
PEMANFAATAN VIDEOSCRIBE PEMECAHAN MASALAH SEHARI-HARI DAN BERPERILAKU KREATIF DALAM SETTING BELAJAR DARI RUMAH ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TKK FATIMA SOA

Gde Putu Arya Oka¹⁾ Maria Ferjenia Oje²⁾ Yasinta Maria Fono³⁾
Program Studi PG_PAUD STKIP Citra Bakti

¹⁾aryaoka@citrabakti.ac.id ²⁾mariaferjenia@gmail.com

³⁾yasintamariafono@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pemanfaatan *Videoscribe* Pemecahan Masalah Sehari-hari dan Berperilaku Kreatif dalam Setting BDR pada Anak Usia 5-6 Tahun di TKK Fatima Soa, Desa Seso, Kecamatan Soa, Kabupaten Ngada. Jenis dan metode digunakan penelitian deskriptif kualitatif dengan subyek penelitian anak kelas B. Metode penelitian dan pengumpulan data yang menggunakan metode triangulasi, artinya data akan diambil dengan menggunakan observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi untuk sumber data yang sama secara serempak. Metode analisis data menggunakan model interaktif dari *Miles* dan *Huberman* dengan komponen-komponennya yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Data yang diperoleh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi pada anak-anak di TKK Fatima Soa direduksi dengan cara membuat konsep *mapping* yakni menghubungkan tema-tema dari setiap klasifikasi fungsi pemanfaatan *videoscribe*. Hasil penelitian berdasarkan klasifikasi adalah sebagai berikut. Manfaat *videoscribe* berdasarkan fungsi dengan sub-komponen suplemen informan tampak senang, dan penasaran. Sedangkan pada komponen komplemen, ditandai mampu membantu anak mengembangkan kreativitas anak kemudian pada sub-komponen substitusi, manfaat *videoscribe* untuk informan seperti memudahkan untuk belajar, dan menarik perhatian anak. 2) Manfaat *Videoscribe* Berdasarkan Panduan dalam penggunaan *videoscribe* yakni dilengkapi dengan buku panduan/pedoman dalam menggunakan *videoscribe*, 3) Manfaat *Videoscribe* Berdasarkan Sikap dan Pola dengan komponennya sebagai berikut: persiapan sebelum menonton *videoscribe*, informan tampak mendengar arahan dari guru, sedangkan perilaku sebelum menonton *videoscribe*, informan tampak tenang, tidur di atas meja, ganggu teman, penasaran, semangat. Kemudian perilaku selama menonton *videoscribe* informan sangat fokus, menoleh ke kiri dan ke kanan, dan perilaku setelah menonton *videoscribe*, informan tampak sering bertanya, 4) Manfaat *Videoscribe* Berdasarkan Prosedur terdiri atas dua komponen yaitu bagaimana anak-anak menggunakan *videoscribe* yakni duduk dengan teman-temannya untuk mengamati *videoscribe*, mengamati isi dari *videoscribe* dan menyaksikannya. Sedangkan intensitas yakni, anak sering menonton *videoscribe* bersama guru, 5) Manfaat *Videoscribe* Berdasarkan Minat. terdapat beberapa komponen yaitu ungkapan rasa senang anak terhadap *videoscribe* yakni dengan, melompat dan bertepuk tangan. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa *videoscribe* pada umumnya memberikan pengaruh yang positif pada perkembangan kognitif

anak usia 5-6 tahun di TKK Fatima Soa seperti menambah wawasan, pengetahuan, membangkitkan semangat belajar anak, menarik perhatian dan mengembangkan kreativitas anak.

Kata kunci : Pemanfaatan *videoscribe*, Kemampuan Kognitif, Pemecahan Masalah dan Berperilaku Kreatif

ABSTRACT

This study aimed to determine the use of Videoscribe daily problem solving and creative behavior in BDR settings for children aged 5-6 years at Fatima Soa kindergarten, Seso Village, Soa District, Ngada Regency. In this study, using by a qualitative descriptive research with the research subjects of children class B, at class B . The research method of data collection used by researchers is the triangulation method, meaning that data will be taken using participatory observation, in-depth interviews, and documentation for the same data source simultaneously. The data analyzed method uses an interactive model from Miles and Huberman with its components, namely data collection, data reduction, data presentation and conclusion drawing. The data obtained through observation, interviews and documentation on children at the Fatima Soa Kindergarten the date was reduced by making a concept mapping by connecting the themes of each classification of the use of videoscribe functions. The classification of the videoscribe utilization function consists of 1). The benefits of videoscribe based on function with the sub-component of the supplement, the informants seemed happy, and curious. While the complement component is marked as being able to help children develop children's creativity then in the substitution sub component, the benefits of videoscribe for informants such as making it easier to learn, and attracting children's attention. 2) Benefits of Videoscribe Based on Guidelines in using videoscribe which is equipped with a guidebook/guideline for using videoscribe, 3) Benefits of Videoscribe Based on Attitudes and Patterns with the following components: preparation before watching videoscribe, informants seem to hear directions from the teacher, while behavior before watching videoscribe , the informant looks calm, sleeps on the table, disturbs friends, is curious, excited. Then the behavior while watching videoscribe, the informant is very focused, looking left and right, and after watching videoscribe, the informant seems to often ask questions, 4) Benefits of Videoscribe based on the procedure consists of two component, namely how children use videoscribe, namely sitting with their friends to observe videoscribe, observe the contents of videoscribe and watch it. While the intensity, namely, children often watch videoscribe with teachers and researchers 5) Benefits of Videoscribe Based on Interest. There are several components, namely the expression of children's pleasure towards videoscribe, jumping and clapping their hands. Based on the results of the analysis and discussion, it can be concluded that videoscribe generally has a positive influence on the cognitive development of children aged 5-6 years at Fatima Soa Kindergarten such as improving understanding, knowledge, uncreasing children's learning enthusiasm, attracting attention and developing children's creativity.

Keywords: Utilization of videoscribe, Cognitive Ability, Problem Solving and Creative Behavior

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi 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 dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, non formal dan informal. Menurut UU No.23 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional Bab I Pasal I Butir 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan belajar dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini selanjutnya disebut STPPA disebutkan bahwa, kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek pertumbuhan dan perkembangan, mencakup nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, serta seni. Lingkup perkembangan anak usia dini kelompok 5-6 tahun, terutama

kelompok B sesuai STTPA terdiri dari 6 lingkup perkembangan. Lingkup itu adalah (1) nilai agama dan moral, (2) fisik motorik yang terdiri dari perkembangan fisik motorik kasar, fisik motorik halus, kesehatan dan perilaku keselamatan, (3) kognitif, yang terdiri dari belajar pemecahan masalah, berpikir logis, berpikir simbolik, (4) bahasa, yang terdiri dari memahami bahasa, mengungkapkan bahasa dan keaksaran, (5) sosial emosional yang terdiri dari kesadaran diri, tanggung jawab terhadap diri sendiri dan orang lain, dan perilaku prososial, (6) lingkup perkembangan seni yang terdiri dari anak dapat menikmati alunan lagu dan suara dan tertarik dengan kegiatan seni.

