



PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN TEMA HEWAN BERDASARKAN JENIS MAKANANNYA UNTUK ANAK USIA DINI

Hafidha Samara Putri¹ Perdana Afif Luthfy² Mila Karmila³

^{1,2,3}Universitas PGRI Semarang

e-mail korespondensi: hafidhasamara@gmail.com

Abstract

Learning media that is less interesting and monotonous makes learning less enjoyable for children. Teachers need creative and interesting learning media in carrying out learning. This research aims to develop and analyze the use of learning media in the form of interactive learning videos to introduce animal material based on the type of food. This type of research is research and development and uses the ADDIE model. The subjects of this research were 13 people consisting of 1 material and learning media expert, 2 kindergarten teachers as respondents and 10 young children as test objects. Data was collected using research instrument sheets. Data was processed using quantitative descriptive techniques. The results of the validity test carried out by material and learning media experts got a score of 100% with very good qualifications, the respondent test got a score of 97% with very good qualifications, and the observation test on children got a score of 99% with very good qualifications. So it can be stated that interactive learning videos with the theme of animals based on their type of food are feasible and can be used by teachers in introducing animals based on their type of food in learning. This research also contributes to introducing animal learning videos based on the type of food that teachers can use in learning in early childhood education.

Keywords: early childhood, interactive learning video, animal based on type food

PENDAHULUAN

Masa penting anak yaitu pada umur 0-6 tahun atau dengan istilah *The Golden Age* (usia emas), pada masa ini perkembangan yang diperoleh memengaruhi perkembangan anak tahap berikutnya serta dapat meningkatkan kecerdasan anak hingga 80% ketika dewasa. Agar hal tersebut bisa tercapai maka diperlukan pendidikan sejak dini bagi anak untuk masa depannya. Selain itu, Permendikbud No. 137 Tahun 2014 menyebutkan bahwa Pendidikan anak usia dini membantu anak sejak lahir hingga usia 6 tahun untuk tumbuh kembang jasmani serta rohani agar dapat melanjutkan pendidikan lebih lanjut (Permendikbud, 2014). Pengetahuan yang diperoleh akan membantu kelangsungan hidup anak serta menjadi manusia yang utuh di masa depan (Anggara, 2019).

Siti Maryam Lubis dalam (Lubis dkk., 2022) menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dini berperan sebagai pemberi stimulasi, membimbing anak, mengasah dan memberi kegiatan untuk menstimulasi kemampuan serta ketrampilan pada anak. Menurut Nadiya (Kaffiya Salsabila Samsyah dkk., 2022) pendidik perlu menyiapkan pembelajaran untuk anak berisi rencana pembelajaran yang berorientasi pada anak dan menggunakan yang menarik yang disesuaikan dengan usia anak, agar anak tertarik untuk melaksanakan aktivitas pembelajaran. Ini selaras dengan ungkapan Eka dan Nenny (2022) bahwa sangat penting untuk menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan serta berbeda bagi anak-anak untuk membantu proses pembelajaran anak. Dunia teknologi semakin membaik, sehingga aktivitas pembelajaran dalam pendidikan juga semakin baik (Norita & Hadiyanto, 2021). Teknologi saat ini telah membawa era baru dalam pertumbuhan media yang diterapkan pada proses pembelajaran (Novitasari, 2019; Putra & Hasiana, 2020).

Kemajuan teknologi telah membentuk perkembangan pendidikan, semua hal ini diperlukan untuk mengikuti terobosan teknologi terkini. Seiring berjalannya waktu, pengetahuan serta teknologi semakin berkembang. Hal ini membuat banyak hal menjadi lebih mudah, termasuk pendidikan (Norita & Hadiyanto, 2021). Selain itu, Fanny dalam (Norita & Hadiyanto, 2021) mengungkapkan sekolah-sekolah di Indonesia kekurangan software pembelajaran multimedia interaktif, khususnya di taman kanak-kanak. Multimedia adalah satu dari berbagai bentuk perkembangan media pembelajaran bentuk digital (Wulandari & Ambara, 2021). Multimedia merupakan media pembelajaran yang bisa membantu peran guru saat menjelaskan materi, karena multimedia adalah persatuan antara unsur audio, animasi, gambar, dan video yang digabungkan dan di proses secara digital sehingga tercipta pembelajaran yang inovatif (Suandi dkk., 2019). Materi multimedia pada proses pembelajaran dianggap dapat membuat lingkungan belajar menjadi lebih menyenangkan bagi anak-anak, sehingga membuat mereka lebih tertarik untuk belajar serta membantu mereka memahami dengan lebih baik apa yang diajarkan guru.

