

PEMANFAATAN *VIDEOSCRIBE* BERPIKIR SIMBOLIK MENGENAL BENDA-BENDA DI DI TKK SATU ATAP RUTOSORO

Maria Magdalena Wea ¹⁾ Gde Putu Arya Oka ²⁾
Program Studi PG-PAUDSTKIP Citra Bakti

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

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pemanfaatan *Videoscribe* Berpikir Simbolik Mengenal Benda-Benda Di Sekitarnya Dalam Setting BDR Anak Usia 5-6 Tahun Di TKK Satu Atap Rutosoro, Desa Ekoroka, Kecamatan Golewa, Kabupaten Ngada. Pada penelitian ini penulis menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif dengan subyek penelitian anak kelas B yang berjumlah 4 orang anak. Metode penelitian pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah metode triangulasi, dimana peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda-beda, artinya data yang akan diambil dengan menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk sumber data yang sama secara serempak. Metode analisis data menggunakan model interaktif dari Miles dan Huberman dengan komponen-komponenya yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan *videoscribe* berdasarkan fungsi sebagai sub komponen suplemen informan senang, semangat, penasaran. Sedangkan pada komplemen, manfaat media mampu membantu anak untuk semangat belajar, menambah pengetahuan dan mengembangkan kreativitas anak. Kemudian pada sub komponen substitusi, manfaat *videoscribe* untuk informan seperti memudahkan anak untuk belajar, lebih mudah memahami, menambah wawasan, membangkitkan semangat belajar anak dan menarik perhatian anak. Berdasarkan panduan, penggunaan *videoscribe* dilengkapi dengan buku panduan/pedoman, memenuhi standar kurikulum, mengetahui langkah-langkah dalam menggunakan *videoscribe* dan mengembangkan kreativitas anak. Berdasarkan sikap dan pola, dengan melihat tingkah laku anak persiapan sebelum menonton *videoscribe*, perilaku anak sebelum menonton *videoscribe*, perilaku anak selama menonton *videocribe*, dan perilaku anak setelah menonton *videoscribe*. Berdasarkan prosedur bagaimana anak-anak menggunakan *videoscribe* dan pemanfaat *videoscribe* berdasarkan minat bagaimana ungkapan rasa senang anak-anak terhadap seperti meminta kepada guru untuk menayangkan kembali video tersebut, bernyanyi bersama mengikuti tayangan yang ada didalam video, perhatian anak-anak selama menonton yakni serius, tenang, kadang-kadang mengganggu teman-temannya, tidur diatas meja dan kadang-kadang tertawa melihat gambar yang ada didalam video, ketertarikan anak-anak terhadap *videoscribe* seperti menonton berulang-ulang, selalu bertanya kepada guru, keterlibatan anak-anak dalam menggunakan *videoscribe* seperti mengamati, menceritakan kembali isi dari video tersebut sesuai dengan yang dilakukan sehari-hari dirumah, manfaat *videoscribe* bagi anak-anak yaitu mengembangkan kreativitas anak, menghilangkan rasa jenuh dan menarik perhatian anak-anak.

Pemanfaatan *videoscribe* berpikir simbolik mengenal benda-benda disekitarnya lebih optimal jika peneliti lebih sering menggunakan *videoscribe* dalam pembelajaran selama BDR dengan menggunakan media video. Hal ini dapat mengurangi rasa bosan dan jenuh dalam belajar serta membangkitkan semangat belajar anak.

Kata Kunci : Pemanfaatan *Videoscribe* Berpikir Simbolik

Abstrac

This study aims to determine the use of Videoscribe in Symbolic Thinking to Recognize Surrounding Objects in BDR Settings for Children aged 5-6 Years at Rutosoro One Roof Kindergarten, Ekoroka Village, Golewa District, Ngada Regency. In this study, the author uses a qualitative descriptive research with the research subjects of class B children, totaling 4 children. The research method of data collection used by the researcher is the triangulation method, where the researcher uses different data collection techniques, meaning that the data will be taken using observation, interviews, and documentation for the same data source simultaneously. The data analysis method uses an interactive model from Miles and Huberman with its components, namely data collection, data reduction, data presentation, and drawing conclusions. Based on the results of the analysis and discussion, it can be concluded that the use of videoscribe based on its function as a sub-component of the informant is happy, excited, curious. While in complement, the benefits of media are able to help children to be enthusiastic about learning, increase knowledge and develop children's creativity. Then in the substitution sub-component, the benefits of videoscribe for informants include making it easier for children to learn, easier to understand, adding insight, arousing children's learning enthusiasm and attracting children's attention. Based on the guidelines, the use of videoscribe is equipped with guidebooks/guidelines, meets curriculum standards, knows the steps in using videoscribe and develops children's creativity. Based on attitudes and patterns, by looking at the behavior of children preparing before watching videoscribe, children's behavior before watching videoscribe, children's behavior while watching videoscribe, and behavior of children after watching videoscribe. Based on the procedure of how children use videoscribe and use videoscribe based on their interests, how do children express their pleasure towards such as asking the teacher to replay the video, singing together following the shows in the video, children's attention while watching is serious, calm, sometimes disturbing their friends, sleeping on the table and sometimes laughing at the pictures in the video, children's interest in videoscribe is like watching over and over again, always asking the teacher, children's involvement in using videoscribe is like observing, retell the contents of the video according to what is done everyday at home, the benefits of videoscribe for children are developing children's creativity, eliminating boredom and attracting children's attention. The use of videoscribe in symbolic thinking to know the objects around it is more optimal if researchers use videoscribe more often in learning during BDR by using video media. This can reduce boredom and boredom in learning and raise children's enthusiasm for learning.

Keywords: Using Videoscribe Symbolic Thinking

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah 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. Peningkatan penyelenggaraan PAUD memegang peranan penting untuk kemajuan pendidikan dimasa

mendatang. Arti penting mendidik anak usia dini dilandasi dengan kesadaran bahwa masa kanak-kanak adalah masa keemasan (the golden age), karena dalam rentang usia dari 0 sampai 6 tahun perkembangan fisik seorang anak akan bertumbuh dengan pesat.

