



## ***Kelayakan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Jawa Timur “Besut” Untuk Mengenalkan Seni Tradisional Pada Anak Usia Dini***

**Rachma Hasibuan<sup>1</sup>, Sefina Meidhavani<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> Universitas Negeri Surabaya

E-mail : [rachmahasibuan@unesa.ac.id](mailto:rachmahasibuan@unesa.ac.id)

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan video animasi berbasis kearifan lokal Jawa Timur “Besut” untuk mengenalkan seni tradisional pada anak usia dini. Pengembangan media video animasi ini memfokuskan pada materi mengenalkan tokoh besut kepada anak usia dini. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* atau (R&D) dengan desain pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (*Analyze,, Design, Development, Implementation, and Development*). Subjek penelitian ini sebanyak 11 anak. Instrumen uji coba yang digunakan adalah lembar validasi oleh ahli materi, ahli media dan angket respon pengguna media yaitu guru. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa ahli materi diperoleh dengan persentase 86,66%, ahli media dengan persentase 85,71%, respon pengguna dengan persentase 96,66%. Dapat di simpulkan bahwa dari hasil penilaian kelayakan Video Animasi Mengenal Kearifan Lokal “Besut” Seni Tradisional Jawa Timur dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran pengetahuan baru dengan mengenalkan seni tradisional pada anak usia dini.

**Kata Kunci:** Video Animasi Besut, Seni Tradisional, Anak Usia Dini

### **1. Pendahuluan**

Kearifan lokal Jawa Timur merupakan wujud nilai-nilai masyarakat lokal yang diwariskan secara turun-temurun ke generasi dan dapat berupa kemampuan beradaptasi, mengorganisasikan, menumbuhkan pengaruh budaya lain yang menjadi informasi serta dijadikan pula sebagai penggerak dari penciptaan keanekaragaman budaya yang luar biasa. Kearifan lokal Jawa Timur memiliki keragaman seni dan budaya yang luar biasa mulai dari tari, pakaian, rumah adat, makanan, seni musik, hingga seni pertunjukkan yang begitu kental dan tercermin dari budaya yang berbeda.



Di Pulau Jawa terdapat berbagai macam kesenian tradisional, seperti Jawa Tengah yang memiliki *wayang kulit* dengan empat tokoh punakawan Semar, Bagong, Petruk dan Gareng, Jawa Barat yang memiliki seni tari, sedangkan Jawa Timur memiliki seni pertunjukan berupa *ludruk*, *wayang orang* dengan lelucon. Menurut (Lisbijanto, 2013) menjelaskan bahwa kesenian ludruk merupakan kesenian rakyat yang mempunyai sejarah dan cerita yang bersumber dari cerita rakyat, sehingga ludruk terdapat beberapa versi. Tetapi pada zaman sekarang anak usia dini belum mengetahui atau mengenal apa itu ludruk dan bahkan anak remaja sekarang ini dan ada beberapa orang dewasa juga masih mempertanyakan tentang ludruk apakah masih ada atau tidak. Maka hal tersebut dapat dilestarikan kesenian tradisional dengan melestarikan mengenalkan kepada anak usia dini Masa usia 4-6 tahun diidentikkan sebagai masa usia dini, karena anak tersebut dianggap cukup kompeten baik secara fisik maupun mental untuk melakukan tugas yang diberikan (Hasibuan & Ningrum, 2016). Karena itu, dalam pendidikan anak usai dini tidak hanya diajarkan untuk kemampuan fisik dan mental, tetapi juga diajarkan dan dilatih untuk mengembangkan pengetahuan dan menumbuhkan kecintaan budaya dan seni tradisional. Komponen aspek perkembangan anak usai dini meliputi perkembangan agama dan moral, perkembangan fisik motorik, perkembangan sosial-emosional, perkembangan bahasa dan perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif merupakan proses yang dilalui anak untuk meningkatkan kemampuannya dalam menggunakan pengetahuan.

