
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

Maria Santania Lindang¹⁾ Gde Putu Arya Oka²⁾ Dr. Ngurah Laba Laksana³⁾
¹⁾Mahasiswa STKIP Citra Bakti, ^{2,3)}Dosen STKIP Citra Bakti

Program Studi PG PAUD STKIP Citra Bakti

¹⁾lindangsantania@gmail.com ²⁾aryaoka@citrabakti.ac.id
³⁾labalaksana@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk, (1) merancang *videoscribe* Pemecahan Masalah Sehari-hari pada anak usia 5-6 tahun di TKK Fatima Soa, (2) mengetahui tingkat kelayakan produk *videoscribe* Pemecahan Masalah Sehari-hari pada anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Cathie Sherwood. Langkah yang digunakan dalam penelitian ini adalah (1) Menentukan masalah pengembangan, (2) Mengembangkan desain pembelajaran, (3) Inisiasi produk, (4) Spesifikasi produk, (5) Desain produk, (6) Produk produksi, (7) Review & evaluasi, (8) Delivery & implementation. Hasil penelitian adalah sebagai berikut: (1) Menghasilkan media pembelajaran *sparkol videoscribe* dalam mengenal bentuk geometri pada anak usia dini kelompok 5-6 tahun, (2) Deskripsi kelayakan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe*. Hasil validasi ahli materi mendapatkan rata-rata skor persentase 90,6% dinyatakan "sangat valid" dari ahli media mendapat rata-rata skor persentase 85,3%, dinyatakan "valid" ahli desain mendapatkan rata-rata skor persentase 85,3%, dikategorikan "valid" buku panduan mendapatkan rata-rata skor persentase 85,71%, dinyatakan "valid" hasil uji perseorangan mendapatkan rata-rata skor persentase 83,33%, dalam kategori "valid", dan hasil uji kelompok kecil rata-rata mendapatkan skor persentase 87,5% dinyatakan "sangat valid". Berdasarkan hasil pemaparan di atas menunjukkan bahwa media *videoscribe* layak di gunakan sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan kognitif anak usia dini dalam mengenal bentuk dasar geometri di TKK Fatima Soa.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Videoscribe*, Kemampuan kognitif dan Bentuk Dasar Geometri

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan memberikan kegiatan pembelajaran yang mampu menghasilkan sejumlah kemampuan dan keterampilan anak. Proses pendidikan dan

pembelajaran pada Anak Usia Dini hendaknya dilakukan dengan tujuan memberikan konsep yang bermakna bagi anak melalui serangkaian pengalamannya dimana hanya pengalaman nyata yang memungkinkan anak menunjukkan rasa aktifitas dan rasa ingin tahu secara optimal

dan menempatkan posisi pendidik sebagai pendamping, pembimbing, serta vasilitator bagi anak.

Dalam Peraturan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 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 perkembangan dan pertumbuhan, mencakup aspek 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 perkembangan tersebut 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, dan (5) sosial emosional yang terdiri dari kesadaran diri, tanggung jawab terhadap diri sendiri dan orang lain, dan perilaku prososial, serta (6) lingkup perkembangan seni yang terdiri dari anak dapat menikmati alunan lagu dan suara dan tertarik dengan kegiatan seni.

Indikator Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) KI 3 KD: 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, (Mengenal 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 focal dan konsonan, (13) Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil).

Identifikasi Masalah

Berdasarkan observasi lapangan di TKK Fatima Soa senin, 02 Maret 2020, ada beberapa masalah yang ditemukan oleh peneliti khususnya pada lingkup perkembangan kognitif yakni: (1) Dari dua puluh (20) orang anak di TKK Fatima Soa ada dua belas (12) anak yang sudah bisa memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial (8) anak yang belum bisa, (2) Dari dua puluh (20) anak empat belas (14) anak yang belum bisa mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil) (6) anak yang belum bisa mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil). Hal ini disebabkan karena tenaga pendidik atau guru di TKK Fatima Soa masih menggunakan media pembelajaran yang dibeli di pasaran atau toko dan belum ada media pembelajaran yang dirancang oleh guru sesuai dengan lingkup pemecahan masalah sehari-hari untuk anak usia dini.

Oleh karena itu solusi untuk mengatasi masalah tersebut peneliti mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan lingkup pemecahan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif yaitu Mengembangkan media Pembelajaran audio visual *Videoscribe*.

