

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERPIKIR SIMBOLIK BERBASIS VIDEOSCRIBE DALAM SETTING PANDEMI COVID 19 ANAK USIA DINI KELOMPOK UMUR 5-6 TAHUN DI KABUPATEN NGADA

Gde Putu Arya Oka
aryaoka@citrabakti.ac.id
PG-PAUD STKIP Citra Bakti

Abstrak

Telah dilaksanakan penelitian pengembangan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media audio visual dalam format videoscribe. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan design and development (DDR). Model pengembangannya mengadopsi model pengembangan produk Multimedia Pathways dari Cathie Sherwood. Model ini memiliki beberapa langkah: (1) fase awal, (2) fase spesifikasi produk, (3) fase desain produk, (4) fase produksi, (5) fase review dan evaluasi, dan (6) pengiriman dan implementasi. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam pengembangan ini adalah kuesioner dan checklist untuk empat sekolah PAUD di Kabupaten Ngada Nusa Tenggara Timur. Angket digunakan untuk mengumpulkan pendapat para ahli, dan daftar periksa digunakan untuk mengumpulkan data individu dan kelompok kecil. Sedangkan metode analisis data yang digunakan adalah metode analisis deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskriptif kuantitatif. Teknik analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data dari ahli konten, ahli desain, ahli media, guru, individu, dan nilai tes kelompok. Teknik analisis statistik deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data dari kuesioner dan checklist dalam bentuk deskriptif persentase, adapun kualitas produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut: Ahli Isi Sangat Valid (Nilai Rata-rata 93), Ahli Media Sangat Valid (Nilai Rata-rata 85,3), Ahli Desain Pembelajaran i Valid (Rata-rata 83,95), Uji perseorangan (rata-rata 88,31) dan tanggapan dalam jumlah kecil tes kelompok dengan kualifikasi yang valid (rata-rata 85,8).

Kata Kunci: Pengembangan, Media video, videoscribe, DDR, berfikir simbolik, Belajar dari rumah, BDR, Covid 19.

PENDAHULUAN

Tujuan penyelenggaraan PAUD Nasional adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan, (Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014). Peraturan ini juga sejalan dengan peraturan Mendikbud Nomor 84 Tahun 2014 tentang Pendirian Satuan Paud. Sedangkan Perpres No 60 Tahun 2013 tentang PAUD Holistik memberikan batasan bahwa Anak usia

dini adalah anak sejak janin dalam kandungan sampai dengan usia 6 (enam) tahun yang dikelompokkan atas janin dalam kandungan sampai lahir, lahir sampai dengan usia 28 (dua puluh delapan) hari, usia 1 (satu) sampai dengan 24 (dua puluh empat) bulan, dan usia 2 (dua) sampai dengan 6 (enam) tahun.

Lebih khusus lagi, kriteria kemampuan anak meliputi semua aspek perkembangan dan pertumbuhan, termasuk aspek nilai agama dan moral, aktivitas fisik, kognisi, bahasa, sosial emosional, dan keterampilan artistik. Indonesia membutuhkan sumber daya manusia yang sehat, cerdas dan produktif sebagai aset

yang tak ternilai bagi negara dan negara Indonesia. Oleh karena itu, sangat penting untuk mengembangkan pola pendidikan yang terpadu secara menyeluruh. Oleh karena itu, peningkatan kualitas sumber daya manusia harus dimulai dengan pengembangan pada masa anak usia dini. Berbagai upaya dapat dilakukan, misalnya peningkatan kesehatan, nutrisi, pengasuhan, perlindungan, kesejahteraan, dan stimulasi pendidikan. Hal demikian dilaksanakan secara sistematis, menyeluruh, terpadu dan berkesinambungan. Penerapan standar yang dijadikan acuan antara lain (1) Kriteria Pengembangan Anak Usia Dini, (2) Kriteria Isi, (3) Kriteria Proses, (4) Kriteria Evaluasi, (5) Kriteria Tenaga Kependidikan dan Kependidikan, (6)) Sarana dan standar Prasarana, (7) Standar pengelolaan, dan (8) Standar pembiayaan. Secara khusus, proses standar memerlukan inovasi tidak hanya untuk memberikan infrastruktur, tetapi juga menggunakan teknologi untuk memberikan impuls yang berbeda. Hal ini akan memungkinkan prinsip-prinsip pembelajaran PAUD dapat dilaksanakan dengan lebih baik dan lebih berkualitas.

Sebagai bagian dari perkembangan kognitif, khususnya perkembangan parsial dari pemikiran simbolik, anak-anak hingga usia 56 tahun harus mampu (1) menyebutkan lambang bilangan 1 sampai 10, (2) berhitung dengan lambang bilangan, dan (3) lambang bilangan dipadankan dengan bilangannya, (4) mengenal lambang vokal dan turunan yang berbeda, dan (5) merepresentasikan berbagai jenis objek dalam bentuk gambar dan huruf. Misalnya, menulis surat pensil setelah gambar pensil..

Kesenjangan yang ditemukan pada pengumpulan data awal melalui kunjungan lapangan, pengamatan dan wawancara di Taman Kanak Kanak Fatima Soa, Sekolah satu atap SDK Langa, Taman Kanak Kanak St. Paulus Waepana, Taman Kanak Kanak Satu Atap Rutosoro Golewa, terkait

kesediaan alat permainan edukatif dan media pembelajaran yang cocok untuk perkembangan kognitif telah ditemukan, (1) media edukatif yang cocok dengan model-model belajar anak usia dini sulit diperoleh dipasaran. Tidak banyak toko yang menjualnya, kendati ada media tersebut kurang sesuai, (2) media yang dijual di toko tidak relevan dengan peruntukannya, (3) terbatasnya corak dan ragam media yang sesuai, (4) tidak ada media yang dibuat *by design*, (5) media yang ada dipasaran kebanyakan *by utilization*, artinya satuan PAUD membeli lalu memakainya.