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. Untuk pemanfaatan videoscribe dalam STPPA lingkup perkembangan berpikir simbolik usia 5-6 tahun mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang harus diikuti tulisan dan gambar pensil) dan dalam kurikulum 2013 kompetensi inti KI-3 mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya dirumah, 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 3.6 mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya). Lingkup perkembangan anak usia dini usia 5-6 tahun terutama kelompok B sesuai STPPA 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 keaksaraan, (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 serta tertarik dengan kegiatan seni.

Berdasarkan identifikasi masalah di TKK Satu Atap Rutosoro pada anak

kelompok B dapat ditemukan hal-hal sebagai berikut. (1) Pada aspek membedakan warna menunjukkan aktifitas yang bersifat eksploratif, pada TKK Satu Atap Rutosoro ada 16 orang anak, ternyata ditemukan hanya 10 orang anak yang mampu, sedangkan 6 orang anak belum mampu mengenal warna huruf masih ragu-ragu dan berganti-ganti dalam menunjuk warna. (2) Pada aspek memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial pada TKK Satu Atap Rutosoro dari 16 anak, yang sudah mampu mengelompokkan benda-benda di sekitarnya ada 5 anak sedangkan 11 anak belum mampu mengelompokkan benda-benda di sekitarnya secara tepat. (3) Pada aspek mencocokkan warna, anak dalam menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru, pada TKK Satu Atap Rutosoro dari 16 anak, ada 8 anak yang masih ragu-ragu dan tidak mau melakukan perintah guru, yaitu anak tidak mau menunjuk, menyebut, dan mengelompokkan benda-benda di sekitarnya sehingga masih harus dibantu guru sedangkan 8 anak sudah mampu dan tidak ragu-ragu dalam menunjuk, menyebut dan mengelompokkan benda-benda di sekitarnya yang diperintah oleh guru. 4) Aspek mengenal berbagai huruf, anak yang mampu menunjukan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah, pada TKK Satu Atap Rutosoro dari 16 anak, ada 6 orang anak sudah mampu mengembangkan kreatif dalam mengenal, menunjuk, menyebut dan mengelompokkan benda-benda di sekitarnya sedangkan 10 anak belum mampu mengembangkan kreatif dalam mengenal, menunjuk, menyebut dan mengelompokkan benda-benda di sekitarnya. .

Sejak merabaknya Covid-19 sejak 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 belajar tetap berlangsung, pemerintah khususnya kementerian pendidikan dan kebudayaan telah mengeluarkan berbagai peraturan, surat edaran dan petunjuk pembelajaran dimasa pandemik Covid-19 yang juga berkoordinasi dengan satuan gugus tugas Covid-19 nasional.

Dengan memperhatikan peraturan, pedoman dan surat edaran tersebut, khususnya agar memastikan proses belajar pada anak usia dini tetap berlangsung, maka upaya untuk membantu anak-anak usia dini dalam proses belajar diluar jaringan adalah salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran. Format media yang dikembangkan dengan potensi bisa menarik perhatian siswa adalah format video. Oleh karena itu untuk mengatasi masalah diatas telah dikembangkan "Videoscribe Aspek Kognitif Berpikir Simbolik Mengenai Benda-Benda Disekitarnya (Nama, Warna, Bentuk, Ukuran, Pola, Sifat, Suara, Tekstur, Dan Ciri Lainnya) Usia 5-6 Tahun Di TKK Satu Atap Rutosoro", Dhengi dan Oka (2020). Produk yang dikembangkan telah dinyatakan layak setelah terlebih dahulu melalui proses uji ahli isi, media, desain, uji perorangan dan kelompok kecil. Adapun hasil pengembangannya adalah sebagai berikut, 1) videoscribe aspek kognitif berpikir simbolik mengenai benda-benda disekitarnya pada anak usia dini, 2) kualitas hasil uji coba produk media memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan hasil uji ahli materi pembelajaran diperoleh hasil dengan presentase 94,6% dengan kualifikasi "Sangat Valid" penilaian dari

ahli media pembelajaran memperoleh presentase 88% dengan kualifikasi "Sangat Valid", penilaian dari ahli desain pembelajaran memperoleh hasil presentase 90,6% dengan kualifikasi "Sangat Valid", penilaian pada uji coba kelompok kecil memperoleh presentase 86% dengan kualifikasi "Sangat Valid". Pemanfaatan videoscribe berpikir simbolik mengenai benda-benda disekitarnya dalam setting bdr menjelaskan kepada anak-anak tentang kegiatan sehari-hari yang sederhana yang biasa terjadi dalam keseharian anak seperti membantu orang tua menyapu rumah, menjaga kebersihan diri, mengucapkan salam kepada siapa saja yang ditemui, merapikan kamar dan berpamitan kepada orang tua sebelum berangkat kesekolah sehingga anak-anak terbiasa melakukan kegiatan sederhana dan membantu perkembangan kognitif anak. Hasil diatas menunjukkan bahwa kualitas media videoscribe layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan aspek kognitif berpikir simbolik.

Untuk melanjutkan penelitian pengembangan tersebut, perlu diuji coba kembali kebermanfaatan videoscribe sebelum uji efektifitas dalam setting Belajar Dari Rumah (BDR), mengingat Covid-19 belum menunjukkan tanda-tanda akan berakhir. Dengan produk yang telah dikembangkan oleh peneliti sebelumnya, penelitian sekarang akan menggunakan atau memanfaatkan produk tersebut untuk melihat hal-hal sebagai berikut. 1) kebermanfaatan videoscribe, 2) fenomena pemanfaatan Videoscribe, 3) faktor-faktor pemanfaatan videoscribe khususnya pada Aspek Kognitif Berpikir Simbolik Mengenai Benda-Benda Disekitarnya (Nama, Warna, Bentuk, Pola, Ukuran, Sifat, Suara, Tekstur, Dan Ciri Lainnya) Untuk Anak Usia 5-6 Tahun di TKK

Satu Atap Rutosoro. Oleh karena itu peneliti mengajukan judul penelitian kualitatif metode deskriptif dengan judul "Pemanfaatan Videoscribe Berpikir Simbolik Mengenal Benda-Benda Disekitarnya Dalam Setting BDR Anak Usia 5-6 Tahun Di TKK Satu Atap Rutosoro".