Menurut Kuswanto dalam (Kadek, Cahayanti, & Ambara, 2021) Media pembelajaran ialah bagian penting dalam pembelajaran karena dapat menjadikan bahan ajar yang bersifat abstrak menjadi lebih nyata bagi siswa. Selain itu, ditemukan pembelajaran pada anak, khususnya anak usia dini yang masih menerapkan media yang kurang menarik serta repetitif. Anak-anak juga tidak begitu memahami apa yang dikatakan guru sebab mereka tidak dapat memvisualkannya secara nyata. Menurut Liska (Liska dkk., 2022) ia menjelaskan bahwa anak usia dini belum mempunyai pemahaman yang nyata serta objektif tentang lingkungan di sekitarnya. Berdasarkan hal tersebut salah satu media pembelajaran multimedia yang bisa dipakai adalah video pembelajaran interaktif.

Putu dkk menjelaskan dalam (Eka & Nenny, 2022) kata video berasal dari Vi yang merupakan singkatan kata visual berarti gambar serta Deo merupakan singkatan dari kata audio yang artinya suara. Perpaduan audio-visual ini memungkinkan anak-anak melihat secara visual perilaku yang digambarkan di media, sehingga meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Sejalan dengan hal tersebut (Pradilasari, Gani, & Khaldun, 2020) menjelaskan bahwa kelebihan menggunakan media audio visual pada pembelajaran ialah materi yang diberikan dapat dengan mudah dipahami serta disimpan dalam ingatan sehingga bisa berpengaruh nyata pada aspek kognitif anak, afektif dan psikomotorik. Pengertian video pembelajaran interaktif ialah metode penceritaan berbasis audio visual yang menampilkan berbagai jenis animasi dan gambar dan mampu membuat anak untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, dan bisa membantu guru dalam memvisualisasikan materi yang diberikan secara nyata menggunakan video (Nurlela, Astuti, & Amelia, 2022). Dengan menggunakan video pembelajaran interaktif anak akan cenderung lebih tertarik oleh materi yang disampaikan oleh gurunya.

Video pembelajaran interaktif ialah salah satu kreatifitas yang dapat dilaksanakan oleh guru guna memanfaatkan teknologi menjadi media pembelajaran yang menarik bagi anak (Rahmawati, Nabilatul Fauziah, & Syafrida, 2022). Selain menarik bagi anak, video pembelajaran interaktif juga mampu mengembangkan kognitif anak karena melalui video semuanya bisa tergambarkan dengan jelas, sehingga lebih mampu mengembangkan kognitif anak, terlebih jika video pembelajaran tersebut bisa mengajak anak untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Melalui penggunaan media pembelajaran berupa video interaktif dapat membangun rasa ingin tahu anak sekaligus memotivasi anak saat belajar untuk membantu mereka memahami serta menguasai materi serta informasi yang dipaparkan dalam video (Harefa, Made Tegeh, & Ujjianti, 2022).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di TK Teladan Ungaran Kabupaten Semarang didapatkan bahwa guru saat ini masih memanfaatkan media pembelajaran yang monoton serta kurang menarik. Serta penggunaan video pembelajaran masih jarang digunakan oleh guru di TK Teladan. Melalui video pembelajaran interaktif anak bisa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran sehingga pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi serta materi yang diterima anak akan lebih mudah dicerna anak jika ada visualisasi yang lebih jelas yaitu melalui video. Berlandaskan hal tersebut peneliti ingin menciptakan sebuah media pembelajaran berupa video pembelajaran interaktif dengan judul "Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Dengan Tema Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Untuk Anak Usia Dini". Alasan peneliti mengambil tema hewan berdasarkan jenis makanannya karena pembelajaran tema hewan di sekolah masih dijelaskan dengan cara konvensional yaitu berdasarkan penjelasan guru dan buku cerita saja sehingga anak kurang memahami materi karena tidak ada visualisasi nyata, selain itu tema ini belum pernah diajarkan oleh guru.

Tujuan riset ini ialah mengembangkan serta menganalisis penggunaan media pembelajaran berbentuk video pembelajaran interaktif untuk mengenalkan materi hewan berdasarkan jenis

makanannya. Diharapkan melalui pengembangan media pembelajaran multimedia berupa video pembelajaran interaktif anak mampu mengenal hewan berdasarkan jenis makanannya, mengklasifikasikan hewan-hewan lain, dan berpartisipasi aktif dalam merespon video. Penelitian pengembangan ini juga memiliki perbedaan dengan penelitian-penelitian sebelumnya, yaitu pada pemilihan tema pada video pembelajaran. Pada penelitian lain, penggunaan tema hewan berdasarkan jenis makanannya belum pernah dipakai dalam penelitian pengembangan media pembelajaran anak usia dini. Hal itu yang menjadikan kebaruan pada riset ini.