Dalam indikator Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) KI 3KD: 3.5 Untuk pemanfaatan *videoscope* lingkup perkembangan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun yaitu KI-3 mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghirup, merasa, meraba), menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain dengan muatan materi 3.5 yaitu Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif, aspek yang

dikembangkan yakni aspek kognitif, dengan muatan materi: (1) Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkan), (2) Memecahkan masalah secara sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial, menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru, menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan, di luar kebiasaan), (3) Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran ;"lebih dari"; "kurang dari"; dan "paling/ter", menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti: "ayo kita bermain pura-pura seperti burung"), (4) Menyusun kegiatan perencanaan yang akan dilakukan, (Menenal sebab-akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergrak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah), (5) Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi), (6) Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak kedalam kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari dua (2) variasi, (7) Mengenal pola ABCD-ABCD, (8) Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya, (9) Menyebutkan lambing bilangan 1-10, (10) Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, (11) Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, (12) Mengenal

berbagai macam lambing huruf fokal dan konsonan, (13) Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil).

Berdasarkan identifikasi masalah di TKK Fatima Soa pada anak kelompok B dapat ditemukan hal-hal sebagai berikut khususnya pada lingkup perkembangan kognitif (1) Dari dua puluh (20) orang anak di TKK Fatima Soa, ada dua belas (12) anak yang sudah bisa menyusun puzzle dan delapan (8) anak yang belum bisa, (2) Dari dua puluh (20) anak empat belas (14) anak yang belum bisa mengenal benda berdasarkan bentuk/warna/ukuran dan enam (6) anak yang belum bisa mengenal benda berdasarkan bentuk/warna/ukuran. Hal ini disebabkan karena tenaga pendidik atau guru di TKK Fatima Soa masi menggunakan media pembelajaran yang di beli di pasaran dan belum ada media pembelajaran yang di rancang oleh guru sesuai dengan lingkup pemecahan masalah sehari-hari untuk anak usia dini.

Sejak merebaknya covid-19 dari bulan maret 2020 telah berdampak pada setiap lini kehidupan termasuk lembaga pendidikan. Proses belajar yang semula langsung tatap muka beralih menjadi pembelajaran dalam jaringan maupun luar jaringan dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Agar proses tetap

berlangsung pemerintah khususnya kementerian pendidikan dan kebudayaan telah mengeluarkan berbagai peraturan, surat edaran dan petunjuk penyelenggaraan pembelajaran di masa pandemi covid 19 yang juga berkoordinasi dengan satuan gugus tugas covid 19 nasional. Tercatat misalnya peraturan SKB 4 menteri tentang panduan penyelenggaraan pembelajaran TA 2020/2021 di masa pandemi covid 19 atau penyesuaian kebijakan pembelajaran di masa covid 19 dalam SKB Mendikbud, menag, menkes dan mendagri tentang panduan penyelenggaraan pembelajaran di masa pandemi covid 19 di ubah. SKB Mendikbud, menag, menkes, dan mendagri nomor 03/KB/2020 nomor 612 tahun 2020 nomor HK.01.08/Menkes/502/2020 nomor 119/4536/SJ tentang perubahan atas keputusan bersama menteri pendidikan dan kebudayaan, menteri agama, menteri kesehatan dan menteri dalam negeri Nomor 01/KB/2020, nomor 516 tahun 2020, nomor HK.03.01/menkes/363/2020, nomor 440-882 tahun 2020 tentang panduan penyelenggaraan pembelajaran tahun ajaran 2020/2021 dan tahun akademik 2020/2021 dimasa pandemi corona virus disease (COVID 19).

Berikutnya kemendikbud mengeluarkan surat edaran (SE) nomor 4 tahun 2020 yang kemudian disusun dengan SE nomor 15 tahun 2020 tentang pedoman penyelenggaraan belajar

di rumah dalam masa darurat penyebaran virus corona. Selang beberapa waktu SIARAN PERS Nomor : 137/sipres/A6/VI/2020 tentang panduan penyelenggaraan pembelajaran pada tahun ajaran dan tahun akademik baru dimasa pandemi covid 19: satuan pendidikan di zona kuning, orange dan merah dilarang melakukan pembelajaran tatap muka juga diterbitkan oleh kemendikbud. Kemudian surat keputusan bersama (SKB) menteri pendidikan dan kebudayaan, menteri agama (menag), menteri kesehatan (menkes), dan menteri dalam negeri (mendagri) tentang panduan penyelenggaraan pembelajaran pada semester genap tahun ajaran dan tahun akademik 2020/2021 di masa pandemi covid-19 yang telah diumumkan pada tanggal 20 november 2020.

Memperhatikan peraturan, pedoman dan surat edaran tersebut, khususnya agar memastikan proses belajar pada anak usia dini tetap bisa berlangsung, maka upaya untuk membantu anak-anak usia dini dalam proses belajar di luar jaringan adalah salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran. Format media yang dikembangkan dengan potensi bisa menarik perhatian siswa adalah format video. Oleh karena itu telah dikembangkan *Vidoesscribe* Pemecahan Masalah Sehari-hari dan Berperilaku Kreatif Aspek Berpikir Simbolik *Model Cathie Sherwood* Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TKK Fatima Soa

Kecamatan Soa, Kabupaten Ngada oleh Lindang dan Oka. Produk yang dikembangkan telah dinyatakan layak setelah terlebih dahulu melalui proses uji ahli isi, media, desain, uji perorangan dan kelompok. Untuk melanjutkan penelitian pengembangan tersebut, perlu diuji coba kembali dalam setting belajar dari rumah (BDR) mengingat covid 19 belum menunjukkan tanda-tanda akan berakhir. Produk yang telah dikembangkan peneliti akan menggunakan atau memanfaatkan produk tersebut untuk melihat fenomena dan Pemanfaatan *Videoscribe* Pemecahan Masalah Sehari-hari dan Berperilaku Kreatif Aspek Berpikir Simbolik *Model Cathie Sherwood* untuk Anak Usia 5-6 Tahun Di TKK Fatima Soa, Kecamatan Soa Kabupaten Nagada. Oleh karena itu peneliti mengajukan judul penelitian metode deskriptif-kualitatif dengan judul "Pemanfaatan *Videoscribe* Pemecahan Masalah Sehari-hari dan Berperilaku Kreatif dalam Setting BDR untuk Anak Usia 5-6 Tahun Di TKK Fatima Soa". Judul ini diajukan untuk melanjutkan penelitian sebelumnya, juga ingin melihat faktor-faktor apa saja yang tampak dan mengemuka terkait dengan pemanfaatan *videoscribe* pemecahan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif aspek berpikir simbolik untuk anak usia 5-6 tahun.

Sebagaimana lazimnya penelitian naturalistik bahwa penelitian dilakukan dalam situasi holistik dan alami yang

menyangkut orang, lingkungan dan aktifitasnya. Orang dalam hal ini bisa saja murid, guru, orang tua, lingkungan seperti sekolah dan lingkungan diluar sekolah dan aktivitas berupa aktivitas belajarnya. Domain yang begitu luas dalam bidang pendidikan seperti : 1) ketiadaan bahan ajar, 2) media, 3) kekurangan alat permainan edukatif, 4) kekurangan tenaga peserta didik, lingkungan belajar dan sarana dan prasarana. Dalam penelitian ini peneliti memfokuskan hanya pada aktivitas belajar atau media pembelajaran dengan tujuan mengetahui faktor-faktor yang mengemuka dalam pemanfaatan media pembelajaran.

