

Jurnal Care (Children Advisory Research and Education)

E-ISSN: 2355-2034 dan P-ISSN: 2527-9513

Vol. 13, No. 1, Tahun 2025 (101-110)

Doi: <http://doi.org/10.25273/jcare.v13i1.21985>

The article is published with Open Access at: <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/IPAUD>

## Pengembangan Video Animasi untuk Mengenalkan Bahasa Dayak Ngaju di TK Islam Darul Istiqomah Kota Palangka Raya

Annisa Rahmasari<sup>1✉</sup>, Muzakki<sup>2</sup>, Ali Iskandar Zulkarnain<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> IAIN Palangka Raya, Palangka Raya, Indonesia

<sup>1✉</sup> [annisarahmasari73@gmail.com](mailto:annisarahmasari73@gmail.com)

Received: 14-02-2025

Accepted: 05-02-2025

Published: 07-02-2025

### Abstrak

Bahasa Dayak merupakan bahasa daerah yang ada di provinsi Kalimantan Tengah. Semakin tahun penutur bahasa daerah di provinsi Kalimantan Tengah khususnya kota Palangkaraya mengalami penurunan. Untuk menjaga agar bahasa Dayak tidak punah, maka berbagai usaha dilakukan seperti membangun komunitas bahasa Dayak dan mewajibkan memasukan bahasa Dayak sebagai bahasa daerah yang diajarkan pada muatan lokal mulai tingkat PAUD sampai SMA. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan video animasi untuk mengenalkan bahasa Dayak Ngaju di TK Islam Darul Istiqomah Palangka Raya. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi). Subjek penelitian yaitu kelompok B1 Usia 5-6 Tahun. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yang dilakukan yaitu menggunakan kualitatif dan kuantitatif. Validasi ahli media mendapatkan hasil persentase 92,31% dengan kategori sangat baik. Validasi ahli materi mendapatkan hasil persentase 82,22% dengan kategori sangat baik. Validasi ahli bahasa mendapatkan hasil persentase 85,71%. Berdasarkan hasil tersebut, media ini layak untuk digunakan sebagai media video animasi untuk mengenalkan bahasa Dayak Ngaju di TK Islam Darul Istiqomah Palangka Raya dapat dijadikan sebagai media pembelajaran.

**Kata kunci:** anak usia dini; bahasa dayak ngaju; media video animasi

### Abstract

Dayak language is a regional language in Central Kalimantan province. Over the years, speakers of regional languages in Central Kalimantan province, especially the city of Palangkaraya, have decreased. To keep the Dayak language from becoming extinct, various efforts have been made, such as building a Dayak language community and requiring the inclusion of Dayak language as a regional language taught in local content from PAUD to SMA levels. The purpose of this study was to develop an animated video to introduce the Dayak Ngaju language at Darul Istiqomah Palangka Raya Islamic Kindergarten. This study used the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The subjects of the study were group B1 aged 5-6 years. The data collection techniques used were observation, interviews, questionnaires

*and documentation. The data analysis techniques used were qualitative and quantitative. Media expert validation obtained a percentage result of 92.31% with a very good category. Material expert validation obtained a percentage result of 82.22% with a very good category. Language expert validation obtained a percentage result of 85.71%. Based on these results, this media is suitable to be used as an animated video media to introduce the Dayak Ngaju language at Darul Istiqomah Palangka Raya Islamic Kindergarten and can be used as a learning medium.*

**Keywords:** *early childhood; dayak ngaju language; animated video media*

## **Pendahuluan**

Bahasa Dayak Ngaju adalah bahasa daerah yang berasal dari provinsi Kalimantan Tengah yang dituturkan oleh suku Dayak di daerah aliran sungai Kapuas, Kahayan, Katingan dan Mentaya yang termasuk di dalamnya dialek Bakumpai, Mengkatip dan Mendawai (Angraeni & Petikasari, 2021). Berdasarkan data yang dihimpun dari kompas.id penutur Bahasa Dayak di Kalimantan tengah hanya bekisar 1,4 juta, sangat kecil dibandingkan Bahasa daerah lain seperti bahasa banjar di provinsi Kalimantan selatan yang jumlah penuturnya sampai 3,4 juta penutur (Reynaldo, 2018).