Terkait permasalahan diatas, ditetapkan rumusan masalah penelitian, (1) Bagaimana Rancang bangun dan kelayakan Pengembangan Videoscribe Pemecahan Masalah Sehari-Hari Dan Berperilaku Kreatif Aspek Berpikir Simbolik Model Chatye Sherwood Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tkk Fatima Soa; (2) Bagaimana Rancang bangun dan kelayakan Pengembangan Videoscribe Aspek Fisik Motorik Masa Pandemi covid-19 untuk Anak Usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak St. Paulus Waepana, Kecamatan Soa, Kabupaten Ngada; (3) Bagaimana Rancang Bangun serta kelayakan Pengembangan videoscribe teknologi sederhana aspek berpikir simbolik untuk anak usia 5-6 tahun di Tkk Satap SDK Langa model Chatie Sherwood pada covid-19 dan (4) Bagaimana rancan bangun serta kelayakan pengembangan Vidioscribe Berfikir 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, (1) mengetahui rancang bangun serta kelayakan Pengembangan Videoscribe Pemecahan Masalah Sehari-Hari Dan Berperilaku Kreatif Aspek Berpikir Simbolik Model Chatye Sherwood Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tkk Fatima Soa; (2) mengetahui rancang bangun serta

kelayakan Pengembangan Videoscribe Aspek Fisik Motorik Masa Pandemi covid-19 untuk Anak Usia 5-6 tahun di Tkk St. Paulus Waepana, Kecamatan Soa, Kabupaten Ngada; (3) mengetahui rancang bangun serta kelayakan Pengembangan videoscribe teknologi sederhana aspek berpikir simbolik untuk anak usia 5-6 tahun di Tkk Satap Sdk Langa model Chatie Sherwood pada covid-19 dan (4) Untuk mengetahui rancang bangun kelayakan pengembangan Videoscribe Berfikir 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.

Pentingnya pengembangan media pembelajaran anak usia dini, khususnya dengan format media video, telah dibuktikan dalam beberapa penelitian: (1) Pengembangan videoscribe berfikir simbolik representasi berbagai macam benda pada kelompok anak usia 5-6 tahun di PAUD LAB Ananda Citra Bakti, dimana tanggapan anak pada kualifikasi sangat valid (93%), dalam uji perseorangan tanggapan anak dalam kualifikasi valid (85%), Oka, G.P.A. & Dopo, F.(2019); (2) Pengembangan videoscribe pemecahan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif aspek berfikir simbolik model Cathie Sherwood anak usia 5-6 tahun di TKK Fatima Soa Kecamatan Soa Kabupaten Ngada, dimana tanggapan anak pada kualifikasi valid dengan skor 83,3% dan tanggapan dalam uji kelompok kecil dalam kualifikasi sangat valid dengan skor 87,5, Lindang, M., Ok, G., % Laksana, D. (2021); (3) Pengembangan videoscribe aspek kognitif berfikir 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 dengan tanggapan anak baik dalam uji perseorangan dan kelompok kecil dalam kualifikasi sangat valid (skor 86%), Oka, G., Dhengi, Y., & Dhiu, K. (2021); (4)

Brame (2016) dalam penelitiannya menyimpulkan video mampu meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa, (5) Giannakos (2013) dalam penelitiannya juga menyimpulkan bahwa siswa lebih mudah memahami materi video dalam domain prosedur dibandingkan media teks.

Menurut tinjauan pustaka, ada tiga jenis penelitian pengembangan. Yaitu, penelitian pengembangan (Developmental Research), R&D, dan penelitian desain dan pengembangan (Richey dan Klein, 2007). Saat ini, penelitian pengembangan bergerak ke arah penelitian desain dan pengembangan. Richey dan Klein (2007) menggambarkan penelitian desain dan pengembangan sebagai sebuah studi sistematis dari desain, pengembangan, dan proses evaluasi. Ini bertujuan untuk menyediakan produk dan alat pendidikan, serta landasan empiris untuk menciptakan model baru atau yang lebih baik untuk memandu pengembangannya. Menurut Richey, ada dua jenis penelitian dan pengembangan yaitu (1) pengembangan produk, alat dan model, dan (2) pengembangan proses. Misalnya, Dick & Carey mengembangkan model desain pembelajaran dan Chatie Sherwood mengembangkan model pengembangan produk.

Dalam pendidikan, penelitian dan pengembangan adalah proses mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan (DitnagaDikti, 2007, Oka, G.P.A.; 2011). Adapun ciri-ciri penelitian dan pengembangan adalah (1) pengembangan produk berdasarkan tugas-tugas pembelajaran, (2) pengembangan produk dengan menggunakan hasil penelitian terkait, (3) pelaksanaan uji coba produk dan lapangan, dan (4) sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. , (5). Daripada menguji teori, kami mengembangkan dan melengkapi produk, dan (6) produk yang dihasilkan membantu meningkatkan/meningkatkan kualitas

pembelajaran. Selain itu, produk yang dihasilkan oleh penelitian dan pengembangan adalah produk dengan standar sebagai berikut. (1) Produk yang memenuhi kebutuhan pendidikan/masalah pembelajaran. (2) Spesifikasi produk jelas. (3) Produk dapat dikembangkan dalam waktu dan sarana yang tersedia (Ditnaga Dikti, 2007, dalam Oka, G. P. A.: 2011). Sedangkan jenis produk yang dikembangkan seperti: (1) alat peraga; (2) media pembelajaran elektronik dan nonelektronik; (3) prototipe dan simulator (bisa berbentuk software), bahan ajar elektronik dan non elektronik; (4) model pembelajaran/tutorial, dan Instrumen asesmen (DitnagaDikti, 2007). Sedangkan Penelitian dan pengembangan atau Research & Development (RD) menggunakan metologi yang membuat tiga komponen, yaitu: (1) model pengembangan, (2) prosedur pengembangan dan (3) validasi produk.

