

Aplikasi Toontastic: Perancangan Media Pembelajaran untuk Mengembangkan Nilai Karakter *Smart Entrepreneur* Anak Usia Dini

Sharina Munggaraning Westhisi¹, Ririn Hunafa Lestari², Liza Bunga Aprilia³

^{1, 2, 3} Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Cimahi

¹ sharina@ikipsiliwangi.ac.id, ² ririnhunafa@ikipsiliwangi.ac.id, ³ lizabungaa@gmail.com

Received: 04 April 2024; Accepted: 20 Mei 2024

Abstract

The study aims to explain the design of digital learning media using the Toontastic application in developing the character values of Early Childhood, for example the character value of smart entrepreneur. This study used a qualitative method involving 30 students (pre-service teachers of Early Childhood Education (ECE)). Data collected through interviews and study documentation were analyzed descriptively. Data obtained from interviews were analyzed using thematic analysis with two themes consisting of designing learning media through Toontastic application and the other theme is the development of smart entrepreneur character values of early childhood. The results showed that the aspects of designing learning media for early childhood through Toontastic application consisted of content, appearance, time, and value. In addition, this media can contribute to the development of smart entrepreneur character values of early childhood to face global challenges in the future. Then, this result can invite ECE educators, parents, and the community to develop the character values of smart entrepreneur of early childhood through other applications as a form of technology utilization in education.

Keywords: Toontastic Application, Children's Characters' Values, Design of Learning Media.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menjelaskan perancangan media pembelajaran digital yang menggunakan aplikasi Toontastic dalam rangka pengembangan nilai karakter Anak Usia Dini (AUD), contohnya nilai karakter *smart entrepreneur*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan melibatkan 30 orang mahasiswa (calon guru PAUD). Data yang dikumpulkan melalui wawancara dan studi dokumentasi dianalisis secara deskriptif. Data yang diperoleh dari wawancara dianalisis menggunakan analisis tematik dengan dua tema yang terdiri dari perancangan media pembelajaran berbasis aplikasi Toontastic dan tema yang berikutnya adalah pengembangan nilai karakter *smart entrepreneur* AUD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aspek-aspek perancangan media pembelajaran untuk AUD berbasis aplikasi Toontastic terdiri dari konten, tampilan, waktu, dan nilai (*value*). Selain itu, media ini dapat memberikan kontribusi pada pengembangan nilai karakter *smart entrepreneur* AUD untuk menghadapi tantangan-tantangan global di masa yang akan datang. Kemudian, hasil ini dapat mengajak pendidik PAUD, orang tua, dan masyarakat untuk mengembangkan nilai-nilai karakter *smart entrepreneur* AUD melalui aplikasi lain sebagai bentuk pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan.

Kata Kunci: Aplikasi Toontastic, Nilai Karakter Anak Usia Dini, Perancangan Media Pembelajaran

How to cite: Munggaraning, S.W., Lestari, R.H., Aprilia, L.B (2024). Aplikasi Toontastic: Perancangan Media Pembelajaran untuk Mengembangkan Nilai Karakter Smart Entrepreneur Anak Usia Dini *Jurnal Ilmiah P2M STKIP Siliwangi*, 11 (1), 31-39.

PENDAHULUAN

Di era revolusi digital saat ini, sebagian besar kegiatan manusia didominasi oleh perangkat berbantuan komputer atau teknologi canggih lainnya, contohnya dalam dunia pendidikan. Hal ini dapat dirasakan ketika masa pandemi covid-19 melanda seluruh dunia yang mengakibatkan muncul kebijakan untuk melakukan pembelajaran dari rumah, sehingga muncul program "Belajar dari Rumah (BDR)" yang menjadi salah satu alternatif solusi agar anak tidak mengalami *learning loss* berkepanjangan. Selain itu, tujuan dari BDR adalah untuk meminimalisirnya terjadinya stress akademik bagi anak (Wulansuci et al., 2022). Fenomena ini

mendorong pemerintah, pendidik, orang tua, dan para *stakeholders* dalam dunia pendidikan merancang berbagai strategi pembelajaran yang efektif dan efisien untuk menyelenggarakan pendidikan sebagai upaya dalam pemenuhan hak setiap individu, terutama anak-anak usia sekolah untuk mendapatkan dan memenuhi kebutuhan belajar tersebut.

Dengan adanya pandemik, penggunaan media digital yang merupakan bagian dari media teknologi informasi dan komunikasi menjadi media pembelajaran yang disarankan untuk digunakan salah satunya pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Menurut Lestari dkk., (2023), di saat pandemik, media pembelajaran Teknologi, Informasi, dan Komunikasi (TIK) merupakan media pengganti realitas dalam mentransformasikan pengetahuan yang dibuat dalam bentuk menarik dan konkrit ketika anak belajar dari rumah. Selain itu, lonjakan penggunaan internet yang merupakan bagian dari media digital di masa adaptasi kebiasaan baru meningkat, dikarenakan penggunaan teknologi yang masif pada kehidupan sehari-hari. Hal ini berdampak pada perkembangan dan perbaikan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) terutama dalam *soft skills*. Keterampilan ini terdiri dari berpikir kritis, mampu memecahkan sebuah masalah, *networking*, serta memiliki jiwa kepemimpinan. Keterampilan tersebut dapat digambarkan melalui *smart entrepreneur* yang merupakan bagian dari nilai-nilai karakter *entrepreneur*.