Pentingnya pengembangan media pembelajaran anak usia dini,

Tahun Di Tkk Fatima Soa Kecamatan Soa Kabupaten

khususnya dengan format media video, karena (1) belajar adalah proses internal dalam diri manusia maka guru bukan satu-satunya sumber belajar (AECT, 1994), (2) ada beberapa komponen belajar seperti pesan, orang, isi/materi/bahan, teknik/metode, alat dan lingkungan yang harus ada dalam proses pembelajaran, (3) proses pembelajaran di anak usia dini didasarkan pada prinsip kecukupan jumlah, jenis dan variasi media pembelajaran (permendikbud, 137 Tahun 2014), (4) prinsip pembelajaran Paud untuk memanfaatkan media pembelajaran, sumber belajar agar pembelajaran bermakna dan kontekstual (permendikbud 146, tahun 2014), (5) pengembangan media video karena kontribusinya dalam hal: memperjelas pesan agar tidak terlalu verbal, mengatasi ruang dan jarak serta waktu, menimbulkan gairah belajar, memungkinkan anak belajar mandiri dan memberikan rangsangan yang sama, (6) Brame (2016) dalam penelitiannya menyimpulkan video mampu meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa, (7) Giannakos (2013) dalam penelitiannya juga menyimpulkan bahwa siswa lebih mudah memahami materi video dalam domain prosedur dibandingkan dengan menggunakan media teks.

Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka dilakukan penelitian dengan judul "Pengembangan *Videoscribe* Pemecahan Masalah Sehari-hari dan Berperilaku Kreatif Aspek Berpikir Simbolik Model *Cathie Sherewood* Pada Anak Usia 5-6 Ngada" dan dirumuskan masalah dalam penelitian yaitu Bagaimana

rancangan/desain *videoscribe* pemecahan masalah sehari-hari pada anak usia 5-6 tahun di TKK Fatima Soa yang dikembangkan dengan model multimedia *Pathway Cathie Sherwood?* dan Bagaimana tingkat kelayakan media *videoscribe* yang dikembangkan dengan model pengembangan produk *Multimedia Pathway Cathie Sherwood?*

Tujuan Pengembangan

Dengan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian adalah 1) Untuk merancang/desain *videoscribe* pemecahan masalah sehari-hari pada anak usia 5-6 tahun di TKK Fatima Soa yang dikembangkan dengan model multimedia *Pathway Cathie Sherwood*. 2) Untuk mengetahui tingkat kelayakan produk *videoscribe* pemecahan masalah sehari-hari pada anak usia 5-6 tahun dikembangkan dengan model pengembangan produk Multimedia *Pathway Cathie Sherwood*.

KAJIAN LITERATUR

Media Pembelajaran

Menurut Hamdani (2011:244) media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga mendorong terciptanya proses belajar pada diri anak. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Ciri-ciri media pembelajaran menurut Hamdani (2011:254-255) yaitu ciri fiksatif (*fixitive property*), ciri manipulasi (*manipulative property*), dan ciri distributif

(*distributive property*). Adapun jenis-jenis media pembelajaran yaitu media visual, media audio dan media audio visual. Fungsi media pembelajaran terdiri atas fungsi atensi, fungsi afektif, dan fungsi kompensatoris.

Prinsip pemilihan media pembelajaran menurut Sucipto (2016:80-81) terdapat beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam memilih media, yakni: 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, 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 harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran, 5) pengelompokan sasara, dan 6) mutu teknis.

Video Pembelajaran

Menurut Hamdani dalam bukunya (2011:249) video merupakan salah satu contoh media audio visual. Sesuai dengan namanya media audio-visual merupakan kombinasi audio dan visual atau bisa disebut media pendengar. Sedangkan menurut Asyhar (2012:74) media video dirancang untuk mengasikkan suatu gambar dunia sekitar kita. Media video mempunyai kemampuan dasar mengolah prespektif-prespektif ruang dan waktu, tidak hanya melayani tujuan kreatif dan dramatis.

Adapun kelebihan dan kekurangan video menurut Hamdani (2011:254) yaitu sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif, guru akan selalu dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam

mencari terobosan pembelajaran, Mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran, mampu menimbulkan rasa senang selama proses pembelajaran berlangsung, mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional dan media penyimpanan yang relatif gampang dan fleksibel.

