (2024).

⁵² Rimelda Ade Sibuea and Elfia Sukma, "Analisis Langkah-Langkah Pendekatan Saintifik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar Menurut Para Ahli," *Journal of Basic Education Studies* 4, no. 1 (2021).

kita perlu memilih pendapat mana yang lebih mendekati pada pendapat kita sendiri, dengan kata lain tidak asal dalam mengutip.⁵³

Definisi operasional variabel tersebut adalah sebagai berikut :

1. Moral merupakan suatu aturan maupun nilai terhadap lingkungan sekitar. Perilaku moral manusia sesuai harapan, aturan, dan kebiasaan seseorang. Perilaku moral juga bisa dikatakan sebagai salah satu kodrat manusia yang bisa diterapkan dalam bersosial masyarakat⁵⁴.
2. Video animasi fabel media pembelajaran berbentuk video yang menggunakan animasi untuk menyajikan cerita fabel, yaitu cerita yang menampilkan tokoh-tokoh hewan yang bertindak dan berbicara seperti manusia⁵⁵.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Instrumen penelitian dibuat sesuai dengan tujuan pengukur dan teori yang digunakan sebagai dasar.⁵⁶ Instrumen yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini menggunakan instrumen penelitian non-tes berupa angket dan wawancara. Wawancara digunakan peneliti sebagai tahap awal atau pendahuluan dalam mengumpulkan informasi dan mengetahui permasalahan mengenai media pembelajaran dan materi yang digunakan di RA UMDI Ujung Baru Kota Parepare. Peneliti juga menggunakan angket tertutup.

1. Angket Tertutup

Angket tertutup merupakan penilaian yang memiliki pilhan jawaban yang telah dipilih oleh responden.

⁵³ Deri Firmansyah dan Dede, "Teknik Pengambilan Sampel Umum Dalam Metodologi," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)* 1, no. 2 (2022).

⁵⁴ Afrita dan Latipah, "Perkembangan Moral Anak Usia Dini Usia 0-6 Tahun Dan Stimulasinya," (2021).

⁵⁵ Annisya dan Baadilla, "Analisis Nilai Karakter Melalui Media Animasi Fabel Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6, no. 5 (2022).

⁵⁶ Ardiansyah dkk, "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif," *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2023).

Dalam penelitian ini dibutuhkan 2 orang ahli materi yaitu 1 dosen ahli materi dan 1 dosen ahli media. Ahli materi yang dimaksudkan yaitu dosen yang menguasai bidang dalam menentukan apakah materi yang dibuat dalam video animasi untuk mendukung pembelajaran dalam meningkatkan aspek perkembangan anak sudah sesuai tingkat kedalaman materi dan ketepatan materi yang digunakan atau belum. Sedangkan ahli media dalam penelitian ini adalah dosen yang memiliki pakar dalam menangani media pembelajaran.

Berikut beberapa angket :

a. Angket validasi ahli materi

Adalah digunakan untuk mengetahui seberapa dalam materi yang disampaikan dan kelayakan suatu materi atau media pembelajaran. Angket ini berisi tentang penilaian,saran dan komentar.

b. Angket validasi ahli media

Bertujuan untuk menilai produk video animasi dengan video animasi fabel. Terdapat 5 aspek didalam angket yang dinilai, yaitu: kesederhanaan, penekanan, keseimbangan, bentuk dan warna.

c. Angket responden

Bertujuan guna menilai produk yang dikembangkan. Data yang didapatkan akan digunakan guna menilai sejauh mana keefektifan video animasi fabel. Angket ini diberi pilihan jawaban untuk responden dengan menggunakan skala *Likert*. Variabel yang akan diukur diuraikan menjadi indikator variabel.

d. Lembar Observasi

Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data tentang aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.⁵⁷ Dalam penelitian ini aktivitas yang akan diteliti adalah aktivitas pada saat guru menggunakan

⁵⁷ Miftahul Jannah Rusdi, “Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Siswa Kelas VIII SMP PGRI Sungguminasa Kabupaten Gowa” (Universitas Muhammadiyah Makassar, 2018).

modul berbasis budaya lokal Sulawesi Selatan untuk meningkatkan motorik halus anak.

Tabel 3.2 Tingkat Keberhasilan Observasi Guru⁵⁸

Tingkat Keberhasilan	Kategori
86%-100%	Sangat Baik
76%-85%	Baik
60%-75%	Cukup
55%-59%	Kurang

Sedangkan aktivitas yang akan diteliti pada peserta didik yaitu indikator-indikator aspek perkembangan perilaku nilai-nilai moral anak didik yang dicapai setelah menonton video animasi fabel.

Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Lembar Observasi Anak Didik⁵⁹

Keterangan	Kriteria Penilaian
Belum Berkembang	BB
Mulai Berkembang	MB
Berkembang Sesuai Harapan	BSH
Berkembang Sangat Baik	BSB

Keterangan:

BB : Belum Berkembang (Skor 0%-25%)

Bila anak mengerjakan kegiatan harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru

MB : Mulai Berkembang (Skor 26%-50%)

⁵⁸ Devi Puji Lestari, “Penerapan Model Pembelajaran Visual, Auditory, Kinestetik (VAK) Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di MIN 7 Ponorogo” (Institut Agama Islam Negeri Ponorogo,2023)

⁵⁹ Rifa Zahrotun Nufus, “Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Keterampilan Melipat Kertas Origami di TK Ma’arif 31 Hargomulyo Lampung Timur” (Institut Agama Islam Negeri IAIN Metro, 2022)

Bila anak mengerjakan kegiatan masih harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru

BSH : Berkembang Sesuai Harapan (Skor 51%-75%)

Bila anak sudah dapat mengerjakan kegiatan secara mandiri dan konsisten tanpa harus di ingatkan atau dicontohkan oleh guru

BSB : Berkembang Sangat Baik (Skor 76%-100%)

Bila anak sudah dapat mengerjakan kegiatan secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang diharapkan.

H. Teknik Analisis Data

1. Teknik Kuantitatif

Teknik yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah teknik pengembangan media pembelajaran video dengan tahapan sebagai berikut:

- Menganalisis hasil validasi dari awal produk sampai produk bisa dikategorikan layak oleh tim ahli materi dan ahli desain media.
- Menghitung rata-rata persentase respon positif dari angket sebelumnya.

Menurut iftiana dalam jamilah, dkk, cara untuk mengitung skor presentase dari tiap pertanyaan menggunakan rumus berikut:

$$Rs = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

Rs = Persentase positif responden

f = Jumlah skor yang diperoleh

n = Jumlah skor maksimal

Kemudian, hasil dari persentase validasi media tersebut dapat dikelompokkan dalam kriteria interpretasi skor menurut skala likert sehingga

akan diperoleh kesimpulan tentang kelayakan media, kriteria interpretasi skor berdasarkan skala likert adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kriteria Interpretasi Kelayakan⁶⁰

Penilaian	Kriteria Interpretasi
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat layak
$60\% < x \leq 80\%$	Layak
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup layak
$20\% < x \leq 40\%$	Tidak layak
$0\% \leq x \leq 20\%$	Sangat tidak layak

Pengukuran Skala Dikotomi

Untuk mengetahui posisi persentase jawaban “ya” yang diperoleh dari kuesiner survey maka dihitung terlebih dahulu kemudian ditempatkan dalam rentang skala pesentase sebagai berikut:

Nilai Jawaban “ya” = 1

Nilai Jawaban “Tidak” = 0

Analisis perhitungan menurut Sugiyono⁶¹:

$$\text{Rerata Skor} = \frac{\text{Jumlah Skor Keseluruhan Responden}}{\text{Jumlah Pertanyaan} \times \text{Responden}}$$

Keterangan:

Sangat Baik : 4

Baik : 3

Cukup Baik : 2

Kurang Baik : 1

⁶⁰ Sinantin Mahtawarni, “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Mengenalkan Angka Pada Anak Usia 5-6 Tahun,” 2021.

⁶¹ Jamilah dkk, “Pengembangan Video Pembelajaran Daring Pada Era Covid-19 Berbasis Sentra Persiapan,” *Jurnal PAUD Emas* 1, no. 1 (2021).

Tabel 3.5 Skala Nilai

Penilaian	Kriteria Interpretasi
$82\% < x \leq 100\%$	Sangat Baik
$63\% < x \leq 82\%$	Baik
$44\% < x \leq 63\%$	Cukup
$25\% < x \leq 44\%$	Kurang Baik
$0\% \leq x \leq 25\%$	Tidak Baik

2. Analisis Kualitatif

Data kesimpulan didapatkan dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, saran/masukan dari tim ahli materi, serta evaluasi berupa yang telah didapatkan akan diolah menjadi deskriptif kualitatif dengan memaparkan pencapaian indikator. Penilaian tersebut digunakan sebagai acuan perbaikan pembelajaran video animasi agar menjadi suatu produk yang layak digunakan dimasa selanjutnya.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Bab ini akan membahas mengenai gambaran perkembangan nilai moral pada anak kelompok A RA UMDI Ujung Baru Kota Parepare, pengembangan video animasi fabel dalam menanamkan nilai moral pada anak kelompok A RA UMDI Ujung Baru Kota Parepare dan efektivitas penerapan video animasi fabel dalam menanamkan nilai moral pada anak kelompok A RA UMDI Ujung Baru Kota Parepare. Pada penelitian ini menggunakan model penelitian dari pengembangan Borg & Gall.

1. Gambaran Perkembangan Nilai Moral Pada Anak Di Kelompok A RA UMDI Ujung Baru

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti, kondisi awal sebelum penggunaan video animasi fabel dalam menanamkan nilai moral pada anak kelompok A RA UMDI Ujung Baru, ditemukan beberapa perilaku anak yang belum mencerminkan nilai-nilai moral, terdapat dua anak yang mendorong teman saat berbaris sebelum masuk kelas. Selain itu, terdapat pula anak yang suka berkata kasar ketika berkomunikasi pada teman sebayanya. Anak didik juga tampak belum menunjukkan sikap tolong-menolong misalnya dengan menolak membantu teman yang kesulitan merapikan mainan. dan tidak mau berbagi alat bermain. Seperti yang dikatakan oleh ibu guru Sapia M.Pd. Selaku guru kelompok A RA UMDI Ujung Baru bahwa.

Mbenarkan adanya perilaku anak yang belum mencerminkan nilai-nilai moral tersebut. Timbulnya perilaku ini dikarenakan kebiasaan yang ada dikehidupan sehari-hari. Hal ini menunjukkan perlunya metode pembelajaran yang lebih menarik dan efektif untuk menanamkan nilai-nilai moral kepada anak.⁶²

Guru menyadari pentingnya menanamkan nilai moral, tetapi masih

⁶² Sapia, Guru kelompok A RA UMDI Ujung Baru, Wawancara RA UMDI Ujung Baru,Tanggal 20 Mei 2025.

menggunakan metode cerita lisan dan nasihat. Padahal, anak lebih tertarik pada media visual seperti video animasi yang membuat mereka lebih fokus dan antusias. Namun, media ini belum dimanfaatkan dengan baik. Karena itu, perlu pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan perkembangan anak agar nilai moral mudah dipahami dan diterapkan.

Adapun kondisi yang terlihat setelah penggunaan video animasi fabel, memberikan dampak positif terhadap perkembangan moral anak. Guru mengamati adanya perubahan mulai menunjukkan peningkatan dalam sikap dan perilaku mereka. Hal ini seperti yang dikatakan oleh ibu Sapia.

Setelah menonton video animasi fabel ini anak terlihat lebih antusias saat menyimak cerita yang ditayangkan, bahkan mampu mengingat dan menceritakan kembali isi cerita dengan baik. Lebih dari itu, terjadi perubahan perilaku nyata di kelas, seperti anak mulai berbicara dengan lebih sopan kepada temannya, menunjukkan sikap tolong-menolong, dan bersedia berbagi alat bermain tanpa paksaan.⁶³

Seperti yang dijelaskan oleh ibu Sapia diatas hal itu dilihat dari perubahan ini menunjukkan bahwa media video animasi fabel tidak hanya menarik minat anak dalam belajar, tetapi juga efektif dalam menanamkan nilai-nilai moral yang relevan dengan kehidupan sehari-hari anak usia dini.

Perkembangan nilai moral anak usia dini lebih ditekankan pada pembentukan sikap dan perilaku positif yang sesuai dengan norma sosial dan budaya, seperti tolong-menolong, sopan saat berbicara, dan bekerja sama. Nilai-nilai ini mulai tertanam melalui interaksi anak dengan lingkungan sekitarnya, termasuk orang tua, guru, dan teman sebaya. Perkembangan moral sangat penting dalam membentuk karakter anak sejak dini, karena menjadi dasar bagi anak untuk

⁶³ Sapia, Guru kelompok A RA UMDI Ujung Baru, Wawancara RA UMDI Ujung Baru, Tanggal 13 Juni 2025.

membedakan perilaku baik dan buruk. Karena anak yang memiliki pemahaman nilai moral yang baik cenderung lebih mudah menjalin hubungan sosial yang positif dan menunjukkan perilaku yang sesuai dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran nilai moral perlu diberikan secara konsisten dan menyenangkan agar mudah dipahami dan diterapkan oleh anak.

2. Pengembangan Video Animasi Fabel Dalam Menanamkan Nilai Moral Pada Anak Kelompok A RA UMDI Ujung Baru

Adapun tahapan-tahapan Pengembangan Video Animasi Fabel Dalam Menanamkan Nilai Moral Pada Anak Kelompok A RA UMDI Ujung Baru dapat dilihat sebagai berikut.

a. Potensi dan Masalah

Pengembangan produk ini berawal dari potensi dan masalah yang didapat di lapangan dengan melakukan observasi dan wawancara kepada guru di RA UMDI Ujung Baru. Dari hasil observasi awal yang telah peneliti lakukan, ditemukan beberapa perilaku anak yang belum mencerminkan nilai-nilai moral, terdapat dua anak yang mendorong teman saat berbaris sebelum masuk kelas. Selain itu, terdapat pula anak yang suka berkata kasar ketika berkomunikasi pada teman sebayanya. Anak didik juga tampak belum menunjukkan sikap tolong-menolong misalnya dengan menolak membantu teman yang kesulitan merapikan mainan. dan tidak mau berbagi alat bermain. Guru hanya menerapkan cerita berbasis nasihat dan lisan, dan tidak memanfaatkan perkembangan teknologi pembelajaran yang ada. Padahal, anak lebih tertarik pada media visual seperti video animasi yang membuat mereka lebih fokus dan antusias.

Dari potensi dan masalah yang ada, peneliti akhirnya mengembangkan

produk Video Animasi Fabel dalam Menanamkan Nilai-Nilai Moral pada Anak Kelompok A di RA UMDI Ujung Baru. Dalam video animasi ini terdapat cerita-cerita fabel yang tidak hanya menghibur tetapi juga mengandung pesan moral yang disampaikan secara sederhana dan mudah dipahami oleh anak usia dini. Penggunaan media video animasi diharapkan dapat menjadi sarana yang menarik dan menyenangkan dalam menanamkan nilai-nilai moral seperti tolong-menolong, kerja sama, dan sopan saat berbicara.⁶⁴

Faktor yang memengaruhi rendahnya penanaman nilai moral pada anak di RA Umdi Ujung Baru adalah kurangnya media pembelajaran yang kontekstual dan menarik, serta penyampaian nilai moral yang masih bersifat konvensional dan kurang sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan, peneliti menggambarkan dan menjelaskan bahwa penerapan video animasi fabel ini mampu menarik perhatian anak, memudahkan pemahaman terhadap nilai-nilai moral, serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Hal inilah yang mendorong peneliti untuk mengembangkan produk video animasi sebagai media alternatif dalam menanamkan nilai-nilai moral pada anak di RA UMDI Ujung Baru.

b. Pengumpulan Data

Berdasarkan potensi dan masalah yang didapatkan oleh peneliti, pengumpulan data juga didasarkan pada hasil studi pendahuluan yang dilakukan di sekolah yaitu analisis karakteristik dan analisis tugas guru, studi literatur dan perumusan masalah.