Dalam penelitian kualitatif ini, rumusan masalahnya adalah bagaimana pemanfaatan *videoscribe* pemecahan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif dalam setting BDR pada anak usia 5-6 Tahun di TKK Fatima Soa? dengan Tujuannya adalah untuk mengetahui pemanfaatan *videoscribe* pemecahan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif dalam setting BDR pada anak usia 5-6 tahun di TKK Fatima Soa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan berbagai manfaat, baik secara teoritis maupun secara praktis.

1.5.1. Manfaat teoritis Hasil penelitian ini dapat dipakai sebagai acuan untuk menambah wawasan peneliti dalam pemanfaatan media *videoscribe* dalam Setting BDR pada Anak Usia 5-6 tahun di TKK Fatima Soa

1.5.2. Manfaat praktis Beberapa manfaat praktis yang diperoleh dari

penelitian ini adalah sebagai berikut. 1.)Bagi siswa Dapat dijadikan sebagai salah satu cara untuk mengembangkan semua aspek perkembangan. 2) Bagi guru Dapat menambah wawasan dan pengetahuan pendidik dalam pemanfaatan media *videoscribe* . 3) Bagi penelitiDapat dijadikan sebagai acuan atau referensi demi ketentuan penelitian selanjutnya

dan memberikan pengalaman bagi peneliti dalam menghadapi situasi dalam proses belajar mengajar. 4) Bagi sekolah Dapat meningkatkan kualitas guru dalam proses belajar mengajar serta dapat mengembangkan semua aspek perkembangan anak melalui pemanfaatan *videoscribe* dalam proses pembelajaran.

KAJIAN LITERATUR

Landasan Teori

Media menurut Gagne, 1970 (dalam Oka, 2017) media pendidikan adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan mahasiswa yang dapat merangsang mahasiwa untuk belajar. Menurut Briggs 1970 (Dalam Oka, 2017) media pembelajaran adalah sarana untuk memberikan perangsang bagi pelajar supaya proses belajar terjadi.

Menurut Arif S, dkk (dalam Oka, 2017) Beberapa kegunaan dari media antara lain : 1) Media mampu memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak kita 2) Mengatasi keterbatasan pengalaman siswa. 3) Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan 4)Media menghasilkan keseragaman pengamatan 5)Media membangkitkan keinginan dan minat baru 6) Membangkitkan motivasi dan merangsang untuk belajar 7) Memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh ari suatu yang konkrit maupun yang abstrak 8) Memberikan kesempatan

kepada siswa untuk belajar mandiri 9) Meningkatkan kemampuan ekspresi diri guru maupun siswa.

Media pembelajaran di kelompokkan menjadi 3 (tiga) jenis. Menurut Hamdani (2011) jenis media pembelajaran yaitu1)

Media Visual. Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indera penglihatan. Jenis media inilah yang sering di gunakan oleh guru untuk membantu menyampaikan isi atau materi pembelajaran. Media visual terdiri atas media yang tidak dapat diproyeksikan dengan media yang dapat diproyeksiakan. Media yang dapat diproyeksikan berupa gambar diam atau bergerak. Adapun media yang tidak dapat diproyeksikan yaitu gambar yang di sajikan secara di fotografik, misalnya gambar tentang manusia, binatang, atau objek lainnya yang ada kaitannya dengan bahan atau isi pelajaran. 2) Media Audio. Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar)

yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan anak untuk mempelajari bahan ajar. 3)

Media Audio Visual. Media audio visual akan menjadikan penyajian bahan ajar kepada anak-anak semakin lengkap dan optimal. Selain itu, media ini dalam batas-batas tertentu dapat juga menggantikan peran dan tugas guru. Sebab, penyajian materi bisa di ganti oleh media, dan guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar yaitu, memberikan kemudahan kepada anak-anak untuk belajar. Contoh media audio visual di antaranya program video atau televisi, video atau televisi instruksional dan program slide suara (*soundslide*).

Prinsip-prinsip Pemilihan Media Pembelajaran. menurut Sucipto (2016) terdapat beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam memilih media, yakni: 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan secara umum, mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua (2) atau tiga (3) ranah kognitif. 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. 3) Praktis, luwes, dan bertahan. Jika tidak tersedia waktu, dana atau sumber daya lainnya untuk memproduksi tidak perlu dilaksanakan 4) Guru terampil menggunakannya. Jenis media apapun, guru mampu menggunakan dalam proses pembelajaran. 5) Pengelompokkan

sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan.

Menurut Hamdani (2011) video merupakan salah satu contoh media audio visual atau disebut media pandang dengar. Sedangkan menurut Asyar (2012) media video di rancang untuk menghasilkan gambar dunia sekitar kita, media video mempunyai kemampuan mengelolah perspektif-perspektif ruang dan waktu, tidak hanya melayani tujuan kreatif dan dramatis media video memungkinkan untuk memanipulasi waktu (meningkat atau mengurangi waktu) yang di perlukan untuk mengamati suatu peristiwa atau objek dan dapat juga memanipulasi ruang (space), melalui media video. Foto-foto dan gambar-gambar dapat diperbesar atau di perkecil Selain itu video dapat melakukan animasi.

Kelebihan dan Kekurangan Video Menurut Oka (2018), adapun media video/televisi pembelajaran ini juga mempunyai kelebihan dan kekurangan yakni: 1) Kelebihan media video yaitu dapat menstimulasi efek gerak, dapat diberi suara maupun warna, tidak memerlukan ruangan gelap dalam penyajiannya, tidak memerlukan ruangan gelap dalam penyajiannya dan dapat diputar ulang, diberhentikan sebentar, dan sebagainya. 2) Kelemahan media video yaitu Memerlukan peralatan khusus dalam penyajiannya, Memerlukan tenaga listrik,

Memerlukan ketrampilan khusus dan kerja tim dalam pembuatannya, tidak dapat di putar ulang (kontrol pada pengelola), dan sulit dibuat interaktif (khususnya siaran langsung, siaran televisi interaktif melalui telepon dan lain sebagainya).

Videoscribe berasal dari kata *videos* dan *scribe* yang berarti penulis. *Videoscribe* merupakan sesuatu yang dapat membantu seseorang untuk membuat video yang menarik dan berkesan. *Videoscribe* merupakan salah satu contoh terobosan di dunia media yang digunakan untuk membuat suara video yang berkesan. *Videoscribe* merupakan merek dagang dari perusahaan Inggris yang bernama *sparkol*. *Videoscribe* alat atau software berbasis animasi yang dapat menghasilkan gambar berantai. *Videoscribe* diluncurkan pertama kali pada tahun 2012 sampai pada tahun 2014 dan pengguna *videoscribe* telah mencapai 25 ribu pengguna dengan lebih dari 135 negara (en.wikipedia.org). *Videoscribe* menggunakan beberapa macam media yang digabungkan menjadi sebuah video yang menarik seperti gambar, tulisan, suara, dan animasi. *Videoscribe* biasanya digunakan pada saat seseorang melakukan presentasi yang tujuannya agar para audience menjadi tertarik sehingga pesan atau materi dapat tersampaikan oleh para audience. *Videoscribe* adalah media pembelajaran berbasis video animasi yang dimana terdiri dari susunan

rangkaian gambar menjadi suatu video yang lengkap (Pamungkas Dkk). *Videoscribe* adalah nama lain dari *whiteboard animation video* atau bisa disebut *sketch videos*, *doodle videos*, *eksplainer videos* atau *video scribing*, namun banyak menyebut sebagai animasi papan tulis (Pratiwi, 2019).

