
PENGEMBANGAN *VIDEOSCRIBE* ASPEK KOGNITIF BERPIKIR SIMBOLIK MENGENAL BENDA-BENDA DI SEKITARNYA (NAMA, WARNA, BENTUK, UKURAN, POLA, SIFAT, SUARA, TEKSTUR DAN CIRI LAINNYA) USIA 5-6 TAHUN DI TKK SATU ATAP RUTOSORO

Yohana Dhengi¹⁾ Gde Putu Arya Oka²⁾ Konstantinus Dua Dhiu³⁾

¹⁾Mahasiswa PAUd STKIP Citra Bakti, ^{2,3)}Dosen PG-PAUD STKIP Citra Bakti

¹⁾dhengiyoan21@gmail.com, ²⁾okaeciken@gmail.com

³⁾duakonstatinus082@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk : 1) Menghasilkan media *Videoscribe* pada aspek kognitif berpikir simbolik mengenal benda-benda di sekitarnya pada anak usia dini. 2) Mengetahui kualitas hasil uji coba produk media pada aspek kognitif berpikir simbolik mengenal benda-benda di sekitarnya pada anak usia dini kelompok B usia 5-6 tahun. Penelitian ini dilakukan di TKK Satu Atap Rutosoro, Desa Ekoroka, Kecamatan Golewa Kabupaten Ngada Nusa Tenggara Timur. Adapun subyek dalam penelitian ini adalah 1 ahli materi pembelajaran, 1 ahli media pembelajaran, 1 ahli desain pembelajaran dan 5 orang anak usia dini usia 5-6 tahun TKK Satu Atap Rutosoro. Pengembangan media *videoscribe* pembelajaran menggunakan model pengembangan Cathie Sherwood. Dalam dokumen elektronik yang berjudul *Multimedia Pathways : A Development Methodology for Interactive Multimedia and Online Products for Education and Training*, menawarkan enam langkah/fase dalam mengembangkan produk pembelajaran interaktif yang meliputi, 1) *Initiation*, 2) *Specifications*, 3) *Design*, 4) *Production*, 5) *Review and Evaluation*, and 6) *Delivery and Implementation* (Oka, G.P.A, 2016). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1). Dihasilkannya media *Videoscribe* pada aspek kognitif berpikir simbolik mengenal benda-benda di sekitarnya pada anak usia dini. 2). Memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan hasil uji ahli materi pembelajaran diperoleh hasil dengan presentase 94,6% dengan kualifikasi “ Sangat Valid”, penilaian dari ahli media pembelajaran memperoleh presentase 88% dengan kualifikasi “Sangat Valid”, penilaian dari ahli desain pembelajaran memperoleh presentase 90,6% dengan kualifikasi “Sangat Valid”, penilaian pada uji coba perorangan memperoleh presentase 100% dengan kualifikasi “ Sangat Valid” dan penilaian pada uji coba kelompok kecil memperoleh presentase 86% dengan kualifikasi “Sangat Valid”. Hasil diatas menunjukkan bahwa Kualitas media *videoscribe* layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan aspek kognitif berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun di TKK Satu Atap Rutosoro.

Kata Kunci : Videoscribe, Aspek Kognitif, Berpikir Simbolik, Videoscribe

PENDAHULUAN

Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 ayat 14, menyatakan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut. Mulyasa (2012 : 5) pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun (6) yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Menurut Aswerni Sudjud (1998:5), usia dini merupakan masa keemasan dalam perkembangan anak. Selanjutnya Partini (2010:2) usia dini biasa disebut *golden age* karena fisik dan motorik anak berkembang dan bertumbuh dengan cepat baik perkembangan emosional, intelektual, bahasa dan moral (budi pekerti).

