



## **Pengembangan Video Cerita Anak Tema Budaya Lokal**

**Syafdaningsih<sup>1</sup>, Wahyu Pratiwi<sup>1</sup>✉**

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Sriwijaya, Indonesia<sup>(1)</sup>

DOI: [10.31004/obsesi.v6i5.2336](https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2336)

### **Abstrak**

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan berdasarkan fenomena yang sedang terjadi yaitu adanya pembelajaran yang dilakukan secara *blended learning* sehingga media audio visual sangat dibutuhkan sebagai pendukung dalam pembelajaran terutama pada tema budaya. Sehingga tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan video cerita anak tema budaya lokal yang teruji validitas dan kepraktisannya. Metode penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development*. Adapun prosedur yang digunakan yaitu ADDIE (*Analysis, Desain, Development, Implementation, Evaluation*) yang dikembangkan oleh Dick & Carry. Produk dibuat dengan menggunakan prosedur yang telah dipilih, sehingga didapatkan media berupa video yang memuat tema budayaku dan empat subtema yaitu rumah Limas, makanan khas Pempek, tarian Gending Sriwijaya dan pakaian *Aesan Gede* dan *Aesan Pak Sangko*. Tahap evaluasi yang digunakan yaitu evaluasi formatif oleh Tessmer. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan video cerita anak tema budaya lokal teruji validitas dan kepraktisannya. Sehingga layak digunakan dalam pembelajaran terutama mengenai budaya lokal Sumatera Selatan yaitu Palembang.

**Kata Kunci :** *video; cerita anak; budaya*

### **Abstract**

This research and development is carried out based on an ongoing phenomenon, namely the existence of learning that is carried out using *blended learning* so that audio-visual media is needed as a supporter in learning, especially on cultural themes. So the purpose of this research is to develop children's video stories on local cultural themes that have been tested for validity and practicality. The research method used is *Research and Development*. The procedure used is ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) which was developed by Dick & Carry. The product is made using the selected procedure, so that media is obtained in the form of a video containing the theme of my culture and four sub-themes, namely Limas house, Pempek special food, Gending Sriwijaya dance and *Aesan Gede* and *Aesan Pak Sangko* clothes. The evaluation stage used is formative evaluation by Tessmer. The results showed that the development of children's video stories with local culture themes was tested for validity and practicality. So it is feasible to use in learning, especially regarding the local culture of South Sumatra, namely Palembang.

**Keywords:** *video; children stories; culture*

---

Copyright (c) 2022 Syafdaningsih & Wahyu Pratiwi.

✉ Corresponding author :

Email Address : [wahyupratiwi698@gmail.com](mailto:wahyupratiwi698@gmail.com) (Palembang, Indonesia)

Received 25 January 2022, Accepted 14 April 2022, Published 17 April 2022

## Pendahuluan

Kemajuan teknologi ini mempengaruhi segala jenis jenjang pendidikan, salah satunya yaitu pendidikan anak usia dini. Terlebih lagi dalam masa pandemi covid 19 seperti ini, penggunaan teknologi sangat dibutuhkan sebagai alat bantu pendidik untuk mengatasi keterbatasan dan kendala yang terjadi. Berdasarkan hasil penelitian Agustin, dkk., (Agustin et al., 2020) kendala yang dialami pendidik selama pademi covid 19 antara lain metode pembelajaran, komunikasi dalam pembelajaran, biaya serta penggunaan teknologi dan pengaplikasian materi pembelajaran. Kendala yang dialami cukup umum dan dialami oleh hampir setiap pendidik, pelajar ataupun orang tua yang mendampingi anak. Selain pendidik harus mampu menggunakan teknologi guna meminimalisir kendala dalam pembelajaran, pendidik pula berperan penting dalam mengatasi kendala berupa penyampaian materi dan penggunaan sebuah metode. Metode yang cukup umum digunakan oleh pendidik yaitu dengan cara bercerita. Nurjanah, dkk., (Nurjanah & Anggraini, 2020) mendapatkan hasil penelitian bahwasanya metode ini mendapat respon baik dari anak, selain itu metode ini dapat menstimulasi perkembangan berbicara serta rasa percaya diri. Sudah terbukti bahwasanya metode bercerita efektif apabila diimplementasikan dalam sebuah pembelajaran

Adapun penyampaian cerita anak dapat dilakukan secara digital melalui video. Seperti yang diungkapkan oleh (Anilan et al., 2018), mendongeng digital melalui beberapa langkah seperti menuliskan naskah cerita yang disesuaikan dengan tema bahasan, lalu merekam cerita dengan mikrofon, setelahnya mendesain gambar dari cerita tersebut, lalu menggabungkan suara dan gambar kedalam perangkat lunak, lalu mengedit alur menjadi efek film sehingga nantinya terbentuk dalam format video. Seperti uraian diatas bahwasannya langkah-langkah penyampaian cerita anak dapat disesuaikan dengan bentuk penyampaiannya apakah langsung atau melalui media pembelajaran digital berupa video ataupun buku. Terdapat sedikit perbedaan antara mendongeng/bercerita secara langsung dengan tidak langsung melalui digital, perbedaan tersebut terletak pada proses produksinya, karena jika bercerita/mendongeng secara langsung, tidak menggunakan tahap produksi. Sejalan dengan Anilan, Gere dalam (Chan et al., 2017) menguraikan bahwa mendongeng dapat dilakukan secara digital, hal tersebut sejalan dengan perkembangan IPTEK yang semakin pesat. Sehingga dengan adanya kegiatan mendongeng atau bercerita secara digital dapat diakses dimana saja dan kapan aja tanpa harus mengalami keterbatasan ruang dan waktu. Adapun dongeng dapat menambahkan pengalaman yang berarti bagi anak, sehingga nilai moralnyapun akan tersampaikan pada anak.