Piaget (Saroinsong et al., 2020) menyatakan secara aktif mengembangkan pemahamannya tentang dunia dan melalui empat tahap perkembangan kognitif. Setiap fase terkait dengan usia dan membutuhkan cara berpikir tertentu dan unik. Proses berpikir yang dikenal sebagai kognitif atau intelektual mencakup kemampuan untuk memeriksa dan mempertimbangkan segala sesuatu yang dilihat di lingkungan serta kemampuan untuk menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lain. Perkembangan kognitif anak mengacu pada kemampuan anak dalam memahami sesuatu.



Kemajuan teknologi saat ini yang berkembang pesat, maka dengan adanya kehadiran teknologi banyak kemajuan dalam perubahan yang dihasilkan salah satunya adalah dari aspek Pendidikan, karena perkembangan ilmu pengetahuan mengikuti perkembangan teknologi, guru dapat mengikuti perkembangan teknologi perkembangan dengan materi pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan berwawasan budaya seperti menggunakan media video animasi. Media tersebut dapat mendukung proses pembelajaran. Media berperan penting dalam memberikan stimulasi positif yang memuat anak merasa nyaman dan senang. Media yang digunakan adalah media video animasi.

Animasi, video audio visual merupakan salah satu saluran media yang banyak ditampilkan kepada anak-anak di televisi yang hingga saat ini tetap masuk dalam kategori hiburan. Video animasi merupakan salah satu jenis tayangan yang paling populer di kalangan anak-anak bahkan orang dewasa yang menggemari video animasi (Mazidah & Reza, 2015). Oleh karena itu, harus ada media yang dapat diketahui oleh anak-anak tentang seni tradisional ludruk seperti video animasi yang tersedia untuk anak-anak. Namun, materi pembelajaran untuk pendidikan anak usia dini dapat disesuaikan dengan sifat anak usia dini. Sehingga dapat dikatakan bahwa karakter anak usia dini berbeda dan untuk satu anak dengan yang sama lain. Berdasarkan penelitian (Ifadloh & Widayati, 2021) media dengan audio visual telah banyak diteliti dan terbukti ada dampak terhadap perkembangan anak.

Media video animasi yang dikembangkan memaparkan materi tentang mengenalkan tokoh seni tradisional Jawa Timur Besut kepada anak usia dini. Sehingga dengan menggunakan video animasi yang dikembangkan ini dapat memberikan pengetahuan baru kepada anak tentang tokoh seni tradisional Jawa Timur Besut.

## **2. Metode**

Penelitian pengembangan media video animasi ini menggunakan 11 subjek anak usia dini di RA Insan Taqwa Simorejo Surabaya. Desain pengembangan yang



digunakan dalam penelitian ini yakni dengan desain model ADDIE, yang memiliki lima tahapan yaitu: analyze, design, development, implementation, and evaluation. Tahap Analyze (a) Analisis tujuan dan karakteristik pembelajaran, (b) Metode penyampaian dan kendala pembelajaran. Tahap Design (a) Penyusunan konten, (b) penyusunan storyboard, (c) Penyusunan naskah, (d) Penyusunan instrumen. Tahap Development (a) pengembangan video animasi, (b) validasi ahli materi dan ahli media, (c) validasi respon pengguna guru, (d) respon pengguna anak. Tahap Implementation (a) tahap pretest, (b) tahap treatment, (c) tahap posttest. Tahap Evaluation (a) evaluasi formatif, (b) evaluasi sumatif.

Teknik dalam instrumen validasi yang telah dikembangkan dan sudah sesuai atau tidak dengan memberikan angket validasi. Validasi ahli materi dan ahli media menggunakan kisi-kisi yang bersumber dari penelitian yang dilakukan oleh (Romadhona, 2017) tentang Pengembangan Video Animasi Pembelajaran “SALUT” Pada Sub Tema Transportasi Untuk Anak Kelompok B TK Marsudi Sawi Sawit, kisi-kisi tersebut telah dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan dalam penelitian ini dengan skala *likert* setiap penilaian yakni 1 = Sangat kurang ; 2 = Cukup ; 3 = Baik ; 4 = Sangat Baik. Perhitungan data yang telah diperoleh peneliti dianalisis menggunakan metode deskriptif persentase dengan menggunakan rumus Persentase Seluruh Program (PSP).