Prinsip-prinsip Pembuatan *Sparkol Videoscribe* Menurut Air, dkk (2015:7-48) *how to design your own whiteboard animation*¹⁾

Proses Perencanaan yang Matang 2) Membuat *Story Telling*³⁾ Memulai Membuat Konten

Keunggulan *Sparkol Videoscribe* Keunggulan *sparkol videoscribe* yang dibuat pada tahun 2012, yang digunakan dalam membuat video animasi, *sparkol videoscribe* memiliki keunggulan yakni : 1) Aplikasi *videoscribe* memiliki keunikan daya tarik tersendiri dimana bisa digunakan oleh siapa saja tanpa harus ahli dalam bidang multimedia²⁾

Dapat di gunakan dengan mudah oleh guru untuk membuat video animasi dengan memanfaatkan teknik penjelasan melalui visual berupa gambar dan audio³⁾ *Videoscribe* akan menuntun guru untuk membuat materi pembelajaran sesuai keinginan tanpa harus punya keahlian lebih dalam bidang teknologi hanya memerlukan ide dan kreativitas untuk membentuk cerita atau alur dalam video pembelajaran tersebut.

Kelemahan dari *Sparkol Videoscribe* Dalam pembelajaran

media *videoscribe* memiliki kelemahan diantaranya : dibutuhkan peralatan khusus dalam penyajiannya, memerlukan tenaga listrik dan memerlukan ketrampilan khusus dalam Pemanfaatan merupakan turunan dari kata “manfaat”, yang mendapat imbuhan pe-dan-an yang berarti proses, cara, pembuatan memanfaatkan. Pemanfaatan adalah aktifitas menggunakan proses dan sumber-sumber belajar. Menurut Davis kemanfaatan adalah sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan teknologi akan meningkatkan kinerjanya. Kemanfaatan (*perceived usefulness*) merupakan penentu yang kuat terhadap penerimaan pengguna suatu sistem informasi, adopsi, dan perilaku para pengguna. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pemanfaatan berasal dari kata dasar manfaat yang artinya guna, faedah. Kemudian mendapatkan imbuhan pe-an yang berarti proses, cara, perbuatan, pemanfaatan. Dengan demikian pemanfaatan dapat diartikan suatu cara atau proses dalam memanfaatkan suatu benda atau objek. Menurut Handoko, dari segi pengguna pemanfaatan dipengaruhi oleh dua faktor yaitu :

- 1) Faktor internal yang meliputi : Kebutuhan, yang dimaksud kebutuhan disini adalah kebutuhan dan informasi. Motif, merupakan sesuatu yang meliputi semua penggerak, alasan atau dorongan yang menyebabkan ia berbuat sesuatu dan Minat adalah

kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu. 2) Faktor eksternal yang meliputi : kelengkapan, keterampilan dan Keterbatasan. Kemampuan pemecahan masalah merupakan salah satu aspek ketrampilan yang perlu dimiliki anak usia dini karena dalam kehidupan sehari-hari anak akan dihadapkan pada berbagai permasalahan yang membutuhkan pemecahan masalah. Kemampuan ini sangat penting di miliki AUD karena akan membangun akal anak untuk berpikir logis, kritis, dan sistematis. Menurut Robert L. Solso (Mawaddah, 2015) pemecahan masalah ada suatu pemikiran yang terarah secara langsung untuk menentukan solusi atau jalan keluar untuk suatu masalah yang spesifik. Kemampuan pemecahan masalah anak usia dini merupakan salah satu kemampuan yang berkaitan dengan cara anak untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak.

Kajian Pustaka (Hasil Penelitian Yang Relevan)

Penelitian yang baik adalah penelitian yang memiliki kajian serupa dengan hasil relevan. Hal tersebut dapat digunakan sebagai pedoman awal kerangka pemikiran guna menambah, mengembangkan dan memperbaiki penelitian yang telah ada sebelumnya.

Arya Oka dengan judul Pengembangan *Videoscribe* Berpikir Simbolik Representasi Berbagai Macam Benda Pada Kelompok Anak Usia 5-6 Tahun Di

Paud Lab Anada Citra Bakti. Penelitian ini merupakan penelitian desain dan pengembangan (*Desain & development research*, DDR). Tujuan pengembangan adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan *videoscribe* berpikir simbolik berbagai macam benda pada kelompok anak usia 5-6 tahun. Model pengembangan mengadopsi kerangka model-model pengembangan produk multimedia pathways cathie sherwood. Tahapan multimedia pathways terdiri atas terdiri dari (1) *imitation*, (2) *specification*, (3) *design*, (4) *production*, (5) *review and evaluation*, and *delivery and implementation*. Metode analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil pengembangan dari penelitian ini adalah produk *videoscribe* yang telah di uji dengan parameter ahli isi, dan desain pembelajaran. Analisis draft I pengembangan dengan tingkat pencapaian kualitas isi *videoscribe* sebesar 92%, setelah dikonversi berada sangat baik. Kemudian analisis draft II pengembangan dengan tingkat pencapaian kualitas *videoscribe* sebesar 90%, setelah di konversi berada sangat baik. Begitupun tingkat pencapaian kualitas desain pembelajaran *videoscribe* sebesar 94,67%, setelah dikonversi berada dalam kualitas sangat baik. Sedangkan analisis draft III pengembangan, tingkat pencapaian kualitas dalam uji perseorangan sebesar 93%, setelah di konversi berada dalam kualifikasi sangat baik. begitupun

tingkat pencapaian kualitas *videoscribe* dalam uji kelompok kecil sebesar 88%, dan setelah dikonversi berada dalam kualifikasi baik. Dengan demikian mengacu pada parameter-parameter di atas maka dapat disimpulkan pengembangan *videoscribe* berpikir simbolik representase berbagai macam benda untuk anak usia dini 5-6 tahun layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran anak usia dini, khususnya untuk mencapai Kompetensi Dasar (KD) 3.3, 3.5, dan 3.9. Kata kunci *videoscribe* berpikir simbolik representasi berbagai macam benda pada kelompok anak usia 5-6 tahun.

Penelitian Tri Cipto Wardoyo dengan metode penelitian *research and development* 4D (four-D) dengan mengumpulkan data secara kualitatif kemudian diolah melalui kuantitatif. Penelitian Tri Cipto bertujuan untuk menguji keberhasilan belajar dengan menggunakan produk video animasi *sparkol videoscribe* dengan melihat hasil dan minat belajar siswa. Hal ini yang dilakukan oleh peneliti tri cipto adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi dengan media *sparkol videoscribe*. Hasil dari penelitian ini adalah produk media yang di kembangkan layak untuk di gunakan dan kelayakan berdasarkan hasil validasi ahli materi sebesar 74% ahli media sebesar 79,41% hasil tes latihan pertama 77,27% dan hasil tes kedua 89,66% dengan presentasi

kenaikan minat belajar sebesar 20,70%.

