



Pengembangan Video Animasi Fabel dalam Menanamkan Nilai-nilai Moral Kelompok A di RA Umdi Ujung Baru

Balgis¹, Tien Asmara Palintan², Novita Ashari³, Tadzkirah⁴

¹²³⁴ IAIN Pare, Indonesia

¹balgissoraya@iainpare.ac.id

²tienasmarapalintan@iainpare.ac.id

³novitaashari@iainpare.ac.id

⁴tadzkirah@iainpare.ac.id

Keywords	Abstract
Early Childhood; Moral Development; Animated Fable Video;	This study aims to describe the understanding of moral values in Group A children at RA UMDI Ujung Baru, develop animated fable video media, and test its effectiveness in instilling moral values. The study used the Research and Development (R&D) method with the Borg & Gall model, involving eight children (five boys and three girls). The results showed that the lack of varied learning media was a barrier to engaging children's interest in moral material. Teachers tended to use lecture or storytelling methods without the support of interactive media. The development process continued to the limited product revision stage. Validation by media experts reached 91.6% and material experts 85.4%, both in the very appropriate category. Product trials showed a teacher response of 83.3% (very good), teacher observations 78% (good), and children observations 91.3% (very appropriate).

Submitted: 13-11-2024

Accepted: 13-12-2024

Published: 15-01-2025

PENDAHULUAN

Perkembangan moral adalah salah satu elemen penting dalam tumbuh kembang anak usia dini, yang memiliki peranan yang tidak kalah signifikan dibandingkan dengan aspek-aspek lain seperti kognitif, sosial, bahasa, dan motorik (James 2020).

Menurut Piaget, perkembangan moral berlangsung dalam dua tahap yang berbeda. Tahap pertama adalah moralitas heteronom, yang terjadi pada anak usia 4 hingga 10 tahun, di mana perilaku anak dipengaruhi oleh aturan yang diterima secara otomatis tanpa adanya pemikiran atau pertimbangan. Tahap kedua adalah moralitas otonom, yang muncul pada anak usia sekitar 10 tahun ke atas, di mana anak mulai menilai tindakan berdasarkan tujuan dan alasan yang mendasari perilaku tersebut.

Pendidikan moral harus diberikan sejak usia dini, karena ketika anak diajarkan untuk menghormati dan menghargai orang lain sejak kecil, mereka akan tumbuh menjadi pribadi yang rendah hati dan mudah diterima di lingkungan sosialnya kelak. Sebaliknya, anak yang tidak dibiasakan untuk menghormati dan menghargai orang lain cenderung tumbuh menjadi pribadi yang angkuh dan kesulitan dalam berinteraksi dengan orang lain. Dari ilustrasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa pendidikan moral anak pada masa awal sangat penting untuk membentuk kehidupan mereka di masa depan (Rettob 2024).

Pada tingkat pendidikan anak usia dini, pengembangan moral dapat dilakukan melalui berbagai metode yang diterapkan oleh guru atau pendidik. Metode yang digunakan dalam perkembangan moral sangat beragam, di antaranya adalah bercerita, bernyanyi, pembiasaan perilaku, karyawisata, bermain, diskusi, dan memberikan teladan. Metode-metode penanaman moral ini dapat mempengaruhi perubahan perilaku anak, dari yang awalnya kurang baik menjadi lebih baik. Salah satu media yang efektif untuk mengajarkan moral kepada anak usia dini adalah melalui cerita fabel. Fabel yaitu cerita pendek yang biasanya mengisahkan hewan-hewan dengan perilaku dan karakteristik manusia (Fitri S. A and Khaerunnisa 2022).

Fabel memiliki daya tarik yang khas bagi anak-anak karena melibatkan tokoh-tokoh hewan yang mudah dikenali dan dapat dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, setiap fabel umumnya mengandung pesan moral yang kuat, seperti nilai-nilai kejujuran, kerja keras, persahabatan, dan rasa tanggung jawab.

Penggunaan fabel sebagai sarana pendidikan moral telah 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 membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir dan berimajinasi, sekaligus mempermudah mereka dalam mengenali dan memahami konsep-konsep moral secara sederhana dan menyenangkan. (Aprilia and Syaiful Rizal 2022).