Videoscribe

Videoscribe berasal dari kata video 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 suatu video yang berkesan. *Videoscribe* adalah merek dagang dari perusahaan asal Inggris yang bernama Sparkol. *Videoscribe* adalah alat atau software berbasis animasi yang dapat menghasilkan gambar berantai. *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 suatu presentasi yang tujuannya agar para audience menjadi tertarik sehingga pesan atau materi dapat tersampaikan pada para audience. *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 biasa 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 primier. *Videoscribe* yang digunakan untuk mengembangkan materi adalah *videoscribe* yang sudah terinstal pada computer PC atau Laptop. Hal ini dimaksudkan untuk meminimalisasi masalah teknis.

Prinsip-prinsip pembuatan *sparkol videoscribe* menurut Air & Jon (2014:7-48) yaitu proses perencanaan yang matang, membuat *story telling*, dan memulai membuat konten.

Keunggulan *sparkol videoscribe* yaitu 1) aplikasi *videoscribe* memiliki keunikan daya tarik tersendiri dimana bisa digunakan oleh siapa saja tanpa harus ahli dalam bidang multimedia. 2) dapat digunakan dengan mudah oleh guru untuk membuat video animasi dengan memanfaatkan teknik penjelasan melalui visual berupa gambar dan audio. 3) *Videoscribe* akan menuntun guru untuk membuat materi pembelajaran sesuai keinginan tanpa harus punya keahlian lebih dalam bidang teknologi, hanya memerlukan ide dan kreatifitas untuk membentuk cerita dan alur dalam video pembelajaran tersebut. 4) *Videoscribe* membuat guru berinovasi sendiri pada setiap materi dengan ide-ide tersendiri. 5) Aplikasi ini bisa dijalankan secara online dan juga offline dan 6) *Videoscribe* mampu mempersingkat konsep yang

awalnya panjang menjadi sangat ringkas hanya dengan symbol-simbol gambar yang langsung mengarah kepada apa yang ingin disampaikan dengan hanya sedikit kata-kata atau teks.

Pemecahan Masalah

Kemampuan pemecahan masalah merupakan salah satu aspek keterampilan yang perlu dimiliki anak usia dini karena dalam kehidupan sehari-hari anak akan dihadapkan pada berbagai permasalahan yang membutuhkan kemampuan pemecahan masalah. Kemampuan ini sangat penting dimiliki AUD, karena akan membangun berpikir logis, kritis, dan sistematis.

Menurut Runtukahu dan Selpius Kandou (2014:69) dalam tahap simbolik, anak memanipulasi simbol atau lambing objek-objek tertentu. Suswa mampu menggunakan notasi tanpa tergantung pada objek nyata. Anak belajar mengenai simbol atau lambang dari objek-objek yang ada di pikiran dan yang ada di lingkungan sekitarnya. Konsep mengenai simbol-simbol yang ada dalam pikirannya kemudian di ungkapkan melalui kata-kata ataupun kalimat.

METODE PENELITIAN

Jenis dan model penelitian pengembangan dalam pengembangan *Videoscribe* pemecahan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif pada kelompok usia 5-6 tahun di TKK Fatima Soa, menggunakan model pengembangan Cathie Sherwood. Tahap Uji coba produk adalah tahap untuk memvalidasi produk yang dikembangkan. Dalam tahap ini yang dilaksanakan adalah membuat skema rancangan/desain

uji coba, menentukan subyek uji coba, menentukan jenis data, menentukan metode dan instrument pengumpulan data dan menentukan metode serta teknik analisis data. Uji produk terhadap subyek coba akan di *review* oleh, 1) ahli Isi, Ahli Desain & Media, 2) Uji coba perorangan akan diambil sampel 3-6 orang siswa, 3) Uji kelompok Kecil, uji ini berjumlah 6 orang anak kelompok usia 5-6 tahun.

Data-data yang dikumpulkan dalam penelitian ini mempergunakan metode kuisioner (angket). Dalam penelitian ini menggunakan dua teknik analisis data, yaitu (1) teknik analisis deskriptif kualitatif dan (2) analisis statistik deskriptif kuantitatif. Teknik ini digunakan untuk mengolah data hasil uji coba dari ahli isi, ahli desain, ahli media, guru kelas, perseorangan dan kelompok.