Bercerita dapat menjadi jembatan komunikasi antara anak dan pendidik, sehingga menimbulkan komunikasi yang aktif, namun kreatifitas pendidik dalam menyampaikan cerita juga diperlukan agar anak lebih tertarik dan berminat dalam mengikuti tiap alur cerita yang dibawakan. Rahayu mengemukakan manfaat dari metode bercerita adalah untuk mengembangkan kemampuan berbicara, menambah kosakata, melatih keberanian untuk percaya diri tampil didepan kelas, dan mengekspresikan emosi dari tokoh yang disampaikan dalam cerita (Kholifah, 2018, p. 45). Selain terjadinya komunikasi dalam metode bercerita juga dapat menumbuhkan komunikasi yang efektif antara pendidik dan anak didik sehingga terjadi timbal balik.

Di lingkup pendidikan anak usia dini, media pembelajaran menjadi salah satu alat bantu yang sangat bermanfaat baik itu dalam memudahkan pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran maupun memudahkan anak didik dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan. *National Education Association* (NEA) menjelaskan definisi dari media yaitu media adalah suatu benda yang dapat dilihat, dibaca, didengar, dimanipulasi yang dapat mempengaruhi efektivitas sebuah program instruksional (Kamil, 2015, p. 1). Media menjadi salah satu alat untuk menyampaikan informasi, terlebih lagi dalam masa pandemi covid 19 media berpengaruh besar dalam menyampaikan informasi keadaan di Indonesia. Dalam masa pandemic covid 19 penggunaan media pembelajaran audio visual berbentuk video banyak digunakan mengingat media ini dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. Media

pembelajaran audio visual yang menggabungkan kedua unsure yaitu audio dan visual secara bersamaan (Rusman, 2017, p. 228), dapat menambah nilai kemenarikan bagi anak. Sehingga ketika anak tertarik, maka dapat memberikan pengalaman bagi anak dan dapat diingat oleh anak.

Penelitian ini mengangkat tema budaya lokal yang berasal dari Sumatera Selatan yaitu Palembang dengan empat sub tema yang akan diambil yaitu tarian daerah, makanan khas Palembang, rumah adat Palembang dan pakaian adat Palembang. Tari gending sriwijaya hampir sama atau mirip dengan tarian dari Lampung, yang membedakannya adalah jumlah penari serta perlengkapan busana (Maryani & Nainggolan, 2019 : 72). Tarian ini ditampilkan untuk menyambut tamu agung seperti kepala negara ataupun tamu agung lainnya. Makanan khas dari Palembang yaitu pempek yang sangat populer bagi masyarakat sekitar maupun wisatawan yang datang ke kota Palembang. Awal mulanya pempek dibuat dari ikan belida, karena populasi ikan belida yang kian lama kian sedikit maka digantikan dengan daging yang berasal dari ikan gabus ataupun ikan tenggiri (Junita, 2019 : 20). Pempek biasa dimakan dengan cuko. Rumah adat Limas merupakan rumah adat Provinsi Sumatera Selatan. Rumah limas juga dinamakan dengan rumah *bari* atau yang berasal dari kata “bahari” yang artinya tua atau sudah lama. Ciri-ciri dari rumah limas adalah berbentuk panggung, atap berbentuk limas atau piramid, badan rumah berupa papan dan pembagian ruang secara bertingkat atau *kijing*, seluruh atap dan lantai bertopang pada kayu yang tertanam di tanah, memiliki keragaman ukiran yang khas (Tyas, 2019 : 20). Pakaian adat Palembang disebut dengan *Aesan Paksangko* dan *Aesan Gede*. Pakaian ini sering digunakan oleh sepasang pengantin. Untuk pakaian *Aesan Gede* menggambarkan kemewahan dan keagungan. Sedangkan *Aesan Pak Sangko* menggambarkan keanggunan. Pada pakaian adat *Aesan Gede* mengandung unsur Hindu Budha yang berasal dari Kerajaan Sriwijaya, sedangkan pakaian adat *Pak Sangkong* mengandung unsur islam dengan adanya pemakaian baju kurung, *ketu* dan *jubah* yang diakulturasikan menjadi kebudayaan Palembang (Hikmawati, 2017).