Setelah mendapatkan validasi oleh ahli materi dan ahli media, kelayakan didapat dari respon pengguna guru. Lembar angket/kuesioner pengguna guru terdiri dari aspek materi pembelajaran dan media dengan skala likert yang bersumber dari penelitian (Romadhona, 2017) tentang Pengembangan Video Animasi Pembelajaran “SALUT” Pada Sub Tema Transportasi Untuk Anak Kelompok B TK Marsudi Sawi Sawit, dan dikombinasi dengan penelitian oleh ((Umami & Hasibuan, 2022)) tentang Pengembangan Media Bela Smart Berbasis Android Untuk Meningkatkan Pengenalan Siaga Bencana Banjir Pada Anak Usia Dini, kisi-kisi telah dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan dalam penelitian ini yakni 1 = Sangat kurang ; 2 = Cukup ; 3 = Baik ; 4 = Sangat Baik. Perhitungan data yang



telah diperoleh peneliti dianalisis menggunakan metode deskriptif persentase dengan menggunakan rumus Persentase Seluruh Program (PSP).

$$PSP = \frac{\sum \text{skor}}{\text{jumlah}} \times 100$$

**Gambar 1** Rumus Perhitungan Data Validasi  
 Sumber: (Arthana & Damajanti, 2005)

Hasil persentase akan dikonversikan ke dalam bentuk pernyataan penilaian agar dapat ditentukan kualitas kelayakan media. Berikut tabel penilaian:

**Tabel 1.** Persentase Kriteria Hasil Validasi (Arthana & Damajanti, 2005)

Penilaian	Kriteria
$86\% \leq PSP \leq 100\%$	Valid tanpa revisi
$60\% \leq PSP \leq 85\%$	Valid dengan revisi ringan
$45\% \leq PSP \leq 60\%$	Belum valid dengan revisi berat
$PSP \leq 45\%$	Tidak valid

Untuk mengetahui persentase tingkat kelayakan yang didapat dari respon pengguna guru menggunakan skala *likert* dengan bobot skor 1 = sangat kurang, 2 = cukup baik, 3= baik, 4 = sangat baik. Dan dianalisis menggunakan rumus Persentase Seluruh Program (PSP), akan dikonversikan ke dalam bentuk pernyataan penilaian agar mengetahui tingkat kelayakan media. Berikut tabel penilaian:

$$PSP = \frac{\sum \text{skor}}{\text{jumlah}} \times 100$$

**Gambar 2** Rumus Perhitungan Data Validasi  
 Sumber: (Arthana & Damajanti, 2005)



**Tabel 2.** Persentase kriteria hasil kuesioner (Arthana & Damajanti, 2005)

Penilaian	Kriteria
0% - 20%	Tidak layak
21% - 40%	Kurang layak
41% - 60%	Cukup layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat layak

### 3. Hasil dan Diskusi

Dalam tahap *development* (pengembangan) ini terdapat tiga langkah yang berurutan: pengembangan produk dengan tujuan untuk menghasilkan produk, penilaian ahli materi dan ahli media. Jika media tidak mendapatkan kategori layak maka revisi dilakukan untuk menambahkan ke dalam kategori layak.

#### 1. Validasi Ahli Materi

Nilai yang dihasilkan dari validasi media adalah 48 dari 56 poin. Nilai persentase validasi ahli materi adalah sebagai berikut perhitungan persentase nilai dari hasil validasi materi sebagai berikut:

$$PSP = \frac{\sum h}{n} \times 100$$

$$= \frac{48}{56} \times 100$$

$$= 85,71\%$$

$$86,66\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, persentase kriteria yang diperoleh yaitu 86,66%. Menurut kriteria pengukuran tingkat keberhasilan dari hasil validasi menurut (Arthana & Damajanti, 2005). Berdasarkan evaluasi validator menyarankan beberapa perbaikan dan rekomendasi untuk media sebagai berikut:



Teks narasi tidak apa tidak dimunculkan, karena yang terpenting dalam video animasi yakni suara narasi agar anak dapat mendengarkan dengan bahasa yang baik dan benar.

