ABSTRAK

Jihan Syakira Hasan. 12206173051. Penggunaan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Di Masa Pandemi Terhadap Pemahaman Materi Anak Usia Dini Di Kelurahan Garum Kabupaten Blitar. Skripsi. Fakultas dan Ilmu Keguruan. Institut Agama Islam Negeri Tulungagung. Pembimbing : Muhammad Ridho Al-Qodri Sri Utomo, M.A

Kata Kunci : Video Animasi, Pemahaman Materi, Anak Usia Dini

Kemajuan teknologi yang begitu cepat pastinya membawa dampak positif maupun negatif. Begitu pula dengan media pembelajaran yang digunakan pastinya harus bisa mengikuti zaman dan sesuai dengan kebutuhan. Termasuk dengan proses belajar mengajar, dengan memanfaatkan video animasi sebagai media pembelajaran berbasis interaktif diharapkan dapat membantu meningkatkan pemahaman materi anak usia dini khususnya di lingkungan Kelurahan Garum Kabupaten Blitar. Tujuan penelitian ini yaitu : (1) Mendeskripsikan penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran berbasis interaktif di Kelurahan Garum (2) Mendeskripsikan pemahaman materi peserta didik selama pembelajaran interaktif menggunakan video animasi di Kelurahan Garum, (3) Mendeskripsikan kendala dan solusi pembelajaran interaktif berbasis video animasi terhadap pemahaman materi anak usia dini di Kelurahan Garum.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Sumber datanya yaitu Kepala Sekolah TK Al-Hidayah dan Guru Kelas PAUD dan TK Pertiwi Garum. Teknik pengumpulan data menggunakan Teknik observasi, wawancara mendalam dan dokumentasi. Analisis data dimulai dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Sedangkan untuk pengecekan keabsahan data menggunakan perpanjangan penelitian, ketekunan pengamatan, triangulasi sumber data dan metode.

Hasil dari penelitian skripsi ini adalah *pertama*, video animasi mulai digunakan di Kelurahan Garum, penggunaan video animasi ini membantu pendidik dalam memotivasi anak untuk belajar dan mengerjakan tugas. Video animasi yang digunakan jenis 3 dimensi dan menggunakan karakter fable, alam semesta dan manusia. *Kedua* penggunaan video animasi ini membantu pendidik dalam menambah pengetahuan, pemahaman dan penerapan kepada peserta didik lebih mudah. Sehingga perkembangan kognitif dapat mencapai perkembangannya secara maksimal meski menggunakan sistem pembelajaran jarak jauh. *Ketiga* kendala yang dihadapi yaitu pihak sekolah masih kesulitan dalam pembuatan dan editingnya karena sebagian besar tenaga pendidik sudah berusia lanjut.

ABSTRACT

Jihan Syakira Hasan. 12206173051. The Use Of Animated Videos As Learning Media During The Pandemic On Understanding Early Childhood Material In The Garum Village, Blitar Regency. Thesis. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. Tulungagung State Islamic Institute. Supervisor : Muhammad Ridho Al-Qodri Sri Utomo, M.A

Keywords : Animated Video, Retention of Material, Early Chilhood

Technological advances are so fast that it certainly brings positive and negative impacts. Likewise, the learning media used must be able to keep up with the times and according to needs. Including the teaching and learning process, by utilizing animated videos as interactive-based learning media, it is hoped that it can help improve understanding of early childhood material, especially in the Garum Village, Blitar Regency. The objectives of this study are: (1)) to describe the use of animated videos as interactive learning in Garum Village (2) to describe the understanding of students' material during interactive learning using animated videos in Garum Village, (3) to describe the obstacles of interactive learning based on animated videos on understanding early childhood material in Garum Village.