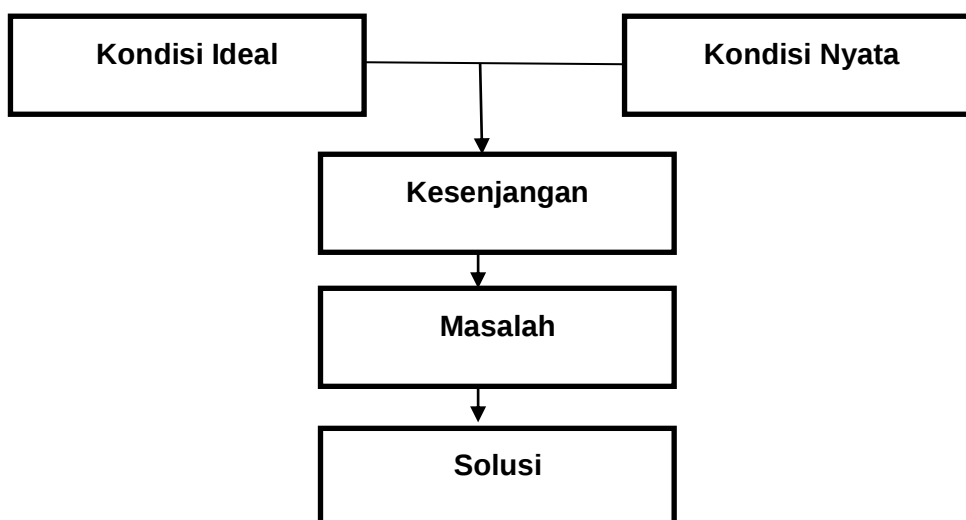
Kerangka Berpikir

Pembelajaran merupakan suatu proses belajar yang harus dipelajari oleh anak usia dini, karena pembelajaran dalam aspek kognitif merupakan proses untuk mengoptimalkan anak yang berpengaruh kepada aktivitas anak. Dari pernyataan tersebut usaha untuk meningkatkan aktivitas dalam pembelajaran kognitif anak usia dini merupakan suatu hal yang penting, karena aktivitas belajar adalah proses penilaian yang dilakukan guru untuk mengukur tingkat keaktifan siswa pada materi yang sudah diperoleh dari hasil tersebut kemampuan seorang guru bisa terukur dan bila hasil yang didapatkan memuaskan maka tujuan-tujuan pada pendidikan anak usia dini akan tercapai.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu atas nama Maria Santania Lindang di TKK Fatima

Soa anak usia 5-6 tahun sebagian besar anak belum menggunakan media *videoscribe* yang berdampak dengan proses perkembangan aspek kognitif anak. Dalam proses pembelajaran dikarenakan guru kurang kreatif dan kurangnya pengetahuan tentang media *videoscribe*.

Untuk mendapatkan hasil yang baik dan mewujudkan tujuan pada pembelajaran aspek pemecahan masalah sehari-hari anak, maka harus dilakukan suatu perubahan yakni melalui pemanfaatan *videoscribe* yang sesuai dengan materi pembelajaran dan karakteristik anak usia dini. Penerapan *videoscribe* media ini memungkinkan anak untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna dan dapat meningkatkan kemampuan kognitif Anak Usia Dini kelompok B di TKK Fatima Soa. Adapun kerangka berpikir dalam skema yang digunakan adalah seperti pada Skema dibawah.



METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian

Desain atau rancangan penelitian mengadopsi rancangan dari moleong (2014). Pra lapangan : 1) menyusun desain. 2) memilih lokasi. 3) mengurus perizinan. 4) menjajagi dan menilai lokasi. 4) memilih dan memanfaatkan informan. 5) menyiapkan perangkat penelitian. 5) etika penelitian. Pekerjaan Lapangan : 1) membatasi latar belakang penelitian. 2) peneliti mempersiapkan diri memasuki lapangan. 3) berperan serta mengumpulkan data. Pasca Lapangan Pengolahan Data : 1) reduksi data. 2) display data. 3) analisis data. 4) pengambilan kesimpulan.

Objek dan Subyek penelitian Obyek alamiah yang dimaksud peneliti adalah obyek yang berkembang apa adanya yang tidak dimanipulasi oleh peneliti bahkan dengan kehadiran peneliti yang tidak mempengaruhi dinamika obyek penelitian. Sehingga obyek penelitian dalam penelitian kualitatif ini adalah lingkungan alamiah proses belajar dengan menggunakan videoscope di TKK Fatima Soa. Karena penelitian ini dari jenis penelitian yang termasuk metode naturalistik dimana subyek penelitian menempati posisi dan peran yang sangat vital, karena subyek penelitian adalah peneliti itu sendiri sebagai *human instrument*.

Metode Pengumpulan Data Metode triangulasi ini dipilih karena teknik ini merupakan cara

gabungan dimana peneliti menggunakan teknik penelitian pengumpulan data yang berbeda-beda. Artinya data akan diambil dengan menggunakan observasi partisipatif, wawancara mendalam dan dokumentasi untuk sumber data yang sama secara serempak. Triangulasi sumber artinya data yang diperoleh dari sumber yang berbeda-beda dengan teknik yang sama. Karena tujuan dari triangulasi adalah bukan untuk mencari kebenaran tentang beberapa fenomena tetapi lebih pada peningkatan pemahaman peneliti terhadap apa yang telah ditentukan, susan (dalam sugiyono, 2008)

Instrumen Pengumpulan Data dengan demikian instrumen penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut.

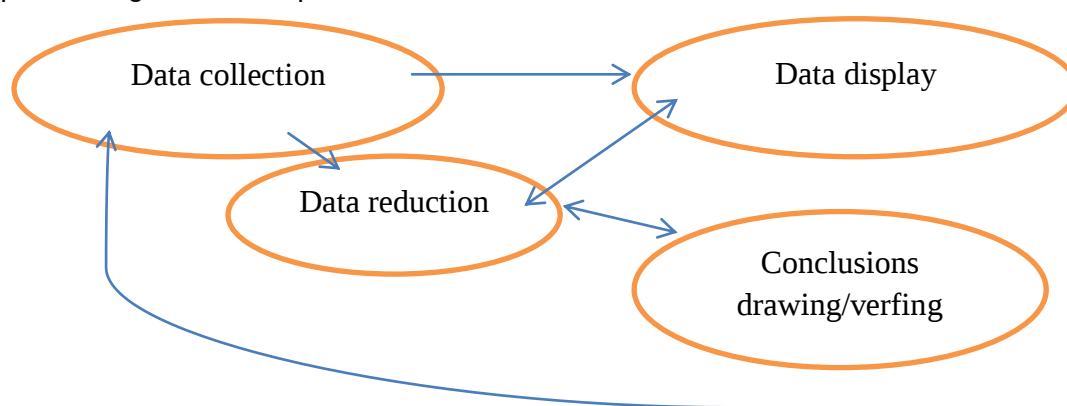
1) Penelitian sebagai instrumen (*human instrumen*) Validasi terhadap peneliti sebagai instrumen perlu dilakukan terkait dengan pemahaman peneliti terhadap peneliti kualitatif, penguasaan wawasan, kesiapan peneliti memasuki lapangan termasuk kesiapan logistic oleh karena itu validasi dilakukan oleh peneliti dengan evaluasi diri. Hal ini menjadi penting karena peneliti akan menetapkan fokus penelitian, memilih informan, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, analisis data, menafsirkan dan membuat kesimpulan. Karena dalam penelitian kualitatif masalah awalnya belum jelas dan pasti akan menjadi instrumen adalah

peneliti itu sendiri. Namun ketika masalah sudah menjadi jelas maka peneliti bisa mengembangkan instrumen instrumen sederhana untuk melengkapi data. Oleh sebabnya dalam penelitian ini peneliti akan mengembangkan instrumen pedoman wawancara dan lembaran pengamatan berupa observasi.