Perkembangan anak yang tumbuh dengan cepat di usia dini membuat lembaga-lembaga pendidikan khususnya di taman kanak-kanak harus kreatif dalam memfasilitasi perkembangan tersebut untuk mengoptimalkan potensi yang dimiliki anak, yaitu

dengan upaya memprogramkan kegiatan sesuai dengan perkembangan anak usia dini. Dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini mencakup Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini (STPPA) menyebutkan bahwa kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan, mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, serta seni. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di TKK Satu Atap SDI Rutosoro pada anak kelompok B ditemukan hal-hal seperti. (1) Pada aspek membedakan warna menunjukkan aktifitas yang bersifat eksploratif, pada TKK Satu Atap SDI Rutosoro ada 16 orang anak, ternyata ditemukan hanya 10 orang anak yang mampu, sedangkan 6 orang anak belum mampu mengenal warna huruf masih ragu-ragu dan berganti-ganti dalam menunjuk warna. (2) Pada aspek pemecahan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial pada TKK Satu Atap SDI Rutosoro dari 16 anak, yang sudah mampu mengelompokkan benda-benda di sekitarnya ada 5 anak sedangkan 11 anak belum mampu mengelompokkan benda-benda di sekitarnya secara tepat. (3) Pada aspek mencocokkan warna, anak dalam menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru, pada TKK Satu Atap

SDI Rutosoro dari 16 anak, ada 8 anak yang masih ragu-ragu dan tidak mau melakukan perintah guru, yaitu anak tidak mau menunjuk, menyebut, dan mengelompokkan benda-benda di sekitarnya sehingga masih harus dibantu guru sedangkan 8 anak sudah mampu dan tidak ragu-ragu dalam menunjuk, menyebut dan mengelompokkan benda-benda di sekitarnya yang diperintah oleh guru. 4) Aspek mengenal berbagai huruf, anak yang mampu menunjukan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah, pada TKK Satu Atap SDI Rutosoro dari 16 anak, ada 6 orang anak sudah mampu mengembangkan kreatif dalam mengenal, menunjuk, menyebut dan mengelompokkan benda-benda di sekitarnya sedangkan 10 anak belum mampu mengembangkan kreatif dalam mengenal, menunjuk, menyebut dan mengelompokkan benda-benda di sekitarnya. Berdasarkan masalah di atas, maka perlu adanya pengembangan videoscribe aspek kognitif berpikir simbolik untuk mengenal benda-benda di sekitarnya, karena dengan adanya videoscribe dengan tema mengenal benda-benda di sekitarnya yang diperoleh lewat indera pengelihatian sekaligus pendengaran (indera pandang dengar) dapat memperkaya kehidupan seni dan keindahan anak serta membantu memecahkan masalah kognitif anak melalui kegiatan menunjuk, menyebut dan mengelompokkan benda-benda di sekitarnya.

Pengembangan videoscribe ini memiliki beberapa keterbatasan antara lain sebagai berikut.

- 1) Pengembangan videoscribe aspek kognitif berpikir simbolik mengenal benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur dan ciri lainnya) usia 5-6 tahun di TKK Satu Atap Rutosoro, sehingga produk hasil pengembangan hanya diperuntukkan bagi anak di TKK Satu Atap Rutosoro.
- 2) Media videoscribe ini hanya difokuskan pada materi mengenal benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur dan ciri lainnya) usia 5-6 tahun.
- 3) Pengembangan media dilakukan sampai pada tahap uji ahli, uji coba perorangan dan kelompok kecil karena keterbatasan waktu dan biaya yang telah dianggarkan oleh peneliti.
- 4) Produk yang dihasilkan akan terus mengalami perkembangan sesuai dengan perkembangan media komunikasi visual.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah pengembangan adalah sebagai berikut.

- (1) Bagaimana Rancangan *Videoscribe* Aspek Kognitif Berpikir Simbolik Menenal Benda-Benda Di Sekitarnya (Nama, Warna, Bentuk, Ukuran, Pola, Sifat, Suara,

Tekstur Dan Ciri Lainnya)
Usia 5-6 Tahun Di Tkk Satu
Atap Rutosoro

- (2) Bagaimana Tingkat kelayakan
Videoscribe Aspek Kognitif
Berpikir Simbolik Mengenal
Benda-Benda Di Sekitarnya
(Nama, Warna, Bentuk,
Ukuran, Pola, Sifat, Suara,
Tekstur Dan Ciri Lainnya)
Usia 5-6 Tahun Di Tkk Satu
Atap Rutosoro

Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan pengembangan adalah sebagai berikut.