Fabel adalah cerita yang menampilkan tokoh-tokoh binatang yang berperilaku layaknya manusia, seperti mampu berpikir dan berbicara. Melalui unsur intrinsiknya, fabel menyampaikan nilai-nilai karakter. Tujuan utamanya adalah menyampaikan pesan moral, kebenaran, dan kebijaksanaan melalui tokoh-tokoh hewan, tumbuhan, atau benda mati yang digambarkan hidup. Karakter yang dimainkan oleh tokoh dari benda-benda mati itu dapat dianalogikan menjadi sifat atau karakter manusia sesungguhnya (Sardiana dan dkk 2020).

Menurut Anggita dan Eggy, c. Untuk menyampaikan nilai moral kepada anak-anak, dapat digunakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, seperti video animasi fabel (Vira and Andalas 2022).

Media pembelajaran ini bukan hanya sebagai alat bantu bagi guru dalam mengajar, tetapi juga sebagai sarana untuk memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Kemajuan

teknologi saat ini merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan modern, karena berjalan seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan. Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran adalah video, yang dapat meningkatkan efektivitas dan daya tarik dalam proses belajar mengajar (Susanti 2020).

Video merupakan media audio-visual yang sangat relevan dengan perkembangan zaman, seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Media audio-visual mencakup media yang dapat dilihat dan didengar. Munir mendefinisikan video sebagai teknologi yang digunakan untuk menangkap, merekam, mengolah, menyimpan, memindahkan, dan menyusun urutan gambar diam menjadi adegan-adegan bergerak secara elektronik, sehingga video tampak seperti gambar yang bergerak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa video animasi fabel adalah alat bantu yang menggunakan ilustrasi gambar bergerak disertai narasi atau cerita tentang binatang yang mengandung nilai-nilai moral, dan digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan data awal yang diperoleh melalui wawancara, guru menyadari bahwa pembentukan karakter dan penanaman nilai-nilai moral adalah aspek penting dalam pendidikan anak usia dini. Namun, dalam praktiknya, metode yang digunakan masih terbatas pada kegiatan bercerita dan pemberian nasihat secara lisan, yang memerlukan pengembangan lebih lanjut dengan pemanfaatan media proyektor dan LCD. Dengan menggunakan video animasi, anak-anak dapat lebih fokus dan tertarik dalam menyimak cerita yang ditampilkan. Ketika menyimak video, anak-anak menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam menceritakan kembali apa yang telah mereka pelajari dari cerita tersebut. Hal ini memungkinkan guru untuk memberikan pertanyaan pemantik yang dapat merangsang pemahaman lebih lanjut pada anak-anak. Oleh karena itu, inovasi dalam metode pembelajaran yang lebih menarik perhatian anak dan sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka sangat dibutuhkan, agar nilai-nilai moral dapat tertanam dengan lebih efektif.

Penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif menjadi salah satu faktor 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 di RA UMDI Ujung Baru lebih sering menggunakan metode ceramah atau mendongeng secara konvensional tanpa melibatkan media interaktif atau teknologi modern. Di era digital saat ini, anak-anak cenderung 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 lebih sesuai dengan minat dan karakteristik anak usia dini.

Berdasarkan data observasi awal yang telah dilakukan dan penelitian sebelumnya, peneliti tertarik untuk 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 dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan, menarik, dan efektif dalam membentuk karakter anak sejak usia dini.

METODE

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (Research and Development). Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah video animasi fabel. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan Borg & Gall, yang terdiri dari

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

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

Kegiatan awal dalam penelitian ini mencakup studi literatur dan pengumpulan data pendahuluan yang relevan dengan permasalahan yang akan dikaji. Tujuannya adalah untuk memperoleh dasar teori yang kuat serta merumuskan kerangka kerja penelitian. Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan informasi terkait permasalahan yang terjadi di RA UMDI Ujung Baru, khususnya pada kelompok A, mengenai penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan nilai agama dan moral pada anak. Saat ini, pembelajaran hanya mengandalkan buku dongeng cerita fabel tanpa memanfaatkan teknologi yang ada di RA UMDI Ujung Baru. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dengan guru dan observasi di kelas untuk memperoleh gambaran yang lebih jelas tentang praktik pembelajaran yang ada.