Sebagaimana lazimnya penelitian naturalistik bahwa penelitian dilaksanakan 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 luar sekolah dan aktifitas berupa aktifitas belajarnya. Domain yang begitu luas dalam pendidikan seperti: 1) ketiadaan bahan ajar, 2) media, 3) kekurangan permainan alat edukatif, 4) kekurangan tenaga peserta didik, lingkungan belajar dan sarana-prasarana. Oleh karena itu luasnya aspek diatas maka dalam penelitian ini memfokuskan hanya pada aktifitas belajar atau proses belajarnya dengan mempergunakan media pembelajaran dengan tujuan mengetahui faktor-faktor yang mengemukan dalam pemanfaatan media pembelajaran.

Dalam penelitian kualitatif ini, rumusan masalahnya adalah "Bagaimana pemanfaatan videoscribe berpikir simbolik mengenal benda-benda disekitarnya dalam setting BDR anak usia 5-6 tahun di TKK Satu Atap Rutosoro". Tujuan penelitian kualitatif videoscribe berpikir simbolik mengenal benda-benda disekitarnya dalam seting BDR usia 5-6 tahun di TKK Satu Atap Rutosoro adalah Untuk mengetahui pemanfaatan videoscribe berpikir simbolik mengenal benda-benda disekitarnya dalam seting BDR anak usia 5-6 tahun di TKK Satu Atap Rutosoro (dalam widarmi, dkk, 2014:1.6) menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini mencakup

Rutosoro. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan berbagai manfaat, baik secara teoritis maupun secara praktis.

- 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 Satu Atap Rutosoro.
- 2.) Manfaat praktis, memberikan beberapa manfaat, antara lain:
 - a.) Bagi peserta didik 1) untuk meningkatkan daya berpikir anak serta melatih kecerdasan anak. 2) untuk menumbuhkan minat belajar mandiri dan mendorong peserta didik agar lebih semangat dalam belajar.
 - b.) Bagi guru Dapat menambah wawasan dan pengetahuan pendidik dalam pemanfaatan media videoscribe serta sebagai bahan introspeksi dan masukan dalam meningkatkan pengembangan aspek kognitif anak.
 - c.) Bagi sekolah Dapat meningkatkan kualitas guru dalam proses belajar mengajar serta dapat mengembangkan semua aspek perkembangan anak melalui pemanfaatan videoscribe dalam proses pembelajaran.
 - d.) Bagi peneliti Dapat dijadikan sebagai acuan atau referensi demi ketentuan penelitian selanjutnya dan memberikan pengalaman bagi peneliti dalam menghadapi situasi dalam proses belajar mengajar serta sebagai sumbangan pemikiran dalam mengembangkan aspek kognitif berpikir simbolik mengenal benda-benda disekitarnya dan pengalaman yang berarti

anak-anak sejak lahir sampai usia delapan tahun, sesuai NAEYC (National Assosiation Education For

Young Child). Sedangkan Sollehudin (dalam mositoh,2009:1.14-1.16) mengungkapkan bahwa pendidikan anak usia dini mencakup berbagai program yang melayani anak dari lahir sampe dengan usia enam tahun yang dirancang untuk meningkatkan perkembangan intelektual, sosial emosional, bahasa dan fisik anak. Masa perkembangan anak usia dini harus dipantau secara terus menerus sehingga akan cepat diketahui kematangan dan kesiapan anak untuk memasuki jenjang berikutnya.

Selanjutnya Mursid (2015) anak usia dini adalah kelompok manusia yang berusia 0-6 tahun dan mereka adalah kelompok anak yang berada dalam usia pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik dalam arti memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan, intelegensia, sosial emosional, bahasa, dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak. Berpikir merupakan proses kognitif yang dari stimulus hingga respon untuk memecahkan masalah, membuat keputusan, menghasilkan sesuatu yang baru, melakukan adaptasi dengan lingkungan, membentuk dan memilih lingkungan. Berpikir kadang dipandang sebagai penalaran, meliputi proses mental yang digunakan untuk membentuk konsep, memecahkan masalah dan ikut serta melakukan aktifitas kreatif. Berpikir adalah suatu kegiatan mental yang melibatkan otak. Kegiatan berpikir melibatkan seluruh pribadi manusia dan juga melibatkan perasaan dan kehendak manusia. Memikirkan sesuatu berarti mengarahkan diri pada objek tertentu, menyadari kehadirannya serta secara aktif menghadirkan pikiran kemudian mempunyai gagasan atau wawasan tentang objek tertentu. Jamaris (dalam Hardiyanti, 2018:22) menyatakan bahwa, kemampuan berpikir adalah

suatu aspek yang mempengaruhi munculnya aktivitas seseorang, kemampuan berpikir ini merangkai kemampuan dalam mensintesis, menganalisis, mengevaluasi dan mengaplikasikan sebagai informasi yang menghasilkan berbagai informasi yang menghasilkan berbagai alternatif dalam pemecahan masalah atau memproduksi kreasi baru. Sejalan dengan pendapat diatas, Khodija (dalam Hardiyanti, 2018:23) berpendapat bahwa berpikir adalah penyusunan ulang atau manipulasi kognitif baik informasi dari lingkungan maupun simbol-simbol yang disimpan dalam memori jangka panjang.