Level standar untuk mencapai perkembangan anak usia dini disebut STPPA, dan semua pembangunan dan pertumbuhan, termasuk nilai-nilai agama dan moral, fisik-motorik, Bahasa, kognitif, sosial dan seni. Semua itu adalah standar kemampuan yang harus dicapai anak-anak (Permendikbud pada tahun 2014) No. 137). Program kinerja agama dan moral yang terjadi dari nilai-nilai agama dan moral dan mencakup realisasi pengetahuan tentang suasana belajar atas dasar kehidupan regional terkait masyarakat. Demikian pula, program pengembangan simbolik di sediakan untuk mewujudkan kematangan dalam konteks permainan. Program pengembangan kognitif direalisasikan untuk pengembangan kematangan proses berpikir dalam konteks teks. Selanjutnya, dalam konteks pengembangan bahasa, direncanakan dalam konteks pembangunan kematangan bahasa sehubungan dengan permainan. Selanjutnya pengembangan sosial dan

emosional melalui mengembangkan kepekaan, sikap, keterampilan sosial, dan kematangan emosi dalam konteks bermain, dan pengembangan seni melalui eksplorasi dan ekspresi seni dalam konteks bermain

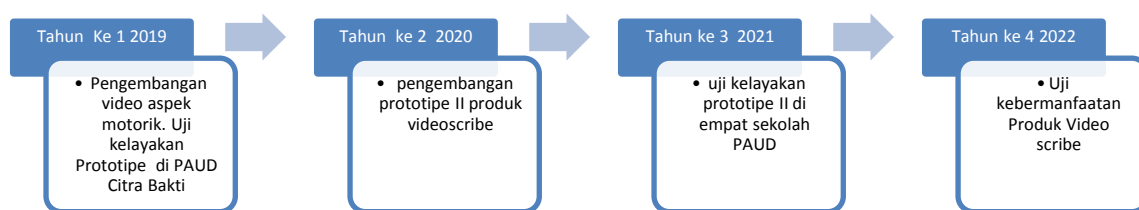
Videoscribe adalah merek dagang dari perusahaan Inggris Sparkol. Videoscribe adalah alat atau perangkat lunak berbasis animasi yang dapat menghasilkan gambar berantai. Videoscribe pertama kali diluncurkan pada tahun 2012 dan pada tahun 2014 telah menjangkau 25.000 pengguna di lebih dari 135 negara (en.wikipedia.org). Videoscribe didasarkan pada Adobe Flash, yang memungkinkan Anda membuat format video berkecepatan tinggi dengan ekstensi video mov dan flash. Karena keluaran dari aplikasi ini dalam format QuickTime dan beberapa pemutar video tidak dapat membaca formatnya, dalam pengembangan ini file MOV akan dikonversi menggunakan alat konverter Bigasof untuk menghasilkan file MP4. Selain itu, file MP4 diproses dan dirender menggunakan perangkat lunak pengeditan video. Video scribe yang digunakan untuk mengembangkan materi adalah video scribe yang sudah terinstal di computer desktop atau laptop.

Model adalah suatu abstraksi yang dapat digunakan untuk memahami sesuatu yang tidak dapat dilihat atau dialami secara langsung. Model merupakan representasi realitas dengan beberapa struktur dan tatanan (Seels & Richey dalam Oka, G.P.A, 2016). Pengembangan produk pendidikan adalah proses mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan (DitnagaDikti, 2007). Pengembangan juga membutuhkan metode untuk mengembangkan dan memvalidasi produk. Metode penelitian ini digunakan untuk membuat produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2009). Produk pendidikan/pembelajaran dapat berupa bahan ajar, media, alat, penilaian, atau

model pembelajaran. Model pengembangan produk mencakup langkah-langkah yang sistematis. Menurut Molenda (1996), ada dua jenis model yang umum dikenal untuk pembelajaran: model mikromorfik dan model paramorfik. Micromorph adalah model visual dan fisik yang realistis seperti planetarium, simulasi komputer, dan diagram alur proses. Paramorphic adalah model simbolik yang biasanya menggunakan penjelasan verbal. Model paramorfik dapat dibagi menjadi tiga jenis: (1) model konseptual, (2) model prosedural, dan (3) model matematika.

Oleh karena itu, ciri khas model adalah (1) model memiliki sekumpulan elemen atau struktur (jenis proses, sistem, isi, waktu, dan tugas) dan (2) divalidasi atau dibuat berdasarkan penelitian (Ryder, 2001), (3) dikembangkan oleh sekelompok individu atau orang dengan identitas yang jelas, (4) norma sebagai istilah model harus memberikan formula yang teruji untuk diadopsi. (5) Model memberikan pedoman atau seperangkat strategi (Braxton et al., 1995), (6) Model adalah bagaimana model menggabungkan