1) Karakteristik Anak

Karakteristik anak pada kelompok A (usia 4-5 tahun) meliputi pengetahuan awal yang dimiliki dari lingkungan yang harus dikenali

⁶⁴ Aminah Siti. "Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kosakata Pada Anak Usia 4-5 Tahun," 2019.

oleh seorang guru. Berikut informasi yang diperoleh pada anak kelompok A (usia 4-5 tahun) antara lain:

- a) Berkaitan dengan pengembangan dasar anak usia dini, anak pada dasarnya sangat aktif dalam melakukan berbagai kegiatan dan menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap hal-hal baru. Namun, dalam praktik pembelajaran sehari-hari, aktivitas-aktivitas yang diberikan kepada anak, terutama dalam menanamkan nilai-nilai moral, masih bersifat monoton dan kurang menarik perhatian anak. Hal ini menyebabkan anak menjadi bosan dan kurang termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran yang diberikan.
- b) Anak menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi, terlihat dari antusiasme mereka dalam bertanya tentang hal-hal yang mereka lihat dan alami. Rasa penasaran tersebut seharusnya dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menyampaikan pembelajaran moral secara lebih menyenangkan dan bermakna.

Analisis terhadap tugas guru menunjukkan bahwa guru memiliki peran penting dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran, termasuk membuat rencana pembelajaran, mengatur kegiatan yang sesuai dengan kebutuhan anak, mengelola kelas, serta menilai hasil belajar.

Perencanaan pembelajaran adalah langkah penting yang harus dilakukan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran mereka. Perencanaan pembelajaran menjadi langkah awal yang krusial, yang mencakup penetapan tujuan, waktu pelaksanaan, alat dan media pembelajaran, serta evaluasi. Perencanaan ini menjadi pedoman guru untuk memastikan proses pembelajaran berjalan dengan baik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.⁶⁵

⁶⁵ Weni Kurniawati. "Desain Perencanaan Pembelajaran," *JURNAL AN-NUR: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Keislaman* 7, no.1 (2021).

2) Studi Literatur

Pada tahap ini, peneliti mencari dan mengumpulkan berbagai informasi terkait pengembangan media pembelajaran untuk anak usia dini, khususnya mengenai video animasi berbasis fabel. Fokus kajian pustaka adalah mengenai efektivitas media video animasi dalam menanamkan nilai-nilai moral, jenis-jenis nilai moral yang dapat ditanamkan melalui fabel, karakteristik cerita fabel yang sesuai dengan usia dini, serta manfaat penggunaan media visual dan audio dalam meningkatkan pemahaman dan ketertarikan anak terhadap pembelajaran moral.⁶⁶

3) Merumuskan Masalah

Merujuk pada hasil observasi dan identifikasi masalah di RA UMDI Ujung Baru, ditemukan bahwa penanaman nilai-nilai moral pada anak, khususnya kelompok A, belum dilakukan secara maksimal. Metode yang digunakan masih terbatas pada kegiatan bercerita dan pemberian nasihat secara lisan dan masih perlu memanfaatkan penggunaan teknologi pembelajaran yang ada pada saat ini seperti dengan media proyektor dan lcd. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menarik minat anak sekaligus efektif dalam menyampaikan pesan moral. Salah satu solusi yang ditawarkan adalah dengan mengembangkan video animasi fabel. Diharapkan media ini dapat menjadi sarana pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna, serta dapat digunakan oleh guru sebagai alat bantu untuk menanamkan nilai-nilai moral secara konsisten dan kontekstual kepada anak-anak.

⁶⁶ Gea Aprilyada dkk.“Peran Kajian Pustaka Dalam Penelitian Tindakan Kelas,”*Jurnal Kreativitas Mahasiswa* 1, no. 2 (2023).

c. Desain Produk

Perencanaan pengembangan yang dimaksud adalah hal-hal yang dipersiapkan dalam membuat modul ajar dan Video Animasi Fabel dalam menanamkan nilai-nilai moral pada anak:

1) Modul Ajar

a) Pemilihan Modul

Pemilihan modul yang tepat agar sesuai dengan karakteristik materi serta kebutuhan peserta didik. Modul ini dirancang dengan mempertimbangkan kemampuan moral anak kelompok A, serta ditujukan untuk membantu anak memahami dan menanamkan nilai-nilai moral melalui media yang menarik dan sesuai dengan dunia mereka. Pemilihan modul dilakukan secara cermat agar produk yang dikembangkan dapat dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran.

b) Pemilihan Format

Selanjutnya, pemilihan format modul juga menjadi tahap penting dalam proses pengembangan. Format yang dipilih disusun secara sistematis dan menarik, mengutamakan tampilan visual yang ramah anak, bahasa yang sederhana, serta dilengkapi dengan panduan penggunaan bagi guru.⁶⁷ Modul ini dikembangkan dengan menyisipkan unsur tokoh-tokoh hewan dalam cerita fabel yang dikemas dalam bentuk video animasi yang interaktif. Tujuannya adalah agar anak tidak hanya memahami pesan moral, tetapi juga terlibat aktif secara emosional dan kognitif selama proses pembelajaran berlangsung.

c) Rancangan Awal

Adapun pada tahap rancangan awal, peneliti merancang jenis-jenis cerita fabel yang akan digunakan, menentukan nilai-nilai moral yang

⁶⁷ Ayu Titis Rukmana Sari dan Salsabella Aurellya Pratysta Putri. "Upaya Meningkatkan Perkembangan Moral Anak Usia 4 – 5 Tahun Melalui Video Dongeng Animasi," 2024.

akan disampaikan, serta memilih media visual dan audio yang sesuai. Rancangan ini juga mencakup penyusunan alur cerita, desain tokoh hewan, penentuan latar video yang kontekstual, serta pembuatan lembar aktivitas pendukung seperti pertanyaan reflektif dan tugas sederhana yang berkaitan dengan isi video. Dengan demikian, modul ajar video animasi fabel ini diharapkan mampu menjadi media pembelajaran yang menarik, edukatif, dan efektif dalam menanamkan nilai-nilai moral kepada anak usia dini.



Gambar 4.1 Foto Modul

2) Video Animasi Fabel

a) Pemilihan Tema dan Nilai Moral

Langkah awal dalam merancang video animasi fabel ini adalah menentukan tema cerita dan nilai moral yang ingin ditanamkan. Cerita fabel dipilih karena mengandung pesan-pesan moral yang kuat dan mudah dipahami oleh anak-anak. Nilai moral yang akan ditanamkan antara lain sopan saat berbicara, kerja sama, dan tolong-menolong. Cerita fabel yang dibuat oleh peneliti sendiri dengan judul Semut kecil dan Buah Apel. Judul ini dibuat karena memiliki alur sederhana, tokoh menarik, dan pesan yang kuat untuk anak usia dini.

b) Penggunaan Aplikasi Canva

Canva dipilih sebagai alat utama dalam pembuatan video animasi karena menyediakan berbagai template visual, karakter hewan, latar belakang animasi, dan memungkinkan penyisipan teks serta audio secara langsung. Canva mendukung proses pengembangan animasi ringan yang sesuai untuk anak usia dini, seperti gerakan masuk-keluar karakter, perubahan ekspresi, serta latar yang dinamis. Canva juga menyediakan fitur *Draw* dan *Character Builder* untuk membuat tokoh fabel yang khas dan menarik.⁶⁸

c) Penyusunan *Storyboard*

Storyboard disusun terlebih dahulu menggunakan slide presentasi di canva, yang menggambarkan alur cerita secara kronologis: mulai dari pengenalan tokoh, munculnya konflik, penyelesaian masalah, hingga penutup yang berisi pesan moral.⁶⁹ Misalnya, dalam cerita “Semut Kecil dan Buah Apel” slide pertama memperkenalkan tokoh utama, slide kedua menampilkan aktivitas semut yang rajin bekerja, lalu permasalahan yang terjadi, dan seterusnya hingga bagian akhir yang menekankan moral yang ada dicerita. Setiap slide berfungsi sebagai satu adegan dalam video animasi.

d) Desain Visual dan Animasi

Hewan didesain menggunakan elemen grafis dari Canva atau digambar sendiri. Warna-warna yang digunakan cerah dan kontras agar menarik perhatian anak. Latar belakang animasi menyesuaikan dengan cerita, seperti hutan, sarang semut. Animasi gerak sederhana seperti *fade*, *rise*, dan *pan* digunakan untuk menghidupkan karakter. Elemen

⁶⁸ Rahmatullah dkk. “Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva,” *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha* 12, no. 2 (2020).

⁶⁹ Izzaturahma dkk. “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis ADDIE Pada Pembelajaran Tema 5 Cuaca Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar.”

tambahan seperti awan bergerak, suara angin atau daun jatuh juga disisipkan untuk menambah daya tarik visual.

e) Narasi dan Pengisian Suara

Setiap slide dilengkapi dengan narasi dialog pendek menggunakan bahasa sederhana dan kalimat langsung. Teks ini kemudian dibacakan dan direkam menggunakan suara yang lembut dan ekspresif, lalu diunggah ke canva sebagai audio latar. Penggunaan narasi suara membantu anak memahami cerita dengan lebih baik dan membangun suasana yang menyenangkan selama menonton.

f) Refleksi dan Interaktif

Pada akhir video, disisipkan refleksi interaktif seperti pesan moral yang disampaikan tokoh utama seperti: saat meminta pertolongan ucapan kata tolong dengan sopan yah, bekerja sama dan tolong menolong saat mengangkat buah apel. Hal ini bertujuan untuk mendorong anak mencontoh perilaku tolong menolong,sopan saat berbicara dan bekerja sama dikehidupan sehari-hari.

g) *Output Video* dan Lembar Kegiatan Pendukung

Setelah semua slide, animasi, dan suara selesai digabung, proyek canva diekspor menjadi video format MP4. Video ini dapat ditampilkan menggunakan proyektor atau lcd saat pembelajaran berlangsung. Selain itu, dibuat juga versi barcode di bagian modul ajar agar guru bisa mengakses video animasi fabel. Lembar kegiatan pendukung berupa gambar untuk mewarnai buah apel serta aktivitas menjawab pertanyaan sederhana yang berkaitan dengan cerita.

d. Validasi Desain

Tahapan pengembangan ini peneliti akan membuat produk yaitu Pengembangan Video Animasi Fabel Dalam Menanamkan Nilai-Nilai Moral Anak. Setelah instrumen lembar validasi dan Pengembangan Video Animasi Fabel Dalam Menanamkan Nilai-Nilai Moral Anak selesai disusun, maka

kemudian video animasi fabel tersebut dan instrumen diberikan kepada validator agar dapat dilakukan penilaian dan pemberian saran.

Adapun nama validator dalam pengembangan video animasi fabel ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.1 Daftar Nama Validator Pengembangan Modul

No	Nama	Keahlian	Validator
1	Hayana, M.Sos.	Memiliki keahlian dalam mengevaluasi dan memberikan penilaian terhadap berbagai jenis media terutama video	Validator ahli media
2	Hj. Novita Ashari, S.Psi., M.Pd.	Memiliki keahlian khusus dalam mengevaluasi dan memberikan penilaian terhadap materi atau konten, terutama dalam konteks pendidikan atau penelitian.	Validator ahli materi

Dari tabel diatas diketahui bahwa dalam penelitian ini validator yang digunakan sesuai dengan kebutuhan penelitian yang dilakukan dalam mengembangkan Pengembangan Video Animasi Fabel dalam Menanamkan Nilai-Nilai Moral Anak.

Adapun hasil validasi desain dari para validator akan dibahas sebagai berikut:

1) Validasi Ahli Media

Produk awal yang telah dibuat peneliti akan di validasi, adapun validasi media dilakukan oleh validator ahli media yaitu ibu Hayana, M.Sos. dengan hasil validasi disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil Penilaian Validasi Ahli Media

Indikator	Pernyataan	Penilaian
Kesederhanaan	1. Animasi/video dalam Video Animasi berbantuan laptop dan mudah dimengerti.	3
	2. Video animasi dapat digunakan dengan mudah.	4
	3. Kalimat yang digunakan mudah dimengerti.	4
Penekanan	4. Suara dubbing terdengar jelas.	3
	5. karakter pada video sudah jelas dan sesuai	4
	6. Animasi yang diterapkan setiap halaman terdapat perbedaan Gerak	4
Keseimbangan	7. Ukuran animasi dan tulisan tiap halaman sesuai	4
	8. Tata letak setiap gambar seimbang	3
Bentuk	9. Animasi yang digunakan menarik	4
	10. Bentuk huruf mudah dibaca.	3
Warna	11. Warna tiap halaman menarik dan sudah tepat.	4
	12. Degrasi warna sudah selesai dan kombinasi tulisan.	4
Skor		48
Persentase		91,6%
Kriteria		Sangat layak

Berdasarkan penilaian oleh validasi ahli media pada tabel di atas, disimpulkan bahwa Pengembangan Video Animasi Fabel dalam Menanamkan Nilai-Nilai Moral Anak “sangat layak” dengan nilai 91,6%.

2) Validasi Ahli Materi

Adapun validasi materi dilakukan oleh validator ahli materi yaitu ibu Hj. Novita Ashari, S.Psi., M.Pd dengan hasil validasi disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi

Indikator	Pernyataan	Penilaian
Format	1. Daya tarik design video animasi	3
	2. Kesesuaian materi dengan cerita animasi fabel	4
	3. Keserasian warna, tulisan, dan gambar pada media	3

	video animasi	
	4. Kesesuaian materi video animasi dengan cerita animasi fabel dengan Indikator aspek nilai moral anak.	3
Isi	5. Sistematika penyajian video animasi fabel	3
	6. Kejelasan konsep materi dalam video animasi fabel dengan aspek menanamkan nilai-nilai moral	4
	7. Kemudahan memahami materi dalam video animasi dengan konsep fabel	4
	8. Kesesuaian design gambar/animasi/video dan dalam Video Animasi fabel	3
Bahasa	9. Kemudahan dalam memahami bahasa yang digunakan.	3
	10. Kelengkapan kalimat/informasi yang dibutuhkan peserta didik.	4
	11. Keefektifan kalimat yang digunakan	4
	12. Kemampuan gambar, animasi dalam memvisualisasikan konsep animasi fabel	3
Skor		41
Persentase		85,4%
Kriteria		Sangat layak

Berdasarkan penilaian oleh validasi ahli materi diatas untuk Pengembangan Video Animasi Fabel dalam Menanamkan Nilai-Nilai Moral Anak berada pada kategori “sangat layak” dengan nilai persentase sebesar 85,4%.

e. Revisi Desain

Sebelum melakukan uji coba pemakaian, terlebih dahulu peneliti melakukan perbaikan terhadap desain Pengembangan Video Animasi Fabel dalam Menanamkan Nilai-Nilai Moral Anak yang telah dikembangkan. Adapun revisi yang didapatkan dari kedua ahli tersebut yaitu:

1) Ahli Media

Hasil revisi dari ahli media berupa perbaikan dan saran pada Pengembangan Video Animasi Fabel dalam Menanamkan Nilai-Nilai Moral Anak yaitu: a) suara anginnya agak dikecilkan karena membuat suara dubber

terdengar kurang jelas, b) Teks pada dialog ada baiknya tidak dimiringkan peletakannya.