Penurunan penggunaan bahasa Dayak menjadi ancaman punahnya bahasa daerah. Hal ini disebabkan oleh banyak faktor, di antaranya adalah heterogenitas penduduk, perkawinan antar suku yang memiliki bahasa daerah masing-masing, sehingga bahasa sehari-hari menggunakan bahasa Indonesia, dan pekerjaan orang tua yang relatif tidak tetap. Menurut Setyawan, penurunan penggunaan bahasa daerah disebabkan karena perbedaan penggunaan bahasa dan fungsi dari bahasa tersebut, baik pada ranah pendidikan, pemerintahan, kenegaraan hingga kegiatan resmi, masyarakat Indonesia menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa pemersatu. Akibatnya, bahasa daerah hanya dipergunakan pada lingkup yang terbatas, bahkan semakin jarang dipergunakan, sehingga kualitas maupun kuantitas penggunaan bahasa daerah menjadi menurun (Faridy & Amelia, 2023).

Berbagai kebijakan dilakukan untuk melestarikan Bahasa Dayak Ngaju, salah satu nya adalah menjadikan Bahasa Dayak Ngaju sebagai bahasa daerah yang diajarkan di sekolah/madrasah yang ada di Kalimantan Tengah khususnya kota Palangka Raya sebagai ibu kota provinsi. Bahasa Dayak masuk ke dalam muatan mata pelajaran muatan lokal mulai dari jenjang PAUD-SMA. Suarta dalam penelitian (2020) menjelaskan bahwa pengembangan muatan lokal di jenjang PAUD merupakan ciri khas satuan pendidikan (Suarta et al., 2020). Mengenalkan Bahasa daerah di jenjang PAUD bukanlah hal yang mudah. Maka diperlukan media yang mudah dan menyenangkan agar anak-anak mampu memahami materi Bahasa Dayak yang diajarkan. Media animasi video merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk membantu mengenalkan bahasa daerah dengan mudah dan menyenangkan kepada anak. Faradinda, dkk dalam penelitiannya menyebutkan bahwa dari 12 PAUD di kecamatan Ampenan kota Mataram, semua mengenalkan bahasa daerah kepada peserta didiknya dengan menggunakan video animasi (Faradinda et al., 2023). Muslimin (2017) dalam penelitiannya menyatakan bahwa media video animasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik (Muslimin, 2017).

Media merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan dalam pembelajaran (Muzakki et al., 2024). Maka dari itu, video animasi harus dapat memberikan daya tarik bagi anak, karena menyajikan objek secara terperinci yang dapat melibatkan anak dalam pembelajaran, sehingga video animasi dapat membantu anak dalam memahami pembelajaran (Apriansyah, 2020). Oleh karena itu, video animasi menjadi media yang dapat

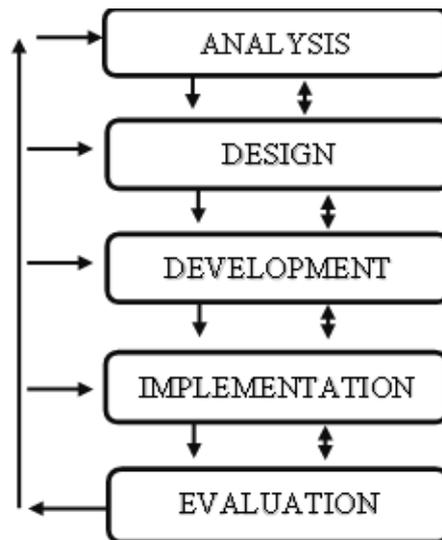
mengenalkan bahasa Dayak Ngaju, karena pada video animasi menampilkan gambar yang berwarna dan menarik serta suara yang dapat membantu anak memahami kosakata yang diucapkan, sehingga dapat mendorong rasa ingin tahu dan imajinasi anak (Masykuroh & Anggrainy, 2024). Media bermanfaat guna menunjang pembelajaran agar lebih menyenangkan bagi anak usia dini, maka guru perlu memanfaat (Anwar, Agusri, et al., 2022).

