

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ELEMEN JATI DIRI
UNTUK DIMENSI MANDIRI PADA PROFIL PELAJAR PANCASILA
DI TK INSAN MADANI BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan Oleh :

**NOVIAN HIDAYAT
NIM. 190210053
Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM, BANDA ACEH
2024 M/1445 H**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ELEMEN JATI DIRI UNTUK
DIMENSI MANDIRI PADA PROFIL PELAJAR PANCASILA
DI TK INSAN MADANI BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi untuk Memperoleh gelar Sarjana
Dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Oleh:

NOVIAN HIDAYAT

NIM. 190210053

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

Disetujui Oleh

A R - R A N I R Y

Pembimbing I



Dewi Fitriani, M. Ed
NIDN. 2006107803

Pembimbing II



Rani Puspa Juwita, M.Pd
NIP. 199006182019032016

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ELEMEN JATI DIRI
UNTUK DIMENSI MANDIRI PADA PROFIL PELAJAR PANCASILA
DI TK INSAN MADANI BANDA ACEH**

SKRIPSI

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
serta diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pada Hari/Tanggal

Kamis, 13 Juni 2024 M
6 Dzulhijah 1445 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Sekretaris,


Dewi Fitriani, M.Ed
NIP. 19780062023212010


Rani Puspa Juwita, M. Pd
NIP. 199006182019032016

Penguji I,

Penguji II,


Dra. Jamaliah Hasballah, M.A
NIP. 196010061992032001


Rafidhah Hanum, S.Pd.I., M.Pd
NIP. 198907032023212038

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Dariusalam Banda Aceh




Prof. Safrul Mulik, S.Ag, MA., M. Ed., Ph. D
NIP. 197301021997031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Novian Hidayat
NIM : 190210053
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Judul Skripsi : Pengembangan Media Elemen Jati Diri Untuk Dimensi Mandiri Untuk Dimensi Mandiri Pada Profil Pelajar Pancasila di TK Insan Madani Banda Aceh

Dengan ini menyatakan bahwa penulisan skripsi ini saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan, dan mempertanggung jawabkan
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebut sumber asli atau tanpa izin pemilik karya
4. Tidak memanipulasi atau memalsukan data
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu mempertanggung jawabkan atas karya ini

Bila kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang tepat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar persyaratan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 8 Mei 2024

ing menyatakan,



Novian Hidayat
Novian Hidayat
NIM. 190210053



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
Jl Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telpon : (0651) 7551423 - Fax. (0651)7553020 www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI SKRIPSI

Nomor : B- 433 /Un.08/Kp.PIAUD/ 05 /2024

Bismillahirrahmanirrahim

Assalammu'alaikum wr.wb

Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry Banda Aceh. dengan ini menyatakan bawah Skripsi dari saudara/i :

Nama : Novian Hidayat

Nim : 190210053

Pembimbing 1 : Dewi Fitriani, M.Ed

Pembimbing 2 : Rani Puspa Juwita, M.Pd

Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ PIAUD

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Elemen Jati Diri Untuk Dimensi Mandiri Pada Profil Pelajar Pancasila di TK Insan Madani Banda Aceh

Telah melakukan cek plagiasi menggunakan Turnitin dengan hasil kemiripan (*Similarity*) sebesar 16%

Demikianlah surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya

Wassalammu'alaikum wr.wb

AR - RANIRY Banda Aceh, 17 Mei 2024
Petugas Layanan Cek Plagiasi

Lina Amelia



ABSTRAK

Nama : Novian Hidayat
NIM : 190210053
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/PIAUD
Judul : Pengembangan media elemen jati diri untuk dimensi mandiri pada profil pelajar pancasila di TK Insan Madani Banda Aceh
Tebal Skripsi : 108 Halaman
Pembimbing I : Dewi Fitriani, M.Ed
Pembimbing II : Rani Puspa Juwita, M.Pd
Kata Kunci : Media, Jati diri, Dimensi mandiri

Profil pelajar pancasila berperan sebagai referensi utama yang mengarahkan kebijakan-kebijakan pendidikan termasuk menjadi acuan untuk para guru dalam membangun karakter serta kompetensi siswa. Permasalahan yang terdapat di TK Insan Madani Banda Aceh adalah keterbatasan media berbasis teknologi untuk dimensi mandiri yang terkait dengan kesadaran diri dan tuntutan situasi yang dihadapi anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk berbentuk media yang berbasis *power point* serta untuk mengetahui kelayakan dari media elemen jati diri untuk dimensi mandiri pada profil pelajar pancasila. Penelitian ini merupakan penelitian R&D (*Research & Development*) dengan model penelitian ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan penelitian yaitu: *analyze, design, development, implementation, evaluation*. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh validator ahli materi sebanyak 2 kali mendapatkan skor persentasi 92,5% dan validasi dari validator ahli media sebanyak 2 kali mendapatkan skor persentasi 97,1% dari media elemen jati diri untuk dimensi mandiri mendapatkan kriteria penilaian “Sangat Layak”. Hasil uji coba yang dilakukan sebanyak 2 tahap di TK Insan Madani Banda Aceh pada anak usia 5-6 tahun memiliki nilai persentase akhir 84,4% dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Dapat disimpulkan bahwa media elemen jati diri untuk dimensi mandiri pada profil pelajar pancasila “Sangat Layak” untuk digunakan.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah kami panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, kemudian tidak lupa kami kirimkan shalawat beserta salam kepada penghulu alam yakni Nabi besar Muhammad SAW, yang telah membawa umatnya dari zaman kegelapan tanpa ilmu pengetahuan ke zaman yang terang-benderang penuh dengan ilmu pengetahuan yang bermanfaat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ELEMEN JATI DIRI UNTUK DIMENSI MANDIRI PADA PROFIL PELAJAR PANCASILA DI TK INSAN MADANI BANDA ACEH”**. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Safrul Muluk, S.Ag, MA, M. Ed, Ph,D selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh beserta staff yang telah membantu.
2. Ibu Dr. Heliati Fajriah, S. Ag, M. A. Selaku Ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan seluruh staff Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
3. Ibu Dewi Fitriani, M. Ed. selaku Pembimbing satu yang telah meluangkan waktu serta mengarahkan dan membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Rani Puspa Juwita, M. Pd. selaku pembimbing dua saya yang telah meluangkan waktu serta mengarahkan dan membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Ibu Rafidhah Hanum, M. Pd. selaku Penasehat Akademik yang telah meluangkan waktunya serta mengarahkan dan membimbing saya dalam menentukan judul penelitian saya.
6. Ibu Asnawati, S.Pd selaku guru kelas yang telah banyak membantu dalam proses penelitian saya di TK Insan Madani Banda Aceh.

Penulis banyak menyadari bahwasanya banyak sekali kekurangan dan kesalahan dalam menyusun skripsi ini, oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritikan dan saran yang membangun agar menyempurnakan penulisan skripsi ini sehingga bisa bermanfaat bagi penulis dan juga pembaca.

Banda Aceh, 09 Mei 2024
Penulis,

Novian Hidayat
NIM. 190210053

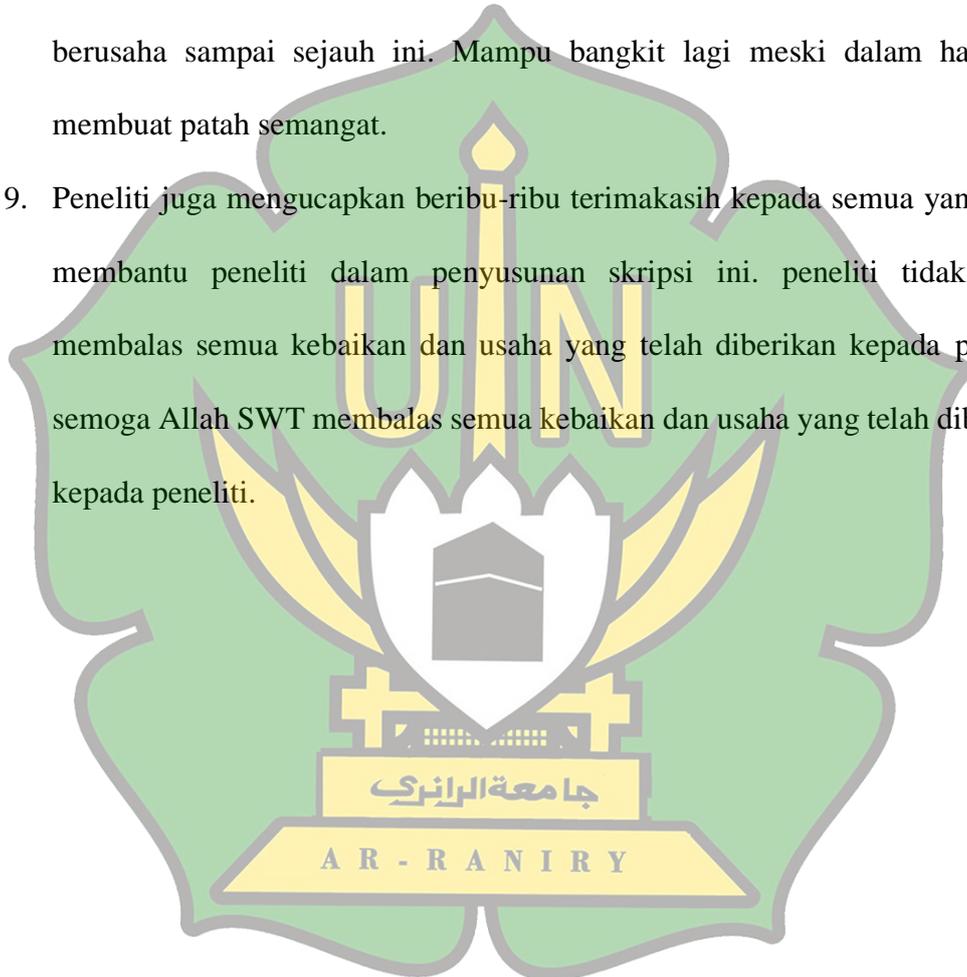


LEMBAR PERSEMBAHAN

Ku Persembahkan Skripsi Ini Kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, rahmat, hidayah, rezeki, dan semua yang saya butuhkan.
2. Pahlawan dan panutanku, Ayahanda Teuku Masri, terimakasih telah berjuang dalam memenuhi kebutuhan penulis selama perkuliahan. Terimakasih juga atas do'a dan dukungannya selama perkuliahan
3. Pintu surgaku, Ibunda Sri Hidayati, sesosok wanita tangguh yang tiada hentihentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta dan selalu memberikan motivasi serta do'a sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini
4. Kedua sumber motivasi penulis, Teuku Teguh Perwira dan Cut Annisfu Gadisa Ningrum, terima kasih kepada kedua adik yang telah menjadi sumber motivasi penulis dalam menyelesaikan perkuliahan
5. Muhammad Rafif dan Naufal Fadhil selaku sahabat penulis yang banyak membantu saya dalam penelitian ini baik bantuan berupa jasa maupun barang sehingga mempermudah saya dalam menyelesaikan skripsi ini, saya ucapkan terima kasih atas dukungan dan semangat yang telah diberikan
6. Rekan-rekan mahasiswa/i utamanya program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Ar-Raniry dari angkatan 19 sampai angkatan 22. Terimakasih atas dukungan dan kerjasamanya selama menempuh perkuliahan serta penyusunan skripsi ini

7. Gadis pujaan hati, Lia Sa'adah yang telah banyak membantu dan mendukung saya baik secara fisik maupun materi, yang mendukung saya dikala saya merasa terpuruk dan merasa malas mengerjakan skripsi.
8. Terakhir, terimakasih untuk untuk diri sendiri, karena telah berjuang dan berusaha sampai sejauh ini. Mampu bangkit lagi meski dalam hal yang membuat patah semangat.
9. Peneliti juga mengucapkan beribu-ribu terimakasih kepada semua yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini. peneliti tidak dapat membalas semua kebaikan dan usaha yang telah diberikan kepada peneliti, semoga Allah SWT membalas semua kebaikan dan usaha yang telah diberikan kepada peneliti.



DAFTAR ISI

HALAMAN TANPA JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	
SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI	
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GRAFIK	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
E. Definisi Operasional.....	6
F. Kajian Relevan.....	8
BAB II LANDASAN TEORI	13
A. Konsep Pengembangan Model.....	13
1. Jenis-Jenis Pengembangan Model.....	14
a. Model ADDIE.....	14
b. Model ASSURE	15
c. Model Dick & Carey	16
d. Model Kemp.....	18
e. Model 4D	18
f. Model Borg dan Gall.....	19
2. Konsep Model yang Dikembangkan	19
B. Kerangka Teoritik	20
1. Media Pembelajaran.....	20
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	20
b. Manfaat Media Pembelajaran	21
c. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	23
d. Media Pembelajaran Berbasis <i>Power Point</i>	24
2. Dimensi Mandiri	27
a. Pengertian Dimensi Mandiri.....	27
b. Hakikat Dimensi Mandiri	28
c. Pengertian Elemen Jati Diri.....	28
d. Subelemen Jati Diri	29
3. Elemen Jati Diri.....	30
a. Subelemen Jati Diri	30

BAB III METODE PENELITIAN	34
A. Rancangan Penelitian	34
B. Prosedur Pengembangan	36
C. Lokasi dan Waktu Penelitian	43
D. Populasi dan Sampel Penelitian	43
1. Populasi	43
2. Sampel	44
E. Teknik Pengumpulan Data	45
1. Validasi Media.....	45
2. Observasi	45
F. Instrumen Penelitian.....	46
1. Lembar Kelayakan.....	46
2. Lembar Observasi Perkembangan Dimensi Mandiri Anak usia 5-6 Tahun	50
G. Teknik Analisis Data.....	52
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	54
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	54
B. Deskripsi Hasil Penelitian Pengembangan.....	54
1. <i>Analysis</i> (Analisis).....	55
2. <i>Design</i> (Perancangan).....	55
3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	61
4. <i>Implementation</i> (Implementasi).....	84
5. <i>Evaluation</i> (evaluasi).....	87
C. Pembahasan Hasil Penelitian	88
BAB V PENUTUP	95
A. Kesimpulan	95
B. Saran.....	96
DAFTAR PUSTAKA	98
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
DOKUMENTASI PENELITIAN	
RIWAYAT HIDUP PENULIS	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 : Rancangan Desain Media Pembelajaran Elemen Jati Diri	37
Tabel 3.2 : Lembar Validasi Media Oleh Ahli Media	47
Tabel 3.3 : Lembar Validasi Materi Oleh Ahli Materi.....	49
Tabel 3.4 : Lembar Observasi Pencapaian Perkembangan Dimensi Mandiri Anak.....	51
Tabel 3.5 : Kriteria Lembar Observasi Perkembangan Dimensi Mandiri Anak.....	51
Tabel 3.6 : Skala Kelayakan Validasi Tim Ahli	53
Tabel 4.1 : Rancangan Desain Awal.....	56
Tabel 4.2 : Hasil Validasi dengan Validator Ahli Materi 1	62
Tabel 4.3 : Saran Ahli Materi Terhadap Materi Media Pembelajaran Elemen Jati Diri Untuk Dimensi Mandiri Pada Profil Pelajar Pancasila.....	66
Tabel 4.4 : Hasil Validasi dengan Validator Ahli Materi 2	66
Tabel 4.5 : Hasil Validasi dengan Validator Ahli Media 1	70
Tabel 4.6 : Saran Ahli Materi Terhadap Media Pembelajaran Elemen Jati Diri Untuk Dimensi Mandiri Pada Profil Pelajar Pancasila.....	73
Tabel 4.7 : Hasil Validasi dengan Validator Ahli Media 2.....	74
Tabel 4.8 : Rancangan Media Sebelum dan Setelah Revisi.....	77
Tabel 4.9 : Hasil Penelitian Lembar Observasi Perkembangan Anak Pada Uji Coba Tahap 1.....	85
Tabel 4.10 : Hasil Penelitian Lembar Observasi Perkembangan Anak Pada Uji Coba Tahap 2.....	86

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 : Grafik Perbedaan Hasil Validasi Ahli Materi.....	69
Grafik 4.2 : Grafik Perbedaan Hasil Validasi Ahli Media.....	76
Grafik 4.3 : Grafik Perbandingan Hasil Uji Coba.....	87



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 : Bagan Penelitian Model ADDIE.....	35
Gambar 4.1 : Contoh Fungsi Semantik.....	92
Gambar 4.2 : Contoh Fungsi Manipulatif	93
Gambar 4.3 : Contoh Fungsi Distributif	93



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat Keputusan (SK) Pembimbing Skripsi
- Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian dari UIN Ar-Raniry Banda Aceh
- Lampiran 3 : Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian
- Lampiran 4 : Surat Validasi Ahli Materi dan Lembar Observasi
- Lampiran 5 : Surat Validasi Ahli Media
- Lampiran 6 : Lembar Instrumen Ahli Materi
- Lampiran 7 : Lembar Instrumen Ahli Media
- Lampiran 8 : Lembar Observasi Perkembangan Anak
- Lampiran 9 : Foto Kegiatan



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini memang menjadi fokus yang sangat penting dalam pembahasan tentang perkembangan manusia. Periode ini, yang sering disebut sebagai *golden age*. *Golden age* memiliki peran yang tak terbantahkan dalam membentuk pondasi kepribadian, kecerdasan, dan keterampilan sosial anak untuk masa depan mereka. Pentingnya masa usia dini ini terletak pada kecepatan dan fleksibilitas pertumbuhan otak anak pada periode tersebut. Otak anak pada masa ini sangat responsif terhadap pengalaman dan lingkungan di sekitarnya. Inilah mengapa stimulasi yang tepat dan lingkungan yang mendukung sangat penting selama periode ini. Hal ini juga menjadi dasar dalam melatih berbagai kemampuan kognitif, motorik, bahasa, sosial, dan berbagai kemampuan lainnya pada anak. Berbicara tentang anak usia dini merupakan pembahasan yang sangat luas dan sangat menarik untuk dikaji. Baik dari pengertian, fungsi, tujuan, serta karakteristik anak usia dini.¹

Secara teoritis, perkembangan intelektual anak terjadi sangat pesat pada tahun-tahun awal kehidupan. Sekitar 50% perkembangan intelektual/kecerdasan anak terjadi pada usia 0-4 tahun. Peningkatan 30% berikutnya terjadi pada usia 8 tahun, dan 20% sisanya pada pertengahan atau akhir dasawarsa kedua. Itulah salah satu hal yang mendasari kenapa anak usia dini

¹ Ni Luh Ika Windayani, *Teori dan Aplikasi Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yayasan Penerbit Muhammad Zaini : Pidie, 2021), hal 1

disebut sebagai anak yang berusia 0-8 tahun yang pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang sangat pesat. Masa ini sangat menentukan pembentukan karakter dan kepribadian seorang anak. Inilah yang menjadi dasar kenapa masa usia dini sering disebut juga dengan *golden age*.²

Pada masa *golden age*, pemberian pendidikan atau pembelajaran yang tepat akan sangat membantu perkembangan anak kedepannya. Pembelajaran yang diberikan kepada anak haruslah sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Sesuai dengan kebijakan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia (Kemendikbudristek) Tahun 2022, kurikulum pembelajaran bagi layanan pendidikan sekarang merujuk pada kurikulum merdeka. Adapun salah satu indikator pencapaian peserta didik pada kurikulum merdeka adalah Profil Pelajar Pancasila. Secara garis besar Profil Pelajar Pancasila merupakan sejumlah ciri karakter dan kompetensi yang diharapkan untuk diraih oleh peserta didik, yang didasarkan pada nilai-nilai luhur Pancasila.³

Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran kepada anak usia dini harus berkaitan dengan dimensi pada profil pelajar pancasila. Profil Pelajar Pancasila merupakan bentuk penerjemahan tujuan pendidikan nasional. Profil pelajar pancasila berperan sebagai referensi utama yang mengarahkan kebijakan-kebijakan pendidikan termasuk menjadi acuan untuk para guru dalam

² Lina Eka Retraningsih, *Trik Jitu Menanamkan Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini*, (Nawa Litera Publishing : Lamongan, 2022), hal 2

³ Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi Republik Indonesia, 2022

membangun karakter serta kompetensi siswa. Profil pelajar pancasila harus dapat dipahami oleh seluruh pemangku kepentingan karena perannya yang penting. Profil ini perlu sederhana dan mudah diingat dan dijalankan baik oleh guru maupun oleh pelajar agar dapat dihidupkan dalam kegiatan sehari-hari. Berdasarkan pertimbangan tersebut, profil pelajar pancasila terdiri dari enam dimensi, yaitu : 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, 2) mandiri, 3) bergotong-royong, 4) berkebinekaan global, 5) bernalar kritis, dan 6) kreatif.⁴

Pembelajaran yang diberikan kepada anak usia dini haruslah bersifat konkrit sehingga anak mampu memahami materi yang diajarkan. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran terhadap anak usia dini dapat menggunakan beragam macam media pembelajaran yang disediakan oleh perangkat sekolah. Penggunaan media pembelajaran diharapkan mampu mempermudah pencapaian perkembangan anak. Terdapat 3 elemen capaian pembelajaran pada anak usia dini, salah satunya adalah elemen jati diri. Elemen jati diri merupakan salah satu elemen dimana anak mengenali, mengekspresikan, dan mengelola emosi diri serta membangun hubungan sosial secara sehat. Anak mengenal dan memiliki perilaku positif terhadap diri dan lingkungan (keluarga, sekolah masyarakat, negara, dan dunia) serta rasa bangga sebagai anak Indonesia yang berlandaskan Pancasila. Anak menyesuaikan diri dengan lingkungan, aturan dan norma yang berlaku. Anak menggunakan fungsi gerak (motorik kasar,

⁴ Nursalam, *Penguatan Karakter Profil Pelajar Pancasila, Berbasis Integratif Moral Di Sekolah Dasar*, (CV. AA Rizky : Banten, 2022),hal 11

halus dan taktil) untuk mengeksplorasi dan memanipulasi berbagai objek dan lingkungan sekitar sebagai bentuk pengembangan diri.⁵

Pada dasarnya elemen jati diri sangat dibutuhkan dalam perkembangan anak, hal ini didasarkan pada subelemen yang ada didalam elemen jati diri, diantaranya: 1) Anak mengenali, mengekspresikan, dan mengelola emosi diri serta membangun hubungan sosial secara erat. 2) Anak mengenal dan memiliki perilaku positif. 2) Anak Mengenal dan memiliki perilaku positif terhadap diri dan lingkungan (keluarga, sekolah, masyarakat, negara dan dunia) serta rasa bangga sebagai anak Indonesia yang berlandaskan Pancasila. 3) Anak menyesuaikan diri dengan lingkungan, aturan, dan norma yang berlaku, dan 4) Anak menggunakan fungsi gerak (motorik kasar, halus, dan taktil) untuk mengeksplorasi dan memanipulasi berbagai objek dan lingkungan sekitar sebagai bentuk pengembangan diri.