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:

$$P = \frac{X}{x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

$P \sum X$ = Jawaban responden dalam satu item
 $\sum X_i$ = Jumlah nilai ideal dalam satu item

100% = Konstanta

Sedangkan untuk mengolah data per kelompok dan keseluruhan digunakan rumus.

$$P = \frac{\sum X}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

$\sum X$ = Jawaban responden dalam satu item
 $\sum X_i$ = Jumlah nilai ideal dalam satu item
 100% = Konstansta

Dalam menentukan kesimpulan yang telah tercapai maka ditetapkan kriteria sesuai tabel tingkat validitas, sebagai berikut:

Tabel 1 Konversi Kelayakan

Persentase	Keterangan
86% - 100%	Sangat Valid
71% - 85%	Valid
56%-70%	Cukup Valid
<55%	Kurang Valid

Sumber: Pedoman Penulisan Skripsi STKIP Citra Bakti, 2020: 66

HASIL PENELITIAN

Terdapat tiga hal pokok yang dilaporkan dalam hasil penelitian ini yaitu (1) deskripsi data penelitian, (2) analisis data dan (3) pembahasan produk pengembangan. Draft I pengembangan ini terdiri atas uji ahli materi pembelajaran dan uji coba media pembelajaran. Instrumen penelitian untuk ahli materi diberikan pada tanggal 07 september 2020 dan instrumen untuk ahli media pembelajaran diserahkan pada tanggal 07 september 2020 untuk menilai produk pengembangan yang dikembangkan. Instrumen untuk ahli isi media *videoscribe* adalah seorang guru Tkk Fatima Soa yang profesional di bidang PAUD. Produk pengembangan serta instrumen yang diserahkan kepada ahli isi adalah angket uji ahli isi dan media *videoscribe*. Sedangkan ahli media seorang teknologi pembelajaran dengan kualifikasi magsiter. Instrumen yang digunakan dalam memvalidasi materi pembelajaran diadopsi dari instrumen yang dikembangkan oleh Oka, Gde Putu Arya (2011: 191) yang mengembangkan media *videoscribe* pemecahan masalah sehari-hari aspek kemampuan

kognitif pada anak usia 5-6 tahun di TKK Fatima Soa, Kecamatan Soa Kabupaten Ngada. Uji coba terhadap materi pembelajaran yang ada pada media *videoscribe* untuk melihat apakah sudah sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar atau belum. Berdasarkan hasil penilaian ahli isi hasil kalkulasi sebesar 90,66% yang dikinfrontasi pada Tabel konversi berada pada criteria **Sangat valid**. Begitupun Hasil Uji Coba Ahli Media Pembelajaran Hasil kalkulasi sebesar 85,33% yang dikonfrontasi pada table konversi berada pada kriteria **valid**, sehingga media *videoscribe* tidak perlu direvisi. Begitupun terhadap Instrumen Buku Panduan Sesuai dengan penilaian ahli media terhadap buku panduan yang digunakan Berdasarkan hasil perhitungan diatas maka dapat disimpulkan bahwa buku panduan yang dikembangkan dikatakan layak untuk digunakan. Analisis data draft I pengembangan ini merupakan analisis hasil data deskripsi kualitatif dan kuantitatif uji ahli materi pembelajaran dan ahli media pembelajaran.

Draft II pengembangan terdiri atas instrumen penilaian untuk ahli desain pembelajaran, dan hasil uji

coba ahli desain pengembangan. Instrumen yang digunakan sudah terlebih dahulu dikonsultasikan kepada pembimbing dan dinyatakan layak untuk digunakan. Instrumen yang digunakan merupakan instrumen yang dikembangkan oleh Gde Putu Arya Oka (2011: 191). Instrumen penelitian dan RPPH diserahkan pada tanggal 07 september 2020 untuk diuji cobakan oleh ahli desain pembelajaran. Berdasarkan hasil penilaian ahli desain dimana diperoleh hasil kalkulasi sebesar 85,33% dan dikonfrontasi pada konversi yang berada pada kriteria "**valid**", sehingga media *videoscribe* tidak perlu direvisi.

Draft III pengembangan merupakan analisis hasil dari penilaian uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Berdasarkan hasil penilaian anak dalam uji coba perseorangan diperoleh hasil kalkulasi sebesar 83,33% yang dikonfrontasi pada table konversi dan berada pada criteria "**valid**". Begitupun pula pada uji kelompok kecil. Berdasarkan hasil penilaian anak dalam uji coba kelompok kecil, hasil kalkulasi sebesar 87,5 % yang dikonfrontasi pada tabel konversi yakni berada pada kriteria **sangat valid**