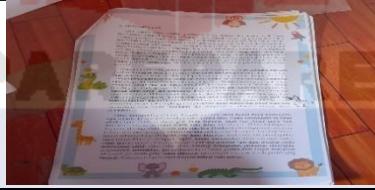
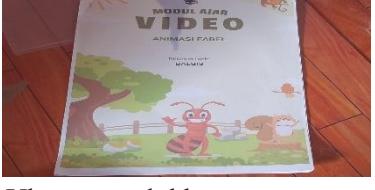
Tabel 4.4 Hasil Revisi dari Ahli Media

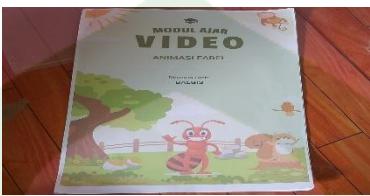
Hasil Revisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Suara anginnya agak dikecilkan karena membuat suara dubber terdengar kurang jelas	Suara angin terlalu keras	Suara angin lebih kecil agar suara daubber terlihat jelas
Teks pada dialog ada baiknya tidak dimiringkan peletakannya		

2) Ahli Materi

Hasil revisi dari ahli materi berupa perbaikan dan saran pada Pengembangan Video Animasi Fabel dalam Menanamkan Nilai-Nilai Moral Anak yaitu: a) Font modul diperbesar, b) Ukuran modul diubah, 3) Tambahkan gambar, 4) Variasikan modul.

Tabel 4.5 Hasil Revisi dari Ahli Materi

Hasil Revisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Font modul diperbesar		
Ukuran modul diubah	 Ukuran modul besar	 Ukuran modul yang disesuaikan

Tambahkan gambar		
Variasikan modul		

f. Uji Coba Produk

Setelah produk direvisi, produk selanjutnya diujicobakan di kelompok A RA UMDI Ujung Baru. Pada penelitian ini, uji coba produk terbatas dilakukan oleh guru setelah memahami Pengembangan Video Animasi Fabel dalam Menanamkan Nilai-Nilai Moral Anak yang telah dirancang.

Terdapat anak di dalam kelompok A yang melakukan uji coba terbatas pada penelitian ini. Respon dari anak saat menonton video animasi fabel yang ada dalam kelas sangat antusias dan senang. Mereka dengan seksama menonton video animasi bersama. Adapun perbedaan produk yang dikembangkan dengan media pembelajaran selanjutnya yaitu terletak pada video pembelajaran yang lebih interaktif serta disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini. Video animasi ini tidak hanya menyajikan cerita fabel sebagai media hiburan semata, tetapi juga secara khusus dirancang untuk menanamkan nilai-nilai moral seperti sopan saat berbicara, kerja sama, dan tolong-menolong. Keunikan lain dari produk ini yaitu pada integrasi barcode di bagian modul ajar yang dapat dipindai oleh guru atau orang tua jika ingin mengakses video animasi fabel.



Gambar 4.2 Uji coba produk pengembangan video

Hasil uji coba produk dilakukan melalui pengamatan terhadap keterlaksanaan pembelajaran video animasi fabel oleh guru dan hasil pengamatan terhadap anak pada saat melakukan kegiatan. Kedua pengamatan ini menggunakan instrumen Lembar Observasi guru dan Anak serta Angket Respon Guru.

1) Analisis Hasil Lembar Observasi Guru

Prosedur yang ditempuh adalah pengamat mengamati kegiatan guru dalam melaksanakan pembelajaran Video Animasi Fabel dalam Menanamkan Nilai-Nilai Moral Anak dengan memberikan tanda ceklis pada lembar observasi sesuai dengan pengamatan yang telah dilakukan.

Tabel 4.6 Hasil Lembar Observasi Guru

ASPEK PENILAIAN	YA	TIDAK
Skor	1	0
Aktivitas guru selama proses pembelajaran		
KEGIATAN AWAL		
1) Membuka kegiatan pembelajaran dengan salam, membaca surah-surah pendek dan berdoa	✓	
2) Menanyakan kabar dan perasaan anak	✓	
3) Menghubungkan materi dengan lingkungan sehari-hari		✓
4) Menyampaikan tujuan pembelajaran dan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan		✓

Skor	50 %
KEGIATAN INTI	
1) Membuka dan melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan cara menarik perhatian anak, seperti <i>ice breaking</i>	✓
2) Menguasai materi pelajaran dengan baik	✓
3) Kesesuaian materi yang dibahas dengan indikator	✓
4) Memberikan pertanyaan pada anak	✓
5) Memberi kesempatan anak untuk bertanya	✓
6) Menguasai media yang akan dimainkan	✓
7) Memberi contoh konkret dalam kegiatan yang ada dalam kehidupan sehari-hari, sesuai dengan yang diajarkan pada anak	✓
Skor	85%
KEGIATAN PENUTUP	
1) Menanyakan anak mengenai kegiatan yang telah dilakukan	✓
2) Membimbing anak dalam menyimpulkan kegiatan yang telah dilakukan	✓
3) Memberikan pengakuan/ penghargaan	✓
4) Menutup dengan doa dan salam	✓
Skor	100%
Total Skor	235%
Rata-rata Persentase	78%
Kriteria Penilaian	Baik

Hasil pengamatan yang telah dilakukan disimpulkan bahwa, guru menggunakan video animasi fabel dalam menanamkan nilai-nilai moral kepada anak-anak dengan sangat baik dan efektif selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Guru mampu menyampaikan pesan moral dari cerita fabel dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami oleh anak-anak. Anak-anak tampak sangat antusias dan tertarik mengikuti alur cerita dalam video animasi, serta mampu menyebutkan nilai-nilai moral yang terkandung di dalamnya seperti sopan saat berbicara, kerja sama, dan tolong-menolong. Adapun rata-rata persentasi yang diperoleh yaitu 78% dengan kriteria “baik”.

2) Analisis hasil lembar observasi anak

Pengembangan Video Animasi Fabel dalam Menanamkan Nilai-Nilai Moral Anak pada penelitian ini dikatakan efektif jika memenuhi kriteria berikut :

- a) Mengembangkan perkembangan nilai-nilai moral anak dilihat dari indikator perkembangan moral anak usia dini kelompok A usia 4-5 tahun yang sudah dikembangkan oleh peneliti.
- b) Guru memberikan respon yang positif terhadap Pengembangan Video Animasi Fabel dalam Menanamkan Nilai-Nilai Moral Anak.

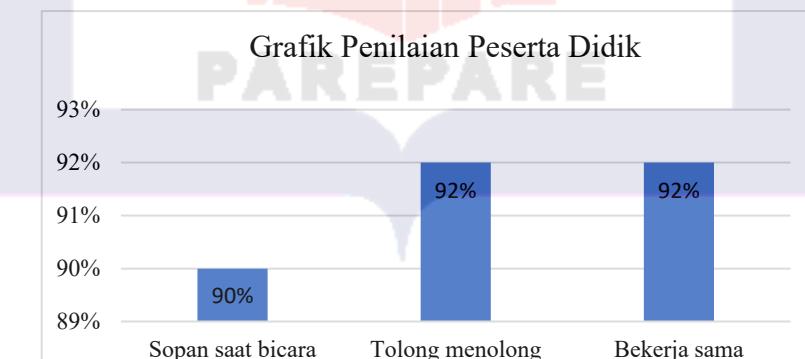
Kefektifan Pengembangan Video Animasi Fabel dalam Menanamkan Nilai-Nilai Moral Anak dilihat dari hasil pengamatan saat anak-anak menyaksikan dan merespon isi video. Anak-anak menunjukkan pemahaman yang baik terhadap pesan moral yang disampaikan melalui cerita fabel, seperti sopan saat berbicara, tolong menolong, dan kerja sama. Yang ada pada indikator perkembangan moral anak usia dini kelompok A usia 4-5 tahun yang sudah dikembangkan oleh peneliti yaitu :

- a) Sopan saat berbicara
- b) Tolong menolong
- c) Kerja sama

Tabel 4.7 Hasil Penilaian Lembar Observasi Anak

No	Indikator	Σ Nilai Per Aspek	Σ Nilai Rata-rata Persentase Kelayakan
1.	Sopan saat bicara	36	90%
2.	Tolong menolong	37	92%
3.	Bekerja sama	37	92%
	Jumlah	110	274%
	Rata-rata	36,7	91,3%
	Kategori		Sangat Layak

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil dari 3 indikator memberikan penilaian terhadap pengembangan Pengembangan Video Animasi Fabel dalam Menanamkan Nilai-Nilai Moral Anak kepada anak rata-rata 36,7 dengan persentase kelayakan 91,3% dengan kategori “sangat layak”. Selain dapat dilihat dalam bentuk tabel hasil uji coba pemakaian, dapat pula dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.3 Grafik Penilaian Peserta Didik

Dari grafik di atas dapat dilihat, perkembangan pemahaman dan penerapan nilai-nilai moral pada anak menunjukkan rata-rata persentase

yang tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan video animasi fabel sangat berpengaruh dalam menanamkan nilai-nilai moral pada anak. Anak lebih mudah memahami dan mengingat pesan moral melalui alur cerita yang menarik dan visual yang sesuai dengan dunia mereka.⁷⁰ Dengan demikian, video animasi fabel ini sangat layak untuk diaplikasikan sebagai media pembelajaran yang efektif dalam membentuk karakter dan perilaku moral anak sejak usia dini. Adapun hasil observasi anak pada penelitian di RA UMDI Ujung Baru adalah sebagai berikut :

Tabel 4.8 Hasil Observasi Anak

No	Nama Anak	Indikator Pencapaian			Keterangan
		Sopan saat berbicara	Tolong menolong	Kerja sama	
1.	MY	BSB	BSB	BSB	BSB
2.	AFM	BSH	BSB	BSB	BSB
3.	MAA	BSH	BSB	BSB	BSB
4.	SFA	BSB	BSB	BSH	BSB
5.	AF	BSB	BSH	BSH	BSH
6.	SAR	BSH	BSH	BSH	BSH
7.	ZQ	BSB	BSH	BSB	BSB
8.	ARZ	BSH	BSB	BSB	BSB

Berdasarkan tabel hasil observasi anak terdapat 2 anak yang sudah berkembang sesuai harapan (BSH) yakni AF, dan SAR. Perkembangan ini tampak ketika anak mulai mampu mengikuti alur cerita dan memahami pesan moral yang terkandung dalam video animasi fabel yang ditayangkan. Misalnya, setelah menonton video fabel tentang "Semut kecil dan buah apel" yang mengajarkan nilai tolong-menolong, AF terlihat membantu temannya yang kesulitan menggunting kertas tanpa diminta oleh guru. Sementara itu SAR mengajak MAA membuat rumah dari balok secara bersama-sama.

⁷⁰ Gita Permata Puspita Hapsari dan Zulherman. "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa," *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021).

Kemudian 6 orang anak yang sudah berkembang sangat baik yakni, AFM, MAA, SFA, ZQ, dan ARZ. Hal ini terlihat ketika anak-anak mampu menampilkan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai moral, seperti berbicara dengan sopan kepada orang tua, guru, maupun teman sebaya, membantu teman yang mengalami kesulitan, serta bekerja sama dalam aktivitas bermain dan kegiatan kelompok. Selain itu, anak juga mampu mengingat dan menceritakan kembali isi dongeng *Semut Kecil dan Buah Apel* yang telah mereka tonton, yang menunjukkan bahwa pesan moral dalam video animasi fabel tersebut dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh anak.

3) Analisis hasil angket respon Guru

Tahapan uji coba yang dilakukan oleh peneliti berada pada tahap uji coba terbatas. Dalam pelaksanaan uji coba ini, peneliti melibatkan guru kelompok A RA UMDI Ujung Baru Kota Parepare, yaitu Ibu Sapia, M.Pd., untuk memberikan penilaian terhadap media video animasi fabel yang dikembangkan. Penilaian dilakukan melalui angket respons guru guna mengetahui sejauh mana efektivitas dan kelayakan media video animasi fabel dalam menanamkan nilai-nilai moral pada anak kelompok A.⁷¹ Keterlibatan guru sebagai evaluator didasarkan pada pertimbangan bahwa guru merupakan pihak yang akan menjadi pengguna langsung media pembelajaran tersebut di dalam kelas, sehingga masukan dari guru sangat relevan dalam penyempurnaan produk. Hasil dari penilaian guru terhadap produk yang dikembangkan dapat dilihat pada tabel berikut :

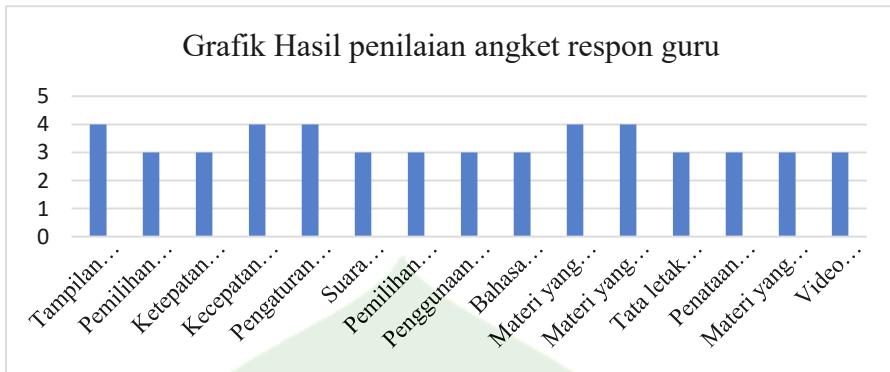
Tabel 4.9 Hasil Analisis Angket Respon Guru

Indikator	Pernyataan	Skor
Tampilan	1. Tampilan video dapat terlihat dengan sangat jelas	4

⁷¹ Julia Nungsih. "Pengembangan Vidio Animasi Cerita Fabel Untuk Meningkatkan Karakter Jujur Anak Usia Dini Di TK IT Mutiara Hati Payakumbuh," 2022.