Nilai-nilai karakter *entrepreneur* atau jiwa *entrepreneur* yaitu nilai karakter yang terdiri dari jiwa kepemimpinan, kreatif, bertanggung jawab, jujur, mandiri, disiplin, rasa ingin tahu, dan pantang menyerah. Nilai-nilai karakter tersebut sudah dapat ditanamkan sejak dini dalam ruang lingkup PAUD. Pembentukan karakter anak yang memiliki karakter *entrepreneur* mampu membantu anak untuk tumbuh menjadi pribadi yang lebih percaya diri dan siap menjadi generasi emas di tahun 2030. Namun, pendekatan ataupun metode pembelajaran yang digunakan dalam penanaman nilai-nilai karakter tersebut masih kurang beragam atau kurang bervariasi. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa metode pembiasaan sering kali digunakan dalam praktik pembelajaran di PAUD dalam penanaman nilai karakter pada anak, sehingga diperlukan pengembangan metode pembiasaan yang terintegrasi dengan teknologi.

Dengan adanya penyelenggaraan merdeka bermain di PAUD, penanaman nilai karakter *smart entrepreneur* dapat dikembangkan karena merdeka bermain memberikan makna bahwasanya anak dapat bermain sesuai dengan minatnya, anak mendapatkan kesempatan bereksplorasi untuk menemukan masalah, memecahkan masalah, mencoba melakukan sesuatu, melakukan uji eksperimen (Handayani dkk., 2017). Akan tetapi, melalui metode pembiasaan yang masih belum optimal dan kurang selaras dengan perkembangan era digital saat ini, sehingga diperlukan pembaharuan dan perkembangan media pembelajaran yang berbasis *Information, Communication, and Technology* (ICT). Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor internal dan eksternal yang menyebabkan pendidik PAUD belum sepenuhnya mengintegrasikan pembelajaran dengan ICT, diantaranya adalah penggunaan media pembelajaran yang bersifat konvensional, keterbatasan fasilitas sarana prasarana di sekolah, motivasi pendidik PAUD yang masih rendah untuk memanfaatkan teknologi, jarang nya sosialisasi aplikasi yang menunjang pembelajaran, serta kurangnya pelatihan guru dalam pemanfaatan ICT untuk membuat media pembelajaran yang menyenangkan bagi anak (Hasni dkk., 2023).

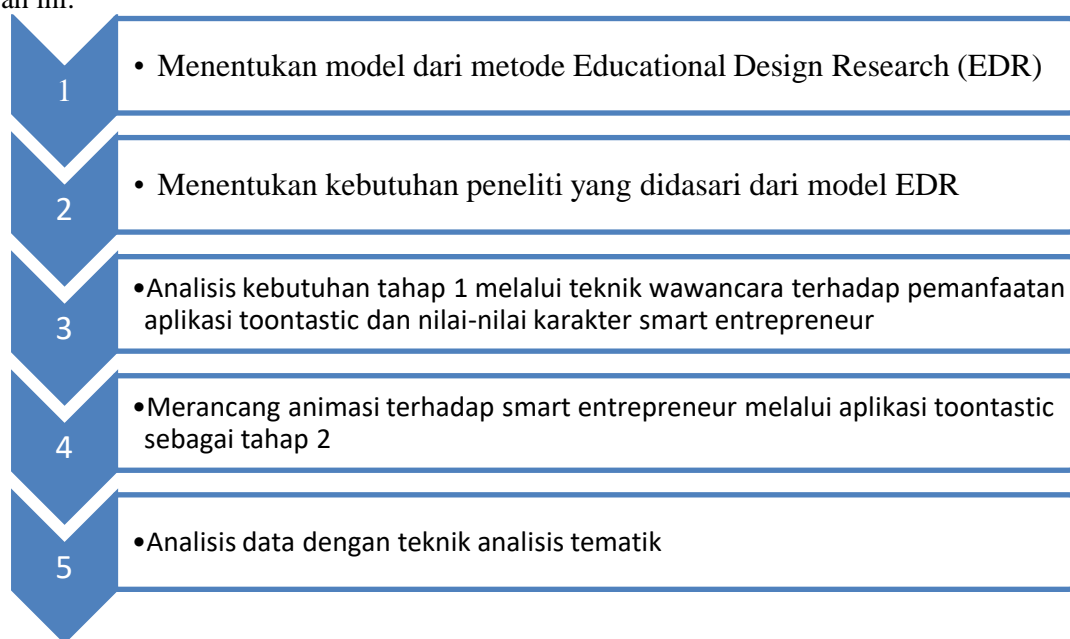
Integrasi pembelajaran dengan ICT memerlukan keterampilan dan kompetensi pendidik PAUD yang baik. Kompetensi tersebut sudah seharusnya dimiliki baik pendidik PAUD maupun calon pendidik PAUD. Sayangnya, kompetensi dalam mengolah informasi dari media digital untuk menunjang aktivitas pembelajaran AUD belum maksimal. Hal ini terlihat manakala pendidik PAUD tidak mampu mengadaptasi ataupun memodifikasi informasi dari internet untuk dijadikan bahan pembelajaran di kelas berdasarkan kebutuhan dan karakteristik AUD (Mas'ud dkk., 2022). Kemudian Martín dkk., (2020) meyakini bahwa kompetensi digital pendidik PAUD belum memadai dalam pemanfaatannya dalam kegiatan akademik dan karir profesional mereka. Sedangkan, dalam praktik pembelajaran saat ini dibutuhkan kompetensi digital yang baik dalam merancang media pembelajaran berbasis ICT, seperti dalam aktivitas pembelajaran dalam pengembangan nilai karakter *smart entrepreneur*, mengolah informasi dari berbagai sumber yang akan mengakomodasi karakteristik, kebutuhan, serta perkembangan AUD, serta memvisualisasikan nilai-nilai karakter *smart entrepreneur* yang riil dan menarik bagi AUD melalui beberapa aplikasi (*online* atau *offline*), seperti aplikasi Toontastic.

