



**IMPLEMENTASI UNITY *ENGINE* PADA
PEMBUATAN DONGENG VIRTUAL SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN PENINGKATAN
PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK ANAK USIA DINI**

SKRIPSI

ILHAM KUSUMANING PRATAMA

1807431026

**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

2022



**IMPLEMENTASI UNITY *ENGINE* PADA
PEMBUATAN DONGENG VIRTUAL SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN PENINGKATAN
PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK ANAK USIA DINI**

SKRIPSI

**Dibuat untuk Melengkapi Syarat-Syarat yang Diperlukan
untuk Memperoleh Diploma Empat Politeknik**

ILHAM KUSUMANING PRATAMA

1807431026

**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

2022



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ilham Kusumaning Pratama

NIM : 1807431026

Jurusan/Program Studi : T.Informatika dan Komputer / T. Multimedia Digital

Judul skripsi : Implementasi *Unity Engine* Pada Pembuatan Dongeng Virtual Sebagai Media Pembelajaran Peningkatan Pendidikan Karakter Untuk Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bebas dari peniruan terhadap karya dari orang lain. Kutipan pendapat dan tulisan orang lain ditunjuk sesuai dengan cara-cara penulisan karya ilmiah yang berlaku.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa dalam skripsi ini terkandung ciri-ciri plagiat dan bentuk-bentuk peniruan lain yang dianggap melanggar peraturan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Depok, 1 Agustus 2022

Yang membuat pernyataan



(Ilham Kusumaning Pratama)

NIM 1807431026

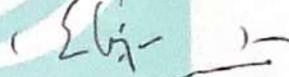
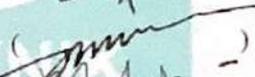
LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh :

Nama : Ilham Kusumaning Pratama
NIM : 1807431026
Program Studi : Teknik Multimedia Digital
Judul Skripsi : Implementasi *Unity Engine* Pada Pembuatan Dongeng Virtual Sebagai Media Pembelajaran Peningkatan Pendidikan Karakter Untuk Anak Usia Dini

Telah diuji oleh tim penguji dalam Sidang Skripsi pada hari Jumat, Tanggal 12, Bulan Agustus, Tahun 2022 dan dinyatakan **LULUS**.

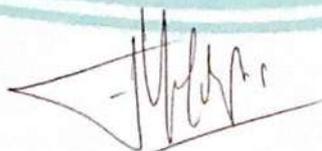
Disahkan oleh

Pembimbing I : Hata Maulana, S.Si., M.T.I. ()
Penguji I : Eriya, S.Kom., M.T. ()
Penguji II : Iwan Sonjaya, S.T., M.T. ()
Penguji III : Malisa Huzaifa, S.Kom., M.T. ()

Mengetahui :

Jurusan Teknik Informatika dan Komputer

Ketua



Mauldy Laya, S.Kom, M.Kom.

NIP. 197802112009121003



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi mengenai implementasi Unity *Engine* pada pembuatan dongeng virtual sebagai media pembelajaran peningkatan pendidikan karakter untuk anak usia dini. Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat mencapai gelar Sarjana terapan Politeknik.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih terdapat kekurangan. Dalam penyusunan laporan skripsi ini, penulis tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Maka, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Mauldy Laya, S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika dan Komputer.
2. Iwan Sonjaya, S.T., M.T. selaku Kepala Program Studi Teknik Multimedia dan Digital.
3. Hata Maulana, S.Si., M.T.I. selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing dan mengarahkan dalam penyusunan Skripsi ini.
4. Pihak PAUD Delima YAJ yang telah memberikan izin untuk melakukan observasi dan penelitian pada Skripsi ini.
5. Orang tua dan keluarga yang telah memberikan bantuan dan dukungan baik material dan moral.
6. Rekan satu penelitian Annasya Denef dan Jihan Zahirah atas kekuatan satu sama lain dan kerjasamanya dari sidang proposal sampai dengan penulisan skripsi ini selesai.
7. Teman-teman dari TMD 2018 selaku teman penulis selama di kampus yang telah memberi dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Teman-teman dari Direktorat SMP Kemendikbudristek selaku rekan kerja penulis yang telah memberi dukungan dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Akhir kata, penulis berharap Allah SWT dapat membalas segala kebaikan seluruh pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi bidang keilmuan kedepannya.

Depok, 1 Agustus 2022

Ilham Kusumaning Pratama



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Politeknik Negeri Jakarta, saya bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ilham Kusumaning Pratama

NIM : 1807431026

Jurusan/ProgramStudi : T.Informatika dan Komputer / T. Multimedia Digital

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Jakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah saya yang berjudul :

Implementasi Unity Engine Pada Pembuatan Dongeng Virtual Sebagai Media Pembelajaran Peningkatan Pendidikan Karakter Untuk Anak Usia Dini.

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini Politeknik Negeri Jakarta Berhak menyimpan, mengalihmediakan/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan skripsi saya tanpa meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Depok, 1 Agustus 2022

Yang membuat pernyataan



(Ilham Kusumaning Pratama)

NIM. 1807431026



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

IMPLEMENTASI UNITY ENGINE PADA PEMBUATAN DONGENG VIRTUAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENINGKATAN PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK ANAK USIA DINI

Abstrak

Di era kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, memiliki dampak besar yang dapat memengaruhi pembangunan karakter bangsa, seperti moral dan budaya. Diperlukan metode untuk memberikan pendidikan karakter yang dapat dimulai sejak usia dini. Salah satu cara adalah melalui dongeng karena dinilai cukup efektif dalam memberikan pendidikan karakter pada anak. Media pembacaan dongeng pun beragam dan menyesuaikan dengan kemajuan teknologi agar anak-anak lebih menarik untuk mendengarkannya. Berdasarkan hal tersebut, dibuatlah dongeng virtual sebagai media pembelajaran pendidikan karakter agar lebih menarik dan interaktif. Pada tahap pembuatan, penelitian ini menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*), yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*. Jenis penelitian adalah studi kasus dengan pendekatan menggunakan kualitatif dan kuantitatif melalui studi literatur, wawancara, dan kuesioner. Aplikasi ini dibuat menggunakan Unity Engine dan didistribusikan pada situs yang dikembangkan oleh peneliti dan tim.

Kata kunci: Pendidikan Karakter, Dongeng, Virtual, MDLC



DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	v
<i>Abstrak</i>	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Perumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat	4
1.5 Sistematika Penulisan	4
BAB II.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.1.1 Pendidikan.....	6
2.1.2 Dongeng	8
2.1.3 Media Pembelajaran.....	9
2.1.4 Unity 3D.....	9
2.1.5 MDLC	10
2.1.6 Studi Kasus	11

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

2.2 Penelitian Sejenis	11
BAB III	13
3.1 Rancangan Penelitian	13
3.2 Tahapan Penelitian	15
3.3 Objek Penelitian	18
BAB IV	19
4.1 Analisis Kebutuhan	19
4.2 Perancangan Aplikasi	21
4.2.1 Flowchart Aplikasi	21
4.2.2 <i>Storyboard</i> Aplikasi	24
4.2.3 Pengumpulan Materi (<i>Material Collecting</i>).....	28
4.3 Implementasi Aplikasi	38
4.3.1 Pembuatan <i>Asset</i> Tampilan Aplikasi	38
4.3.2 Pembuatan Aplikasi pada Unity 3D	41
4.4 Pengujian.....	54
4.4.1 Deskripsi Pengujian	54
4.4.2 Prosedur Pengujian	54
4.4.3 Data Hasil Pengujian.....	60
4.4.4 Analisis Data / Evaluasi Pengujian	77
4.5 Distribusi	83
BAB V	84
5.1 Simpulan	84
5.2 Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA	86



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tahapan penelitian yang dilakukan.....	15
Gambar 4. 1 <i>Flowchart</i> Aplikasi.....	22
Gambar 4. 2 <i>FSM scene</i> Hutan Virtual Pertama	23
Gambar 4. 3 <i>FSM scene</i> hutan Virtual Kedua.....	23
Gambar 4. 4 <i>Storyboard Scene</i> Main Menu pada Aplikasi.....	24
Gambar 4. 5 <i>Storyboard Scene</i> Hutan Virtual Pertama	25
Gambar 4. 6 <i>Storyboard Scene</i> Play Video Dongeng	26
Gambar 4. 7 <i>Storyboard Scene</i> Hutan Virtual Kedua.....	27
Gambar 4. 8 <i>Storyboard Scene</i> Kuis Hewan.....	27
Gambar 4. 9 <i>Storyboard</i> Ucapan Selamat Menyelesaikan Kuis	28
Gambar 4. 10 Logo <i>Katha</i> pada <i>splash screen</i>	38
Gambar 4. 11 <i>Button</i> pada <i>Scene Play</i> Video Dongeng.....	39
Gambar 4. 12 Tampilan <i>Scene</i> Kuis ketika sudah menyelesaikan soal	40
Gambar 4. 13 Tampilan <i>Scene</i> Main Menu pada aplikasi <i>Katha</i>	40
Gambar 4. 14 Tampilan informasi hewan.....	41
Gambar 4. 15 Pengaturan <i>Build Settings</i> pada <i>Unity</i>	42
Gambar 4. 16 Pengelompokkan <i>asset</i> pada folder	42
Gambar 4. 17 Tekstur <i>Asset</i> 2D yang telah diubah.....	43
Gambar 4. 18 Kode skrip untuk <i>button</i> ‘Mulai’.....	43
Gambar 4. 19 Kode skrip untuk <i>button</i> ‘Keluar’	44
Gambar 4. 20 Kode skrip untuk gerakan <i>player</i>	44
Gambar 4. 21 Kode skrip untuk <i>Camera</i> 360 derajat	45
Gambar 4. 22 Tampilan <i>scene</i> Hutan Virtual Pertama	45
Gambar 4. 23 Seluruh audio pada <i>scene</i> Hutan Virtual Pertama.....	46
Gambar 4. 24 Kode skrip ketika object 3D <i>trigger</i> , maka akan pindah <i>scene</i>	46
Gambar 4. 25 <i>Game Object</i> pada <i>scene Play</i> Video Dongeng	47
Gambar 4. 26 Kode skrip untuk volume dan <i>slide frame</i> video	48
Gambar 4. 27 <i>Canvas</i> untuk video dongeng	49
Gambar 4. 28 Tampilan <i>scene</i> Hutan Virtual Kedua	49
Gambar 4. 29 Kode skrip <i>trigger</i> untuk informasi.....	50
Gambar 4. 30 Kode skrip untuk pengguna menembak botol minum	51