Berdasarkan observasi awal di TK Insan Madani pada tanggal 10 Oktober 2023, peneliti mendapatkan sebuah hasil observasi bahwa penggunaan media teknologi seperti *power point* sangat jarang ditemukan di TK Insan Madani, Banda Aceh. Sejalan dengan berkembangnya teknologi, pembuatan media pembelajaran juga dapat digunakan melalui aplikasi pada perangkat seperti *Handphone*, laptop, dan tablet, sehingga tenaga pendidik mampu memberikan materi tambahan secara ringkas dan sederhana, sekaligus tahap awal dalam mengenalkan teknologi kepada anak. Oleh karena itu, peneliti

⁵ Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi Republik Indonesia, 2022, hal 13

tertarik dalam mengembangkan media pembelajaran elemen jati diri melalui aplikasi *power point* untuk dimensi mandiri pada profil pelajar pancasila di TK Insan Madani.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti uraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran Elemen Jati Diri Untuk Dimensi Mandiri Pada Profil Pelajar Pancasila Di TK Insan Madani, Banda Aceh?
- b. Bagaimana Kelayakan Media Pembelajaran Elemen Jati Diri Untuk Dimensi Mandiri Pada Profil Pelajar Pancasila Di TK Insan Madani, Banda Aceh?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Untuk Mengetahui Pengembangan Media Pembelajaran Elemen Jati Diri Untuk Dimensi Mandiri Pada Profil Pelajar Pancasila Di TK Insan Madani, Banda Aceh
- b. Untuk Mengetahui Kelayakan Media Pembelajaran Elemen Jati Diri Untuk Dimensi Mandiri Pada Profil Pelajar Pancasila Di TK Insan Madani, Banda Aceh

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai tambahan ilmu pengetahuan tentang pengembangan serta kelayakan media pembelajaran elemen jati diri untuk dimensi mandiri profil pelajar pancasila

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi penulis, menambah dan memperkaya wawasan penulis, serta memberikan ilmu pengetahuan baru mengenai pengembangan dan juga kelayakan media pembelajaran elemen jati diri untuk dimensi mandiri profil pelajar pancasila
- b. Bagi guru, dapat memberikan pengalaman serta wawasan tambahan dalam mengajari anak melalui media pembelajaran elemen jati diri untuk dimensi mandiri profil pelajar pancasila
- c. Bagi pembaca, memberikan ilmu pengetahuan serta wawasan tentang pengembangan dan kelayakan media pembelajaran elemen jati diri untuk dimensi mandiri pada profil pelajar pancasila

E. Definisi Operasional

a. Media Pembelajaran

Peranan media pembelajaran dalam konteks pendidikan sangatlah penting. Media pembelajaran tidak hanya sekadar alat bantu, tetapi juga merupakan sarana yang dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam proses belajar. Namun, keberhasilan penggunaan

media pembelajaran sangat bergantung pada sejalan atau tidaknya dengan isi dan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.⁶

Media pembelajaran yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yang berbasis aplikasi pada laptop atau PC, bernama *Power Point*.

b. Dimensi Mandiri

Profil Pelajar Pancasila merupakan wujud dari penanaman karakter pelajar dalam kehidupan sehari-hari mereka melalui pembelajaran di kelas, kegiatan diluar kelas, maupun proyek yang berhubungan dengan penguatan Profil Pelajar Pancasila. Profil Pelajar Pancasila sejalan dengan cerminan karakter bangsa Indonesia. Pelajar Pancasila menjadi penilaian etika pada generasi muda di Indonesia. Profil Pelajar Pancasila menjadi salah satu dari upaya yang dilakukan dalam mengoptimalkan kualitas pendidikan di Indonesia, yang mengutamakan terhadap pembentukan karakter. Pada era modern, pendidikan sangat diperlukan dalam memberikan keseimbangan antara kemajuan teknologi dengan manusia.⁷

Terdapat 6 dimensi pada profil pelajar pancasila, salah satunya adalah dimensi mandiri. Dimensi mandiri mendedikasi anak agar bertanggung jawab atas proses dan hasil belajarnya. Kunci dari mandiri terdiri akan 2 hal, yaitu:

⁶ Usep Kustiawan, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Penerbit Gunung Samudera : Malang, 2016), hal 6

⁷ Syaiful Anwar, *Integrasi Pendidikan Karakter DaLam Pembelajaran IPA Menuju Pembentukan Profil Pelajar Pancasila*, (Deepublish : Yogyakarta, 2023), hal 4

1) Pemahaman diri dan situasi yang dihadapi

Pelajar yang mandiri senantiasa melakukan refleksi terhadap kondisi dirinya dan situasi yang dihadapi mencakup refleksi terhadap kondisi diri, baik kelebihan maupun keterbatasan dirinya, serta situasi dan tuntutan perkembangan yang dihadapi.

2) Regulasi diri

Pelajar pancasila yang mandiri mampu mengatur pikiran, perasaan, dan perilaku dirinya untuk mencapai tujuan belajar dan pengembangan dirinya baik di bidang akademik maupun non akademik.

Adapun dimensi mandiri yang diharapkan bisa dicapai anak dalam jangka usia 5-6 tahun menggunakan media pembelajaran elemen jati diri melalui aplikasi *Power Point*, berdasarkan kebijakan kurikulum merdeka antara lain adalah agar anak mampu menetapkan tujuan pengembangan dirinya serta merencanakan strategi untuk mencapainya dengan didasari penilaian atas kemampuan dirinya dan tuntutan situasi yang dihadapinya.⁸

F. Kajian Relevan

Adapun berikut ini beberapa penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian saya:

1. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Tami Aspi Zahda Hidayah (2023) dengan judul penelitian “*Efektivitas Multimedia Interaktif*

⁸ Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan tentang Dimensi, Elemen, dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka, hal 23

Berbasis Microsoft Power Point Untuk Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini". Penelitian ini dilakukan di TK Kelurahan Setiamulya pada 14 orang anak. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen semud dengan desain *Nonequal Control Grup Design*. Penelitian ini terdiri dari dua kelompok, pertama kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dan kelompok kedua yang tidak diberi perlakuan. Berdasarkan hasil penelitiannya ditemukan hasil bahwa kecerdasan logika matematika kelompok eksperimen lebih jauh meningkat setelah menggunakan multimedia interaktif berbasis *Microsoft Power Point*

Adapun persamaan antara penelitian oleh Tami Aspi Zahda Hidayah dengan penelitian saya adalah kedua penelitian ini berbasis *Microsoft Power Point*.

Perbedaan antar penelitian sebelumnya dengan penelitian saya adalah, pada penelitian sebelumnya fokus penelitiannya adalah kecerdasan logika matematika, sedangkan pada penelitian saya berfokus pada dimensi mandiri profil pelajar pancasila.⁹

2. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sarah Zahra Monica (2023) dengan judul penelitian "*Efektivitas Media Power Point Interaktif dalam Pengenalan Bahasa Inggris Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kota Pariaman*". Dijelaskan bahwa metode yang digunakan didalam penelitiannya adalah metode kuantitatif berbentuk

⁹ Tami Aspi Zahda Hidayah, *Efektivitas Multimedia Interaktif Berbasis Microsoft Power Point Untuk Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini*, JURNAL PAUD AGAPEDIA : Jurnal UPI, Vol. 7, No. 1, hal 85-86

quasy eksperimen. Penelitian *quasy* eksperimen merupakan penelitian eksperimen yang dikembangkan karena sulitnya memperoleh kontrol yang dapat menjalankan fungsi penuh dalam pengendalian variabel-variabel luar yang dapat mempengaruhi eksperimen. Berlokasi di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Pariaman, dengan jumlah populasi sebanyak 71 anak. Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui seberapa efektivitas media *power point* interaktif dalam pengenalan kosakata bahasa Inggris anak usia dini di TK Negeri Pembina Kota Pariaman. Penelitian dilakukan dengan membagi menjadi 2 kelompok yaitu kelas eksperimen menggunakan media *power point* interaktif, dan kelas kontrol yang menggunakan video animasi YouTube. Setelah dilakukannya penelitian, mendapatkan hasil bahwa terdapat perbedaan yang cukup signifikan dalam pengenalan kosakata bahasa Inggris untuk anak di kelas eksperimen dan di kelas kontrol, dimana kelas eksperimen membuahkan hasil yang lebih maksimal dibanding dengan kelas kontrol, hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *power point* interaktif sangat efektif dalam mengenalkan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini.

Adapun persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh Sarah Zahra Monica dengan penelitian yang saya rencanakan adalah keduanya memakai media yang berbasis *power point*.

Perbedaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian saya adalah, pada penelitian sebelumnya hal yang dikembangkan berfokus

pada kosakata bahasa Inggris, sedangkan penelitian saya berfokus pada dimensi mandiri profil pelajar pancasila.¹⁰

3. Berdasarkan hasil penelitian oleh Nova Aulia Utami (2024) dengan judul penelitian “*Pengaruh Media Kereta Angka Berbasis Power Point Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina Kec. Kampar Kiri Kab. Kampar*”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini *Pre-Experimental Designs*. Desain penelitian pre-ekspremental, baik satu atau berbagai kelompok variabel terikat diamati untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh dari penerapan suatu variabel bebas yang sebelumnya dapat menyebabkan perubahan. Berlokasi di TK Negeri Pembina Kec. Kampar Kiri dengan populasi berjumlah 19 anak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun sebelum dan sesudah menggunakan media serta besarnya pengaruh media kereta angka berbasis *power point* terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Kecamatan Kampar Kiri. Penggunaan media kereta angka berbasis *power point* membuahkan hasil positif terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun. Sehingga menunjukkan bahwa penggunaan media kereta angka berbasis *power point* layak digunakan dalam pembelajaran

¹⁰ Sarah Zahra Monica, “Efektivitas Media Power Point Interaktif dalam Pengenalan Bahasa Inggris Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kota Pariaman”, Jurnal Pendidikan Tambusai, Vol. 7, No. 1, Tahun 2023, hal 6-8

Adapun persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh Nova Aulia Utami, dengan penelitian yang saya lakukan adalah, keduanya memakai media pembelajaran menggunakan *power point*.

Perbedaannya adalah, pada penelitian sebelumnya, hal yang dikembangkan berfokus pada kemampuan berhitung anak, sedangkan pada penelitian saya berfokus pada dimensi mandiri profil pelajar pancasila.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Konsep Pengembangan Model

Menurut Achmad Noor Fatirul (2023) penelitian pengembangan dalam konteks pendidikan dan pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan untuk menghasilkan, mengembangkan, dan mengesahkan produk atau inovasi dalam bidang pendidikan. Proses ini memiliki beberapa langkah penting yang harus dilalui untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Langkah-langkah dalam proses ini pada umumnya dikenal sebagai siklus, yang terdiri dari : pengkajian terhadap hasil-hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan validitas, komponen-komponen pada produk yang akan dikembangkan, mengembangkannya menjadi sebuah produk, pengujian terhadap produk yang dirancang, dan peninjauan ulang dan mengoreksi produk tersebut berdasarkan hasil uji coba. Prosedur penelitian pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama, yaitu : 1) mengembangkan produk, dan 2) menguji kelayakan produk dalam mencapai tujuan yang telah ditentukan dan diharapkan. Tujuan pertama disebut sebagai fungsi pengembangan sedangkan tujuan kedua disebut sebagai validasi. Dengan demikian, konsep penelitian pengembangan lebih tepat didefinisikan sebagai upaya pengembangan disertai

dengan upaya validasi atau uji kelayakan produk tersebut untuk dapat dipergunakan dalam proses pembelajaran.¹

1. Jenis-jenis Pengembangan Model

Berdasarkan uraian diatas, dapat dikatakan bahwa penelitian pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan untuk membuat produk baru, atau menyempurnakan produk yang telah ada dengan berbagai model yang dapat digunakan pada prosesnya. Adapun berikut merupakan beberapa model dalam penelitian pengembangan:

- **Model ADDIE**

Menurut Siti Aminah (2018), model pengembangan ADDIE dikembangkan oleh dua pakar ahli, yaitu Reiser dan Molenda. Meskipun sebenarnya kedua pakar tersebut memiliki rumusan yang berbeda dalam mendefinisikan ADDIE. Rumusan ADDIE menurut Reiser menggunakan kata kerja (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*). Sedangkan Molenda menjabarkan ADDIE menggunakan kata benda (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).²

Sesuai dengan tahapan, maka tahap-tahap model ADDIE bisa merujuk pada lima tahapan yaitu tahap analisa dimana peneliti melakukan identifikasi masalah yang terjadi di lapangan, menentukan

¹ Achmad Noor Fatirul, *Metode Penelitian Pengembangan Bidang Pembelajaran (Edisi Khusus Mahasiswa Pendidikan Dan Pendidik)*, (Pascal Books : Banten, 2023), hal 44-45

² Siti Aminah, *Implementasi Model ADDIE Pada Education Game Pembelajaran Bahasa Inggris (Studi Kasus Pada SMP Negeri 8 Pagaralam)*, Jurnal Ilmiah Betrik, Vol. 09, No. 03, Desember 2018, hal 23

syarat-syarat pengembangan produk yang sesuai dengan kebutuhan, dan menentukan model penelitian dan pengembangan, serta mencari teori yang sesuai dengan penelitian pengembangan yang akan dilakukan. Tahap desain, dimana peneliti melakukan rancangan media dan rancangan materi. Tahap pengembangan yaitu tahap dimana peneliti mengembangkan media yang sudah dirancang kemudian dilakukannya validasi dengan validator. Tahap implementasi, dimana produk yang telah dikembangkan diuji dilapangan setelah dilakukannya validasi oleh validator. Terakhir tahap evaluasi dilakukan guna mengetahui apakah media yang sedang dikembangkan layak dan sesuai dengan harapan pertama atau tidak.³

- **Model ASSURE**

Menurut Muhammad Nazari (2022), model pengembangan ASSURE merupakan singkatan dari (*Analyze, State Object, Select, Utilize, Require, and Evaluate*). Model ini lahir berdasarkan asumsi Gagne pada tahun 1985 yang menyatakan bahwa proses belajar-mengajar itu terjadi melalui beberapa tahap yang disebut *events of intruction*. Untuk itu, pembelajaran yang telah di desain dengan baik dimulai dengan membangkitkan minat peserta didik, yang kemudian disusul dengan menyajikan materi baru, melibatkan respon balik dari peserta didik, mengukur pemahaman mereka, dan diteruskan ke

³ Rani Puspa Juwita, dkk, Pengembangan Media *BigBook Prayer* untuk Mengoptimalkan *Religious Moral Activities* Anak 4-5 Tahun, Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Volume 6 Issue 6 (2022), hal 4

aktivitas berikutnya. Dengan mengikuti langkah-langkah ini, pembelajaran dapat dirancang dengan baik untuk memastikan bahwa peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan mencapai pemahaman yang mendalam tentang materi yang diajarkan. Ini membantu menciptakan pengalaman pembelajaran yang bermakna dan efektif bagi peserta didik. Perkembangan bentuk dan wujud model ASSURE kemudian dicetuskan oleh Heinich dkk, pada tahun 1980-an.⁴

Menurut Rozie Iskandar (2020), model pengembangan ASSURE adalah salah satu desain pembelajaran yang bisa membantu untuk merencanakan, mengidentifikasi, menentukan tujuan, memilih model dan bahan serta evaluasi yang akurat. Desain pembelajaran menggunakan model ASSURE ini merupakan tuntutan bagi pendidik dalam aktivitas pembelajaran yang direncanakan serta disusun secara teratur dan bertahap dengan mengintegrasikan teknologi dan media sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna. Pembelajaran bermakna akan menuntut pada pembelajaran yang efektif, efisien dan menarik.⁵

- **Model Dick & Carey**

Menurut Abdul Salam Hidayat (2021), model pengembangan Dick & Carey merupakan salah satu model pendekatan sistem yang

⁴ Muhammad Nazari, *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Merdeka Belajar : Medan, 2022), hal 10

⁵ Rozie Iskandar, *Implementasi Model ASSURE untuk Mengembangkan Desain Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jurnal Basicedu, Volume 4, Nomor 4 tahun 2020, hal 35

menjadi standar, digunakan secara luas dan lebih fleksibel dibandingkan dengan model *Intructional Design (ID)* lainnya. Model pengembangan Dick & Carey, pengembang pembelajaran dapat merancang dan mengembangkan pengalaman pembelajaran yang sistematis, terstruktur, dan efektif. Model ini memberikan kerangka kerja yang jelas dan terorganisir untuk merancang pembelajaran yang berkualitas tinggi dan bermakna bagi para pembelajar, berikut adalah urutan tahap model Dick & Carey :

1. Mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran (*identify instructiona goals*),
2. Melaksanakan analisis (*conduct intructional analysis*)
3. Mengidentifikasi karakteristik (*analyze learners and contexts*)
4. Merumuskan tujuan perfomansi/khusus (*write performance objectives*)
5. Mengembangkan referensi kriteria tes (*develop assessment instruments*) - R A N I R Y
6. Mengembangkan strategi pembelajaran (*develop instructional strategy*)
7. Mengembangkan dan memilih materi pembelajaran (*develop and select intructional materials*)
8. Mendesain dan melaksanakan evaluasi fromatif (*design and conduct the formatif*)
9. Merevisi media pembelajaran (*revise instruction*)

10. Melakukan evaluasi sumati (*design and conduct summative evaluation*.)⁶

- **Model Kemp**

Menurut Nasruddin, dkk, model pengembangan Kemp dapat digunakan di seluruh tingkat pendidikan, mulai dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Model Kemp adalah sebuah pendekatan yang merupakan rangkaian yang sistematis yang menghubungkan antara tujuan yang akan dicapai hingga tahap evaluasi terhadap hal-hal yang berkaitan kelebihan dan kekurangan selama proses pengajaran. Komponen-komponen dalam model pembelajaran Kemp ini dapat berdiri sendiri, sehingga sewaktu-waktu tiap komponennya dapat dilakukan revisi.⁷

- **Model 4D**

Menurut Dinis Puspita (2023), model pengembangan media 4D (*define, design, develop, and disseminate*) adalah sebuah pendekatan untuk merancang pembelajaran yang mencakup empat tahap. Tahap definisi melibatkan pemahaman tentang kebutuhan pembelajaran dan tujuan yang ingin dicapai. Tahap desain melibatkan perencanaan pembelajaran yang terperinci termasuk konten, strategi, dan evaluasi. Tahap pengembangan melibatkan pembuatan materi pembelajaran berdasarkan perencanaan yang telah dirancang. Tahap penyebaran

⁶ Abdul Salam Hidayat, *Pengembangan Model Pembelajaran Atletik Nomor Lari Berbasis Permainan Pada Siswa Sekolah Dasar*, (CV. Sarnu Untung : Purwodadi, 2021), hal 8-9

⁷ Nasruddin, dkk, *Pengembangan Bahan Ajar*, (PT. Global Eksekutif Teknologi : Koto Tangah Padang, 2022), hal 78

melibatkan penggunaan dan evaluasi materi pembelajaran yang telah selesai.⁸

- **Model Borg and Gall**

Menurut Abdul Salam Hidayat (2021) , model pengembangan yang dikembangkan oleh Walter R. Borg dan Meredith D. Gall mencakup 10 langkah umum didalam pendekatan penilaian dan pengembangannya, yaitu : 1) *Research and information collecting*, 2) *Planning*, 3) *Develop preliminary form of product*, 4) *Preliminary field testing*, 5) *Main product revision*, 6) *Main field testing*, 7) *Operational product revision*, 8) *Operational field testing*, 9) *Final product revision*, 10) *Dissemination and implementation*. Pengadaptasiannya diwujudkan dalam bentuk perencanaan teknis sasaran dan jenis kegiatan yang akan dilakukan dalam tiap tahapannya. Jika seluruh tahapan dilakukan dengan benar, maka dapat menghasilkan suatu produk pendidikan yang dapat dipertanggungjawaban, langkah yang diambil bisa sesuai dengan kebutuhan peneliti.⁹

2. Konsep Model yang Dikembangkan

Model pengembangan yang hendak peneliti gunakan adalah model ADDIE, hal ini dikarenakan 5 tahapan pada model ADDIE sangat cocok dalam pengembangan produk yang akan dikembangkan. Adapun 5 tahapan tersebut adalah : 1) *Analysis*, dimana peneliti akan melakukan observasi

⁸ Dinis Puspita Dewi, *Pemain BIT IPAS pengembangan media interaktif berbasis IT IPAS*, (Cahaya Ghani Recovery : Semarang, 2023), hal 44

⁹ Abdul Salam Hidayat, *Pengembangan Model Pembelajaran...* , hal 22-23

guna mengumpulkan informasi terkait dengan produk yang akan dibuat. 2) *Design*, peneliti akan mengumpulkan bahan/materi, dalam kasus ini peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi pada *Android* dengan nama *Book Traps*. 3) *Development*, pada tahap ini peneliti akan membuat rancangan awal, atau *prototype* awal dari produk, serta membuat lembar validasi oleh ahli materi dan media. 4) *Implementation*, pada tahap ini, peneliti akan melakukan uji validasi terkait produk yang telah dibuat, apabila dirasa layak oleh validator ahli media dan validator ahli materi maka akan diuji coba kepada peserta didik. 5) *Evaluation*, produk akan dinilai oleh validator ahli materi dan ahli media, sehingga apabila terjadi kekurangan pada produk, maka akan direvisi sehingga produk layak digunakan.

B. Kerangka Teoritik

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin "*medius*" yang secara harfiah memiliki makna tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima. Kata media tentu sudah sangat sering kita dengar sehari-hari, dan banyak sekali didalam kehidupan kita hal yang berhubungan dengan media.¹⁰

¹⁰ Septy Nurfadhillah, *Media Pembelajaran SD*, (CV Jejak : Sukabumi, 2021), hal 12

Dalam kerangka teoritis, belajar bisa disebut sebagai proses aktif, konstruktif dimana peserta didik memiliki inovasi dalam menimbulkan ataupun menciptakan wawasan baru dengan mengadaptasi dan mengolah sumber informasi yang diperoleh dari lingkungan sekitarnya dan mampu menggabungkan dengan informasi yang ada didalam ingatannya. Dalam hal ini media pembelajaran yang digunakan akan sangat membantu peserta didik dalam mengolah informasi baru yang didapatnya. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat (sarana) dalam bentuk audio, visual, audiovisual yang dapat berguna dalam mendorong terjadinya proses belajar melalui kegiatan menangkap, mengolah, dan merekonstruksi informasi yang telah didapat.¹¹

b. Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran tentunya digunakan karena memiliki fungsi yang mampu menunjang pembelajaran sehingga menjadi salah satu strategi yang bisa digunakan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran menjadi lebih baik. Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, diantaranya:

1. Media sebagai sumber belajar

Pada saat proses pembelajaran, media menjadi sumber belajar bagi peserta didik. Para peserta didik menggunakan media tersebut untuk mendapatkan informasi, dimana media sebagai

¹¹ Siti Khoiruli Ummah, *Media Pembelajaran Matematika*, (UMM Press : Malang, 2021),

perantara agar peserta didik dapat mencari dan mendapatkan informasi, dan juga peserta didik dapat melakukan eksperimen terhadap media tersebut sehingga hasil dari eksperimen tersebut menjadi sumber belajar mereka.

2. Fungsi Semantik

Kata semantik berarti “arti” dimana pendidik dapat menggunakan media sebagai simbol, arti kata, rumus dan sebagainya. Fungsi semantik ini mengatasi keterbatasan akan kesalahan dalam mengartikan suatu istilah.

3. Fungsi Manipulatif

Manipulatif disini berarti menampilkan. Media dengan fungsi manipulatif berarti mampu menampilkan suatu benda yang terlalu besar ataupun terlalu kecil, dan proses-proses alamiah, dan peristiwa yang sudah terjadi.