2. Planning (Perencanaan)

Pada tahap perencanaan, dilakukan secara menyeluruh yang mencakup identifikasi kecapaian dan keahlian yang dibutuhkan, penetapan tujuan pengembangan, serta, jika diperlukan, pelaksanaan studi kelayakan terbatas guna memastikan bahwa pengembangan produk memang layak untuk dilanjutkan. Dalam tahap ini, peneliti menetapkan tujuan utama yang ingin dicapai, yaitu untuk menanamkan nilai-nilai moral pada anak kelompok A di RA UMDI Ujung Baru. Tujuan ini akan menjadi dasar dalam pengembangan video animasi fabel sebagai media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

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. Peneliti merancang bentuk pengembangan dari video animasi fabel, yang sebelumnya hanya menggunakan buku cerita dongeng fabel, untuk menjadi media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Selain itu, peneliti juga menyiapkan modul ajar yang mendampingi video animasi fabel, sehingga dapat memberikan panduan yang jelas bagi guru dalam menggunakan media ini dalam proses pembelajaran. Evaluasi awal dilakukan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan dapat digunakan dengan efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan.



Gambar 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, dilakukan pengujian terhadap 6 hingga 12 subjek secara terbatas. Data pada tahap ini dikumpulkan melalui wawancara, observasi, atau angket untuk mengevaluasi efektivitas dan kelemahan produk awal. Produk yang digunakan dalam uji coba ini adalah video animasi fabel dan modul ajar yang menyertainya. Pengumpulan data ini bertujuan untuk mendapatkan umpan balik dari subjek uji coba mengenai aspek-aspek yang perlu diperbaiki atau ditingkatkan, serta untuk menilai sejauh mana produk tersebut dapat meningkatkan pemahaman dan penanaman nilai-nilai moral pada anak.

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.

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.

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelompok A di RA UMDI Ujung Baru Kota Parepare. Adapun jumlah sampel yang digunakan sebanyak 12 dari kelompok A RA UMDI Ujung Baru.

Teknik Pengumpulan Data dan Pengembangan Instrumen

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, 1) Observasi, dilakukan peneliti dengan melihat langsung proses belajar mengajar dalam kelas kelompok A RA UMDI Ujung Baru Kota Parepare; 2) Wawancara, subjek wawancara dalam penelitian ini adalah guru kelas kelompok A sebanyak 1 orang di RA UMDI Ujung Baru Kota Parepare; dan 3) Dokumentasi, 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.

Instrumen Dalam penelitian pengembangan ini, instrumen yang digunakan adalah instrumen penelitian non-tes berupa angket dan wawancara. Wawancara digunakan oleh peneliti sebagai tahap awal untuk mengumpulkan informasi dan mengetahui permasalahan terkait media pembelajaran serta materi yang digunakan di RA UMDI Ujung Baru Kota Parepare. Peneliti juga menggunakan angket tertutup.

Angket Tertutup

Angket tertutup Merupakan penilaian yang memiliki pilihan jawaban yang telah dipilih oleh responden. Dalam penelitian ini, dibutuhkan 2 orang ahli materi, yaitu 1 dosen ahli materi dan 1 dosen ahli media, untuk memberikan penilaian terhadap keefektifan materi dan media yang digunakan. Berikut beberapa angket:

1. 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.

2. Angket validasi ahli media

Angket ini bertujuan untuk menilai produk video animasi fabel, dengan 5 aspek yang dinilai, yaitu kesederhanaan, penekanan, keseimbangan, bentuk, dan warna.

3. Angket responden

Angket ini bertujuan untuk menilai keefektifan video animasi fabel, dengan pilihan jawaban menggunakan skala Likert. Data yang diperoleh akan digunakan untuk mengukur variabel yang telah diindikasikan.

4. Lembar Observasi

Dalam penelitian ini aktivitas yang akan diteliti adalah aktivitas pada saat guru menggunakan modul berbasis budaya lokal Sulawesi Selatan untuk meningkatkan motorik halus anak.

Teknik Analisis Data

1. Teknik Kuantitatif

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

- Menganalisis Menganalisis hasil validasi dari awal produk hingga produk tersebut 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 menghitung skor persentase dari tiap pertanyaan menggunakan rumus berikut:

$$Rs = f/n \times 100\%$$

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 1. Kriteria Interpretasi Kelayakan (Mahtawarni 2021)

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

Untuk mengetahui posisi persentase jawaban "ya" yang diperoleh dari kuesioner survei, maka dihitung terlebih dahulu kemudian ditempatkan dalam rentang skala persentase sebagai berikut:

Nilai Jawaban "ya" = 1

Nilai Jawaban "Tidak" = 0

Analisis perhitungan menurut Sugiyono (Jamilah 2021).