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Gambar 4. 31 Objek botol minum yang digunakan pengguna.....	51
Gambar 4. 32 Tampilan <i>scene</i> Kuis Hewan.....	52
Gambar 4. 33 Kode pilihan jawaban benar atau salah.....	53
Gambar 4. 34 <i>Keyframe</i> animasi jawaban benar dan salah.....	54



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Permasalahan dan Solusi.....	19
Tabel 4. 2 User Requirement	20
Tabel 4. 3 Pengumpulan Materi	28
Tabel 4. 4 Skala Likert Beta Testing.....	55
Tabel 4. 5 Kuesioner <i>Beta Testing</i> Aplikasi oleh Guru	56
Tabel 4. 6 Kuesioner <i>Beta Testing</i> Materi oleh Peserta Didik.....	57
Tabel 4. 7 Kuesioner <i>Beta Testing</i> Aplikasi oleh Ahli	59
Tabel 4. 8 Hasil Alpha Testing Scene Main Menu	61
Tabel 4. 9 Hasil Alpha Testing Scene Hutan Virtual Pertama.....	61
Tabel 4. 10 Hasil Alpha Testing Scene Play Video Dongeng	62
Tabel 4. 11 Hasil Alpha Testing Scene Hutan Virtual Kedua	62
Tabel 4. 12 Hasil Alpha Testing Scene Kuis Hewan	63
Tabel 4. 13 Beta Testing oleh Guru PAUD Delima YAJ	64
Tabel 4. 14 Hasil Beta Testing Materi oleh Peserta Didik PAUD Delima YAJ... ..	68
Tabel 4. 15 Hasil <i>Beta Testing</i> Aplikasi oleh Ahli.....	75

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup.....	L-1
Lampiran 2 <i>Storyboard</i> Aplikasi.....	L-2
Lampiran 3 <i>Wireframe</i> Aplikasi	L-7
Lampiran 4 Manuskrip Wawancara dengan Narasumber	L-8
Lampiran 5 Kuesioner oleh Guru PAUD Delima YAJ.....	L-10
Lampiran 6 Kuesioner oleh Peserta Didik PAUD Delima YAJ	L-16
Lampiran 7 Kuesioner oleh Ahli.....	L-36
Lampiran 8 <i>Resume</i> Ahli.....	L-38





BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini di era kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, memiliki dampak besar yang dapat memengaruhi pembangunan karakter bangsa, seperti moral dan budaya. Nilai-nilai gotong royong, toleransi, rendah hati, solidaritas sosial yang merupakan jati diri bangsa seolah hilang terseret pengaruh kemajuan teknologi yang ada. Menurut Polina dan Pramudiani (2018), pendidikan di Indonesia saat ini dinilai terlalu memfokuskan terhadap tuntutan global dan pengetahuan yang mana mengesampingkan budi pekerti dalam membangun karakter peserta didik, sehingga menimbulkan peserta didik yang cerdas dengan nilai moral yang rendah. Situasi ini dapat menjadi tantangan besar bagi bangsa Indonesia dimana pendidikan seharusnya dapat menjadi wadah untuk mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat. Hal ini merujuk pada Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3, yaitu pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, dengan tujuan dapat berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Maka, perlu adanya penguatan pendidikan karakter untuk mengantisipasi adanya kemunduran moral, etika, dan budi pekerti karena pengaruh teknologi. Merujuk pada Peraturan Presiden nomor 87 tahun 2017 ayat 1, Penguatan Pendidikan Karakter yang selanjutnya disingkat PPK adalah gerakan pendidikan di bawah tanggung jawab satuan pendidikan untuk memperkuat karakter peserta didik melalui harmonisasi olah hati, olah rasa, olah pikir, dan olah raga dengan pelibatan dan kerja sama antara satuan pendidikan, keluarga, dan masyarakat sebagai bagian dari Gerakan Nasional Revolusi Mental (GRNM).

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Dalam penyelenggaraannya, penerapan penguatan pendidikan karakter diharapkan dapat dilaksanakan di berbagai lembaga pendidikan baik formal maupun informal dengan harapan dapat menjawab permasalahan moral dan etika bangsa Indonesia. Pada pendidikan formal, penguatan pendidikan karakter dilaksanakan sesuai dengan Peraturan Presiden nomor 87 tahun 2017 Pasal 6 ayat 1, yaitu penyelenggaraan PPK pada satuan pendidikan jalur pendidikan formal dilakukan secara terintegrasi dengan kegiatan intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler.

Penguatan pendidikan karakter pada pendidikan formal dapat dimulai dari Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dimana usia anak-anak masih dalam tahap *the golden age*, yaitu usia yang tepat dalam menanamkan nilai-nilai karakter pada anak untuk membentuk kepribadiannya (Polina dan Pramudiani, 2018). Salah satu cara menyenangkan agar dapat meningkatkan pendidikan karakter anak adalah melalui dongeng. Menurut Pusat Bahasa (2003), dongeng adalah cerita yang tidak benar benar terjadi atau cerita bohong. Salah satu unsur intrinsik yang ada dalam dongeng adalah memiliki amanat atau pesan moral. Maka, dongeng dapat dijadikan sebagai media penguatan pendidikan karakter saat ini karena terdapat hal-hal yang bisa diambil dan diteladani.

Dengan kemajuan teknologi yang cukup pesat, memudahkan masyarakat terutama anak-anak dalam mendapatkan informasi atau hal-hal yang diinginkan. Data menunjukkan bahwa pengguna aktif internet di Indonesia yang berasal dari golongan anak-anak mencapai 30 juta (Kominfo dalam Veronica et al., 2015). Dengan kondisi seperti itu, dongeng dapat dikemas menggunakan teknologi masa kini berupa audio visual dengan konsep virtual agar lebih menarik dan hidup.

Pada penelitian sebelumnya tentang strategi pembentukan karakter melalui metode dongeng dan pendampingan anak telah dilaksanakan oleh Wahyuni et al. (2019). Hasil yang didapat dari penelitian tersebut adalah pendidikan karakter melalui media dongeng masih dalam tahap pemberian pengetahuan moral, tidak ada interaksi yang signifikan dengan anak-anak.

Penelitian selanjutnya mengenai peningkatan pendidikan karakter melalui media dongeng berbasis visual pada anak 4 – 6 tahun yang dilakukan oleh Triaristina dan Mukhlis (2019). Pada penelitian tersebut dihasilkan bahwa guru telah



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

mengimplementasikan beberapa nilai karakter melalui media dongeng, seperti religius, peduli sosial, dan kerja keras. Guru melakukan pembacaan dongeng berdasarkan buku-buku cerita yang ada dan menggunakan boneka jari. Faktor pendukung dalam kegiatan mendongeng adalah anak-anak sangat antusias mendengarkan cerita yang diberikan, setiap katanya didengarkan secara saksama. Sedangkan faktor penghambatnya adalah terdapat anak yang bermain asyik sendiri, tidak mendengarkan cerita hingga selesai.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Maemunah selaku Kepala Sekolah PAUD Delima YAJ pada 15 Maret 2022, terdapat pembelajaran karakter yang dilakukan oleh PAUD Delima YAJ melalui pembiasaan. Contoh pembiasaan yang dilakukan adalah terkait karakter bertanggung jawab melalui pembiasaan merapikan mainan yang telah digunakan.

Selain itu, terdapat juga pembelajaran karakter melalui dongeng yang dibacakan langsung dan dengan media boneka tangan. Namun, masih terdapat anak-anak yang kurang fokus mendengarkan. Dengan dibuatnya dongeng virtual sebagai media pembelajaran peningkatan pendidikan karakter untuk anak usia dini dapat menambah opsi baru bagi PAUD dalam pembacaan dongeng secara interaktif. Diharapkan aplikasi ini dapat juga digunakan sebagai salah satu solusi dalam peningkatan pendidikan karakter yang membuat peserta didik tertarik.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana pembuatan dongeng virtual sebagai media pembelajaran peningkatan pendidikan karakter untuk anak usia dini usia 5 – 6 tahun.