## 2. Validasi Ahli Media

Nilai yang dihasilkan dari validasi media adalah 48 dari 56 poin. Nilai persentase validasi media adalah sebagai berikut:

$$PSP = \frac{\sum \text{skor}}{\text{jumlah}} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} & \frac{48}{56} \times 100 \\ &= \frac{48}{56} \times 100\% \\ &= 85,71\% \end{aligned}$$

$$85,71\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, persentase kriteria yang diperoleh adalah 85,71%. Ini adalah nilai yang tepat untuk mengukur tingkat kelayakan produk dengan mengacu pada kriteria hasil validasi menurut (Arthana & Damajanti, 2005). Nilai ini sesuai dengan kriteria hasil validasi, yang menunjukkan bahwa produk media video animasi tersebut termasuk dalam kategori "valid dengan revisi ringan". Berikut ini adalah koreksi dan rekomendasi yang dibuat oleh dosen ahli media:

Tabel 3.  
Hasil Revisi

Perubahan pada teks "INDONENSIA"	
Pebbaikan kata "Kaum Urban"	
Perbaikan penjelasan tentang "apa itu ludruk"	
Perbaikan Gambar	





### 3. Respon Guru

Diuji cobakan kepada guru kelompok B untuk mengetahui kelayakan media. Kelayakan media didapat dengan cara penelitian menyerahkan secara langsung media video animasi kemudian guru mencoba secara langsung setelah itu dilanjutkan mengisi lembar penilaian dan juga pemberian komentar dan saran. Hasil penilaian media pengguna guru dijelaskan secara rinci dalam tabel instrumen respon pengguna guru di lampiran 5. Jumlah nilai yang diterima pengguna guru adalah 58 dari maksimal 60 poin. Persentase nilai pengguna guru adalah sebagai berikut:

$$PSP = \frac{\sum f_i}{h} \times 100\%$$

$$\begin{aligned}
 &= \frac{58}{60} \times 100\% \\
 &= 96,66\%
 \end{aligned}$$

Nilai ini akan digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan produk dengan mengacu pada kriteria yang ditemukan dalam hasil kuesioner menurut (Arthana & Damajanti, 2005) terletak pada 81% hingga 100%, sehingga produk media video animasi tersebut memenuhi kriteria "sangat layak" untuk digunakan sebagai media pendidikan dalam mengenalkan seni tradisional.

Kelayakan media diukur dari ahli materi, ahli media, respon pengguna guru dan anak usai 5-6 tahun dengan menggunakan skala *likert* berupa pertanyaan tertulis yang bertujuan untuk mendapatkan informasi. Validator materi dan media adalah dosen PG PAUD yang telah dipilih sesuai dengan kriteria yang ditentukan.



1. Hasil perhitungan persentase kriteria yang diperoleh ahli materi yaitu 86,66%. Menurut kriteria pengukuran tingkat keberhasilan dari hasil validasi (Arthana & Damajanti, 2005), produk media video animasi "Besut", yang bertujuan untuk mengenalkan seni tradisional kepada anak usia dini, memenuhi kriteria "valid tanpa revisi". Berdasarkan ketentuan penelitian, produk media dianggap layak jika persentase termasuk dalam kriteria valid dengan sedikit perubahan. Maka dari itu media video animasi ini telah layak dari segi pertimbangan materi untuk diujicobakan kepada subjek penelitian.
2. Hasil perhitungan persentase kriteria yang diperoleh ahli media adalah 85,71%. Ini adalah nilai yang tepat untuk mengukur tingkat kelayakan produk dengan mengacu pada kriteria hasil validasi menurut (Arthana & Damajanti, 2005). Nilai ini sesuai dengan kriteria hasil validasi, yang menunjukkan bahwa produk media video animasi tersebut termasuk dalam kategori "valid dengan revisi ringan". Selain itu, ahli media berpendapat bahwa media harus diujicobakan di lapangan.
3. Hasil dari penilaian angket respon guru sebesar 96,66% dengan kategori "sangat layak" digunakan sebagai media mengenalkan seni tradisional.