This study uses a descriptive qualitative approach. The data sources are the Principal of Al-Hidayah Kindergarten and Teachers of PAUD Class and Pertiwi Garum Kindergarten. Data collection techniques using observation techniques, in-depth interviews and documentation. Data analysis starts from data collection, data reduction, data presentation and drawing conclusions. Meanwhile, to check the validity of the data using research extension, persistence of observation, triangulation of data sources and methods.

The results of this thesis research are, first, animated videos are starting to be used in Garum Village, the use of animated videos helps educators in motivating children to study and do assignments. The animation video used is 3-dimensional and uses fable characters, the universe and humans. These two use of animated videos help educators in adding knowledge, understanding and application to students more easily. So that cognitive development can reach its maximum development even though using a distance learning system. The three obstacles faced are that the school still has difficulties in making and editing it because most of the educators are elderly.

الملخص

جيهان شاكرى حسن, رقم القيد ١٢٢٠٦١٧٣٠٥١,استعمال فيديو رسم المتحركة كواسطة المتعلمة متفاعلا في وقت الباء على تفقه المادة عند الأطفال البكرة في القرية كاروم بليتار ,البحث, تربية و علوم المعلم, الجامعة الإسلامية الحكومية تولونج أكونج ,تحت إشراف الدوكتور محمد رضى القدري سري أوطمو الماجستير.

الكلمة الإشارية: فيديو رسم المتحركة, تفقه المادة, الأطفال البكرة

ارتفع التكنولوجي الذي يسرع جدا يكون طبعا يحمل التأثير ايجابيا أو سلبيا. و كذلك بواسطة المتعلم التي تستعمل بها طبعا لابد تستطيع أن تتبع الزمن و متفق عليها بالحاجة. و يشمل بعملية التعليم و المتعلم، بأخذ المنفعة من فيديو رسم المتحركة كالواسطة التعليم على أسس المتفاعل مطلوبة أن تستطيع لترتقي أن ترتفع تفقه المادة عند الأطفال البكرة خصوصا في القرية كاروم بليتار .

أغرض هذا البحث هي : (١) أن يصف استعمال فيديو رسم المتحركة كالواسطة التعليم على أسس المتفاعل في القرية كاروم (٢) أن يسف تفقه المادة عند الطلابة حين التعليم المتفاعل باستعمال فيديو رسم المتحركة في القرية كاروم (٣) أن يصف القيود و الحلول من التعليم المتفاعل بأسس فيديو رسم المتحركة على تفقه المادة عند الطلابة في القرية كاروم

و هذا البحث يستعمل نهج الوصفي النوعي. و مصدر البيانات هي رائس المدرسة روضة الأطفال الهداية و المدرسو الفصل من تربية الطفولة المبكرة و روضة الأطفال فرتيوي كاروم. و تقنية جمع البيانات تستعمل المراقبة والمقابلات المتعمقة والتوثيق. و أما أن يبدأ تحليل البيانات من جمع البيانات وتقليل البيانات وعرض البيانات واستخلاص النتائج. وفي الوقت نفسه ، للتحقق من صحة البيانات باستخدام تمديد البحث ، واستمرار الملاحظة ، وتثليث مصادر البيانات وطرقها.

و أما نتائج من هذا البحث هي الأول أن يبدأ فيديو رسم المتحركة استعماله في القرية كاروم. و استعماله ينصر المدرسين في تحفيزية الطفول لتعليم و فعل الفرض. و يستعمال فيديو رسم المتحركة على ثلاث الابعاد و باستخدام الشخصية الخرافية والكون والبشر. والثني يساعد هذا الاستخدام الفيديو المتحركة المعلمين والمدرسين في زيادة المعرفة والفهم والتطبيق للطلابة بسهولة. فيصير أن يصل التطور المعرفي إلى أقصى درجات التطور على الرغم من استخدام نظام التعلم عن البعيد. و الثالث القيود التي يجهه بها هي أن المدرسة ما زالت صعوبات والشكلات في صنع فيديو رسم المتحركة وتحريرها لأن معظم المدرسين كانوا من كبار السن.