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Suryani & Seto (2020) memiliki tujuan untuk melihat efektivitas penerapan media audio visual berupa video dalam meningkatkan perilaku cinta lingkungan pada anak kelas B di TK Kartika Kodim. Penelitian dilakukan dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas atau PTK. Dari hasil penelitian ini didapat kesimpulan bahwa penggunaan media audio visual berupa video sudah layak diaplikasikan sesuai dengan penempatan dan pendampingan dari orang dewasa disekitar anak, sehingga video menjadi alat bantu untuk menumbuhkan dan mengembangkan pemahaman anak terhadap suatu hal yang baru. Salah satu tema yang diterapkan dalam pendidikan anak usia dini adalah tema budaya, termasuk juga budaya suatu daerah atau budaya lokal setempat. (Miftah & Pangiuk, 2020, p. 195) menjelaskan bahwa budaya lokal adalah suatu ciri khas tertentu sebuah kelompok masyarakat lokal di suatu daerah tertentu. Dengan adanya keberagaman di Indonesia menunjang banyaknya kebudayaan baik itu dari satu suku ataupun etnis tertentu di suatu daerah. Supriadi menguraikan definisi dari budaya (*culture*) adalah suatu ciri khas yang meliputi kebiasaan, tradisi, norma, nilai-nilai, keyakinan, bahasa dan cara berfikir suatu masyarakat yang diwariskan turun-temurun dari generasi ke generasi (Budiyanto, 2017, p. 92).

Penelitian yang dilakukan oleh Yaswinda et al., (2019) bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui media berupa video tutorial pembelajaran sains berbasis multisensori ekologi. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan tahap *pre test* dan *post test*. Dari hasil data yang didapat dapat disimpulkan bahwasannya penggunaan model pembelajaran sains berbasis multisensori ekologi menggunakan video tutorial mempengaruhi peningkatan kognitif anak, dan media audio visual berupa video sangat mendukung dalam peningkatan tersebut terlihat dari peningkatan yang dialami kelas eksperimen lebih tinggi dibanding dengan kelas *control*. Terlebih lagi media audio visual sudah tervalidasi oleh ahli sehingga layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran. Sejalan dengan kedua penelitian diatas Gusliati et, al., (Gusliati et al., 2019) melakukan penelitian mengenai analisis

video pembelajaran *share book reading* menggunakan cerita rakyat *Sabai Nan Aluih* pada anak usia dini, jenis penelitian yang dilakukan adalah deskriptif kualitatif.

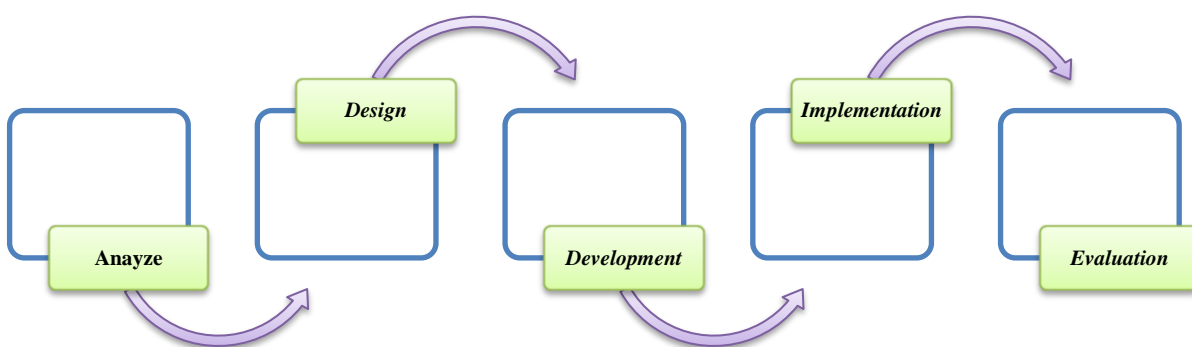
Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwasannya video yang dianalisis termasuk dalam inovasi pembelajaran yang menggunakan cerita rakyat, sehingga media video cocok digunakan dalam mengimplementasikan cerita rakyat tersebut. Dari ketiga penelitian yang relevan dengan penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan terlihat bahwa pengembangan yang dilakukan belum pernah dilakukan atau diteliti sebelumnya yaitu mengembangkan video cerita anak tema budaya lokal, tapi dengan adanya penelitian yang relevan tersebut dapat dilihat bahwasannya penggunaan video pembelajaran merupakan media yang mampu mengembangkan dan memudahkan pemahaman anak. sejalan dengan hal tersebut di lingkungan masyarakat RA Darul Hikmah Tumijaya OKU Timur terdapat banyak sekali orang tua maupun masyarakat lainnya yang memiliki latar belakang budaya yang berbeda-beda yaitu Jawa, Sunda maupun Palembang. Sehingga masih ada anak-anak kelompok B RA Darul Hikmah yang belum memahami bahkan belum mengenal kebudayaan sumatera selatan yaitu Palembang. Dengan begitu penelitian ini dapat memberikan kontribusi baik terhadap sekolah maupun anak kelompok B RA Darul Hikmah Tumijaya.

## Metodologi

Jenis penelitian yang digunakan merupakan Research and Development. Penelitian jenis R&D menghasilkan sebuah produk atau prototype yang teruji valid dan praktis. Adapun prosedur yang digunakan yaitu ADDIE yang dikembangkan oleh Dick & Carry, terdiri dari lima tahapan yaitu *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation* dan *Evaluation*. Sedangkan data yang dikumpulkan dalam bentuk *walkthrough* dari ahli media dan materi untuk memvalidasi prototype secara teoritis serta angket dari guru untuk melihat kepraktisan produk tersebut.

Penelitian ini mengacu pada jenis penelitian pengembangan, karena hasil penelitian ini adalah sebuah produk yang akan teruji validasinya. Produk yang dihasilkan yaitu media audio visual berupa video yang didalam video tersebut ada pengembangan cerita anak bertemakan budaya lokal sesuai dengan tema yang akan ditempuh anak kelompok B, RA Darul Hikmah Tumijaya.