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

Keterangan:

Sangat Baik : 4

Baik : 3

Cukup Baik : 2

Kurang Baik: 1

Tabel 2. 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

Analisis Kualitatif

Data kesimpulan diperoleh dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, saran/masukan dari tim ahli materi, serta evaluasi yang telah didapatkan. Data tersebut akan diolah secara deskriptif kualitatif dengan memaparkan pencapaian indikator. Penilaian ini digunakan sebagai acuan untuk perbaikan pembelajaran video animasi, sehingga dapat menjadi produk yang layak digunakan di masa mendatang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian R&D dengan model Borg & Gall yang digunakan terdiri dari 10 tahapan. Tahap pertama adalah potensi dan masalah. Pengembangan produk ini dimulai dari observasi dan wawancara dengan guru di RA UMDI Ujung Baru. Hasilnya menunjukkan bahwa beberapa anak belum menunjukkan nilai moral yang baik, seperti mendorong teman saat berbaris, berkata kasar, enggan membantu, dan tidak mau berbagi. Guru masih menggunakan metode cerita lisan tanpa media visual, padahal anak-anak lebih tertarik pada video animasi yang dapat membuat mereka lebih fokus dan antusias. Berdasarkan potensi dan masalah yang ditemukan, peneliti kemudian memutuskan untuk mengembangkan produk Video Animasi Fabel dalam Menanamkan Nilai-Nilai Moral pada Anak Kelompok A di RA UMDI Ujung Baru

Kedua, pengumpulan data. Berdasarkan hasil studi pendahuluan, peneliti mengumpulkan informasi terkait pengembangan media pembelajaran untuk anak usia dini, khususnya mengenai penggunaan video animasi berbasis fabel. Data dikumpulkan melalui analisis karakteristik anak, tugas guru, studi literatur, dan perumusan masalah.

Ketiga, desain produk, yaitu dalam bentuk video animasi fabel. Proses dimulai dengan pemilihan tema dan nilai moral, diikuti dengan desain visual dan animasi, pembuatan narasi dan pengisian suara, serta penambahan elemen refleksi dan interaktif. Akhirnya, produk diselesaikan dengan output video dan lembar kegiatan pendukung.

Keempat, validasi desain. Tahapan pengembangan ini peneliti akan membuat produk yaitu Pengembangan Video Animasi Fabel Dalam Menanamkan Nilai-Nilai Moral Anak.

Pada penelitian ini, uji coba terbatas dilakukan dengan melibatkan anak-anak di kelompok A. Respon mereka saat menonton video animasi fabel di kelas sangat antusias dan senang. Mereka dengan seksama mengikuti video animasi bersama. Perbedaan utama produk yang dikembangkan dengan media pembelajaran sebelumnya terletak pada video yang lebih interaktif dan disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini. Video animasi ini tidak hanya menyajikan cerita fabel sebagai hiburan, tetapi juga dirancang khusus untuk menanamkan nilai-nilai moral, seperti sopan santun, kerja sama, dan tolong-menolong. Keunikan lain dari produk ini adalah adanya integrasi barcode di modul ajar, yang dapat dipindai oleh guru atau orang tua untuk mengakses video animasi fabel.



Gambar 3. 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.

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 3. Hasil Lembar Observasi Guru

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		✓
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	✓	

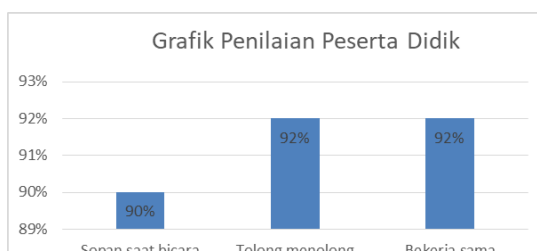
3) Kesesuaian materi yang dibahas dengan indikator	✓	
4) Memberikan pertanyaan pada anak	✓	
5) Memberi kesempatan anak untuk bertanya		✓
6) Menguasai media yang akan dimainkan	✓	
7) Memberi contoh konkrit dalam kegiatan yang ada dalam kehidupan sehari-hari, sesuai dengan yang diajarkan pada anak	✓	
Skor	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 menunjukkan bahwa guru menggunakan video animasi fabel secara efektif untuk menanamkan nilai moral kepada anak. Guru menyampaikan pesan moral dengan bahasa sederhana yang mudah dipahami anak. Anak-anak tampak antusias dan dapat menyebutkan nilai moral seperti sopan, kerja sama, dan tolong-menolong, dengan rata-rata capaian 78% (kriteria "baik"). Keefektifan ini tercermin dari pemahaman anak yang sesuai dengan indikator perkembangan moral usia 4-5 tahun, serta respon positif dari guru terhadap penggunaan media ini.