4. Fungsi Distributif

Dalam fungsi distributif, media mampu menghadirkan yang tidak terjangkau baik dalam waktu, ruang, dan dana. Media pembelajaran mampu menghadirkan yang jauh kedalam kelas, yang terlalu besar ke dalam kelas, yang terlalu mahal juga bisa dimasukkan kedalam kelas. Contohnya ketika ingin melihat gajah,

maka hanya perlu media gambar ataupun video tentang gajah. Ingin melihat pantai, bisa menampilkan video tentang pantai.¹²

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis media pembelajaran dapat dikategorikan menjadi beberapa kelompok berdasarkan jenis atau sifatnya. Berikut adalah beberapa kategori dan contoh jenis-jenis media pembelajaran:

1. Media Visual

Media visual adalah media pembelajaran yang menggunakan gambar atau gambar bergerak untuk memfasilitasi pemahaman siswa. Contoh media visual antara lain gambar, diagram, grafik, peta, poster, filmstrip, film pendek, animasi, dan video.

2. Media Audio

Media audio adalah media pembelajaran yang menggunakan suara untuk memfasilitasi pemahaman siswa. Contoh media audio antara lain rekaman suara, pita kaset, CD, dan podcast.

3. Media Audio-Visual

Media audio-visual adalah media pembelajaran yang menggabungkan suara dan gambar untuk memfasilitasi pemahaman siswa, contoh medianya antara lain film, video, presentasi multimedia, animasi, dan webcast.

¹² Ajeng Rizki Safira, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Caremedia Communication : Gresik, 2020), hal 41

4. Media Teks

Media teks adalah media pembelajaran yang menggunakan tulisan atau kata-kata untuk memfasilitasi pemahaman siswa. Contoh media teks antara lain buku, modul, jurnal, majalah, artikel dan brosur

5. Media Realia

Media realia adalah media pembelajaran yang menggunakan benda atau objek nyata sebagai alat pembelajara. Contoh media realia antara lain, model, contoh fisik, artefak, spesimen, dan objek yang dijadikan sumber belajar

6. Media Komputer dan Internet

Media komputer dan internet adalah media pembelajaran yang menggunakan teknologi komputer dan internet sebagai alat pembelajaran. Contoh media ini antara lain permainan pembelajaran, simulasi, media berbasis *book creator*, media berbasis *power point*, tutorial interaktif, dan *e-book*.¹³

d. Media Pembelajaran Berbasis *Power Point*

Microsoft Power Point adalah salah satu program aplikasi yang paling umum digunakan untuk membuat presentasi multi-slide. Dengan *Power Point*, pengguna dapat membuat slide yang berisi teks,

¹³ Tutung Nurdiyana, *Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Dalam Seni Kolaborasi*, (Jejak Pustaka : Yogyakarta, 2023), hal 4-5

gambar, grafik, tabel, dan elemen multimedia lainnya untuk menyampaikan informasi secara efektif kepada audiens.

Salah satu keunggulan utama dari Power Point adalah antarmuka yang intuitif dan beragam fitur yang memungkinkan pengguna untuk menyesuaikan presentasi mereka sesuai kebutuhan. Pengguna dapat memilih dari berbagai templat desain yang telah disediakan atau membuat desain sendiri, menambahkan animasi untuk membuat presentasi lebih menarik, serta mengatur transisi antara slide untuk mempertahankan alur presentasi yang lancar.

Selain itu, Power Point juga menyediakan berbagai alat untuk membantu pengguna memperbaiki tata letak, huruf, warna, dan elemen-elemen visual lainnya agar presentasi terlihat profesional dan mudah dipahami. Pengguna juga dapat menyimpan presentasi mereka dalam berbagai format file, seperti PowerPoint (PPTX), PDF, atau gambar, untuk memudahkan berbagi dengan orang lain.

Dengan demikian, Microsoft Power Point merupakan alat yang sangat berguna bagi siapa pun yang perlu membuat presentasi yang efektif dan menarik untuk berbagai keperluan, mulai dari presentasi bisnis hingga akademis.

Meskipun Microsoft PowerPoint adalah salah satu alat presentasi yang paling populer dan kuat, tetapi seperti halnya dengan banyak perangkat lunak, ada beberapa kekurangan yang perlu dipertimbangkan:

1. Ketergantungan pada teks dan slide

Presentasi PowerPoint sering kali terlalu bergantung pada teks dan slide yang berlebihan, yang dapat membuat audiens kehilangan minat. Hal ini dapat mengakibatkan presentasi yang kurang menarik dan kurang efektif dalam menyampaikan pesan.

2. Kesulitan dalam kolaborasi

Meskipun PowerPoint memiliki fitur kolaborasi yang memungkinkan beberapa pengguna untuk bekerja pada presentasi secara bersama-sama, namun dalam praktiknya, kolaborasi sering kali sulit dilakukan. Terkadang, masalah terjadi saat menggabungkan perubahan dari beberapa kontributor, yang dapat mengakibatkan kebingungan dan kekacauan.

3. Keterbatasan dalam desain kreatif

Meskipun PowerPoint menawarkan berbagai templat desain yang dapat digunakan, namun sering kali sulit untuk menciptakan desain presentasi yang benar-benar unik dan kreatif. Hal ini terutama berlaku bagi pengguna yang tidak memiliki keahlian desain grafis.

4. Resiko kehilangan fokus

Animasi dan efek visual yang terlalu berlebihan dapat mengalihkan perhatian audiens dari pesan utama

presentasi. Jika tidak digunakan dengan bijak, fitur-fitur ini dapat menjadi gangguan dan mengurangi efektivitas komunikasi.¹⁴

Media pembelajaran dengan menggunakan *Microsoft Power Point* telah banyak digunakan oleh para pendidik di sekolah menengah pertama karena *microsoft power point* dapat menampilkan informasi berupa teks, gambar, animasi dan suara sehingga siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan lebih menarik. Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi juga menunjang kegiatan proses pembelajaran, dengan demikian penggunaan *Microsoft Office PowerPoint* guru tidak lagi mengajar secara konvensional, sehingga siswa pun bisa lebih nyaman dalam belajar

2. Dimensi Mandiri

a. Pengertian Dimensi Mandiri

Dimensi mandiri merupakan salah satu dari dimensi yang ada dalam profil pelajar pancasila. Dimensi mandiri mendedikasikan bahwa pelajar Indonesia merupakan pelajar mandiri, yaitu pelajar yang bertanggung jawab atas proses dan hasil belajarnya. Elemen kunci dari

¹⁴ Septy Nurfadhillah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Microsoft Power Point* Di Sdn Sarakan Ii Tangerang", *Pandawa : Jurnal Pendidikan dan Dakwah*. Vol. 3, Nomor 2, Mei 2021 hal 13-14

mandiri terdiri dari kesadaran akan diri dan situasi yang dihadapi serta regulasi diri.¹⁵

b. Hakikat Dimensi Mandiri

Dimensi mandiri dalam pendidikan menegaskan bahwa pelajar Indonesia seharusnya menjadi pelajar yang mandiri. Hal ini mengartikan bahwa mereka harus bertanggung jawab atas proses pembelajaran mereka serta hasilnya. Untuk mencapai tingkat kemandirian ini, terdapat beberapa elemen kunci yang perlu ditekankan, termasuk kesadaran akan diri dan situasi yang dihadapi serta kemampuan untuk mengatur diri sendiri.

Kesadaran akan diri melibatkan pemahaman yang mendalam tentang kekuatan, kelemahan, minat, dan nilai-nilai personal. Dengan memiliki kesadaran yang baik tentang diri mereka sendiri, pelajar dapat lebih efektif dalam menentukan strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi mereka.

Selain itu, kesadaran akan situasi yang dihadapi juga penting. Ini mencakup pemahaman tentang lingkungan belajar, tuntutan akademik, serta sumber daya yang tersedia. Dengan memahami konteks belajar mereka, pelajar dapat mengidentifikasi tantangan yang dihadapi dan mengembangkan strategi untuk mengatasinya.

¹⁵ Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan tentang Dimensi, Elemen, dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka, hal 23

Regulasi diri merupakan kemampuan untuk mengatur pikiran, emosi, dan perilaku dalam rangka mencapai tujuan belajar. Ini melibatkan kemampuan untuk mengatur waktu, memprioritaskan tugas, mengelola stres, dan tetap fokus pada pembelajaran. Pelajar yang memiliki regulasi diri yang kuat cenderung lebih mampu mengatasi hambatan dan menjaga motivasi dalam proses pembelajaran.¹⁶

Regulasi diri juga merupakan kemampuan penting yang terus berkembang seiring dengan pertumbuhan anak untuk mengendalikan emosi, perilaku, dan fungsi kognitif secara mandiri. Ini melibatkan beberapa aspek, termasuk:

1. Pengendalian Tingkah Laku

Kemampuan untuk mengatur perilaku, termasuk menahan diri dari tindakan impulsif dan merespons secara tepat dalam berbagai situasi. Misalnya, menunggu giliran saat bermain dengan teman atau menahan diri dari mengganggu orang lain saat mereka sibuk.

2. Mengatasi Frustrasi - R A N I R Y

Kemampuan untuk mengatasi frustrasi dan kekecewaan ketika menghadapi hambatan atau kegagalan. Anak belajar untuk tidak menyerah dengan mudah dan mencari cara untuk mengatasi tantangan dengan ketekunan dan kegigihan.

3. Memahami Konsep Dasar

¹⁶ Nursalam, *Penguatan Karakter Profil Pelajar Pancasila Berbasis Integratif Moral*, CV. AA. Rizky : Banten, hal 44-46

Regulasi diri juga mencakup pemahaman konsep dasar seperti mematuhi aturan, memiliki empati terhadap perasaan orang lain, dan menunggu giliran. Ini membantu anak membangun hubungan yang sehat dengan orang lain dan berperilaku dengan cara yang sesuai dengan norma sosial.¹⁷

3. Elemen Jati Diri

Elemen jati diri merupakan elemen kedua dari tiga elemen capaian pembelajaran pada kurikulum 2022. Elemen jati diri merupakan elemen yang mana didalamnya terdapat pemahaman tentang bagaimana anak mengenali, mengekspresikan, dan mengelola emosi diri serta membangun hubungan sosial secara sehat. Anak mengenal dan memiliki perilaku positif terhadap diri dan lingkungan (keluarga, sekolah, masyarakat, negara dan dunia) serta rasa bangga sebagai anak Indonesia yang berlandaskan Pancasila. Anak menyesuaikan diri dengan lingkungan. Aturan, dan norma yang berlaku. Anak menggunakan fungsi gerak (motorik kasar, halus, dan taktil) untuk mengeksplorasi dan memanipulasi berbagai objek dan lingkungan sekitar sebagai bentuk pengembangan diri.¹⁸

a. Subelemen Jati Diri

Setiap elemen pada capaian pembelajaran yang telah ditetapkan oleh kemendikbudristek memiliki subelemen-nya masing-masing, selain itu setiap subelemen memiliki contoh perilaku dan kemampuan yang teramati

¹⁷ Weny Savitry, *Menilik Lebih Dalam Pendidikan Anak Usia Dini*, (Penerbi Pt Kanisius : Sleman, 2022), hal 62

¹⁸ Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi Republik Indonesia, 2022, hal 13

pada anak, termasuk elemen jati diri. Berikut merupakan subelemen jati diri serta contoh perilaku dan kemampuan yang teramati pada anak :

1. Anak mengenali, mengekspresikan, dan mengelola emosi diri serta membangun hubungan sosial secara sehat.

- Mampu mengenali emosi yang dirasakannya dan situasi yang menyebabkannya
- Mampu mengenali emosi orang-orang terdekatnya melalui kemampuannya mengidentifikasi berbagai ekspresi wajah yang ditunjukkan kepadanya.
- Mampu mengekspresikan emosinya secara wajar
- Mampu menggunakan strategi sederhana untuk meregulasi (mengelola) emosi

2. Anak mengenal dan memiliki perilaku positif terhadap diri dan lingkungan (keluarga, sekolah, masyarakat, negara dan dunia) serta rasa bangga sebagai anak Indonesia yang berlandaskan Pancasila

- Memiliki gambaran yang positif tentang dirinya untuk membangun kepercayaan diri
- Mengidentifikasi nilai-nilai positif dalam keluarganya.
- Mengenali rasa ingin tahu terhadap budaya-budaya yang berbeda darinya
- Menunjukkan sikap positif terhadap budaya-budaya beragam

- Menunjukkan sikap positif terhadap identitas kebangsaannya sebagai anak Indonesia

3. Anak menyesuaikan diri dengan lingkungan, aturan, dan norma yang berlaku.

- Anak mengenali aturan yang berlaku di lingkungan rumah, sekolah, maupun di lingkungan masyarakat.
- Anak mengetahui sanksi yang didapat jika berperilaku tidak sesuai dengan aturan yang berlaku di lingkungan rumah, sekolah, maupun di lingkungan masyarakat
- Anak mengetahui manfaat yang didapat jika berperilaku sesuai dengan aturan yang berlaku di lingkungan rumah, sekolah, maupun di lingkungan masyarakat
- Anak menyesuaikan perilaku dengan aturan yang berlaku di lingkungan rumah, sekolah, maupun di lingkungan masyarakat.

4. Anak menggunakan fungsi gerak (motorik kasar, halus, dan taktil) untuk mengekspresikan dan memanipulasi berbagai objek dan lingkungan sekitar sebagai bentuk pengembangan diri.

- Anak mampu mengendalikan gerakan motorik kasar, motorik halus, dan taktil
- Anak melakukan gerakan motorik kasar untuk mengeksplorasi dan memanipulasi objek-objek yang ada di lingkungan

- Anak melakukan gerakan motorik halus untuk mengeksplorasi dan memanipulasi objek-objek yang ada di lingkungan
- Anak menggunakan inderanya untuk mengeksplorasi objek-objek yang ada di lingkungannya

Contoh dalam penerapan perilaku dapat disesuaikan dengan kebijakan yang ditetapkan oleh lembaga pendidikan yang terkait.¹⁹



¹⁹ Badan Standar, Kurikulum..., hal 5-6

BAB III

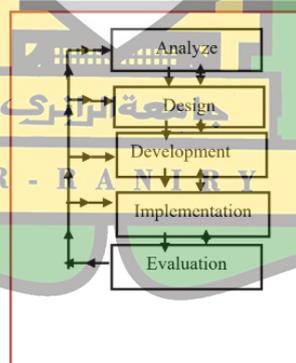
METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode RnD (*Research and Development*). RnD adalah tahap awal dan tahap eksplorasi dengan melakukan riset dan pengembangan serta pengujian pada suatu produk dan layanan untuk mengetahui seberapa efektif bagi perusahaan, sesuai dengan bidang kerja perusahaan tersebut. RnD (*Research and Development*) saat ini merupakan salah satu jenis penelitian yang banyak dikembangkan. Penelitian pengembangan merupakan salah satu jenis penelitian yang dapat menjadi penghubung atau pemutus kesenjangan antara penelitian dasar dengan penelitian terapan. Pengertian penelitian pengembangan atau RnD (*Research and Development*) sering diartikan sebagai suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Yang dimaksud dengan produk dalam konteks ini adalah tidak selalu berbentuk *hardware* (buku, modul, alat bantu pembelajaran dikelas dan laboratorium), tetapi bisa juga perangkat lunak seperti video animasi, kartun, gerakan senam, nyanyian dan lain sebagainya.¹

¹ M. Askari Zakariah, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Action Research, Research and Development (R and D)*, (Yayasan Pondok Pesantren Al-Mawaddah Warrahmah : Kolaka, 2020), hal 79

Model pengembangan yang akan digunakan adalah model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ini terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementasi* dan *Evaluation* yang disingkat menjadi ADDIE. Model rancangan pembelajaran ADDIE adalah model prosedural yang mudah dan sederhana untuk memproduksi bahan ajar untuk pelatihan jangka pendek atau berkesinambungan. Model pengembangan ini dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda di Amerika Serikat. Pemilihan pola ADDIE didasarkan atas kelebihan yang dimiliki. Pola ADDIE mencerminkan keluwesan dan kedinamisan dalam memulai pengembangan. Didalam pola ini terdapat saling keterkaitan antara unsur dan langkah pengembangan. Setiap unsur model diberikan peluang untuk dievaluasi dan direvisi sebelum melanjutkan proses pengembangan unsur berikutnya. Lebih praktis dan sistematis serta memiliki langkah kerja operasional.



Gambar 3.1 Bagan Penelitian Model ADDIE²

² Dessy Syofiyanti, *Monograf Pengembangan Model Pendidikan Seks untuk Anak dengan Pendekatan Index Card Match di Sekolah Dasar*, (CV Bintang Semesta Media : Yogyakarta, 2022), hal 96-100

B. Prosedur Pengembangan

Pola pengembangan model ADDIE menurut Mollenda meliputi lima tahapan sebagai berikut:

- 1) *Analysis* (Analisis awal) merupakan suatu proses pengungkapan dan pencermatan terhadap apa yang selama ini terjadi. Peneliti melakukan analisis terkait penggunaan media pembelajaran berbasis *power point* di TK Insan Madani Banda Aceh, dan tidak ditemukannya media berbasis *power point* di TK Insan Madani Banda Aceh.
- 2) *Design* (perancangan awal) yakni mengumpulkan bahan-bahan untuk membuat media berdasarkan data yang telah diperoleh pada analisis awal sebelumnya. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan perangkat keras (*Hardware*) berupa laptop pribadi, dan menggunakan aplikasi *Microsoft Word* dalam mendesain media pembelajaran yang dimaksud. Berikut merupakan tabel rancangan media pembelajaran elemen jati diri

Tabel 3.1 Rancangan Desain Media Pembelajaran Elemen Jati Diri

Hal	Deskripsi Visual	Deskripsi
1		<p>Slide 1 bagian “DAFTAR KEGIATAN”, dimana tertera kolom dengan tulisan “Kegiatan 1” – “Kegiatan 6”</p> <p>Apabila pengguna menekan kolom “Kegiatan ...” maka slide akan berpindah sesuai dengan kegiatan yang telah ditekan oleh pengguna</p>
2		<p>Slide 2 (Kegiatan 1) berjudul “PEKERJAAN RUMAH”, dimana terdapat seorang anak yang bingung memilih antara mengerjakan pekerjaannya atau bermain game, pengguna akan memilih salah satu pilihan, apabila pilihannya benar maka ada <i>sound effect</i> benar yang akan berjalan, apabila memilih jawaban salah, maka akan ada <i>sound effect</i> yang menandakan bahwa jawaban itu salah.</p> <p>Narator cerita : <i>text to speech</i> google voice Sfx (Sound Effect) : <i>yaay sound effect</i> (source : <i>VidMate</i>), Wrong sound effect (source : <i>VidMate</i>)</p> <p>Bgm (Background Music) : <i>Plantz vs Zombie music the roof horde</i> (source : <i>VidMate</i>)</p>

3



Slide ke 3 (kegiatan 2) berjudul “BERMAIN BERSAMA”. Terdapat seorang anak perempuan yang ingin bermain boneka, namun boneka itu sedang dimainkan oleh temannya, anak perempuan itu harus memilih pilihan yang benar. Pilihan pertama adalah anak perempuan merebut bonekanya secara paksa, pilihan kedua adalah anak perempuan itu bersabar dan bermain bersama. Apabila pilihan benar maka akan ada sfx yang menandakan jawaban itu benar, begitu juga sebaliknya.

Narator cerita : *text to speech google voice*

Sfx : *yaay sound effect (source : VidMate), Wrong sound effect (source : VidMate), sound effect benar (source : VidMate), Nope sound effect (Source : VidMate)*

Bgm : *Plantz vs Zombie music night time at the pool (source : VidMate)*

4.



Slide ke 4 (kegiatan 3) berjudul “AYO MAKAN”. Terdapat seorang anak perempuan yang sedang kelaparan, namun karena ayah dan ibu belum pulang, dia kebingungan harus bagaimana, terdapat dua pilihan yang harus dipilih anak perempuan itu, pilihan pertama belajar makan sendiri, dan pilihan kedua menunggu sampai ayah dan ibu pulang. Apabila pilihan benar maka akan ada sfx yang menandakan jawaban itu benar dan akan dibawa ke slide kegiatan bonus, apabila jawaban salah maka akan ada sfx yang menandakan jawaban salah.

Narator cerita : *text to speech google voice*

Sfx : *yaay sound effect (source : VidMate), Wrong sound effect (source : VidMate), audience clapping sound effect (source : VidMate)*

Bgm : *Plantz vs Zombie Soundtrack day stage (source : VidMate)*

5.		<p>Slide ke 5 (kegiatan 4) berjudul “BUANG AIR KECIL”. Terdapat seorang anak laki-laki yang bingung harus bagaimana setelah menggunakan toilet. Terdapat dua pilihan yang tertera, yaitu menyiraminya dengan air, dan pilihan kedua meninggalkannya. Apabila pilihan benar maka akan ada sfx yang menandakan jawaban itu benar, begitu juga sebaliknya.</p> <p>Narator cerita : <i>text to speech google voice</i> Sfx : <i>quack sound effect (source : VidMate), Sound effect benar (source : VidMate), good job sound effect (source : VidMate)</i> Bgm : <i>Plantz vs Zombie Soundtrack pool stage (source : VidMate)</i></p>
6.		<p>Slide ke 6 (kegiatan 5) berjudul “EMOSI”. Terdapat seorang anak laki-laki berbaju merah yang sedang belajar sedang diganggu oleh temannya yang berbaju coklat, anak berbaju merah berpikir apa yang sebaiknya dia lakukan. Terdapat 2 pilihan yaitu memukul anak berbaju coklat, atau pilihan kedua adalah bersabar dan mengajaknya belajar bersama. Apabila pilihan benar maka akan ada sfx yang menandakan jawaban itu benar, begitu juga sebaliknya.</p> <p>Narator cerita : <i>text to speech google voice</i> Sfx : <i>yaay sound effect (source : VidMate), Wrong sound effect (source : VidMate),</i> Bgm : <i>Plantz vs Zombie Soundtrack fog stage (source : VidMate)</i></p>
8		<p>Slide ke 8 (kegiatan 6) berjudul “MANDI”. Terdapat seorang anak laki-laki yang baru pulang bermain dalam keadaan kotor, anak laki-laki itu ingin mandi, namun karena ibunya sedang sibuk, dia bingung apa yang harus dilakukannya. Terdapat 2 pilihan, yang pertama menunggu ibu dalam keadaan kotor, atau pilihan kedua yaitu belajar mandi sendiri agar bersih dan segar. Apabila pilihan benar maka akan ada sfx yang menandakan jawaban itu benar dan akan dibawa ke slide</p>

		<p>kegiatan bonus, apabila jawaban salah maka akan ada sfx yang menandakan jawaban salah.</p> <p>Narator cerita : <i>text to speech google voice</i> Sfx : <i>quack sound effect (source : VidMate), Sound effect benar (source : VidMate), good job sound effect (source : VidMate), nope sound effect (source : VidMate)</i> Bgm : <i>Plantz vs Zombie music daytime at back yard (horde) (source : VidMate)</i></p>
8		<p>Slide 8 kegiatan bonus “BANTU AKU MEMILIH MAKANAN YANG SEHAT”. Terdapat seorang anak perempuan yang hendak makan, anak perempuan itu harus memilih makanan yang sehat dari semua makanan yang tertera di slide tersebut antara lain : wortel, lolipop, susu, permen, sayur, nasi. Apabila pilihan benar maka akan ada sfx yang menandakan jawaban itu benar dan akan dibawa ke slide kegiatan bonus, apabila jawaban salah maka akan ada sfx yang menandakan jawaban salah.</p> <p>Narator cerita : <i>text to speech google voice</i> Sfx : <i>yaay sound effect (source : VidMate), Wrong sound effect (source : VidMate), sound effect benar (source : VidMate)</i> Bgm : <i>Plantz vs Zombie Soundtrack fog stage (source : VidMate)</i></p>
9		<p>Slide 9 kegiatan bonus “AYO PILIH PERLENGKAPAN MANDINYA”. Terdapat seorang anak yang sedang mandi, anak itu harus memilih perlengkapan mandi yang sesuai. Terdapat banyak pilihan diantaranya : garpu dan sendok, mobil mainan, sikat gigi, boneka beruang, pasta gigi, shampo, handuk, dan crayon. Apabila pilihan benar maka akan ada sfx yang menandakan jawaban itu benar dan akan dibawa ke slide kegiatan bonus, apabila jawaban salah maka akan ada sfx yang menandakan jawaban salah.</p> <p>Narator cerita : <i>text to speech google voice</i> Sfx : <i>quack sound effect (source : VidMate), Sound effect</i></p>

- 3) *Development* (pengembangan rancangan awal) merupakan suatu kegiatan dimana membuat media dengan bahan-bahan yang telah dikumpulkan sebelumnya. Kemudian membuat lembar validasi media. Pada penelitian ini, setelah desain telah dibuat, maka selanjutnya membuat media pembelajarannya menggunakan aplikasi *power point*
- 4) *Implementasi* (penerapan model), setelah model awal dari media telah dibuat, maka akan dilakukan uji kualitas baik dari segi materi maupun tampilan. Pengujian akan dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Apabila menurut ahli media dan ahli materi produk sudah bisa digunakan, maka produk akan diujikan ke peserta didik. Uji coba direncanakan dengan pola *snowball sampling* ke peserta didik, uji coba dilakukan dengan uji skala kecil, dan besar.
- 5) *Evaluation* (penilaian) yakni evaluasi terhadap media yang telah dibuat, dikembangkan dan diimplementasikan. Hasil evaluasi secara menyeluruh digunakan dalam rangka penyusunan desain akhir. Setelah dilakukannya validasi oleh ahli media, ahli materi, dan telah diuji oleh peserta didik maka akan didapatkan kekurangan-kekurangan pada produk media yang dibuat. Setelah diketahui kekurangannya maka selanjutnya media tersebut akan di perbaiki sehingga layak digunakan.

C. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Insan Madani, Ceurih Kec. Ulee Kareng, Kota Banda Aceh. Pada tanggal 3 – 10 Mei 2024

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Sebagian dari masyarakat mungkin mengira bahwa populasi yang dimaksud adalah makhluk hidup atau manusia. Padahal populasi dalam dunia penelitian sifatnya umum berupa benda alam dan makhluk hidup yang ada di dunia ini. Populasi bukan sekedar jumlah subyek atau obyek yang kemudian dipelajari dan diteliti. Tapi populasi harus bisa menunjukkan sifat-sifat dan semua karakter yang dimiliki oleh subyek atau obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu. Dengan kata lain makna populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.¹

Populasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah anak-anak usia 5-6 tahun di TK Insan Madani, Ceurih Kec. Ulee Kareng, Kota Banda Aceh.

¹Ismail Nurdin, *Metodologi Penelitian Sosial*, (Media Sahabat Cendekia : Surabaya, 2019), hal 92

2. Sampel

Secara umum konsep sampel merupakan bagian kecil dari jumlah populasi yang ditentukan dan dimanfaatkan dalam proses pengambilan data dalam penelitian. Definisi sampel menurut Spradley di kutip Djamal adalah segala hal yang dapat dijadikan objek atau sasaran dalam penelitian yang merupakan situasi sosial (pelaku, tempat, dan aktivitas). Peneliti dapat menganalisis interaksi antar-waktu pelaku, dan aktivitasnya sebagai objek penelitian.²

Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan *snowball sampling*. *Snowball sampling* merupakan teknik penentuan sampel yang dimulai dari satu atau beberapa sampel awal yang bisa ditemukan dan melakukan penelitian kepada sampel tersebut, kemudian peneliti akan menambah jumlah sampel dan terus mengulang hal yang serupa sampai jumlah sampel yang dibutuhkan. Adapun sampel yang dimaksud adalah kelompok B2 TK Insan Madani, Banda Aceh, yang berjumlah 19 anak dengan 10 anak perempuan dan 9 anak laki-laki. Pengambilan sampel dilakukan secara bertahap yaitu dari uji kecil, uji sedang, dan uji besar.³

²Helaluddin,, *Analisis Data Kualitatif Sebuah Tinjauan Teori & Praktik*, (CV. Jejak : Sukabumi, 2019), hal 62

³Ketut TangkingWidarsa, *Metode Sampling Penelitian Kedokteran dan Kesehatan*, (Baswara Press : Denpasar, 2022). Hal 55

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan menggunakan teknik penilaian kelayakan. Teknik penilaian kelayakan digunakan untuk menilai kelayakan media pembelajaran elemen jati diri untuk dimensi mandiri pada profil pelajar pancasila yang telah dikembangkan, penilaian dilakukan oleh ahli media dan ahli validator. Kemudian lembar kelayakan digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran elemen jati diri untuk dimensi mandiri profil pelajar pancasila yang dikembangkan

1. Validasi Media

Validasi akan dilakukan oleh 2 validator ahli media dan 2 validator ahli materi. Validasi media akan digunakan dalam mengamati dan juga menilai produk pembelajaran elemen jati diri untuk dimensi mandiri profil pelajar pancasila sebelum nantinya diimplementasikan ke sekolah. Apabila terdapat beberapa kekurangan ataupun ketidaksesuaian didalam produk, maka peneliti akan memperbaiki produk sehingga layak digunakan di sekolah

2. Observasi

Pada umumnya orang mengasosiasikan observasi dengan melihat, mengamati, meninjau dengan seksama suatu objek. Bahkan begitu dekatnya kata-kata observasi dengan manusia, aktivitas observasi ini sebenarnya dilakukan setiap orang pada saat berinteraksi dengan orang lain baik disadari atau tidak. Hal ini dilakukan seseorang

untuk mampu merespon stimulus atau informasi yang ada dihadapannya dengan tepat.⁴

Observasi digunakan ketika mengimplementasikan produk ke sekolah, dan melihat apakah produk yang dikembangkan layak digunakan dan dikenalkan kepada anak usia 5-6 tahun di TK Insan Madani Banda Aceh.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data serta mengolah data tersebut dibagi menjadi 2 instrumen, yaitu:

1. Lembar Kelayakan

Lembar kelayakan digunakan untuk mengumpulkan data dan mengukur kelayakan Media pembelajaran elemen jati diri untuk dimensi mandiri profil pelajar pancasila. Lembar kelayakan ini akan diberikan kepada dosen ahli dan guru di TK Insan Madani. Lembar kelayakan ini menentukan apakah media pembelajaran media pembelajaran elemen jati diri layak digunakan tanpa revisi, dengan revisi atau tidak layak diproduksi. Lembar kelayakan ini berbentuk *rating-scale* (skala bertingkat) . Ada 5 kategori penilaian yang digunakan, mulai dari yang tertinggi hingga yang terendah, yaitu : 5, 4, 3, 2, 1

⁴ Ni'matuzahroh, *Observasi: Teori dan Aplikasi Dalam Psikologi*, (Penerbit Universitas Muhammadiyah Malang : Malang, 2018), hal 1

Tabel 3.2 Lembar Validasi Media Oleh Ahli Media⁵

No	Kategori	Aspek Kajian	Kriteria Penilaian	Nilai Kriteria				
				1	2	3	4	5
				STL	TS	KL	L	SL
.1	Bahasa	Bahasa / Kejelasan isi cerita	Kejelasan bahasa yang digunakan di dalam media pembelajaran elemen jati diri					
2	Performance	Ukuran	Ukuran isi media Pembelajaran elemen jati diri sesuai dengan karakteristik media pembelajaran					
			Media Pembelajaran elemen jati diri memiliki ukuran teks dan gambar yang besar					
		Bahan	Media Pembelajaran elemen jati diri dibuat dari bahan yang aman digunakan dan tidak berbahaya untuk anak					
3	Desain grafis	Cover	Media Pembelajaran elemen jati diri memiliki cover yang menarik					

⁵ Dewi Fitriani, Heliati Fajriah, Arnis Wardani, Mengenalkan Pendidikan Seks Pada Anak Usia Dini Melalui Buku *Lift The Flap* "Auratku", *Internasional Journal of Child and Gender Studies* Vol. 7, No. 1, Maret 2021, hal 41

		Warna	Media Pembelajaran elemen jati diri memiliki banyak warna di dalamnya					
4	Aspek kemudahan penggunaan	Penggunaan media Pembelajaran elemen jati diri dalam pembelajaran	Media Pembelajaran elemen jati diri sesuai dengan tahapan perkembangan dimensi mandiri anak usia 5-6 tahun					



Tabel 3.3 Lembar Validasi Materi Oleh Ahli Materi⁶

No	Kategori	Aspek Kajian	Kriteria Penilaian	Nilai Kriteria				
				1	2	3	4	5
				ST L	T L	K L	L	S L
1	Kelayakan Isi	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media pembelajaran elemen jati diri dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai yaitu menanamkan kemandirian pada anak usia dini					
		Kesesuaian materi dengan usia perkembangan anak	Kesesuaian materi media pembelajaran elemen jati diri dengan tingkat perkembangan dimensi mandiri anak usia 5-6 tahun					
			Materi yang disajikan bermanfaat untuk keterampilan dalam kehidupan sehari-hari					
2	Performanc e	Kesesuaian materi dengan judul media penelitian	Materi yang ditampilkan di dalam media pembelajaran					

⁶ Usep Kestiawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Penerbit Gunung Samudera : Malang, 2016), hal 33

			elemen jati diri sesuai dengan judul					
		Kesesuaian materi dengan tampilan media pembelajaran elemen jati diri	Materi ditampilkan dengan tampilan yang menarik					
5	Bahasa	Kesesuaian pengetahuan dengan usia anak	Mampu menanamkan sika kemandirian khususnya usia 5-6 tahun					
		Kesesuaian huruf dan kemudahan dalam membaca	Memiliki ukuran huruf yang besar dan jelas dilihat oleh anak					
		Kesesuaian gambar dan kemudahan membedakan	Memiliki gambar yang besar dan jelas yang bisa dilihat oleh anak					

2. Lembar Observasi Perkembangan Anak

Lembar observasi perkembangan anak digunakan untuk mengamati perkembangan anak selama dilakukan penelitian. Dalam penelitian ini aspek perkembangan yang diamati adalah aspek perkembangan pada dimensi mandiri pada profil pelajar pancasila.⁷

Berikut merupakan lembar observasi perkembangan dimensi mandiri anak usia 5-6 tahun di TK Insan Madani, Banda Aceh.

⁷ B. Widharyanto, *Menilai Peserta Didik*, (Sanata Dharma University Press : Yogyakarta, 2021), hal 37

Tabel 3.4 Lembar Observasi Pencapaian Perkembangan Dimensi Mandiri Anak Usia 5-6 tahun⁸

No	Kriteria Penilaian	Nilai Kriteria			
		1 BB	2 MB	3 BSH	4 BSB
1	Mampu menyelesaikan tugas-tugas ringan sendiri				
2	Mampu bersabar ketika menunggu giliran dalam bermain				
3	Mampu merapikan alat makan yang telah digunakan				
4	Mampu menggunakan toilet dengan benar				
5	Mampu mengikuti aturan yang telah disepakati bersama saat bermain				
6	Mampu menyelesaikan konflik kecil yang ada				

Adapun keterangan penilaiannya adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kriteria Lembar Observasi Perkembangan Dimensi Mandiri Anak⁹

Skor	Kriteria	Persentase
1	Belum Berkembang	0-25%
2	Mulai Berkembang	26-60%
3	Berkembang Sesuai Harapan	61-75%
4	Berkembang Sangat Baik	76-100%

⁸ Dewi Fitriani, Heliati Fajriah, Wirda Rahmita, "Media Belajar *Big Book* Dalam Mengembangkan Kemampuan Berbahasa Reseptif Anak Usia Dini", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 4 Issue 1(2020), hal 6

⁹ Depdiknas Pedoman Penilaian di Taman Kanak-Kanak, (Jakarta, Depdiknas, 2005)

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan untuk mendapatkan produk media pembelajaran elemen jati diri yang berkualitas, memenuhi aspek kelayakan dan kepraktisan. Langkah-langkah dalam menganalisis kriteria kualitas produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Rumusan Menghitung Presentase Kelayakan Dengan Skala Likert

Lembar validasi dinilai oleh tim ahli dengan menggunakan skor penilaian sesuai kategori yang telah ditentukan. Data yang diperoleh dari lembar validasi yang telah dinilai oleh tim ahli, kemudian dihitung menggunakan rumusan sebagai berikut:

$$x = \frac{\sum M}{Mm} \times 100\%$$

Keterangan :

X = Presentase

$\sum M$ = Jumlah skor tiap aspek penilaian

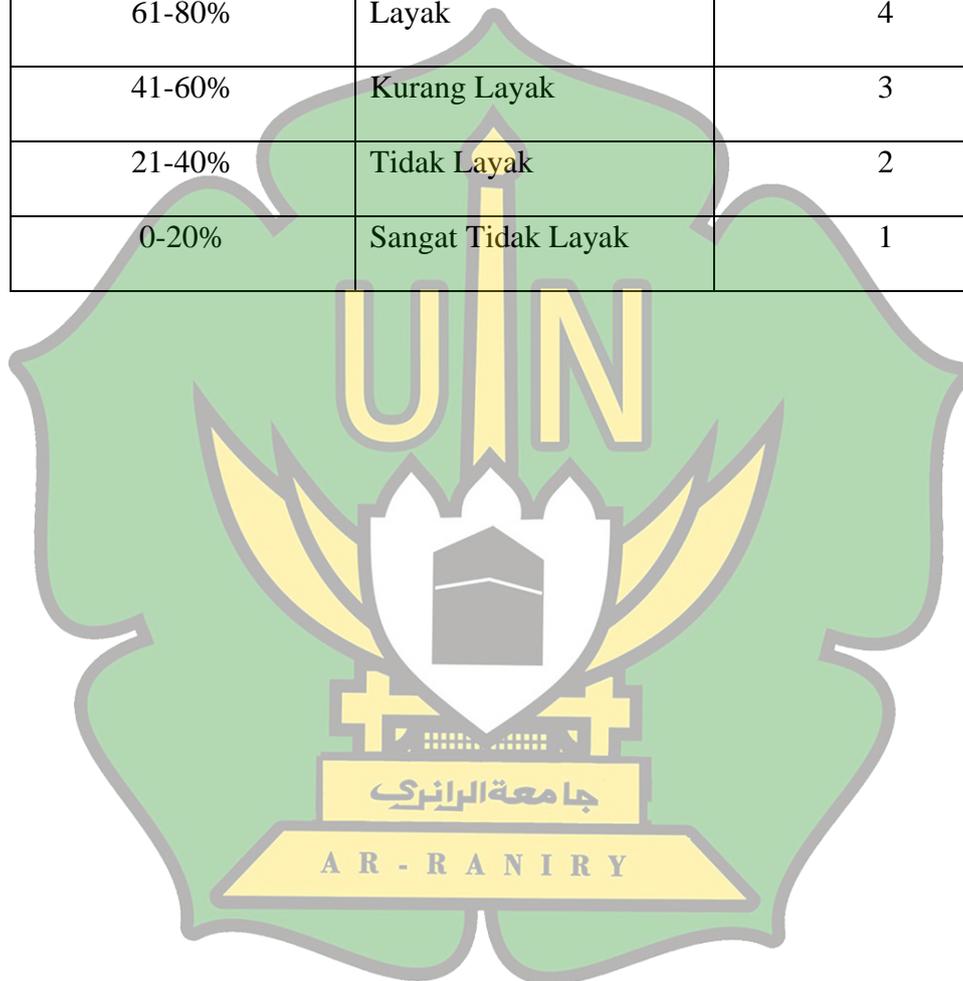
Mmax = Skor maksimal tiap aspek penilaian

Interprestasi hasil analisis penilaian dapat dilihat pada tabel 3.6

dibawah ini:

Tabel 3.6 Skala Kelayakan Validasi Tim Ahli¹⁰

Presentase	Kriteria	Nilai Konversi
81-100%	Sangat Layak	5
61-80%	Layak	4
41-60%	Kurang Layak	3
21-40%	Tidak Layak	2
0-20%	Sangat Tidak Layak	1



¹⁰ Asep Hermawan, *Penelitian Bisnis Paradigma Kuantitatif*, (PT Grasindo : Jakarta, 2016), hal 136

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Insan Madani Banda Aceh yang terletak di Pango Deah, Kec. Ulee Kareng, Kota Banda Aceh. TK Insan Madani Banda Aceh diketuai oleh Dra. Sakhiyah Sahim dengan Ratna Sari Wangsa, SE, S.Pd, AUD, M.Pd sebagai kepala sekolahnya. TK Insan Madani Banda Aceh memiliki 79 orang peserta didik yang terdiri dari 21 anak di kelas B1, 19 anak di kelas B2, 11 anak di kelas A1, 15 anak di kelas A2, dan 10 anak di KB. TK Insan Madani juga memiliki 13 pendidik dan tenaga kependidikan. TK Insan Madani Banda Aceh memiliki 2 bangunan utama, pada bangunan pertama setelah gerbang masuk terdapat dengan 2 ruangan diantaranya : kantor guru, dan TPA. Sedangkan pada bangunan kedua terdapat 5 ruangan diantaranya: toilet anak perempuan, toilet anak laki-laki, toilet guru, kantor guru, kelas KB, dan mushalla. Bangunan kedua dua lantai. Lantai pertama terdapat 5 kelas diantaranya kelas A1, kelas B2, kelas A2, dan KB, serta memiliki 3 sentra diantaranya : sentra persiapan, sentra balok, dan sentra sains. Sementara itu di lantai 2 memiliki 1 kelas yaitu kelas B1 dan 1 sentra yaitu sentra bermain peran.

B. Deskripsi Hasil Penelitian Pengembangan

Ada beberapa tahap yang telah peneliti lakukan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran elemen jati diri untuk dimensi mandiri pada profil pelajar pancasila di TK Insan Madani Banda Aceh dengan prosedur pengembangan model ADDIE yaitu:

1. *Analysis (Analisis)*

Tahap ini adalah tahap dimana peneliti melakukan analisis kebutuhan anak melalui observasi di TK Insan Madani Banda Aceh. Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan, terdapat permasalahan yaitu kurangnya media pembelajaran elemen jati diri untuk dimensi mandiri yaitu terkait dengan kesadaran dirinya dan situasi yang akan dihadapinya menggunakan aplikasi *power point*. Masih banyak anak yang kurang akan kesadaran yang dihadapinya seperti ketika guru memberi tugas sehari-hari, terdapat beberapa anak yang tidak mengerjakannya. Selain itu, terdapat beberapa anak yang tidak membereskan kotak bekal makanannya setelah makan.

2. *Design (Perancangan)*

Setelah melakukan analisis kebutuhan anak melalui observasi, selanjutnya peneliti merancang materi dalam kegiatan untuk kemandirian anak serta membuat desain karakter benda dan manusia yang selanjutnya akan di gunakan di dalam *power point*, lalu merancang kisi-kisi lembar validasi. Adapun rancangan awal dari media pembelajaran elemen jati diri yang peneliti kembangkan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Rancangan Desain Awal

Hal	Deskripsi Visual	Deskripsi
1		<p>Slide 1 bagian “DAFTAR KEGIATAN”, dimana tertera kolom dengan tulisan “Kegiatan 1” – “Kegiatan 6”</p> <p>Apabila pengguna menekan kolom “Kegiatan ...” maka slide akan berpindah sesuai dengan kegiatan yang telah ditekan oleh pengguna</p>
2		<p>Slide 2 (Kegiatan 1) berjudul “PEKERJAAN RUMAH”, dimana terdapat seorang anak yang bingung memilih antara mengerjakan pekerjaan rumahnya atau bermain game, pengguna akan memilih salah satu pilihan, apabila pilihannya benar maka ada <i>sound effect</i> benar yang akan berjalan, apabila memilih jawaban salah, maka akan ada <i>sound effect</i> yang menandakan bahwa jawaban itu salah.</p> <p>Narator cerita : <i>text to speech</i> google voice Sfx (Sound Effect) : <i>yaay sound effect</i> (source : <i>VidMate</i>), Wrong sound effect (source : <i>VidMate</i>)</p> <p>Bgm (Background Music) : <i>Plantz vs Zombie music the roof horde</i> (source : <i>VidMate</i>)</p>

3



Slide ke 3 (kegiatan 2) berjudul “BERMAIN BERSAMA”. Terdapat seorang anak perempuan yang ingin bermain boneka, namun boneka itu sedang dimainkan oleh temannya, anak perempuan itu harus memilih pilihan yang benar. Pilihan pertama adalah anak perempuan merebut bonekanya secara paksa, pilihan kedua adalah anak perempuan itu bersabar dan bermain bersama. Apabila pilihan benar maka akan ada sfx yang menandakan jawaban itu benar, begitu juga sebaliknya.

Narator cerita : *text to speech google voice*

Sfx : *yaay sound effect (source : VidMate), Wrong sound effect (source : VidMate), sound effect benar (source : VidMate), Nope sound effect (Source : VidMate)*

Bgm : *Plantz vs Zombie music night time at the pool (source : VidMate)*

4.



Slide ke 4 (kegiatan 3) berjudul “AYO MAKAN”. Terdapat seorang anak perempuan yang sedang kelaparan, namun karena ayah dan ibu belum pulang, dia kebingungan harus bagaimana, terdapat dua pilihan yang harus dipilih anak perempuan itu, pilihan pertama belajar makan sendiri, dan pilihan kedua menunggu sampai ayah dan ibu pulang. Apabila pilihan benar maka akan ada sfx yang menandakan jawaban itu benar dan akan dibawa ke slide kegiatan bonus, apabila jawaban salah maka akan ada sfx yang menandakan jawaban salah.