Menurut Danarjati (dalam Hardiyanti, 2018) berpikir disebut juga sebagai proses bekerjanya akal, manusia berpikir karena memiliki akal. Akal merupakan salah satu unsur kejiwaan manusia untuk mencapai kebenaran, disamping rasa untuk mencapai keindahan dan kehendak untuk mencapai kebaikan. Dengan akal inilah, manusia dapat berpikir untuk mencari kebenaran hakiki. Ada beberapa macam berpikir antara lain. 1)

Berpikir asosiatif. Berpikir asosiatif adalah dimana suatu ide merangsang timbulnya ide lain, jalan pikiran dalam proses berpikir asosiatif tidak ditentukan atau diarahkan sebelumnya, jadi ide-ide timbul secara bebas. 2) Berpikir aristik, yaitu proses berpikir yang sangat subjektif. Jalan pikiran sangat dipengaruhi oleh pendapat dan pandangan diri pribadi tanpa menghiraukan keadaan sekitar. 3) Berpikir terarah yaitu proses berpikir yang sudah ditentukan sebelumnya dan diarahkan pada sesuatu, biasanya diarahkan pada pemecahan persoalan. Ada dua macam berpikir terarah antara lain: 1) berpikir kritis yaitu membuat keputusan atau pemeliharaan terhadap suatu keadaan. 2) berpikir kreatif yaitu berpikir untuk menentukan hubungan

baru antara berbagai hal, menemukan pemecahan baru dari suatu soal, menemukan sistem baru, menemukan bentuk aristik baru dan sebagainya.

Istilah media merupakan bentuk jamak dari medium secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Menurut AECT (dalam Oka, 2007) media diartikan segala bentuk dan saluran untuk proses transmisi. Dalam definisi ini sebuah media dilihat dari teknologi dari komunikasi dari komputer itu sendiri. Menurut Briggs (dalam Oka, 2007) media pembelajaran adalah sarana untuk memberikan perangsang bagi pelajar supaya proses belajar terjadi. Dalam kehidupan sehari-hari kata media seringkali kita dengar, kata media sering disandingkan, disatukan, dan diletakan dengan kata yang lain. Kata media yang telah disandingkan, itu memberikan dan membangun makna baru, persepsi baru dan bahkan menciptakan istilah yang diciptakan tersebut.

Azhar Arsyad (2011 : 2009) menyatakan bahwa video merupakan gambar-gambar dalam frame, dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Dari pengertian diatas dapat disimpulkan, bahwa video merupakan salah satu jenis media-media audio visual yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Kemampuan video melakukan gambar hidup dan suara memberikan daya tarik sendiri. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, meningkatkan atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

Video merupakan suatu media audio visual yang sifatnya linear dan biasanya

dimaksudkan untuk memberikan presentasi secara ekspositori. Menurut Heinich (dalam Hamzah, 2013:78) menjelaskan bahwa media video adalah semua format media elektronik yang menggunakan gambar bergerak untuk menyampaikan pesan. Format video yang sangat umum digunakan adalah video tape, DVD, video disk dan internet video. Sedangkan menurut Daryanto (2013:34) media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Program video dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada siswa. Selain itu program video dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan untuk membantu menyampaikan materi yang bersifat dinamis. Menurut Rasyid (2018:88), video merupakan serangkaian gambar gerak yang disertai suara yang membentuk satu kesatuan yang dirangkai menjadi alur, dengan pesan-pesan didalamnya untuk ketercapaian tujuan pembelajaran yang disimpan dengan proses penyimpangan pada media pita atau disk.

Oka, G.P.A. (2018) dalam model pengembangan video pembelajaran dalam rangka pembuatan video pembelajaran dikpora Denpasar menyebutkan beberapa fungsi sebagai berikut. 1) Menyampaikan informasi. Informasi yang disampaikan bersifat biasa, penting atau bahkan rahasia. Penyampaian rahasia ini dengan menggunakan alat video, baik dalam jaringan maupun Compact Disk. 2) Mempengaruhi Presentasi video untuk mempengaruhi orang lain dilakukan ketika ingin audiens melakukan sesuatu. 3) Memotivasi dan menginspirasi pendengar untuk melakukan demi tercapainya suatu

tujuan penyampaian idea tau gagasan, presentasi video turut mendukung, memberi arahan, bimbingan, memotivasi dan menginspirasi pendengar untuk melakukan suatu tindakan. 4) Melakukan penjualan Hal ini bersangkutan dengan perusahaan yang ingin mempromosikan suatu produk tertentu. 5) Membuat suatu idea atau gagasan Presentasi video hanya dilakukan hanya bertujuan untuk memunculkan suatu ide atau gagasan dari peserta didik yang melihatnya.

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 suara 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 diluncurkan pertama kali pada tahun 2012 dan sampai pada tahun 2014 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 white board animasi video atau biasa disebut

sketch videos, doodle videos, eksplainer videos atau video scribing, namun banyak menyebut sebagai animasi papan tulis (Pratiwi, 2019).

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 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 kreativitas untuk membentuk cerita atau alur dalam video pembelajaran tersebut.

Adapun kajian hasil-hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini antara lain sebagai berikut:

Penelitian yang dilakukan oleh Gde Putu Arya Oka dengan judul pengembangan videoscribe berpikir simbolik representasi berbagai macam benda pada kelompok anak usia 5-6 tahun di lab ananda citra bakti. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dari analisis draft I pengembangan dengan tingkat pencapaian kualitas isi videoscribe 92%, setelah dikonfersi berada dalam kualifikasi sangat baik. Kemudian analisis draft II pengembangan tingkat pencapaian

kualitas isi videoscribe 90%, setelah di konfersi berada sangat baik. Begitupun tingkat pencapaian kualitas desain pembelajaran videoscribe sebesar 94,67%, setelah dikonfersi berada di kualitas sangat baik. Sedangkan analisis draft III pengembangan, tingkat pencapaian kualitas dalam uji perseorangan sebesar 93%, setelah dikonfersi berada dalam kualitas sangat baik. Begitupun tingkat pencapaian kualitas videoscribe dalam uji kelompok kecil sebesar 88% dan setelah dikonfersi berada dalam kualifikasi juga sangat baik. Dengan demikian, mengacu pada parameter-parameter diatas maka dapat disimpulkan pengembangan videoscribe berpikir simbolik representasi berbagai macam benda untuk anak usia dini 5-6 tahun layak diimplimentasikan dalam pembelajaran anak usia dini.