Pembahasan

Draft I Pengembangan Hasil Penilaian Ahli Materi dan Media Pembelajaran. Sesuai dengan hasil analisis data dimana jumlah skor 68 dari 15 butir kriteria penilaian diperoleh 90,6% dengan kriteria "Sangat Baik" dan layak untuk digunakan tanpa direvisi. Skor tertinggi yang diperoleh dari ahli materi yaitu lima (5) sebanyak delapan (8) butir criteria penilaian dengan kemampuan anak, kesesuaian materi dengan

kehidupan sehari-hari anak. Skor tertinggi kedua adalah empat (4) sebanyak tujuh (7) butir kriteria penilaian yaitu kesesuaian bahasa dengan karakteristik anak dan bahasa yang digunakan mudah dipahami. Aspek pertama adalah kesesuaian materi dengan KI, KD, Tujuan dan Indikator. Aspek ini mendapat skor 5 karena sesuai dengan karakteristik video pembelajaran yang dikemukakan oleh Cahyadi (2019: 52) bahwa media yang baik merupakan alat yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang sudah disahkan secara universal yang mengacu kepada ranah kognitif. Aspek kedua adalah kelogisan susunan materi. Aspek ini mendapatkan skor 5 karena materi yang dimuat pada *videoscribe* ini sesuai dengan kemampuan anak. Hal ini sesuai dengan kemampuan anak yang tercantum dalam Permendikbud No. 137 Tahun 2014 yang memuat bahwa anak usia 5-6 tahun sudah mampu mengenal, bentuk dasar geometri. Aspek ketiga adalah kesesuaian materi dengan peserta didik. Aspek ini memperoleh skor 4 karena muatan materi yang ada dalam video pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Hal ini sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan kognitif usia 5-6 tahun yang tercantum dalam Permendikbud No. 137 tahun 2014 yang menyatakan bahwa anak usia 5-6 tahun sudah mampu mengenal bentuk geometri. Aspek yang ke empat adalah Kecukupan materi terhadap pencapaian tujuan Aspek ini diberi skor 4 karena materi penilaian yang digunakan oleh peneliti sudah sesuai dengan kehidupan sehari-hari anak. Hal ini dengan salah satu prinsip pembelajaran yang dikemukakan

oleh Suyadi (2017: 31-43) yaitu pembelajaran anak usia dini disesuaikan dengan kondisi sosial budaya. Aspek kelima adalah kebenaran materi dari sisi fakta, konsep, prinsip dan prosedur. Aspek ini memperoleh skor 4 dengan kriteria baik. Aspek ke enam adalah kemudahan mencerna materi, aspek ini memperoleh skor 5 dengan kriteria baik. Aspek ke tujuh adalah tingkat keterbacaan terhadap materi, aspek ini memperoleh nilai 5 dengan kriteria baik. Aspek ke delapan adalah kebiasaan materi yang dikembangkan, aspek ini memperoleh nilai empat (4) dengan kriteria baik. Aspek ke sembilan adalah kesistematiskan sub materi, aspek ini memperoleh nilai 5 dengan kriteria baik. Aspek ke sepuluh adalah ketersediaan daftar istilah, aspek ini memperoleh nilai 4 dengan kriteria baik. Aspek ke sebelas adalah ketersediaan daftar pustaka aspek ini memperoleh nilai 4 dengan kriteria baik. Aspek ke dua belas adalah kemudahan dalam memutakhirkan materi, aspek ini memperoleh nilai 4, dengan kriteria baik. Aspek ke tiga belas adalah ketersediaan latihan terhadap materi, aspek ini mendapat nilai 5 dengan kriteria baik. Aspek ke empat belas adalah Ketersediaan repetisi/rangkuman terhadap materi. Aspek ini memperoleh nilai 5, dengan kriteria baik. Aspek yang ke lima belas adalah Ketersediaan contoh dan non contoh, aspek ini memperoleh nilai 4 dengan kriteria baik.

Draft I Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis data pada draft I pengembangan memperoleh jumlah skor 64 dari 15 butir kriteria penilaian dengan kriteria "sangat valid" dan **layak untuk digunakan**