Berdasarkan observasi dan wawancara awal yang dilakukan peneliti bahwa, di TK Islam Darul Istiqomah memiliki pembelajaran nama-nama bahasa daerah, akan tetapi pada pelaksanaannya pengenalan bahasa Dayak Ngaju di TK Islam Darul Istiqomah Kota Palangka Raya masih terbatas pada pengenalan angka 1 hingga 10 menggunakan tepukan dan bernyanyi. Hal ini disebabkan, karena dari 14 guru di TK Islam Darul Istiqomah, hanya lima orang guru yang bisa berbahasa Dayak. Selain itu, kurangnya media pembelajaran tentang mengenalkan bahasa Dayak, menyebabkan pengenalan bahasa Dayak Ngaju kurang optimal. Faktor lainnya yaitu, orang tua anak didik di TK Islam Darul Istiqomah Kota Palangka Raya berasal dari suku yang berbeda-beda, sehingga anak didik di TK Islam Darul Istiqomah tidak bisa berbahasa Dayak Ngaju. berdasarkan hasil observasi dan wawancara, maka dapat disimpulkan bahwa perlu adanya media pembelajaran untuk mengenalkan bahasa Dayak Ngaju kepada anak, mengingat sebagian besar masyarakat di Kota Palangka Raya menggunakan bahasa Dayak Ngaju.

Berdasarkan penelitian terdahulu oleh (Pertiwi et al., 2023) menyatakan bahwa, pemerolehan bahasa Daerah dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya suku orang tua dan tempat tinggalnya. Melalui media yang dapat mempermudah anak dalam memperoleh bahasa, video animasi sangat berpengaruh pada peningkatan perkembangan Bahasa daerah kepada anak usia dini. Selain itu, pada penelitian (Munawaroh et al., 2022) menyatakan bahwa, media yang interaktif dapat menarik perhatian anak dan mampu meningkatkan pemahaman anak terkait dengan pembelajaran bahasa daerah.

## **Metodologi**

Metodologi penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development* dengan model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluations*) (Sugiyono, 2022). Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah produk yang telah ada dan produk tersebut dikembangkan, sehingga dapat digunakan untuk menunjang jalannya kegiatan proses pembelajaran. Pada penelitian langkah pertama yaitu mengumpulkan informasi sebagai bahan analisis permasalahan dan kebutuhan sebagai bahan acuan pembuatan produk media pembelajaran. Tahap kedua, yaitu melakukan rancangan desain untuk video animasi seperti menentukan materi, mencari kosakata bahasa Dayak sesuai dengan tema, menentukan gambar, menyusun *storyboard* dan *treatment* dan menentukan aplikasi pendukung pembuatan video animasi. Selanjutnya tahap ketiga yaitu validasi yang dilakukan oleh satu orang ahli media, satu orang ahli materi pembelajaran dan satu orang ahli bahasa, menggunakan instrumen validasi untuk mendapatkan kriteria sangat layak atau tidak layak dari para ahli, kemudian peneliti memproduksi dan mengujicobakan media tersebut. Tahap keempat yaitu implementasi, tahap ini melaksanakan uji lapangan terkait dengan media video animasi yang sudah dirancang dan melihat bagaimana reaksi anak didik ketika diperkenalkan kosakata dengan menggunakan media tersebut. Tahap terakhir yaitu tahap evaluasi, tahap ini adalah langkah terakhir untuk menilai apakah proses pengembangan produk sesuai rancangan dan tujuan pengembangan dapat tercapai.



Gambar 1. Model Penelitian Pengembangan ADDIE

Penelitian dilakukan di TK Islam Darul Istiqomah Kota Palangka Raya. Pada penelitian ini subjek pengembangan dilakukan ahli media, ahli materi dan ahli bahasa, sementara untuk subjek uji coba dilakukan oleh anak didik kelompok B usia 5-6 tahun. Uji coba dilakukan dibagi menjadi dua yaitu uji coba kelompok besar yang berjumlah 30 orang dan uji coba kelompok kecil berjumlah 4-5 orang. Jenis data pada penelitian ini berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif didapat dari skor nilai dari angket yang diisi oleh ahli media, materi dan bahasa serta guru kelas. Sementara untuk data kualitatif diperoleh data berupa narasi dari kritik dan saran dari ahli. Teknik pengumpulan data terdiri observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yang dilakukan yaitu menggunakan kualitatif deskriptif dan kuantitatif deskriptif. Data yang diperoleh melalui angket kemudian dianalisis dengan mendeskripsikan semua pendapat berupa saran dan tanggapan dari validator yang didapat dari lembar kritik dan saran. Hasil analisis data digunakan untuk perbaikan pengembangan media video animasi. Data yang diperoleh melalui angket selanjutnya dianalisis melalui kuantitatif deskriptif dan selanjutnya dimasukkan ke data kualitatif menggunakan skala *Likert*. Adapun kriteria dan skor skala *Likert* yaitu :