seperangkat strategi yang dihasilkan dari adanya langkah-langkah yang akan dilaksanakan (Merrill, 1995). Ciri khusus ini biasanya membedakan satu model dengan model lainnya. Misalnya, properti yang ditampilkan dalam model desain Dick & Carey dan Kemp sangat berbeda. Demikian pula model pengembangan produk. Karakteristik model umum dapat diwariskan meskipun setiap model memiliki model tertentu. Khususnya dalam pengembangan produk, terdapat beberapa jenis model pengembangan, seperti (1) Model Alen dirilis pada tahun 2003 (Allen, 2003), (2) Departemen Pertahanan AS, model ini dipublikasikan pada tahun 1999 (DoD, 1999) (3) Model Reeves dirilis pada tahun 1994 (Reeves, 1994), (4) Model Cathie Sherwood, Bruce Hodgen, Terry Rout, Michael Crock dirilis pada 2010 (Sherwood, 2010), (5) Model Mallon dirilis pada 1995, (6) Model Robler dan Doering 2005, (7) Model Waterfall Royce dirilis pada 1970. Pengembangan videoscribe ini dirancang untuk multi tahun (multy years) yang mana peta jalannya pengembangan seperti terjasi pada Gambar 1.



Gambar 1. Roadmap Penelitian Pengembangan Multi Years

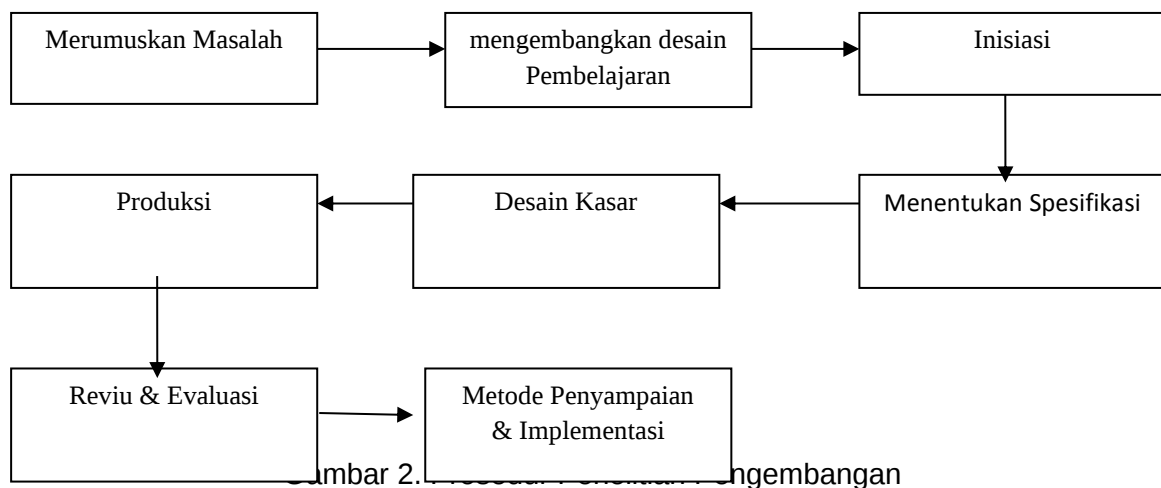
METODE

Model pengembangan produk yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan Cathie Sherwood. Model ini didopsi dari dokumen elektronik yang berjudul “Multimedia Pathway: Development Methodology for Interactive Multimedia and Online Products for

Education and Training”. Tahapanya meliputi (1) Start, (2) Specification, (3) Design, (4) Production, (5) Review, And Evaluation, dan (6) Penyampaian dan implementasi (Oka, G.P.A, 2016). Pertimbangan bahwa proses pengembangan berbeda dengan model pengembangan. Model pengembangan

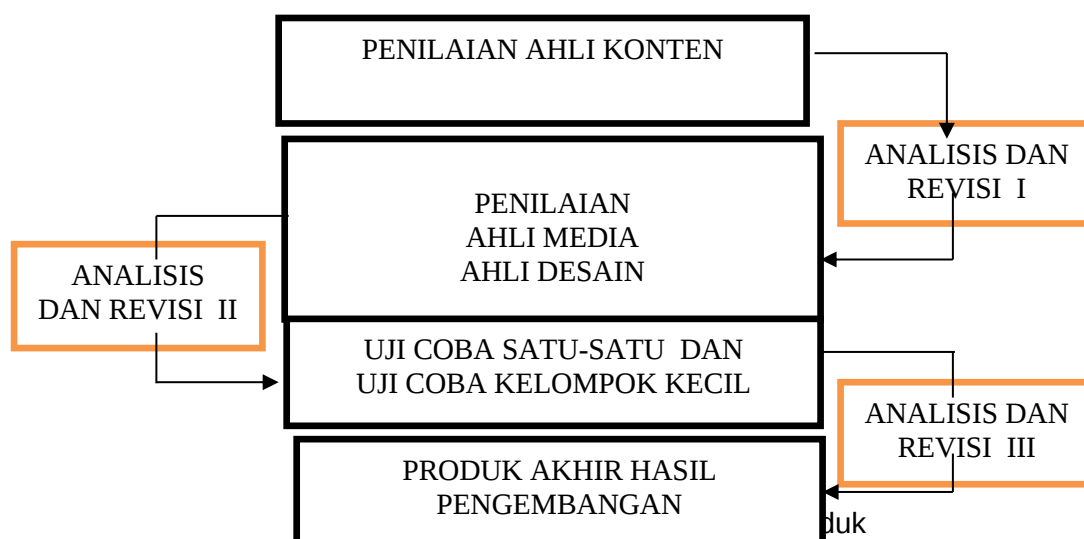
juga dapat bersifat konseptual atau teoretis. Kedua model ini tidak secara langsung mewakili langkah-langkah prosedur untuk mencapai produk yang ditentukan. Jika model pengembangan tidak memiliki langkah atau komponen pengembangan desain, maka model

pengembangan yang dipilih harus dipadukan dengan model pengembangan desain pembelajaran. Kedua model ini dimodifikasi, karena setiap model memiliki kelebihan dan kekurangan. Oleh karena itu prosedur pengembangan dalam penelitian ini seperti tersaji pada Gambar 2.