Adapun desain prosedur Dick & Carry adalah sebagaimana disajikan pada gambar 1.



**Gambar 1. Tahapan Pengembangan Produk Adaptasi dari Model ADDIE**

Subjek dari penelitian ini adalah ahli materi dan ahli media untuk memvalidasi secara teori terkait dengan prototype yang dihasilkan, sedangkan untuk menguji kepraktisan subjek yang digunakan adalah anak kelompok B RA Darul Hikmah Tumijaya. Adapun uji coba skala kecil dilakukan terhadap 5 anak dan uji coba skala besar dilakukan terhadap 14 anak. Teknik pengumpulan data dilakukan secara observasi, wawancara, *walkthrough*, dan angket. Adapun tujuan dari pengumpulan data tersebut yaitu melihat sejauh mana produk harus



dikembangkan dan sejauh mana produk mencapai kevalidan dan kepraktisannya. Penelitian dilakukan dengan memenuhi protokol kesehatan yang sudah dicanangkan oleh pemerintah, sehingga kegiatan tersebut telah mematuhi perintah dari pemerintah. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dari hasil *walkthrough* dan angket yang didapat, serta deskriptif kualitatif dari masukan dan saran oleh ahli materi dan ahli media. Masukan dan saran yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi dianalisis secara kaulitatif oleh peneliti guna memperbaiki atau merevisi produk yang dihasilkan.

Dalam *walkthrough* yang diberikan pada ahli materi dan ahli media memiliki skala atau rentang kevalidan seperti yang terlihat pada tabel 1.

**Tabel 1. Kategori Tingkat Kevalidan dan Kepraktisan**

Interval Skor	Nilai Pernyataan	Kategori Kevalidan	Kategori Kepraktisan
85 - 100	5	Sangat Valid	Sangat Praktis
69 - 84	4	Valid	Praktis
53 - 68	3	Cukup Valid	Cukup Praktis
37 - 52	2	Kurang Valid	Kurang Prraktis
20 - 36	1	Sangat Kurang Valid	Sangat Kurang Praktis

## Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan dengan langkah awal yaitu melakukan wawancara nonformal kepada guru yaitu dengan menanyakan kendala dan proses kegaitan belajar mengajar selama pandemic, adapun hasil wawancara tersebut yaitu, selama pandemic RA Darul Hikmah melakukan pembelajaran secara BDR lalu dilakukannya pembelajaran secara PJJ setelah peraturan dari pemerintah keluar, sedangkan media yang digunakan dalam pembelajaran yaitu berupa voicenote melalui whatsapp maupun video pembelajaran yang dibagikan oleh guru kepada anak untuk mengakses keegiatan pembelajarannya. Adapun terkati dengna video cerita anak tema budaya lokal belum pernah dibuat dan diimplementasikan di RA Darul Hikmah selama ini, karena keterbatasan dalam membuat video yang menarik dengan aplikasi membuat guru sulit untuk menerapkan video cerita. Dari hal inilah yang melatarbelakangi peneliti membuat pengembangan video anak tema budaya lokal, sehingga langkah yang dilakukan peneliti yaitu merancang produk yang akan dikembangkan, perancangan dilakukan dengan membuat konsep cerita, konsep visual dan konsep audio yang digabungkan sehingga terbentuk media audio visual yaitu video cerita anak. Adapun dalam video tersebut memiliki tiga segmen yaitu pembukaan, isi cerita danp penutupan. Dalam segmen pertama dan ketiga peneliti memilih kostum baju adat untuk menarik perhatian dan mengenalkan pada anak, pada segmen kedua yaitu cerita anak, peneliti memilih kostum biasa karena disesuaikan dengan lakon dan penokohnya yang dicirikan dengan blangkon dan tanjak dari masing-masing tokoh, adapun alur yang digunakan yaitu alur maju, sehingga anak dapat dengan mudah memahami isi cerita.

Pengembangan media dilakukan dengan memberikan visual efek dan audio efek pada video sehingga dapat menarik perhatian anak, dan video tidak terkesan monoton dan membosankan. Tema yang diangkat dalam cerita ini yaitu terdiri dari 4 tema yang meliputi rumah adat Limas, makanan kahs yaitu pempek, pakaian adat Aesan Gede dan Aesan Pak Sangko dan tarian adat Gending Sriwijaya. Pengenalan keempat tema dalam isi cerita dituangkan secara sederhana melalui alur cerita yang dibuat. Musbikin mengatakan bahwa sebuah cerita yang diberikan pada anak akan menstimulasi *good spot* yang merupakan salah satu bagian otak yang terletak pada *lobus temporal*, dengan adanya stimulasi maka akan terjadi dorongan untuk melakukan tindakan-tindakan yang positif layaknya pedan moral yang disampaikan didalam cerita (Purnamasari & Wuryandani, 2019). Peneliti juga memberikan pesan moral yang erat kaitannya dengan toleransi antar perbedaan latar belakang budaya yang dimiliki antar tokoh dalam cerita. Toleransi terhadap perbedaan ditunjukkan oleh tokoh