Tabel 4. Hasil Penilaian Lembar Observasi Anak

No	Indikator	ΣNilai Per Aspek	ΣNilai 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. Grafik Penilaian Peserta Didik

Dari grafik di atas, terlihat bahwa perkembangan pemahaman dan penerapan nilai-nilai moral pada anak menunjukkan rata-rata persentase yang tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan video animasi fabel berpengaruh signifikan dalam menanamkan nilai moral pada anak. Anak lebih mudah memahami dan mengingat pesan moral melalui alur cerita yang menarik dan visual yang sesuai dengan dunia mereka. Oleh karena itu, video animasi fabel sangat layak diterapkan sebagai media pembelajaran yang efektif dalam membentuk karakter dan perilaku moral anak sejak usia dini. Berikut adalah hasil observasi anak pada penelitian di RA UMDI Ujung Baru:

Tabel 5. 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 hasil observasi, terdapat 2 anak (AF, SAR) yang berkembang sesuai harapan, mulai mengikuti alur cerita dan memahami pesan moral dari video animasi fabel. Contohnya, AF membantu teman tanpa diminta, dan SAR mengajak teman bekerja sama. Sementara itu, 6 anak lainnya (AFM, MAA, SFA, ZQ, ARZ) menunjukkan perkembangan sangat baik, dengan perilaku sopan, membantu teman, bekerja sama saat bermain, serta mampu mengingat dan menceritakan kembali isi dongeng yang ditonton. Hal ini menunjukkan bahwa pesan moral dari video animasi fabel dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh anak-anak.

Keefektifan pengembangan video animasi fabel dalam menanamkan nilai-nilai moral anak terlihat dari hasil pengamatan saat anak-anak menyaksikan dan merespons 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. Hal ini sesuai dengan indikator perkembangan moral anak usia dini kelompok A (usia 4-5 tahun) yang telah dikembangkan oleh peneliti, yaitu:

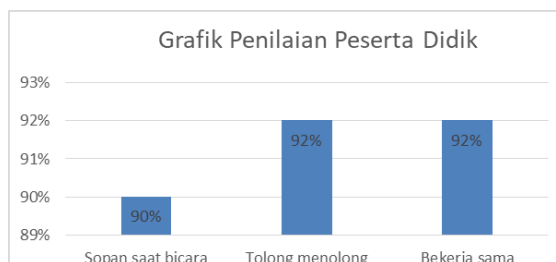
1. Sopan saat berbicara
2. Tolong menolong
3. Kerja sama.

Tabel 6. Hasil Penilaian Lembar Observasi Anak

No	Indikator	ΣNilai Per Aspek	ΣNilai 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 5. Grafik Penilaian Peserta Didik

Dari grafik di atas, terlihat bahwa perkembangan pemahaman dan penerapan nilai-nilai moral pada anak menunjukkan rata-rata persentase yang tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan video animasi fabel berpengaruh signifikan dalam menanamkan nilai-nilai moral pada anak. Anak-anak lebih mudah memahami dan mengingat pesan moral melalui alur cerita yang menarik dan visual yang sesuai dengan dunia mereka. Dengan demikian, video animasi fabel ini sangat layak diterapkan sebagai media pembelajaran yang efektif dalam membentuk karakter dan perilaku moral anak sejak usia dini. Berikut adalah hasil observasi anak pada penelitian di RA UMDI Ujung Baru:

Tabel 7. 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

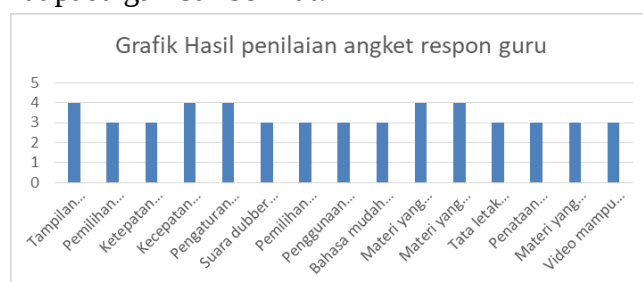
Dari hasil observasi, 2 anak (AF, SAR) berkembang sesuai harapan, mulai memahami pesan moral dari video fabel, terlihat dari sikap tolong-menolong dan kerja sama yang mereka tunjukkan. Sementara itu, 6 anak lainnya (AFM, MAA, SFA, ZQ, ARZ) berkembang sangat baik, menunjukkan perilaku sopan, suka membantu, bekerja sama, serta mampu mengingat dan menceritakan kembali isi dongeng yang mereka tonton. Hal ini menunjukkan bahwa pesan moral dari video animasi fabel dapat dipahami dan diterapkan oleh anak-anak dengan baik. Hasil dari penilai guru terhadap produk yang dikembangkan dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 7. 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	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
	10. Materi yang disajikan sesuai dengan judul	4
Sajian	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
Kriteria		Sangat baik