Nurmala hayati, pengembangan media video pembelajaran anak di TK Seulanga, artikel publikasi program Magister Teknologi Pembelajaran, FKIP Tanjungpura Pontianak Maret 2014. Penelitian ini dilakukan dengan melibatkan siswa/siswi yang ada di PAUD Seulanga dan data hasil observasi dikumpulkan dan dianalisis. Pembuatan produk masal dilakukan apabila produk yang berupa VCD pembelajaran kosa kata anak usia dini dinyatakan telah valid melalui uji validasi. Instrument penilaian utama adalah penelitian sendiri, segala sesuatu masih perlu dikembangkan sepanjang penelitian itu dalam keadaan serba tidak pasti dan tidak jelas tidak ada pilihan lain dan hanya penelitian itu sendiri sebagai alat satu-satunya yang dapat dicapainya.

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. Pada lingkup perkembangan kognitif, khususnya sub perkembangan videoscribe aspek kognitif berpikir simbolik mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur dan cirri lainnya) usia 5-6 tahun, harus mencapai tingkat perkembangan dalam hal, (1) mampu membedakan nama, warna, bentuk dan cirri lainnya, (2) mampu mengenal benda-benda disekitarnya, (3) mencocokkan warna, nama dan benda-benda yang ada disekitarnya, (4) mengenal berbagai huruf vocal dan konsonan, (5) mempresentasikan berbagai macam benda yang ada disekitarnya dalam bentuk gambar atau tulisan, misalnya tulisan nama, warna, dan bentuknya. Untuk mendapatkan hasil yang baik dan mewujudkan tujuan pada pembelajaran aspek simbolik 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 Satu Atap Rutosoro

METODE PENELITIAN

Oleh karena paradigma, proses, metode dan tujuan yang berbeda, tentunya desain penelitian kualitatif berbeda dengan penelitian kuantitatif.

Oleh karena itu, desain atau rangan penelitian mengadopsi rancangan dari Moloeng (2014) seperti terjadi pada Gambar 3.1



Gambar 3.1 Desain Penelitian Kualitatif (Moleong, 2014)

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 Satu Atap Rutosoro. 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). 3.3.2

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

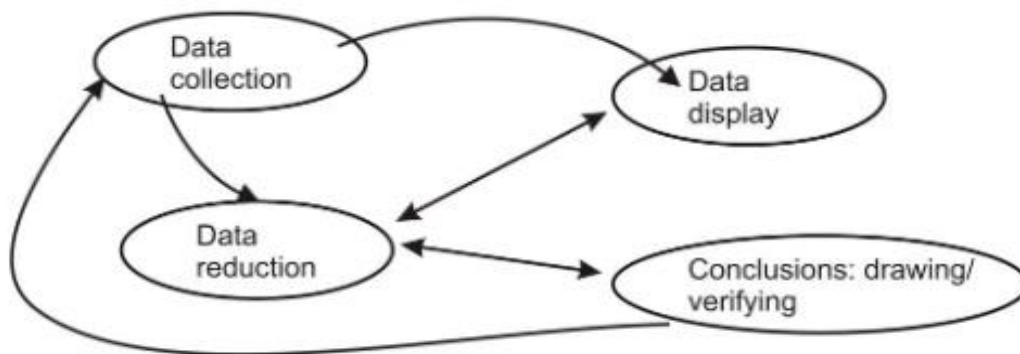
- 1) Penelitian sebagai instrumen (human instrumen) Validasi terhadap peneliti sebagai instrumen perlu dilakukan terkait dengan pemahaman peneliti terhadap peneliti kualitatif,

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

Penelitian ini dilakukan di TKK Satu Atap Rutosoro Kecamatan Golewa Kabupaten Ngada selama dua minggu untuk mendapatkan informasi mengenai pemanfaatan videoscribe berpikir simbolik mengenal benda-benda di sekitarnya dalam setting bdr anak usia 5-6 tahun di TKK Satu Atap Rutosoro. Untuk melancarkan proses pembelajaran kepala sekolah beserta guru dan orang tua murid membuat kesepakatan untuk membimbing anak-anak selama satu jam dengan mengikuti peraturan protokol kesehatan. Hal ini dilakukan karena jarak dan lokasi tempat tinggal siswa yang berjauhan.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang mana hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang telah peneliti lakukan. Penerapan metode ini dilakukan secara bdr karena situasi pandemi covid yang masih berlanjut, dengan tujuan memanfaatkan videoscribe berpikir simbolik mengenal benda-benda di sekitarnya anak kelompok B TKK Satu Atap Rutosoro. Beberapa rincian mengenai lokasi penelitian sebagai berikut.

1).Senin, 23 agustus 2021, pukul 08.30 WIT rumah ibu Martina Ninu di Hobosara, kecamatan Golewa,

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 DAN PEMBAHASAN

kabupaten Ngada, peneliti melakukan penelitian tentang pemanfaatan videoscribe berpikir simbolik mengenal benda-benda di sekitarnya dalam setting bdr anak usia 5-6 tahun di TKK Satu Atap Rutosoro. Penelitian ini bertujuan untuk melihat manfaat dari video pembelajaran selama masa pandemi. Untuk melancarkan kegiatan proses pembelajaran selama masa pandemi covid 19, kepala sekolah serta para guru mengundang orang tua/wali murid untuk mengadakan rapat mengenai kesepakatan untuk belajar bersama guru selama 1 jam di rumah dengan mengikuti protokol kesehatan. Pembagian kelompok ini terdiri 5 sampai 6 anak.