revisi sesuai saran. Kelengkapan Identitas Media aspek ini memperoleh nilai 4 dengan kriteria baik, Kesuaian media dengan KI, KD, Tujuan dan Indikator aspek ini memperoleh nilai 5 dengan kriteria baik karena sesuai dengan karakteristik video pembelajaran yang dikemukakan oleh Cahyadi (2019: 52) bahwa media yang baik merupakan alat yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang sudah disahkan secara universal yang mengacu kepada ranah kognitif. Keserasian penggunaan warna anak aspek ini memiliki nilai 4 dengan kriteria baik. Hal ini dikarenakan warna tulisan yang digunakan adalah dari beberapa warna primer. Warna tulisan ikut memberi pengaruh atau efek bagi penikmat yang melihatnya. Ketepatan bentuk gambar yang ditampilkan memperoleh skor 4 dengan kriteria baik. Hal ini dikarenakan gambar-gambar yang digunakan merupakan bentuk lingkaran yaitu gambar jam dinding, segi empat diantaranya gambar laptop, jendela, dan segi tiga seperti pohon natal yang dapat ditemukan anak di lingkungan sekitarnya. Sesuai dengan prinsip pembelajaran yang dikemukakan oleh Suyadi dan Ulfa Maulidiah, (2017: 31-43) yaitu memanfaatkan potensi lingkungan. Sumber belajar anak dapat diperoleh atau menggunakan bahan yang ada disekitarnya. Sumber belajar yang mendukung materi pembelajaran dan *videoscibe* adalah gambar rumah, laptop, mobil, jam dinding yang anak sendiri dapat menemukannya di sekitar lingkungannya.

Kemenarikan desain antar muka secara keseluruhan memperoleh skor 4 dengan kriteria baik. Karena dalam video terdapat

teks, video, suara dan animasi yang baik untuk digunakan dalam proses belajar mengajar. Video pembelajaran merupakan alat yang didesain secara teratur dengan berdasarkan pada kurikulum yang berlaku dan dalam pembuatannya mengimplementasi dasar-dasar instruksional agar sistemnya memungkinkan anak memahami bahan ajar secara lebih mudah dan menarik.

Kemudahan penggunaan media pembelajaran dan kemudahan dalam menyimpan media pembelajaran memperoleh skor 4 dengan kriteria baik. Karena media yang dikembangkan disimpan dalam bentuk CD dan bentuknya yang kecil dapat memberi kemudahan untuk disimpan. Dalam hal penggunaannya sudah dilengkapi dengan buku panduan bagi guru dan anak. Didalam buku panduan sudah dicantumkan hal-hal apa saja yang harus dilakukan oleh anak dan guru. Arsyad (dalam Cahyadi, 2019: 52) salah satu kriteria media pembelajaran adalah mudah, ringan dan kuat. Dimana media yang dikembangkan harus mudah untuk digunakan, mudah disimpan dan memiliki ketahanan untuk digunakan dalam jangka waktu yang lama.

Draft II Pengembangan

Hasil Penilaian Ahli Desain Pembelajaran. Sesuai dengan hasil analisis data dengan jumlah skor 64 dari 15 butir kriteria penilaian memperoleh persentase 85,3% dengan kriteria "Valid" dan revisi sesuai saran. Skor diperoleh adalah 5 dan 4 dari 15 butir kriteria penilaian oleh ahli.

Kelengkapan Desain Instruksional (RPP, RPPH), memperoleh skor 4 dengan kriteria

baik. Hal ini dikarenakan rencana pelaksanaan pembelajaran harian yang dibuat memuat kelengkapan materi yang sesuai. Kompetensi rancangan pembelajaran yang dimuat disesuaikan dengan kompetensi yang tercantum dalam Permendikbud No. 146 tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD.

Ketepatan merumuskan indikator. Pada indikator ini memperoleh skor 4 dan 5 dengan kriteria baik. Hal ini dikarenakan pada RPPH yang dibuat sudah tercantum poin-poin diatas tetapi ada 1 poin penilaian yang tidak dimuat maka ahli memberi skor 4. Hal ini sesuai dengan pedoman pembelajaran yang tercantum dalam lampiran IV Permendikbud No. 146 tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini bahwa pembelajaran diawali dengan kegiatan pembuka, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Dimana didalamnya tercantum tema, sub tema, subsub tema, KI, KD, materi pembelajaran, strategi samapai pada evaluasi.

Ketepatan memilih KD terkait media yang dikembangkan sesuai dengan Permendinas memperoleh skor 5 dengan kriteria sangat baik. Hal ini dikarenakan kompetensi dasar yang digunakan diadopsi dari Permendiknas No. 146 tahun 2014. Atas dasar itulah ahli memberi skor 5 atau skor ideal. Mengacu pada seberapa banyak tujuan dirumuskan dari setiap KD memperoleh skor 4 dengan kriteria baik. Karena KD yang digunakan sebanyak 6 butir dengan tujuan pembelajaran yang sama jumlahnya. Sehingga dapat dikatakan bahwa jumlah kompetensi dasar yang digunakan menentukan jumlah tujuan yang dirumuskan.