Tabel 1. Kriteria dan Skor Skala *Likert*

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

(Arikunto, 2019)

Produk dapat dikatakan sangat baik apabila kriterianya mencapai nilai persentase 81% sampai 100% dari semua indikator yang termuat dalam instrumen uji validasi. Rumus yang digunakan untuk menentukan persentase tersebut sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{skor} \times \text{bobot komponen}}{n \times \text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase nilai yang dicapai

$\Sigma$  = Jumlah

n = Jumlah indikator

Memberikan kelayakan media video animasi, perlu mempertimbangkan kualifikasi untuk memenuhi kriteria yang telah ditetapkan yaitu sebagai berikut :

Tabel. 2 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase

Skor	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
5	81-100%	Sangat Baik	Tidak perlu direvisi
4	61-80%	Baik	Tidak perlu direvisi
3	41-60%	Cukup Baik	Direvisi
2	21-40%	Tidak Baik	Direvisi
1	0-20%	Sangat Tidak Baik	Direvisi

(Arikunto, 2019)

## Hasil dan Pembahasan

Pengembangan video animasi untuk mengenalkan bahasa Dayak Ngaju diawali dengan tahap melakukan pengumpulan informasi melalui observasi dan wawancara, dengan tujuan untuk mengetahui tentang pengenalan bahasa Dayak Ngaju yang ada di TK Islam Darul Istiqomah Kota Palangka Raya. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara bahwa, di TK Islam Darul Istiqomah Kota Palangka Raya memiliki pembelajaran mengenalkan nama dan bahasa daerah, akan tetapi pada implementasinya, pengenalan bahasa daerah salah satunya bahasa Dayak Ngaju masih terbatas pada pengenalan angka 1 hingga 10, hal ini dikarenakan keterbatasan guru yang bisa berbahasa Dayak Ngaju dan juga kurangnya media pembelajaran untuk mengenalkan bahasa Dayak Ngaju. Selain itu, anak didik di TK Islam Darul Istiqomah berasal dari berbagai macam suku seperti suku Dayak, Banjar dan Jawa, sehingga anak didik di TK Islam Darul Istiqomah tidak bisa berbahasa Dayak Ngaju.

Menurut (Angraeni & Petikasari, 2020) menyatakan bahwa, penting untuk mengenalkan bahasa Dayak Ngaju kepada anak-anak yang merupakan penduduk asli daerah tersebut maupun anak-anak yang berasal dari daerah lain yang menetap di daerah tersebut. Agar anak dapat memiliki wawasan yang lebih luas tentang bahasa daerah setempat. Hal inilah yang menjadi dasar peneliti mengembangkan video animasi untuk mengenalkan bahasa Dayak Ngaju.

Video animasi memberikan informasi dan mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, karena media video animasi berisi gambar yang menarik dengan diikuti suara *dubbing* yang mempermudah guru dan anak dalam mengenal serta memahami pengucapan bahasa Dayak Ngaju yang baik dan benar. Menurut Shiu, video animasi merupakan jenis media audio visual yang dibuat dengan menggabungkan unsur gambar yang bergerak dan dilengkapi dengan musik, suara atau narasi (Asari et al., 2023).