1.3 Batasan Masalah

Dari perumusan masalah yang telah dikemukakan, Adapun batasan masalah yang digunakan untuk menghindari penyimpangan adalah sebagai berikut:

- a. Aplikasi dibuat dengan menggunakan *Unity Engine*.
- b. Dongeng yang ditampilkan berupa video animasi bercerita.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

- c. Target pengguna aplikasi ini adalah siswa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dengan usia 5 – 6 tahun dengan bimbingan guru.
- d. Cakupan materi dongeng yang digunakan adalah nilai karakter jujur, sopan santun, bertanggung jawab, suka menolong, pemimpin yang baik, dan disiplin berdasarkan buku 9 Pilar Pendidikan Karakter.
- e. Hewan pada hutan virtual sebanyak 10 hewan sesuai dengan karakter yang ada pada dongeng.
- f. Hasil akhir berupa aplikasi *desktop* dengan format .exe.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari skripsi ini adalah untuk mengimplementasikan *unity engine* pada pembuatan dongeng virtual sebagai media pembelajaran peningkatan pendidikan karakter untuk anak usia dini.

Adapun manfaat dari skripsi ini adalah:

- a. Meningkatkan pendidikan karakter anak-anak melalui edukasi dengan video animasi dongeng.
- b. Menambah pengalaman baru bagi guru dalam memberikan pembelajaran karakter melalui dongeng.
- c. Menambah pengalaman baru bagi anak-anak dalam mendengarkan dongeng.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan merupakan kerangka penulisan skripsi. Adapun sistematika penulisan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut.

a. BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab I menjelaskan latar belakang pembuatan media pembelajaran dongeng berbasis *virtual exhibiton* sebagai sarana peningkatan pendidikan karakter anak usia dini, batasan masalah yang menjelaskan hal apa saja yang akan diteliti pada proses pembuatan media pembelajaran dongeng berbasis *virtual*, tujuan dan manfaat dibuatnya media pembelajaran dongeng berbasis *virtual*, dan sistematika penulisan laporan penelitian.

b. BAB II TINJAUAN PUSTAKA



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Pada Bab II menjelaskan landasan teori atau kajian ilmu yang berhubungan dengan berbagai pokok pikiran topik penyusunan skripsi ini yang relevan dan bersumber dari sumber literatur yang valid.

c. BAB III METODE PENELITIAN

Pada Bab III menjelaskan metode penelitian pada penelitian ini, yaitu dengan metode studi kasus. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah studi literatur, kuesioner, dan wawancara tertutup. Analisis data yang digunakan adalah Skala Likert.

d. BAB IV PEMBAHASAN

Pada Bab IV membahas beberapa hal tentang aplikasi, diawali dengan kebutuhan aplikasi yang berisi permasalahan dan solusi dari aplikasi yang akan dikembangkan. Selanjutnya adalah perancangan aplikasi, yaitu tahapan gambaran kasar aplikasi yang dikembangkan. Setelah itu, implementasi aplikasi, yaitu proses produksi aplikasi. Kemudian tahap pengujian, yaitu menguji aplikasi apakah dapat digunakan dengan baik atau tidak.

e. BAB V PENUTUP

Pada Bab V menjelaskan tentang hasil akhir dari penelitian berupa kesimpulan dan saran berisi masukan-masukan untuk penelitian yang akan dilakukan selanjutnya.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian “Implementasi Unity *Engine* Pada Pembuatan Dongeng Virtual sebagai Media Pembelajaran Peningkatan Pendidikan Karakter untuk Anak Usia Dini” maka didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

- a. Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi *desktop* (.exe) ‘Katha’ dengan fitur memainkan video dongeng, virtual hewan-hewan, dan mini kuis tentang nilai karakter pada video animasi dongeng.
- b. Berdasarkan *alpha testing* yang telah dilakukan, seluruh tombol dan fitur dapat berjalan dengan baik sesuai dengan *storyboard* yang telah dirancang.
- c. Berdasarkan *beta testing* aplikasi kepada Guru PAUD Delima YAJ yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa aplikasi media pembelajaran ini dapat menjadi media pembelajaran pendidikan karakter di PAUD Delima YAJ. Sebab, aplikasi membuat proses pembelajaran lebih efisien dan peserta didik yang mengikuti pelajaran lebih antusias.
- d. Berdasarkan *beta testing* materi kepada Peserta Didik PAUD Delima YAJ, dapat disimpulkan bahwa anak-anak lebih memahami nilai-nilai karakter berdasarkan cerita yang terjadi dalam video dongeng.
- e. Berdasarkan *beta testing* aplikasi yang dilakukan oleh ahli, dapat disimpulkan bahwa aplikasi sudah menarik sesuai dengan audiens 5 – 6 tahun, seluruh fitur pada aplikasi berjalan dengan baik, dan aplikasi dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran pendidikan karakter.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian “Implementasi Unity *Engine* Pada Pembuatan Dongeng Virtual sebagai Media Pembelajaran Peningkatan Pendidikan Karakter untuk Anak Usia Dini” didapatkan juga saran yang bermanfaat bagi peneliti dan pembaca sebagai berikut:



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

- a. Warna pada aplikasi yang disajikan lebih divariasikan kembali agar peserta didik tidak bosan dan karakter hewan dapat ditambah agar lebih beragam.
- b. Lokasi “Pohon Kehidupan” terletak agak jauh, mungkin bisa dibuat lebih dekat atau terdapat *button* pengulangan VO sebagai petunjuk arah.
- c. Pada *scene* “Hutan Virtual Kedua”, sebaiknya cukup dengan *click* saja tidak perlu menggunakan fitur pelemparan botol minum karena kurang tepat untuk anak-anak.
- d. Pada bagian *scene* Kuis Hewan, ketika *emoticon* senang atau sedih, layar dibuat agak gelap sehingga *emoticon* dari jawaban pengguna dapat terlihat. Ditambahkan juga teks keterangan agar terlihat lebih menarik.
- e. Pada bagian *Video Player*, selama pemutaran *voice over* dapat ditambahkan *thumbnail* atau animasi singkat agar pengguna tidak bosan menunggu.





DAFTAR PUSTAKA

- Supranoto, H. (2015). Implementasi Pendidikan Karakter Bangsa dalam Pembelajaran SMA. *Jurnal Promosi: Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 3(1), 36–49.
- Suriadi, Harri Jumarto, Firman, Ahmad, Riska. (2021). Analisis Problema Pembelajaran Daring Terhadap Pendidikan Karakter Peserta Didik. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(1), 165-173.
- Juliya, M. and Herlambang, Y. T. (2021) ANALISIS PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN DARING DAN PENGARUHNYA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA. *GENTA MULIA*, XII(1), 281–294.
- Munawaroh, Azizah. (2019). Keteladanan Sebagai Metode Pendidikan Karakter. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(2), 141-156.
- Julaeha, Siti. (2019). Problematika Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Karakter. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(2), 157-182.
- Elihami, E., & Syahid, A. (2018). Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Karakter Pribadi yang Islami. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 79-96.
- Polina, Lanny dan Pramudiani, Puri. (2018). Pembelajaran Karakter Melalui Media Dongeng pada PAUD Formal Binaan I Dan Binaan III Ciracas Jakarta Timur. *Jurnal SOLMA*, 7(2), 215-224.
- Veronica, A., Tanudjaja, B. B., & Salamoan, D. K. (2015). Perancangan Media Digital Interaktif Sebagai Pengenalan Cerita Rakyat Indonesia Untuk Anak Usia 10-12 Tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(6).
- Borman, R. I., & Purwanto, Y. (2019). Implementasi Multimedia Development Live Cycle pada Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Bahaya Sampah pada Anak. *Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika (JEPIN)*, 5(2), 119-124.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Sutrisman, A., Widodo, S., Amin, M. M., & Cofriyati, E. (2019). Rancang Bangun Video Profil Sebagai Sarana Informasi dan Promosi pada Program Studi Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang. *Jurnal JUPITER*, 11(1), 11-20.

Ambarwati, P., & Darmawel, P. S. (2020). Implementasi Multimedia Development Life Cycle pada Aplikasi Media Pembelajaran Untuk Anak Tunagrahita. *Majalah Ilmiah UNIKOM*, 18(2), 51-58.

Rukiyah. (2018). Dongeng, Mendongeng, dan Manfaatnya. *ANUVA*, 2(1), 99-106.

Hana, Jasmine. (2011). *Terapi Kecerdasan Anak dengan Dongeng*. Yogyakarta: Berlian Media.

Kak Mal (2009). *The Power of Story Telling, Kekuatan Dongeng Terhadap Pembentukan Karakter Anak*. Depok: Luxima Metro Media.

Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

Surata, I K., Sudiana, I M., Sudirgayasa, I G. (2020). Meta-Analisis Media Pembelajaran pada Pembelajaran Biologi. *Journal of Education Technology*, 4(1), 22-27.