Penggunaan aplikasi dalam pembelajaran memerlukan perancangan terstruktur dan matang untuk hasil yang tepat guna, sehingga penelitian ingin membahas lebih komprehensif terkait dengan perancangan media pembelajaran yang menggunakan aplikasi Toontastic dalam bentuk video animasi yang kekinian dan

memberikan kesempatan bagi pengguna untuk menjadi produser yang memiliki kebebasan terhadap kreativitas, hal ini menunjukkan bahwa penanaman nilai karakter *smart entrepreneur* pada anak usia dini dapat mengakomodasi minat, kebutuhan, dan perkembangan anak sesuai tahapan usianya pada konteks merdeka bermain.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan jenis metode *Educational Design Research* (EDR) untuk mendeskripsikan perancangan media TIK dengan memanfaatkan aplikasi *Toontastic*, pada pembelajaran anak usia dini dalam konteks merdeka bermain untuk mengembangkan nilai-nilai karakter *smart entrepreneur* AUD. Maka dari itu, jenis metode penelitian EDR yang dipilih adalah model McKenney & Reeves (2014) yang terdiri dari tiga tahapan yaitu 1) tahapan *exploration and analysis*, 2) tahap *design and construction*, 3) tahapan *evaluation and reflection* (Lidinillah, 2012; McKenney & Reeves, 2014), akan tetapi dalam penelitian, ini dibatasi menjadi dua tahapan yang diteliti yaitu tahapan *exploration and analysis* serta tahap *design and construction*. Pada tahap satu diperlukan subjek penelitian sejumlah 30 mahasiswa yang pada program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini di salah satu perguruan tinggi swasta di Kota Cimahi melalui teknik wawancara terkait dengan pembuatan animasi melalui aplikasi *toontastic* dan studi dokumentasi yang diperoleh dari rancangan pembuatan animasi. Setelah diperoleh hasil dari tahapan *exploration and analysis* dilanjut dengan perancangan tahap *design and construction* dengan memanfaatkan aplikasi *toontastic* untuk mengembangkan nilai-nilai karakter *smart entrepreneur* AUD. Setelah data diperoleh, data dianalisis menggunakan analisis tematik yang terdiri dari membaca data secara utuh, memberikan kode tertentu pada pola data yang diperoleh, sehingga didapatkan dua tema besar yaitu, perancangan media pembelajaran melalui aplikasi *Toontastic* dan tema berikutnya adalah pengembangan nilai karakter *smart entrepreneur* AUD. Adapun bagan dari alur tahapan penelitian ini yang dijelaskan pada grafik 1 di bawah ini:



Gambar 1. Tahapan Penelitian metode *Educational Design Research* (EDR) dengan model McKenney & Reeves