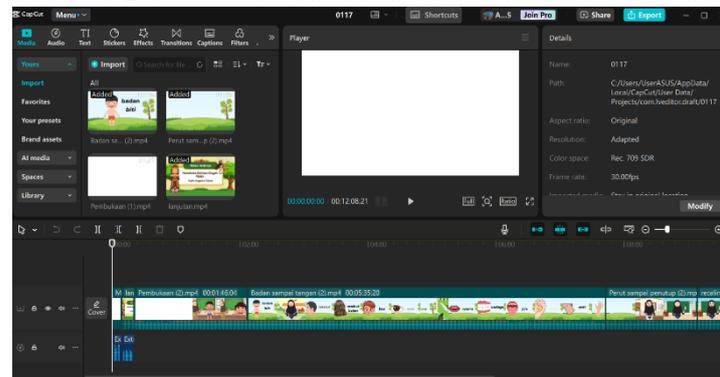
Tahap selanjutnya, peneliti menentukan rancangan yang akan dimuat dalam video animasi yang dikembangkan. Adapun hal penting dalam merancang video animasi yaitu : a) menentukan topik materi, dalam hal ini peneliti mengangkat topik anggota tubuh sebagai materi pengenalan kosakata bahasa Dayak Ngaju; b) mencari kosakata bahasa Dayak Ngaju sesuai topik. Sebelum membuat naskah video peneliti melakukan riset dengan mencari kosakata bahasa Dayak Ngaju. Hal ini bertujuan agar video animasi yang ditampilkan tidak menimbulkan kesalahan dalam penyebutan; c) menentukan gambar, dalam membuat video animasi peneliti menentukan video animasi dengan dua dimensi. Oleh sebab itu, diperlukan

kesesuaian gambar dengan materi (sederhana sehingga mudah dipahami oleh anak); d) merancang naskah video, *storyboard*, *treatment*. Pada langkah ini peneliti menuangkan ide dengan menggambarkan alur video secara garis besar yang digunakan sebagai patokan dalam membuat video animasi. Oleh karena itu, peneliti perlu menentukan isi materi disesuaikan karakteristik anak, meliputi memperhatikan kalimat yang akan digunakan, tampilan video seperti gambar dan *caption* untuk penyebutan kosakata, serta menyesuaikan durasi video; e) Menentukan aplikasi pendukung, dalam hal ini peneliti menggunakan dua aplikasi yaitu aplikasi *canva* dan aplikasi *capcut*. Aplikasi *canva* digunakan untuk membuat kerangka video, sementara aplikasi *capcut* untuk menyatukan semua video sehingga terbentuk video animasi.

Setelah membuat rancangan video animasi, peneliti mengembangkan video animasi mengenalkan bahasa Dayak Ngaju berdasarkan rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Pembuatan video animasi menggunakan dua aplikasi yaitu aplikasi *canva* untuk membuat bagian-bagian isi materi seperti gambar, tulisan dan *dubbing*. Selanjutnya, pada aplikasi *capcut* untuk menggabungkan video yang telah dibuat.



Gambar 2. Proses Pembuatan Video Animasi di Canva



Gambar 3. Penggabungan Video Animasi di Capcut

Setelah video animasi dikembangkan, tahap selanjutnya video animasi dilakukan uji coba kelayakan oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Validasi dilakukan untuk memperoleh hasil kelayakan, masukan dan saran dari para ahli untuk menjadi revisi video animasi. Adapun hasil data yang diperoleh sebagai berikut :

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

Uji Kelayakan	Total	Skor	Presentase	Kategori
Tahap 1	55	65	84,62%	Sangat Baik
Tahap 2	60	65	92,31%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil data yang diperoleh dari ahli media bahwasannya pada tahap pertama video animasi diperoleh nilai 84,62% dengan kategori sangat baik, akan tetapi video animasi perlu dilakukan revisi dengan menambahkan pengantar di awal video, latar belakang yang digunakan bervariasi dan bagian penutup memuat kesimpulan untuk mengulang kembali materi yang telah disampaikan. Tahap kedua video animasi memperoleh nilai 92,31% dengan kategori sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa video animasi yang telah direvisi sangat baik untuk dilakukan uji coba kepada anak kelompok B usia 5-6 tahun.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

Uji Kelayakan	Total	Skor	Persentase	Kategori
Tahap 1	35	45	77,78%	Baik
Tahap 2	37	45	82,22%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil data yang diperoleh dari ahli materi bahwasannya pada tahap pertama video animasi diperoleh nilai 77,78% dengan kategori baik. Setelah itu, pada tahap kedua, penilaian dari ahli media mendapatkan nilai 82,22% dengan kategori sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa video animasi sangat baik digunakan.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Uji Kelayakan	Total	Skor	Persentase	Kategori
Tahap 1	30	35	85,71%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil data yang diperoleh dari ahli bahasa bahwasannya pada tahap pertama video animasi diperoleh nilai 85,71% dengan kategori sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa video animasi sangat baik digunakan. Hasil dari ketiga ahli validator menyatakan bahwa video animasi untuk mengenalkan bahasa Dayak Ngaju layak digunakan.