Narator cerita : *text to speech google voice*

Sfx : *yaay sound effect (source : VidMate), Wrong sound effect (source : VidMate), audience clapping sound effect (source : VidMate)*

Bgm : *Plantz vs Zombie Soundtrack day stage (source : VidMate)*

5.		<p>Slide ke 5 (kegiatan 4) berjudul “BUANG AIR KECIL”. Terdapat seorang anak laki-laki yang bingung harus bagaimana setelah menggunakan toilet. Terdapat dua pilihan yang tertera, yaitu menyiraminya dengan air, dan pilihan kedua meninggalkannya. Apabila pilihan benar maka akan ada sfx yang menandakan jawaban itu benar, begitu juga sebaliknya.</p> <p>Narator cerita : <i>text to speech google voice</i> Sfx : <i>quack sound effect (source : VidMate), Sound effect benar (source : VidMate), good job sound effect (source : VidMate)</i> Bgm : <i>Plantz vs Zombie Soundtrack pool stage (source : VidMate)</i></p>
6.		<p>Slide ke 6 (kegiatan 5) berjudul “EMOSI”. Terdapat seorang anak laki-laki berbaju merah yang sedang belajar sedang diganggu oleh temannya yang berbaju coklat, anak berbaju merah berpikir apa yang sebaiknya dia lakukan. Terdapat 2 pilihan yaitu memukul anak berbaju coklat, atau pilihan kedua adalah bersabar dan mengajaknya belajar bersama. Apabila pilihan benar maka akan ada sfx yang menandakan jawaban itu benar, begitu juga sebaliknya.</p> <p>Narator cerita : <i>text to speech google voice</i> Sfx : <i>yaay sound effect (source : VidMate), Wrong sound effect (source : VidMate),</i> Bgm : <i>Plantz vs Zombie Soundtrack fog stage (source : VidMate)</i></p>
8		<p>Slide ke 8 (kegiatan 6) berjudul “MANDI”. Terdapat seorang anak laki-laki yang baru pulang bermain dalam keadaan kotor, anak laki-laki itu ingin mandi, namun karena ibunya sedang sibuk, dia bingung apa yang harus dilakukannya. Terdapat 2 pilihan, yang pertama menunggu ibu dalam keadaan kotor, atau pilihan kedua yaitu belajar mandi sendiri agar bersih dan segar. Apabila pilihan benar maka akan ada sfx yang menandakan jawaban itu benar dan akan dibawa ke slide</p>

		<p>kegiatan bonus, apabila jawaban salah maka akan ada sfx yang menandakan jawaban salah.</p> <p>Narator cerita : <i>text to speech google voice</i> Sfx : <i>quack sound effect (source : VidMate), Sound effect benar (source : VidMate), good job sound effect (source : VidMate), nope sound effect (source : VidMate)</i> Bgm : <i>Plantz vs Zombie music daytime at back yard (horde) (source : VidMate)</i></p>
8		<p>Slide 8 kegiatan bonus “BANTU AKU MEMILIH MAKANAN YANG SEHAT”. Terdapat seorang anak perempuan yang hendak makan, anak perempuan itu harus memilih makanan yang sehat dari semua makanan yang tertera di slide tersebut antara lain : wortel, lolipop, susu, permen, sayur, nasi. Apabila pilihan benar maka akan ada sfx yang menandakan jawaban itu benar dan akan dibawa ke slide kegiatan bonus, apabila jawaban salah maka akan ada sfx yang menandakan jawaban salah.</p> <p>Narator cerita : <i>text to speech google voice</i> Sfx : <i>yaay sound effect (source : VidMate), Wrong sound effect (source : VidMate), sound effect benar (source : VidMate)</i> Bgm : <i>Plantz vs Zombie Soundtrack fog stage (source : VidMate)</i></p>
9		<p>Slide 9 kegiatan bonus “AYO PILIH PERLENGKAPAN MANDINYA”. Terdapat seorang anak yang sedang mandi, anak itu harus memilih perlengkapan mandi yang sesuai. Terdapat banyak pilihan diantaranya : garpu dan sendok, mobil mainan, sikat gigi, boneka beruang, pasta gigi, shampo, handuk, dan crayon. Apabila pilihan benar maka akan ada sfx yang menandakan jawaban itu benar dan akan dibawa ke slide kegiatan bonus, apabila jawaban salah maka akan ada sfx yang menandakan jawaban salah.</p> <p>Narator cerita : <i>text to speech google voice</i> Sfx : <i>quack sound effect (source : VidMate), Sound effect</i></p>

		<p>benar (source : VidMate), good job sound effect (source : VidMate, Wrong sound effect (source : VidMate)</p> <p>Bgm : <i>Plantz vs Zombie Soundtrack fog stage (source : VidMate)</i></p>
10		<p>Slide 10 merupakan slide terakhir, terdapa tulisan “SELAMAT KAMU MENUNTASKAN SEMUANYA”</p> <p>Sfx : <i>audience clapping sound effect (source : VidMate), yay sound effect (source :VidMate)</i></p>



3. *Development (Pengembangan)*

Tahap pengembangan dilakukan setelah melakukan desain. Peneliti mengembangkan media menggunakan aplikasi *power point* pada laptop. Kemudian peneliti melakukan bimbingan dengan validator ahli materi dan validator ahli media guna untuk mengetahui kelayakan media sebelum di-implementasikan di TK Insan Madani Banda Aceh.

a. Validasi Ahli Materi

Media pembelajaran elemen jati diri untuk dimensi mandiri pada profil pelajar pancasila yang dikembangkan kemudian akan divalidasi oleh ahli materi. Validasi dilakukan sebanyak 2 kali dan dilakukan dengan dosen ahli materi yaitu ibu Munawwarah, M. Pd. Adapun hasil dari validasi yang peneliti lakukan dengan validator adalah sebagai berikut:



Tabel 4.2 Hasil Validasi dengan Validator Ahli Materi 1

No	Kategori	Aspek Kajian	Kriteria Penilaian	Nilai Kriteria				
				STL	TL	KL	L	SL
				1	2	3	4	5
1	Kelayakan Isi	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media pembelajaran elemen jati diri dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai yaitu menanamkan kemandirian pada anak usia dini				✓	
		Kesesuaian materi dengan usia perkembangan anak	Kesesuaian materi media pembelajaran elemen jati diri dengan tingkat perkembangan dimensi mandiri anak usia 5-6 tahun				✓	
			Materi yang disajikan bermanfaat untuk keterampilan dalam kehidupan sehari-hari				✓	
2	<i>Performance</i>	Kesesuaian materi dengan judul penelitian	Materi yang ditampilkan di dalam media pembelajaran elemen jati diri sesuai dengan judul				✓	

		Kesesuaian materi dengan tampilan media pembelajaran elemen jati diri	Materi ditampilkan dengan tampilan yang menarik			✓		
3	Bahasa	Kesesuaian pengetahuan dengan usia anak	Mampu menanamkan sika kemandirian khususnya usia 5-6 tahun			✓		
		Kesesuaian huruf dan kemudahan dalam membaca	Memiliki ukuran huruf yang besar dan jelas dilihat oleh anak			✓		
		Kesesuaian gambar dan kemudahan membedakan	Memiliki gambar yang besar dan jelas yang bisa dilihat oleh anak				✓	
Frekuensi						3	5	
Jumlah Skor Tiap Aspek Penilaian						9	20	
Total Jumlah Skor Tiap Aspek Penilaian						29		
Persentasi						72,5%		
Kriteria						Layak		

Dengan keterangan skor penilaian sebagai berikut:

Skor	Kriteria
5	Sangat Layak
4	Layak
3	Kurang Layak
2	Tidak Layak
1	Sangat Tidak Layak

Keterangan:

1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
2. Dapat digunakan dengan sangat banyak revisi
3. Dapat digunakan dengan banyak revisi
4. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
5. Dapat digunakan tanpa revisi

Dengan menggunakan rumus :

$$x = \frac{\sum M}{Mm} \times 100\%$$

Keterangan :

X = Presentase

$\sum M$ = total jumlah skor tiap aspek penilaian

Mm = Skor maksimal tiap aspek penilaian

Maka didapatkan hasil validasi pertama dengan validator ahli materi dengan persentasi yaitu 72,5% dengan kriteria penilaian layak digunakan dengan sedikit revisi. Adapun saran yang diberikan oleh ahli materi yaitu sebagai berikut:

**Tabel 4.3 Saran Ahli Materi Terhadap Materi Media
Pembelajaran Elemen Jati Diri Untuk Dimensi Mandiri
Pada Profil Pelajar Pancasila**

Nama Validator	Saran
Munawwarah, M.Pd	<ol style="list-style-type: none"> 1. Slide ke 2 : konteks kemandirian anak usia 5-6 tahun bisa diganti dengan yang lebih sederhana, mengerjakan PR menurut saya bisa diganti dengan yang lebih sederhana yang berhubungan dengan kemandirian anak dan <i>relate</i> dengan <i>daily life</i> serta sesuatu yang <i>urgent</i> bagi diri anak, misalnya mampu membersihkan tempat tidur, merapikan mainan setelah bermain ataupun contoh kemandirian lainnya. 2. Slide ke 6 : mohon di cek kembali apakah tepat jika ada kasus seperti itu bentuk pengenalan emosi pada anak dengan bersabar? Atau secara teoritis seperti apa? Mohon dicek kembali 3. Sebaiknya dibuatkan modul/panduan penggunaan media agar penggunaannya lebih terstruktur

Setelah peneliti melakukan validasi dengan validator ahli materi, kemudian peneliti melakukan perbaikan atau revisi pada media pembelajaran elemen jati diri untuk dimensi mandiri pada profil pelajar pancasila sesuai dengan arahan dan sara dari validator ahli materi. Revisi materi perbaikan yang disarankan serta diarahkan validator sebelum dan sesudah revisi adalah sebagaimana yang tertera pada tabel 4.8.

Setelah melakukan validasi media dengan validator ahli materi setelah revisi, maka didapatkan hasil seperti berikut:

Tabel 4.4 Hasil Validasi dengan Validator Ahli Materi 2

No	Kategori	Aspek Kajian	Kriteria Penilaian	Nilai Kriteria				
				STL 1	TL 2	KL 3	L 4	SL 5
1	Kelayakan Isi	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media pembelajaran elemen jati diri dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai yaitu menanamkan kemandirian pada anak usia dini					✓
		Kesesuaian materi dengan usia perkembangan anak	Kesesuaian materi media pembelajaran elemen jati diri dengan tingkat perkembangan dimensi mandiri anak usia 5-6 tahun					✓
			Materi yang disajikan bermanfaat untuk keterampilan dalam kehidupan sehari-hari					✓

2	<i>Performance</i>	Kesesuaian materi dengan judul penelitian	Materi yang ditampilkan di dalam media pembelajaran elemen jati diri sesuai dengan judul					✓	
		Kesesuaian materi dengan tampilan media pembelajaran elemen jati diri	Materi ditampilkan dengan tampilan yang menarik					✓	
5	Bahasa	Kesesuaian pengetahuan dengan usia anak	Mampu menanamkan sika kemandirian khususnya usia 5-6 tahun					✓	
		Kesesuaian huruf dan kemudahan dalam membaca	Memiliki ukuran huruf yang besar dan jelas dilihat oleh anak					✓	
		Kesesuaian gambar dan kemudahan membedakan	Memiliki gambar yang besar dan jelas yang bisa dilihat oleh anak					✓	
Frekuensi								3	5
Jumlah Skor Tiap Aspek Penilaian								12	25
Total Jumlah Skor Tiap Aspek Penilaian				37					
Persentasi				92,5%					
Kriteria				Sangat Layak					

Dengan keterangan skor penilaian sebagai berikut:

Skor	Kriteria
5	Sangat Layak
4	Layak
3	Kurang Layak
2	Tidak Layak
1	Sangat Tidak Layak

Keterangan:

1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
2. Dapat digunakan dengan sangat banyak revisi
3. Dapat digunakan dengan banyak revisi
4. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
5. Dapat digunakan tanpa revisi

Dengan menggunakan rumus

$$x = \frac{\sum M}{Mm} \times 100\%$$

Keterangan :

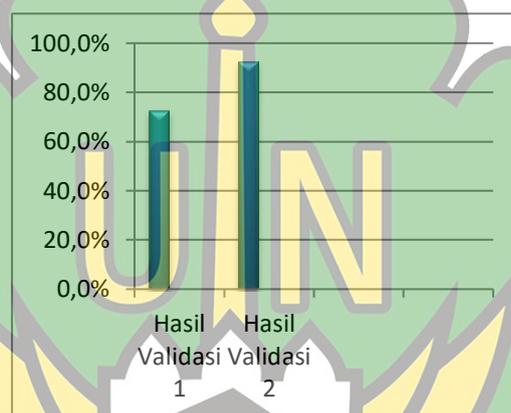
X = Presentase

$\sum M$ = total jumlah skor tiap aspek penilaian

Mm = Skor maksimal tiap aspek penilaian

Maka didapatkan hasil validasi kedua dengan validator ahli materi dengan persentasi yaitu 92,5% dengan kriteria penilaian layak digunakan tanpa revisi. Untuk membedakan perubahan dari validasi ahli media sebelum dan sesudah revisi dapat dilihat pada grafik berikut:

Grafik 4.1 Grafik Perbedaan Hasil Validasi Ahli Materi



Hasil dari validasi dengan validator ahli materi pada validasi pertama mendapat persentasi skor 72,5% dengan kategori layak, dan pada validasi kedua mendapat persentasi skor 92,5% dengan kategori sangat layak.

b. Validasi Ahli Media

Media pembelajaran elemen jati diri untuk dimensi mandiri pada profil pelajar pancasila yang dikembangkan kemudian akan divalidasi oleh ahli materi. Validasi dilakukan sebanyak 2 kali dan dilakukan dengan dosen ahli media yaitu ibu Faizatul Faridy, M.Pd. Adapun hasil dari validasi yang peneliti lakukan dengan validator adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5 Hasil Validasi dengan Validator Ahli Media 1

No	Kategori	Aspek Kajian	Kriteria Penilaian	Nilai Kriteria				
				STL	TL	KL	L	SL
				1	2	3	4	5
.1	Bahasa	Bahasa / Kejelasan isi media	Kejelasan bahasa yang digunakan di dalam media pembelajaran elemen jati diri			✓		
2	Performance	Ukuran	Ukuran isi media Pembelajaran elemen jati diri sesuai dengan karakteristik media pembelajaran			✓		
			Media Pembelajaran elemen jati diri memiliki ukuran teks dan gambar yang besar				✓	
		Bahan	Media Pembelajaran elemen jati diri dibuat dari bahan yang aman digunakan dan tidak berbahaya untuk anak				✓	
3	Desain grafis	Cover	Media Pembelajaran elemen jati diri memiliki cover yang menarik			✓		
		Warna	Media Pembelajaran elemen jati diri memiliki banyak warna di dalamnya					✓

4	Aspek kemudahan penggunaan	Penggunaan media Pembelajaran elemen jati diri dalam pembelajaran	Media Pembelajaran elemen jati diri sesuai dengan tahapan perkembangan dimensi mandiri anak usia 5-6 tahun			✓		
Frekuensi						4	2	1
Jumlah Skor Tiap Aspek Penilaian						12	8	5
Total Jumlah Skor Tiap Aspek Penilaian				25				
Persentasi				71,4 %				
Kriteria				Layak				

Dengan keterangan skor penilaian sebagai berikut:

Skor	Kriteria
5	Sangat Layak
4	Layak
3	Kurang Layak
2	Tidak Layak
1	Sangat Tidak Layak

Keterangan:

1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
2. Dapat digunakan dengan sangat banyak revisi
3. Dapat digunakan dengan banyak revisi
4. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
5. Dapat digunakan tanpa revisi

Dengan menggunakan rumus

$$x = \frac{\sum M}{Mm} \times 100\%$$

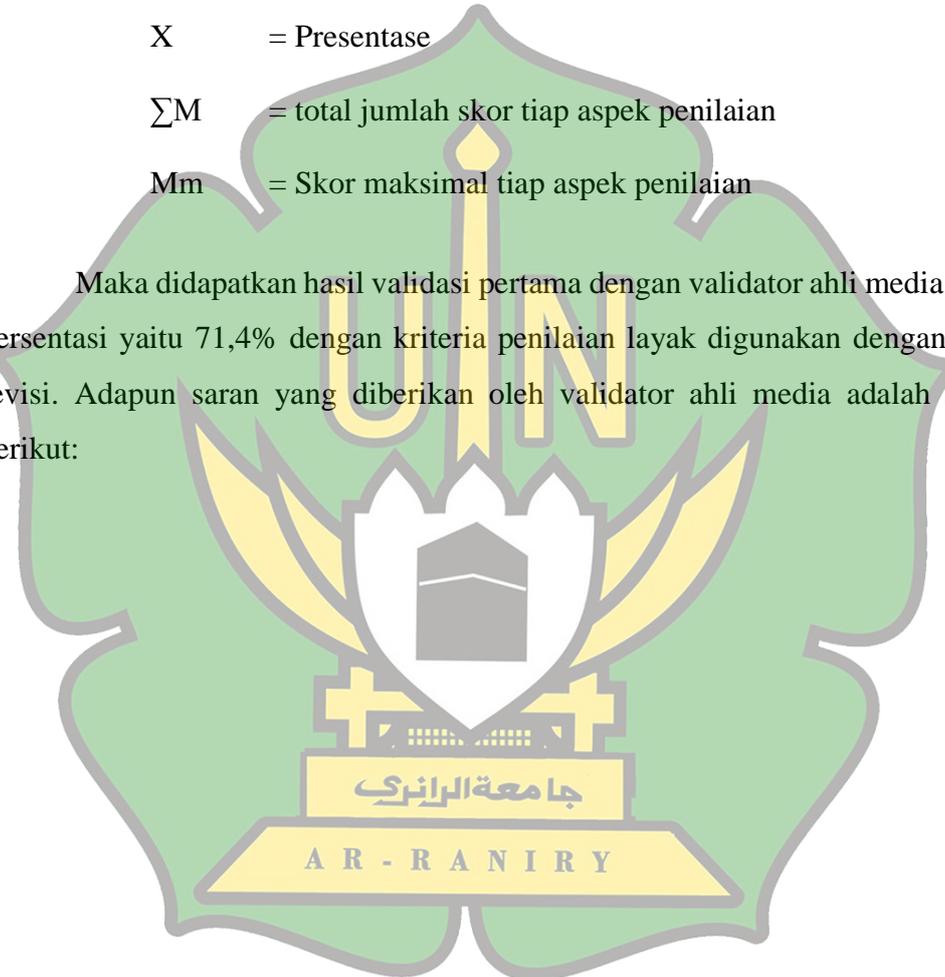
Keterangan :

X = Presentase

$\sum M$ = total jumlah skor tiap aspek penilaian

Mm = Skor maksimal tiap aspek penilaian

Maka didapatkan hasil validasi pertama dengan validator ahli media dengan persentasi yaitu 71,4% dengan kriteria penilaian layak digunakan dengan sedikit revisi. Adapun saran yang diberikan oleh validator ahli media adalah sebagai berikut:



Tabel 4.6 Saran Ahli Materi Terhadap Media Pembelajaran
Elemen Jati Diri Untuk Dimensi Mandiri
Pada Profil Pelajar Pancasila

Nama Validator	Saran
Faizatul Faridy, M. Pd	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buat cover 2. Sesuaikan kegiatan dengan indikator 3. Gambar jangan ambil dari google 4. Samakan gambar 5. Karakternya diusahakan orang yang sama agar menjadi ciri khas produk

Setelah peneliti melakukan validasi dengan validator ahli media, kemudian peneliti melakukan perbaikan atau revisi pada media pembelajaran elemen jati diri untuk dimensi mandiri pada profil pelajar pancasila sesuai dengan arahan dan sara dari validator ahli media. Revisi media perbaikan yang disarankan serta diarahkan validator sebelum dan sesudah revisi adalah sebagaimana yang tertera pada tabel 4.9.

Setelah melakukan validasi media dengan validator ahli media setelah revisi, maka didapatkan hasil seperti berikut:

Tabel 4.7 Hasil Validasi dengan Validator Ahli Media 2

No	Kategori	Aspek Kajian	Kriteria Penilaian	Nilai Kriteria				
				STL	TL	KL	L	SL
				1	2	3	4	5
.1	Bahasa	Bahasa / Kejelasan isi media	Kejelasan bahasa yang digunakan di dalam media pembelajaran elemen jati diri				✓	
2	Performance	Ukuran	Ukuran isi media Pembelajaran elemen jati diri sesuai dengan karakteristik media pembelajaran					✓
			Media Pembelajaran elemen jati diri memiliki ukuran teks dan gambar yang besar				✓	
		Bahan	Media Pembelajaran elemen jati diri dibuat dari bahan yang aman digunakan dan tidak berbahaya untuk anak					✓
3	Desain grafis	Cover	Media Pembelajaran elemen jati diri memiliki cover yang menarik					✓
		Warna	Media Pembelajaran elemen jati diri memiliki banyak warna di dalamnya					✓

4	Aspek kemudahan penggunaan	Penggunaan media Pembelajaran elemen jati diri dalam pembelajaran	Media Pembelajaran elemen jati diri sesuai dengan tahapan perkembangan dimensi mandiri anak usia 5-6 tahun						✓
Frekuensi							2	5	
Jumlah Skor Tiap Aspek Penilaian							8	25	
Total Jumlah Skor Tiap Aspek Penilaian				34					
Persentasi				97,1%					
Kriteria				Sangat Layak					

Dengan keterangan skor penilaian sebagai berikut:

Skor	Kriteria
5	Sangat Layak
4	Layak
3	Kurang Layak
2	Tidak Layak
1	Sangat Tidak Layak

Keterangan:

1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
2. Dapat digunakan dengan sangat banyak revisi
3. Dapat digunakan dengan banyak revisi
4. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
5. Dapat digunakan tanpa revisi

Dengan menggunakan rumus

$$x = \frac{\sum M}{Mm} \times 100\%$$

Keterangan :

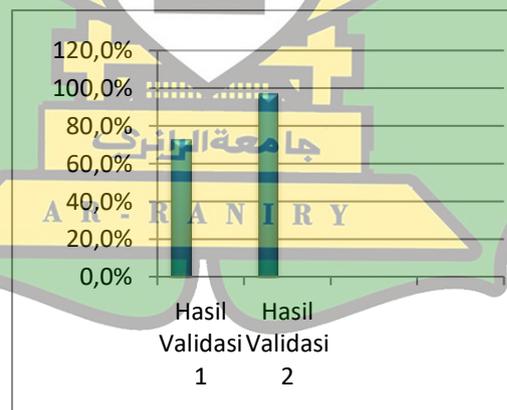
X = Presentase

$\sum M$ = total jumlah skor tiap aspek penilaian

Mm = Skor maksimal tiap aspek penilaian

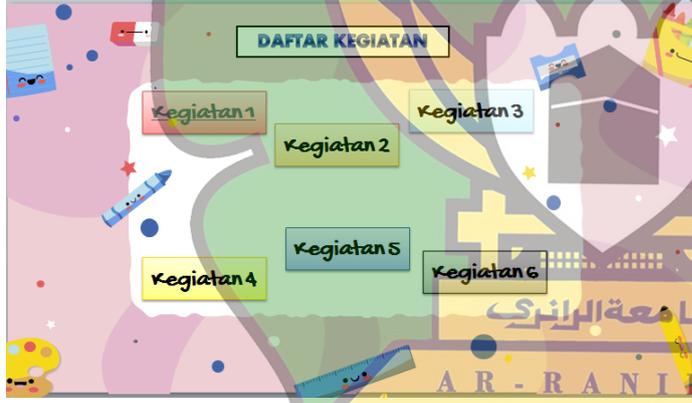
Maka didapatkan hasil validasi kedua dengan validator ahli materi dengan persentasi yaitu 97,1% dengan kriteria penilaian layak digunakan tanpa revisi. Untuk membedakan perubahan dari validasi ahli media sebelum dan sesudah revisi dapat dilihat pada grafik berikut:

Grafik 4.2 Grafik Perbedaan Hasil Validasi Ahli Media



Hasil validasi dari validator ahli media pada validasi pertama mendapat persentasi skor 71,4% dengan kategori layak, dan pada validasi kedua mendapat persentasi skor 97,1% dengan kategori sangat layak.