#### **4. Simpulan**

Hasil kelayakan media video animasi mengenalkan kearifan lokal Besut seni tradisional Jawa Timur dikembangkan dan telah di uji validasi dengan para ahli (ahli materi, ahli media, respon pengguna guru dan respon pengguna anak). Uji validasi ahli materi mendapatkan nilai dengan persentase 86,66% yang dinyatakan "valid tanpa revisi". Ahli media diperoleh dengan nilai persentase 85,71% yang dinyatakan "valid dengan revisi". Hasil kelayakan dari respon pengguna guru dan hasil wawancara anak usia 5-6 tahun, respon pengguna guru memperoleh hasil dengan nilai 96,66% yang dinyatakan "valid". Bahwa video animasi adalah alat yang layak untuk diujicobakan di lapangan. Saran penelitian yang digunakan adalah bahwa materi yang dipaparkan dalam media animasi hanya mencakup 1 materi. Jadi guru dapat mengenalkan pengetahuan baru kepada anak tentang tokoh seni tradisional pada anak usia dini. Dengan begitu anak mengetahui jika seni



tradisional Jawa Timur memiliki berbagai macam jenis seni yang harus dikenalkan kepada anak sedini mungkin.

## 5. Daftar Rujukan

- Arthana, I. K. P., & Damajanti, D. (2005). *Evaluasi Media Pembelajaran. Teknologi Pendidikan*. UNESA.
- Hasibuan, R., & Ningrum, M. A. (2016). Pengaruh Bermain Outdoor Dan Kegiatan Finger Painting Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 72–80. [https://www.researchgate.net/publication/320915960\\_Pengaruh\\_Bermain\\_Outdoor\\_Dan\\_Kegiatan\\_Finger\\_Painting\\_Terhadap\\_Kreativitas\\_Anak\\_Usia\\_Dini/link/5a0257ad4585155c96cdaa1b/download](https://www.researchgate.net/publication/320915960_Pengaruh_Bermain_Outdoor_Dan_Kegiatan_Finger_Painting_Terhadap_Kreativitas_Anak_Usia_Dini/link/5a0257ad4585155c96cdaa1b/download)
- Ifadloh, L., & Widayati, S. (2021). Pengaruh Youtube Konten Musik Anak Terhadap Kecerdasan Musikal Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan, Dan Gizi Anak Usia Dini (JP2KG AUD)*, 2(2), 107–116. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jp2kgaud.2021.2.2.107-116>
- Lisbijanto, H. (2013). *Ludruk* (1st ed.). YOGYAKARTA : GRAHA ILMU.
- Mazidah, R., & Reza, M. (2015). Pengaruh Menonton Kartun Tom and Jerry Terhadap Perilaku Agresivitas Anak Usia 3-4 Tahun. *PAUD Teratai*, 5(1), 1–7. <https://core.ac.uk/download/pdf/230641542.pdf>
- Romadhona, R. H. F. (2017). *Pengembangan Video Animasi Pembelajaran "SALUT" Pada SubTema Transportasi Untuk Anak Kelompok B TK Marsudi Siwi Sawit* [Universitas Negeri Yogyakarta]. <https://core.ac.uk/download/132420937.pdf>
- Saroinsong, W. P., Anggraeni, N., & Adhe, K. R. (2020). Boosting Kognitif Pada Anak(Sarainsong;Angraeni; Adhe ) Boosting Kognitif Pada Anak : Diseminasi Survey Domino Konvensional VS Domino Digital. *Jurnal Golden Age*, 04(1), 112–127. <http://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/viewFile/2175/1286>.
- Umami, A. F., & Hasibuan, R. (2022). *Pengembangan Media Bela Smart Berbasis Android Untuk Meningkatkan Pengenalan Siaga Bencana Banjir Pada Anak Usia Dini Skripsi*.8(2), 132–133.