HASIL DAN DISKUSI

Hasil

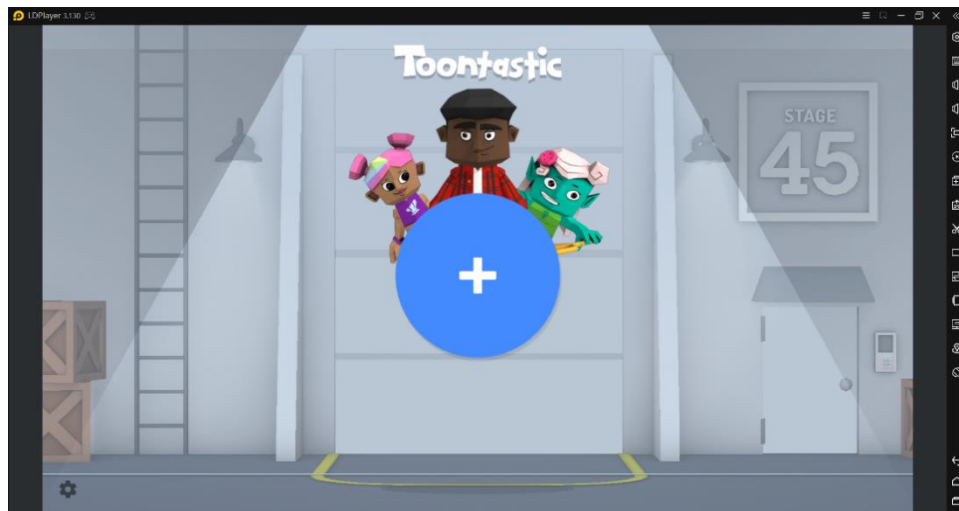
Perancangan Media Digital melalui Aplikasi Toontastic

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dari wawancara dan studi dokumentasi. Data yang dikumpulkan dari kegiatan wawancara terhadap partisipan berkaitan dengan perancangan media pembelajaran dengan penggunaan aplikasi *Toontastic*. Pertanyaan yang diajukan berpusat pada persiapan partisipan saat merancang pembelajaran berbantuan aplikasi *Toontastic* untuk mengembangkan nilai karakter *smart entrepreneur* AUD dalam konteks merdeka bermain. Hasil dari wawancara tersebut menunjukkan bahwa

terdapat beberapa komponen utama yang perlu dipersiapkan saat perancangan media pembelajaran digital yang menggunakan aplikasi Toontastic, yaitu konten, tampilan, waktu pengerjaan, dan nilai (*value*).

Komponen yang pertama yaitu konten. Konten atau materi pembelajaran yang disajikan disesuaikan dengan tema, sub tema, dan sub-sub tema pada semester tersebut. Selain itu, konten yang ada pada video animasi memuat bahasa yang ramah anak dan dipahami oleh anak. Hal ini dapat dilakukan karena guru dapat terlibat langsung dalam pembuatan alur cerita (*storyboard*) dan pilihan kata yang memang sudah disesuaikan dengan tingkat perkembangan bahasa dan kognitif anak.

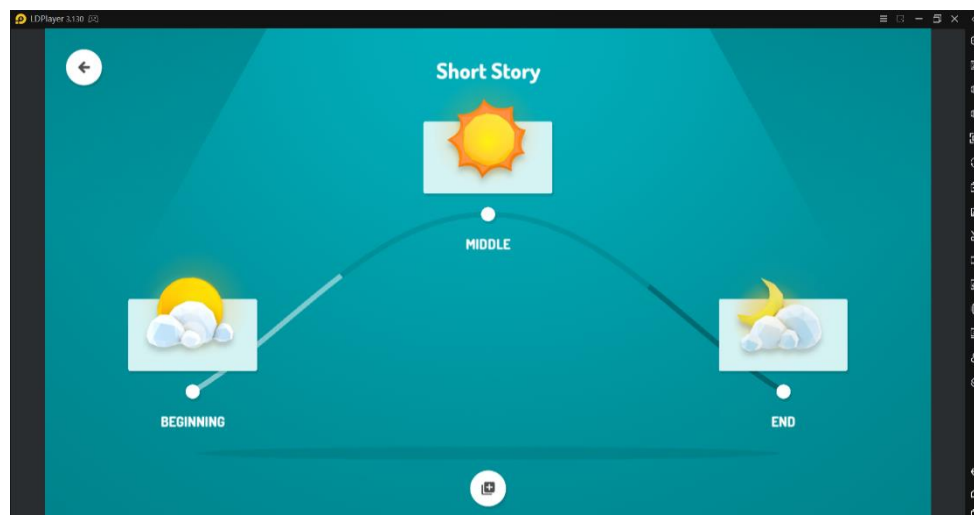
Dalam perancangan media pembelajaran digital, contohnya menggunakan aplikasi Toontastic, tampilan video animasi yang muncul menarik anak untuk mengikuti dan aktif dalam kegiatan pembelajaran tersebut. Hal ini dapat dilihat dari tampilan video berikut ini.



Gambar 2. Tampilan Video Animasi Toontastic

Tampilan video animasi yang muncul sudah sesuai dengan karakteristik anak dengan adanya fitur karakter kartun yang dapat dipilih oleh guru untuk membuat cerita sederhana dengan menyisipkan unsur-unsur nilai-nilai karakter *smart entrepreneur* dengan cara yang menyenangkan dan tidak selalu melalui metode pembelajaran pembiasaan.