Berdasarkan hasil dari ketiga validasi menilai bahwa video animasi untuk mengenalkan bahasa Dayak Ngaju dengan tema mengenalkan anggota tubuh sangat baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Menurut Kurniasih menyatakan bahwa, video merupakan media yang mengasyikkan dan tidak jenuh apabila video dirancang semenarik mungkin sesuai usia dan tahapan perkembangan anak (Kurniasih, 2022). Hal ini sejalan dengan pendapat (Wisada et al., 2019) menyatakan bahwa, video yang dikemas menggunakan animasi akan lebih mudah dipahami dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Video animasi yang telah dikembangkan, selanjutnya diimplementasikan dengan melakukan uji coba media video animasi mengenalkan kosakata bahasa Dayak Ngaju di kelompok B1 TK Islam Darul Istiqomah Kota Palangka Raya. Pada tahap ini anak didik menyaksikan video animasi mengenalkan bahasa Dayak Ngaju dengan topik anggota tubuh. Kemudian, untuk melihat respon anak peneliti menggunakan media *flashcard* sebagai alat pengujian ketika anak selesai menonton video animasi.

Pengamatan anak didik yang dilakukan oleh guru kelompok B1, diperoleh hasil 80,00% dengan kategori baik. Hal ini diperkuat dengan wawancara guru kelompok B1. Hasil wawancara dengan guru kelompok B1 diketahui bahwa media video animasi menarik perhatian anak, video yang disajikan sederhana dan mudah dipahami, materi yang disajikan sesuai dengan topik yang dibahas, tampilan video animasi yang digunakan sesuai dengan karakteristik anak, menurut guru kelompok B1 bahwa video animasi layak dijadikan media pembelajaran untuk anak dan juga mempermudah guru dalam mengenalkan kosakata

bahasa Dayak Ngaju. Hal ini sejalan dengan pendapat (Dewi & Handayani, 2021) yang menyatakan bahwa, video animasi memiliki manfaat mempermudah peserta didik memahami pembelajaran. Penilaian ini dapat dilihat pada tabel 6 sebagai berikut.

Tabel 6. Hasil Pengamatan Anak

Uji Kelayakan	Total	Skor	Persentase	Kategori
Tahap 1	28	35	80,00%	Baik

Uji coba kelompok kecil yang dilakukan oleh peneliti dengan melakukan observasi, diketahui bahwa enam anak didik kelompok B1 anak didik tersebut dapat mengikuti pembelajaran dengan baik, keenam anak didik menyimak dan berperan aktif dalam merespon video animasi yang disajikan, dapat dilihat bahwa anak didik mengikuti pengucapan kosakata bahasa Dayak Ngaju yang ditampilkan. Hal ini sejalan dengan pendapat (Mutmainna et al., 2022) yang menyatakan bahwa, menggunakan video animasi sebagai media pembelajaran dapat membuat anak menjadi antusias dalam belajar dan dapat meningkatkan kemampuan menyimak anak. Selain itu, ketika peneliti menggunakan media *flashcard* untuk mengetahui respon anak, keenam anak dapat menunjukkan kosakata bahasa Dayak Ngaju dengan benar.

Sementara itu, berdasarkan hasil observasi uji coba kelompok besar yang dilakukan oleh peneliti, anak didik kelompok B1 TK Islam Darul Istiqomah Kota Palangka Raya menyimak dengan baik video yang ditampilkan, ketika penyebutan kosakata bahasa Dayak Ngaju diucapkan, anak didik antusias menonton video animasi yang disajikan dan juga merespon setiap kosakata yang ditampilkan dengan didampingi guru kelompok. Setelah anak didik selesai menonton video animasi, peneliti melakukan *recalling* dengan menggunakan media *flashcard* di antara 24 anak hanya 10 anak yang dapat menjawab.