METODE PENELITIAN

Jenis riset yang diterapkan yakni pendekatan Research and Development (R&D). Metode riset R&D, sering dikenal sebagai riset serta pengembangan, ialah pendekatan sistematis yang diterapkan guna melihat apa yang dapat diterapkan guna membuat produk baru serta kemudian menguji keefektifan produk tersebut bekerja (Wati dkk., 2022). Dalam menghasilkan suatu produk tertentu perlu memakai penelitian yang menganalisis kebutuhan dan dalam mengetes efektifitas produk tersebut agar dapat bermanfaat bagi orang-orang, memerlukan penelitian untuk menguji produk (Nurmalasari, Syafdaningsih, & Hasmalena, 2019). Menggunakan prosedur penelitian model ADDIE yang memuat 5 tahapan yakni: Tahap *Analyze* (Analisa) yaitu menganalisis permasalahan yang ada di sekolah untuk menentukan rancangan media, Tahap *Desigt* (Desain) yaitu membuat desain media yang akan dibuat dan membuat *storyboard*, Tahap *Development* (Mengembangkan) yaitu membuat media pembelajaran yang sudah didesain sesuai dengan *storyboard*, Tahap *Implementation* (Implementasi) yaitu mengujicobakan media untuk mengetahui apakah media sudah efektif dan berpengaruh terhadap kemampuan anak, dan terakhir Tahap *Evaluation* (Evaluasi) yaitu untuk mengetahui pengaruh media terhadap siswa. Tahapan ini melibatkan ahli materi, ahli media serta pengguna.

Riset ini berlangsung di TK Teladan Ungaran Kabupaten Semarang dengan peserta 10 orang anak (kelompok B) usia 5 sampai 6 tahun serta 2 orang guru kelas. Lembar observasi serta lembar instrumen diterapkan guna mengumpulkan data pada riset ini. Teknik analisis data pada riset ini yakni deskriptif kuantitatif. Tabel berikut memperlihatkan kriteria yang diterapkan guna memberi makna serta membuat keputusan.

Tabel 1. Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

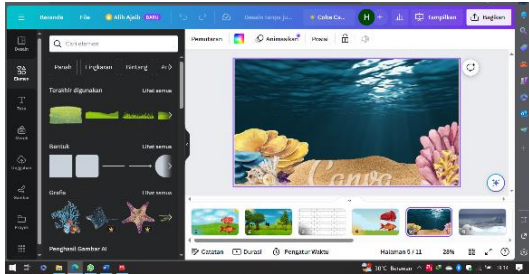
No.	Tingkat pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
1.	90-100	Sangat baik	Tidak perlu revisi
2.	75-89	Baik	Sedikit revisi
3.	65-74	cukup	Direvisi secukupnya
4.	55-64	Kurang	Banyak hal yang direvisi
5.	1-54	Sangat kurang	Diulang membuat produk

(Komang Ayu, 2021)

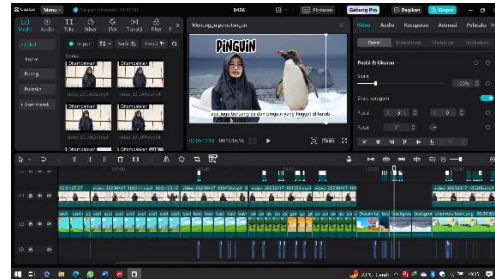
HASIL PENELITIAN

Video pembelajaran interaktif yang dibuat ialah media pembelajaran multimedia yang mengajarkan anak mengenal hewan dengan subtema “hewan berdasarkan jenis makanannya”. Video menjelaskan mengenai hewan-hewan berlandaskan jenis makanannya seperti herbivora, karnivora serta omnivora. Materi yang disajikan juga disesuaikan dengan usia anak sehingga dapat dipahami anak dengan mudah. Terdapat juga kuis interaktif untuk anak. Video ini ialah video pembelajaran menarik yang meminta anak-anak mengambil bagian saat mereka menontonnya.

Setelah menganalisis media yang akan digunakan, melakukan desain dan membuat storyboard, Langkah selanjutnya adalah mengembangkan video pembelajaran dibuat menggunakan aplikasi *Canva* dan *Capcut*. Aplikasi *Canva* digunakan untuk membuat aset visual seperti *background* video dan gambar-gambar pendukung yang digunakan dalam video. Setelah itu video penjelasan materi digabung dengan aset yang sudah dibuat menggunakan aplikasi *Capcut*.