2) Bukti catatan, alat perekam, camera dan lain-lainnya. Alat-alat tambahan ini diperlukan oleh peneliti agar data dapat terekam

dengan baik dan sebagai bukti. Buku catatan diperlukan untuk mencatat semua percakapan dengan sumber data yang berupa audio dan camera untuk merekam data berupa gambar-gambar baik dalam bentuk statis dan dinamis.

Metode Analisis Data teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini mengadopsi analisis data model Miles dan Huberman (dalam sugiyono, 2008). Model interaktif Miles dan Huberman



Pengumpulan Data Sebelum dilakukan reduksi data maka diperlukan langkah pengumpulan data. Tahap ini merupakan proses pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti baik sebelum penelitian, pada saat penelitian bahkan diakhir penelitian. Pada awal penelitian, peneliti melakukan *studi pre eliminary (pra riset)* untuk pembuktian awal. Kemudian berlanjut pada saat peneliti melakukan riset yang sebenarnya guna mengumpulkan data-data yang dibutuhkan. Kemudian langkah selanjutnya adalah reduksi data, penyajian data dan penarikan simpulan, seperti diuraikan secara rinci dibawah ini. Reduksi Data

Ketika semua data sudah terkumpul, tahap selanjutnya adalah menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber. Setelah di baca, dipelajari dan ditelaah kemudian mengadakan reduksi data. Reduksi data adalah proses penggabungan dan penyeragaman segala bentuk data yang diperoleh menjadi satu bentuk tulisan (*script*) yang akan dianalisis. Hasil triangulasi aneka sumber baik dari hasil wawancara, hasil observasi, hasil dokumentasi, dan kuesioner diubah menjadi bentuk tulisan (*script*) sesuai dengan formatnya masing-masing.

Penyajian Data Setelah semua data diformat berdasarkan

instrumen pengumpulan data dan telah berbentuk tulisan (*script*), langkah selanjutnya adalah melakukan display data. Display data adalah mengolah data setengah jadi yang sudah seragam dalam bentuk tulisan dan sudah memiliki alur tema yang jelas ke dalam suatu matriks kategorisasi sesuai tema-tema yang sudah dikelompokkan dan dikategorisasi, serta akan memecah tema-tema tersebut ke dalam bentuk yang lebih konkret dan sederhana.

Penarikan simpulan Kesimpulan/verifikasi merupakan tahapan akhir dalam rangkaian analisis data kualitatif milik miles dan huberman. Kesimpulan menjurus pada jawaban dari pertanyaan penelitian yang diajukan dan mengungkap apa dan bagaimana dari temuan penelitian tersebut.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan oleh peneliti di TKK Fatima Soa, Kecamatan Soa, Kabupaten Ngada selama satu minggu untuk mendapatkan informasi mengenai Pemanfaatan *videoscribe* pemecahan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif dalam setting BDR anak usia 5-6 tahun di TKK Fatima Soa. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang mana hasil dari observasi, wawancara dan dokumentasi yang telah peneliti lakukan. Penerapan metode ini dilakukan secara BDR karena mengingat situasi pandemi yang masih berlanjut, dengan tujuan mengembangkan kognitif anak

khususnya untuk kemampuan kreatif anak kelompok B TKK Fatima Soa. Beberapa rincian mengenai lokasi penelitian sebagai berikut

. 1) Selasa, 8 juni 2021, pukul 08.00 di TKK Fatima Soa, Desa Seso, Kecamatan Soa, kabupaten Ngada, peneliti melakukan penelitian tentang pemanfaatan *videoscribe* pemecahan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif dalam setting BDR anak usia 5-6 tahun di TKK Fatima soa. Penelitian ini bertujuan untuk melihat dampak atau manfaat dari video pembelajaran selama masa pandemi. Untuk melancarkan kegiatan proses pembelajaran selama masa pandemi covid 19, kepala sekolah dan guru-guru mengundang orang tua/wali untuk mengadakan rapat mengenai kesepakatan untuk anak belajar di sekolah selama 1 jam. Setiap anak dibagi perkelompok untuk mengikuti kegiatan pembelajaran di sekolah selama 1 jam dengan mengikuti protokol kesehatan. Tiap tiap kelompok terdiri atas 10 orang.

2) Rabu, 9 juni 2021, pukul 08.00 di TKK Fatima soa, Desa Seso, Kecamatan Soa, Kabupaten Ngada, peneliti melakukan penelitian di kelas B dengan judul pemanfaatan *videoscribe* pemecahan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif dalam setting BDR untuk anak usia 5-6 tahun di TKK Fatima Soa. Untuk melancarkan proses pembelajaran tersebut anak-anak dibagi dalam kelompok untuk mengikuti

pembelajaran setiap hari selama 1 jam.

3) Kamis, 10 juni 2021, pukul 08.00 di TKK Fatima Soa Desa Seso, Kecamatan Soa, kabupaten ngada, peneliti melakukan penelitian tentang pemanfaatan *videoscribe* pemecahan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif dalam setting BDR anak usia 5-6 tahun di TKK Fatima Soa. Penelitian ini bertujuan untuk melihat dampak atau manfaat dari video pembelajaran selama masa pandemi. Untuk melancarkan proses pembelajaran anak-anak dibagi pershit atau perhari untuk mengikuti kegiatan pembelajaran di sekolah mengingat covid 19 belum berakhir, maka anak-anak dan guru selalu menaati prokes yang sudah ditetapkan oleh pemerintah.

Hasil penelitian dianalisis dan diuraikan dengan menggunakan teknik deskriptif kualitatif yang artinya peneliti akan menggambarkan, menguraikan secara umum dan menyeluruh. Informan dalam penelitian ini adalah anak-anak usia 5-6 tahun di TKK Fatima soa. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan 5 orang anak sebagai informan.

1) Informan 1 merupakan seorang anak PAUD yang berusia 6 tahun di TKK Fatima Soa. Ia merupakan anak yang aktif dalam bertanya selama mengikuti kegiatan pembelajaran di dalam kelas.

2) Informan II merupakan salah satu anak TKK yang berusia 6 tahun di TKK Fatima Soa. Ia merupakan anak yang pendiam dan tenang. Selama mengikuti

kegiatan pembelajaran di sekolah, ketika ditanya guru dia selalu menunduk muka dan malu malu.

3) Informan III merupakan salah satu anak TKK Fatima soa yang berusia 6 tahun. ia merupakan anak yang sangat aktif dalam kelas. Setiap hari ketika mengikuti pembelajaran dia selalu bertanya kepada guru tentang tema yang diajarkan guru hari ini dan meminta guru untuk mencontohinya.