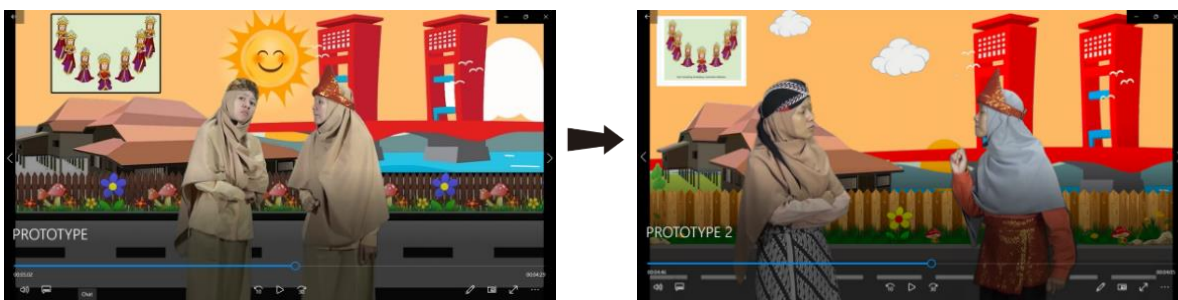
cerita bernama Joko yang begitu tertarik dan kagum ketika melihat berbagai kebudayaan yang ada di lingkungan rumah Raka yaitu Palembang.

Evaluasi formatif yang dikembangkan oleh Tessmer yaitu berupa *self evaluation* dilakukan peneliti pada saat perancangan video dengan melihat dan menghubungkan ulang dengan aspek audio, visual maupun materi. Lalu untuk evaluasi *expert review* yang dihasilkan dari ahli media dan ahli materi menjadi bahan untuk melihat revisi atau perbaikan dari produk. Adapun hasil *expert review* dari ahli desain media disajikan pada tabel 2.

**Tabel 2. Hasil Evaluasi Ahli Desain Media**

Indikator	Kategori	Keterangan	Skor
Kemasan	Kesesuaian gambar dengan materi dan tema	Sangat Valid	5
	Kesesuaian penempatan gambar	Valid	4
	Kemenarikan tampilan video	Sangat Valid	5
	Desain tampilan video	Sangat Valid	5
	Kesesuaian komposisi warna, gambar dan tulisan	Sangat Valid	5
Desain tampilan	Kejelasan judul cerita dan tema	Sangat Valid	5
	Kejelasan materi gambar	Sangat Valid	5
	Keserasian desain antara font, gambar dan atribut pendukung	Sangat Valid	5
	Penggunaan backsound yang sesuai	Valid	4
Musik dan Suara	Kejelasan suara	Sangat Valid	5
	Intonasi suara	Sangat Valid	5
	Ketepatan penempatan mimik wajah dan gesture	Sangat Valid	5
	Ketepatan penempatan ekspresi dan penghayatan	Valid	4
Penampilan	Pemakaian kostum dan properti pendukung	Sangat Valid	5
	Melakukan variasi verbal dan non verbal	Valid	4
	Penguasaan cerita	Sangat Valid	5
$\Sigma$ Skor			76
Nilai (%)			95

Hasil dari ahli desain media didapat bahwa rata-rata persentase 95% hal itu berarti bahwa produk yang disilkan dalam kategori sangat valid secara teoritis. Adapun masukan dan saran yang diberikan oleh ahli desain media yaitu pemberian warna yang berbeda antar tokoh dan penambahan backsound pada saat segmen dua yaitu bagian isi cerita. Adapun perubahannya yaitu yang terlihat pada gambar 2.



**Gambar 2. Perubahan Warna Pakaian Antar Tokoh**

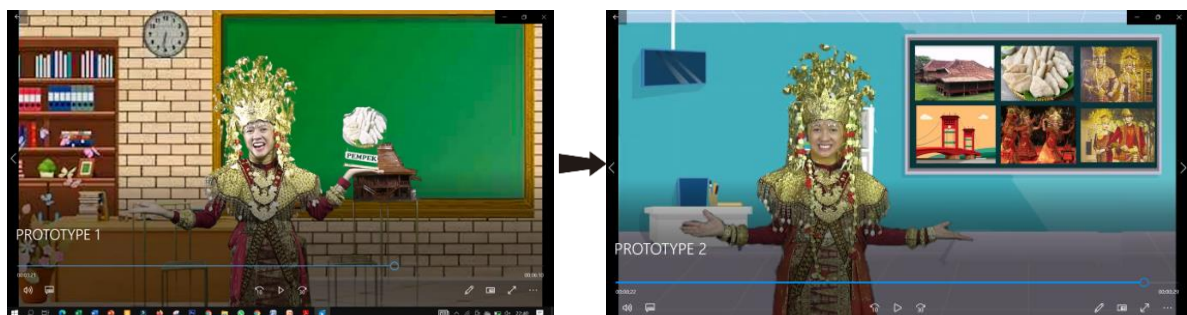
Hasil dari *expert review* ahli materi terkait dengan produk yang dihasilkan yaitu terlihat pada tabel 3. Hasil dari ahli materi menunjukkan skala 82,5% sehingga masuk kedalam kategori valid dan dapat diimplementasikan. Adapun masukan dari ahli materi yaitu terletak pada pengurangan penggunaan visual efek yang dapat menjadi bias fokus pada anak dan penambahan visualisasi keterkaitan antara cerita dengan karakter anak yang disesuaikan dengan kurikulum 2013. Perubahan dapat dilihat pada gambar 3 dan 4.