Gambar 1. Tampilan *Canva*



Gambar 2. Tampilan *capcut*

Video pembelajaran ini di desain dengan perpaduan gambar, warna, suara dan animasi yang menarik. Materi yang disampaikan terdiri atas 3 materi pokok yaitu: pengertian dan contoh hewan herbivora, pengertian dan contoh hewan karnivora, dan yang terakhir pengertian serta contoh hewan omnivora. Sistematika video pembelajaran terdiri atas judul, video pemantik, pembuka (salam pembuka dan doa), penyampaian apersepsi tentang materi hewan berlandaskan jenis makanannya, penyampaian materi hewan berlandaskan jenis makanannya (herbivora, karnivora, serta omnivora), kuis, *recalling*, dan penutup (kalimat apresiasi dan salam penutup).

- a) Tampilan judul video pembelajaran
Pada tampilan ini menampilkan judul dari video yaitu “Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya” diiringi dengan *background* music ceria.
- b) Tampilan video pemantik
Pada tampilan ini menampilkan sebuah cuplikan video monyet sedang makan dengan *voice over* yang mengajak pendengar untuk menebak pembelajaran apa yang akan dijelaskan.
- c) Tampilan pembuka
Tampilan pembuka menampilkan video peneliti yang menyapa penonton dan mengajak penonton untuk berdoa bersama sebelum memulai kegiatan belajar.
- d) Tampilan penyampaian apersepsi materi
Pada tampilan apersepsi materi menampilkan penjelasan materi mengenai hewan, pencipta hewan dan 3 jenis hewan berdasarkan makanannya.
- e) Tampilan penyampaian materi hewan berdasarkan jenis makanannya
Pada tampilan ini terdapat 3 pokok bahasan yaitu pengertian hewan dan contoh hewan herbivora, omnivora, dan karnivora. Pada setiap materi terdapat pertanyaan pemantik diakhir yang dapat mendukung perkembangan kognitif anak. Selain penjelasan terdapat juga gambar pendukung sehingga anak dapat melihat visualisasi hewan dengan jelas. Terdapat juga pengenalan terhadap angka melalui hitung hewan bersama.
- f) Tampilan kuis
Pada tampilan kuis menyajikan 3 kuis yang terkait dengan 3 materi yang sudah dijelaskan.
- g) Tampilan *recalling*
Pada tampilan ini menampilkan pengulasan singkat materi mengenai hewan berdasarkan jenis makanannya yang bertujuan untuk mengetahui tentang pengetahuan yang didapat anak selama melihat gambar.
- h) Tampilan penutup
Pada tampilan penutup terdiri atas pemberian kalimat apresiasi kepada anak, ucapan terima kasih dan salam penutup.

Berikut gambar tampilan video pembelajaran

Hasil Uji Coba Validalitas Produk oleh Ahli



Gambar 3



Gambar 4



Gambar 5



Gambar 6

Dalam tahap ini produk yang telah dibuat peneliti kemudian di uji coba kevalidan pada ahli media serta ahli materi. Penilaian ini bermaksud mengukur kevalidan terhadap video pembelajaran interaktif yang dibuat oleh para peneliti sebagai bahan pembelajaran yang layak serta dapat diterapkan guna membantu mempelajari tentang hewan berlandaskan jenis makanannya. Penilaian dilaksanakan oleh salah satu dosen di Universitas PGRI Semarang. Penilaian Uji Coba Ahli Media serta Materi telah berlangsung pada tanggal 19 September 2023. Berikut ialah tabel temuan uji coba:

Tabel 2. Hasil Uji Coba Ahli Media dan Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Skor	Skor maksimal
1.	Tampilan video serasi dan seimbang	4	4
2.	Tampilan video sesuai dengan tema	4	4
3.	Tampilan video menarik	4	4
4.	Durasi video sesuai	4	4
5.	Kombinasi dan komposisi warna yang sesuai dan tepat	4	4
6.	Kesesuaian gambar dan elemen yang digunakan dalam video	4	4
7.	Ketepatan penggunaan jenis huruf, ukuran huruf, spasi	4	4
8.	Kemudahan akses dalam penggunaan video	4	4
9.	Kejelasan suara narasumber dalam video	4	4
10.	Penggunaan sound effect yang sesuai	4	4
11.	Penggunaan backsound music yang sesuai	4	4
12.	Penggunaan Bahasa yang tepat dan mudah dipahami	4	4
13.	Penyampaian materi menarik	4	4
14.	Ketepatan isi materi sesuai dengan tema	4	4
15.	Ketepatan materi dengan usia anak	4	4
16.	Materi mudah dipahami	4	4
17.	Kemenarikan materi	4	4
18.	Terdapat latihan untuk pemahaman konsep	4	4
19.	Video membantu dalam pemahaman materi	4	4

No.	Aspek Penilaian	Skor	Skor maksimal
20.	Video dapat meningkatkan motivasi siswa	4	4

$$\begin{aligned}
 Presentase &= \frac{\text{skor total}}{\text{skor ideal}} \times 100\% \\
 &= \frac{80}{80} \times 100\% \\
 &= 100\%
 \end{aligned}$$

Berlandaskan Tabel 2, temuan uji validitas video pembelajaran dari ahli materi serta ahli media mendapatkan skor 100%, dengan kategori “sangat baik”, serta dianggap tidak perlu revisi. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa video pembelajaran dinyatakan layak serta valid untuk diujicobakan ke lapangan.