	2. Pemilihan background, gambar, teks dan animasi menarik	3
	3. Ketepatan tata letak animasi sudah tepat	3
	4. Kecepatan gerakan animasi sudah sesuai	4
	5. Pengaturan durasi tepat	4
Audio	6. Suara dubber dalam video dapat didengar jelas	3
	7. Pemilihan backsound tidak mengganggu konsentrasi	3
Bahasa	8. Penggunaan kalimat mudah dipahami	3
	9. Bahasa mudah dimengerti	3
Sajian	10. Materi yang disajikan sesuai dengan judul	4
	11. Materi yang disampaikan dekat dengan anak	4
	12. Tata letak urutan gambar dalam video sesuai dengan materi	3
	13. Penataan materi dalam video pembelajaran sudah sesuai	3
	14. Materi yang disajikan mudah dimengerti	3
	15. Video mampu memperjelas dan mempermudah penyampaian dalam menanamkan nilai moral anak	3
Skor		50
Persentase		83,3%
Kriteria		Sangat baik

Berdasarkan tabel diatas, hasil penilaian angket respon guru oleh ibu Sapia, M.Pd. di atas, disimpulkan bahwa keefektifvan Pengembangan Video Animasi Fabel dalam Menanamkan Nilai-Nilai Moral pada Anak mendapat skor keseluruhan yaitu 50 poin berada pada kategori “sangat baik” dengan nilai presentase sebesar 83,3%. Data dari analisis penilaian angket respon guru dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 4.4 Grafik Hasil Penelitian Angket Respon Guru

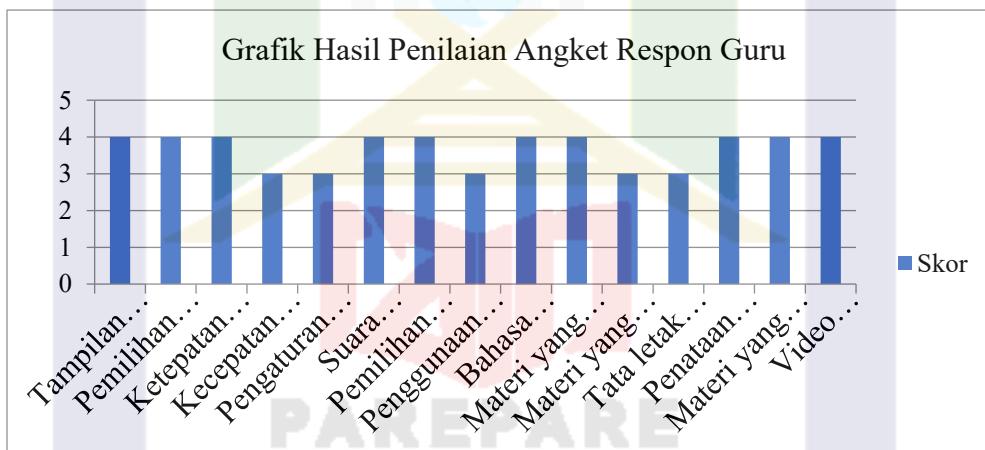
Dari grafik diatas menunjukkan penilaian guru terhadap produk, disimpulkan bahwa terdapat 5 pernyataan yang mendapatkan skor 4 dari guru sedangkan 10 pernyataan lainnya mendapatkan skor 3 sehingga skor yang diperoleh sebesar 50 poin.

Tabel 4.10 Hasil Analisis Angket Respon Guru

Indikator	Pernyataan	Skor
Tampilan	1. Tampilan video dapat terlihat dengan sangat jelas	4
	2. Pemilihan background, gambar, teks dan animasi menarik	4
	3. Ketepatan tata letak animasi sudah tepat	4
	4. Kecepatan gerakan animasi sudah sesuai	3
	5. Pengaturan durasi tepat	3
Audio	6. Suara dubber dalam video dapat didengar jelas	4
	7. Pemilihan backsound tidak mengganggu konsentrasi	4
Bahasa	8. Penggunaan kalimat mudah dipahami	3
	9. Bahasa mudah dimengerti	4
Sajian	10. Materi yang disajikan sesuai dengan judul	4
	11. Materi yang disampaikan dekat dengan anak	3
	12. Tata letak urutan gambar dalam video sesuai dengan materi	3
	13. Penataan materi dalam video pembelajaran sudah sesuai	4

	14. Materi yang disajikan mudah dimengerti	4
	15. Video mampu memperjelas dan mempermudah penyampaian dalam menanamkan nilai moral anak	4
Skor		55
Persentase		91,6%
Kriteria		Sangat baik

Berdasarkan tabel diatas, hasil penilaian angket respon guru oleh ibu Fitriani, S.Pd. di atas, disimpulkan bahwa keefektifan Pengembangan Video Animasi Fabel dalam Menanamkan Nilai-Nilai Moral pada Anak mendapat skor keseluruhan yaitu 55 poin berada pada kategori “sangat baik” dengan nilai presentase sebesar 91,6%. Data dari analisis penilaian angket respon guru dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.5 Grafik Hasil Penelitian Angket Respon Guru

Dari grafik diatas menunjukkan penilaian guru terhadap produk, disimpulkan bahwa terdapat 10 pernyataan yang mendapatkan skor 4 dari guru sedangkan 5 pernyataan lainnya mendapatkan skor 3 sehingga skor yang diperoleh sebesar 55 poin.

Berdasarkan hasil penilaian angket respon guru, guru pertama memperoleh nilai persentase sebesar 83,3% dan guru kedua memperoleh nilai persentase

sebesar 91,6%. Berdasarkan hal tersebut didapatkan rata-rata nilai persentase dari hasil angket respon guru sebesar 87,45%.

g. Revisi Produk

Tahap ini diperlukan ketika ada saran dan masukan yang diberikan oleh guru disekolah setelah memberikan angket respon guru.⁷² Angket respon guru berisi penilaian yang diberikan oleh guru kelompok A dalam hal ini ibu Sapia, M.Pd terhadap video animasi fabel yang diujicobakan. Pada tahap ini peneliti tidak melaksanakan tahap revisi produk karena video animasi fabel yang telah diujicobakan tidak mendapatkan masukan dari guru kelompok A, sehingga penulis menyimpulkan bahwa tahapan revisi produk tidak perlu dilaksanakan. Namun terdapat saran agar kedepannya lebih disempurnakan dalam membuat video pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran baik di lingkungan keluarga, Masyarakat, dan lingkungan sekolah.

3. Efektivitas Penerapan Video Animasi Fabel Dalam Menanamkan Nilai Moral Pada Anak Kelompok A RA UMDI Ujung Baru

Adapun efektivitas penerapan video animasi fabel dalam menanamkan nilai moral pada anak kelompok A RA UMDI Ujung Baru terlihat dari hasil observasi terhadap perilaku anak setelah menonton video animasi fabel yang telah dikembangkan. Berdasarkan hasil observasi, terdapat terdapat 2 anak yang sudah berkembang sesuai harapan (BSH) yakni AF, dan SAR. Perkembangan ini tampak ketika anak mulai mampu mengikuti alur cerita dan memahami pesan moral yang terkandung dalam video animasi fabel yang ditayangkan. Misalnya, setelah menonton video fabel tentang "Semut kecil dan buah apel" yang

⁷² Lutvia dkk, "Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika Berbantuan Wingeom Berdasarkan Langkah Borg and Gall."

mengajarkan nilai tolong-menolong, AF terlihat membantu temannya yang kesulitan menggunting kertas tanpa diminta oleh guru.

Sementara itu SAR mengajak MAA membuat rumah dari balok secara bersama-sama. Kemudian 6 orang anak yang sudah berkembang sangat baik (BSB) yakni, AFM, MAA, SFA, ZQ, dan ARZ. Hal ini terlihat ketika anak-anak mampu menampilkan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai moral, seperti berbicara dengan sopan kepada orang tua, guru, maupun teman sebaya, membantu teman yang mengalami kesulitan, serta bekerja sama dalam aktivitas bermain dan kegiatan kelompok. Selain itu, anak juga mampu mengingat dan menceritakan kembali isi dongeng “Semut Kecil dan Buah Apel” yang telah mereka tonton, yang menunjukkan bahwa pesan moral dalam video animasi fabel tersebut dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh anak.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan secara langsung oleh peneliti, diketahui bahwa anak-anak menunjukkan respons yang positif, seperti rasa senang dan antusias saat menyaksikan video animasi fabel. Hal ini seperti yang dijelaskan oleh ibu guru Sapia.

Anak-anak menunjukkan respon yang sangat positif setelah menonton video animasi fabel tersebut. Mereka terlihat senang, antusias, dan terlibat secara emosional saat menyaksikan cerita. Saat menonton video animasi fabel anak-anak duduk dengan tenang dan fokus selama video diputar, mereka tertawa, tersenyum, dan ada yang bertepuk tangan dan bahkan ingin menonton kembali.⁷³ Ibu guru Sapia, M.Pd., juga menyatakan bahwa Anak-anak terlihat lebih mudah memahami pesan moral yang disampaikan melalui media video animasi. Ia juga mengungkapkan bahwa penggunaan media ini membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan membuat anak-anak lebih

⁷³ Sapia. Guru kelompok A RA UMDI Ujung Baru, Wawancara RA UMDI Ujung Baru, Tanggal 11 Juni 2025.

mudah mengingat nilai-nilai seperti kerja sama, tolong-menolong, dan sopan saat berbicara yang terkandung dalam cerita.⁷⁴

Seperti apa yang dikatakannya tersebut, media pembelajaran ini terbukti tidak hanya mampu menarik perhatian anak, tetapi juga efektif dalam menanamkan nilai-nilai moral seperti kerja sama, tolong-menolong, dan sopan saat bebricara. Alur cerita yang sederhana dan visualisasi yang menarik memudahkan anak dalam memahami pesan-pesan moral yang disampaikan. Dengan, nilai-nilai moral yang ditanamkan melalui video tersebut mulai tampak dalam perilaku keseharian anak, baik saat berinteraksi dengan teman sebaya maupun dengan guru, seperti membantu teman yang kesulitan, berbicara dengan sopan, serta bekerja sama dalam kegiatan kelompok.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan, saya melihat adanya perubahan perilaku positif pada anak setelah diterapkannya media video animasi fabel "Semut Kecil dan Buah Apel". Anak-anak mulai menunjukkan sikap moral yang sebelumnya jarang terlihat, seperti saat MY dan AFM bekerja sama mengangkat box berisi balok, tetapi balok itu terjatuh dilantai dengan sigap AF menolong temannya untuk membantu mengambil balok yang jatuh dengan sendirinya tanpa guru yang meminta., dan menunjukkan sikap sopan dalam berkomunikasi, baik kepada teman sebaya maupun kepada guru ketika SFA meminta kepada ibu guru membuka botol minuman SFA mengucapkan kata tolong kepada ibu gurunya dengan sopan.

Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan video animasi fabel memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pembentukan karakter anak dan layak untuk

⁷⁴ Sapia. Guru kelompok A RA UMDI Ujung Baru, Wawancara RA UMDI Ujung Baru, Tanggal 11 Juni 2025.

diterapkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran nilai moral di lingkungan pendidikan anak usia dini.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian sebelumnya, maka akan dilakukan pembahasan mengenai tentang gambaran perkembangan nilai moral pada anak kelompok A RA UMDI Ujung Baru Kota Parepare, pengembangan video animasi fabel dalam menanamkan nilai moral pada anak kelompok A RA UMDI Ujung Baru Kota Parepare dan efektivitas penerapan video animasi fabel dalam menanamkan nilai moral pada anak kelompok A RA UMDI Ujung Baru Kota Parepare. Ketiga bagian tersebut akan dibahas secara singkat di bawah ini:

1. Gambaran Perkembangan Nilai Moral Pada Anak Di Kelompok A RA UMDI Ujung Baru

Adapun perkembangan yang terlihat setelah penerapan media video animasi fabel dalam pembelajaran di kelompok A RA UMDI Ujung Baru, menunjukkan bahwa anak-anak mengalami peningkatan dalam perilaku moral sehari-hari, seperti lebih sopan saat berbicara, saling membantu teman yang kesulitan, serta mampu bekerja sama dalam berbagai aktivitas kelompok. Anak-anak juga mulai menunjukkan empati dan mampu membedakan perilaku baik dan buruk setelah menyaksikan tayangan video animasi fabel. Video animasi fabel yang digunakan dalam pembelajaran ini dirancang dengan cerita yang sederhana dan visual yang menarik, sehingga anak-anak dapat dengan mudah memahami dan meniru perilaku positif dari tokoh-tokoh dalam cerita.

Senada dengan penelitian terdahulu yang dikatakan oleh Intan Susilowati menyatakan bahwa media animasi fabel dalam aplikasi pembelajaran digital mampu mengembangkan aspek sosial emosional anak, termasuk nilai-nilai moral, karena anak usia dini cenderung meniru perilaku yang mereka lihat dalam bentuk

visual yang menarik dan bermakna. Dengan demikian, penerapan media animasi fabel dalam pembelajaran terbukti memberikan kontribusi positif dalam membentuk karakter dan nilai moral anak sejak usia dini.⁷⁵

Guru menunjukkan bahwa video animasi fabel yang dikembangkan berhasil menarik minat anak-anak karena menampilkan ilustrasi yang penuh warna, gerakan dinamis. Hal ini senada dengan teori terdahulu oleh Ulfia Danni Rosada yang mengatakan bahwa animasi bergerak dapat meningkatkan perhatian visual dan pemahaman cerita anak usia dini, karena ditampilkan dalam bentuk yang menarik, sederhana, jelas, ekonomis, dan inovatif untuk menghindari kesalahan persepsi oleh anak terhadap materi atau pesan yang disampaikan oleh pendongeng.⁷⁶

Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan video animasi fabel dalam pembelajaran memberikan dampak positif terhadap perkembangan nilai-nilai moral anak di kelompok A RA UMDI Ujung Baru. Dampak positif yang dimaksud meliputi meningkatnya pemahaman dan penerapan anak terhadap nilai-nilai moral seperti sopan santun, kerja sama, dan tolong-menolong dalam kehidupan sehari-hari. Anak-anak tidak hanya mampu menyimak cerita dengan antusias, tetapi juga mulai meniru perilaku positif yang ditampilkan oleh tokoh-tokoh dalam video. Dengan tampilan visual yang menarik dan alur cerita yang sederhana, video animasi fabel terbukti menjadi media pembelajaran yang efektif untuk menanamkan nilai moral secara menyenangkan, mudah dipahami, dan relevan dengan tahap perkembangan anak usia dini.

⁷⁵ Intan Susilowati, “Mengembangkan Aspek Perkembangan Sosial Emosional Anak Melalui Animasi Fabel Pada Aplikasi Riri Untuk Anak Usia Dini” (Universitas Pendidikan Indonesia, 2024).

⁷⁶ Ulfia Danni Rosada, “Memperkuat Karakter Anak Melalui Dongeng Berbasis Media Visual,” *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)* 4, no. 1 (2016).

Penjelasan diatas sejalan dengan penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Anisa Aditya Larasati dkk, menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran multimedia dapat menjadi sarana efektif untuk meningkatkan kemampuan mendongeng anak usia dini. Dengan memanfaatkan multimedia, anak-anak tidak hanya terlibat aktif proses pembelajaran, tetapi juga mengembangkan kreativitas, imajinasi, dan keterampilan berbicara. Fokus pada kebutuhan dan karakteristik anak pada tahap perkembangan awal menjadi kunci dalam proses pengembangan media pembelajaran.⁷⁷

2. Pengembangan Video Animasi Fabel Dalam Menanamkan Nilai Moral Pada Anak Kelompok A RA UMDI Ujung Baru

Video animasi adalah alat yang dapat dijadikan pembantu proses belajar mengajar, dapat merangsang pikiran, perasaan, motivasi peserta didik melalui ilustrasi gambar yang bergerak disertai suara narasi. Penjelasan diatas sejalan dengan penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Gita Permata Puspita Hapsari dan Zulherman dalam penelitiannya dengan adanya media video dalam pembelajaran, guru terbantu ketika menyampaikan materi dan suasana belajar tidak monoton, serta akan membantu siswa dalam memahami materi dengan mudah dikemas menjadi sebuah video animasi maka dapat membuat siswa tertarik dan termotivasi dalam belajar.⁷⁸

Dalam pelaksanaan pembelajaran, perangkat pembelajaran berperan sangat penting, sebelum guru mengajar seorang guru diharapkan mempersiapkan bahan yang mau diajarkan, mempersiapkan alat peraga atau praktikum yang akan

⁷⁷ Aditya Larasati dkk, “Pengembangan Multimedia Mendongeng Pada Anak Usia Dini,” *Generasi Emas Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 7 (2024).