- (1) Mengetahui Rancangan
Videoscribe Aspek Kognitif
Berpikir Simbolik Mengenal
Benda-Benda Di Sekitarnya
(Nama, Warna, Bentuk,
Ukuran, Pola, Sifat, Suara,
Tekstur Dan Ciri Lainnya)
Usia 5-6 Tahun Di Tkk Satu
Atap Rutosoro
- (2) Mengetahui Tingkat kelayakan
Videoscribe Aspek Kognitif
Berpikir Simbolik Mengenal
Benda-Benda Di Sekitarnya
(Nama, Warna, Bentuk,
Ukuran, Pola, Sifat, Suara,
Tekstur Dan Ciri Lainnya)
Usia 5-6 Tahun Di Tkk Satu
Atap Rutosoro

KAJIAN LITERATUR

Media Pembelajaran

Menurut Latuheru (dalam Arsyad, 2011: 4), media merupakan semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat, sehingga ide, gagasan

atau pendapat yang dikemukakan dapat sampai kepada penerima yang dituju.

Menurut Miarso (dalam Susilana dan Riyana, 2014: 6), media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar.

Sedangkan menurut Scharmm (dalam Ellyawati, 2005:105), media pembelajaran merupakan salah satu teknologi pembawa pesan untuk keperluan pendidikan. Dalam hal ini media yang dimaksud dapat berupa televisi, video, film dan sebagainya yang tentu saja itu untuk mendukung proses belajar dikelas.

Media memiliki manfaat yang cukup besar dalam pembelajaran. Manfaat yang didapatkan dari penggunaan media antara lain dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, meningkatkan motivasi belajar anak, dan menimbulkan persepsi yang sama. Melalui media pembelajaran seorang guru dapat menerangkan sebuah materi ajar dengan mudah dan menghemat waktu. Melalui media pula sesuatu yang tidak mungkin dihadirkan di dalam kelas dapat menjadi sesuatu yang dihadirkan didalam proses pembelajaran sehingga anak akan dengan mudah mengerti sesuatu yang belum diketahui sebelumnya.

Media Video

Video merupakan suatu media audio visual yang sifatnya

linier dan biasanya dimaksudkan untuk memberikan presentasi secara ekspositori. Menurut Heinich (dalam Hamzah, 2013: 78) menjelaskan bahwa media video adalah semua format media elektronik yang menggunakan gambar bergerak untuk menyampaikan pesan. Format video yang sangat umum digunakan adalah video tape, DVD, Video disk dan internet video. Sedangkan menurut Daryanto (2013: 34) media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Program video dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada siswa, selain itu program video dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan untuk membantu menyampaikan materi yang bersifat dinamis. Menurut Rasyid dkk (2011: 88), video merupakan serangkaian gambar gerak yang disertai suara yang membentuk suatu kesatuan yang dirangkai menjadi alur, dengan pesan-pesan didalamnya untuk ketercapaian tujuan pembelajaran yang disimpan dengan proses penyimpangan pada media pita atau disk.

Media video adalah media elektronik yang menggunakan gambar bergerak untuk menyampaikan pesan secara ekspositori. Program video dapat dimanfaatkan dalam program

pembelajaran karena kaya akan informasi dan lugas, tampilan video sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan. Di samping itu media video juga memiliki kelemahan tidak dapat menampilkan ukuran obyek yang sesungguhnya. Video pembelajaran adalah suatu media yang digunakan untuk menyajikan materi yang dapat dilihat dan didengar yang mengandung unsur gambar dan suara.

Videoscribe

Videoscribe adalah merek dagang dari perusahaan asal Inggris yang bernama Sparkol. Videoscribe adalah alat atau software berbasis animasi yang dapat menghasilkan gambar berantai. Videoscribe diluncurkan pertama kali pada tahun 2012 dan sampai tahun 2014 pengguna videoscribe telah mencapai 25 ribu pengguna dengan lebih dari 135 negara (en.wikipedia.org)

Videoscribe dikembangkan berbasis adobe flash yang mampu menghasilkan format video quick time dengan ekstensi mov dan flash video. Karena luaran aplikasi ini dalam bentuk quick time dimana beberapa pemutar video tidak bisa membaca format tersebut, maka dalam pengembangan ini, file mov akan dikonversi dengan piranti converter bigasof untuk menghasilkan file MP4. Selanjutnya file MP4 di olah dan dirender dengan software editing video adobe premier. *Videoscribe* yang digunakan untuk mengembangkan materi adalah

videoscribe yang sudah terinstal pada computer PC atau Laptop. Hal ini dimaksudkan untuk meminimalisasi masalah teknis, (Oka, G.P.A, 2016)