Hasil Uji Coba Produk di Lapangan

Uji coba lapangan tahap ke 1 dilaksanakan pada tanggal 10 Oktober 2023 untuk memperoleh saran dan masukan mengenai video agar dapat dilakukan perbaikan sehingga bisa mendapatkan hasil produk video yang layak digunakan dalam pembelajaran. Dilakukan uji coba pada responden dan observasi peserta didik menggunakan lembar instrument penelitian dengan kisi-kisi pertanyaan pada tabel berikut.

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Responden

No.	Pertanyaan
1.	Video pembelajaran menarik
2.	Teks yang muncul dalam video dapat terbaca dengan jelas
3.	Kombinasi dan komposisi antara background, gambar, teks serta animasi yang diterapkan dalam video menarik serta sesuai
4.	Video pembelajaran mudah digunakan
5.	Suara narasumber dalam video dapat terdengar jelas
6.	Music backsound yang digunakan sesuai serta tidak mengganggu suara narasumber dalam video
7.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami, tepat dan konsisten
8.	Materi yang disampaikan menarik
9.	Materi mudah dipahami
10.	Membantu mengingat serta meningkatkan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya
11.	Materi yang disampaikan selaras dengan judul serta tema
12.	Terdapat latihan yang mendukung pemahaman anak
13.	Tingkat kesulitan materi serta soal selaras dengan usia anak
14.	video memudahkan dan memperjelas penyampaian materi tema hewan berdasarkan jenis makanannya
15.	Media dapat meningkatkan motivasi anak dalam belajar

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Observasi Anak

No.	Pertanyaan
1.	Anak tertarik untuk menonton serta menyimak video
2.	Anak dapat melihat gambar dan teks yang disajikan dengan jelas
3.	Anak dapat mendengar suara narasumber dengan jelas
4.	Anak dapat memahami bahasa yang digunakan dalam video
5.	Anak berpartisipasi aktif dalam merespon video

No.	Pertanyaan
6.	Anak mampu memahami materi hewan berdasarkan jenis makanannya
7.	Anak dapat menyebutkan hewan-hewan berdasarkan jenis makanannya
8.	Anak dapat menebak dan menyebutkan contoh hewan lain berdasarkan makanannya yang tidak ada di video
9.	Anak dapat menebak dan menyebutkan jenis hewan berdasarkan makanannya pada sesi kuis
10.	Anak dapat menghitung bersama jumlah hewan berdasarkan jenis makanannya dalam video

Dan hasil penilaian instrumen riset ini ada pada tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Coba Tahap 1

No.	Subjek Uji Coba	Hasil	Kualifikasi
1.	Uji Coba Responden	89%	Baik
2.	Uji Coba Observasi Anak	91%	Sangat Baik

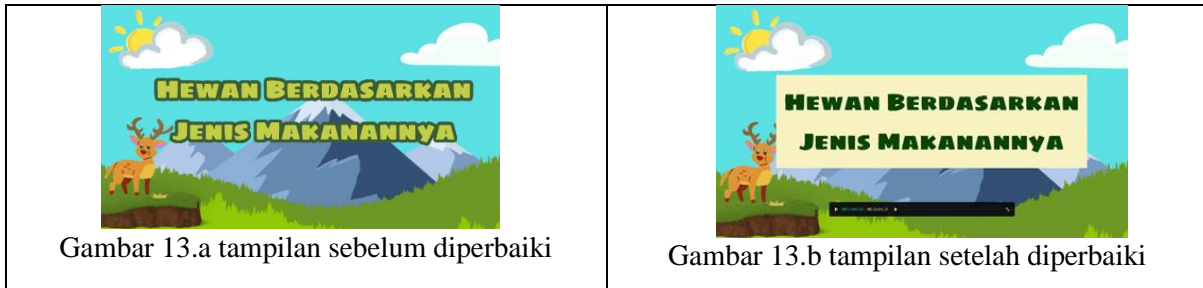
Rata-rata hasil uji coba responden sebesar 89% memenuhi standar “Baik”. Serta uji coba pada observasi anak mendapat nilai rata-rata 91% yang tergolong “sangat baik”. Guru membuat beberapa saran serta catatan tentang video pembelajaran ini, yang dimaksudkan guna membuat produk video pembelajaran menjadi lebih baik. Berikut ialah beberapa saran, komentar, serta temuan revisi dari produk video pembelajaran.