⁷⁸ Hapsari dan Zulherman, “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa.”

digunakan, mempersiapkan pertanyaan dan arahan untuk memancing peserta didik agar lebih aktif belajar, mempelajari karakteristik peserta didik, memahami kelebihan dan kelemahan peserta didik, serta memahami kemampuan peserta didik, semua ini akan terurai pelaksanaannya di dalam perangkat pembelajaran.⁷⁹

Video animasi fabel merupakan media pembelajaran yang dirancang untuk membantu anak usia dini memahami dan menanamkan nilai-nilai moral dengan cara yang menarik dan menyenangkan. Media ini tidak hanya menampilkan cerita hewan yang sarat pesan moral, tetapi juga dilengkapi dengan ilustrasi bergerak dan suara narasi yang mampu menarik perhatian anak. Melalui tayangan video fabel, anak-anak dapat belajar tentang perilaku positif seperti jujur, sopan santun, tolong-menolong, dan kerja sama. Dengan menyaksikan tokoh-tokoh dalam cerita berperilaku baik dan menyelesaikan masalah secara bijak, anak lebih mudah meniru dan menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Penanaman nilai moral sejak usia dini sangat penting, karena membentuk dasar kepribadian dan karakter anak di masa depan. Anak yang terbiasa melihat dan mendengar contoh perilaku baik melalui media pembelajaran seperti video animasi fabel, cenderung tumbuh menjadi individu yang percaya diri, bertanggung jawab, dan memiliki empati terhadap orang lain. Oleh karena itu, penggunaan video animasi fabel dalam pembelajaran kelompok A merupakan strategi yang efektif untuk membangun karakter anak secara menyeluruh melalui pendekatan yang sesuai dengan dunia mereka.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya oleh Salsabella Aurellya Pratysta Putri menunjukkan bahwa penggunaan video dongeng animasi secara

⁷⁹ Aulia Hasanah, “Problematika Guru Dalam Menyusun Perangkat Pembelajaran Di TK Nahdhatul Ummah Desa Golong Kecamatan Narmada” (Universitas Islam Negeri Mataram, 2023).

signifikan mampu meningkatkan perkembangan moral anak usia 4–5 tahun. Anak-anak yang terlibat dalam pembelajaran melalui media tersebut menunjukkan peningkatan pada sikap empati, tolong-menolong, serta kepedulian terhadap teman.⁸⁰ Tujuan penggunaan video animasi fabel dalam pembelajaran adalah untuk meningkatkan motivasi belajar anak dengan cara yang menarik dan menyenangkan, sekaligus menanamkan nilai-nilai moral sejak dini. Cerita dalam fabel yang divisualisasikan melalui gambar bergerak dan suara narasi mampu menarik perhatian anak, sehingga mereka lebih fokus dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

3. Efektivitas Penerapan Video Animasi Fabel Dalam Menanamkan Nilai Moral Pada Anak Kelompok A RA UMDI Ujung Baru

Pemahaman akan pentingnya penanaman nilai-nilai moral pada anak usia dini menjadi aspek utama dalam membentuk karakter yang positif. Tidak semua pendidik memiliki strategi yang efektif dan menyenangkan untuk menyampaikannya, sehingga media pembelajaran yang tepat sangat diperlukan. Video animasi fabel menjadi solusi ideal karena media ini menggabungkan elemen visual bergerak, narasi suara, dan alur moral yang menarik bagi dunia anak.

Penjelasan diatas sejalan dengan penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Faisa menunjukkan bahwa video dongeng fabel dengan Teknik *motion graphics* efektif dalam menyampaikan nilai moral kepada anak usia 5–6 tahun. Anak-anak yang menonton mengalami peningkatan pemahaman nilai-nilai Pancasila dan mampu merefleksikan perilaku moral dalam kehidupan sehari-

⁸⁰ Salsabella Aurellya Pratysta Putri, “Upaya Meningkatkan Perkembangan Moral Anak Usia 4 – 5 Tahun Melalui Video Dongeng Animasi.”

hari.⁸¹ Penelitian terdahulu juga oleh Retno Purwanti dan R Natannel mendefinisikan tentang jenis-jenis video animasi fabel yaitu motion graphic yang merupakan metode untuk menjadikan animasi 3d menjadi hidup, bergerak untuk animasi fabel yang dapat membuat mereka bisa melihat langsung apa yang terjadi dalam cerita.⁸²

Di RA UMDI Ujung Baru, efektivitas media ini terlihat dalam respons positif anak-anak selama proses pembelajaran. Di RA UMDI Ujung Baru, anak-anak kelompok A menunjukkan antusiasme yang tinggi saat menonton video animasi fabel. Mereka mampu memahami jalan cerita, mengingat kembali tokoh-tokohnya, serta meniru perilaku positif yang ditampilkan dalam cerita. Misalnya, setelah menonton cerita tentang semut yang bekerja sama membawa makanan, anak-anak mulai menunjukkan sikap saling membantu dalam kegiatan kelas seperti membereskan mainan atau menolong teman yang kesulitan. Pengalaman belajar melalui video animasi fabel ini juga mempermudah guru dalam menanamkan pesan-pesan moral karena kontennya disajikan secara visual dan kontekstual, membuat anak lebih mudah memahami dan menginternalisasi nilai-nilai tersebut. Senada dengan penelitian terdahulu oleh Chindi menyimpulkan bahwa media video animasi fabel layak digunakan dalam pembelajaran karena mendapat skor validitas ahli hingga 96,7%, serta efektif dalam meningkatkan kompetensi sosial emosional peserta didik usia dini.⁸³

⁸¹ Mutia Tsany Faisa, “Perancangan Video Dongeng Febel Dengan Teknik Motion Grafis Untuk Anak Indonesia Usia 5-6 Tahun” (Institut Teknologi Sepuluh Nopember, 2023).

⁸² Purwanti and Natanael, “Video Animasi Stop Motion Sebagai Media Pembelajaran Pada Kampanye Pengenalan Tertib Berlalu Lintas Bagi Remaja Pengendara Sepeda Motor.”

⁸³ Chindi, *Pengembangan Video Animasi Fabel Untuk Meningkatkan Sosial Emosional Anak Usia Dini.*(2023)

Berdasarkan data tersebut, hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya Elza Izzaturahma dkk, bahwa video animasi fabel memberikan banyak manfaat dalam pembelajaran anak usia dini. Cerita yang disajikan biasanya mengandung pesan moral, seperti pentingnya bersikap sopan, bekerja sama, dan saling menolong. Anak-anak dapat memahami nilai-nilai ini dengan cara yang menyenangkan dan mudah diingat. Tampilan visual yang penuh warna, suara yang menarik, serta karakter hewan yang lucu membuat proses belajar menjadi lebih seru dan tidak membosankan. Selain itu, animasi membantu anak lebih mudah memahami cerita karena mereka dapat melihat langsung apa yang terjadi, bukan hanya mendengarkannya. Menonton animasi juga merangsang imajinasi dan kreativitas, karena anak sering membayangkan diri mereka sebagai bagian dari cerita. Melalui bahasa yang sederhana dalam video, anak-anak dapat memperkaya kosakata dan belajar cara berbicara yang baik menarik dengan gambar dan suara yang lucu.⁸⁴

⁸⁴ Izzaturahma, Mahadewi, and Simamora, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis ADDIE Pada Pembelajaran Tema 5 Cuaca Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar.”

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan video animasi fabel dalam menanamkan nilai-nilai moral anak kelompok A di RA UMDI Ujung Baru, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Perkembangan nilai moral anak dikelompok A RA UMDI Ujung Baru setelah diterapkannya media video animasi fabel, anak-anak menunjukkan perkembangan perilaku moral yang lebih baik. Mereka tampak lebih peduli terhadap teman, mulai membantu teman yang kesulitan, berbicara dengan bahasa yang sopan, serta bersedia bekerja sama dalam kegiatan kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa video animasi yang dikembangkan efektif dalam menanamkan nilai moral seperti kerja sama, tolong-menolong, dan sopan santun,
2. Penggunaan media pembelajaran video animasi fabel yang dikembangkan terbukti mampu menarik perhatian dan minat belajar anak. Visualisasi yang menarik, alur cerita yang sederhana, serta karakter yang lucu membuat anak-anak mudah memahami pesan moral yang disampaikan. Guru juga menyatakan bahwa media ini membantu anak lebih fokus dan terlibat secara aktif dalam pembelajaran.
3. Penggunaan video animasi fabel ini memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang berkaitan dengan pembentukan karakter anak. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan video animasi fabel memiliki pengaruh yang signifikan dan efektif terhadap pembentukan karakter anak dan layak untuk diterapkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran nilai moral di lingkungan pendidikan anak usia dini.

B. Saran

Berdasarkan hasil dan temuan yang diperoleh dalam penelitian ini, dikemukakan saran untuk penelitian selanjutnya, yakni:

1. Guru

Bagi Guru diharapkan dapat memanfaatkan video animasi fabel sebagai media pembelajaran yang interaktif dan bermakna dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini, khususnya dalam menanamkan nilai-nilai moral. Penggunaan cerita fabel yang dikemas secara menarik mampu membantu anak memahami konsep moral seperti kejujuran, tanggung jawab, empati, dan kerja sama secara lebih mudah. Guru juga disarankan untuk memilih atau mengembangkan konten fabel yang relevan dengan budaya lokal, agar anak-anak dapat belajar sekaligus mengenal kearifan lokal yang menjadi bagian dari identitas mereka.

2. Para Peneliti

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan video animasi fabel dengan cakupan yang lebih luas, baik dari segi tema cerita, karakter tokoh, maupun nilai-nilai moral yang disampaikan. Penelitian lanjutan juga dapat mengeksplorasi efektivitas media ini dengan pendekatan yang berbeda, seperti melalui model pembelajaran kolaboratif atau berbasis proyek. Selain itu, penting untuk melakukan uji coba secara lebih luas di berbagai konteks PAUD guna memperoleh gambaran menyeluruh mengenai dampak penggunaan media ini terhadap perkembangan karakter anak, khususnya di aspek moral.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Qur'an Al-Karim.
- Aditya Larasati, dkk. "Pengembangan Multimedia Mendongeng Pada Anak Usia Dini." *Generasi Emas Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 7 (2024).
- Afnita,dan Eva Latipah. "Perkembangan Moral Anak Usia Dini Usia 0-6 Tahun Dan Stimulasinya." *Jurnal Studi Islam Gender Dan Anak* 16, no. 2 (2021).
- Aisyah. "Pendidikan Karakter Untuk Perkembangan Moral Anak Usia Dini." *Jurnal Warna: Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2020).
- Aminah Siti."Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kosakata Pada Anak Usia 4-5 Tahun," 2019.
- Annisa, Irwan Baadilla. "Analisis Nilai Karakter Melalui Media Animasi Fabel Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6, no. 5 (2022).
- Aprilia, Maulfi Syaiful Rizal. "Fabel Bahan Literasi Anak Dalam Pembelajaran Tematik Kelas 5 Sdn Mragel Lamongan." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 7, no. 2 (2022)
- Ardiansyah dkk. "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif." *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2023).
- Arifani, Rahman Maulida dkk. "Tahap Perkembangan Moral Anak Perspektif Psikologi Pendidikan Islam." *AKHLAQUL KARIMAH: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1, no. 0 (2022).
- Aulia Hasanah, "Probelmatika Guru Dalam Menyusun Perangkat Pembelajaran Di TK Nahdhatul Ummah Desa Golong Kecamatan Narmada" (Universitas Islam Negeri Mataram, 2023).
- Ayu Titis Rukmana Sari Salsabella Aurellya Pratysta Putri, "Upaya Meningkatkan Perkembangan Moral Anak Usia 4 – 5 Tahun Melalui Video Dongeng Animasi," 2024.
- Bun, dkk. "Analisis Pola Asuh Otoriter Orang Tua Terhadap Perkembangan Moral Anak." *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud* 2, no. 1 (2020).
- Chindi, Putri Andre Agasi. "Pengembangan Video Animasi Fabel Untuk Meningkatkan Sosial Emosional Anak Usia Dini," (2023).
- Constantika, dkk. "Efektivitas Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Dental Health Education Pada Anak Tunagrahita (Literature Review)." *Dentin* 6, no. 1

(2022).

Devi Puji Lestari, “Penerapan Model Pembelajaran Visual, Auditory, Kinestetik (VAK) Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di MIN 7 Ponorogo” (Institut Agama Islam Negeri Ponorogo,2023)

Ekaningtyas, dkk. “Stimulasi Perkembangan Agama & Moral Anak Usia Dini,” (2022).

Fikri, dkk. Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Parepare. IAIN Parepare, (2023).

Firmansyah, Dede. “Teknik Pengambilan Sampel Umum Dalam Metodologi.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)* 1, no. 2 (2022).

Fitri, Na’imah. “Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Moral Pada Anak Usia Dini.” *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2020).

Fitri S. A, and Khaerunnisa. “Nilai Pendidikan Karakter Dalam Komik Fabel ‘Sang Penyelamat’ Karya Eddy Winarmo, Risyanto, Dan Yozaf Muhammad.” *PROSIDING SAMASTA Seminar Nasional Bahasa Dan Sastra Indonesia*, (2022).

Gea Aprilyada dkk.“Peran Kajian Pustaka Dalam Penelitian Tindakan Kelas,”*Jurnal Kreativitas Mahasiswa* 1, no. 2 (2023).

Gita Permata Puspita Hapsari dan Zulherman. “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa,” *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021).

H, Pagarrta, and Syawaludin. “Media Pembelajaran.” *Badan Penerbit UNM*, (2022).

Halla, N. “Analisis Pesan Moral Dalam Cerita Fabel Dan Peranannya Dalam Pendidikan Karakter Anak Usia Dini.” *Jurnal Ekonomi, Sosial \& Humaniora* 2, no. 05 (2020).

Hasanah, Uswatun. “Metode Pengembangan Moral Dan Disiplin Bagi Anak Usia Dini.” *Martabat* 2, no. 1 (2018)

Harsari, dkk. “Analisis Prinsip Kerja Sama Dalam Kolom Komentar Instagram Ridwan Kamil (Kajian Pragmatik).” *Jurnal Iswara* 1, no. 2 (2022).

Haryani, dan Zahratul Qalbi. “Permendikbud 137 Tahun 2014.” *Jurnal Educhild : Pendidikan Dan Sosial*, (2021).

Idawati dkk. “Pengembangan Media Wayang Kertas Berbasis Dongeng Fabel Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini.” *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)* 7, no. 5 (2024).