METODE PENELITIAN

Model pengembangan produk yang digunakan dalam pengembangan *Videoscribe* mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, dan ciri lainnya) usia 5-6 tahun di TKK Satu Atap Rutosoro, menggunakan model pengembangan Cathie Sherwood. Dalam dokumen elektronik yang berjudul *Multimedia Pathways: A Development Methodology for Interactive Multimedia and Online Products for Education and Training*, menawarkan enam langkah/fase dalam mengembangkan produk pembelajaran interaktif yang meliputi, 1) *Initiation*, 2) *Specifications*, 3) *Design*, 4) *Production*, 5) *Review and Evaluation*, and 6) *Delivery and Implementation* (Oka, G.P.A, 2016). Prosedur pengembangan berbeda dengan model pengembangan. Model pengembangan juga bisa berupa konseptual atau teoretik. Kedua model ini tidak secara langsung memberi petunjuk tentang bagaimana langkah procedural yang dilalui sampai ke produk yang dispesifikasi.

Dalam penelitian ini menggunakan dua teknik analisis data, yaitu 1) teknik analisis

deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskriptif kuantitatif.

1) Teknik Analisis deskriptif Kualitatif

Teknik ini digunakan untuk mengolah data hasil uji coba dari ahli isi, ahli desain, ahli media, guru kelas, perseorangan dan kelompok. Interpretasi terhadap olah data digunakan untuk merevisi produk video yang sedang dikembangkan. Dasar revisi ini adalah masukan, saran dari beberapa ahli isi, ahli media, ahli desain pembelajaran, anak saat uji coba dan guru kelas.

2) Teknik Analisis Statistik deskriptif Kuantitatif

Teknik analisis ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dari angket dalam bentuk deskriptif prosentase.

Rumus yang digunakan untuk menghitung prosentase dari masing-masing subyek adalah :

$$P = \frac{\sum(\text{Jawab an } x \text{ bobot pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Prosentase

Σ = jumlah

n = Jumlah seluruh item angket
Selanjutnya, untuk menghitung prosentase keseluruhan subyek digunakan rumus:

$$\text{Prosentas} = F : N$$

Keterangan:

F = jumlah persentase keseluruhan subyek

N = banyak subyek

Untuk dapat memberikan makna dalam pengambilan keputusan digunakan ketentuan seperti tersaji pada Tabel 3.3

Tabel 3 Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90% - 100%	A. Sangat baik	B. Tidak perlu direvisi
75% - 89%	C. Baik	D. Tidak perlu direvisi
65% - 74%	E. Cukup	F. Direvisi
55% - 64%	G. Kurang	H. Direvisi
0-54%	I. Sangat Kurang	J. Direvisi

Sumber : (Oka, G.P.A,2016)

Produk yang dikembangkan dikatakan memiliki derajat validitas atau kualitas yang baik, jika minimal kriteria atau kategori validitas yang dicapai adalah kriteria Baik.

HASIL PENELITIAN

Hasil deskriptif kualitatif pada draf pengembangan produk diperoleh dari uji coba ahli, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Proses uji coba dilakukan untuk dapat menjawab rumusan masalah dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui rancangan atau desain dan kelayakan dari media *Videoscribe* ini. Berikut ini dipaparkan jawaban dari setiap tahap uji coba sebagai berikut.

Draf I Pengembangan

1. Hasil Penilaian Ahli Materi Pembelajaran

Sesuai dengan hasil analisis data dimana jumlah skor 71 dari 15 butir kriteria penilaian diperoleh 80 % dengan kriteria “ Sangat Baik” dan layak untuk digunakan tanpa direvisi. Skor tertinggi adalah 5 sebanyak 11 butir dan nilai 4 sebanyak 4, kriteria penilaian yaitu kesesuaian aspek kognitif berpikir simbolik dengan karakteristik anak bisa menceritakan kembali video yang ditonton.