Sadiman, A. et al. (2008). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

Mahendra, Ida Bagus Made. (2016). IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY (AR) MENGGUNAKAN UNITY 3D DAN VUPORIA SDK. *Jurnal Ilmu Komputer*, IX(1), 1-5.

Permana, E. P. dan Nourmavita, D. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Materi Mendeskripsikan Daur Hidup Hewan Di Lingkungan Sekitar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidik Guru Sekolah Dasar*, 10(2), 79–85.

Wahyuni, Arin, Triyanto, Noventari, Widya. (2019). STRATEGI PEMBENTUKAN KARAKTER MELALUI METODE DONGENG DAN PENDAMPINGAN ANAK DI RUMAH DONGENG KINCIRIA. *WASKITA*, 3(2), 77-92.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

- Triaristina, Aprilia dan Mukhlis, Hamid. (2019). Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Media Dongeng Berbasis Visual Pada Anak Usia 4-6 Tahun. *Journal of Psychological Perspective*, 1(1), 35 - 40.
- Alwasilah, A. Chaedar. (2019). Pokoknya Studi Kasus: Pendekatan kualitatif. Jakarta: PT Kiblat Buku Utama.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (*Mixed Methods*). Bandung: Alfabeta.
- Tania, Victor Christian, Pragantha, Jeanny, Haris, Darius Andana. (2021). PEMBUATAN GAME SHOOT ‘EM UP “STOP THE ALIENS” DENGAN FITUR ACCELEROMETER MENGGUNAKAN UNITY BERBASIS ANDROID. *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem informatika*, 9(1), 202 – 208.
- Fauzan, Muhammad Budi dan Tolle, Herman. (2022). Pengembangan Aplikasi Perangkat Bergerak Sistem Informasi Cagar Budaya Malang Raya dengan Fitur Tampilan *Virtual Reality* dan Lokasi Terdekat. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 6(4), 1825 - 1832.
- Pranatawijaya, Viktor Handrianus, Widiatry, Priskila, Ressa, dan Putra, Putu Bagus Adidyana Anugrah. (2019). Pengembangan Aplikasi Kuesioner Survey Berbasis Web Menggunakan Skala Likert dan Guttman. *Jurnal Sains dan Informatika*, 5(2), 128 - 137.
- Direktorat PAUD. (2020). *PANDUAN PENEGERIAN SATUAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Nurahma, Gilang Asri dan Hendriani, Wiwin. (2021). Tinjauan sistematis studi kasus dalam penelitian kualitatif. *MEDIAPSI*, 7(2), 119 - 129.
- Hidayat, Aziz Alimul. (2021). *Studi Kasus Keperawatan; Pendekatan Kualitatif*. Jakarta: Health Books Publishing.
- Damara, A. M., Kustiono, Sukirman. (2018). Pengembangan Rancangan Pameran Virtual Berbasis Media Augmented Reality. *IJCETS*, 6(1), 33 – 40.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Tambahani, G.S., Wenas, M.B., & Somya, R. (2016). Perancangan Online Virtual Gallery dengan Memanfaatkan Teknologi HTML5. *Jurnal Teknologi Informasi-AITI*, 14(1): 15-30.

Saifudin, W., Rahmawati, F., Febrianti, A. R., Ratih, D. (2022). AUDIT KOMUNIKASI VIRTUALs PERTUNJUKAN SUMONAR FESTIVAL 2020. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis*, 10(2), 436 - 443.



DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS



Ilham Kusumaning Pratama

Lahir di Jakarta, 10 Mei 2000. Anak pertama dari dua bersaudara. Lulus dari SDN Ciracas 11 Jakarta pada tahun 2012, SMPN 9 Jakarta pada tahun 2015, dan SMAN 105 Jakarta pada tahun 2018. Menjadi mahasiswa Program Sarjana Terapan Politeknik Negeri Jakarta, jurusan Teknik Informatika dan Komputer, program studi D-4 Teknik Multimedia Digital pada tahun 2018.

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

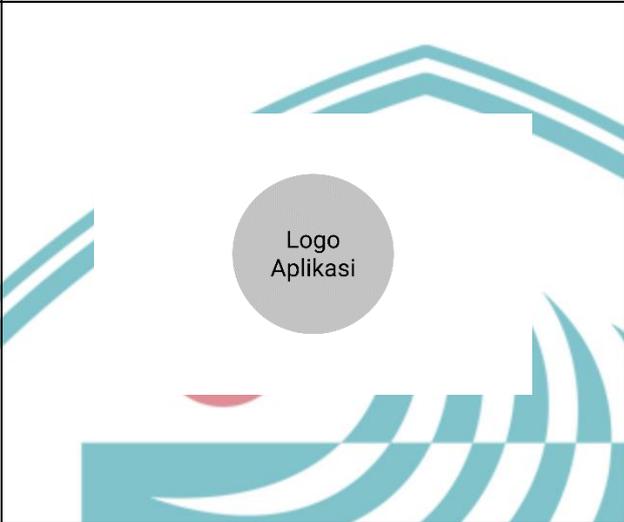
© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



STORYBOARD APLIKASI

Nama Scene	Tampilan	Keterangan
<p><i>Splash Screen</i></p>		<ul style="list-style-type: none"> • Deskripsi: Halaman utama membuka aplikasi • Asset: Gambar (.jpg) • Sound: Suara angin di hutan
<p><i>Main Menu</i></p>		<ul style="list-style-type: none"> • Deskripsi: Halaman menu aplikasi • Asset: Button • Sound: Suara angin di hutan
<p>Lingkungan Virtual</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Deskripsi: Scene pertama saat memulai aplikasi virtual • Sudut pandang: FPS • Asset: - 3D Asset

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

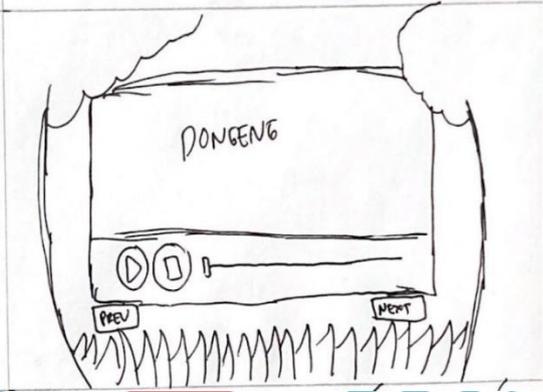
Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

		<ul style="list-style-type: none"> - Player • Sound: <ul style="list-style-type: none"> - Suara angin di hutan - Suara langkah kaki - <i>voice over</i>
<p>Pintu Menuju Dongeng</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Deskripsi: <i>Player</i> akan diarahkan ke area ini untuk memainkan dongeng • Sudut pandang: FPS • <i>Asset</i>: <ul style="list-style-type: none"> - 3D <i>Asset</i> - Player • Sound: <ul style="list-style-type: none"> - Suara angin di hutan

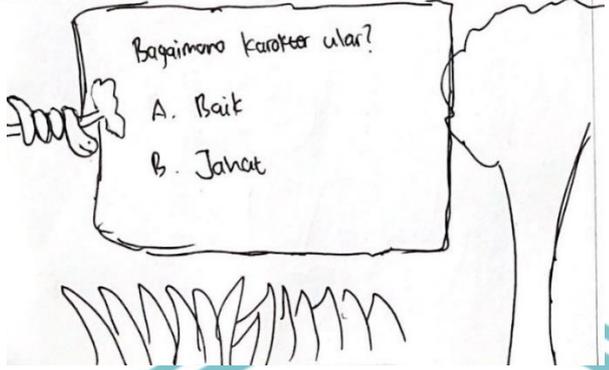
Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

<p>Video Player Dongeng</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Deskripsi: <i>Scene video player dongeng</i> • Asset: - Video (.mp4) - Button • Sound: - voice over - Suara dari video dongeng
<p>Lingkungan Virtual Hewan</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Deskripsi: Setelah menonton dongeng, <i>player</i> diarahkan ke lingkungan virtual. <i>Player</i> dapat mengeklik hewan • Sudut pandang: FPS • Asset: - 3D Asset - Button • Sound: - Suara angin di hutan - voice over

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

<p>Pertanyaan</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Deskripsi: <i>Scene</i> ketika mengeklik hewan akan muncul kuis yang berasal dari dongeng • <i>Asset:</i> <ul style="list-style-type: none"> - Gambar - Text - <i>Button</i> • <i>Sound:</i> <i>Background music happy</i>
<p>Jawaban</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Deskripsi: Jawaban dari pertanyaan apakah benar atau salah • <i>Asset:</i> <ul style="list-style-type: none"> - Gambar - Text - <i>Button</i> • <i>Sound:</i> <ul style="list-style-type: none"> - Jika menang: <i>sound effect correct</i> dan <i>applause</i>