4) Informan IV merupakan juga anak PAUD yang berusia 6 tahun di TKK Fatima Soa. Dia merupakan anak yang sangat pemalu dan cengeng. Setiap hari selalu ada orang tua yang mendampinginya didalam kelas selama mengikuti kegiatan pembelajaran. ketika ditanya guru ia selalu diam dan cuek kadang-kadang ia menanggapi apa yang guru tanya.

5) Informan V merupakan salah satu anak TKK Fatima soa yang berusia 6 tahun. dia merupakan anak yang sangat aktif dan pintar, ketika mengikuti pembelajaran di dalam kelas ia selalu bertanya kepada guru dan sering membantu temannya untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru.

Fungsi Pemanfaatan *Videoscribe*
Deskripsi hasil penelitian terkait dengan fungsi pemanfaatan *videoscribe*, menyangkut dengan suplemen, komplemen dan substitusi.

Manfaat *videoscrib* berdasarkan fungsi dengan sub komponen suplemen informan tampak senang, bangga, tidakbingung, semangat, penasaran. Sedangkan

pada komponen komplemen, manfaat media ditandai mampu membantu anak untuk semangat belajar, menambah pengetahuan, mengembangkan kreativitas anak dan mengembangkan kognitif anak. Kemudian pada sub komponen substitusi, manfaat *videoscribe* untuk informan seperti memudahkan untuk belajar, mudah memahami, menambah wawasan, membangkitkan semangat belajarnya dan menarik perhatian anak.

Manfaat *Videoscribe* Berdasarkan Panduan dalam penggunaan *videoscribe* yakni dilengkapi dengan buku panduan/pedoman, memenuhi standar kurikulum, mengetahui langkah-langkah dalam menggunakan *videoscribe*, mengembangkan kreativitas anak dan mengolah data.

Manfaat *Videoscribe* Berdasarkan Sikap dan Pola dengan komponennya sebagai berikut 1) persiapan sebelum menonton *videoscribe*, informan tampak mendengar arahan dari guru, mengatur tempat duduk, dan mengajak teman untuk duduk, sedangkan 2) perilaku sebelum menonton *videoscribe*, informan tampak tenang, tidur di atas meja, ganggu teman, goyang kepala, penasaran, semangat, berbisik dan tertawa, Kemudian 3). perilaku selama menonton *videoscribe* informan sangat fokus, menoleh ke kiri dan ke kanan, kadang-kadang mengganggu teman, menunjuk tangan ke arah layar laptop dan 4) perilaku setelah menonton *videoscribe*, informan

tampak senang bertanya, senang dipanggil guru untuk menjawab pertanyaan dan memperebutkan spidol untuk menggambar.

Manfaat *Videoscribe* Berdasarkan Prosedur terdiri atas dua komponen yaitu bagaimana anak-anak menggunakan *videoscribe* yakni duduk dengan teman-temannya untuk mengamati *videoscribe*, mengamati isi dari *videoscribe* dan menyaksikannya. Sedangkan intensitas yakni, sering menonton bersama teman dan peneliti dan kadang-kadang menonton sesuai dengan tema pembelajaran hari ini

Manfaat *Videoscribe* Berdasarkan Minat. terdapat beberapa komponen yaitu 1) bagaimana ungkapan rasa senang anak terhadap *videoscribe* yakni dengan semangat “ibu buka lagi video”, senyum-senyum sendiri sambil berkata “menggambar segitiga itu mudah”, melompat dan berkata “hore kita mau nonton” sedangkan 2) perhatian anak selama menonton yakni serius, tenang, kadang-kadang mengganggu teman dan kadang-kadang tertawa, 3) ketertarikan anak terhadap *videoscribe* seperti menonton berulang-ulang, selalu bertanya kepada guru, selalu meniru gambar yang ada pada *videoscribe* dan selalu semangat saat menampilkan *videoscribe*. kemudian 4) keterlibatan anak dalam menggunakan *videoscribe* yakni seperti mengamati, mempresentasikan hasil gambarnya, menunjukan tangan ke arah layar laptop dan bertanya

kepada guru. dan 5) manfaat *videoscribe* bagi anak-anak yaitu mengembangkan kognitif anak, mengembangkan kreativitas anak, menarik perhatian anak dan menghilangkan jenuh.

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Manfaat *videoscribe* berdasarkan fungsi terkait dengan suplemen sebagian besar informan menyatakan hal yang positif seperti senang, bangga, semangat, penasaran. media yang digunakan sesuai pendapat Gagne (dalam Oka, 2017) media pendidikan adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan mahasiswa yang dapat merangsang mahasiswa untuk belajar. menurut Briggs 1970 (dalam Oka, 2017) media pembelajaran adalah sarana untuk memberikan perangsang bagi pelajar supaya proses belajar terjadi. Terkait dengan fungsi komplemen sebagian besar menyatakan hal yang positif seperti semangat belajar, menambah pengetahuan, mengembangkan kognitif anak, dan mengembangkan kreativitas anak. menurut Arif S, dkk (dalam Oka, 2017) kegunaan dari media antara lain: mampu memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak, mengatasi keterbatasan pengalaman siswa, memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan dan menghasilkan keseragaman pengamatan.

Terkait dengan fungsi substitusi sebagian besar juga menyatakan hal yang positif seperti

memudahkan anak untuk belajar, mudah memahami, menambah wawasan, membangkitkan semangat belajar, dan menarik perhatian anak.

Manfaat *videoscribe* berdasarkan panduan terkait dengan pedoman dalam menggunakan *videoscribe*. beberapa pedoman dalam menggunakan *videoscribe*: memiliki buku pedoman/paduan, memenuhi standar kurikulum agar mengetahui langkah-langkah atau aturan dalam menggunakan *videoscribe*. Menurut Air Dkk, prinsip-prinsip pembuatan *videoscribe* yakni proses perencanaan yang matang, membuat *story telling*, dan memulai membuat konten. *videoscribe* merupakan media pembelajaran berbasis video animasi yang dimana terdiri dari susunan rangkaian gambar menjadi suatu video yang lengkap.

Manfaat *videoscribe* berdasarkan sikap dan pola terkait dengan persiapan sebelum menonton, perilaku sebelum, selama dan setelah menonton. Terkait dengan persiapan sebelum menonton yakni, mendengar arahan dari guru, mengatur tempat duduk, dan mengajak teman untuk duduk. terkait dengan perilaku sebelum menonton yakni, anak-anak duduk tenang, tidur di atas meja, goyang kepala, penasaran, semangat, berbisik dan tertawa. Terkait dengan perilaku selama menonton yaitu, anak menyaksikan sampai habis, menoleh ke kiri dan ke kanan, menunjuk tangan tangan

kearah layar laptop dan kadang-kadang mengganggu teman. sedangkan terkait dengan perilaku setelah menonton yakni, bertanya kepada guru, senang dipanggil guru untuk menggambar dan memperebut spidol ketika guru memberi kesempatan untuk menulis. Menurut Hamdani (2011) video merupakan salah satu contoh media visual atau disebut media pandang dengar.

Manfaat *videoscribe* berdasarkan prosedur pengguna terkait dengan bagaimana anak menyaksikan *videoscribe* dan intensitas. Terkait dengan bagaimana anak menyaksikan *videoscribe* yaitu: duduk dengan teman-teman, mengamati bersama, dan menyaksikan isi dari *videoscribe* tersebut. Terkait dengan intensitas yakni, sering menonton bersama dengan peneliti, kadang-kadang menonton sesuai dengan tema hari ini. Menurut sucipto (2016) terdapat beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam memilih media yakni: sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, tepat untuk mendukung isi pelajaran, praktis, luwes, bertahan dan guru terampil menggunakannya.