Aspek berikutnya yang perlu diperhatikan saat merancang media pembelajaran digital adalah waktu pengerjaan. Hasil dari wawancara dengan guru yang mengatakan bahwa waktu pengerjaan untuk satu video animasi sederhana yang terdiri dari *beginning*, *middle*, *end* (bagian pertama, bagian tengah, dan bagian akhir cerita) adalah 2-3 hari yang dikerjakan bersama dengan kolega (*team teaching*).



Gambar 3. Pemilihan *Storyboard* untuk Video Animasi

Hasil wawancara dengan partisipan pun menyatakan bahwa pengerjaan untuk 1 video animasi dengan cerita yang sederhana cukup menguras tenaga dan pikiran karena perlu ketelitian karena dialog yang dimasukkan pada aplikasi tersebut harus satu per satu untuk satu karakter, namun hal yang menarik adalah ada fitur menyisipkan suara pada aplikasi ini untuk dialog antar karakter yang berada di cerita tersebut. Pengecekan setelah video selesai dibuat sangatlah diperlukan manakala ada bagian cerita yang tidak sesuai dengan alur cerita yang sudah dibuat sebelumnya.

Tabel 1. Butir Pertanyaan terkait dengan Kendala saat Tahapan Perencanaan Pembelajaran

Pertanyaan	Jawaban
1. Untuk membuat 1 video pembelajaran perlu waktu berapa lama?	<i>Cukup lama, lumayan lah harus sabar bikin satu video itu. Soalnya kan harus dirancang dulu ceritanya kaya gimana, terus alurnya nya kaya apa, kira-kira kalau 1 video yang bisa 3-4 hari an lah. Tapi kan itu ngerjainnya barengan karena ada tim nya juga bareng sama guru-guru yang lain.</i>
2. Apa yang menjadi tantangan terbesar dalam penggunaan aplikasi tersebut?	<i>Bikin alur cerita sama nentuin karakternya, terus harus dipikirin juga pilihan kata untuk tiap dialog dari karakternya seperti apa karena berhubungan sama pengembangan karakter juga untuk anak, jadi pilihan kata yang tidak berbelit-belit tapi masih ada value nya ya.. terutama nilai karakter smart entrepreneurnya.</i>
3. Bagian mana yang dirasa paling sulit untuk dilakukan saat menggunakan aplikasi tersebut?	<i>Pas bikin storyboardnya sama nyisipin dialognya, tapi kita bisa rekam sendiri suaranya, pas rekam suara itu ya kadang salah jadi ngulang lagi jadi emang harus konsen sekali pas lagi rekam suaranya. Belum lagi nanti harus dicek ulang juga dari awal ampe akhir dengant teliti pas si ceritanya udah utuh sebelum dipertontonkan kea nak-anak.</i>

Pengembangan Nilai-Nilai Karakter Smart Entrepreneur AUD

Perancangan media pembelajaran digital yang memuat sebuah cerita perlu memuat nilai moral yang ingin disampaikan kepada anak. Dalam penanaman nilai-nilai karakter *smart entrepreneur*, metode bercerita yang dituangkan dalam sebuah video animasi memudahkan guru dalam praktik pembelajaran, contohnya saat observasi berlangsung, guru ingin menanamkan nilai karakter jujur kepada anak. Hal tersebut dapat terlihat dari video animasi yang ditampilkan saat salah satu karakter yang bernama Hiro mengakui kesalahannya bahwa dia yang mengambil buah semangka dari kulkas tanpa meminta izin kakaknya. Selain itu, nilai moral yang terkandung dalam video animasi tersebut dapat lebih cepat dipahami oleh anak daripada guru menerangkan definisi jujur tanpa ada ilustrasinya.

Berdasarkan hasil studi dokumentasi yaitu dokumen modul ajar yang dibuat oleh partisipan menunjukkan pengembangan nilai-nilai karakter *smart entrepreneur* dapat diperkenalkan dan dikembangkan secara bersamaan melalui 1 kegiatan. Contohnya, kegiatan pembelajaran melalui video animasi yang sudah dibuat melalui aplikasi tersebut dapat memperkenalkan lebih dari satu nilai karakter yang diinginkan. Kemudian, kegiatan berikutnya setelah menonton dapat dilanjutkan dengan kegiatan bermain secara berkelompok yang dapat memperkuat nilai-nilai karakter yang sudah diajarkan melalui video animasi. Partisipan juga menyatakan bahwa pengembangan nilai-nilai karakter tersebut dapat dilaksanakan secara kolaboratif dengan mengintegrasikan video animasi melalui aplikasi Toontastic dengan media gambar lainnya (*flash cards*) dan kegiatan bermain.