Tabel 4.8 Rancangan Media Sebelum dan Setelah Revisi

Hal	Deskripsi Visual	Deskripsi
1	<p>Setelah perbaikan:</p> 	<p>Bagian cover, dimana tertera kolom dengan tulisan “MAIN” dan “KELUAR”. Apabila pengguna menekan kolom “MAIN” maka akan beralih ke halaman selanjutnya. Apabila pengguna menekan “KELUAR” maka akan langsung keluar dari aplikasi PPT nya</p>
2.	<p>Sebelum perbaikan</p>  <p>Setelah perbaikan</p> 	<p>Slide 2 bagian “DAFTAR KEGIATAN”, dimana tertera kolom dengan tulisan “Kegiatan 1” – “Kegiatan 6” Apabila pengguna menekan kolom “Kegiatan ...” maka slide akan berpindah sesuai dengan kegiatan yang telah ditekan oleh pengguna</p> <p>Perbaikan pada bentuk kolom yang tertera, dari yang sebelumnya berbentuk persegi panjang, menjadi bentuk awan. Kemudian kolom persegi panjang dengan kata “DAFTAR KEGIATAN” diubah menjadi bentuk laptop dengan kata “MENU UTAMA”</p>

3. Sebelum perbaikan:



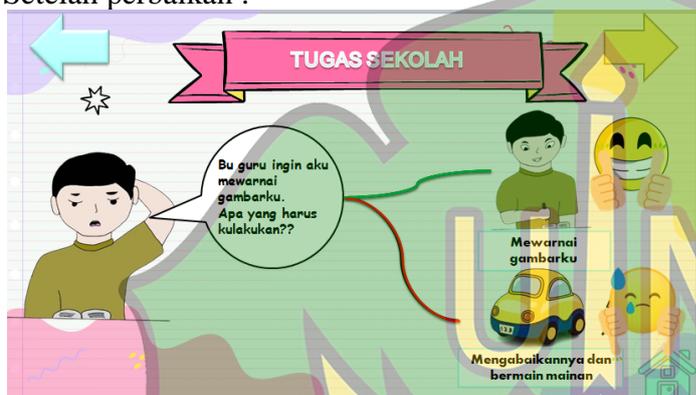
Slide 3 (Kegiatan 1) berjudul “PEKERJAAN RUMAH”, dimana terdapat seorang anak yang bingung memilih antara mengerjakan pekerjaan rumahnya atau bermain game, pengguna akan memilih salah satu pilihan, apabila pilihannya benar maka ada *sound effect* benar yang akan berjalan, apabila memilih jawaban salah, maka akan ada *sound effect* yang menandakan bahwa jawaban itu salah.

Narator cerita : *text to speech google voice*

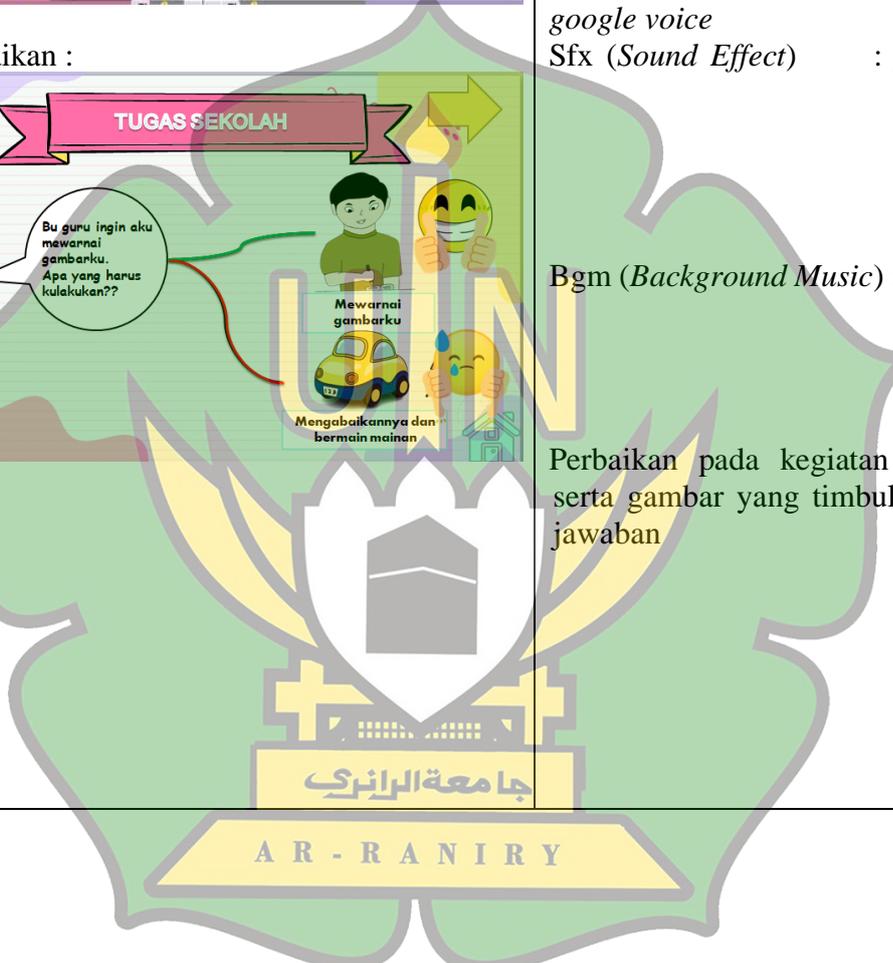
Sfx (Sound Effect) : *yaay sound effect (source : VidMate), Wrong sound effect (source : VidMate)*

Bgm (Background Music) : *Plantz vs Zombie music the roof horde (source : VidMate)*

Setelah perbaikan :



Perbaikan pada kegiatan yang dilakukan, serta gambar yang timbul setelah menekan jawaban



4. Sebelum Perbaikan



Slide ke 4 (kegiatan 2) berjudul “BERMAIN BERSAMA”. Terdapat seorang anak perempuan yang ingin bermain boneka, namun boneka itu sedang dimainkan oleh temannya, anak perempuan itu harus memilih pilihan yang benar. Pilihan pertama adalah anak perempuan merebut bonekanya secara paksa, pilihan kedua adalah anak perempuan itu bersabar dan bermain bersama. Apabila pilihan benar maka akan ada sfx yang menandakan jawaban itu benar, begitu juga sebaliknya.

Setelah perbaikan



Narator cerita : *text to speech google voice*
 Sfx : *yaay sound effect (source : VidMate), Wrong sound effect (source : VidMate), sound effect benar (source : VidMate), Nope sound effect (Source : VidMate)*
 Bgm : *Plantz vs Zombie music night time at the pool (source : VidMate)*

Perbaikan berupa perubahan pada karakter yang timbul setelah menjawab pertanyaan

5. Sebelum Perbaikan



Slide ke 5 (kegiatan 3) berjudul “AYO MAKAN”. Terdapat seorang anak perempuan yang sedang kelaparan, namun karena ayah dan ibu belum pulang, dia kebingungan harus bagaimana, terdapat dua pilihan yang harus dipilih anak perempuan itu, pilihan pertama belajar makan sendiri, dan pilihan kedua menunggu sampai ayah dan ibu pulang. Apabila pilihan benar maka akan ada sfx yang menandakan jawaban itu benar dan akan dibawa ke slide kegiatan bonus, apabila jawaban salah maka akan ada sfx yang menandakan jawaban salah.



Narator cerita : *text to speech google voice*
 Sfx : *yaay sound effect (source : VidMate), Wrong sound effect (source : VidMate), audience clapping sound effect (source : VidMate)*
 Bgm : *Plantz vs Zombie Soundtrack day stage (source : VidMate)*

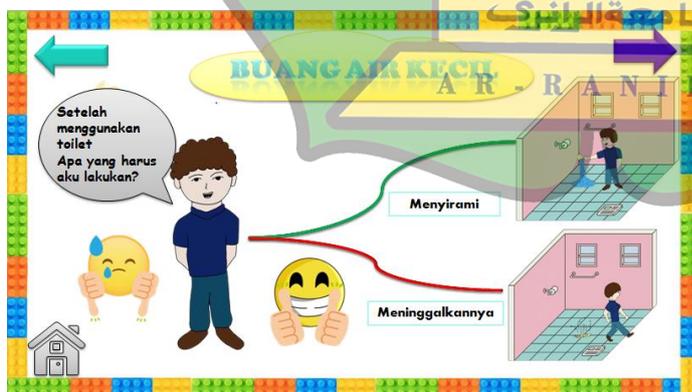
Setelah perbaikan

Perbaikan berupa kegiatannya yang diubah menjadi apa yang harus dilakukan anak setelah makan?. Kemudian perubahan pada karakter yang timbul setelah menjawab pertanyaan

6 Sebelum perbaikan



Setelah perbaikan:



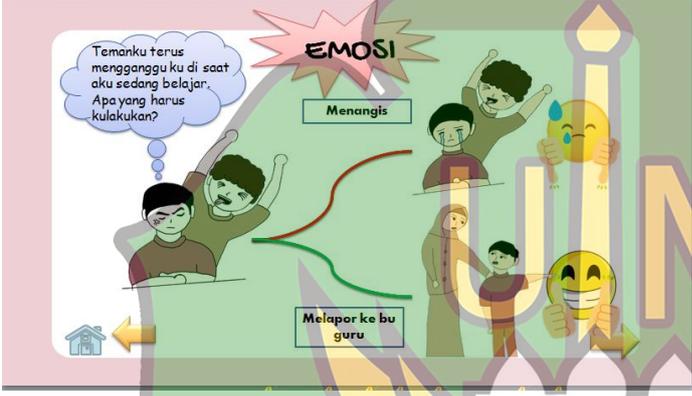
Slide ke 6 (kegiatan 4) berjudul “BUANG AIR KECIL”. Terdapat seorang anak laki-laki yang bingung harus bagaimana setelah menggunakan toilet. Terdapat dua pilihan yang tertera, yaitu menyiraminya dengan air, dan pilihan kedua meninggalkannya. Apabila pilihan benar maka akan ada sfx yang menandakan jawaban itu benar, begitu juga sebaliknya.

Narator cerita : *text to speech google voice*

Sfx : *quack sound effect (source : VidMate), Sound effect benar (source : VidMate), good job sound effect (source : VidMate)*

Bgm : *Plantz vs Zombie Soundtrack pool stage (source : VidMate)*

Perbaikan pada latar belakang yang terdapat pada gambar pilihan jawaban, serta karakter yang timbul ketika menjawab

7	<p>Sebelum perbaikan</p>  <p>Setelah perbaikan</p> 	<p>Slide ke 7 (kegiatan 5) berjudul “EMOSI”. Terdapat seorang anak laki-laki berbaju merah yang sedang belajar sedang diganggu oleh temannya yang berbaju coklat, anak berbaju merah berpikir apa yang sebaiknya dia lakukan. Terdapat 2 pilihan yaitu memukul anak berbaju coklat, atau pilihan kedua adalah bersabar dan mengajaknya belajar bersama. Apabila pilihan benar maka akan ada sfx yang menandakan jawaban itu benar, begitu juga sebaliknya.</p> <p>Narator cerita : <i>text to speech google voice</i> Sfx : <i>yaay sound effect (source : VidMate), Wrong sound effect (source : VidMate),</i> Bgm : <i>Plantz vs Zombie Soundtrack fog stage (source : VidMate)</i></p> <p>Perbaikan pada pilihan jawaban, dan juga karakter yang timbul setelah menjawab</p>
8	<p>Sebelum perbaikan</p>  <p>Setelah perbaikan</p>	<p>Slide ke 8 (kegiatan 6) berjudul “MANDI”. Terdapat seorang anak laki-laki yang baru pulang bermain dalam keadaan kotor, anak laki-laki itu ingin mandi, namun karena ibunya sedang sibuk, dia bingung apa yang harus dilakukannya. Terdapat 2 pilihan, yang pertama menunggu ibu dalam keadaan kotor, atau pilihan kedua yaitu belajar mandi sendiri agar bersih dan segar. Apabila pilihan benar maka akan ada sfx yang menandakan jawaban itu benar dan akan dibawa ke slide kegiatan bonus, apabila jawaban salah maka akan ada sfx yang menandakan jawaban salah.</p> <p>Narator cerita : <i>text to speech google voice</i> Sfx : <i>quack sound effect (source : VidMate), Sound effect benar (source : VidMate), good job sound effect (source : VidMate), nope</i></p>

		<p>sound effect (source : VidMate)</p> <p>Bgm : <i>Plantz vs Zombie music daytime at back yard (horde)</i> (source : VidMate)</p> <p>Perbaiki pada karakter yang timbul setelah menjawab pertanyaan.</p>
--	--	--

<p>9</p> <p>Sebelum perbaikan</p>		<p>Slide 9 kegiatan bonus “BANTU AKU MEMILIH MAKANAN YANG SEHAT”. Terdapat seorang anak perempuan yang hendak makan, anak perempuan itu harus memilih makanan yang sehat dari semua makanan yang tertera di slide tersebut antara lain : wortel, lolipop, susu, permen, sayur, nasi. Apabila pilihan benar maka akan ada sfx yang menandakan jawaban itu benar dan akan dibawa ke slide kegiatan bonus, apabila jawaban salah maka akan ada sfx yang menandakan jawaban salah.</p> <p>Narator cerita : <i>text to speech google voice</i></p> <p>Sfx : <i>yaay sound effect</i> (source : VidMate), <i>Wrong sound effect</i> (source : VidMate), <i>sound effect benar</i> (source : VidMate)</p> <p>Bgm : <i>Plantz vs Zombie Soundtrack fog stage</i> (source : VidMate)</p> <p>Perbaiki pada karakter yang timbul setelah menjawab.</p>
<p>9</p> <p>sebelum perbaikan</p>		<p>Slide 9 kegiatan bonus “AYO PILIH PERLENGKAPAN MANDI”. Terdapat seorang anak yang sedang mandi, anak itu harus memilih perlengkapan mandi yang sesuai. Terdapat banyak pilihan diantaranya : garpu dan sendok, mobil mainan, sikat gigi, boneka beruang, pasta gigi, shampo, handuk, dan crayon. Apabila pilihan benar maka akan ada sfx yang menandakan jawaban itu benar dan akan dibawa ke slide kegiatan bonus, apabila jawaban salah maka akan ada sfx yang menandakan jawaban salah.</p> <p>Narator cerita : <i>text to speech google voice</i></p>

<p>Setelah perbaikan</p>		<p>Perbaiki pada karakter yang timbul setelah menjawab.</p>
--------------------------	--	---

4. *Implementation (Implementasi)*

Tahap implementasi merupakan tahap uji coba dari media yang telah dikembangkan dan telah dilakukannya revisi pada media dan telah divalidasi oleh validator ahli media dan validator ahli materi. Uji coba akan dilakukan untuk mengembangkan kemandirian pada diri anak yaitu terkait dengan kesadaran dirinya dan situasi yang akan dihadapinya. Uji coba yang peneliti lakukan menggunakan laptop pribadi dengan aplikasi *power point* dan selanjutnya meminta guru untuk mengisi lembar observasi perkembangan anak. Peneliti melakukan uji coba dengan menggunakan *snowball sampling* yaitu uji coba pada skala kecil berjumlah 8 orang anak, dan kemudian uji coba pada jumlah yang besar yaitu 15 orang anak.

a. Uji Coba Tahap 1

Pengujian media pembelajaran elemen jati diri untuk dimensi mandiri pada profil pelajar pancasila yang dikembangkan terlebih dahulu diuji coba dengan jumlah kelompok kecil berjumlah 8 orang. Hasil dari uji penggunaan media elemen jati untuk dimensi mandiri pada profil pelajar pancasila. Sampel diambil dari 8 orang anak kelas B. Hasil dari uji coba penggunaan media pembelajaran elemen jati diri untuk dimensi mandiri pada profil pelajar pancasila dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.9 Hasil Penelitian Lembar Observasi Perkembangan Anak
Pada Uji Coba Tahap 1**

No	Inisial Nama Anak	Nilai Uji Coba
1	QKA	66,6%
2	MAH	75%
3	PBS	70,8%
4	NNA	66,6%
5	MRA	66,6%
6	KAZ	79,1%
7	GAP	62,5%
8	AZA	75%
Nilai Rata-Rata		70,2%
Kategori Berkembang Sesuai Harapan		

Hasil dari penilaian lembar observasi perkembangan anak pada uji coba tahap pertama skala kecil mendapat skor persentasi 72,3%, dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

b. Uji Coba Tahap 2

Setelah melakukan uji coba pada skala kecil, dilanjutkan melakukan uji coba dengan skala besar, yaitu berjumlah 15 orang anak. Adapun hasil penilaian uji coba media pembelajaran elemen jati diri untuk dimensi mandiri pada profil pelajar pancasila dapat dilihat pada tabel berikut:

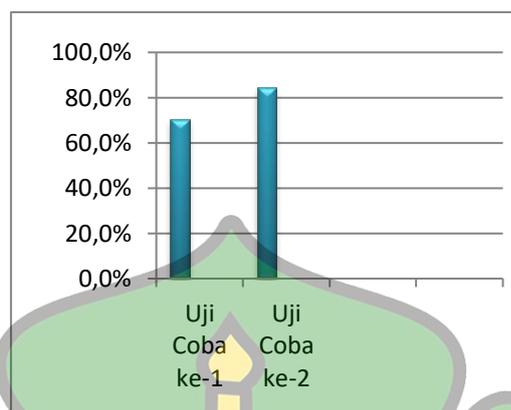
**Tabel 4.10 Hasil Penelitian Lembar Observasi Perkembangan Anak
Pada Uji Coba Tahap 2**

No	Inisial Nama Anak	Nilai Uji Coba
1	QKA	95,8%
2	MAH	91,6%
3	PBS	95,8%
4	NNA	87,5% %
5	MRA	83,3% %
6	KAZ	95,8%
7	GAP	87,5% %
8	AZA	91,6% %
9	AAS	87,5%
10	GQS	95,8%
11	MAAG	91,6%
12	RFM	91,6%
13	NM	87,5%
14	MY	87,5%
15	MUA	91,6%
Nilai Rata-Rata		84,4%
Kategori Berkembang Sangat Baik		

Hasil dari penilaian lembar observasi perkembangan anak pada uji coba tahap kedua skala besar mendapat skor persentasi 84,4%, dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

Dengan demikian maka terlihat peningkatan sejak uji coba pertama dengan skor persentasi 70,2% sedangkan pada uji coba tahap kedua meningkat menjadi 84,4%. Untuk membedakan perubahan hasil uji tahap pertama dan kedua dapat dilihat pada grafik berikut ini

Grafik 4.3 Grafik Perbandingan Hasil Uji Coba



Berdasarkan hasil persentasi uji coba penelitian dari 2 uji coba, maka didapatkan hasil persentase nilai pengembangan media pembelajaran elemen jati diri untuk dimensi mandiri pada profil pelajar pancasila pada uji coba tahap pertama yaitu 70,2% dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), kemudian pada uji coba tahap kedua meningkat menjadi 84,4% dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

5. *Evaluation (Evaluasi)*

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dari penelitian menggunakan model ADDIE. Pada tahap ini peneliti melihat sejauh mana keberhasilan dari penggunaan media pembelajaran elemen jati diri untuk dimensi mandiri pada profil pelajar pancasila di TK Insan Madani Banda Aceh yang berbentuk *power point*. Selama melakukan uji coba, tidak ditemukannya kesulitan yang dihadapi oleh peserta didik, karena pada proses pelaksanaan penggunaan media difasilitasi dan didampingi oleh peneliti. Adapun hasil validasi ahli materi dan ahli media terkait pengembangan produk memasuki kategori sangat layak digunakan di sekolah, lalu hasil yang diperoleh pada

uji coba produk yang dikembangkan dan diimplementasikan kepada anak di TK Insan Madani Banda Aceh yaitu memasuki kategori Berkembang Sangat Baik (BSB)

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu membuat dan mengembangkan sebuah produk yaitu media pembelajaran elemen jati diri untuk dimensi mandiri pada profil pelajar pancasila pada anak usia 5-6 tahun. Menggunakan metode penelitian R&D (*Research & Development*) dengan menggunakan model ADDIE.

Aktivitas kegiatan dalam media yang dikembangkan oleh peneliti merujuk pada dimensi mandiri pada profil pelajar pancasila, yang mana tujuan atau perkembangan dari aktivitas kegiatan yang diharapkan ada pada anak usia 5-6 tahun adalah sebagai berikut:

1. Mampu menyelesaikan tugas ringan sendiri.
2. Mampu bersabar ketika menunggu giliran bermain.
3. Mampu merapikan alat makan yang telah digunakan.
4. Mampu menggunakan toilet dengan benar.
5. Mampu mengikuti aturan yang telah disepakati.
6. Mampu menyelesaikan konflik kecil yang ada.

Hal ini didasari pada penjelasan Nursalam dalam buku "*Penguatan Karakter Profil Pelajar Pancasila Berbasis Integratif Moral*" yang menyatakan bahwa dimensi mandiri dalam pendidikan menegaskan bahwa pelajar Indonesia seharusnya menjadi pelajar yang mandiri. Hal ini

mengartikan bahwa mereka harus bertanggung jawab atas proses pembelajaran mereka serta hasilnya. Kesadaran akan diri melibatkan pemahaman yang mendalam tentang kekuatan, kelemahan, minat, dan nilai-nilai personal. Selain itu, kesadaran akan situasi yang dihadapi juga penting. Ini mencakup pemahaman tentang lingkungan belajar, tuntutan akademik, serta sumber daya yang tersedia. Dengan memahami konteks belajar mereka, pelajar dapat mengidentifikasi tantangan yang dihadapi dan mengembangkan strategi untuk mengatasinya.

Pengembangan media elemen jati diri untuk dimensi mandiri pada profil pelajar pancasila yang telah peneliti kembangkan juga telah merujuk pada fungsi media pembelajaran pada umumnya, seperti yang telah dijelaskan oleh Ajeng Rizki Safira dalam buku "*Media Pembelajaran Anak Usia Dini*" bahwa media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, diantaranya :

1. Media sebagai sumber belajar

Media yang peneliti kembangkan dapat digunakan sebagai sumber belajar, karena media yang peneliti kembangkan memiliki kegiatan yang dapat menstimulus perkembangan dimensi mandiri pada anak usia 5-6 tahun. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil uji coba tahap I dan uji coba tahap II. Berdasarkan data hasil uji coba tahap I, ditemukan 8 orang anak yang memiliki perkembangan pada dimensi mandiri dengan rata-rata 70,2% dengan rincian sebagai berikut.