Menurut (Silomita et al., 2024), media pembelajaran yang baik untuk digunakan adalah media pembelajaran yang dapat membuat suasana belajar terkondisi, membuat anak termotivasi dalam belajar dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Hal ini sejalan dengan pendapat (Mutmainna et al., 2022) yang menyatakan bahwa, guru perlu melakukan pendampingan dan pengawasan agar suasana pembelajaran berjalan dengan tertib dan kondusif sehingga anak dapat menyimak video animasi dengan baik.

Setelah implementasi dilakukan, tahapan terakhir yaitu mengevaluasi seluruh rangkaian tahap pengembangan video animasi. Diketahui bahwa video animasi dapat digunakan sebagai video pembelajaran. Hal ini dilihat dari hasil pengamatan anak bahwa, anak didik kelompok B1 dapat menyimak video dengan baik dan berperan aktif merespon video animasi yang disajikan dengan didampingi guru. Kemudian, evaluasi yang digunakan pada saat proses penggunaan video berlangsung menggunakan tes formatif. Hasil evaluasi tes formatif untuk uji coba kelompok besar menunjukkan dari 24 peserta didik, hanya 10 peserta didik atau 41,67% yang mampu menyebutkan anggota tubuh menggunakan bahasa dayak dengan baik dan benar. Sementara 14 anak atau 58,33% masih belum mampu menyebutkannya dengan benar. Sementara uji coba kelompok kecil, keenam anak dapat menunjukkan kosakata bahasa Dayak Ngaju dengan benar.

## Simpulan

Berdasarkan hasil uji coba kelayakan validasi ahli media mendapatkan hasil persentase 92,31% dengan kategori sangat baik. Validasi ahli materi mendapatkan hasil persentase 82,22% dengan kategori sangat baik. Validasi ahli bahasa mendapatkan hasil persentase 85,71%. Kemudian, hasil analisis uji coba kelompok kecil mendapatkan hasil dengan kategori

baik atau layak, sehingga media ini layak untuk digunakan sebagai media video animasi untuk mengenalkan bahasa Dayak Ngaju di TK Islam Darul Istiqomah Palangka Raya dapat dijadikan sebagai media pembelajaran.

### Ucapan Terima Kasih

Peneliti menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada anak didik dan guru di TK Islam Darul Istiqomah Kota Palangka Raya, serta kepada seluruh dosen dan pihak-pihak yang membantu jalannya penelitian ini.

### Daftar Pustaka

- Adhani, D. N., Khofifah, N., & Yuanita, D. (2016). Meningkatkan Perkembangan Bahasa dengan Media Flash Card pada Anak Usia Dini di Desa Sanan Rejo Kabupaten Malang. *Jurnal PG- - PAUD Trunojoyo*, 3(2), 1–75. <https://doi.org/https://doi.org/10.21107/pgpauddtrunojoyo.v3i2.3494>
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>
- Anwar, R. N., Agusriani, P. A., & Aulia, S. T. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran guna Meningkatkan Kompetensi Mengajar Guru di SMP Negeri 3 Kutorejo. *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 81–85.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik* (18th ed.). PT. Rineka Cipta, Jakarta.
- Asari, A., Purba, S., Fitri, R., Genua, V., Wijayanto, P. A., Ma'sum, H., Ndakularak, I. L., Astridewi, S., Sale, Y., Nurmala, I., Mustakin, Waworuntu, A., Sukwika, T., Darmada, I. M., & Pratasik, S. (2023). *Media Pembelajaran Era Digital* (A. Asari (ed.); 1st ed.). CV. Istana Agency.
- Budiwiyanto, A. (2022). *Kontribusi Kosakata Bahasa Daerah dalam Bahasa Indonesia*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. <https://badanbahasa.kemdikbud.go.id/artikel-detail/792/kontribusi-kosakata-bahasa-daerah-dalam-bahasa-indonesia#>
- Chandra, R. D. A. (2017). Pengembangan Media Visual Kartu Angka Efektif untuk Mengenalkan Huruf Vokal A, I, U, E, O pada Anak Usia Dini 3-4 Tahun PAUD Labschool Jember. *Indria Jurnal Ilmiah Pendidikan Pra Sekolah Dan Sekolah Awal*, 45–71. <https://doi.org/10.24269/jin.v2i1.447>
- Charolina, C. (2020). *Pilihan Bahasa Masyarakat Bilingual Banjar-Dayak Di Palangka Raya Dalam Ranah Keluarga*. Universitas Negeri Semarang.
- Dewi, F. F., & Handayani, S. L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En- Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2530–2540. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1229>
- Faradinda, B. T. P., Astini, B. N., & Sriwarthini, N. L. P. N. (2023). Identifikasi Pengenalan Bahasa Daerah Dalam Pembelajaran Sebagai Muatan Lokal Di Paud Sekecamatan Ampenan Kota Mataram. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 1252-1261. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i3.10900>
- Faridy, F., & Amelia, L. (2023). Analisis Penggunaan Bahasa Daerah Sebagai Bahasa Ibu Pada Anak Usia Dini. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 74–28. [www.syekh Nurjati.ac.id/jurnal/index.php/awlady](http://www.syekh Nurjati.ac.id/jurnal/index.php/awlady)
- Hendra, Afriyadi, H., Tanwir, Noor Hayati, Supardi, Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik). In