**Tabel 3. Hasil Evaluasi Ahli Materi**

Indikator	Kategori	Keterangan	Skor
Kelayakan Isi	Kesesuaian cerita dengan kurikulum 2013	Cukup Valid	3
	Kesesuaian isi cerita dengan tema yang ditentukan	Valid	4
	Kesesuaian isi cerita dengan sasaran usia anak	Valid	4
	Isi cerita sederhana dan mudah dipahami anak	Valid	4
	Kesesuaian tema dengan tingkat pemahaman anak	Valid	4
Penyajian Bahasa	Kejelasan informasi	Cukup Valid	3
	Penggunaan bahasa yang sederhana	Sangat Valid	5
	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami	Sangat Valid	5
	Penggunaan bahasa yang efisien dan efektif	Valid	4
	Penyampaian kosa kata baru yang mudah dipahami oleh anak	Cukup Valid	3
	Keorisinilan cerita	Sangat Valid	5
	Kemenarikan materi gambar yang disajikan	Valid	4
Penampilan	Materi tema yang dapat menumbuhkan rasa ingin tahu anak	Valid	4
	Keterampilan dalam menyampaikan materi	Sangat Valid	5
	Kreatifitas mengelola materi dalam video	Valid	4
	Penggunaan atribut yang mendukung pemahaman anak	Sangat Valid	5
$\Sigma$ Skor			66
Nilai (%)			82,5



**Gambar 3. Penambahan Visualisasi Keterakitan Cerita dan Kurikulum 2013**



**Gambar 4. Perubahan Segmen Ketiga**

Adanya hasil dari *expert review* menjadi landasan secara teoritis bahwa media yang dihasilkan terbukti valid dan dapat diimplementasikan sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan. Dalam uji coba skala kecil didapat hasil yang disajikan pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Coba Skala Kecil

No	Indikator	Σ Pernyataan	Σ Skor				
			JSR	SN	AVH	AAP	SH
1	Kemenerikan	3	15	15	15	13	15
2	Bermakna dan mudah dipahami	3	15	15	15	15	15
3	Mudah digunakan	2	10	10	10	10	10
Σ Skor			40	40	40	35	40
Nilai			100	100	100	87,5	100
Σ Nilai			487,5				
Nilai Rata-rata			97,5				
Kategori			Sangat Praktis				

Dari hasil uji coba skala kecil didapat rata-rata persentase sebesar 97,5% yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Sedangkan hasil dari uji coba skala besar didapat hasil perhitungan data yang disajikan pada tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Coba Skala Besar

No	Indikator	Σ Pernyataan	Σ Skor									
			JSR	SN	AVH	AAP	SH	GZA	NN	RA	R	Z
1	Kemenerikan	3	15	15	15	13	15	15	11	15	11	15
2	Bermakna dan mudah dipahami	3	15	15	15	15	15	15	13	15	15	15
3	Mudah digunakan	2	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
Σ Skor			40	40	40	35	40	40	34	40	36	40
Nilai			100	100	100	87,5	100	100	85	100	90	100
Σ Nilai			962,5									
Nilai Rata-rata			96,25									
Kategori			Sangat Praktis									

Rata-rata yang dihasilkan dari uji coba skala besar yaitu 96,25% dengan kategori sangat praktis. Produk yang dihasilkan memenuhi aspek kepraktisan dengan 3 indikator yang telah ditetapkan. Hasil akhir yang didapat dari penelitian ini adalah, produk yang dihasilkan terbukti secara teoritis valid dan praktis sehingga dapat diimplementasikan pada pembelajaran dengan tema yang sesuai yaitu budaya lokal terutama budaya lokal Sumatera Selatan yaitu Palembang.

Analisis dari data sebelumnya menunjukkan bahwa pengembangan video cerita anak tema budaya lokal telah berhasil teruji dengan adanya data bahwa produk tersebut valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran pada anak kelompok B dengan rentang usia 5 - 6 tahun. Sub tema berupa budaya yang merujuk pada budaya lokal Sumatera Selatan yaitu Palembang bertujuan untuk mengenalkan pada anak keberagaman budaya. Sejalan dengan hal tersebut Vygotsky menguraikan bahwa budaya dan sejarah memiliki nilai yang begitu penting guna menyalurkan kontribusi pada perkembangan anak terutama perilaku (Lestarinigrum & Wijaya, 2019). Peran penting budaya inilah yang menjadi salah satu landasan pengembangan video cerita anak tema budaya lokal. Sub tema yang dibawakan memuat rumah ada Palembang yaitu Limas, makanan khas Palembang yaitu Pempek, tarian khas Palembang yaitu Gending Sriwijaya serta pakaian adat Palembang yaitu *Aesan Gede* dan *Aesan Pak Sangko*. Sub tema tersebut termuat di cerita pada segmen kedua dalam video dan diuraikan secara singkat pada segmen ketiga dalam video.

