

BAB V

PENUTUP

V.1 Kesimpulan

Berdasarkan prosedur pengembangan. Hasil penelitian dan juga pembahasan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- a. Perancangan media video animasi 2 dimensi yang dapat mendukung penyuluhan bagi anak – anak usia 3 – 6 tahun disesuaikan dengan data tujuan dan karakteristik tematik sehingga materi yang akan disampaikan melalui media video animasi tidak memberatkan anak yang sedang dalam masa tumbuh dan berkembang. Materi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penyuluhan keselamatan transportasi jalan disesuaikan lagi dengan tema kendaraan subtema transportasi yang terdapat di kurikulum pendidikan anak usia dini. Selain itu diperlukan data metode penyampaian dan kendala bidang studi agar media video animasi dapat disesuaikan dengan situasi dan kondisi ketika penyuluhan dilaksanakan. Data karakteristik peserta didik digunakan untuk lebih mendalami karakter sasaran penyuluhan sehingga dapat menentukan tokoh atau karakter, *background*, dialog, dan *background* dengan tepat. Penelitian ini menggunakan tokoh Zeta yaitu zebra maskot keselamatan lalu lintas yang biasa digunakan untuk penyuluhan keselamatan dengan sasaran anak-anak. Pemilihan Zeta dalam penelitian ini juga disesuaikan dengan materi penyuluhan yaitu keselamatan sehingga dapat memudahkan anak untuk mengingat materi yang diberikan. *Background* dan dialog juga dipilih yang sederhana dan mudah diterima oleh anak-anak.
- b. Kelayakan media video animasi penyuluhan dan pembelajaran “Zeta Mengenal Bagian-Bagian Jalan”, *review* ahli materi dan ahli media, dan uji coba pemakaian dengan menilai tingkat pemahaman siswa. Review ahli materi mendapatkan skor rata-rata 4 dengan kategori layak tanpa revisi. *Review* ahli media tahap I mendapat skor rata-rata 3,27 dengan kategori layak dengan revisi sesuai saran. *Review* ahli media tahap II mendapatkan

kategori layak tanpa revisi serta berhak masuk ke dalam tahap uji coba. Tahap uji coba pemakaian, respon pengamatan anak mendapatkan skor rata-rata 1 dengan kategori layak, respon guru mendapatkan skor rata-rata 4 dengan kategori layak. Sementara itu, hasil respon orang tua mendapatkan skor yang berbeda beda namun masih termasuk ke dalam kategori "Layak".(1) Sebanyak 15 orang tua memberikan nilai dengan rata-rata skor 4; (2) Sebanyak 4 orang tua memberikan nilai dengan rata-rata skor 3,91; (3) Sebanyak 3 orang tua memberikan nilai dengan rata-rata skor 3,76; (4) Sebanyak 2 orang tua memberikan nilai dengan rata-rata skor 3,71. Perbedaan nilai tersebut berada pada penilaian tokoh yang digunakan dalam video apakah sudah menarik dan urutan dari cerita yang dibuat. Dari keseluruhan prosedur kelayakan media yang dilakukan didapat hasil video animasi pembelajaran dan penyuluhan "Zeta Mengenal Bagian-Bagian Jalan" mendapat kategori layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Kemudian dilakukan uji coba pada dan setelah itu siswa diberikan tugas mewarnai. Uji coba ini dilakukan di TK Pertiwi Kradenan dan TK ABA Sumpiuh. Hasil uji pemahaman TK Pertiwi Kradenan menunjukkan 17 siswa termasuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), 4 siswa termasuk dalam kategori Mulai Berkembang (MB), dan 3 siswa termasuk dalam kategori Belum Berkembang (BB). Hasil uji pemahaman di TK ABA Sumpiuh pada saat *pre-test* menunjukkan 13 siswa termasuk dalam kategori Mulai Berkembang (MB) dan 17 siswa termasuk dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan rata-rata nilai *pre-test* sebesar 75, sementara pada saat *post-test* menunjukkan hampir 30 siswa keseluruhan termasuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSH) dengan rata-rata nilai *post-test* sebesar 95. Perbedaan nilai *pre-test* dan *post-test* menunjukkan bahwa media video animasi penyuluhan "Zeta Mengenal Bagian-Bagian Jalan" dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai bagian bagian jalan.

V.2 Saran

Adapun saran dan hasil perancangan media video animasi penyuluhan dan pembelajaran "Zeta Mengenal Bagian-Bagian Jalan" pada subtema

transportasi untuk anak-anak umur 3-6 tahun di TK Pertiwi Kradenan adalah sebagai berikut:

a. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah dapat menyelenggarakan pelatihan pengembangan media pembelajaran untuk guru-guru untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mengajar. Selain itu supaya guru-guru lebih kreatif dalam penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran.

b. Bagi Guru

Guru dapat menggunakan video pembelajaran sebagai metode alternatif supaya anak-anak lebih tertarik untuk belajar meskipun di rumah karena metode pengamatan langsung belum bisa dilaksanakan.