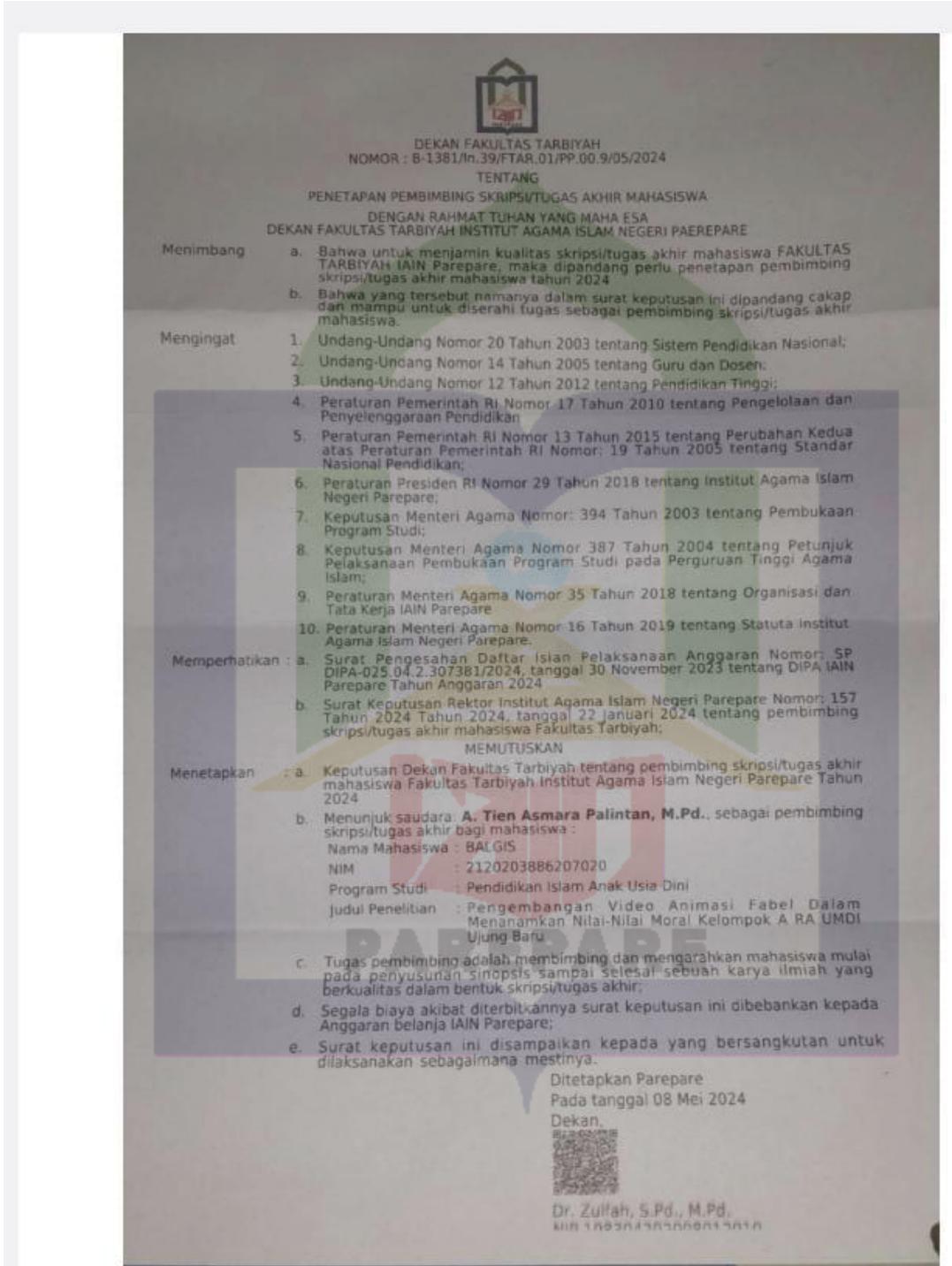
- Intan Susilowati, "Mengembangkan Aspek Perkembangan Sosial Emosional Anak Melalui Animasi Fabel Pada Aplikasi Riri Untuk Anak Usia Dini" (Universitas Pendidikan Indonesia, 2024).
- Izzaturahma, dkk. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis ADDIE Pada Pembelajaran Tema 5 Cuaca Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar." *Jurnal Edutech Undiksha* 9 (2021)
- James, dkk. *Pengembangan Moral & Keagamaan Anak Usia Dini. Suparyanto Dan Rosad.* Vol. 5, (2020).
- Jamilah, dkk. "Pengembangan Video Pembelajaran Daring Pada Era Covid-19 Berbasis Sentra Persiapan." *Jurnal PAUD Emas* 1, no. 1 (2021).
- Juanda. "Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Melalui Sastra Klasik Fabel Versi Daring." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2019).
- Julia Nungsih. "Pengembangan Vidio Animasi Cerita Fabel Untuk Meningkatkan Karakter Jujur Anak Usia Dini Di TK IT Mutiara Hati Payakumbuh," 2022.
- Kurniawan, dkk. "Manajemen Produksi Pada Cv.Boom Pro Pada Pembuatan Iklan Video Pertamina World Super Bike (Wsbk) 2021." *Calaccitra* 2, no. 1 (2022).
- Kusumawati, dan Darmiyati Zuchdi. "Pendidikan Moral Anak Usia Dini Melalui Pendekatan Konstruktivis." *Academy of Education Journal* 10, no. 01 (2019).
- Lestari, dan Eka Yuli Astuti. "Pengembangan Video Animasi Berbahasa Jawa Sebagai Media Pendidikan Unggah-Ungguh Untuk Balita." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 3 (2023).
- Luthvia, dkk. "Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika Berbantuan Wingeom Berdasarkan Langkah Borg and Gall." *Teorema: Teori Dan Riset Matematika* 5, no. 2 (2020).
- Maharani Laila. "Perkembangan Moral Pada Anak." *Konseli: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)* 1, no. 2 (2019).
- Mahtawarni Sinantin. "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Mengenalkan Angka Pada Anak Usia 5-6 Tahun," (2021).
- MauliddiyahN urul L. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Dengan Menggunakan Aplikasi Sparkol Videoscribe Pada Tema 3 Kelas III," (2021).
- Miftahul Jannah Rusdi, "Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Siswa Kelas VIII SMP PGRI Sungguminasa Kabupaten Gowa" (Universitas Muhammadiyah Makassar, 2018).

- Mutia Tsany Faisa, “Perancangan Video Dongeng Febel Dengan Teknik Motion Grafis Untuk Anak Indonesia Usia 5-6 Tahun” (Institut Teknologi Sepuluh Nopember, 2023).
- Monica, dan Siti Aisyah Br Sipayung. “Aspek-Aspek Yang Mempengaruhi Penerimaan Nilai-Nilai Agama Dan Moral Pada Anak Usia Dini.” *Aournal of Education and Social Analysis*, (2024).
- Nadia, dkk. “Pengembangan Karakter Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Model Parenting.” *Anakta: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2022).
- Nurhayati Eti. “Penanaman Nilai-Nilai Keislaman Bagi Anak Usia Dini (Studi Kasus Di RA Al-Ishlah Bobos-Cirebon),” (2015).
- Nurjanah Siti. “Perkembangan Nilai Agama Dan Moral (Sttpa Tercapai).” *Paramurobi: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1, no. 1 (2018).
- Nurjani, dkk. “Implementasi Media Big Book Dalam Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar.” *WASIS : Jurnal Ilmiah Pendidikan* 5, no. 1 (2024)
- Pranoto, dan Khamidun Khamidun. “Kecerdasan Moral: Studi Perbandingan Pada Anak Usia 4-6 Tahun.” In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, Vol. 2, (2019).
- Purwanti, dan R Natanael. “Video Animasi Stop Motion Sebagai Media Pembelajaran Pada Kampanye Pengenalan Tertib Berlalu Lintas Bagi Remaja Pengendara Sepeda Motor.” *Widyakala Journal: Journal Of Pembangunan Jaya University* 3 (2018).
- Purwanza Sena Wahyu. “Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Kombinasi,” (2022).
- Puspitasari,dan Miftah Khilmi Hidayatulloh. “Penanaman Nilai Moral- Spiritual Pada Anak Usia Dini Melalui Cerita Fabel Dalam Surat Al-Fiil.” *Wacana* 12, no. 1 (2020).
- Rahmatullah dkk. “Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva,” *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha* 12, no. 2 (2020).
- Rettob, dkk. “Perkembangan Moral Anak Menurut Piaget Dan Implikasinya Terhadap Pendidikan.” *Jurnal Studi Multidisipliner* 8, no. 12 (2024).
- Rifa Zahrotun Nufus, “Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Keterampilan Melipat Kertas Origami di TK Ma’arif 31 Hargomulyo Lampung Timur” (Institut Agama Islam Negeri IAIN Metro, 2022)
- Rosliana Lina. “Pembuatan Video Animasi Storytelling Fabel Sebagai Bahan

- Pembelajaran Bahasa Asing Untuk Usia Dini.” *Harmoni* 5, no. 3 (2021).
- Safitri, dan Hafidh ‘Aziz. “Pengembangan Nilai Agama Dan Moral Melalui Metode Bercerita Pada Anak.” *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2019).
- Saleh, dkk. “Perkembangan Moral Anak Awal Dan Anak Akhir.” *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa* 3, no. 1 (2024).
- Sibuea, dan Elfia Sukma. “Analisis Langkah-Langkah Pendekatan Saintifik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar Menurut Para Ahli.” *Journal of Basic Education Studies* 4, no. 1 (2021).
- Sinantin Mahtawarni. “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Mengenalkan Angka Pada Anak Usia 5-6 Tahun.” *Repository.Ar-Raniry.Ac.Id*, 2021.
- Sinurat James, dkk. “Pengembangan Moral & Keagamaan Anak Usia Dini,” (2022).
- Subhaktiyasa Putu Gede. “Menentukan Populasi Dan Sampel : Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif” 9 (2024).
- Susanti Septiani Selly. “Pemanfaatan Teknologi Dalam Pendidikan Anak Usia Dini.” *Azzahra: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 1 (2020).
- Tadjuddin Nilawati. “Pendidikan Moral Anak Usia Dini Dalam Pandangan Psikologi, Pedagogik, Dan Agama.” *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2018).
- Tien Asmara Palintan dan Novita Ashari. “Validasi Modul Pembelajaran Pengelolaan Emosi Untuk Anak Usia Dini.” *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education* 6, no. 2 (2021).
- Ulfa Danni Rosada, “Memperkuat Karakter Anak Melalui Dongeng Berbasis Media Visual,” *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)* 4, no. 1 (2016).
- Vira Anggita Elma, dan Eggy Fajar Andalas. “Nilai Moral Dalam Fabel Anak.” *Jurnal Kajian Kebahasaan & Kesastraan* 22, no. 2 (2022).
- Wardani, dkk. *Perkembangan Nilai Moral Agama Dan Moral Anak Usia Dini*. Vol. 0, (2024).
- Waruwu Marinu. “Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan.” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (2024).
- Weni Kurniawati. “Desain Perencanaan Pembelajaran,” *JURNAL AN-NUR: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Keislaman* 7, no.1 (2021).



Lampiran 1. Surat Penetapan Pembimbing Skripsi



Lampiran 2. Surat Permohonan/Rekomendasi Izin Penelitian

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
FAKULTAS TARBIYAH

 Alamat : Jl. Amal Bakti No. 8, Soreang, Kota Parepare 91132 (0421) 21307 (0421) 24404
 PO Box 909 Parepare 9110, website : www.iainpare.ac.id email: mail.iainpare.ac.id

Nomor	: B-1665/ln.39/FTAR.01/PP.00.9/06/2025	02 Juni 2025
Sifat	: Biasa	
Lampiran	:-	
H a l	: Permohonan Izin Pelaksanaan Penelitian	

Yth. WALIKOTA PAREPARE
 Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu
 di
 KOTA PAREPARE

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Parepare :

Nama	: BALGIS
Tempat/Tgl. Lahir	: SURABAYA, 05 Januari 2003
NIM	: 2120203886207020
Fakultas / Program Studi	: Tarbiyah / Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Semester	: VIII (Delapan)
Alamat	: JLN.ABD RASYID NO.58, KEC. UJUNG KOTA PAREPARE

Bermaksud akan mengadakan penelitian di wilayah WALIKOTA PAREPARE dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul :

PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI FABEL DALAM MENANAMKAN NILAI-NILAI MORAL KELOMPOK A DI RUMDI UJUNG BARU

Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada tanggal 02 Juni 2025 sampai dengan tanggal 02 Juli 2025.

Demikian permohonan ini disampaikan atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

Dekan,

 Dr. Zulfiyah, S.Pd., M.Pd.
 NIP 198304202008012010

Tembusan :

1. Rektor IAIN Parepare



Page : 1 of 1, Copyright ©afs 2015-2025 - (muhsis)

Dicetak pada Tgl : 02 Jun 2025 jam : 15:36:28

Lampiran 3. Surat Izin Penelitian

SRN IP0000543


PEMERINTAH KOTA PAREPARE
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jl. Bandar Madani No. 1 Telp (0421) 23594 Faximile (0421) 27719 Kode Pos 91111, Email : dpmpsp@pareparekota.go.id

REKOMENDASI PENELITIAN

Nomor : 543/IP/DPM-PTSP/6/2025

Dasar :

- Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.
- Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian.
- Peraturan Walikota Parepare No. 23 Tahun 2022 Tentang Pendeklegasian Wewenang Pelayanan Perizinan dan Non Perizinan Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu.

Setelah memperhatikan hal tersebut, maka Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu :

MENGIZINKAN

KEPADA
NAMA : **BALGIS**

UNIVERSITAS/ LEMBAGA : **INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE**
Jurusan : **PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**
ALAMAT : **JL. ABD. RASYID NO. 58 PAREPARE**
UNTUK : **; melaksanakan Penelitian/wawancara dalam Kota Parepare dengan keterangan sebagai berikut :**

JUDUL PENELITIAN : **PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI FABEL DALAM MENANAMKAN NILAI-NILAI MORAL KELOLONGKA DI RA UMDI UJUNG BARU**

LOKASI PENELITIAN : **RA UMDI UJUNG BARU KOTA PAREPARE**

LAMA PENELITIAN : **04 Juni 2025 s.d 02 Juli 2025**

a. Rekomendasi Penelitian berlaku selama penelitian berlangsung
b. Rekomendasi ini dapat dicabut apabila terbukti melakukan pelanggaran sesuai ketentuan perundang - undangan