Terdapat juga beberapa tantangan yang dihadapi oleh partisipan saat menyusun atau merancang video animasi tersebut yaitu ketergantungan dan kejenuhan anak yang dihadapi oleh anak saat implementasi pembelajaran, sehingga partisipan mencoba untuk merancang video animasi tersebut lebih menarik dan tidak berlebihan durasi untuk satu video animasinya untuk mengurangi risiko atau tantangan yang mungkin akan dihadapi saat praktik pembelajaran berlangsung.



Gambar 4. Video Animasi dalam Pengembangan Nilai Karakter *Smart Entrepreneur* AUD

Diskusi

Perancangan Media Digital melalui Aplikasi Toontastic

Penggunaan media digital melalui aplikasi Toontastic dalam pengembangan nilai karakter *smart entrepreneur* untuk AUD dapat menjadi pilihan dalam pelaksanaan pembelajaran di PAUD. Hal ini senada dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Lestari dkk. (2023) yang mempercayai bahwa media berbasis TIK dapat digunakan sebagai media pengganti realitas pada pembelajaran AUD. Guru perlu mempertimbangkan beberapa hal penting saat perancangan media digital, seperti aksesibilitas yang juga dapat mengefektifkan waktu dalam persiapan pembelajaran. Perkembangan teknologi yang cepat dan masif memberikan banyak kesempatan bagi siapapun untuk berselancar di dunia maya tanpa terbatas oleh ruang dan waktu. Dalam hal ini, guru mendapatkan akses yang luas dan cepat untuk menggunakan media digital, contohnya aplikasi Toontastic yang mudah digunakan dan mampu memberikan manfaat untuk keberlangsungan pembelajaran di PAUD. Selain itu, aplikasi Toontastic memiliki fitur untuk membuat video animasi yang interaktif dan fleksibel. Guru dapat menentukan jalan cerita (*storyboard*) yang disesuaikan dengan tema, tujuan pembelajaran, karakteristik minat dan kebutuhan anak (Rahiem, 2021; Westhisi, Hasanah, et al., 2024). Selain itu, video animasi dirancang lebih interaktif dan menarik, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat menstimulasi anak untuk aktif dalam proses pembelajaran. Konten yang dibuat langsung oleh guru memiliki kelebihan dibandingkan konten pada video animasi yang sudah ada di kanal lain yang terkadang tidak mampu mengakomodasi kebutuhan dan minat anak secara komprehensif. Aspek fleksibilitas dalam membuat atau memilih konten yang sesuai dan tepat dengan perkembangan anak menjadikan penggunaan aplikasi Toontastic memiliki nilai lebih dalam proses pembelajaran AUD.

Pengembangan Nilai-Nilai Karakter Smart Entrepreneur AUD

Proses pembelajaran bagi AUD tidak hanya menyenangkan namun perlu menstimulasi aspek-aspek perkembangan anak dan pengembangan karakter yang mampu menjadikan anak memiliki kemampuan baik *hard* dan *soft skills* yang dapat digunakan untuk menjawab tantangan-tantangan kehidupan di masa yang akan datang. Pengembangan karakter di ruang lingkup PAUD sudah digulirkan oleh pemerintah sejak lama dan dimulai dari jenjang PAUD hingga perguruan tinggi. Salah satunya adalah pengembangan karakter melalui proyek profil pelajar Pancasila. Pengembangan karakter tersebut dapat dikembangkan ke nilai karakter lainnya, seperti nilai karakter *smart entrepreneur* untuk AUD. Nilai karakter tersebut terdiri dari kreativitas, kemandirian, berpikir kritis, dan kemampuan memecahkan masalah (Atika dkk., 2019).

Kreativitas dalam perancangan media digital dalam bentuk video animasi menggunakan aplikasi Toontastic dalam pembelajaran AUD dapat dikembangkan oleh guru dan anak. Bagi guru, pembuatan video animasi tersebut memberikan ruang dan kesempatan bagi guru untuk menyampaikan ide kreatif saat menciptakan alur cerita, karakter, dan tampilan, sehingga dapat menarik perhatian dan minat anak untuk memerhatikan isi cerita yang mengandung nilai-nilai karakter *smart entrepreneur* (Bereczki & Kárpáti, 2021;). Selain itu, bagi anak, kemampuan kreativitas dapat dikembangkan melalui pengerjaan proyek yang dikerjakan secara berkelompok yang menggunakan aplikasi Toontastic. Anak dilibatkan dalam pembuatan satu video animasi, mulai dari pembuatan karakter, penentuan alur cerita, hingga tampilan video animasi. Keterlibatan anak dalam pembuatan proyek tersebut mampu menstimulasi anak untuk menuangkan ide-ide kreatif. Dari kegiatan ini tidak hanya

keaktivitas yang dikembangkan namun kemampuan anak untuk berkolaborasi dan berkomunikasi dengan teman sebaya dan guru dapat ditingkatkan secara optimal.