Kesesuaian metode dengan teknik pembelajaran yang digunakan memperoleh skor 4 dengan kriteria baik. Metode pembelajaran yang digunakan merupakan 2 dari 8 metode pembelajaran yang tercantum dalam Permendikbud 146 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini lampiran V. Dimana terdapat 8 metode pembelajaran anak usia dini yaitu bercerita, demonstrasi, bercakap-cakap/ tanya jawab, pemberian tugas, sosio-drama, karyawisata, proyek dan eksperimen.

Kesesuaian materi dengan tujuan memperoleh skor 4. Hal ini dikarenakan dalam rencana pembelajaran dan media yang dikembangkan memuat poin-poin tersebut. Sesuai dengan pendapat Akbar (dalam Laeli, 2018: 28-29) bahwa kriteria RPPH mencakup rumusan tujuan instruksional yang jelas, komplit, diurutkan secara teratur dan memotivasi peserta didik untuk belajar lebih giat, penjelasan bahan ajar yang jelas, yang sesuai dengan tujuan instruksional, kriteria anak dan kemajuan ilmu pengetahuan, pengaturan bahan ajar yang jelas, sumber belajar yang sistematis dengan perkembangan anak, bahan ajar dan lingkungannya, terdapat rancangan instruksional, tahapan instruksional, teknik instruksional, prosedur dan jenis asesmen yang digunakan.

Menyertakan latihan atau pengayaan materi memperoleh skor 5 dengan kriteria baik. Pada rencana pembelajaran yang dibuat tidak dicantumkan materi pengayaan tetapi dalam pelaksanaannya dapat dilakukan. Usman (Antari, 2017: 6) pengayaan merupakan kegiatan yang dilakukan untuk

meningkatkan pemahaman dan pengetahuan anak pada bahan ajar yang sementara ataupun yang sudah dilewatinya sehingga peserta didik dapat belajar secara penuh baik dalam penggunaan kemampuan serta perolehan ilmu pengetahuannya. Oleh karena itu, proses pengayaan dibuthkan dalam pembelajaran anak usia dini agar dapat membantu pemahaman anak terhadap materi yang dibelajarnya.

Menyertakan suplemen materi tambahan memperoleh skor 4 dengan kriteria baik. Video pembelajaran yang dikembangkan menyertakan suplemen latihan pada bagian akhir untuk melihat sejauh mana pemahaman anak terhadap materi yang sudah dilewatinya. Rusman (dalam Lesmana, 2014: 247) metode latihan merupakan teknik yang digunakan dalam membelajarkan anak melakukan kursus agar anak mempunyai kecakapan atau kemampuan yang lebih baik dari sebelumnya atau yang sudah dilewatinya. Jadi latihan diperlukan agar anak dapat mengembangkan kemampuannya kearah yang lebih baik.

Kesuaian pertanyaan dengan tujuan pembelajaran memperoleh skor 4 dengan kriteria baik. Penilaian dilakukan untuk mendapatkan informasi berkaitan dengan perkembangan anak sekaligus sebagai bahan informasi yang akan disampaikan kepada orang tua pada akhir semester. Dalam Permendikbud 137 tahun 2014 pasal 21 dikatakan bahwa tata cara asesmen terdiri atas membuat dan mengesahkan prosedur, cara, dan angket asesmen dan menyepakati indikator pencapaian perkembangan anak, melakukan

tahap asesmen, merekan proses asesmen dan hasilnya serta menyampaikan hasil asesmen kepada wali peserta didik/orang tua.

Ketepatan memilih metode dan bentuk instrument memperoleh skor 4 dengan kriteria baik. Instrumen penilaian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan instrumen penilaian hasil perkembangan kemampuan anak. Hal ini sesuai dengan salah satu kriteria instrumen penilaian yang tercantum dalam Permendikbu No 137 tahun 2014 pasal 20 ayat 2 yang berbunyi” angket asesmen terdiri atas angket asesmen pelaksanaan dalam bentuk catatan menyeluruh, catatan anekdot dan angket asesmen hasil perkembangan kemampuan anak.

Kesuaian pertanyaan dengan tujuan pembelajaran memperoleh skor 4 dengan kriteria baik. Kata tanya yang digunakan adalah menyebutkan yang merupakan kata kunci salah satu dari 6 taksonomi bloom yaitu C1 (pengetahuan). Khadijah (2019: 133) C1 atau pengetahuan diartikan sebagai memori terhadap hal-hal yang sudah ia lakukan sebelumnya. Pada C1 ini anak akan diarahkan untuk menyampaikan informasi yang diketahuinya untuk perkembangan kemampuan kognitifnya. Salah satu kata kunci yang digunakan pada C1 ini adalah menyebutkan.