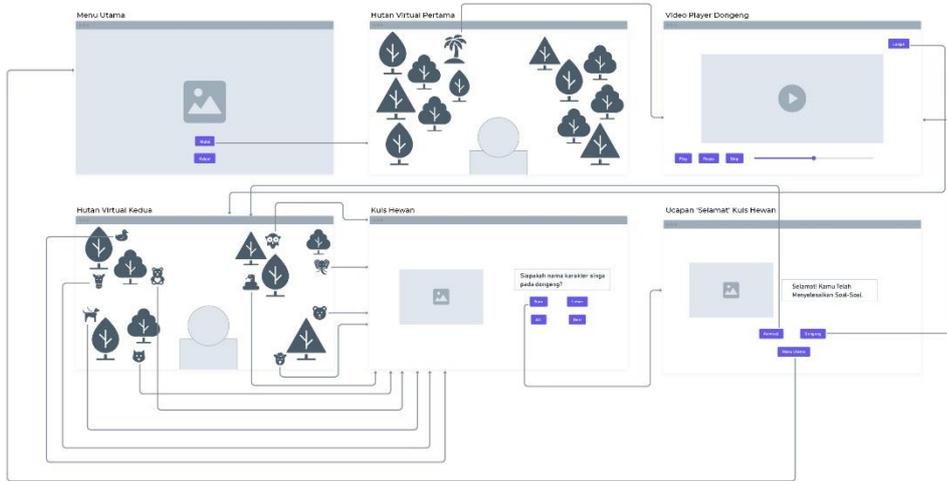
© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

		- Jika kalah: <i>sound effect</i> <i>wrong</i> - <i>voice over</i>
--	--	---





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Lampiran 4 Manuskrip Wawancara dengan Narasumber

Narasumber	Ibu Maemunah, S.Pd.
	Kepala Sekolah PAUD Delima YAJ
Tanggal	15 Maret 2022
Latar Wawancara	Siang Hari, Ruang Kepala Sekolah PAUD Delima YAJ
Situasi	Akrab dan Ramah
<p>1. Apakah terdapat program pembelajaran karakter?</p> <p>Terdapat program pembelajaran karakter di sekolah, hal tersebut juga selaras dengan salah satu visi sekolah.</p> <p>2. Bagaimana penerapan pembelajaran pendidikan karakter di sekolah?</p> <p>Penerapan yang sering dilakukan yaitu melalui pembiasaan dengan memberikan contoh baik kepada peserta didik dalam perilaku sehari-hari, seperti mengajarkan peserta didik bertanggung jawab dengan merapikan kembali mainan yang digunakan.</p> <p>3. Adakah instrumen yang menjadi patokan dalam pembelajaran karakter?</p> <p>Tidak ada instrumen baku, hanya berdasarkan buku 9 pilar karakter yang didalamnya terdapat berbagai karakter yang diajarkan ke peserta didik secara berkala diantaranya Cinta Tuhan dan Segenap Ciptaan-Nya; Mandiri, Disiplin, dan Tanggung Jawab; Jujur, Amanah, dan Berkata Bijak; Hormat, Santun, dan Pendengar Yang Baik; Dermawan, Suka Menolong, dan Kerja Sama; Percaya Diri, Kreatif, dan Pantang Menyerah; Pemimpin yang Baik dan Adil; Baik dan Rendah Hati; Toleransi, Cinta Damai, dan Bersatu.</p>	

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

4. Apakah terdapat pembelajaran karakter melalui dongeng?

Selain melalui pembiasaan sehari-hari, PAUD Delima YAJ juga menerapkan pembelajaran karakter melalui metode dongeng.

5. Apakah masih diterapkan dan bagaimana penerapannya?

Metode dongeng sampai saat ini masih diterapkan, biasanya hanya dengan metode ceramah yang dilakukan oleh guru serta dibantu menggunakan media buku dan boneka tangan.

6. Apakah terdapat hambatan dalam penerapannya?

Karena metode dongeng yang dilakukan masih konvensional, yaitu dengan ceramah, membuat peserta didik kurang tertarik dan sering kali kurang fokus dalam mendengarkan. Hal tersebut terjadi karena fokus peserta didik yang berbeda dan juga metode dongeng yang digunakan hanya melalui audio, sehingga peserta didik sulit membayangkan dongeng tersebut.

7. Adakah hasil yang didapatkan dalam penerapan dongeng tersebut?

Hasil yang dapat diukur dari peserta didik setelah mendengarkan dongeng adalah peserta didik dapat menceritakan kembali isi dari dongeng tersebut dan dapat menjawab pertanyaan dari guru berdasarkan cerita dongeng yang sudah dibacakan.

8. Alat bantu apa yang sekiranya dapat membantu anak memahami dongeng dengan baik?



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 5 Kuesioner oleh Guru PAUD Delima YAJ

Nama: Maemunah Spd.
Kepala sekolah:
Kuesioner Guru

No	Pertanyaan	Skor			
		1	2	3	4
1	Apakah tampilan aplikasi sudah menarik?				✓
2	Apakah aplikasi mudah digunakan?				✓
3	Apakah aplikasi membantu pembelajaran pendidikan karakter?				✓
4	Apakah aplikasi dapat diterapkan dalam pembelajaran karakter?			✓	
5	Apakah aplikasi membuat efisiensi dalam pembelajaran karakter?				✓
6	Apakah petunjuk penggunaan aplikasi mudah dipahami?			✓	
7	Apakah karakter 3D yang terdapat pada aplikasi sudah menyerupai karakter dalam video animasi?				✓
8	Apakah video dongeng yang ditampilkan sudah menarik?				✓
9	Apakah video dongeng yang ditampilkan mudah dipahami?				✓
10	Apakah materi dongeng yang diberikan sudah sesuai dengan nilai kejujuran?				✓
11	Apakah materi dongeng yang diberikan sudah sesuai dengan nilai sopan santun?				✓
12	Apakah materi dongeng yang diberikan sudah sesuai dengan nilai baik hati?				✓
13	Apakah materi dongeng yang diberikan sudah sesuai dengan nilai pemimpin yang baik?				✓
14	Apakah dengan adanya aplikasi ini dapat meningkatkan fokus anak dalam pembelajaran karakter?				✓



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 4 Kuesioner oleh Guru PAUD Delima YAJ (lanjutan)

15	Apakah peserta didik terlihat antusias dengan metode pembelajaran melalui aplikasi?					<input checked="" type="checkbox"/>
----	---	--	--	--	--	-------------------------------------

Kritik dan saran:

Alhamdulillah. Video yang di tayarkan cukup baik. dan sudah membangun karakter anak-anak muda-muda han Setelah menonton video tadi anak-anak nilai karakter lebih baik lagi. Semoga kakaknya dapat membuat video tayangan yang lebih menarik lagi.

Keterangan skor dari penilaian di atas adalah: 1 = Sangat Tidak Setuju, 2 = Tidak Setuju, 3 = Setuju, 4 = Sangat Setuju



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 4 Kuesioner oleh Guru PAUD Delima YAJ (lanjutan)

Sari Sabarina, Spd.

Kuesioner Guru

No	Pertanyaan	Skor			
		1	2	3	4
1	Apakah tampilan aplikasi sudah menarik?				✓
2	Apakah aplikasi mudah digunakan?			✓	
3	Apakah aplikasi membantu pembelajaran pendidikan karakter?			✓	
4	Apakah aplikasi dapat diterapkan dalam pembelajaran karakter?				✓
5	Apakah aplikasi membuat efisiensi dalam pembelajaran karakter?			✓	
6	Apakah petunjuk penggunaan aplikasi mudah dipahami?			✓	
7	Apakah karakter 3D yang terdapat pada aplikasi sudah menyerupai karakter dalam video animasi?			✓	
8	Apakah video dongeng yang ditampilkan sudah menarik?				✓
9	Apakah video dongeng yang ditampilkan mudah dipahami?			✓	
10	Apakah materi dongeng yang diberikan sudah sesuai dengan nilai kejujuran?			✓	
11	Apakah materi dongeng yang diberikan sudah sesuai dengan nilai sopan santun?			✓	
12	Apakah materi dongeng yang diberikan sudah sesuai dengan nilai baik hati?			✓	
13	Apakah materi dongeng yang diberikan sudah sesuai dengan nilai pemimpin yang baik?			✓	
14	Apakah dengan adanya aplikasi ini dapat meningkatkan fokus anak dalam pembelajaran karakter?			✓	



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 4 Kuesioner oleh Guru PAUD Delima YAJ (lanjutan)

15	Apakah peserta didik terlihat antusias dengan metode pembelajaran melalui aplikasi?					✓
----	---	--	--	--	--	---

Kritik dan saran:

* Aplikasinya sudah baik, hanya tinggal lebih diberikan lagi warna-warna yang lebih bervariasi dan binatang yang lebih beragam lagi.
Alhamdulillah sudah hebat, mudah-mudahan lebih semangat lagi dalam belajarnya ya 😊

Keterangan skor dari penilaian di atas adalah: 1 = Sangat Tidak Setuju, 2 = Tidak Setuju, 3 = Setuju, 4 = Sangat Setuju



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 4 Kuesioner oleh Guru PAUD Delima YAJ (lanjutan)