- a. Pada kriteria penilaian “mampu menyelesaikan tugas ringan sendiri” terdapat 7 orang anak dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan “BSH” dan 1 orang anak dengan kriteria Berkembang Sangat Baik “BSB”.
- b. Pada kriteria penilaian “Mampu bersabar ketika menunggu giliran bermain” terdapat 3 orang anak dengan kriteria Mulai Berkembang “MB”, 4 orang anak dengan kriteria BSH, dan 1 orang anak dengan kriteria BSB
- c. Pada kriteria penilaian “Mampu merapikan alat makan yang telah digunakan” terdapat 5 orang anak dengan kriteria MB, dan 3 orang anak dengan kriteria BSH
- d. Pada kriteria penilaian “Mampu menggunakan toilet dengan benar” terdapat 1 orang anak dengan kriteria MB, 6 orang anak dengan kriteria BSH, dan 1 orang anak dengan kriteria BSB.
- e. Pada kriteria penilaian “Mampu mengikuti aturan yang telah disepakati” terdapat 4 orang anak dengan kriteria MB, 3 orang anak dengan kriteria BSH, dan 1 orang anak dengan kriteria BSB.
- f. Pada kriteria penilaian “Mampu menyelesaikan konflik kecil yang ada” terdapat 1 orang dengan kriteria MB, 6 orang anak dengan kriteria BSH, dan 1 orang anak dengan kriteria BSB

Pada uji coba tahap II, perkembangan dimensi mandiri pada anak mengalami peningkatan, dengan uji coba yang dilakukan

kepada 15 orang memiliki hasil rata-rata sebesar 84,4% dengan rincian sebagai berikut:

- a. Pada kriteria penilaian “Mampu menyelesaikan tugas ringan sendiri” terdapat 3 orang anak dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan “BSH” dan 12 orang anak dengan kriteria Berkembang Sangat Baik “BSB”.
- b. Pada kriteria penilaian “Mampu bersabar ketika menunggu giliran bermain” terdapat 7 orang anak dengan kriteria BSH, dan 8 orang anak dengan kriteria BSB
- c. Pada kriteria penilaian “Mampu merapikan alat makan yang telah digunakan” terdapat 8 orang anak dengan kriteria BSH, dan 7 orang anak dengan kriteria BSB
- d. Pada kriteria penilaian “Mampu menggunakan toilet dengan benar” terdapat 4 orang anak dengan kriteria BSH, dan 11 orang anak dengan kriteria BSB.
- e. Pada kriteria penilaian “Mampu mengikuti aturan yang telah disepakati” terdapat 4 orang anak dengan kriteria BSH, dan 11 orang anak dengan kriteria BSB.
- f. Pada kriteria penilaian “Mampu menyelesaikan konflik kecil yang ada” terdapat 7 orang dengan kriteria BSH, 8 orang anak dengan kriteria BSB.

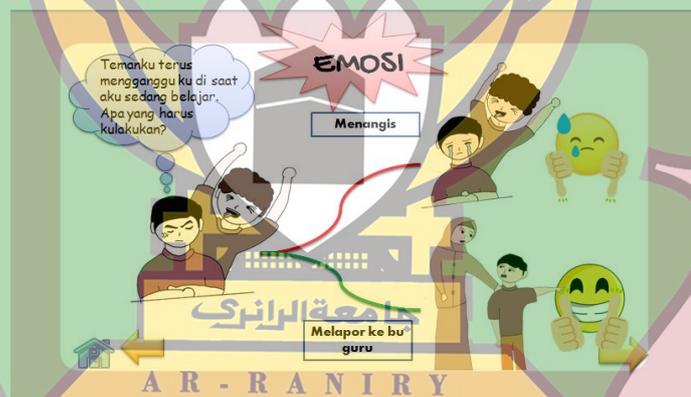
Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan dimensi pada anak mengalami peningkatan melalui media elemen

jati diri untuk dimensi mandiri pada profil pelajar pancasila yang peneliti kembangkan sehingga sejalan dengan fungsi media pembelajaran yang menyatakan bahwa media pembelajaran sebagai sumber belajar.

2. Fungsi Semantik.

Pada media elemen jati diri untuk dimensi mandiri yang peneliti kembangkan. Penggunaan fungsi semantik dapat ditemukan dalam penjelasan yang terdapat dalam gambar, serta narasi yang diceritakan didalam media. Seperti contoh pada gambar berikut ini

Gambar 4.1 Contoh Fungsi Semantik



Pada contoh diatas, terdapat gambar dengan penjelasan dibawahnya. Kemudian juga tersedia narasi yang menjelaskan aktivitas kegiatan didalamnya.

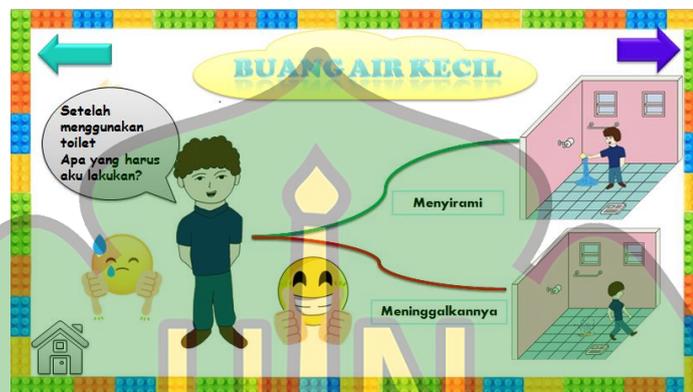
3. Fungsi Manipulatif

Pada media pembelajaran elemen jati diri untuk dimensi mandiri yang peneliti kembangkan. Dapat ditemukan fungsi manipulatif seperti benda yang terlalu besar, misalnya kamar mandi

ataupun karakter manusia, serta deretan proses alamiah yang terjadi.

Seperti contoh berikut

Gambar 4.2 Contoh Fungsi Manipulatif



Pada contoh diatas, dapat dilihat *background* atau latar belakang kamar mandi sebagai salah satu jawaban dari aktivitas kegiatan, serta memperlihatkan proses yang seharusnya dilakukan setelah menggunakan toilet.

4. Fungsi Distributif

Pada media pembelajaran elemen jati diri untuk dimensi mandiri yang peneliti kembangkan, dapat dilihat fungsi distributif yang dimaksud pada kegiatan bonus “memilih perlengkapan mandi” seperti gambar dibawah ini.

Gambar 4.3 Contoh Fungsi Distributif



Pada gambar diatas, merupakan kegiatan dimana anak diminta untuk memilih barang yang harus dibawa ketika hendak mandi. Dalam hal ini, anak tidak perlu pulang kerumah untuk mengambil barang yang dimaksud, karena sudah diwakilkan oleh gambar yang tersedia di dalam media.

Adapun media pembelajaran yang peneliti kembangkan juga termasuk kedalam jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran pada anak. Hal ini berdasarkan pada pernyataan Tutung Nurdiyana dalam buku “*Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Dalam Seni Kolaborasi*” yang menjelaskan bahwa salah satu jenis media yang boleh digunakan dalam pembelajaran adalah media komputer dan internet dengan contoh medianya adalah permainan pembelajaran, simulasi, media berbasis *book creator*, media berbasis *power point*, tutorial interaktif, dan *e-book*.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil pembahasan dan penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media yang dikembangkan yang telah dibuktikan pada prosedur penelitian model ADDIE dengan melalui 5 tahapan yaitu, menganalisis masalah di TK Insan Madani Banda Aceh, merancang produk berdasarkan masalah yang telah ditemukan, mengembangkan produk yang berbentuk media pembelajaran melalui aplikasi *Power Point* pada laptop, melakukan uji coba langsung setelah media pembelajaran dinyatakan layak digunakan oleh validator ahli materi dan ahli media, meninjau segala macam aspek kesulitan dalam penggunaan media pembelajaran.
2. Berdasarkan hasil penelitian dari pengembangan media pembelajaran elemen jati diri untuk dimensi mandiri pada profil pelajar pancasila di TK Insan Madani Banda Aceh didapatkan kesimpulan bahwa media pembelajaran elemen jati diri untuk dimensi mandiri pada profil pelajar pancasila “**Layak**” digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil validasi oleh validator ahli materi dengan nilai persentasi akhir 92,5% dengan kategori “**Sangat Layak**”, dan validator ahli media dengan nilai persentasi akhir 97,1% dengan kategori “**Sangat**

Layak”. Hal ini diperkuat dengan hasil uji coba tahap I dan uji coba tahap II, dimana pada uji coba tahap I didapatkan hasil perkembangan dimensi mandiri pada anak memiliki nilai persentasi rata-rata sebesar 70,2% dengan kategori **Berkembang Sesuai Harapan (BSH)**, kemudian mengalami peningkatan pada uji coba tahap II dengan nilai persentasi rata-rata sebesar 84,4% dengan kategori **Berkembang Sangat Baik (BSB)**

B. Saran

Dalam penelitian ini, pengembangan media pembelajaran elemen jati diri untuk dimensi mandiri pada profil pelajar pancasila memerlukan tindakan lebih lanjut agar dapat memperoleh media yang lebih bagus dan berkualitas serta dapat membantu guru dalam menyampaikan materi terkait dimensi mandiri yang merujuk pada kesadaran diri dan situasi yang akan dihadapinya. Untuk itu peneliti menyarankan:

1. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat digunakan sebagai pedoman atau referensi atas penelitian yang serupa. Sehingga pengembangan media pembelajaran elemen jati diri untuk dimensi mandiri pada profil pelajar pancasila dapat dikembangkan menjadi lebih efektif, kreatif, inovatif dan berkualitas baik dari segi penampilan maupun kegiatan yang terdapat didalamnya, serta disesuaikan dengan perkembangan zaman dan juga kebutuhan. Seperti *software* atau laptop yang lebih memadai, penambahan video animasi dan gambar yang lebih bagus.

2. Media pembelajaran elemen jati diri untuk dimensi mandiri pada profil pelajar pancasila ini dapat dikembangkan dan diperluas agar banyak sekolah yang bisa menggunakan media pembelajaran elemen jati diri untuk dimensi mandiri yang berbasis *power point*, sehingga produk ini menjadi lebih berkualitas.



DAFTAR PUSTAKA

- Aminah, Siti. Implementasi Model ADDIE Pada Education Game Pembelajaran Bahasa Inggris (Studi Kasus Pada SMP Negeri 8 Pagaram), *Jurnal Ilmiah Betrik*, Vol. 09, No. 03, Desember 2018.
<https://dx.doi.org/10.36050/betrik.v9i03.41>
- Anwar, Syaiful. 2023. *Integrasi Pendidikan Karakter DaLam Pembelajaran IPA Menuju Pembentukan Profil Pelajar Pancasila*. Deepublish : Yogyakarta
- Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi Republik Indonesia. 2022
- Chatton, August N. 2017. *Strategi Membentuk Mental Enterpreneur Pada Anak Laksamana* : Yogyakarta
- Dewi, Dinis Puspita. 2023. *Pemain BIT IPAS pengembangan media interaktif berbasis IT IPAS*. Cahaya Ghani Recovery : Semarang
- Dimiyati, Johni. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan Dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Kencana : Jakarta
- Fatimah, Euis Lisefti. *Kemandirian Anak Usia Dini Dengan Penggunaan Media Film Animasi "Nussa Dan Rara"*. MURHUM : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 1, No. 2, Desember 2020.
<https://doi.org/10.37985/murhum.v1i2.10>
- Fatirul, Achmad Noor. *Metode Penelitian Pengembangan Bidang Pembelajaran (Edisi Khusus Mahasiswa Pendidikan Dan Pendidik)*, (Pascal Books : Banten, 2023).
- Fitriana, Safinda "Analisis Kalimat Tidak Efektif Pada Buku Panduan Capaian Pembelajaran Elemen Jati Diri Untuk Pengajar PAUD", *JUPENDIS : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, Vol. 1, No. 2, April 2023.
<https://doi.org/10.54066/jupendis-itb.v1i2.295>
- Fitriani, Dewi, Heliati Fajriah, Arnis Wardani. *Mengenalkan Pendidikan Seks Pada Anak Usia Dini Melalui Buku Lift The Flap "Auratku"*, *Internasional Journal of Child and Gender Studies* Vol. 7, No. 1, Maret 2021.
<http://dx.doi.org/10.22373/equality.v7i1.8683>

- Gunawan, Imam. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik*. PT. Bumi Aksara : Jakarta
- Helaluddin. 2019. *Analisis Data Kualitatif Sebuah Tinjauan Teori & Praktik*. CV. Jejak : Sukabumi
- Hermawan, Asep. 2016. *Penelitian Bisnis Paradigma Kuantitatif*. PT Grasindo : Jakarta
- Hidayah, Tami Aspi Zahda. Efektivitas Multimedia Interaktif Berbasis Microsoft Power Point Untuk Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini, *JURNAL PAUD AGAPEDIA : Jurnal UPI*, Vol. 7, No. 1. <https://doi.org/10.17509/jpa.v7i1.59920>
- Hidayat, Abdul Salam. 2021. *Pengembangan Model Pembelajaran Atletik Nomor Lari Berbasis Permainan Pada Siswa Sekolah Dasar*. CV. Sarnu Untung : Purwodadi
- Hidayat, Fitria, dkk, Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation), *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, Volume. 1, No, 1. Desember 2021. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Irawati, Dini. *Profil Pelajar Pancasila Sebagai Upaya Mewujudkan Karakter Bangsa*, *EDUMASPUL : Jurnal Pendidikan*, Vol. 6, No. 1, 2022. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3622>
- Juwita, Rani Puspa. *Pengembangan Media BigBook Prayer* untuk Mengoptimalkan *Religious Moral Activities* Anak 4-5 Tahun, *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 6 Issue 6 (2022). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2328>
- Iskandar, Rozie. Implementasi Model ASSURE untuk Mengembangkan Desain Pembelajaran di Sekolah Dasar, *Jurnal Basicedu*, Volume 4, Nomor 4 tahun 2020. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.468>
- Kestiawan, Usep. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Penerbit Gunung Samudera : Malang
- Kustiawan, Usep. 2016. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Penerbit Gunung Samudera : Malang.

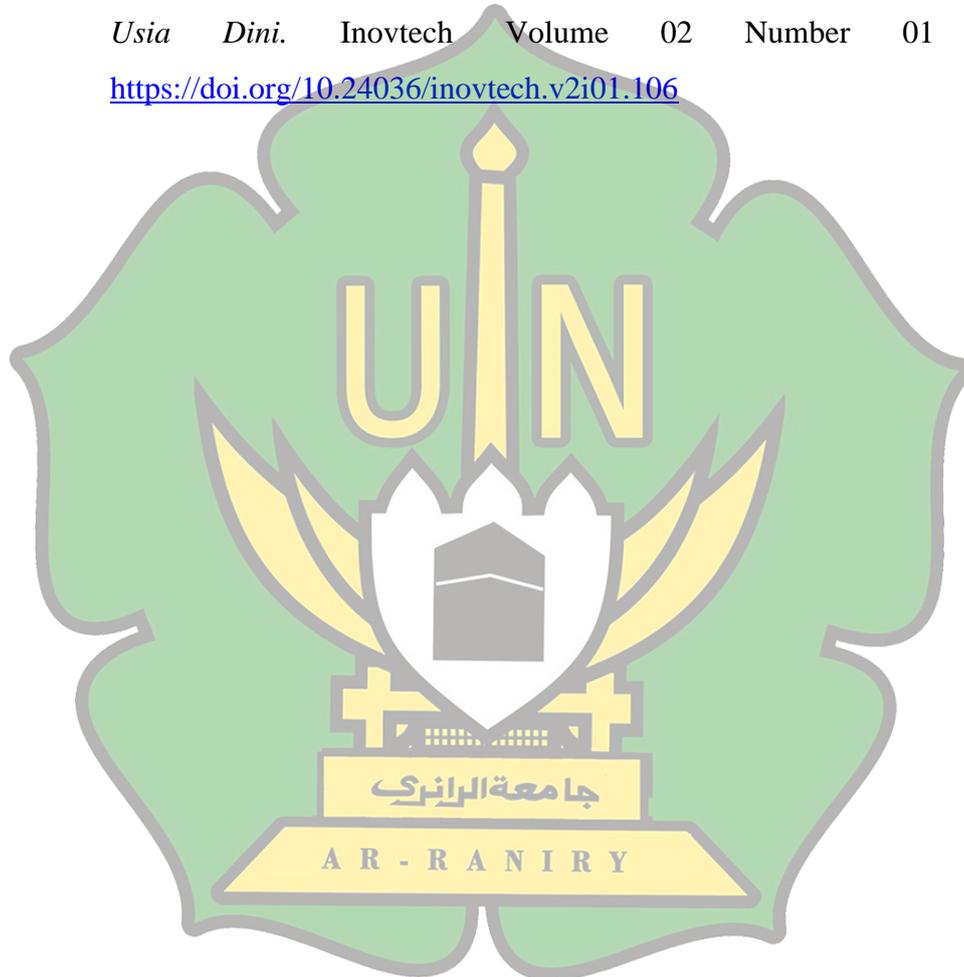
- Mahyuddin, Nenny. *E-Comic Sosial Budaya Berbasis Pembelajaran Elemen Jati Diri Untuk Pengembangan Pelajar Pancasila Anak Usia Dini*, Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Volume 7 Issue 3 (2023).
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4594>
- Monica, Sarah Zahra. “Efektivitas Media Power Point Interaktif dalam Pengenalan Bahasa Inggris Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kota Pariaman”, Jurnal Pendidikan Tambusai, Vol. 7, No. 1, Tahun 2023.
<https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.5972>
- Nasruddin, dkk. 2022. *Pengembangan Bahan Ajar*. PT. Global Eksekutif Teknologi : Koto Tangah Padang
- Nazari, Muhammad. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Merdeka Belajar : Medan
- Ni'matuzahroh. 2018. *Observasi: Teori dan Aplikasi Dalam Psikologi*. Penerbit Universitas Muhammadiyah Malang : Malang
- Nurdin, Ismail. 2019. *Metodologi Penelitian Sosial*. Media Sahabat Cendekia : Surabaya
- Nurdiyana, Tutung. 2023. *Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Dalam Seni Kolaborasi*. Jejak Pustaka : Yogyakarta
- Nurfadhilah, Septy “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsoft Power Point di SDN Sarakan Ii Tanggerang”, Pandawa : Jurnal Pendidikan dan Dakwah. Vol. 3, Nomor 2, Mei 2021.
- Nurfadhilah, Septy. 2021. *Media Pembelajaran SD*, CV Jejak : Sukabumi.
- Nursalam. 2022. *Penguatan Karakter Profil Pelajar Pancasila, Berbasis Integratif Moral Di Sekolah Dasar*. CV. AA Rizky : Banten
- Nursalam. 2022. *Penguatan Karakter Profil Pelajar Pancasila, Berbasis Integratif Moral Di Sekolah Dasar*. CV. AA Rizky : Banten
- Puspitasari, Intan. 2021. *Optimalisasi Pembelajaran Daring Dimasa Pandemi (Antalogi Esai Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini)*. UAD Press : Yogyakarta
- Retraningsih, Lina Eka. 2022. *Trik Jitu Menanamkan Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini*. Nawa Litera Publishing : Lamongan

- Retraningsih, Lina Eka. 2022. *Trik Jitu Menanamkan Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini*. Nawa Litera Publishing : Lamongan
- Rini, Hapsari Puspita. 2022. *Observasi :Teori dan Praktek dalam Bidang Psikologi*. CV. Basya Media Utama : Solo
- Rusnaini. *Intensifikasi Profil Pelajar Pancasila dan Implikasinya Terhadap Ketahanan Pribadi Siswa*, Jurnal Ketahanan Nasional, Vol. 27, No. 2, Agustus 2021. <https://doi.org/10.22146/jkn.67613>
- Safira, Ajeng Rizki. 2020. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Caremedia Communication : Gresik
- Septy, Nurfadhillah. 2021. *Media Pembelajaran, Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan, Kedudukan Media Pembelajaran*. CV . Jejak : Sukabumi
- Susilana, Rudi. 2015. *Media Pembelajaran, Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, Dan Penilaian*. CV. Wacana Prima : Bandung
- Syofiyanti, Dessy. 2022. *Monograf Pengembangan Model Pendidikan Seks untuk Anak dengan Pendekatan Index Card Match di Sekolah Dasar*. CV Bintang Semesta Media : Yogyakarta
- Trisyono, Aris. 2022. *Dasar-Dasar Studi Kelayakan Bisnis, Teori, Praktik, dan Analisis*. Deepublish : Yogyakarta
- Ummah, Siti Khoiruli. 2021. *Media Pembelajaran Matematika*. UMM Press : Malang
- Widarsa, Ketut Tangking. 2022. *Metode Sampling Penelitian Kedokteran dan Kesehatan*. Baswara Press : Denpasar
- Widarsa, Ketut Tangking. 2022. *Metode Sampling Penelitian Kedokteran dan Kesehatan*. Baswara Press : Denpasar
- Widharyanto, B. 2021. *Menilai Peserta Didik*. Sanata Dharma University Press : Yogyakarta
- Windayani, Ni Luh Ika. 2021. *Teori dan Aplikasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini : Pidie

Zakariah, M. Askari. 2020. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Action Research, Research and Development (R and D)*. Yayasan Pondok Pesantren Al-Mawaddah Warrahmah : Kolaka

Zulma, Resti Febrina. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Adobe Captivate 9 Dalam Penanaman Nilai Kemandirian Anak Usia Dini*. Inovtech Volume 02 Number 01 2020.

<https://doi.org/10.24036/inovtech.v2i01.106>





**SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: B-10031/Un.08/FTK/Kp.07.6/09/2023**

**TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**

DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu Menunjuk pembimbing Skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan.
b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang Perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institusi Agama Islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk.05/2011, tentang penetapan istitusi agama islam Negeri UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan : Surat Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tanggal : 05 September 2023

MEMUTUSKAN

- PERTAMA** : Menunjukkan Saudara :
1. Dewi Fitriani, M.Ed. Sebagai Pembimbing Pertama
2. Rani Puspa Juwita, M. Pd. Sebagai Pembimbing Kedua

Untuk membimbing Skripsi

Nama : **Novian Hidayat**
NIM : 190210053
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Elemen Jati Diri Untuk Dimensi Mandiri pada Profil Pelajar Pancasila di Tk Insan Madani Banda Aceh

- KEDUA** : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP DIPA-025.04.2.423925/2023 Tanggal 30 November 2022 Tahun Anggaran 2023

- KETIGA** : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Ganjil Tahun Akademik 2023/2024

- KEEMPAT** : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat Keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 06 September 2023

An. Rektor
Dekan

Saiful Muluk

Tembusan

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh sebagai laporan;
2. Ketua Prodi PIAUD FTK;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Mahasiswa yang bersangkutan.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-3389/Un.08/FTK.1/TL.00/4/2024
Lamp : -
Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,
Kepala TK Insan Madani Banda Aceh

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **Novian Hidayat / 190210053**
Semester/Jurusan : **X / Pendidikan Islam Anak Usia Dini**
Alamat sekarang : **Desa baet, Kec. Cadek, Kab. Aceh Besar**

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Pengembangan Media Pembelajaran Elemen Jati Diri untuk Dimensi Mandiri pada Profil Pelajar Pancasila di TK Insan Madani Banda Aceh**

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 30 April 2024

an. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan,



Berlaku sampai : 29 Mei 2024

Prof. Habiburrahim, S.Ag., M.Com., Ph.D.



INSAN MADANI
PAUD IT - SD IT - SMP IT - SMA

INSAN MADANI

TK IT

Jl. Perdamaian Gp. Pango Deah
Kecamatan Ulee Kareng Kota Banda Aceh
Telp. 08126949577



YAYASAN ALHIDAYAH NYAKMAN

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN

Nomor: 28/SKTMP/TKIT IM/V/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala TKIT Insan Madani menerangkan

bahwa :

Nama : Novian Hidayat
NIM : 190210053
Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Ar Raniry
Semester/Jurusan : IX/ Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Elemen Jati Diri Untuk Dimensi Mandiri Pada Profil Pelajar Pancasila di TKIT Insan Madani Banda Aceh

Mahasiswa tersebut di atas, telah melaksanakan Penelitian Ilmiah di TKIT Insan Madani mulai tanggal 04 s.d 10 Mei 2024.