Draf III Pengembangan

Hasil Penilaian Pada Uji Coba Perorangan. Hasil uji coba perorangan memperoleh hasil 83,33% dari 8 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 perbahasaan, 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 tayangan video pembelajaran ini. Ketika guru melontarkan beberapa pertanyaan, anak dapat langsung menjawab dengan baik dan benar. Anak menunjukkan keseriusannya selama menyimak tayangnya. Anak pun mengikuti instruksi yang diberikan oleh presenter yaitu duduk dengan rapi, tenang dan tidak ribut. Komentar dari penilai untuk video pembelajaran yang dikembangkan adalah media menarik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran anak usia dini dalam mengenal lambang bilangan.

Hasil Penilaian Pada Uji Coba Kelompok Kecil. Uji coba kelompok kecil dilakukan untuk melihat keefektifan media video pembelajaran 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 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 video pembelajaran ini dapat digunakan untuk pembelajaran dalam bentuk kelompok. Melihat hasil diatas maka dapat dikatakan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan dalam bentuk kelompok. Riyana (2007: 8-12) salah satu karakteristik media video pembelajaran adalah dapat digunakan secara klasikal atau individual. Artinya bahwa media berupa video pembelajaran dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar anak usia dini termasuk video pembelajaran yang dikembangkan ini.

SIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa hasil uji coba diperoleh dengan cara penilaian melalui lembar kuisioner, media *videoscribe* sangat bermanfaat bagi perkembangan peserta didik dalam mengembangkan aspek kognitif anak. Pada kelayakan isi berdasarkan uji coba ahli konten atau ahli materi berada pada kategori "sangat valid". Berdasarkan uji coba ahli desain pembelajaran ada pada kategori "valid", hasil uji coba ahli media ada pada kategori "valid", buku panduan dikategorikan "sangat valid" uji coba pengguna produk kepada (anak) baik uji coba perorangan maupun uji coba kelompok kecil berada pada kategori "sangat valid".

Melalui uji coba yang telah dilakukan oleh ahli dan anak sebagai pengguna produk maka media *videoscribe* yang

dikembangkan ini dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran pengembangan aspek kognitif anak usia dini.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TKK Fatima Soa dapat disampaikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah perlu memberikan motivasi kepada guru-guru agar membuat media yang mempunyai nilai edukatif, menarik, dan dipahami oleh anak usia dini.

2. Bagi Guru

Guru perlu mengikuti pelatihan-pelatihan, seminar-seminar khususnya dalam pembuatan media yang memiliki nilai edukatif, pembuatan media yang baru sehingga dapat mengembangkan kognitif anak usia dini di Fatima Soa.

3. Bagi peneliti selanjutnya

1) Diharapkan dengan adanya penelitian pengembangan dalam meningkatkan aspek kognitif menggunakan media *videoscribe* ini, pengembang selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini dengan tema lainnya agar penerapan media pembelajaran dapat lebih sering digunakan untuk anak usia dini.

2) Dalam kegiatan media pembelajaran *videoscribe* anak hanya membutuhkan waktu menonton 15 menit karena anak usia dini tidak bisa lama-lama karena mereka cepat bosan dan jenuh mereka juga membutuhkan suasana yang nyaman dan menyenangkan, melalui media pembelajaran *videoscribe* guru tidak selalu menjelaskan dan anak tidak hanya terdiam dan

mendengarkan penjelasan guru, namun dengan mengamati dan menonton video yang ditayangkan dapat membawa wawasan dan pengetahuan jauh lebih bermakna di dibandingkan dengan mendengarkan penjelasan saja.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 137 Tahun 2014 tentang *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 146 Tahun 2014 tentang *Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*.

DAFTAR PUSTAKA

Asyhar, Rayanda. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta

Air, Jon . (2014). *Video Scribing Howw Whiteboard Animation Will Get You Heart*. Bristol, UK: Sparkol Books, 2014

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/bj et.12070>

Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.

Oka, G.P.A. (2016). *Model Konseptual Pengembangan produk pembelajaran: Beserta teknik evaluasi*. Yogyakarta: Deepublish.

Pratiwi, E. D. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Sparkol Video Scribe Pokok Bahasan Kinematika Gerak Di Perguruan Tinggi* (PhD Thesis). UIN Raden Intan Lampung

Runtutahu, Tombokan dan Selpius Kondau. (2014) *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi anak Berkeulitan Belajar*. Yogyakarta: AR-Ruzz Media.

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