Ate Irma
Guru Kelas
Kuesioner Guru

No	Pertanyaan	Skor			
		1	2	3	4
1	Apakah tampilan aplikasi sudah menarik?				✓
2	Apakah aplikasi mudah digunakan?			✓	
3	Apakah aplikasi membantu pembelajaran pendidikan karakter?				✓
4	Apakah aplikasi dapat diterapkan dalam pembelajaran karakter?				✓
5	Apakah aplikasi membuat efisiensi dalam pembelajaran karakter?				✓
6	Apakah petunjuk penggunaan aplikasi mudah dipahami?			✓	
7	Apakah karakter 3D yang terdapat pada aplikasi sudah menyerupai karakter dalam video animasi?				✓
8	Apakah video dongeng yang ditampilkan sudah menarik?				✓
9	Apakah video dongeng yang ditampilkan mudah dipahami?				✓
10	Apakah materi dongeng yang diberikan sudah sesuai dengan nilai kejujuran?				✓
11	Apakah materi dongeng yang diberikan sudah sesuai dengan nilai sopan santun?				✓
12	Apakah materi dongeng yang diberikan sudah sesuai dengan nilai baik hati?				✓
13	Apakah materi dongeng yang diberikan sudah sesuai dengan nilai pemimpin yang baik?				✓
14	Apakah dengan adanya aplikasi ini dapat meningkatkan fokus anak dalam pembelajaran karakter?				✓



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 4 Kuesioner oleh Guru PAUD Delima YAJ (lanjutan)

15	Apakah peserta didik terlihat antusias dengan metode pembelajaran melalui aplikasi?				<input checked="" type="checkbox"/>
----	---	--	--	--	-------------------------------------

Kritik dan saran:

Keterangan skor dari penilaian di atas adalah: 1 = Sangat Tidak Setuju, 2 = Tidak Setuju, 3 = Setuju, 4 = Sangat Setuju





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 6 Kuesioner oleh Peserta Didik PAUD Delima YAJ

Fah
Enda
Gtahn

Pertanyaan untuk Anak:

Nilai Karakter	No	Pertanyaan	Skor			
			1	2	3	4
Jujur	1	Memfitnah adalah hal yang tidak baik, seperti yang dilakukan Torong si rubah kepada Sura si singa				✓
	2	Jika berbohong kepada teman, akibatnya bisa dijauhi teman		✓		
	3	Jika berbuat salah, baiknya kita mengakui kesalahan. Seperti yang dilakukan Torong pada penghuni hutan			✓	
Sopan santun	4	Saat seseorang menyapa, kita harus membalasnya dengan baik. Tidak seperti yang dilakukan Meru si bebek			✓	
	5	Jika memiliki pendapat, alangkah baiknya disampaikan dengan tutur kata yang sopan. Seperti yang dilakukan Liman si gajah dan Jenar si kancil				✓
Bertanggung jawab	6	Kita harus berkata jujur sesuai dengan apa yang terjadi, seperti yang dilakukan Udhet saat membela Sura				✓
	7	Kita harus bertanggung jawab terhadap apa yang telah dilakukan. Seperti yang dilakukan Torong saat ketahuan memakan ayam dan harus pergi dari hutan				✓
Suka menolong	8	Menolong teman yang sedang kesulitan merupakan kewajiban,				✓



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 5 Kuesioner oleh Peserta Didik PAUD Delima YAJ (lanjutan)

		seperti yang dilakukan Sura kepada Alit si kelinci				
Pemimpin yang baik	9	Saat menjadi pemimpin harus memberikan contoh yang baik, seperti Sura kepada penghuni hutan				✓
Disiplin	10	Sifat malas dapat membuat cita-cita sulit tercapai, seperti yang dilakukan Torong saat berandai menjadi raja hutan			✓	

Keterangan skor dari penilaian di atas adalah: 1 = Sangat Tidak Setuju, 2 = Tidak Setuju, 3 = Setuju, 4 = Sangat Setuju



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 5 Kuesioner oleh Peserta Didik PAUD Delima YAJ (lanjutan)

1 Rafiki

Pertanyaan untuk Anak:

Nilai Karakter	No	Pertanyaan	Skor			
			1	2	3	4
Jujur	1	Memfitnah adalah hal yang tidak baik, seperti yang dilakukan Torong si rubah kepada Sura si singa			✓	
	2	Jika berbohong kepada teman, akibatnya bisa dijauhi teman				✓
	3	Jika berbuat salah, baiknya kita mengakui kesalahan. Seperti yang dilakukan Torong pada penghuni hutan				✓
Sopan santun	4	Saat seseorang menyapa, kita harus membalasnya dengan baik. Tidak seperti yang dilakukan Meru si bebek				✓
	5	Jika memiliki pendapat, alangkah baiknya disampaikan dengan tutur kata yang sopan. Seperti yang dilakukan Liman si gajah dan Jenar si kancil			✓	
Bertanggung jawab	6	Kita harus berkata jujur sesuai dengan apa yang terjadi, seperti yang dilakukan Udhet saat membela Sura				✓
	7	Kita harus bertanggung jawab terhadap apa yang telah dilakukan. Seperti yang dilakukan Torong saat ketahuan memakan ayam dan harus pergi dari hutan				✓
Suka menolong	8	Menolong teman yang sedang kesulitan merupakan kewajiban,				✓



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 5 Kuesioner oleh Peserta Didik PAUD Delima YAJ (lanjutan)

		seperti yang dilakukan Sura kepada Alit si kelinci				
Pemimpin yang baik	9	Saat menjadi pemimpin harus memberikan contoh yang baik, seperti Sura kepada penghuni hutan			✓	
Disiplin	10	Sifat malas dapat membuat cita-cita sulit tercapai, seperti yang dilakukan Torong saat berandai menjadi raja hutan				✓

Keterangan skor dari penilaian di atas adalah: 1 = Sangat Tidak Setuju, 2 = Tidak Setuju, 3 = Setuju, 4 = Sangat Setuju



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 5 Kuesioner oleh Peserta Didik PAUD Delima YAJ (lanjutan)

1 Rajendra.

Pertanyaan untuk Anak:

Nilai Karakter	No	Pertanyaan	Skor			
			B _B	M _B	B _{SH}	B _{SB}
Jujur	1	Memfitnah adalah hal yang tidak baik, seperti yang dilakukan Torong si rubah kepada Sura si singa				✓
	2	Jika berbohong kepada teman, akibatnya bisa dijauhi teman				✓
	3	Jika berbuat salah, baiknya kita mengakui kesalahan. Seperti yang dilakukan Torong pada penghuni hutan				✓
Sopan santun	4	Saat seseorang menyapa, kita harus membalasnya dengan baik. Tidak seperti yang dilakukan Meru si bebek				✓
	5	Jika memiliki pendapat, alangkah baiknya disampaikan dengan tutur kata yang sopan. Seperti yang dilakukan Liman si gajah dan Jenar si kancil				✓
Bertanggung jawab	6	Kita harus berkata jujur sesuai dengan apa yang terjadi, seperti yang dilakukan Udhet saat membela Sura				✓
	7	Kita harus bertanggung jawab terhadap apa yang telah dilakukan. Seperti yang dilakukan Torong saat ketahuan memakan ayam dan harus pergi dari hutan				✓
Suka menolong	8	Menolong teman yang sedang kesulitan merupakan kewajiban,				✓



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 5 Kuesioner oleh Peserta Didik PAUD Delima YAJ (lanjutan)

		seperti yang dilakukan Sura kepada Alit si kelinci				
Pemimpin yang baik	9	Saat menjadi pemimpin harus memberikan contoh yang baik, seperti Sura kepada penghuni hutan				✓
Disiplin	10	Sifat malas dapat membuat cita-cita sulit tercapai, seperti yang dilakukan Torong saat berandai menjadi raja hutan				✓

Keterangan skor dari penilaian di atas adalah: 1 = Sangat Tidak Setuju, 2 = Tidak Setuju, 3 = Setuju, 4 = Sangat Setuju



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 5 Kuesioner oleh Peserta Didik PAUD Delima YAJ (lanjutan)

Freya
5 tahun

Pertanyaan untuk Anak:

Nilai Karakter	No	Pertanyaan	Skor			
			1	2	3	4
Jujur	1	Memfitnah adalah hal yang tidak baik, seperti yang dilakukan Torong si rubah kepada Sura si singa			✓	
	2	Jika berbohong kepada teman, akibatnya bisa dijauhi teman		✓		
	3	Jika berbuat salah, baiknya kita mengakui kesalahan. Seperti yang dilakukan Torong pada penghuni hutan			✓	
Sopan santun	4	Saat seseorang menyapa, kita harus membalasnya dengan baik. Tidak seperti yang dilakukan Meru si bebek			✓	
	5	Jika memiliki pendapat, alangkah baiknya disampaikan dengan tutur kata yang sopan. Seperti yang dilakukan Liman si gajah dan Jenar si kancil			✓	
Bertanggung jawab	6	Kita harus berkata jujur sesuai dengan apa yang terjadi, seperti yang dilakukan Udhet saat membela Sura			✓	
	7	Kita harus bertanggung jawab terhadap apa yang telah dilakukan. Seperti yang dilakukan Torong saat ketahuan memakan ayam dan harus pergi dari hutan			✓	
Suka menolong	8	Menolong teman yang sedang kesulitan merupakan kewajiban,			✓	



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 5 Kuesioner oleh Peserta Didik PAUD Delima YAJ (lanjutan)

		seperti yang dilakukan Sura kepada Alit si kelinci				
Pemimpin yang baik	9	Saat menjadi pemimpin harus memberikan contoh yang baik, seperti Sura kepada penghuni hutan			✓	
Disiplin	10	Sifat malas dapat membuat cita-cita sulit tercapai, seperti yang dilakukan Torong saat berandai menjadi raja hutan			✓	

Keterangan skor dari penilaian di atas adalah: 1 = Sangat Tidak Setuju, 2 = Tidak Setuju, 3 = Setuju, 4 = Sangat Setuju



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 5 Kuesioner oleh Peserta Didik PAUD Delima YAJ (lanjutan)

Vika
6 tahun.