Rancangan uji coba yang dipilih untuk memvalidasi media yang telah dikembangkan di rancang sebagai berikut. (1) membuat rancangan uji coba, (2) menetapkan subyek uji coba, (3)

menetapkan jenis data, (4) menetapkan metode dan (5) instrument pengumpulan data serta (6) menetapkan metode analisis data. Gambar 3. Adalah Rancangan uji coba produk.



subyek uji coba ditetapkan antara lain seperti misalnya ahli isi, ahli desain, ahli media, Uji coba perorangan satu-satu dan Uji kelompok Kecil. Sedangkan data

diperoleh dengan mempergunakan metode kuisioner (angket) seperti tersaji pada Tabel 1.

Tabel 1 Jenis Data

NO	BANYAK DATA	INSTRUMEN DAN KODE		JENIS DATA	KET
1	3	ANGKET	FORM	Kuantitatif dan Kualitatif	
		Ahli Isi	A1		
		Ahli Media	A2		
		Ahli Desain	A3		
2	2	Perorangan	B		
		Kelompok Kecil	C		

Karena subyek coba dalam penelitian ini adalah kelompok anak usia 5-6 tahun, kecuali untuk ahli dan guru, maka metode dan instrument yang digunakan seperti tersaji pada Tabel 2.

Tabel 2 Metode, Instrumen, Subyek, dan Aspek Data

NO	METODE	INSTRUMEN	SUBYEK	ASPEK
1	Observasi	Daftar Cek	Perseorangan dan Keompok Kecil dan Besar	Kejelasan, tampilan antar muka, kesalahan, efektifitas, tampilan produk, implementasi kelompok kecil, dan kebermanfaatan
2	Angket	Angket	Ahli Isi, Ahli Media, Ahli Desain, dan guru	Kelayakan isi, penyajian, bahasa, elemen teks, grafis, audio, animasi, video, kelengkapan kemasan, desain pembelajaran dan learner control

Metode & Teknik analisis data memakai dua teknik analisis data, yaitu teknik analisis naratif kualitatif & analisis statistik naratif kuantitatif. Teknik Analisis naratif Kualitatif dipakai mengolah data skor perolehan dari pakar isi, pakar desain, pakar media, pengajar kelas, perseorangan & kelompok. Interpretasi terhadap olah data untuk merevisi produk video yg sedang dikembangkan. Dasar

revisi ini merupakan masukan, saran menurut beberapa pakar isi, pakar media, pakar desain pembelajaran, anak waktu uji coba. Teknik Analisis Statistik naratif Kuantitatif dipakai mengolah data skor perolehan angket naratif prosentase. Rumus untuk menghitung prosentase menurut masing-masing kriteria adalah sebagai berikut

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

Keterangan:

P = Prosentase, $\sum$ = jumlah, N = Jumlah seluruh item angket

Selanjutnya, untuk menghitung prosentase keseluruhan subyek digunakan rumus:

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

Keterangan:

F = jumlah persentase keseluruhan subyek, N = banyak data,

Untuk dapat memberikan makna dalam pengambilan keputusan digunakan ketetapan seperti tersaji pada Tabel 3

Tabel 3. Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90% - 100%	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75% - 89%	Baik	Tidak perlu direvisi
65% - 74%	Cukup	Direvisi
55% - 64%	Kurang	Direvisi
0-54%	Sangat Kurang	Direvisi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Berpikir Simbolik Berbasis Videoscribe Dalam Setting Pandemi Covid

19 Anak Usia Dini Kelompok Umur 5-6 Tahun Di Kabupaten Ngada (Penelitian Payung-Multi Years) seperti tersaji pada Tabel 4.

Tabel 4. Tabulasi Hasil Uji Ahli, Perseorangan dan Kelompok Kecil

Judul	Konten	Media	Desain	Perseorangan	Kelompok Kecil
Pengembangan Videoscribe Pemecahan Masalah Sehari-Hari Dan Berperilaku Kreatif Aspek Berpikir Simbolik Model Chatye Sherwood Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Ttk Fatima Soa	91 sv	85.3 v	85.3 v	83.33 v	87.5 sv
Pengembangan Videoscribe Pemecahan Masalah Sehari-Hari Dan Berperilaku Kreatif Aspek Berpikir Simbolik Model Chatye Sherwood Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Ttk Fatima Soa	91 sv	85.3 v	85.3 v	83.33 v	87.5 sv

Keterangan: SV=sangat Valid, V= Valid

Tabel 4. Tabulasi Hasil Uji Ahli, Perseorangan dan Kelompok Kecil, lanjutan

Judul	Konten		Media		Desain		Perse orangan	Kelompok Kecil	
Pengembangan Videoscribe Pemecahan Masalah Sehari- Hari Dan Berperilaku Kreatif Aspek Berpikir Simbolik Model Chatye Sherwood Pada Anak Usia 5- 6 Tahun Di Tkk Fatima Soa	91	sv	85.3	v	85.3	v	83.33	v	87.5 sv
Pengembangan Videoscribe Pemecahan Masalah Sehari- Hari Dan Berperilaku Kreatif Aspek Berpikir Simbolik Model Chatye Sherwood Pada Anak Usia 5- 6 Tahun Di Tkk Fatima Soa	91	sv	85.3	v	85.3	v	83.33	v	87.5 sv
Pengembangan Videoscribe Aspek Fisik Motorik Masa Pandemi covid-19 untuk Anak Usia 5- 6 tahun di Tkk St. Paulus Waepana, Kecamatan Soa, Kabupaten Ngada	88	sv	88,6	sv	82.6	v	93.3	sv	85.5 v
Pengembangan videoscribe teknologi sederhana aspek berpikir simbolik untuk anak usia 5- 6 tahun di Tkk Satap SDK Langa model Chatie Sherwood pada covid-19	95	sv	81.3	v	81.4	v	80	v	75 v