Manfaat *videoscribe* berdasarkan minat terkait dengan ungkapan rasa senang, perhatian anak selama menonton, ketertarikan anak terhadap *videoscribe*, keterlibatan anak dan manfaat *videoscribe*. terkait dengan ungkapan rasa senang anak yakni senang dan semangat dengan berkata” ibu buka lagi

video”, senyum-senyum sendiri sambil berkata” menggambar segitiga itu mudah”, melompat dan berkata “ hore kita mau nonton”. sedangkan terkait dengan perhatian anak selama menonton yakni serius, tenang, kadang-kadang mengganggu teman dan kadangkadang tertawa. Terkait dengan ketertarikan anak terhadap *videoscribe* seperti menonton berulang-ulang, selalu bertanya kepada guru, selalu meniru gambar yang ada pada *videoscribe* dan selalu semangat saat menampilkan *videoscribe*. kemudian terkait dengan keterlibatan anak dalam menggunakan *videoscribe* yakni seperti mengamati, mempresentasikan hasil gambarnya, menunjukan tangan ke arah layar laptop dan bertanya kepada guru. dan terkait dengan manfaat *videoscribe* bagi anak anak yaitu mengembangkan kognitif anak, mengembangkan kreativitas anak, menarik perhatian anak dan menghilangkan rasa jenuh. Menurut Arif, S Dkk (dalam Oka, 2017) beberapa kegunaan dari media antara lain: mampu memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak, mengatasi keterbatasan pengalaman siswa, memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan dan menghasilkan keseragaman pengamatan.

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa *videoscribe* pada umumnya memberikan pengaruh yang positif pada perkembangan kognitif anak seperti menambah wawasan,

pengetahuan, dan kreativitas anak. media *videoscribe* tidak hanya menarik perhatian anak tetapi juga bisa memanipulasi waktu dalam proses pembelajaran serta membangkitkan semangat belajar anak. untuk kemampuan kognitif anak dalam memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan observasi mendalam dari 5 informan menunjukkan kebermanfaatan media video berpotensi mempengaruhi perkembangan anak. Misalnya, manfaat video dari aspek fungsi, sikap/perilaku, panduan/pedoman, pola, prosedur, dan minat/manfaat. Faktor-faktor tersebut yang mempengaruhi kognitif anak sedangkan Hasil analisis dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa *videoscribe* pada umumnya memberikan pengaruh yang positif pada perkembangan kognitif anak seperti menambah wawasan, pengetahuan, dan kreativitas anak. media *videoscribe* tidak hanya menarik perhatian anak tetapi juga bisa memanipulasi waktu dalam proses pembelajaran serta membangkitkan semangat belajar anak. untuk kemampuan kognitif anak dalam memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif lebih optimal jika peneliti lebih sering menggunakan *videoscribe* dalam pembelajaran selama BDR dengan menggunakan media video. hal ini dapat mengurangi rasa bosan dan jenuh anak dalam

lebih optimal jika peneliti lebih sering menggunakan *videoscribe* dalam pembelajaran selama BDR dengan menggunakan media video. hal ini dapat mengurangi rasa bosan dan jenuh anak dalam belajar serta membangkitkan semangat belajar anak.

belajar serta membangkitkan semangat belajar anak.

Berdasarkan penelitian deskriptif kualitatif untuk pemanfaatan *videoscribe* pemecahan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif, maka ada beberapa saran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. 1) Bagi peneliti Peneliti harus mampu menjadi tenaga pengajar yang baik dan diharapkan dapat menambah wawasan akan kegiatan pembelajaran khususnya pemanfaatan *videoscribe*. 2) Bagi siswa Dapat dijadikan sebagai salah satu cara untuk mengembangkan semua aspek perkembangan yang ada pada dirinya 3) Bagi guru. Guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan suatu media yang lebih menarik perhatian dan minat siswa sehingga siswa tidak bosan dan jenuh. 4) Bagi sekolah Sekolah perlu meningkatkan kualitas guru dalam proses belajar mengajar serta dapat mengembangkan semua aspek perkembangan anak melalui pemanfaatan media yang ada disekitar.

DAFTAR PUSTAKA

-
- Alessi & Trollip. (2001). *Multimedia for learning: Methods and development*. Massachusetts: A Person Education
- Allen, M. W. 2003. *Guide to e-learning*. New Jersey: John Wiley & Son In
- (2015). Air (online). <https://id.wikipedia.org/wiki/Air>, diakses tanggal 17 juli 2020.
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, Rayanda. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta
- Gagne M.R (1990). Kondisi belajar dan teori pembelajaran
- Giannakos, M. C. (2013). *Exploring The Video-Based Learning Research: A review of the literature*. British Journal of Educational Technology, 44(6).
<https://doi.org/10.1111/bjet.12070>.
- Lindang, M. S. (2020). *Pengembangan Videoscribe Pemecahan Masalah Sehari-Hari dan Berperilaku Kreatif Aspek Berpikir Simbolik Model Cathie Sherwood Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tkk Fatima Soa Kecamatan Soa Kabupaten Ngada*. Skripsi (Tidak Diterbitkan). Prodi PG-PAUD STKIP Citra Bakti.
- Mawadah, siti, anisah, hana. (2015). Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajarn genertaif. FKIP Universitas Lambung Mangkurat. Volume 3, No 2, okteber 2015.
- Oka, G. P. A. (2011). *Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Component Display Theory (CDT) Pada Mata Kuliah Multimedia Jurusan Teknologi Pendidikan Undiksha*. Tesis. Undiksha. Tidak dipublikasikan.
- Oka, G. P. A. (2016). *Model Konseptual Pengembangan produk pembelajaran: Beserta teknik evaluasi*. Yogyakarta: Deepublish-Citra Bakti.
- Oka, G. P. A. (2017). *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish-Citra Bakti.
- Oka, G. P. A. (2018). *Pembuatan media video*. Modul. Citra Bakti : STKIP
- Oktavianigrum, Dilla. (2016). *Pengembangan Media Audio Visual Sparkol Dalam Pemelajaran Mengelolah Rapat Pertemuan Di IPP PMI Kusuma Bangsa Surakarta*, Jurnal Perpustakaan. Uns, h.3
- Sucipto. (2016). *Konseling Kelompok Dengan Media Animasi Untuk Meningkatkan Penyesuaian Diri Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Konseling Gusjigang vol. 2 No. 2. Diakses pada 17 juli 2020 (<http://jurnal.umk.ac.id/index.php/gusjigang/article/view/699>) pukul 11.11.
- Videoscribe*. Tersedia online pada url: <https://en.wikipedia.org/wiki/Vi>

deoScribe. Diakses pada
tanggal 17 Juli 2020

Wardoyo, Tunggu, Tricpto. (2015).
Pengembangan Media
Pembelajaran Berbasis Video
Animasi Pada Mata Pelajaran
Mekanika Teknik Di SMKN 1
Purworejo, (Skripsi Program
Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas Negeri
Yogyakarta), h. 79