2).Selasa, 24 agustus 2021, pukul 08.30 WIT rumah ibu Martina Ninu di Hobosara, kecamatan Golewa, kabupaten Ngada, peneliti melakukan penelitian di kediaman ibu guru TK Satu Atap Rutosoro dengan judul pemanfaatan videoscribe berpikir simbolik mengenal benda-benda di sekitarnya dalam setting bdr anak usia 5-6 tahun di TKK Satu Atap Rutosoro. Untuk melancarkan proses pembelajaran peneliti mengumpulkan anak-anak diruang tamu untuk mengikuti kegiatan pembelajaran setiap hari selama 1 jam.

3).Rabu, 25 agustus 2021, pukul 08.30 WIT rumah ibu Martina Ninu di Hobosara, kecamatan Golewa, kabupaten Ngada. Peneliti melakukan penelitian tentang pemanfaatan videoscribe berpikir simbolik mengenal benda-benda disekitarnya dalam setting bdr anak usia 5-6 tahun di TKK Satu Atap Rutosoro. Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana pemanfaatan videoscribe selama masa pandemi. Untuk melancarkan kegiatan pembelajaran, anak-anak dikumpulkan di rumah ibu martina ninu sesuai dengan jadwal yang sudah dibuat dari sekolah.

Penelitian ini dilakukan selama satu bulan dari bulan juni sampai bulan juli 2021 di TKK Satu Atap Rutosoro Kecamatan Golewa Kabupaten Ngada. Penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi dengan subyek penelitian beberapa informan yang ada disekolah. Hasil penelitian dianalisis oleh peneliti dengan menggunakan tehnik deksriptif kualitatif, yang artinya peneliti akan menggambarkan, menguraikan, serta menginterpretasikan gambaran secara umum dan menyeluruh. Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan informan mengenai "Pemanfaatan Videoscribe Berpikir Simbolik Mengenal Benda-Benda Di Sekitarnya Dalam Setting BDR Anak Usia 5-6 Tahun Di TKK Satu Atap Rutosoro". Penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Informan dalam penelitian ini adalah anak-anak usia 5-6 Tahun di TKK Satu Atap Rutosoro. Berdasarkan hasil observasi, pada latar belakang, dan informan yang dilakukan di TKK Satu Atap Rutosoro, Indikator pencapaian hasil belajar untuk beberapa anak yang belum memperoleh hasil dengan baik atau belum berkembang. Oleh karena itu peneliti mengambil 4 orang anak

sebagai informan dengan menggunakan media videoscribe.

1. Informan I

Sebelum menyaksikan videoscribe Yulius sangat senang, Yulius terlihat tidak sabar ingin cepat-cepat menonton video tersebut. Pada saat video ditayangkan Yulius sangat tenang dan bersemangat, kadang-kadang Yulius ikut bernyanyi mengikuti nyanyian yang ada didalam video tersebut. Setelah selesai menonton Yulius sedikit bisa menceritakan kembali kegiatan yang ada didalam video tersebut serta Yulius bisa menjawab pertanyaan yang diberikan.

2. Informan 2

Sebelum menyaksikan video April sangat ribut dan mengganggu teman yang duduk disebelahnya. Ketika video ditayangkan April sangat aktif, April juga ikut bernyanyi mengikuti nyanyian yang ada di video tersebut, tetapi april juga tertawa sambil mengajak ngobrol teman yang duduk disebelahnya. Ketika video selesai di tayangkan april bisa menceritakan kembali kegiatan yang ada di dalam video dan April juga bercerita bahwa sebelum berangkat sekolah april selalu berpamitan kepada orang tua dan opa serta omnya.

3. Informan 3

Sebelum menyaksikan video tersebut Valdo sangat tenang, Valdo tidak banyak berbicara karena valdo anak yang pemalu. Setelah video ditayangkan Valdo sangat bersemangat, kadang Valdo tertawa melihat gambar yang ditayangkan didalam video

tersebut, selama video sedang ditayangkan Valdo meminta izin ke toilet setelah kembali dari toilet Valdo kembali menyaksikan video tersebut. Setelah selesai menonton video tersebut Valdo meminta untuk menayangkan kembali video tersebut setelah itu Valdo bisa menjawab pertanyaan yang diberikan.

4. Informan 4

Sebelum menyaksikan video yang akan di tayangkan Sindi mengganggu temanya yang

duduk disampingnya, Sindi tidak duduk dengan tenang kadang mendorong-dorong kursi temanya. Ketika video ditayangkan, Sindi tertawa melihatn gambar yang ada didalam video tersebut kadang juga sindi ikut beryanyi mengikuti nyanyian yang ada didalam video tersebut. Setelah video di tayangkan sindi belum bisa menjawab pertanyaan dengan benar dan masih memutuhkan bantuan teman-temanya.

Fungsi pemanfaatan videoscribe

1. Manfaat videoscribe berdasarkan fungsi
Manfaat videoscribe berdasarkan fungsi sebagai sub komponen suplemen informan senang, semangat, penasaran. Sedangkan pada komponen komplemen, manfaat media mampu membantu anak untuk semangat belajar, menambah pengetahuan dan mengembangkan kreativitas anak. Kemudian pada sub komponen substitusi, manfaat videoscribe untuk informan seperti memudahkan anak untuk belajar, lebih mudah memahami, menambah wawasan, membangkitkan semangat belajar anak dan menarik perhatian anak.
2. Manfaat videoscribe berdasarkan panduan
Manfaat videoscribe berdasarkan panduan dalam penggunaan videoscribe dilengkapi dengan buku pandu/pedoman, memenuhi standar kurikulum, mengetahui langkah-langkah dalam menggunakan videoscribe dan

3. Manfaat videoscribe berdasarkan sikap dan pola
Manfaat videoscribe berdasarkan sikap dan pola dengan komponnya sebagai berikut 1) persiapan sebelum menonton videoscribe, informan mendengar arahan dari guru, mengatur tempat duduk, dan mengajak teman untuk duduk sedangkan 2) perilaku sebelum menonton videoscribe, informan terlihat tenang, mengganggu teman, semangat, penasaran dan tertawa. 3) perilaku selama menonton videoscribe informan sangat focus, menoleh ke kiri dan kekanan, tertawa melihat gambar yang ada divideo, dan mengganggu temanya dan 4) perilaku setelah menonton videoscribe, informan terlihat senang dan menceritakan kembali kegiatan yang ada didalam video tersebut.
4. Manfaat videoscribe berdasarkan prosedur
Manfaat videoscribe berdasarkan prosedur terdiri atas dua komponen yakni bagaimana anak-anak

menggunakan videoscribe yaitu duduk dengan teman-temannya untuk menonton tayangan videoscribe, mengamati kegiatan yang dilakukan didalam tayangan video. Sedangkan intensitas yaitu, sering menonton bersama teman-teman dan peneliti kadang menonton sesuai dengan teman pembelajaran.