pengembangan Vidioscribe Berfikir Simbolik Mengenal Benda-Benda Di sekitarnya (Nama, Warna, Bentuk, Ukuran, Pola, Sifat, Suara, Tekstur Dan Ciri Lainnya) Usia 5-6 Tahun Di Ttk Satu Atap										
Rutosoro	95	sv	88	sv	90.6	sv	100	v	86	v
Median	93	SV	85.3	V	83.95	V	88.31	SV	85.8	

Analisis yang dipaparkan pada draft I pengembangan adalah analisis dari hasil deskripsi data uji ahli isi videoscribe. Angket uji ahli isi yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini menggunakan instrument dari hasil penelitian yang di buktikan validitasnya. Komponen, sub komponen dan butir kreteria yang ajukan kepada ahli isi disetujui untuk digunakan dalam penelitian dan pengembangan. Berdasarkan hasil penilaian ahli isi videoscribe sebagaimana tersaji pada Tabel 3, dimana dari empat buah videoscribe yang diujikan masing-masing dengan skor prosentase (P) setelah dihitung masing-masing 91%, 88%, 95% dan 95% dengan median sebesar 93%. Tingkat pencapaian kualitas isi videoscribe sebesar 93 % dikonversi dan dimaknai dalam kualifikasi Sangat Baik dengan keterangan isi videoscribe tidak perlu revisi. Berdasarkan hasil uji ahli isi yang diajukan dengan prosentase 92%, ini berarti revisi terkait konten videoscribe tidak perlu dilakukan. Namun demikian item dengan skor perolehan yang belum optimal telah direvisi sesuai masukan.

Analisis yang dipaparkan pada draft II pengembangan adalah analisis dari hasil deksripsi data uji

ahli media terhadap videoscribe. Berdasarkan hasil penilaian ahli media videoscribe sebagaimana tersaji pada Tabel 3, dimana dari empat buah videoscribe yang diujikan masing-masing dengan skor prosentase (p) setelah dihitung masing-masing 85,3%, 88,6%, 81,3% dan 88% dengan median sebesar 85%. Tingkat pencapaian kualitas isi videoscribe sebesar 85,3 % dikonversi dan dimaknai dalam kualifikasi Baik dengan keterangan aspek media videoscribe tidak perlu revisi.

Kemudian berdasarkan hasil penilaian ahli desain pembelajaran videoscribe sebagaimana tersaji pada Tabel 3, dimana dari empat buah videoscribe yang diujikan masing-masing dengan skor prosentase (p) setelah dihitung masing-masing 85,3%, 82,6%, 81,4% dan 90,6% dengan median sebesar 83,95%. Dikonversi dan dimaknai dalam kualifikasi Baik dengan keterangan aspek desain videoscribe tidak perlu revisi.

Analisis yang dipaparkan pada draft III pengembangan adalah analisis dari hasil deksripsi data uji perseorangan dan kelompok kecil terhadap videoscribe. Berdasarkan hasil penilaian dalam uji

perseorangan videoscribe sebagaimana tersaji pada Tabel 3, prosentase setelah dihitung dengan median sebesar 88,31% dikonversi dan dimaknai dalam kualifikasi Sangat Baik dengan keterangan bahwa videoscribe tidak perlu revisi. Kemudian berdasarkan hasil penilaian dalam uji kelompok kecil videoscribe sebagaimana tersaji pada Tabel 3, dimana nilai median yang diperoleh sebesar 85,8% dikonversi dan dimaknai dalam kualifikasi Baik dengan keterangan isi videoscribe tidak perlu revisi. Namun demikian item dengan skor perolehan yang belum optimal telah direvisi sesuai masukan.

Dalam kaitannya dengan penelitian pengembangan ini dihasilkan dua buah luaran, yakni (1) video dalam format Videoscribe dan (2) tingkat kelayakan produk videoscribe. Oleh karena itu, dalam pembahasan akan dibahas kedua variabel tersebut.

Produk Pengembangan Videoscribe sebanyak empat buah yakni (1) Pemecahan Masalah Sehari-Hari Dan Berperilaku Kreatif Aspek Berpikir Simbolik Model Chatye Sherwood Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tkk Fatima Soa, (2) Pengembangan Videoscribe Aspek Fisik Motorik Masa Pandemi covid-19 untuk Anak Usia 5-6 tahun di Tkk St. Paulus Waepana, Kecamatan Soa, Kabupaten Ngada, (3) Pengembangan videoscribe teknologi sederhana aspek berpikir simbolik untuk anak usia 5-6 tahun di Tkk Satap SDK Langa model Chatie Sherwood pada covid-19 dan (4) pengembangan Videoscribe Berfikir 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 yang semuanya menggunakan format video dengan resolusi 720p. File dalam format MP4 yang dibisa diputar pada komputer dan dapat diputar dengan player populer seperti window media player maupun player yang berbasis web seperti yootube.