Kemandirian yang merupakan bagian dari nilai-nilai karakter *smart entrepreneur* dapat diperkenalkan melalui karakter yang mendapatkan kesuksesan di akhir cerita dengan usahanya sendiri. Selain, itu kemampuan berpikir kritis dan kemampuan menyelesaikan masalah pada sebuah konflik cerita juga dapat mengajak anak untuk mencari solusi pada konflik yang ada di dalam cerita tersebut. Penanaman nilai-nilai karakter tersebut jika dilatih dan diberikan berulang-ulang dengan berbagai macam cerita yang disajikan dalam video animasi mampu memberikan kontribusi positif pada anak dan dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam perancangan media digital yang memanfaatkan aplikasi Toontastic untuk pembelajaran AUD, pendidik seharusnya mempertimbangkan risiko dan tantangan yang dihadapi selanjutnya. Kedua hal tersebut menjadi penting dalam perancangan media digital yang akan digunakan di kemudian hari. Beberapa hal yang perlu diperhatikan adalah ketergantungan AUD saat menggunakan aplikasi Toontastic, sehingga guru perlu mengkolaborasikan penggunaan aplikasi ini dengan media digital ataupun media non digital lainnya untuk mengurangi risiko ketergantungan anak pada media digital tertentu. Dalam hal ini, sinergitas antara guru dan orang tua harus konsisten dan kuat dalam mendidik kemandirian anak selama proses pembelajaran, sehingga implementasi pola asuh oleh orang tua di rumah relevan dengan pola pembelajaran yang diajarkan oleh guru di sekolah (Saadah dkk., 2022). Selanjutnya, penggunaan aplikasi Toontastic dapat juga mendatangkan kejenuhan atau anak menjadi mudah bosan. Hal ini terjadi apabila pendidik tidak memerhatikan alur cerita, tampilan, durasi video animasi yang dibuat di aplikasi tersebut. Pendidik seharusnya sudah dapat merencanakan elemen-elemen penting yang ada di aplikasi Toontastic untuk memfasilitasi AUD dalam pembelajaran nilai-nilai karakter *smart entrepreneur*. Pengembangan nilai-nilai karakter *smart entrepreneur*, salah satunya adalah AUD dapat berinteraksi positif dengan lingkungan yang ada di sekitarnya yang melibatkan teman sebaya, pendidik, orang tua, bahkan masyarakat (Ansori dkk., 2024). Sering kali video pembelajaran yang disaksikan ataupun diunduh dari beberapa *website* bersifat pasif, artinya anak hanya duduk manis di depan layar dan menyaksikan cerita dari video animasi tersebut. Namun, perancangan pembelajaran yang menggunakan aplikasi Toontastic merupakan video animasi interaktif. Video animasi yang ditampilkan dapat mengajak AUD untuk berpikir kritis dan kreatif manakala ada permasalahan dalam alur cerita tersebut yang harus dipecahkan. Pendidik akan berinteraksi dengan anak dalam bentuk tanya jawab ataupun pemberian umpan balik dalam pembelajaran. Interaksi ini pun dapat terjadi antar teman sebaya.

Guru memiliki beberapa kompetensi yang harus dipenuhi sebagai pendidik profesional. Salah satu kompetensinya adalah dalam hal perencanaan pembelajaran, salah satunya adalah perancangan media. Peningkatan kompetensi tersebut dapat ditempuh melalui pendidikan dan pelatihan secara berkala dan berkelanjutan sebagai upaya untuk memperkecil ketertinggalan perkembangan pendidikan yang pesat dalam pemanfaatan media digital dalam pembelajaran (Westhisi, Aprianti, dkk., 2024). Perancangan media digital melalui aplikasi Toontastic yang menggunakan pendekatan terpadu dalam praktik pembelajarannya membuktikan bahwa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang melibatkan orang tua dan membangun komunikasi positif dalam mempraktikkan nilai-nilai karakter *smart entrepreneur* dalam dunia nyata. Dengan kata lain, kolaborasi antara guru, anak, dan orang tua menjadi gabungan elemen penting dalam menciptakan pembelajaran yang kondusif demi tercapainya tujuan pembelajaran serta membentuk anak berkarakter dan berakhlak mulia.

KESIMPULAN

Media pembelajaran berbasis aplikasi Toontastic dapat dijadikan salah satu aplikasi pembelajaran alternatif di PAUD yang dapat membantu pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran, dapat dijadikan media untuk menstimulasi aspek-aspek perkembangan anak juga dapat membantu untuk mengembangkan nilai-nilai karakter *smart entrepreneur* AUD karena selama ini metode pembiasaan dengan media pembelajaran yang masih terbatas adalah metode yang sering digunakan oleh guru dalam penanaman dan pengembangan nilai-nilai karakter *smart entrepreneur* AUD dalam ruang lingkup PAUD. Penggunaan aplikasi Toontastic memerlukan perancangan pembelajaran yang tepat dan matang. Perancangan pembelajaran tersebut terdiri dari penentuan konten, desain tampilan video animasi yang diinginkan, penentuan nilai (*value*) dari video animasi yang dibuat. Dalam penyusunannya pendidik perlu memperhatikan kemampuan yang akan dikembangkan salah satunya adalah pembentukan nilai karakter anak yang perlu dirangsang. Nilai karakter *smart entrepreneur* senada dengan implementasi kurikulum merdeka atau merdeka bermain yang terintegrasi dengan capaian pembelajaran jati diri, nilai budi pekerti, dan literasi dasar juga STEAM.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih ditunjukkan kepada Yayasan Kartika Jaya yang telah memberikan dana hibah penelitian internal, kepada partisipan penelitian, serta penelaah naskah (*reviewer*) yang telah membantu hingga artikel ini dapat dipublikasikan.