Dikeluarkan di: **Parepare**
Pada Tanggal : **10 Juni 2025**

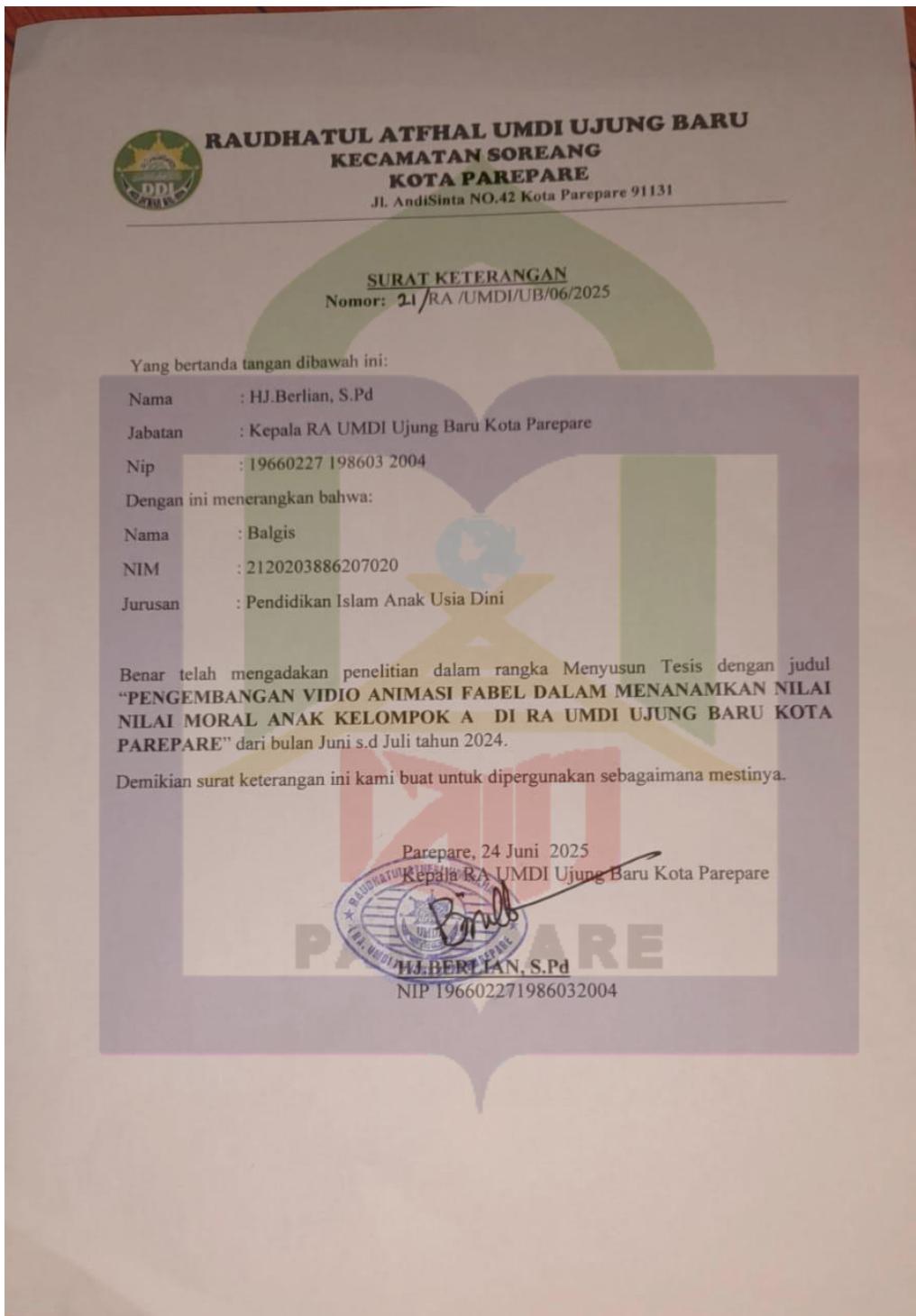
**KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
KOTA PAREPARE**

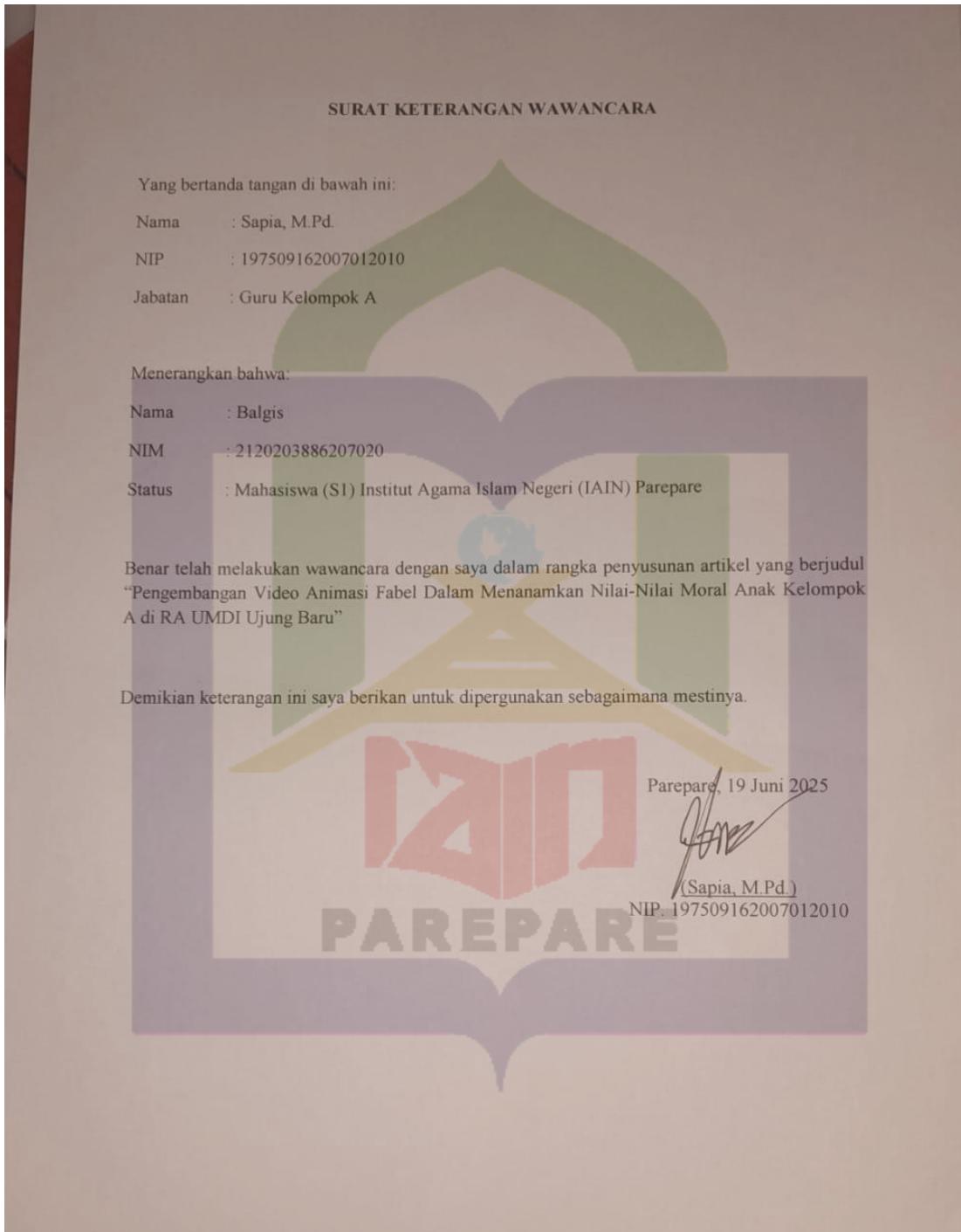

HJ. ST. RAHMAH AMIR, ST, MM
 Pembina Tk. 1 (IV/b)
 NIP. 19741013 200604 2 019

Biaya : Rp. 0.00

■ UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1
 Informasi Eletronik dan/atau Dokumen Eletronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah
 ■ Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan **Sertifikat Elektronik**, yang diterbitkan **BSrE**
 ■ Dokumen ini dapat dibuktikan keasliananya dengan tercatat di database DPMPTSP Kota Parepare (scan QRCode)




Lampiran 4. Surat Keterangan Selesai Meneliti

Lampiran 5. Surat Keterangan Wawancara

Lampiran 6. Lembar Instrumen Wawancara

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE FAKULTAS TARBIYAH Jl. Amal Bakti No. 8 Soreang 91131 Telp. (0421)21307
KISI-KISI INSTRUMEN WAWANCARA	
Nama	: Balgis
Nim	: 2120203886207020
Fakultas	: Tarbiyah
Prodi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul	: Pengembangan Video Animasi Fabel dalam Menanamkan Nilai-Nilai Moral Kelompok A di RA UMDI Ujung Baru
INSTRUMEN WAWANCARA	
Daftar pertanyaan berikut ini ditujukan dengan tujuan untuk mencari dan mengumpulkan data untuk keperluan penelitian tentang Pengembangan Video Animasi Fabel dalam Menanamkan Nilai-Nilai Moral Kelompok A di RA UMDI Ujung Baru.	
<ol style="list-style-type: none">Bagaimana kondisi awal perilaku moral anak sebelum penggunaan video animasi fabel di RA UMDI Ujung Baru?Media apa yang pernah ibu terapkan saat pembelajaran dongeng?Bagaimana respon anak-anak setelah menonton video animasi fabel “Semut Kecil dan Buah Apel”?Bagaimana tanggapan guru terhadap respon anak setelah menonton video fabel tersebut?Bagaimana tanggapan guru terhadap penggunaan media video animasi fabel dalam pembelajaran nilai-nilai moral pada anak?	
Parepare, 19 Juni 2025	
 Mengetahui,- Guru <u>Sapia, M. Pd.</u> NIP. 19750916200701201	

Lampiran 7. Hasil Wawancara

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana kondisi awal perilaku moral anak sebelum penggunaan video animasi fabel di RA UMDI Ujung Baru?	Adanya perilaku anak yang belum mencerminkan nilai-nilai moral tersebut. Timbulnya perilaku ini dikarenakan kebiasaan yang ada dikehidupan sehari-hari. Hal ini menunjukkan perlunya metode pembelajaran yang lebih menarik dan efektif untuk mananamkan nilai-nilai moral kepada anak.
2.	Media apa yang pernah ibu terapkan saat pembelajaran dongeng?	Media yang pernah saya gunakan saat pembelajaran dongeng antara lain buku cerita bergambar, Saya juga pernah menggunakan video pendek atau animasi dari YouTube.
3.	Bagaimana respon anak-anak setelah menonton video animasi fabel “Semut Kecil dan Buah Apel”?	Anak-anak menunjukkan respon yang sangat positif setelah menonton video animasi fabel tersebut. Mereka terlihat senang, antusias, dan terlibat secara emosional saat menyaksikan cerita. Saat menonton video animasi fabel anak-anak duduk dengan tenang dan fokus selama video diputar, mereka tertawa, tersenyum, dan ada yang bertepuk tangan dan bahkan ingin menonton kembali
4.	Bagaimana tanggapan guru terhadap respon anak setelah menonton video fabel tersebut?	Setelah menonton video animasi fabel ini anak terlihat lebih antusias saat menyimak cerita yang ditayangkan, bahkan mampu mengingat dan menceritakan kembali isi cerita dengan baik. Lebih dari itu, terjadi perubahan perilaku nyata di kelas, seperti anak mulai berbicara dengan lebih sopan kepada temannya, menunjukkan sikap tolong-menolong, dan bersedia berbagi alat bermain tanpa paksaan.

5.	Bagaimana tanggapan guru terhadap penggunaan media video animasi fabel dalam pembelajaran nilai-nilai moral pada anak?	Anak-anak terlihat lebih mudah memahami pesan moral yang disampaikan melalui media video animasi. Ia juga mengungkapkan bahwa penggunaan media ini membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan membuat anak-anak lebih mudah mengingat nilai-nilai seperti kerja sama, tolong-menolong, dan sopan saat berbicara yang terkandung dalam cerita.
----	--	---



Lampiran 8. Lembar Penilaian Validasi Ahli Media



LEMBAR PENILAIAN VALIDASI OLEH AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Video Animasi Fabel dalam Menanamkan Nilai-Moral Kelompok A di RA UMDI Ujung Baru

Peneliti : Balgis

A. Petunjuk penilaian

Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda ceklis pada kolom yang sesuai dalam matriks uraian aspek yang dimilai. Penilaian menggunakan rentang penilaian sebagai berikut:

- 1 = Sangat Kurang
- 2 = Kurang
- 3 = Baik
- 4 = Sangat Baik

Selain itu validator memberikan penilaian, validator juga memberikan komentar langsung di dalam lembar pengamatan. Atas bantuan penilaian validator saya ucapkan terimakasih.

Indikator	Pernyataan	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
Kesederhanaan	1. Animasi/video dalam Video Animasi berbantuan laptop dan mudah dimengerti.			✓	
	2. Video animasi dapat digunakan dengan mudah.				✓
Penekanan	3. Kalimat yang digunakan mudah dimengerti.				✓
	4. Suara dubbing terdengar jelas.			✓	
	5. karakter pada video sudah jelas dan				✓

	sesuai					
Keseimbangan	6. Animasi yang diterapkan setiap halaman terdapat perbedaan gerak 7. Ukuran animasi dan tulisan tiap halaman sesuai 8. Tata letak setiap gambar seimbang				✓	✓
Bentuk	9. Animasi yang digunakan menarik 10. Bentuk huruf mudah dibaca.				✓	✓
Wama	11. Warna tiap halaman menarik dan sudah tepat. 12. Degradasi warna sudah selesai dan kombinasi tulisan				✓	✓

Mohon penilai menuliskan butir-butir saran/komentar dibawah ini.

Sarannya, suara anginnya agak dikecilkan karena membuat suara dubber terdengar kurang jelas. Selain itu, teks pada dialog ada baiknya tidak dimiringkan peletakannya.

Setelah mencermati instrumen dalam penelitian Proposal mahasiswa sesuai dengan judul diatas, maka instrumen tersebut dipandang telah memenuhi kelayakan untuk digunakan dalam penelitian yang berangkutan.

Parepare, 04 Juni 2025

Mengetahui,-
Ahli Media



(Hayana, M.Sos.)
NIDN. 2022069501

PAREPARE

Lampiran 9. Lembar Penilaian Validasi Ahli Materi

55

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE FAKULTAS TARBIYAH Jl. Amal Bakti No. 8 Soreang 91131 Telp. (0421)21307 KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN				
LEMBAR PENILAIAN VALIDASI OLEH AHLI MATERI					
<p>A. Petunjuk penilaian</p> <p>Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda ceklis pada kolom yang sesuai dalam matriks uraian aspek yang dinilai. Penilaian menggunakan rentang penilaian sebagai berikut:</p> <p style="margin-left: 40px;">1 = Sangat Kurang 2 = Kurang 3 = Baik 4 = Sangat Baik</p> <p>Selain itu validator memberikan penilaian, validator juga memberikan komentar langsung di dalam lembar pengamatan. Atas bantuan penilaian validator saya ucapan terimakasih.</p>					
Indikator Format	Pernyataan	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
		✓			
			✓		
				✓	

Isi	5. Sistematika penyajian video animasi fabel				✓	
	6. Kejelasan konsep materi dalam video animasi fabel dengan aspek menanamkan nilai-nilai moral					✓
	7. Kemudahan memahami materi dalam video animasi dengan konsep fabel					✓
	8. Kesesuaian design gambar/animasi/video dan dalam Video Animasi fabel		✓			
Bahasa	9. Kemudahan dalam memahami bahasa yang digunakan			✓		
	10. Kelengkapan kalimat/informasi yang dibutuhkan peserta didik				✓	
	11. Keefektifan kalimat yang digunakan					✓
	12. Kemampuan gambar, animasi dalam memvisualisasikan konsep animasi fabel			✓		

Mohon penilai menuliskan butir-butir saran/komentar dibawah ini.

- 1. Font modul diperbesar
- 2. Ukuran modul diubah
- 3. Tambahkan gambar
- 4. Variasikan modul

Setelah mencermati instrumen dalam penelitian proposal mahasiswa sesuai dengan judul diatas, maka instrumen tersebut dipandang telah memenuhi kelayakan untuk digunakan dalam penelitian yang berangkat.

Parepare, 11 Juni 2025

Mengetahui,
Ahli Materi

(Novita Apriari, M. Pd.)