c. Bagi Peneliti Lain

Peneliti lain diharapkan dapat menindaklanjuti video animasi penyuluhan dan pembelajaran "si Zeta" untuk digunakan pada penelitian eksperimen, ataupun penelitian tindakan kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, F, dan M Hossain.(2016). *The State of Road Safety Education for Children in Bangladesh*.IOSR Journal of Mechanical and Civil Engineering. Vol. 13 (5): 139–46. di ambil dari : <http://www.iosrjournals.org/iosr-jmce/papers/vol13-issue5/Version-8/Q130508139146.pdf> (Oktober 2016)
- Arikunto, S.(2006). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara
- Anas Sudijono. (2006). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada
- Anderson, W.L., & Krathwohl, R.D., (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assesing*. New York: Addison Wesley Longman.
- Azzam, Ihya. (2015). *Tutorial After Effects: Membuat Animasi dan Kartun Sederhana*. Informasi Utak Atik. Retrieved from <https://takatik.com/>
<https://takatik.com/tutorial-after-effects-membuat-animasi-dan-kartun-sederhana/>
- Branch, R.M. (2009). *Instructional Design : The ADDIE Approach*. New York: Springer Science Business Media.
- Budiningsih, A. (2011). *Karakteristik Siswa sebagai Pijakan dalam Penelitian Pembelajaran*. Jurnal Ilmiah Pendidikan. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Budiningsih, A. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- F. Zhafiri. (2017). *Pembuatan Film Animasi "TEMAN" Menggunakan Teknik Puppet Pin dan Duik sebagai Media Edukasi Anak*. Skripsi, Politeknik Negeri Jakarta, Jakarta.
- Farida. (2016). *Peningkatan Pemahaman Cara Menyeberang Dengan Media Board Game pada Anak Usia Dini*. Skripsi, Politeknik Keselamatan Transportasi Jalan, DIV Manajemen Keselamatan Transportasi Jalan, Tegal.
- Ar Rizky, Fadyl. (2020). *Desain Animasi 2d Sistem Informasi Alur Pengujian di UPT PKB Kabupaten Bogor*. Kertas Kerja Wajib, Politeknik Keselamatan Transportasi Jalan, DIII Pengujian Kendaraan Bermotor, Tegal.

- Gede, I Dewa. (2018). *Aplikasi Berbasis Berbasis Komputer Sebagai Sebagai Media Sosialisasi Untuk Meningkatkan Pengetahuan Keselamatan Lalu Lintas Jalan Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP)*. Skripsi, Politeknik Keselamatan Transportasi Jalan, DIV Manajemen Keselamatan Transportasi Jalan, Tegal
- Ekapuspahati, Herdiani. (2015). *Pembelajaran Melalui Bermain Simulasi Lalu Lintas untuk Meningkatkan Kedisiplinan Anak Usia 5-6 Tahun*. Skripsi, Universitas Negeri Semarang, Semarang
- Hamid. (2017). *Pengenalan dan Fasilitas Adobe After Effect*. Rondab Studio. Retrieved from <https://rondabstudio.blogspot.com/>
<https://rondabstudio.blogspot.com/2017/01/pengenalan-dan-fasilitas-adobe-after-effect.html>
- Hartanti. (2019). *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia*. *Prosiding Seminar Nasional PEP 2019*, 1(1), 78–85.
<https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/snpep2019/article/view/5631>
- Hasan, Hasmina. (2016). *Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Ketuntasan Belajar Ips Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, Dan Transportasi Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri 20 Banda Aceh*. *JURNAL PESONA DASAR Universitas Syiah Kuala* Vol. 3 No.4, Oktober 2016, hal 22 - 33 ISSN: 2337-9227.
- Herdiansa, M D S. (2020). *Media Pembelajaran Rambu Lalu Lintas Safety Pop Up Stop Motion Video*. Skripsi, Politeknik Keselamatan Transportasi Jalan, DIV Manajemen Keselamatan Transportasi Jalan, Tegal.
- M. Rizal._____. *PEMBUATAN FILM ANIMASI DENGAN METODE 2D HYBRID ANIMATION*. STMIK AKBA. Makassar
- Mina Yumei Santi, Gito Sugiyanto. (2016). "Pendidikan Keselamatan Sejak Usia Dini Untuk Mengurangi Tingkat Fatalitas Pejalan Kaki." *Jurnal Teknik Sipil* 13(2): 104.
- Pasuryan, S. (2019). *Efektifitas Kampanye Siaga Keselamatan Berlalu Lintas Pada Kelas 4 Dan 5 Sd /Mi Di Kabupaten Tegal*. Skripsi, Politeknik Keselamatan Transportasi Jalan, DIV Manajemen Keselamatan Transportasi Jalan, Tegal
- R. Purnasiwi, M. Kurniawan. (2013). *PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D "KERUSAKAN LINGKUNGAN" DENGAN TEKNIK MASKING*. *Jurnal Ilmiah DASI* Vol. 14

- R. Purwanto. (2017). *Membangun Media Pembelajaran Rambu Lalu Lintas Dengan Animasi Sebagai Metode Pembelajaran Sejak Usia Dini Studi Kasus TK Aisyah Brebes*. INOVTEK Polbeng - Seri Informatika. Politeknik Negeri Cilacap. Cilacap
- Sibyan, Assabib. (2019). *Penyisipan Media Pembelajaran Macromedia Flash Dalam Meningkatkan Pengetahuan Dan Perilaku Keselamatan Ber Lalu Lintas Pada Mata Pelajaran PPKn Siswa SMA*. Skripsi, Politeknik Keselamatan Transportasi Jalan. DIV Manajemen Keselamatan Transportasi Jalan, Tegal.
- Sugianto, Heri. (2014). *Pendidikan Formal*. Yogyakarta
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Penerbit CV. Alfabeta: Bandung.
- Soejachmoen, K., (2004). "Keselamatan Pejalan Kaki dan Transportasi". Provinsi Banten
- Sumarno, dkk. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS*. Jurnal Edukasi
- Trianingsih, Rima. (2018). *pengantar praktik mendidik anak usia sekolah dasar*. Vol. 3: 197–211.
- Widjajanti, E., (2012), *Pengembangan Materi Pendidikan Keselamatan Ber Lalu Lintas untuk Anak*, Prosiding Simposium Internasional Forum Studi Transportasi antar Perguruan Tinggi (FSTPT) 15. STTD
- Widoyoko, E.P., (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.