Pertanyaan untuk Anak:

Nilai Karakter	No	Pertanyaan	Skor			
			1	2	3	4
Jujur	1	Memfitnah adalah hal yang tidak baik, seperti yang dilakukan Torong si rubah kepada Sura si singa			✓	
	2	Jika berbohong kepada teman, akibatnya bisa dijauhi teman			✓	
	3	Jika berbuat salah, baiknya kita mengakui kesalahan. Seperti yang dilakukan Torong pada penghuni hutan			✓	
Sopan santun	4	Saat seseorang menyapa, kita harus membalasnya dengan baik. Tidak seperti yang dilakukan Meru si bebek			✓	
	5	Jika memiliki pendapat, alangkah baiknya disampaikan dengan tutur kata yang sopan. Seperti yang dilakukan Liman si gajah dan Jenar si kancil			✓	
Bertanggung jawab	6	Kita harus berkata jujur sesuai dengan apa yang terjadi, seperti yang dilakukan Udhet saat membela Sura			✓	
	7	Kita harus bertanggung jawab terhadap apa yang telah dilakukan. Seperti yang dilakukan Torong saat ketahuan memakan ayam dan harus pergi dari hutan			✓	
Suka menolong	8	Menolong teman yang sedang kesulitan merupakan kewajiban,			✓	



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 5 Kuesioner oleh Peserta Didik PAUD Delima YAJ (lanjutan)

		seperti yang dilakukan Sura kepada Alit si kelinci				
Pemimpin yang baik	9	Saat menjadi pemimpin harus memberikan contoh yang baik, seperti Sura kepada penghuni hutan			✓	
Disiplin	10	Sifat malas dapat membuat cita-cita sulit tercapai, seperti yang dilakukan Torong saat berandai menjadi raja hutan			✓	

Keterangan skor dari penilaian di atas adalah: 1 = Sangat Tidak Setuju, 2 = Tidak Setuju, 3 = Setuju, 4 = Sangat Setuju



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 5 Kuesioner oleh Peserta Didik PAUD Delima YAJ (lanjutan)

Radik
6 tahun

Pertanyaan untuk Anak:

Nilai Karakter	No	Pertanyaan	Skor			
			1	2	3	4
Jujur	1	Memfitnah adalah hal yang tidak baik, seperti yang dilakukan Torong si rubah kepada Sura si singa			✓	
	2	Jika berbohong kepada teman, akibatnya bisa dijauhi teman			✓	
	3	Jika berbuat salah, baiknya kita mengakui kesalahan. Seperti yang dilakukan Torong pada penghuni hutan			✓	
Sopan santun	4	Saat seseorang menyapa, kita harus membalasnya dengan baik. Tidak seperti yang dilakukan Meru si bebek			✓	
	5	Jika memiliki pendapat, alangkah baiknya disampaikan dengan tutur kata yang sopan. Seperti yang dilakukan Liman si gajah dan Jenar si kancil			✓	
Bertanggung jawab	6	Kita harus berkata jujur sesuai dengan apa yang terjadi, seperti yang dilakukan Udhet saat membela Sura			✓	
	7	Kita harus bertanggung jawab terhadap apa yang telah dilakukan. Seperti yang dilakukan Torong saat ketahuan memakan ayam dan harus pergi dari hutan			✓	
Suka menolong	8	Menolong teman yang sedang kesulitan merupakan kewajiban,				



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 5 Kuesioner oleh Peserta Didik PAUD Delima YAJ (lanjutan)

		seperti yang dilakukan Sura kepada Alit si kelinci				✓
Pemimpin yang baik	9	Saat menjadi pemimpin harus memberikan contoh yang baik, seperti Sura kepada penghuni hutan				✓
Disiplin	10	Sifat malas dapat membuat cita-cita sulit tercapai, seperti yang dilakukan Torong saat berandai menjadi raja hutan				✓

Keterangan skor dari penilaian di atas adalah: 1 = Sangat Tidak Setuju, 2 = Tidak Setuju, 3 = Setuju, 4 = Sangat Setuju



Lampiran 5 Kuesioner oleh Peserta Didik PAUD Delima YAJ (lanjutan)

Arsy
5 tahun

Pertanyaan untuk Anak:

Nilai Karakter	No	Pertanyaan	Skor			
			1	2	3	4
Jujur	1	Memfitnah adalah hal yang tidak baik, seperti yang dilakukan Torong si rubah kepada Sura si singa			✓	
	2	Jika berbohong kepada teman, akibatnya bisa dijauhi teman			✓	
	3	Jika berbuat salah, baiknya kita mengakui kesalahan. Seperti yang dilakukan Torong pada penghuni hutan			✓	
Sopan santun	4	Saat seseorang menyapa, kita harus membalasnya dengan baik. Tidak seperti yang dilakukan Meru si bebek			✓	
	5	Jika memiliki pendapat, alangkah baiknya disampaikan dengan tutur kata yang sopan. Seperti yang dilakukan Liman si gajah dan Jenar si kancil			✓	
Bertanggung jawab	6	Kita harus berkata jujur sesuai dengan apa yang terjadi, seperti yang dilakukan Udhet saat membela Sura			✓	
	7	Kita harus bertanggung jawab terhadap apa yang telah dilakukan. Seperti yang dilakukan Torong saat ketahuan memakan ayam dan harus pergi dari hutan			✓	
Suka menolong	8	Menolong teman yang sedang kesulitan merupakan kewajiban,				

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 5 Kuesioner oleh Peserta Didik PAUD Delima YAJ (lanjutan)

		seperti yang dilakukan Sura kepada Alit si kelinci			✓	
Pemimpin yang baik	9	Saat menjadi pemimpin harus memberikan contoh yang baik, seperti Sura kepada penghuni hutan			✓	
Disiplin	10	Sifat malas dapat membuat cita-cita sulit tercapai, seperti yang dilakukan Torong saat berandai menjadi raja hutan			✓	

Keterangan skor dari penilaian di atas adalah: 1 = Sangat Tidak Setuju, 2 = Tidak Setuju, 3 = Setuju, 4 = Sangat Setuju



Lampiran 5 Kuesioner oleh Peserta Didik PAUD Delima YAJ (lanjutan)

Rikha

Pertanyaan untuk Anak:

Nilai Karakter	No	Pertanyaan	Skor			
			1	2	3	4
Jujur	1	Memfitnah adalah hal yang tidak baik, seperti yang dilakukan Torong si rubah kepada Sura si singa				✓
	2	Jika berbohong kepada teman, akibatnya bisa dijauhi teman				✓
	3	Jika berbuat salah, baiknya kita mengakui kesalahan. Seperti yang dilakukan Torong pada penghuni hutan				✓
Sopan santun	4	Saat seseorang menyapa, kita harus membalasnya dengan baik. Tidak seperti yang dilakukan Meru si bebek				✓
	5	Jika memiliki pendapat, alangkah baiknya disampaikan dengan tutur kata yang sopan. Seperti yang dilakukan Liman si gajah dan Jenar si kancil				✓
Bertanggung jawab	6	Kita harus berkata jujur sesuai dengan apa yang terjadi, seperti yang dilakukan Udhet saat membela Sura			✓	
	7	Kita harus bertanggung jawab terhadap apa yang telah dilakukan. Seperti yang dilakukan Torong saat ketahuan memakan ayam dan harus pergi dari hutan				✓
Suka menolong	8	Menolong teman yang sedang kesulitan merupakan kewajiban,			✓	

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 5 Kuesioner oleh Peserta Didik PAUD Delima YAJ (lanjutan)

		seperti yang dilakukan Sura kepada Alit si kelinci				
Pemimpin yang baik	9	Saat menjadi pemimpin harus memberikan contoh yang baik, seperti Sura kepada penghuni hutan			✓	
Disiplin	10	Sifat malas dapat membuat cita-cita sulit tercapai, seperti yang dilakukan Torong saat berandai menjadi raja hutan			✓	

Keterangan skor dari penilaian di atas adalah: 1 = Sangat Tidak Setuju, 2 = Tidak Setuju, 3 = Setuju, 4 = Sangat Setuju



- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 5 Kuesioner oleh Peserta Didik PAUD Delima YAJ (lanjutan)

1 Michele

Pertanyaan untuk Anak:

Nilai Karakter	No	Pertanyaan	Skor			
			1	2	3	4
Jujur	1	Memfitnah adalah hal yang tidak baik, seperti yang dilakukan Torong si rubah kepada Sura si singa			✓	
	2	Jika berbohong kepada teman, akibatnya bisa dijauhi teman			✓	
	3	Jika berbuat salah, baiknya kita mengakui kesalahan. Seperti yang dilakukan Torong pada penghuni hutan				✓
Sopan santun	4	Saat seseorang menyapa, kita harus membalasnya dengan baik. Tidak seperti yang dilakukan Meru si bebek			✓	
	5	Jika memiliki pendapat, alangkah baiknya disampaikan dengan tutur kata yang sopan. Seperti yang dilakukan Liman si gajah dan Jenar si kancil				✓
Bertanggung jawab	6	Kita harus berkata jujur sesuai dengan apa yang terjadi, seperti yang dilakukan Udhet saat membela Sura				✓
	7	Kita harus bertanggung jawab terhadap apa yang telah dilakukan. Seperti yang dilakukan Torong saat ketahuan memakan ayam dan harus pergi dari hutan			✓	
Suka menolong	8	Menolong teman yang sedang kesulitan merupakan kewajiban,			✓	



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 5 Kuesioner oleh Peserta Didik PAUD Delima YAJ (lanjutan)

		seperti yang dilakukan Sura kepada Alit si kelinci				
Pemimpin yang baik	9	Saat menjadi pemimpin harus memberikan contoh yang baik, seperti Sura kepada penghuni hutan			✓	
Disiplin	10	Sifat malas dapat membuat cita-cita sulit tercapai, seperti yang dilakukan Torong saat berandai menjadi raja hutan				✓

Keterangan skor dari penilaian di atas adalah: 1 = Sangat Tidak Setuju, 2 = Tidak Setuju, 3 = Setuju, 4 = Sangat Setuju



Lampiran 5 Kuesioner oleh Peserta Didik PAUD Delima YAJ (lanjutan)

— Halid

Pertanyaan untuk Anak:

Nilai Karakter	No	Pertanyaan	Skor			
			1	2	3	4
Jujur	1	Memfitnah adalah hal yang tidak baik, seperti yang dilakukan Torong si rubah kepada Sura si singa			✓	
	2	Jika berbohong kepada teman, akibatnya bisa dijauhi teman				✓
	3	Jika berbuat salah, baiknya kita mengakui kesalahan. Seperti yang dilakukan Torong pada penghuni hutan				✓
Sopan santun	4	Saat seseorang menyapa, kita harus membalasnya dengan baik. Tidak seperti yang dilakukan Meru si bebek			✓	
	5	Jika memiliki pendapat, alangkah baiknya disampaikan dengan tutur kata yang sopan. Seperti yang dilakukan Liman si gajah dan Jenar si kancil				✓
Bertanggung jawab	6	Kita harus berkata jujur sesuai dengan apa yang terjadi, seperti yang dilakukan Udhet saat membela Sura			✓	
	7	Kita harus bertanggung jawab terhadap apa yang telah dilakukan. Seperti yang dilakukan Torong saat ketahuan memakan ayam dan harus pergi dari hutan				✓
Suka menolong	8	Menolong teman yang sedang kesulitan merupakan kewajiban,			✓	

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 5 Kuesioner oleh Peserta Didik PAUD Delima YAJ (lanjutan)

		seperti yang dilakukan Sura kepada Alit si kelinci				
Pemimpin yang baik	9	Saat menjadi pemimpin harus memberikan contoh yang baik, seperti Sura kepada penghuni hutan				✓
Disiplin	10	Sifat malas dapat membuat cita-cita sulit tercapai, seperti yang dilakukan Torong saat berandai menjadi raja hutan			✓	

Keterangan skor dari penilaian di atas adalah: 1 = Sangat Tidak Setuju, 2 = Tidak Setuju, 3 = Setuju, 4 = Sangat Setuju



Nama : Muhammad Syaihan Rijalullah
Umur : 23
Pekerjaan : Unity Programmer

Keterangan skor dari penilaian adalah: 1 = Sangat Tidak Setuju, 2 = Tidak Setuju, 3 = Setuju, 4 = Sangat Setuju

No	Pertanyaan	Skor			
		1	2	3	4
1	Tampilan aplikasi sudah menarik sesuai dengan audiens usia 5 – 6 tahun.			✓	
2	Aplikasi mudah digunakan oleh anak-anak yang didampingi oleh guru.			✓	
3	Fitur <i>Video Player</i> (Play, Pause, Stop, Slider Volume, Slider Frame) dapat berfungsi dengan baik.				✓
4	Fitur mengeklik hewan dapat mengeluarkan suara dan melempar botol minum ke hewan dapat berpindah <i>scene</i> berjalan dengan baik.			✓	
5	Fitur <i>button</i> pada kuis berjalan dengan baik.			✓	
6	Penyampaian materi pendidikan karakter sudah tepat menggunakan video dongeng dan kuis pada aplikasi ini.			✓	
7	Aplikasi dapat dijadikan sarana pembelajaran pendidikan karakter.			✓	
8	Aplikasi membuat proses pembelajaran pendidikan karakter lebih efisien.			✓	
9	Aplikasi dapat dipasang pada perangkat pengguna tanpa kendala.				✓
10	Aplikasi dapat berjalan dengan baik pada perangkat pengguna.				✓

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Kritik dan saran:

Ide aplikasi sudah keren, namun sepertinya ada perlu perbaikan pada sisi User Interface agar pengguna lebih mudah memahami, dengan menambahkan:

1. Subtitle pada scene Hutan Virtual agar anak anak dapat sekaligus membaca
2. Menambahkan detail quest pada sisi kanan/kiri layer
3. Menambahkan petunjuk dimana hutan kehidupan berada, seperti tanda panah di layar
4. Memperbaiki UI pemutaran video animasi, Slider video dan volume dibuat sama garis desainnya dengan button button yang ada

Kemudian juga perlu diperhadikan posisi Hutan Kehidupan, sepertinya jaraknya agak jauh, mungkin bisa dibuat lebih dekat, atau bisa juga dengan menambahkan petunjuk dalam scenenya, mungkin dengan detail quest, button mengulang VO, atau petunjuk arah didalam scene

Dibagian scene Hutan Virtual Kedua, untuk memilih hewan, sebaiknya cukup dengan click mouse saja, penggunaan botol minum rasanya kurang tepat untuk anak anak,

Dibagian scene quiz, mungkin pada saat muncul emoticon sedih atau senang, seluruh layar dibuat agak gelap, sehingga emoticon yang muncul dari jawaban user bisa terlihat , dan tambahkan text keterangan “kamu benar” atau “jawaban kamu kurang tepat” agar terlihat menarik

Dan dibagian pemutaran video, sebagiannya setelah VO selesai, video animasi bisa langsung diputarkan, dan selama pemutaran VO mungkin ada thumbnail atau animasi singkat agar anak anak tidak bosan menunggu, kemudian jika button play diclick VO bisa otomatis berhenti, agak suaranya tidak double.

Jakarta, 31 Juli 2022

(Muhammad Syaikh Rijalullah)



Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 8 Resume Ahli

Resume



Muhammad Syaikh

Hi! My name is Syaikh, I am currently completing my studies at the Jakarta State Polytechnic, majoring in Digital Multimedia Engineering. I'm passionate about ui/ux design, motion design and unity programming. I like to try new things to explore creative ideas for my work.

- +62 8 7777 555 896
- syaikh4@gmail.com
- www.linkedin.com/in/syaikh
- bit.ly/PortfolioSyaikh

Education

Digital Multimedia Engineering
State Polytechnics of Jakarta
2017- 2021

Skill Competence

- Social Media Graphic Design
- Illustration Designer
- Motion Graphic Design
- Video Editing
- UI Design
- Front-End Web Design
- Unity Programming

Certification

SanberCode Bootcamp
UI/UX Design
May 2021

Badan Nasional Sertifikasi Profesi
Multimedia Graphic Designer
December 2020

Dicoding Academy
Basic Web Programming
June 2020

Dicoding Academy
Fundamental Front End Web Development
June 2020

Dicoding Academy
Build Progressive Web Apps
August 2020



Working Experience

BINOVEAM INDONESIA
Unity Programmer
September 2021 - Present

FXMEDIA INTERNET PTE LTD
Freelance Graphic Designer
May 2020 - March 2020

Ministry of Education and Culture Republic of Indonesia
Freelance Video Producer
October 2020 - January 2021

FXMEDIA INTERNET PTE LTD
Interactive Designer Internship
August 2020 - November 2020

IEEE HAC/SIGHT Project 2020
Freelance Graphic Designer
September 2020 - October 2020

Ministry of Communication and Information Technology of the Republic of Indonesia
Freelance Illustration, Layouting Designer
October 2019 - March 2020

Reseller MDS Product
Freelance Social Media Graphic Designer
February 2019 - June 2020

Organization & Volunteer Experience

Himpunan Mahasiswa Teknik Informatika dan Komputer (HMATIK PKJ)

- Research and Development Department
July 2018 - October 2020
- Vice-Chairman
August 2018 - July 2019
- Creative Division
November 2017 - August 2018

The 3rd International Conference Of Computer and Informatics Engineering
Staff at Design Division
March 2020 - November 2020

ITechno Cup 2019
Staff at Publication and Documentation Division
November 2017 - April 2019

TIK Games 2019
Staff at Publication and Documentation Division
October 2017 - January 2019

Achievement

Kompetisi Mahasiswa Informatika Politeknik Nasional
1st Place in IT Business Competition
September 2019