NIP. 198907242019032009

Lampiran 10. Lembar Observasi Anak Didik

	<p>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE FAKULTAS TARBIYAH Jl. Amal Bakti No. 8 Soreang 91131 Telp. (0421)21307</p> <p>KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN</p>
<p style="text-align: center;">LEMBAR OBSERVASI ANAK DIDIK PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI FABEL DALAM MENANAMKAN NILAI-NILAI MORAL KELOMPOK A DI RA UMDI UJUNG BARU</p> <p>A. Petunjuk Pengisian Amatilah hal-hal yang menyangkut aktifitas anak didik selama kegiatan berlangsung, kemudian isilah lembar pengamatan dengan prosedur sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Pengamatan dilakukan sejak mulainya pembelajaran2. Berilah tanda ceklis (<input checked="" type="checkbox"/>) sesuai dengan kriteria perkembangan belajar pada kolom yang sesuai, menyangkut hasil belajar anak didik terhadap permainan3. Memberikan penilaian tentang hasil belajar anak didik terhadap video animasi fabel <p>B. Indikator Perkembangan Kegiatan Video Animasi Fabel</p> <ol style="list-style-type: none">1. Sopan saat berbicara2. Tolong menolong3. Bekerja sama <p>1. Kriteria Penilaian Kriteria yang digunakan untuk mengukur aspek perkembangan anak dalam kegiatan permainan adalah sebagai berikut:</p> <p>1 = Belum Berkembang (BB) Apabila anak masih perlu diberi contoh oleh orang lain atau menunjukkan perkembangan yang sama dengan ketika dilakukan screening awal</p> <p>2 = Mulai Berkembang (MB) Apabila anak masih perlu diingatkan oleh orang lain atau menunjukkan perilaku setingkat lebih tinggi dari kondisi awal ketika dilakukan screening</p>	

3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Apabila anak sudah mampu melakukan secara mandiri dan konsisten, atau menunjukkan perkembangan yang sesuai dengan usianya

4 = Berkembang Sangat Baik (BSB)

Apabila anak sudah melakukan secara mandiri dan menolong temannya serta berkembang melebihi kemampuan usianya

No	Nama Peserta Didik	Indikator												Skor	
		Sopan saat bicara				Tolong menolong				Bekerja sama					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1.	MY				✓				✓				✓	12	
2.	AFM			✓					✓				✓	11	
3.	MAA			✓					✓				✓	11	
4.	SF				✓				✓				✓	11	
5.	AF				✓				✓				✓	10	
6.	SAR			✓					✓				✓	9	
7.	ASF				✓				✓				✓	11	
8.	MF			✓					✓				✓	11	
9.	MFR				✓				✓				✓	12	
10.	ZQ				✓				✓				✓	12	

Parepare, 23 Juni 2025

Mengetahui,-
Peneliti


Balgis
NIM. 2120203886207020

PAREPARE

Lampiran 11. Angket Respon Guru 1

59

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE FAKULTAS TARBIYAH Jl. Amal Bakti No. 8 Soreang 91131 Telp. (0421)21307 KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN
---	--

ANGKET RESPON GURU DALAM MENILAI SEJAUH MANA KEEFEKTIFAN VIDEO ANIMASI FABEL

Dalam rangka penyebarluasan artikel dengan judul "Pengembangan Video Animasi Fabel Dalam Menanamkan Nilai-Nilai Moral Kelompok A Di Ra UMDI Ujung Baru" peneliti menggunakan angket respon guru terhadap video animasi fabel. Penilaian dilakukan dengan memberi tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan matriks uraian aspek yang dinilai. Penilaian menggunakan rentang penilaian sebagai berikut:

STS	= (Sangat Tidak Setuju)
TS	= (Tidak Setuju)
S	= (Setuju)
SS	= (Sangat Setuju)

Selain memberikan penilaian, dapat juga memberikan komentar langsung di dalam lembar angket. Atas bantuan penilaian saya ucapan terimakasih.

Indikator	Pernyataan	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
Tampilan	1. Tampilan video dapat terlihat dengan sangat jelas				✓
	2. Pemilihan background, gambar, teks dan animasi menarik			✓	
	3. Ketepatan tata letak animasi sudah tepat		✓		
	4. Kecepatan gerakan animasi sudah sesuai			✓	
	5. Pengaturan durasi tepat			✓	
Audio	6. Suara dubber dalam video dapat didengar jelas			✓	
	7. Pemilihan backsound tidak mengganggu konsentrasi		✓		

59

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE FAKULTAS TARBIYAH Jl. Amal Bakti No. 8 Soreang 91131 Telp. (0421)21307 KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN
---	--

	ANGKET RESPON GURU DALAM MENILAI SEJAUH MANA KEEFEKTIFAN VIDEO ANIMASI FABEL
---	---

Audio	6. Suara dubber dalam video dapat didengar jelas 7. Pemilihan backsound tidak mengganggu konsentrasi
--------------	---

Bahasa	8. Penggunaan kalimat mudah dipahami 9. Bahasa mudah dimengerti
---------------	--

Sajian	10. Materi yang disajikan sesuai dengan judul 11. Materi yang disampaikan dekat dengan anak 12. Tata letak urutan gambar dalam video sesuai dengan materi 13. Penataan materi dalam video pembelajaran sudah sesuai 14. Materi yang disajikan mudah dimengerti 15. Video mampu memperjelas dan mempermudah penyampaian dalam menanamkan nilai moral anak
---------------	---

Mohon penilai menuliskan butir-butir saran/komentar dibawah ini.
Semoga... kelebihannya lebih disemarakkan dalam membuat video Pembelajaran agar dapat dijadikan sebagai media pembelajaran bagi anak-anak yang dapat membentuk karakter anak baik dilihat dari keluarga, masyarakat dan lingkungan sekolah

Parepare, 19 Juni 2025

Mengetahui,
Guru

(Sapia, M.Pd.)
NIP. 197509162007012010

Lampiran 12. Angket Respon Guru 2

 KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE FAKULTAS TARBIYAH Jl. Amal Bakti No. 8 Soreang 91131 Telp. (0421)21307	KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN
---	---------------------------------------

ANGKET RESPON GURU DALAM MENILAI SEJAUH MANA KEEFEKTIFAN VIDEO ANIMASI FABEL

Dalam rangka penyusunan artikel dengan judul "Pengembangan Video Animasi Fabel Dalam Menanamkan Nilai-Nilai Moral Kelompok A Di Ra UMDI Ujung Baru" peneliti menggunakan angket respon guru terhadap video animasi fabel. Penilaian dilakukan dengan memberi tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan matriks uraian aspek yang dinilai. Penilaian menggunakan rentang penilaian sebagai berikut:

STS	= (Sangat Tidak Setuju)
TS	= (Tidak Setuju)
S	= (Setuju)
SS	= (Sangat Setuju)

Selain memberikan penilaian, dapat juga memberikan komentar langsung di dalam lembar angket. Atas bantuan penilaian saya ucapkan terimakasih.

Indikator	Pernyataan	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
Tampilan	1. Tampilan video dapat terlihat dengan sangat jelas				✓
	2. Pemilihan background, gambar, teks dan animasi menarik				✓
	3. Ketepatan tata letak animasi sudah tepat				✓
	4. Kecepatan gerakan animasi sudah sesuai			✓	
	5. Pengaturan durasi tepat		✓		
Audio	6. Suara dubber dalam video dapat didengar jelas				✓
	7. Pemilihan backsound tidak mengganggu konsentrasi			✓	
Bahasa	8. Penggunaan kalimat mudah dipahami		✓		
	9. Bahasa mudah dimengerti		✓		
Sajian	10. Materi yang disajikan sesuai dengan judul		✓		

11. Materi yang disampaikan dekat dengan anak				✓	
12. Tata letak urutan gambar dalam video sesuai dengan materi				✓	
13. Penilaian materi dalam video pembelajaran sudah sesuai					
14. Materi yang disajikan mudah dimengerti				✓	
15. Video mampu memperjelas dan mempermudah penyampaian dalam menanamkan nilai moral anak				✓	

Mohon penilai menuliskan butir-butir saran/komentar dibawah ini.

✓✓ duo animasi yang dikenalkan sangat menarik, simpatis, oleng rebahan, redupan dikembangkan lebih banyak lagi agar mudah diingat.

Mengetahui,-
Guru

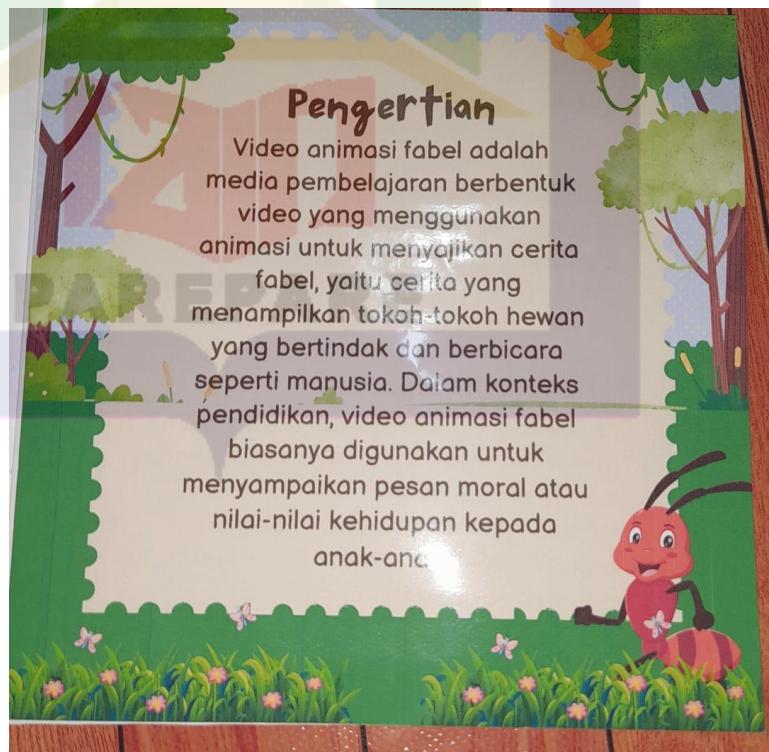
Parepare, 14 Juli 2025

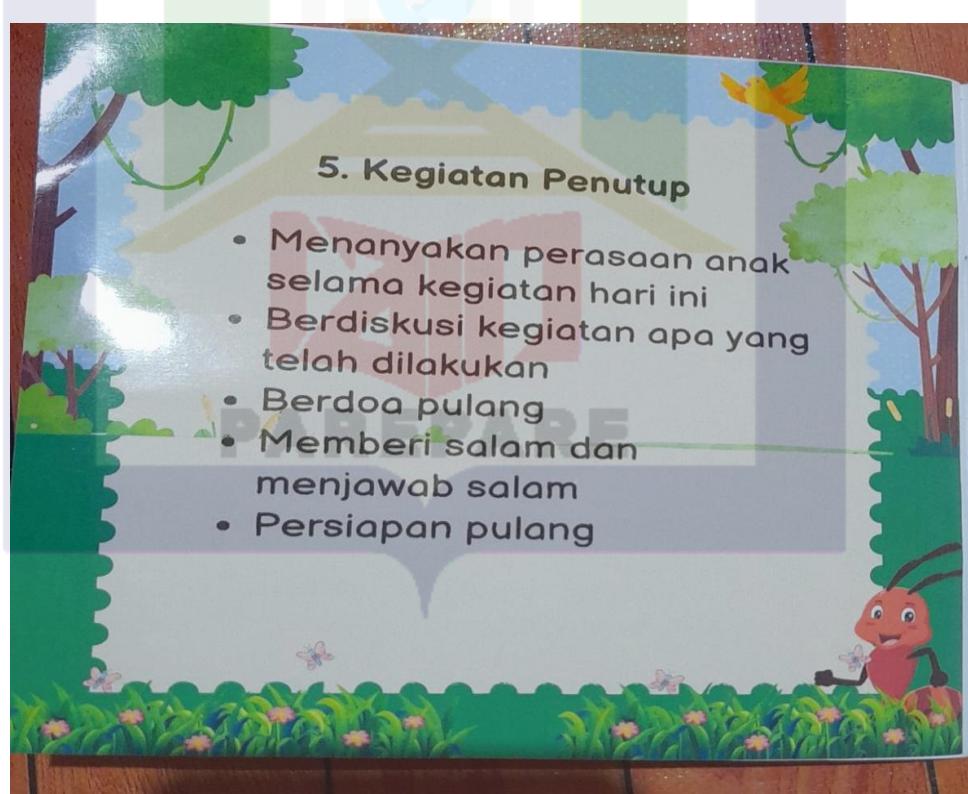
(Fitriani, S.Pd.)

Lampiran 13. Lembar Observasi Guru

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE FAKULTAS TARBIYAH Jl. Amal Bakti No. 8 Soreang 91131 Telp. (0421)21307 KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN		
LEMBAR OBSERVASI GURU PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI FABEL DALAM MENANAMKAN NILAI-NILAI MORAL KELOMPOK A DI RA UMDI UJUNG BARU			
Nama Guru : <i>Sugia, M.Pd.</i> Hari/tanggal : <i>19 Juni 2025</i> Pengembangan : <i>Video Animasi Fabel</i>			
Petunjuk: Pengamat memberikan tanda (✓) pada kolom yang tersedia berdasarkan dari hasil pengamatan.			
ASPEK PENILAIAN		YA	TIDAK
Aktivitas guru selama proses pembelajaran			
KEGIATAN AWAL			
1) Membuka kegiatan pembelajaran dengan salam, membaca surah-surah pendek dan berdoa	✓		
2) Menanyakan kabar dan perasaan anak	✓		
3) Menghubungkan materi dengan lingkungan sehari-hari		✓	
4) Menyampaikan tujuan pembelajaran dan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan		✓	
KEGIATAN INTI			
1) Membuka dan melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan cara menarik perhatian anak, seperti <i>ice breaking</i>	✓		
2) Menguasai materi pelajaran dengan baik	✓		
3) Kesesuaian materi yang dibahas dengan indikator	✓		
4) Memberikan pertanyaan pada anak	✓		
5) Memberi kesempatan anak untuk bertanya		✓	
6) Menguasai media yang akan dimainkan	✓		



Lampiran 14. Perangkat Pembelajaran





Lampiran 15. Dokumentasi

Perkenalan peneliti di kelompok A RA UMDI Ujung Baru yang didampingi oleh guru kelas



Ice breaking dan menyanyi lagu disini senang disana senang



Pengenalan dongeng semut kecil dan buah apel pada anak kelompok A



Mendengarkan dan menonton video animasi fabel “semut kecil dan buah apel”



Membuat kolase dari tutup botol dan balok membentuk pohon apel dari dongeng yang telah ditonton



Menceritakan dan menonton kembali video animasi fabel “semut kecil dan buah apel” dengan lebih antusias



Sesi tanya jawab dengan anak kelompok A sekaligus melakukan pengamatan



Guru melakukan penilaian terhadap media pembelajaran berbasis video animasi fabel



Kegiatan penutup dengan melakukan refleksi mengenai video animasi fabel

Lampiran 16. Video Animasi Fabel “Semut Kecil dan Buah Apel”



Barcode Video Animasi Fabel



Barcode Video Pembelajaran



BIODATA PENULIS



BALGIS adalah nama penulis skripsi ini. Penulis lahir dari orang tua Bernama alm. Bapak Sunoto Efendi dan ibu Ulfa. Penulis merupakan anak pertama dari dua bersaudara. Penulis dilahirkan di Surabaya, 05 Januari 2003. Penulis mulai menempuh Pendidikan di TK Tanwir Surabaya dan lulus pada tahun 2009, kemudian melanjutkan ke SD Tanwir Surabaya dan lulus pada tahun 2015. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di SMPN 42 Surabaya dan lulus pada tahun 2018. Setelah itu penulis melanjutkan Pendidikan di MAN 2 Parepare dan lulus pada tahun 2021. Pada tahun yang sama, penulis diterima sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Parepare. Selama menempuh Pendidikan di perguruan tinggi, penulis aktif mengikuti kegiatan akademik, penulis pernah menjabat sebagai koordinator kewirausahaan di HMPS PIAUD periode 2022.