5. Manfaat videoscribe berdasarkan minat
Manfaat videoscribe berdasarkan minat terdapat beberapa komponen yaitu 1) bagaimana ungkapan rasa senang anak-anak terhadap videoscribe yaitu dengan menunjukan rasa senang dan semangat seperti meminta kepada guru untuk menayangkan kembali video tersebut, bernyanyi bersama

mengikuti tayangan yang ada didalam video. 2) perhatian anak-anak selama menonton yakni serius, tenang, kadang-kadang mengganggu teman-temannya, tidur diatas meja dan kadang-kadang tertawa melihat gambar yang ada didalam video. 3) ketertarikan anak-anak terhadap videoscribe seperti menonton berulang-ulang, selalu bertanya kepada guru. 4) keterlibatan anak-anak dalam menggunakan videoscribe seperti mengamati, menceritakan kembali isi dari video tersebut sesuai dengan yang dilakukan sehari-hari dirumah. 5) manfaat videoscribe bagi anak-anak yaitu mengembangkan kreativitas anak, menghilangkan rasa jenuh dan menarik perhatian anak-anak.

Manfaat videoscribe berdasarkan fungsi Manfaat videoscribe berdasarkan fungsi terkait dengan suplemen sebagian besar informan menyatakan hal yang positif seperti senang, semangat, penasaran. Kemudian sebagian kecil anak yang sudah mengetahui materi pada videoscribe sesuai dengan kehidupan yang dialami setiap hari dirumah seperti bangun pagi, sarapan pagi, mengucapkan salam dan berpamitan kepada orang tua sebelum bepergian. Media yang digunakan sesuai dengan 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 pendidikan pembelajaran adalah sarana untuk memberikan perangsang bagi pelajar supaya proses belajar

Pembahasan

terjadi. Terkait dengan fungsi komplemen sebagian besar menyatakan hal yang positif seperti menambah pengetahuan, semangat dalam belajar, 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 dan lingkungan dan menghasilkan keragaman pengamatan. Terkait dengan fungsi substitusi sebagian besar menyatakan hal yang baik seperti memudahkan anak untuk belajar, menarik perhatian anak, membangkitkan semangat anak untuk belajar dan menambah wawasan. Agnew dan Kellerman (dalam Munir, 2015) mendefenisikan video sebagai media digital yang menunjukkan

susunan atau gambar-gambar dan memberikan ilusi, gambaran serta fantasi pada gambar bergerak.

Manfaat videoscribe berdasarkan panduan Manfaat videoscribe berdasarkan panduan terkait dengan pedoman dalam menggunakan videoscribe. Beberapa pedoman dalam menggunakan videoscribe, memiliki buku pedoman/panduan, memenuhi standar kurikulum agar video mempunyai kemampuan mengolah perspektif ruang dan waktu, tidak hanya melayani tujuan kreatif dan dramatis, media video memungkinkan untuk memanipulasi waktu (meningkat atau mengurangi waktu) yang diperlukan untuk mengamati suatu peristiwa atau objek dan dapat juga memanipulasi ruang, melalui media video.

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

Manfaat videoscribe berdasarkan minat Manfaat videoscribe berdasarkan minat terkait dengan ungkapan rasa senang, semangat, perhatian anak Berhubung analisis data yang bersifat deskriptif kualitatif maka peneliti akan menguraikan hasil observasi dan wawancara dari pemanfaatan videoscribe berpikir simbolik mengenal

selama menonton, ketertarikan anak terhadap videoscribe, keterlibatan anak dan manfaat videoscribe. Terkait dengan ungkapan rasa senang dan semangat, anak meminta peneliti untuk memutar kembali video secara berulang-ulang, kadang anak menceritakan kegiatan yang pernah dilakukan dirumahnya sesuai dengan yang ada didalam video. Sedangkan perhatian anak selama menonton yaitu, anak sangat serius, tertawa, bernyanyi sesuai dengan lagu yang ada didalam video tersebut, mengganggu teman, kadang-kadang menendang kursi. Kemudian terkait dengan keterlibatan anak dalam menggunakan videoscribe ini seperti, mengamati video, menceritakan kembali isi dari video tersebut dan anak menceritakan kegiatan yang dilakukan dirumahnya sesuai dengan yang didalam video. Dan manfaat dari videoscribe bagi anak-anak yaitu, mengembangkan kreativitas anak, menambah wawasan, mengembangkan kreativitas anak, menghilangkan rasa jenuh, dan menarik perhatian anak. Menurut Arif, S (dalam Oka, 2017) beberapa kegunaan dari media antara lain, mampu memberikan rangsangan yang berlebihan kepada otak, mengatasi keterbatasan pengalaman siswa, memungkinkan adanya interaksi antara siswa dan lingkungan dan menghasilkan keseragaman pengamatan. Sedangkan menurut Riayana (2007), media pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran yang baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran.