Tabel 6. Saran dan Komentar Video Pembelajaran

No.	Saran dan komentar
1.	Sebaiknya antar pergantian materi diberi jeda
2.	Lebih baik jika diawal atau diakhir video disisipkan lagu sesuai dengan tema
3.	Huruf yang berwarna merah diganti dengan warna yang lebih cocok
4.	<i>Background</i> pada bagian hewan karnivora diganti dengan warna lebih cerah
5.	Judul pada pembukaan diberi latar agar terbaca

Tampilan video sebelum serta setelah perbaikan diperlihatkan pada gambar berikut:





Setelah dilakukan perbaikan pada video pembelajaran, uji coba kembali dilakukan pada tahap ke 2 yang dilaksanakan pada tanggal 16 Oktober 2023. Uji coba tahap kedua dilaksanakan guna melihat hasil penilaian media setelah dilakukan perbaikan apakah media layak diterapkan pada pembelajaran. Berikut temuan uji coba tahap kedua yang disajikan dalam tabel.

Tabel 7. Hasil Uji Coba Tahap 2

No.	Subjek Uji Coba	Hasil	Kualifikasi
1.	Uji Coba Responden	97%	Sangat Baik
2.	Uji Coba Observasi Anak	99%	Sangat Baik

Rata-rata jumlah peserta uji coba yang memenuhi standar “sangat baik” meningkat menjadi 97%. Pada saat yang sama, skor rata-rata uji observasi anak naik hingga 99% serta masuk dalam kualifikasi “sangat baik”. Berdasarkan hasil tersebut maka video pembelajaran hewan berdasarkan jenis makanannya dapat dikatakan efektif digunakan serta dapat digunakan oleh guru sebagai media untuk mengenalkan hewan berdasarkan jenis makanannya pada pembelajaran karena saat menonton video siswa bisa memahami materi yang disampaikan serta berpartisipasi aktif dalam merespon video pembelajaran.

PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran sebagai bahan mengajar berupa video pembelajaran interaktif dalam mengenal hewan berdasarkan jenis makanannya. Dalam membuat video pembelajaran ini rancangan dan desain telah disesuaikan dengan struktur pembuatan menggunakan aplikasi *Canva* dan *Capcut*. Video pembelajaran interaktif digunakan sebagai pendukung dalam pembelajaran mengenal hewan berdasarkan jenis makanannya untuk anak umur 5-6 tahun. Diharapkan dalam penggunaan video pembelajaran ini bisa meringankan guru dalam mengenalkan dan menjelaskan materi mengenai hewan berdasarkan jenis makanannya kepada anak karena penjelasannya terdapat dalam video, serta membuat pelajaran lebih menarik dan asyik bagi anak.

Video pembelajaran interaktif dapat dikatakan berkualitas apabila sudah di uji coba. Video yang sudah dibuat divalidasi oleh ahli media serta materi. Kualitas video di tentukan dari temuan validasi oleh ahli media serta materi. Temuan pada uji validalitas video pembelajaran dalam penelitian ini mendapatkan presentase 100% dan dinyatakan “sangat baik” serta layak untuk diujicobakan ke lapangan. Artinya video pembelajaran dengan tema hewan berdasarkan jenis makanannya sudah sesuai dari segi materi, visual seperti teks, gambar, animasi, serta terdapat stimulasi multimedia interaktif sudah jelas serta memenuhi standar. Media menarik dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar (Putu dkk., 2021). Materi yang disampaikan berupa digital berupa video animasi merupakan hal yang menarik bagi siswa (Masykuroh & Dara Fatmilatun, 2022). Pada hasil uji coba responden mendapat rata-rata hasil 97% dengan kategori sangat baik. Temuan uji coba pada anak mendapat rata-rata hasil 99% dinyatakan “sangat baik” serta layak diterapkan untuk bahan ajar karena memiliki tampilan menarik sehingga bisa meningkatkan minat siswa saat belajar terutama pada materi hewan berlandaskan jenis makanannya.

Video pembelajaran tema hewan berlandaskan jenis makanannya dikemas dengan baik dan di desain semenarik mungkin yang disesuaikan dengan usia anak, sehingga membuat pembelajaran dalam mengenal hewan menjadi lebih menarik. Multimedia interaktif harus menstimulasi pembelajaran sehingga bisa diterima anak, dan terdapat informasi pembelajaran, serta mampu mempresentasikan

materi secara jelas, lengkap dan terdapat umpan balik dari anak (Nugroho & Surjono, 2019). Dalam penelitian pengembangan ini video pembelajaran memuat informasi pembelajaran secara jelas dan lengkap sehingga mudah dipahami oleh anak, terdapat juga pertanyaan interaktif dalam video yang mampu membuat anak memberikan umpan balik.