REFERENSI

- Ansori, A., Alhadihaq, M. Y., Nuraeni, L., & Estherlita, T. (2024). Community-Based Social Entrepreneurship at Community Learning Centers. *Novateur Publications*, 39–45. <http://novateurpublication.org/index.php/np/article/view/241>
- Atika, A. R., Westhisi, S. M., & Zahro, I. F. (2019). Pelatihan Literasi Sains untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Ilmiah pada Guru Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 7(3), 266-271. <https://doi.org/10.23887/paud.v7i3.22297>
- Berezcki, E. O., & Kárpáti, A. (2021). Technology-enhanced creativity: A multiple case study of digital technology-integration expert teachers' beliefs and practices. *Thinking Skills and Creativity*, 39, 100791. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2021.100791>
- Casillas Martín, S., Cabezas González, M., & García Peñalvo, F. J. (2020). Digital competence of early childhood education teachers: Attitude, knowledge and use of ICT. *European Journal of Teacher Education*, 43(2), 210–223. <https://doi.org/10.1080/02619768.2019.1681393>
- Hasni, U., Amanda, R. S., Rosyadi, A. F., Harianja, S. I., & Utami, W. S. (2023). Pendampingan Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Learning Apps untuk Mengoptimalkan Keterampilan Guru Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Anak Usia Dini di Era Digital. *Jurnal Pengabdian Multidisiplin*, 3(3), 2-8. <https://doi.org/10.51214/00202303691000>
- Lestari, R. H., Westhisi, S. M., & Wulansuci, G. (2023). Media Berbasis TIK Sebagai Media Pengganti Realitas Pada Pembelajaran Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 8(1), 26-34. <https://doi.org/10.33369/jip.8.1.26-34>
- Lidinillah, D. A. M. (2012). *Educational Design Research: A Theoretical Framework for Action*. http://file.upi.edu/Direktori/KD-TASIKMALAYA/DINDIN_ABDUL_MUIZ_LIDINILLAH_%28KD-TASIKMALAYA%29-197901132005011003/132313548%20-%20dindin%20abdul%20muiz%20lidinillah/Educational%20Design%20Research%20Slide.pdf
- Mas'ud, S. H., Sumantri, M. S., & Dhieni, N. (2022). Analisis Kompetensi Digital Guru Pendidikan Anak Usia Dini dalam Jabatan (In-Service Teacher). *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(2), 213–220. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i2.328>
- McKenney, S., & Reeves, T. C. (2014). Educational Design Research. In J. M. Spector, M. D. Merrill, J. Elen, & M. J. Bishop (Eds.), *Handbook of Research on Educational Communications and Technology* (pp. 131–140). Springer New York. https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3185-5_11
- Rahiem, M. D. H. (2021). Storytelling in early childhood education: Time to go digital. *International Journal of Child Care and Education Policy*, 15(1), 4. <https://doi.org/10.1186/s40723-021-00081-x>
- Saadah, K., Ajrie, N., Ismaya, E. A., & Fauzi, M. R. (2022). POLA ASUH ORANG TUA DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER MANDIRI ANAK SELAMA PEMBELAJARAN TATAP MUKA TERBATAS. *P2M STKIP Siliwangi*, 9(2), 120-131. <https://doi.org/10.22460/p2m.v9i2.3328>

- Westhisi, S. M., Aprianti, E., Jumiatin, D., Nurlaela, N., & Sadiyah, S. (2024). Pelatihan Pembuatan Video Animasi Powtoon untuk Guru PAUD dalam Peningkatan Kompetensi Profesional di Era Merdeka Belajar. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 15(1), 144-148. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v15i1.15547>
- Westhisi, S. M., Hasanah, S. N., & Ansori. (2024). *Edutainment Storytelling Method: Can the Folding Puppet Stage Improve Children's Social Emotional Development?* 178–184. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-206-4_20
- Wulansuci, G., Lestari, R. H., & Westhisi, S. M. (2022). PEMAHAMAN GURU PAUD TERHADAP STRESS AKADEMIK PADA ANAK USIA DINI. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 41-48. <https://doi.org/10.29313/ga:jpaud.v6i1.9714>