Demikian surat keterangan ini kami sampaikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Banda Aceh, 14 Mei 2024
Kepala TKIT Insan Madani



INSAN MADANI
PAUD IT - SD IT - SMP IT - SMA
Wangsa, SE, S.Pd. AUD, M.Pd
NIP. 19701207200504200



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
Jl. Syeikh Abdul Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telp. 0651 8553020 : www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

Nomor : B-391/Un.08/Kp.PIAUD/03/2024
Lamp : 1 Lembar
Hal : *Permohonan Validasi Ahli Media*

Kepada Yth,
Ibu Faizatul Faridy, M.Pd
di-

Banda Aceh

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyelesaian **Tugas Akhir (TA)** mahasiswi, maka Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, memohon kepada Ibu untuk melakukan Validasi Ahli Materi dan Instrumen mahasiswi yang tersebut di bawah ini:

Nama : Novian Hidayat
Nim : 190210053
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Elemen Jati Diri Untuk Dimensi Mandiri Pada Profil Pelajar Pancasila di TK Insan Madani Banda Aceh
Kegiatan : Validasi Materi Pembelajaran dan Lembar Observasi Anak

Demikian surat ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasama Ibu, kami haturkan terima kasih.

Banda Aceh, 28 Maret 2024

Ketua Prodi PIAUD,



Heliani Bajriah

Lembar Validasi Media Oleh Ahli Media

Pengembangan Media Pembelajaran Elemen Jati Diri Untuk Dimensi Mandiri Pada Profil Pelajar Pancasila Di TK Insan Madani Banda Aceh

Nama Sekolah : TK Insan Madani Banda Aceh
Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun
Penulis : Novian Hidayat
Nama Validator : Ibu Faizatul Faridy, M.Pd
Jabatan Validator : Dosen prodi PIAUD UIN Ar-Raniry Banda Aceh

A. Petunjuk

1. Berikan tanda ceklis (✓) kolom skala penilaian kriteria yang sesuai menurut Bapak/Ibu
2. Skala penilaian kriteria yang dimaksud adalah sebagai berikut:

Skor	Kriteria
5	Sangat Layak
4	Layak
3	Kurang Layak
2	Tidak Layak
1	Sangat Tidak Layak

Dengan keterangan :

1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
2. Dapat digunakan dengan sangat banyak revisi
3. Dapat digunakan dengan banyak revisi
4. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
5. Dapat digunakan tanpa revisi

B. Penilaian Ditinjau Dari Beberapa Aspek

No	Kategori	Aspek Kajian	Kriteria Penilaian	Nilai Kriteria				
				STL	TL	KL	L	SL
				1	2	3	4	5
.1	Bahasa	Bahasa / Kejelasan isi media	Kejelasan bahasa yang digunakan di dalam media pembelajaran elemen jati diri			✓		
2	Performance	Ukuran	Ukuran isi media Pembelajaran elemen jati diri sesuai dengan karakteristik media pembelajaran			✓		
			Media Pembelajaran elemen jati diri memiliki ukuran teks dan gambar yang besar				✓	
		Bahan	Media Pembelajaran elemen jati diri dibuat dari bahan yang aman digunakan dan tidak berbahaya untuk anak				✓	
3	Desain grafis	Cover	Media Pembelajaran elemen jati diri memiliki cover yang menarik			✓		
		Warna	Media Pembelajaran elemen jati diri memiliki banyak warna di dalamnya					✓

4	Aspek kemudahan penggunaan	Penggunaan media Pembelajaran elemen jati diri dalam pembelajaran	Media Pembelajaran elemen jati diri sesuai dengan tahapan perkembangan dimensi mandiri anak usia 5-6 tahun						
---	----------------------------	---	--	--	--	--	--	--	--

C. Penilaian Umum

Kesimpulan penilaian secara umum

a. Lembar instrumen ini :

Skor	Kriteria
5	Sangat Layak
4	Layak
3	Kurang Layak
2	Tidak Layak
1	Sangat Tidak Layak

b. Lembar instrumen ini :

1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
2. Dapat digunakan dengan sangat banyak revisi
3. Dapat digunakan dengan banyak revisi
4. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
5. Dapat digunakan tanpa revisi

1	Sangat Tidak Layak
---	--------------------

b. Lembar instrumen ini :

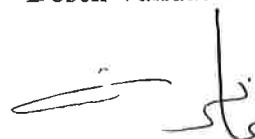
1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
2. Dapat digunakan dengan sangat banyak revisi
3. Dapat digunakan dengan banyak revisi
4. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
5. Dapat digunakan tanpa revisi

D. Komentar dan Saran

Buat cover
 Sesuaikan dengan indikator
 Gambar jangan ambil dari google
 Samakan gambar
 Karakternya usahakan orang yang sama agar menjadi
 ciri khas produk

AR - RANIRY

Banda Aceh,2024
 Dosen Validator Ahli Media,



Faizatul Faridy, M.Pd
 NIP. 1990112520190322019

Lembar Validasi Media Oleh Ahli Media

Pengembangan Media Pembelajaran Elemen Jati Diri Untuk Dimensi Mandiri Pada Profil Pelajar Pancasila Di TK Insan Madani Banda Aceh

Nama Sekolah : TK Insan Madani Banda Aceh
Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun
Penulis : Novian Hidayat
Nama Validator : Ibu Faizatul Faridy, M.Pd
Jabatan Validator : Dosen prodi PIAUD UIN Ar-Raniry Banda Aceh

A. Petunjuk

1. Berikan tanda ceklis (✓) kolom skala penilaian kriteria yang sesuai menurut Bapak/Ibu
2. Skala penilaian kriteria yang dimaksud adalah sebagai berikut:

Skor	Kriteria
5	Sangat Layak
4	Layak
3	Kurang Layak
2	Tidak Layak
1	Sangat Tidak Layak

Dengan keterangan :

1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
2. Dapat digunakan dengan sangat banyak revisi
3. Dapat digunakan dengan banyak revisi
4. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
5. Dapat digunakan tanpa revisi

B. Penilaian Ditinjau Dari Beberapa Aspek

No	Kategori	Aspek Kajian	Kriteria Penilaian	Nilai Kriteria				
				STL	TL	KL	L	SL
				1	2	3	4	5
.1	Bahasa	Bahasa / Kejelasan isi media	Kejelasan bahasa yang digunakan di dalam media pembelajaran elemen jati diri				✓	
2	Performance	Ukuran	Ukuran isi media Pembelajaran elemen jati diri sesuai dengan karakteristik media pembelajaran				✓	
			Media Pembelajaran elemen jati diri memiliki ukuran teks dan gambar yang besar				✓	
		Bahan	Media Pembelajaran elemen jati diri dibuat dari bahan yang aman digunakan dan tidak berbahaya untuk anak					✓
3	Desain grafis	Cover	Media Pembelajaran elemen jati diri memiliki cover yang menarik					✓
		Warna	Media Pembelajaran elemen jati diri memiliki banyak warna di dalamnya					✓

4	Aspek kemudahan penggunaan	Penggunaan media Pembelajaran elemen jati diri dalam pembelajaran	Media Pembelajaran elemen jati diri sesuai dengan tahapan perkembangan dimensi mandiri anak usia 5-6 tahun						✓
---	----------------------------	---	--	--	--	--	--	--	---

C. Penilaian Umum

Kesimpulan penilaian secara umum

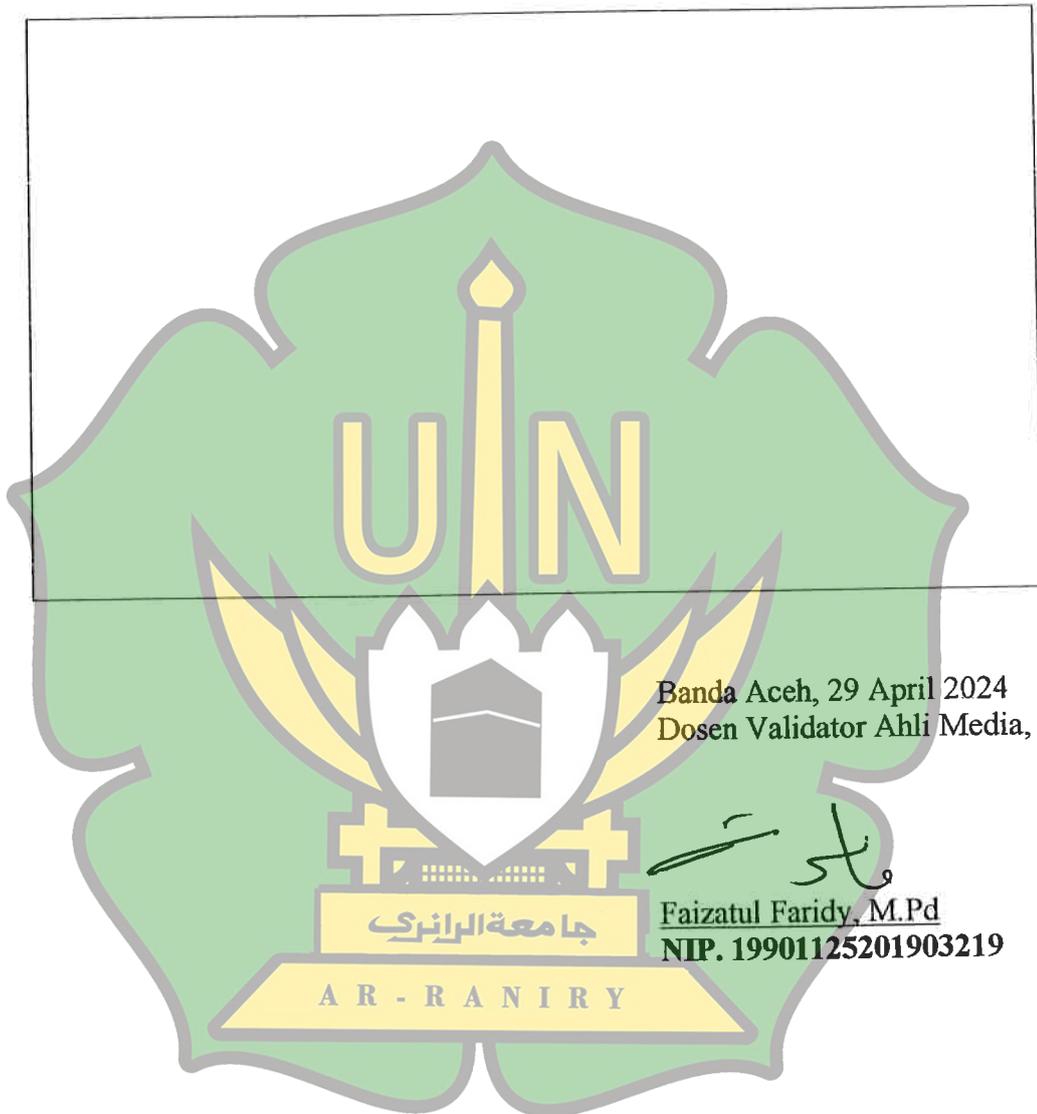
a. Lembar instrumen ini :

Skor	Kriteria
5	Sangat Layak
4	Layak
3	Kurang Layak
2	Tidak Layak
1	Sangat Tidak Layak

b. Lembar instrumen ini :

1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
2. Dapat digunakan dengan sangat banyak revisi
3. Dapat digunakan dengan banyak revisi
4. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
5. Dapat digunakan tanpa revisi

D. Komentar dan Saran





KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
Jl. Syeikh Abdul Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telp. 0651 8553020 : www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

Nomor : B-390/Un.08/Kp.PIAUD/03/2024
Lamp : 1 Lembar
Hal : *Permohonan Validasi Ahli Materi dan Instrumen*

Kepada Yth,
Ibu Munawarah, M.Pd
di-

Banda Aceh

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyelesaian Tugas Akhir (TA) mahasiswi, maka Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, memohon kepada Ibu untuk melakukan Validasi Ahli Materi dan Instrumen mahasiswi yang tersebut di bawah ini:

Nama : Novian Hidayat
Nim : 190210053
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Elemen Jati Diri Untuk Dimensi Mandiri Pada Profil Pelajar Pancasila di TK Insan Madani Banda Aceh
Kegiatan : Validasi Materi Pembelajaran dan Lembar Observasi Anak

Demikian surat ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasama Ibu, kami hanturkan terima kasih.

Banda Aceh, 28 Maret 2024

Ketua Prodi PIAUD,



Lembar Validasi Materi Oleh Ahli Materi

Pengembangan Media Pembelajaran Elemen Jati Diri Untuk Dimensi Mandiri Pada Profil Pelajar Pancasila Di TK Insan Madani Banda Aceh

Nama Sekolah : TK Insan Madani Banda Aceh
 Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun
 Peneliti : Novian Hidayat
 Nama Validator : Bu Munawwarah, M.Pd
 Jabatan Validator : Dosen Prodi PIAUD UIN Ar-Raniry Banda Aceh

A. Petunjuk

Berikan tanda ceklis (✓) pada nomor yang ada di dalam kolom skala penilaian yang sesuai menurut Bapak/Ibu

B. Penilaian Ditinjau Dari Beberapa Aspek

No	Kategori	Aspek Kajian	Kriteria Penilaian	Nilai Kriteria				
				1 STL	2 TL	3 KL	4 L	5 SL
1	Kelayakan Isi	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media pembelajaran elemen jati diri dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai yaitu menanamkan kemandirian pada anak usia dini				v	
		Kesesuaian materi dengan usia perkembangan anak	Kesesuaian materi media pembelajaran elemen jati diri dengan tingkat perkembangan dimensi mandiri anak usia 5-6 tahun				v	
			Materi yang				v	

			disajikan bermanfaat untuk keterampilan dalam kehidupan sehari-hari					
2	<i>Performance</i>	Kesesuaian materi dengan judul penelitian	Materi yang ditampilkan di dalam media pembelajaran elemen jati diri sesuai dengan judul				v	
		Kesesuaian materi dengan tampilan media pembelajaran elemen jati diri	Materi ditampilkan dengan tampilan yang menarik				v	
5	Bahasa	Kesesuaian pengetahuan dengan usia anak	Mampu menanamkan sikap kemandirian khususnya usia 5-6 tahun				v	
		Kesesuaian huruf dan kemudahan dalam membaca	Memiliki ukuran huruf yang besar dan jelas dilihat oleh anak				v	
		Kesesuaian gambar dan kemudahan membedakan	Memiliki gambar yang besar dan jelas yang bisa dilihat oleh anak				v	

C. Penilaian Umum

Kesimpulan penilaian secara umum

a. Lembar instrumen ini :

Skor	Kriteria
5	Sangat Layak
4	Layak
3	Kurang Layak
2	Tidak Layak
1	Sangat Tidak Layak

b. Lembar instrumen ini :

1. **Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi**
2. **Dapat digunakan dengan sangat banyak revisi**
3. **Dapat digunakan dengan banyak revisi**
4. **Dapat digunakan dengan sedikit revisi**
5. **Dapat digunakan tanpa revisi**

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

D. Komentar dan Saran

1. Slide 2: untuk konteks kemandirian anak usia 5-6 tahun bisa diganti dengan yang lebih sederhana, mengerjakan PR menurut sy bisa diganti dengan yang lebih sederhana yang berhubungan dengan kemandirian anak dan relate dengan daily life serta sesuatu yang urgent bagi diri anak, misalnya mampu membersihkan tempat tidur, merapikan mainan setelah bermain ataupun contoh kemandirian lainnya.
2. Slide 6: mohon di cek kembali apakah sudah tepat jika ada kasus seperti itu bentuk pengenalan emosi pada anak dengan bersabar? Atau secara teoritis seperti apa? Mohon di cek kembali.
3. Sebaik nya dibuatkan modul/panduan penggunaan media ini agar penggunaannya lebih terstruktur dan terarah.

Banda Aceh, 2 April 2024
Dosen Validator Ahli Materi,


Munawwarah, M.Pd
NIP. 199312092019032021

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

Lembar Observasi Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun

Pengembangan Media Pembelajaran Elemen Jati Diri Untuk Dimensi Mandiri Pada Profil Pelajar Pancasila Di TK Insan Madani Banda Aceh

Nama Sekolah : TK Insan Madani Banda Aceh
Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun
Peneliti : Novian Hidayat
Nama Validator : Bu Munawwarah, M.Pd
Jabatan Validator : Dosen Prodi PIAUD UIN Ar-Raniry Banda Aceh

A. Petunjuk

Berikan tanda ceklis (✓) pada nomor yang ada di dalam kolom skala penilaian yang sesuai menurut Bapak/Ibu

B. Penilaian Ditinjau Dari Beberapa Aspek

No	Kriteria Penilaian	Nilai Kriteria				
		1	2	3	4	5
		STL	TL	KL	L	SL
1	Mampu menyelesaikan tugas tugas ringan sendiri					
2	Mampu bersabar ketika menunggu giliran dalam bermain					
3	Mampu merapikan alat makan yang telah digunakan					
4	Mampu menggunakan toilet dengan benar					
5	Mampu mengikuti aturan yang telah disepakati bersama saat bermain					
6	Mampu menyelesaikan konflik kecil yang ada					

C. Penilaian Umum

Kesimpulan penilaian secara umum

a. Lembar instrumen ini :

Skor	Kriteria
5	Sangat Layak

4	Layak
3	Kurang Layak
2	Tidak Layak
1	Sangat Tidak Layak

b. Lembar instrumen ini :

1. **Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi**
2. Dapat digunakan dengan sangat banyak revisi
3. Dapat digunakan dengan banyak revisi
4. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
5. Dapat digunakan tanpa revisi

D. Komentar dan Saran

Kriteria untuk lembar observasi menurut saya tidak cocok jika menggunakan (layak atau tidak layak). Sebaiknya gunakan kriteria penilaian yang mudah diobservasi. Bisa dilihat dibaca kembali bagaimana bentuk lembar observasi yang benar.

Banda Aceh, 2 April 2024
Dosen Validator Ahli Materi,


Munawwarah, M.Pd
NIP. 199312092019032021

DOKUMENTASI PENELITIAN

A. Dokumentasi Lokasi Penelitian 1. Bagian Luar Gedung



2. Bagian Dalam Gedung





B. Dokumentasi Struktur Kepengurusan TK Insan Madani Banda Aceh

Jumlah Dana dan Sifat
TKIT Insan Madani
T.P. 2023 - 2024

No	Kelas (laki)	Jumlah Anak	Penanggung Jawab	Bank Kelas
1	Batu Thurga (A)	21	17	SP. BAHARIN & ANSA SBY
2	Batu Kuning (B)	17	5	MAHARIZAL & ELMON CBY
3	Batu Meunasah (C)	15	5	YUS. WILAYATI & FENANDA ZBY
4	Batu Hara (D)	15	6	MELAN HIRA SBY & MARNI SBY
5	Batu Khatulistiwa (E)	10	5	RIZKA HANIKAH & STANISLA SBY

DATA PENDIDIK DAN TENAGA KEPENDIDIKAN
TKIT INSAN MADANI BANDA ACEH

No	Nama	Jenis Kelamin	Agama	Pendidikan	Alamat
1	SP. BAHARIN	L	Islam	S1	Banda Aceh
2	MAHARIZAL	L	Islam	S1	Banda Aceh
3	YUS. WILAYATI	L	Islam	S1	Banda Aceh
4	MELAN HIRA	L	Islam	S1	Banda Aceh
5	RIZKA HANIKAH	L	Islam	S1	Banda Aceh
6	ANSA SBY	L	Islam	S1	Banda Aceh
7	ELMON CBY	L	Islam	S1	Banda Aceh
8	FENANDA ZBY	L	Islam	S1	Banda Aceh
9	MARNI SBY	L	Islam	S1	Banda Aceh
10	STANISLA SBY	L	Islam	S1	Banda Aceh

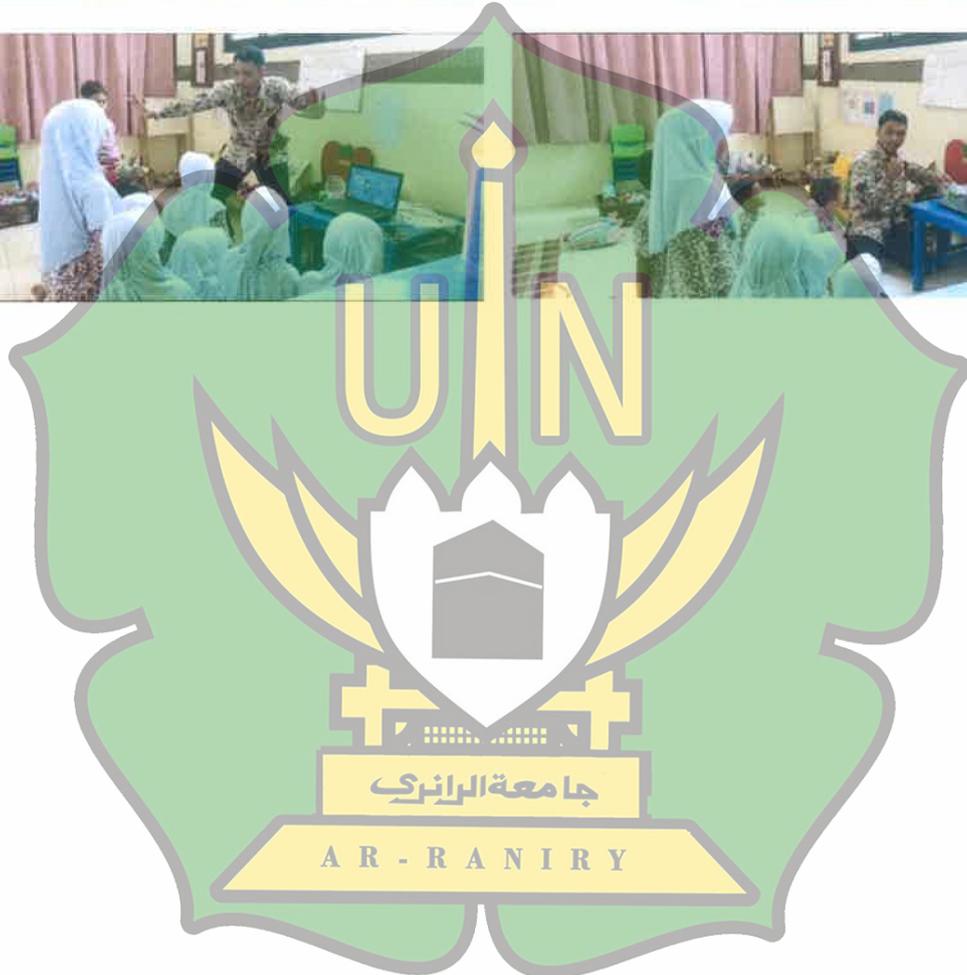


C. Dokumentasi Penelitian

1. Dokumentasi Uji Coba Tahap I (Skala kecil menggunakan 8 anak)



2. Dokumentasi Uji Coba Tahap II (Skala besar menggunakan 15 anak)



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama Lengkap : Novian Hidayat
NIM : 190210053
Tempat/Tanggal Lahir : Jakarta, 04 November 2001
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Agama : Islam
Kebangsaan/Suku : Indonesia/Minang
Status : Belum Menikah
Pekerjaan : Mahasiswa
Alamat : Jl. Tgk. Abdurrahman, Desa Kutabuloh II, Kec. Meukek, Kab.
Aceh Selatan
Nama Orang Tua
a. Ayah : T. Masri, S.H., M.M
b. Ibu : Sri Hidayati
Pekerjaan Orang Tua
a. Ayah : Pensiunan
b. Ibu : MRT
Riwayat Pendidikan
a. SD/MI : SD Negeri 1 Kutabuloh 2007
b. SLTP/MTsS : MTsS Al-Munjiya 2013
c. SI.TA/MA : SMA Negeri 1 Meukek 2016

Banda Aceh, 18 Mei 2024
Penulis,

Novian Hidayat
NIM. 190210053