- Efitra & Sepriano (Eds.), *PT. Sonpedia Publishing Indonesia* (1st ed., Issue 1). PT. Sonpedia Publishing Indonesia. [https://repository.uinmataram.ac.id/2683/1/Media\\_pembelajaran\\_berbasis\\_digital.pdf](https://repository.uinmataram.ac.id/2683/1/Media_pembelajaran_berbasis_digital.pdf)
- Khoirunnisa, A. A., Reza, M., Ika, N., & Rakhmawati, S. (2024). *Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Pencegahan Narkoba untuk Anak Usia Dini*. 5(2), 1183–1195. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i2.883>
- Kurniasih, S. (2022). Pembelajaran Inovatif dengan Media Video untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Usia 5-6 Tahun. *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini)*, 3(1), 87–96. <https://doi.org/10.26740/jp2kgaud.2022.3.1.87-96>
- Kurniasari, A., & Prima, E. (2020). Penanganan anak usia dini dengan gangguan perkembangan bahasa ekspresif di Kb Al Azkia Lab Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto. *Jurnal CARE*, 8(1), 20–39. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JPAUD>
- Masykuroh, K., & Anggrainy, A. (2024). *Pengembangan Media Video Animasi Merawat Tanaman Untuk Mengenalkan Karakter Peduli Lingkungan Anak Usia Dini*. 9(2), 215–226. <https://doi.org/https://doi.org/10.33369/jip.9.2.216-226>
- Pohan, J. E. (2020). *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Pengembangan)* (Y. N. I. Sari (ed.); 1st ed.). RajaGrafindo Persada.
- Prasetyo, A. F., & Rosidah, U. (2023). Pengembangan Media Animal Flash Card sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Kosakata dan Pemahaman Bahasa Anak Usia Dini di RA Annuriyah Belikanget. *Alzam-Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 03(02), 1–8. <https://doi.org/https://doi.org/10.51675/alzam.v3i2.599>
- Rahayu, L. M. (2019). *Komunikasi Edukatif dengan Bahasa Ibu dalam Pembelajaran Anak Usia Dini di RA Muslimat NU Diponegoro 19 Jatisaba Kecamatan Cilongok*. IAIN Purwakerto.
- Silomita, S. A. C., Iriyanto, T., & Anisa, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran ABEBO untuk Menstimulasi Kemampuan Berpikir Simbolik Anak. *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*, 11(2), 170–179. <https://doi.org/http://doi.org/10.25273/jcare.v11i2.20310>
- Suardi, I. P., Ramadhan, S., & Asri, Y. (2019). Pemerolehan Bahasa Pertama pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 265–273. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.160>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian dan Pengembangan* (S. Y. Sundari (ed.); 5th ed.). Alfabeta.
- Susanto, A. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)* (D. Purnamasari (ed.); 1st ed.). Bumi Aksara.
- Ulfa, N. M. (2020). Analisis Media Pembelajaran Flash Card Untuk Anak Usia Dini. *Genius*, 1(1), 34–42. <http://genius.iain-jember.ac.id>
- Wijaya, A. I. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi dengan Tema Rekreasi Pada Anak Usia Dini di TK Aba IV Kota Jambi*. Universitas Jambi.
- Zahara, S., & Hendriana, B. (2021). Pengembangan Media Video Animasi untuk Kemampuan Menghafal Hadist pada Anak Usia Dini. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3593–3601. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.948>