Hasil evaluasi Formatif Produk Pengembangan. Penilaian ahli isi dalam pengembangan ini adalah untuk mengetahui tanggapan terhadap komponen dan sub komponent dengan atribut pada isi, rancangan dan kualitas teknik. Lebih jelas dipaparkan sebagai berikut. (1) Kesesuaian materi dengan KI, KD, Tujuan dan Indikator mendapat nilai maksimal dikarenakan isi video telah disesuaikan dengan STTPA (Permendikbud No 137 Tahun 2014) dan Kurikulum K13 PAUD (Permendikbud 146 Tahun 2014), (2) Kelogisan susunan isi materi dengan skor maksimal dikarenakan isi telah disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak dan Kompetensi dasar yang ingin dicapai, (3) Kesesuaian, kecukupan dan kebenaran materi dengan peserta didik juga mendapat skor maksimal karena isi video sepenuhnya berdasarkan pada Kurikulum K13, (4) Kemudahan mencerna materi dan tingkat keterbacaan juga mendapat skor maksimal dikarenakan isi video dikembangkan dengan representasi pesan disesuaikan dengan tahapan perkembangan sensori anak, (5) kebiasaan dan sistemasi isi juga mendapat skor maksimal dikarenakan isi video direpresentasi dengan teknik moduler, berurutan dengan waktu yang disesuaikan

dengan kecepatan anak, (6) sedangkan pada ketersediaan daftar istilah dan daftar pustakan mendapat skor sedang dikarenakan video tidak menyertakan dan mempertimbangkan sisi urgensi dari video disamping itu daftar istilah tidak disediakan, (7) kemudahan memutakhirkan materi memperoleh apresiasi skor maksimal, dikarenakan dengan platform digital maka video dengan mudah untuk di mutakhirkan, (8) latihan, repetisi dan contoh juga mendapat skor maksimal, dikarenakan isi video telah menyertakan latihan untuk melatih anak begitupun repetisi juga telah disediakan sehingga anakanak dapat mengulangi kembali pada bagian yang belum dipahami. Hal ini sesuai dengan prinsip pengulangan dan penguatan.

Penilaian ahli media dan Desain dalam pengembangan ini menguji produk media dari komponen dan sub komponen isi, rancangan dan kualitas teknik. Lebih lanjut dipaparkan sebagai berikut. (1) Ketersediaan naskah dengan skor maksimal hal ini dikarenakan videorevisi dikembangkan dengan acuan naskah, (2) kelogisan plot cerita video dirancang sesuai urutan perkembangan, oleh karenanya mendapat apresiasi baik, (3) orisinal video juga diapresiasi optimal karena video dikembangkan dengan ide orisinal, (4) ketepatan penggunaan efek dalam kategori baik, hal ini dikarenakan penggunaan efek hanya pada hal yang perlu untuk menghindari bias pada konten, (5) Ketepatan pemilihan pemain, teknik blocking di apresiasi optimal disebabkan revisi dikembangkan dengan frame yang mudah

dikomposisi, (6) sedangkan pada kualitas video, resolusi juga mendapat skor optimal dikarenakan revisi dikembangkan dengan resolusi 720P, ini berarti video telah dikembangkan berdasarkan standar broadcasting, (7) ketepatan penggunaan ritme dan teks juga dirancang sesuai prinsip multimedia berdasar teori Mayer, sehingga skor juga mendapat skor maksimal, (8) sedangkan muatan interaktifitas didesain dari "cue" konten sesuai prinsip multimedia, sehingga diapresiasi optimal.

Begitupun pula dari ahli desain pembelajaran dimana kelengkapan desain instruksional RPPH mulai dari pemilihan kompetensi dasar, perumusan tujuan yang dirumuskan mengacu aturan ABCD dan rumusan indikator menggunakan kata kerja operasional. Pendekatan dalam video ini menggunakan student centre sehingga mengadopsi perkembangan anak. Begitupula metode yang digunakan, yakni metode simulasi dalam video mampu ditangkap baik oleh anak-anak. Disamping itu konten dalam video ini di organisasi dengan mematuhi prinsip *component display theory* sehingga representasi pesan bisa maksimal.

Uji perseorangan pada pengembangan ini merupakan mencari tanggapan terhadap komponen & sub komponen terkait dalam kejelasan & kesalahan umum. Selengkapnya dipaparkan menjadi berikut. (1) kecukupan materi, lingkungan belajar yg difasilitasi menggunakan video, keterimaan terhadap video subyek uji coba menyatakan persetujuannya, (2) begitupula terhadap kemutakhiran

media, penyajian pengalaman baru, kebermanfaatan media & hal baru, responden juga menyatakan persetujuannya. Hanya dalam item apakah media ini mampu dipakai tanpa bantuan pendamping, responden menyatakan ketidaksetujuannya. Ini bisa disimpulkan bahwa media video yg dikembangkan repsonden masih memerlukan pendampingan orang lain pada proses pembelajaran.

Uji kelompok kecil dalam pengembangan ini adalah mencari tanggapan terhadap komponen dan sub komponen terkait dengan efektifitas, tampilan antar muka dan penggunaan videoscribe. Dari delapan item yang diajukan kepada responden diperoleh gambaran bahwa seluruh responden menyatakan kesetujuannya terhadap imlementasi videoscribe dalam pembalajaran dan kemenarikannya. Hanya pada perilaku belajar, responden mengharapkan media ini dalam penggunaanya masih menggunakan bantuan pendamping (guru). Dengan demikian, dari serangkaian penilaian yang dilakukan baik terhadap uji pakar dan uji perseorangan serta kelompok kecil, media videoscribe yang dikembangkan peneliti menyimpulkan layak untuk digunakan.