Budaya lokal menjadi salah satu komponen pengembangan kurikulum yang ditetapkan oleh Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 16 dan Permendikbud nomor 146 tahun 2014 Bab III, adapun hal yang diuraikan yaitu karakteristik sosial budaya dan kearifan



lokal pada masyarakat adalah salah satu prinsip dari pengembangan kurikulum PAUD 2013 (Mimin, 2021). Dengan adanya prinsip tersebut menunjukkan bahwa video cerita anak tema budaya lokal menjadi produk atau keluaran yang mendukung pengembangan kurikulum PAUD 2013 serta memberikan kontribusi dalam melestarikan keberagaman budaya pada lingkungan sosial masyarakat pada anak sejak usia dini. Dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin pesat tidaklah mengurangi nilai karakter yang harus dikembangkan pada diri anak. Kearifan lokal yang diimplementasikan dalam pembelajaran memberikan dampak positif berupa menanamkan nilai karakter sebagai upaya mengembangkan potensi seiring penguasaan teknologi (Shufa et al., 2018). Dalam video cerita anak tema budaya lokal juga terdapat nilai karakter berupa toleransi atas perbedaan budaya yang ada di lingkungan sekitar anak.

Kearifan lokal yang diimplementasikan dalam bentuk video lalu diterapkan dalam pembelajaran dapat memberikan *impact* positif terutama pada perubahan moral anak melalui tampilan dalam cerita (Darihastining et al., 2020). Sehingga, selain menjadi penunjang dalam melestarikan kearifan lokal, video dengan tema budaya lokal juga memberikan *impact* positif pada perubahan anak. Cerita yang dibeirkan pada anak dapat mengisi ruang memori dengan informasi terutama yang erat kaitannya dengan nilai kehidupan bermasyarakat (Ramdhani et al., 2019). Sehingga, pesan moral yang ada pada cerita dapat tersampaikan pada anak, terutama apabila desain, tampilan maupun visualisasi yang disediakan menarik bagi anak, sehingga informasi yang diserap dapat melekat pada *long term memory* anak. Berdasarkan penelitian Mira, video memiliki pengaruh besar terhadap anak, yang dapat dilihat dari hasil penelitiannya bahwa video sangat berpengaruh dan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan kognitif anak (Miranda, 2019). Dengan adanya *impact* positif terhadap anak pada penelitian terdahulu maka hal itu menjadi penunjang dari penelitian selanjutnya. Media audio visual berbentuk video memiliki keunggulan dibanding dengan media yang berbentuk audio ataupun hanya visual saja. Bentuk dari keunggulannya adalah informasi yang disampaikan dalam video akan menampilkan sebuah visualisasi yang realistis dan nyata adanya (Munawar, dkk., 2020). Dengan adanya visualisasi yang nyata, maka menambah kemenarikan dalam video, sehingga dapat menstimulasi anak untuk memahami isi dari video. Hal tersebut didukung dengan pernyataan Piaget yang menguraikan bahwa objek nyata dalam pembelajaran dapat mempermudah pemahaman anak dalam memahami materi yang akan disampaikan guru (Permata et al., 2022).

Sama halnya dengan penelitian lainnya, pada penelitian ini juga terdapat berbagai kekurangan disamping dengan kelebihan. Kekurangan dari penelitian ini yaitu pembuatan produk yang membutuhkan waktu lama, dikarenakan konsep dan penyesuaian cerita yang harus pas dengan sasaran usia maupun karakteristik anak. Adapun kelebihan dari produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah, tema yang diusung yaitu berupa budaya lokal dapat menjadi suatu hal yang penting untuk diterapkan kepada masyarakat sehingga dengan adanya pengembangan cerita anak maka anak-anak dapat secara tidak langsung mewarisi budaya Indonesia sejak usia dini. Hal tersebut didasarkan pada pernyataan Suryana & Hijriani (Suryana & Hijriani, 2021) dalam penelitiannya. Selain hal itu dengan adanya kemajuan zaman dan perkembangan teknologi, cerita dapat diakses kapan saja dan dimana saja hal tersebut telah meminimalisasi keterbatasan ruang dan waktu.

## Simpulan

Pengembangan video cerita anak tema budaya lokal Sumatera Selatan yaitu Palembang yang disajikan dalam bentuk cerita sederhana dengan memuat empat sub tema secara terstruktur yaitu rumah adat Limas, Makanan khas Pempek, tarian Gending Sriwijaya dan pakaian adat Palembang berupa *Aesan Gede* dan *Aesan Pak Sangko*, merupakan sebuah inovasi baru dalam mengenalkan kebudayaan lokal sejak dini kepada anak, sehingga hal tersebut merupakan salah satu bentuk dari melestarikan kebudayaan Indonesia. Produk yang dihasilkan dalam penelitian secara teoritis terbukti validitas melalui penilaian dari *expert*

*review* dan secara uji coba melalui *one to one evaluation* dan *small group evaluation* terbukti kepraktisannya. Sehingga produk ini dapat diimplementasikan juga pada kegiatan belajar mengajar di sekolah terutama pada tema budaya lokal khususnya Suamtera Selatan yaitu Palembang.

## Ucapan Terima Kasih

Alhamdulillah, puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT yang senantiasa selalu memberikan nikma dan berkah sehingga peneliti dapat menyelesaikan artikel ini dalam keadaan sehat. Ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada semua pihak yang terlibat dalam proses penelitian ini dari awal hingga akhir. Selain itu, peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada Tim Jurnal Obsesi yang telah memberikan masukan dan saran terkait dengan artikel ini, hingga artikel ini dapat diterbitkan.