benda-benda disekitarnya dalam setting bdr anak us ia 5-6 tahun di TKK Satu Atap Rutosoro adalah (i) peneliti menentukan tema. (ii) peneliti menyediakan media videoscribe. (iii)

peneliti memberikan kesempatan kepada anak untuk menonton videoscribe. (iv) peneliti melakukan evaluasi dan penilaian kepada anak setelah menonton videoscribe. Peneliti dalam kegiatan pemanfaatan

videoscribe ini telah melaksanakan beberapa tahap diantaranya menentukan teman dan tujuan setelah itu menyediakan bahan atau media (videoscribe).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan ada beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan anak diantaranya adalah faktor fungsi, sikap/perilaku, panduan/pedoman, pola, prosedur, dan minat/manfaat. Pada penelitian ini faktor minat/manfaat juga bisa mempengaruhi anak dalam mengembangkan kreativitas dan kemampuan kognitif anak mengenal benda-benda disekitarnya seperti yang terlihat pada pertanyaan mengenai faktor sikap/pola dalam penggunaan videoscribe "perilaku apa saja yang tampak setelah menyaksikan videoscribe?" hal ini dikarenakan

peneliti dan anak-anak membutuhkan videoscribe untuk mengetahui manfaatnya. Berdasarkan hasil penelitian yang diamati oleh peneliti pada anak kelas B mengenai pemanfaatan videoscribe berpikir simbolik mengenal benda-benda disekitarnya dalam setting bdr anak usia 5-6 tahun di TKK Satu Atap Rutosoro adalah anak sangat senang dan semangat dalam belajar dengan menggunakan videoscribe. Hal ini dapat dilihat bahwa anak sangat aktif selama video ditayangkan dan juga anak menceritakan pengalaman yang dialaminya saat dirumah bersama dengan orang tua dan keluarganya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- A, Morissan M. 2014. Metode Penelitian Survei. Cet-2. Jakarta: Kencana.
- Asri, Budiningsih, C. 2004. Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta: Rineka Cipta
- (2015). Air (online). <https://id.wikipedia.org/wiki/Air>, diakses tanggal 17 juli 2020.
- Buku Panduan Kurikulum 2013 PAUD Usia 5-6 Tahun. 2013. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Dhengi, Y. (2020) Pengembangan Videoscribe Aspek Kognitif Berpikir Simbolik Mengenal Benda-Benda Disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur dan cirri lainnya) Usia 5-6 Tahun di TKK Satu Atap Rutosoro. Skripsi (Tidak Diterbitkan). Prodi PG-PAUD STKIP Citra Bakti.
- Eliyawati, 2005. Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini. Jakarta
- Oka, G.P.A (2017). Media dan Multimedia Pembelajaran. Yogyakarta: Penerbit Deepublish

- Hardiyanti, Leni. (2018). Hubungan penggunaan media dengan kemampuan berpikir simbolik anak usia ini di TK Al-azhar 16. Skripsi. Universitas Lampung.
- Kuraesin, Iis. (2013). Pengembangan Keterampilan Berhitung Pada Anak Usia Pra Sekolah Melalui Kartu Angka di Taman Kanak-Kanak Ketilang Sukahurip Kecamatan Cihaurbeuti Kabupaten Ciamis. Laporan Karya Ilmiah Universitas Terbuka. Ciamis: Universitas Terbuka. Pada Tanggal 5 April 2014, jam 11.00 WIB.
- Maslihah, Sri. (2005). Deteksi Dini Perkembangan Kognitif Anak. Makalah dipresentasikan pada acara Penyuluhan Deteksi Dini Tumbuh Kembang Anak dalam Upaya Optimalisasi Perkembangan Anak Usia Dini di Kecamatan Cisarua tanggal 18 Agustus 2005.
- Mansur, 2005. Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Masitoh, dkk. (2009). Strategi Pembelajaran TK. Surakarta: Universitas Terbuka.
- Mursid. 2015. Pengembangan Pembelajaran PAUD. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Moleong, L. 2014. Metode Penelitian Kualitatif. Edisi Revisi. Bandung: PT Redmaja Rosdakarya.
- Nasution. 2006. Metode Penelitian naturalistik-kualitatif. Bandung :Tarsito.
- Rusdinal, dkk. 2005. Pengelolaan Kelas Di taman Kanak-Kanak. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini
- Peraturan Presiden Nomor 60 Tahun 2013 tentang Pengembangan Anak Usia Dini Holistik-Integratif.
- Purwo, Bambang Kaswanti. 1989. PELBA 3: "Pertumbuhan Bahasa Anak Dari Lahir Sampai Masa Prasekolah". Jakarta: UKAJ.
- Sidiq, U., & Choiri, M. M.(2019). Metode penelitian kualitatif di bidang Pendidikan. Ponorogo: CV Nata Karya.
- SIARAN PERS Nomor:137/sipres/A6/VI/2020 Tentang Panduan Penyelenggaraan Pada Tahun Ajaran Dan Tahun Akademik Baru di Masa Pandemi Covid-19. Satuan Pendidikan Dizona Kuning, Oranye, dan Merah Dilarang Melakukan Pembelajaran Tatap Muka. Tersedia pada url:<https://www.kemendikbud.go.id/main/blog/2020/6/panduan-penyelenggaraan-pembelajaran-pada-tahun-ajaran-dan-tahun-akademik-baru-di-masa-covid-19>. Diakses pada tahun 2021.

Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020. Tersedia pada url:<https://www.kemendikbud.go.id/main/blog/2020/05/kemendikbud-pedoman-penyelenggaraan-belajar-dari-rumah>. Diakses pada tanggal 1 maret 2021.

Sugiyono. 2009. Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.

SKB 4 Menteri. 2020. Tersedia pada url: <https://www.jogloabang.com/pendidikan/skb-4-menteri-panduan-penyelenggaraan-pembelajaran-ta-20202021-masa-pandemi-covid-2019>. Diakses pada tanggal 1 maret 2021

Suyono & Hariyanto. 2015. Implimentasi Belajar & Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Videoscribe. Tersedia online pada url: <https://en.wikipedia.org/wiki/VideoScribe>. diakses pada tanggal 17 juli.

Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (sisdiknas). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.