Berdasarkan tabel di atas, hasil penilaian angket respon guru oleh Ibu Sapia, M.Pd., dapat disimpulkan bahwa keefektifan Pengembangan Video Animasi Fabel dalam Menanamkan Nilai-Nilai Moral pada Anak memperoleh skor keseluruhan 50 poin, yang termasuk dalam kategori "sangat baik" dengan nilai persentase sebesar 83,3%. Data analisis penilaian angket respon guru dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 6. Grafik Hasil Penelitian Angket Respon Guru

Dari grafik di atas, penilaian guru terhadap produk menunjukkan bahwa terdapat 5 pernyataan yang mendapatkan skor 4, sementara 10 pernyataan lainnya mendapatkan skor 3, sehingga total skor yang diperoleh sebesar 50 poin.

Ketujuh, revisi produk. Tahap ini dilakukan setelah pemberian angket respon guru oleh Ibu Sapia, M.Pd. Guru tidak memberikan masukan khusus, sehingga tahap revisi produk tidak dilakukan. Hanya ada saran agar video ke depan dapat lebih disempurnakan untuk digunakan sebagai media pembelajaran di rumah, masyarakat, dan sekolah.

Efektivitas video animasi fabel terlihat dari perilaku anak setelah menonton. Terdapat 2 anak (AF, SAR) yang berkembang sesuai harapan, seperti membantu teman dan bekerja sama. Sementara itu, 6 anak (AFM, MAA, SFA, ZQ, ARZ) berkembang sangat baik, menunjukkan perilaku sopan, suka membantu, bekerja sama, serta mampu mengingat dan menceritakan kembali isi dongeng "Semut Kecil dan Buah Apel." Hal ini menunjukkan bahwa pesan moral dalam video dapat dipahami dan diterapkan dengan baik oleh anak-anak.

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 di kelompok A RA UMDI Ujung Baru setelah diterapkannya media video animasi fabel menunjukkan hasil yang positif. Anak-anak menunjukkan perilaku moral yang lebih baik, seperti lebih peduli terhadap teman, mulai membantu teman yang kesulitan, berbicara dengan bahasa yang sopan, dan 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 efektif dalam menarik perhatian dan minat belajar anak. Visualisasi yang menarik, alur cerita yang sederhana, serta karakter yang lucu memudahkan anak-anak untuk 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, serta layak diterapkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran nilai moral di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia, Nabila, and Maulfi Syaiful Rizal. 2022. "Fabel Bahan Literasi Anak Dalam Pembelajaran Tematik Kelas 5 Sdn Mragel Lamongan." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 7(2):477–90.
- Fitri S. A, and Khaerunnisa. 2022. "Nilai Pendidikan Karakter Dalam Komik Fabel 'Sang Penyelamat' Karya Eddy Winarmo, Risyanto, Dan Yozaf Muhammad." *PROSIDING SAMASTA Seminar Nasional Bahasa Dan Sastra Indonesia*.
- James, Dkk. 2020. *Pengembangan Moral & Keagamaan Anak Usia Dini*. Vol. 5.
- Jamilah. 2021. "Pengembangan Video Pembelajaran Daring Pada Era Covid-19 Berbasis Sentra Persiapan." *Jurnal PAUD Emas* 1(1).
- Mahtawarni, Sinantin. 2021. "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Mengenalkan Angka Pada Anak Usia 5-6 Tahun." *Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Darussalam*.
- Rettob, Dkk. 2024. "Perkembangan Moral Anak Menurut Piaget Dan Implikasinya Terhadap Pendidikan." *Jurnal Studi Multidisipliner* 8(12).
- Sardiana, Enda, and dkk. 2020. "Analisis Nilai Karakter Yang Terkandung Pada Buku Fabel Anak." *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan* 1(1).
- Susanti, Septiani Selly. 2020. "Pemanfaatan Teknologi Dalam Pendidikan Anak Usia Dini." *Azzahra: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2(1):65–76.
- Vira, Anggita Elma, and Eggy Fajar Andalas. 2022. "Nilai Moral Dalam Fabel Anak." *Jurnal Kajian Kebahasaan & Kesastraan* 22(2).