## Daftar Pustaka

- Agustin, M., Puspita, R. D., Nurinten, D., & Nafiqoh, H. (2020). *Tipikal Kendala Guru PAUD dalam Mengajar pada Masa Pandemi Covid 19 dan Implikasinya*. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 334. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.598>
- Anılan, B., Berber, A., & Anılan, H. (2018). *The Digital Storytelling Adventures of the Teacher Candidates*. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry*, 9(3), 262-287. <https://doi.org/10.17569/tojqi.426308>
- Budiyanto. (2017). *Pengantar Pendidikan Inklusif*. In *Sereal Untuk* (Vol. 51, Issue 1). Jakarta : Prenadamedia Group.
- Chan, B. S. K., Churchill, D., & Chiu, T. K. F. (2017). *Digital Literacy Learning In Higher Education Through Digital Storytelling Approach*. *Journal of International Education Research (JIER)*, 13(1), 1-16. <https://doi.org/10.19030/jier.v13i1.9907>
- Darihastining, S., Aini, S. N., Maisaroh, S., & Mayasari, D. (2020). *Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Kearifan Budaya Lokal pada Anak Usia Dini*. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1594-1602. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.923>
- Gusliati, P., Eliza, D., & Hartati, S. (2019). *Analisis Video Pembelajaran Share Book Reading Menggunakan Cerita Rakyat Sabai Nan Aluih pada Anak Usia Dini*. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 320. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.176>
- Hikmawati, E. (2017). *Makna Simbol dalam Aesan Gede dan Pak Sangkong Pakaian Adat Pernikahan Palembang*. *Jurnal Intelektualita*, 6(1), 1-12. <https://doi.org/10.19109/intelektualita.v6i1.1297>
- Junita. (2019). *Homemade Asnacks & Dessert Ala Xander's Kitchen*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- Kamil, R. I. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab*. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab*, 10(1), 486-492. <http://prosiding.arab-um.com/index.php/konasbara/article/view/52>
- Kholifah. (2018). *Memaksimalkan Peran Pendidik dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini Sebagai Wujud Investasi Bangsa*. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Pogolawe Tuban; Tuban : FKIP PGRI Ronggolawe Tuban*.
- Lestaringrum, A., & Wijaya, I. P. (2019). *Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Budaya Lokal di TK Negeri Pembina Kota Kediri*. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 66-73. <https://doi.org/10.26877/paudia.v8i2.4755>

- Miftah, & Pangiuk, A. (2020). *Budaya Bisnis Muslim Jambi Dalam Pespektif Kearifan Lokal*. Malang : Ahlimedia press.
- Mimin, E. (2021). *Pengembangan Model Kurikulum PAUD 2013 Berbasis Kearifan Lokal Suku Ngalum Ok*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 374-388. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1327>
- Miranda, D. (2019). *Pengembangan Video Animasi Berbasis Karakter Cinta Tanah Air Untuk Anak Usia Dini*. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 11(2), 12. <https://doi.org/10.26418/jvip.v11i2.32565>
- Munawar, B., Farid Hasyim, A., & Ma'arif, M. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbantuan Aplikasi Animaker Pada PAUD Di Kabupaten Pandeglang*. *Jurnal Golden Age*, 4(02), 310-320. <https://doi.org/10.29408/jga.v4i02.2473>
- Munawar, N. (2011). *Pemberdayaan Masyarakat*. *Jurnal Ilmiah CIVIS*, 1(2), 87-99. <http://journal.upgris.ac.id/index.php/civis/article/view/591>
- Nurjanah, A. P., & Anggraini, G. (2020). *Metode Bercerita untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara pada Anak Usia 5-6 tahun*. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(1), 1-7.
- Permata, N., Zama, I., & Damayanti, S. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Miniatur Materi Energi Alternatif untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 9(1), 1-13.
- Purnamasari, Y. M., & Wuryandani, W. (2019). *Media Pembelajaran Big Book Berbasis Cerita Rakyat untuk Meningkatkan Karakter Toleransi pada Anak Usia Dini*. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 90. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.273>
- Ramdhani, S., Yuliasri, N. A., Sari, S. D., & Hasriah, S. (2019). *Penanaman Nilai-Nilai Karakter melalui Kegiatan Storytelling dengan Menggunakan Cerita Rakyat Sasak pada Anak Usia Dini*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 153. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.108>
- Rusman. (2017). *Belajar Dan Mempelajari Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana.
- Shufa, F., Khusna, N., & Artikel, S. (2018). *Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar : Sebuah Kerangka Konseptual*. *Inopendas Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(1), 48-53.
- Suryana, D., & Hijriani, A. (2021). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini 5-6 Tahun Berbasis Kearifan Lokal*. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 1077-1094. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1413>
- Suryani, L., & Seto, S. B. (2020). *Penerapan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Perilaku Cinta Lingkungan pada Golden Age*. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 900-908. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.601>
- Tyas, D. . (2010). *Rumah Adat di Indonesia*. Jawa Tengah : Alprin.
- Yaswinda, Nilawati, E., & Hidayati, A. (2019). *Pengembangan Media Video Tutorial Pembelajaran Sains Berbasis Multisensori Ekologi Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Taman Kanak-Kanak*. *Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PUD*, 3359(1), 63-72.