Media bisa dikatakan interaktif jika terdapat kolaborasi antara anak dengan media tersebut, sehingga anak tidak saja hanya melihat atau mendengarkan materi di dalam media tersebut tetapi juga memberikan umpan balik (Kurnia Wardani, & Syofyan, 2018). Hasil uji coba pada anak, terbukti video pembelajaran yang dibuat peneliti layak dipakai dan dinyatakan sebagai video pembelajaran interaktif karena anak-anak memberikan respon positif dan menjawab dengan aktif pertanyaan-pertanyaan yang terdapat dalam video. Video pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan karena mampu membantu anak memahami materi mengenai perbedaan jenis hewan berdasarkan makanannya. Media yang tepat dapat membantu memudahkan pemahaman materi pada anak (Rahmatia dkk., 2021). Pada uji coba di lapangan anak dapat memahami materi hewan berdasarkan jenis makanannya lebih cepat paham daripada mendengarkan penjelasan guru tanpa media apapun. Selain itu pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak monoton karena video pembelajaran jarang digunakan.

Pada pendidikan anak usia dini, tema serta subtema berubah tergantung pada karakteristik anak serta situasi dan bagaimana kondisi lingkungan di sekolah. Keluargaku, lingkungan sekitar, hewan, tumbuhan, kendaraan, alam semesta, serta negaraku ialah beberapa tema pada TK (Nuraini & Agung, 2022). Materi hewan berdasarkan jenis makanannya adalah materi baru yang belum pernah di pelajari oleh anak, sehingga materi ini menjadi lebih menarik bagi anak karena selama ini anak hanya mengenal hewan-hewan saja tanpa tau perbedaan jenis-jenisnya terutama hewan berdasarkan jenis makanannya.

Penelitian ini diperkuat oleh penelitian sebelumnya dimana video pembelajaran sangat disukai oleh anak dan dapat membuat motivasi belajar meningkat (Badariah & Muskania, 2019). Diperkuat juga pada penelitian lain bahwa video animasi dapat menjadikan siswa termotivasi saat belajar karena tampilan yang menarik yang berpengaruh kepada hasil belajar siswa (Wayan Uci Ratna Dewi dkk., 2021). Berdasarkan penjelasan diatas maka video pembelajaran hewan berdasarkan jenis makanannya dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran

SIMPULAN

Berlandaskan riset pengembangan yang dilaksanakan ini, disimpulkan bahwa peneliti berhasil mengembangkan video pembelajaran interaktif dengan tema hewan berdasarkan jenis makanannya. Berlandaskan temuan validasi oleh ahli media serta materi yang mendapatkan hasil “sangat baik” serta uji coba pada TK Teladan Ungaran juga mendapatkan hasil instrumen responden dan anak yang mencapai kategori “sangat baik”, sehingga video pembelajaran interaktif dengan tema hewan berdasarkan jenis makanannya dapat dikatakan layak untuk diterapkan sebagai media pembelajaran yang interaktif dan juga mengenal hewan berdasarkan makanannya. Oleh karena itu, penelitian ini berkontribusi pada TK Teladan dalam memperkenalkan video pembelajaran dengan tema hewan berdasarkan jenis makanannya pada anak yang dimana penggunaan video jarang digunakan guru. Video ini dapat digunakan guru dalam pembelajaran dalam mengenalkan jenis-jenis hewan salah satunya hewan berdasarkan makanannya yang sebelumnya belum pernah diajarkan pada anak.

REFERENSI

- Ali, Moh. (2022). Innovative Leadership Management in Early Children Education. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3007–3012. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2198>
- Anggara, A. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Untuk Meningkatkan Kognitif dan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Teologi Berita Hidup* (Vol. 2, Issue 1).
- Annisa, F., & Prasetiyawati, D. (2023). Pengembangan Media Animasi Minnie terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun. *JIMPS: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(4), 3777–3790. <https://doi.org/10.24815/jimps.v8i4.26272>
- Badariah, S., & Muskania, R. T. (2019). *Pembelajaran Tematik Menggunakan Media Video Scribe Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*.