Aspek pertama media yang dikembangkan relevan dengan kompetensi inti anak usia dini kelompok B.

Aspek kedua adalah media yang dikembangkan relevan dengan kompetensi dasar anak usia dini kelompok B.

Aspek ketiga adalah media yang dikembangkan relevan dengan tujuan pembelajaran anak usia dini kelompok B.

Aspek yang keempat adalah media yang dikembangkan dapat digunakan untuk pengembangan aspek kognitif anak usia dini kelompok B dalam hal pemecahan masalah.

Aspek kelima adalah media yang dikembangkan dapat digunakan untuk pengembangan aspek kognitif berpikir simbolik anak usia dini kelompok B.

Aspek keenam adalah media yang dikembangkan dapat digunakan untuk pengembangan aspek kognitif anak usia dini kelompok B dalam hal berpikir logis.

Aspek ketujuh adalah media yang digunakan relevan dengan

perkembangan kognitif anak usia dini kelompok B.

Aspek kedelapan adalah media yang dikembangkan sesuai dengan kehidupan sehari-hari anak usia dini kelompok B.

Aspek kesembilan adalah kesesuaian media *Videoscribe* dengan karakteristik anak usia dini kelompok B.

Aspek kesepuluh adalah media *Videoscribe* ini mudah digunakan dalam pembelajaran anak usia dini kelompok B

2. Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil analisis data pada draf I pengembangan memperoleh jumlah skor 66 dari 15 butir kriteria penilaian dengan kriteria "**Sangat Valid**" dan **layak untuk digunakan revisi sesuai saran**.

- 1) Kelengkapan identitas media
- 2) Kesesuaian media dengan KI, KD, Tujuan dan Indikator
- 3) Ketepatan penggunaan tipografi (font, style, size)
- 4) Ketepatan penggunaan unsur grafis(gambar, foto, ilustrasi)
- 5) Kualitas unsur grafis
- 6) Keserasian penggunaan warna
- 7) Ketaatan penggunaan prinsip multimedia
- 8) Kelengkapan komponen lainnya
- 9) Ketersediaan panduan penggunaan media
- 10) Kemenarikan desain antar muka secara keseluruhan
- 11) Kemudahan penggunaan

- 12) Media mampu memunculkan interaktif dengan audien
- 13) Muatan kreatifitas pada produk
- 14) Orisianilitas produk
- 15) Keamanan produk

Draf II Pengembangan

1. Hasil Penilaian Ahli Desain Pembelajaran

Sesuai dengan hasil analisis data dengan jumlah skor 68 dari 15 butir kriteria penilaian memperoleh presentase 90,6% dengan kriteria " Sangat Valid" dan revisi sesuai saran.

- 1) Kelengkapan Desain Instruksional (RPP, RPPH).
- 2) Ketepatan memilih KD terkait media yang dikembangkan
- 3) Ketepatan rumusan Tujuan pembelajaran
- 4) Ketepatan merumuskan indikator.
- 5) Kualitas unsur grafis
- 6) Ketepatan memilih pendekatan/strategi pembelajaran
- 7) Ketepatan memilih metode pembelajaran.
- 8) Kelengkapan memilih teknik pembelajaran
- 9) Kesesuaian metode dengan teknik pembelajaran
- 10) Kesesuaian materi dengan tujuan
- 11) Ketepatan pengorganisasian materi
- 12) Menyertakan suplemen materi tambahan
- 13) Mentertakan latihan atau pengayaan materi
- 14) Kesesuaian pertanyaan dengan tujuan pembelajaran

15) Ketepatan memilih metode dan bentuk instrumen.

Mengacu pada ketepatan pemilihan kata tanya gayuh dengan tujuan yang dipilih sesuai dengan taksonomi yang digunakan memperoleh skor 4 dengan kriteria baik. menyebutkan. Apakah produk pengembangan ini tampak jelas tahapan belajarnya, jelas kegiatan gurunya dan kejelasan aktifitas peserta didik memperoleh skor 4 dengan kriteria baik.