. Mengacu pada parameter-parameter diatas, disimpulkan pengembangan videoscribe berfikir simbolik representasi berbagai macam benda untuk anak usia dini 5-6 tahun, layak untuk diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini, khususnya untuk mencapai Kompetensi Dasar (KD) 3.3, 3.5, 3.6 dan 3,8

PENUTUP

Berdasarkan hasil dan pembahasan seperti yang telah dipaparkan diatas bahwa pengembangan empat buah videoscribe untuk anak usia dini pada aspek berfikir simbolik representasi berbagai macam benda untuk anak usia dini 5-6 tahun dapat diimplementasikan dalam pembelajaran untuk memperkaya strategi penyampaian materi dan untuk mewujudkan lingkungan belajar yang terbuka dan pleksibel. Sebuah lingkungan belajar dengan atmosfir menyenangkan bagi anak. Setidaknya kesimpulan ini ditarik berdasarkan hasil dan analisis parameter ahli isi, ahli media, ahli desain pembelajaran, uji perseorangan dan uji kelompok kecil. Sedangkan untuk melihat efektifitas videoscribe perlu dilakukan uji lapangan yang komprehensif.

Sebagai saran tindak lanjut agar sukses dalam megimplementasikan model pembelajaran berbasis teknologi, khususnya video pembelajaran, setidaknya ada beberapa komponen yang sangat perlu disiapkan. Komponen itu adalah infrastruktur TIK, fasilitas TIK yang dimiliki sekolah, kemampuan penggunaan TIK dikalangan guru AUD, keterampilan literasi media dan teknologi dikalangan guru AUD dan kemampuan inovasi pengembangan yang terus diupayakan untuk ditingkatkan dan dukungan institusi sekolah. Bagi peneliti lain yang mengembangkan kajian yang sama, sangat dinantikan untuk memperkaya hasil-hasil penelitian dengan payung strategi pembelajaran campuran (blended

learning). Sehingga diperoleh komparasi-komparasi yang semakin akurat yang tentunya disesuaikan dengan karakteristik perguruan tinggi dan mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Allen, M. W. (2003). *Guide to e-learning*. New Jersey: John Wiley & Son Inc
- Brame, C. J. (2016). Effective Educational Videos: Principles and Guidelines for Maximizing Student Learning from Video Content. *CBE Life Sciences Education*, 15(4), es6. <http://doi.org/10.1187/cbe.16-03-0125>.
- Ditnaga-Depdiknas. (2007). *Metologi Penelitian dan Pengembangan. Makalah*. Pelatihan metologi PPKP dan PIPS. Direktorat Ketenagaan Direktorat jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Departement of Depense Hanbook/DoD. (1999). *Interactive multimedia instruction* (IMI), part 3 of 4 parts, MIL-HDBK-29612-3. N/A: AMSC
- 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>.
- Gagne, R. M. (1985). *The Condition Of Learning and Theory Of instruction*, Rvised Editon. CB College Publishing: USA
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional media and technology for learning*, 7th edition. New Jersey: Pearson education, Inc.
- Lindang, M., Oka, G., & Laksana, D. (2021). Pengembangan Videoscribe Pemecahan Masalahsehari-Hari Dan Berperilaku Kreatif Aspekberpikir Simbolik Model Cathie Sherwoodpada Anak Usia 5-6 Tahundi Tkk Fatima Soakecamatan Soa Kabupaten Ngada. *JURNAL IMEDTECH (Instructional Media, Design and Technology)*, 5(1), 1-14. doi:<http://dx.doi.org/10.38048/imedtech.v5i1.235>
- Mallon, A. (1995). *The Development Process*. Tersedia pada <http://www.adrianmallonmultimedia.com/designguidelines/devmtpro.htm>
- 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., & Dopo, F. (2019). Pengembangan Videoscribe Berfikir Simbolik Representasi Berbagai Macam Benda Pada Kelompok Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Lab Ananda Citra Bakti. *JURNAL IMEDTECH (Instructional Media, Design and Technology)*, 3(2), 56-72. doi:<http://dx.doi.org/10.38048/imedtech.v3i2.213>.
- Oka, G., Dhengi, Y., & Dhiu, K. (2021). Pengembangan Videoscribe Aspek Kognitif Berpikir Simbolik Mengenai Benda-Benda Di Sekitarnya (Nama, Warna, Bentuk, Ukuran,

- Pola, Sifat, Suara, Tekstur Dan Ciri Lainnya) Usia 5-6 Tahun Di Ttk Satu Atap Rutosoro. *JURNAL IMEDTECH (Instructional Media, Design and Technology)*, 5(1), 15-24. doi:<http://dx.doi.org/10.38048/imedtech.v5i1.236>.
- Sugiyono. (2009). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Seels, B.B., & Richey, R.C.(1994). *Istructional technology: The Definition and Domain of The Field*, terjemahan Yusufhadi Miarso dan Dewi Salma.Washington DC: AECT.
- Sherwood, C., Hodgen, B., Rout, T., & Crock, M. (1990). *Multimedia Pathways: A Development Methodology for Interactive Multimedia and Online Products for Education and Training*. Impart Corporation. Griffith University.
- Reeves. (1994). Multimedia Design Model. [Center for Education Integrating Science, Mathematics and Computing \(CEISMIC\)](http://www.ceismc.gatech.edu/MMTools/MMDM.html), at Georgia Tech's College of Sciences. Tersedia pada www.ceismc.gatech.edu/MMTools/MMDM.html
- Richey, Rita C. (2007). Design Development and Research: Methods, Strategies, and Issues. Jew Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.
- Peraturan Presiden Nomor 60 Tahun 2013 tentang Pengembangan Anak Usia Dini Holistik-Integratif
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak usia Dini
- Peraturan Menteri Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Nomor 55 Tahun 2017 tentang Standar Pendidikan Guru.
- Videoscribe. Tersedia online pada url: <https://en.wikipedia.org/wiki/Videoscribe>. Diakses pada tanggal 10 Agustus 2018.