- Baiq Tasya Nuraini, & Anak Agung Gede Agung. (2022). Video Cerita Bergambar Digital Pada Tema Tumbuhan Sub Tema Sayuran Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(2), 173–182. <https://doi.org/10.23887/paud.v10i2.48754>
- Harefa, E. H., Made Tegeh, I., & Ujianti, P. R. (2022). JIBK UNDIKSHA Metode Pembelajaran Interaktif Penggolongan Benda pada Anak. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 13, <https://doi.org/10.23887/jibk.v13i3>
- Kurnia Wardani, R., & Syofyan, H. (2018). Pengembangan Video Interaktif pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 371–381.
- Kadek, N., Cahayanti, A., & Ambara, P. (2021). Media Domino Berbasis Multimedia Interaktif pada Aspek Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 132–140. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/index>
- Kadek Suartama, I. (2016). *Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembeajaran Development of Ubiquitous Learning Environment Based on Moodle Learning Management System View project Online learning strategies View project*. <https://www.researchgate.net/publication/335541585>
- Kaffiya Salsabila Samsyah, N., Eka Dheasari, A., & Muhammadiyah Probolinggo, S. (2022). *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Tebak Warna Gambar Di TK IT Abatatsa Pasuruan*. <http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/incrementapedia>
- Komang Ayu, N., & Surya Manuaba, I. B. (2021). Media Pembelajaran Zoofabeth Menggunakan Multimedia Interaktif untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 194–201. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/index>
- Lubis, S. M., Rangkuti, D., Eka, D., Rangkuti, S., Studi, P., Paud, P. G., Muslim, U., & Al Washliyah, N. (n.d.). *Inovasi Permainan Tebak Bunyi Melalui Media Audio-Visual Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di R.A Al-Amin Medan*. <http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/incrementapedia>
- Masykuroh, K., & Dara Fatmilatun. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hemat Energi Listrik Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(1), 144–152. <https://doi.org/10.23887/paud.v10i1.48720>
- Norita, E., & Hadiyanto, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Kognitif Berbasis Multimedia di TK Negeri Pembina Padang. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 561–570. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.783>
- Novianti, L. R., Rahman, T., & Loita, A. (2022). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Zepeto Untuk Meningkatkan Daya Ingat Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 3748-3751.
- Novitasari, Y., Kunci, K., Kognitif, P., Kognitif, P., & Dini, A. U. (2018). Analisis Permasalahan: Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. In *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* (Vol. 2, Issue 1).
- Nugroho, I. A., & Surjono, H. D. (2019). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Materi Sikap Cinta Tanah Air Dan Peduli Lingkungan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 29–41. <https://doi.org/10.21831/jitp.v6.1.15911>
- Nurlela, N., Astuti, W., & Amelia, Z. (2022). Penggunaan Video Pembelajaran Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal AUDHI*, 4(2), 64–71. <https://jurnal.uai.ac.id/index.php/AUDHI>

- Nurmalasari, F. (2019). Pengembangan Video Animasi Berbasis Sains Untuk Anak Usia 5-6 Tahun di TK Melati Prima Palembang. *Tumbuh Kembang: Kajian Teori dan Pembelajaran PAUD*, 6(2), 185-195.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nomor 137 Tahun 2014 *tentang standar nasional Pendidikan anak usia dini*.
- Pradilasari, L., Gani, A., & Khaldun, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual pada Materi Koloid Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(1), 9–15. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i1.13293>
- Putra, P. A., & Hasiana, I. (2020). *Mengembangkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Dengan Multimedia Interaktif*. <http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/incrementapedia>
- Putu, N., Oktapiani, G., Asril, M., Gede, D., Wirabrata, F., Pendidikan, J., Anak, P., & Dini, U. (2021). Upaya Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini Dengan Media Wayang Melalui Video Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 285–293. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/index>
- Rahmatia, R., Pajarianto, H., Kadir, A., Ulpi, W., & Yusuf, M. (2021). Pengembangan Model Bermain Konstruktif dengan Media Balok untuk Meningkatkan Visual-Spasial Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 47–57. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1185>
- Rahmawati, E., Nabilatul Fauziah, D., & Syafrida, R. (2022). Penggunaan Media Video untuk Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini di Masa Pandemi. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 4, 2655–6561. <https://doi.org/10.35473/ijec.v4i.1079>
- Suandi, A., & Pamungkas, P. D. A. (2019). Multimedia interaktif pembelajaran ips kelas 7 berbasis android pada mts al-wasliyah jakarta timur. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 4(2), 66-77.
- Wati, S. G., Sari, A. M., Saputra, A., Estuhono, E., Apreasta, L., & Rahmadani, R. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Sentra Tema Alam Semesta Subtema Gejala Alam. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4049–4056. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2520>
- Wayan Aryani, N., & Pramunditya Ambara, D. (2021). Video Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Aspek Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 252–260. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/index>
- Wayan Uci Ratna Dewi, N., Maylani Asril, N., & Gede Firstia Wirabrata, D. (2021). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan pada Anak Usia Dini Melalui Video Animasi. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 99–106. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/index>
- Wulandari, G. A., & Ambara, P. (2021). Media Kartu Uno Berbasis Multimedia Interaktif pada Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini dalam Mengenal dan Berhitung Angka. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 211–219. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/index>