Draf III Pengembangan

1. Hasil Penilaian Uji Coba Perseorangan

Hasil uji coba perseorangan telah dijabarkan pada tabel 4.21 dan memperoleh hasil 100% dari 15 butir kriteria penilaian. Adapun kriteria yang dinilai adalah media dapat membantu anak memahami materi, memerlukan persiapan khusus untuk menggunakan, waktu penggunaan media, penggunaan media dalam pembelajaran, kemenarikan media dan kebermanfaatan media yang dikembangkan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak. Fungsi media pembelajaran yaitu memperjelas penyajian pesan dan mengurangi perbasaan, memperdalam pemahaman anak didik terhadap bahan ajar, mendemonstrasikan makna yang abstrak ke konkrit dan jelas dan mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera manusia (Hamalik (dalam Guslinda, 2018: 5-6).

Anak antusias ketika diajak untuk mengamati *Videoscribe*.

Ketika guru melontarkan beberapa pertanyaan, anak dapat langsung menjawab dengan baik dan benar. Anak menunjukkan keseriusannya selama guru menunjuk video. Anak pun mengikuti instruksi yang diberikan oleh presenter yaitu duduk dengan rapi, tenang dan tidak ribut. Komentar dari penilai untuk *videoscribe* yang dikembangkan adalah media menarik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran anak usia dini.

2. Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil

Hasil uji coba kelompok kecil sudah dipaparkan pada tabel 4.6 Uji coba kelompok kecil dilakukan untuk melihat keefektifan media *videoscribe* jika digunakan untuk kelompok anak pada saat pembelajaran berlangsung. Komentar yang diberikan oleh penilai adalah media ini menarik dan dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif berpikir simbolik anak. Adapun kriteria penilaian pada uji coba kelompok kecil adalah konten, lingkungan belajar, minat dan keterimaan, nilai produk, persepsi dan revisi khusus. Dari semua kriteria tersebut mendapat respon baik dengan opsi "ya" dengan kata lain bahwa media buku bergambar ini dapat digunakan untuk pembelajaran dalam bentuk kelompok. Melihat hasil diatas maka dapat dikatakan bahwa *Videoscribe* yang dikembangkan dapat digunakan dalam bentuk kelompok. Riyana (2007: 8-12) salah satu karakteristik media *videoscribe*

adalah dapat digunakan secara klasikal atau individual. Artinya bahwa media berupa *Videoscribe* dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar anak usia dini termasuk *Videoscribe* yang dikembangkan ini.

SIMPULAN DAN SARAN

Sesuai dengan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan bahwa kelayakan media dan keseluruhan rangkaian uji coba mulai dari uji coba oleh para ahli, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil diperoleh hasil dengan kategori sangat layak dan layak. Rincian hasil uji coba sebagai berikut: 1) uji ahli materi memperoleh presentase 94,6% (Sangat Valid), 2) uji coba ahli media pembelajaran memperoleh presentase 88 % (Sangat Valid), 3) uji coba ahli desain pembelajaran memperoleh 90, 6% (sangat Valid), 4) uji coba perorangan memperoleh presentase 86% (Sangat Valid), dan 5) uji coba kelompok kecil memperoleh presentase 86% (Sangat Valid).

Berdasarkan hasil di atas maka dapat disimpulkan bahwa media *videoscribe* pembelajaran layak digunakan untuk dijadikan sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini. Kelayakan media video pembelajaran ini diperoleh dari uji kelayakan oleh ahli materi, ahli media, ahli desain, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil di TKK Satu Atap Rutosoro sebagai pengguna produk pengembangan.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad , A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Cheppy Riyana, (2007), *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AIUPI.
- Daryanto. (2010). *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanto, (2013). *Media pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Eliyawati. (2005). *Pemilihan dan pengembangan sumber belajar untuk anak usia dini*. Jakarta: Pendidikan Nasional.
- Oka, G. P. A. (2016). *Model konseptual pengembangan produk pembelajaran: beserta teknik evaluasi*. Yogyakarta: Deepublish-Citra Bakti.
- Mulyasa. (2016). *Pengembangan dan implementasi kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susilana, R & Cepi Riyana. (2014). *Media pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Hamzah. 2013. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara. Partini. 2010. *Pengantar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Grafindo Litera Media
- Swarni, Sujud. 1989. *Matra Fungsional Administrasi Pendidikan*. Yogyakarta :Purbasari