

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN
MELALUI DONGENG TEMA BINATANG
DI PAUD ISLAM DARUSSALAM
KOTA PALANGKA RAYA**



**OLEH:
KURNIAH**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKA RAYA
TAHUN 2021 M/1442 H**

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN
MELALUI DONGENG TEMA BINATANG
DI PAUD ISLAM DARUSSALAM
KOTA PALANGKA RAYA**

Skripsi

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna Mencapai
Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:

Kurniah

NIM. 1701180054

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKA RAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JURUSAN TARBIYAH
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
TAHUN 2021 M/1442 H**

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kurniah

NIM : 1701180054

Jurusan/Prodi : Tarbiyah/PIAUD

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan skripsi dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran melalui Dongeng Tema Binatang di PAUD Islam Darussalam Kota Palangka Raya”, adalah benar karya saya sendiri. Jika dikemudian hari karya ini terbukti merupakan duplikat atau plagiat, maka skripsi dan gelar saya peroleh dibatalkan.

Palangka Raya, 5 Mei 2021
Yang membuat pernyataan,



Kurniah
NIM. 1701180054

PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Pengembangan Video Pembelajaran Melalui
Dongeng Tema Binatang Di PAUD Islam
Darussalam Kota Palangka Raya.

Nama : Kurniah

NIM : 1701180054

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Tarbiyah


Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Jenjang : Strata Satu (S1)

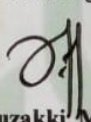
Setelah diteliti dan diadakan perbaikan seperlunya, dapat disetujui untuk disidangkan oleh Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya.

Palangka Raya, 5 Mei 2021

Pembimbing I,

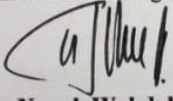

Sri Hidayati, M.A
NIP. 197209291998032002

Pembimbing II,

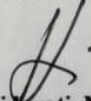

Muzakki, M.Pd
NIP. 198605152019031012

Mengetahui:

Wakil Dekan Bidang Akademik,


Dr. Nurul Wahdah, M.Pd
NIP.198003072006042004

Ketua Jurusan Tarbiyah,


Sri Hidayati, M.A
NIP.197209291998032002

NOTA DINAS

Perihal : Mohon Diuji Skripsi
Saudari Kurniah

Palangka Raya, 5 Mei 2021

Kepada

Yth. Ketua Jurusan Tarbiyah FTIK
IAIN Palangka Raya

di

PALANGKA RAYA

Assalamua'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca, memeriksa, dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi saudari:

Nama : **Kurniah**

NIM : **1701180054**

Judul : **PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MELALUI
DONGENG TEMA BINATANG DI PAUD ISLAM
DARUSSALAM KOTA PALANGKA RAYA**

Sudah dapat diujikan untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan di IAIN Palangka Raya. Demikian atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamua'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

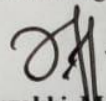
Pembimbing I



Sri Hidayati, M.A

NIP. 197209291998032002

Pembimbing II



Muzakki, M.Pd

NIP. 198605152019031012

PENGESAHAN SKRIPSI

Judul Skripsi : Pengembangan Video Pembelajaran Melalui Dongeng Tema
Binatang Di PAUD Islam Darussalam Kota Palangka Raya.

Nama : Kurniah

NIM : 1701180054

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Tarbiyah

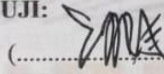
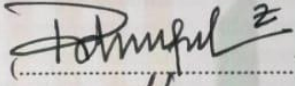

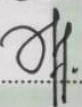
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Telah diuji dalam Sidang/Munaqasah Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan IAIN Palangka Raya pada:

Hari : Jum'at

Tanggal : 07 Mei 2021 M / 25 Ramadhan 1442 H

TIM PENGUJI:

1. Setria Utama Rizal, M.Pd (Ketua Sidang / Penguji) 
2. Dr. Hj.Rodhatul Jennah, M.Pd (Penguji Utama) 
3. Sri Hidayati, M.A (Penguji) 
4. Muzakki, M.Pd (Sekretaris / Penguji) 

Mengetahui:

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
IAIN Palangka Raya,



Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd

NIP. 196710031993032001

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN
MELALUI DONGENG TEMA BINATANG
DI PAUD ISLAM DARUSSALAM
KOTA PALANGKA RAYA

ABSTRAK

Media pembelajaran berupa video merupakan salah satu alat bantu mengajar yang berisikan pesan-pesan pembelajaran. Video sebagai audio visual yang mempunyai unsur gerak dan suara akan menarik perhatian bagi anak, diharapkan memberikan motivasi anak dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu: 1) Bagaimana tahapan pengembangan video pembelajaran melalui dongeng tema binatang di PAUD Islam Darussalam Kota Palangka Raya? 2) Bagaimana kelayakan video pembelajaran sebagai media pembelajaran melalui dongeng tema binatang di PAUD Islam Darussalam Kota Palangka Raya? Penelitian ini bertujuan: 1) Mendeskripsikan tahapan pengembangan video pembelajaran melalui dongeng tema binatang. 2) Mendeskripsikan kelayakan video pembelajaran sebagai media pembelajaran melalui dongeng tema binatang di PAUD Islam Darussalam Kota Palangka Raya.

Hasil penelitian ini adalah pengembangan video pembelajaran melalui dongeng tema binatang di PAUD Islam Darussalam Kota Palangka Raya. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE dengan tahapan pengembangan: 1) *analysis*, meliputi analisis karakter anak, analisis kebutuhan, analisis materi. 2) *design*, meliputi pembuatan RPPH, membuat rancangan naskah video pembelajaran dan membuat *storyboard*. 3) *development*, meliputi tahapan pembuatan video dan pengeditan. 4) Pada tahap *Implementation* tidak di gunakan karena tingkat perkembangan anak usia 5-6 tahun anak belum mampu mengisi angket, kecuali anak diberikan pendampingan untuk mengisi lembar pengamatan berupa angket terhadap respon anak. Pendampingan bisa dilakukan dengan perbandingan tiga orang anak didampingi satu orang guru. 5) *evaluation*, meliputi validasi ahli media dan validasi ahli materi.

Hasil pengembangan video pembelajaran sebagai media pembelajaran melalui dongeng tema binatang di PAUD Islam Darussalam Kota Palangka Raya berdasar validasi ahli materi menunjukkan presentase tingkat kelayakan 95 % dengan kualifikasi sangat baik. Sedangkan hasil validasi ahli media menunjukkan presentase tingkat kelayakan 86,36 % berada pada kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, pengembangan video pembelajaran melalui dongeng tema binatang di PAUD Islam Darussalam Kota Palangka Raya direkomendasikan oleh ahli materi dan ahli media layak untuk digunakan sebagai video pembelajaran untuk anak usia dini.

Kata kunci : Pengembangan Video pembelajaran tema binatang



Development of Learning Videos
Through Fairy Tales with the Themes of Animal
In Islamic PAUD Darussalam
Palangka Raya City

ABSTRACT

Learning media in the form of video is one of the teaching aids that contain learning messages. Video as an audio-visual which has elements of motion and sound will attract children's attention. It is hope that it will motivate the children to carry out learning activities. The formulation of the problems in this study are: 1) What are the stages of developing instructional videos through fairy tales with the theme of animals in Islamic PAUD Darussalam, Palangka Raya? 2) What is the feasibility of learning videos as learning media through fairy tales with the theme of animals in Islamic PAUD Darussalam, Palangka Raya?

The aims of this study: 1) to describe the stages of developing instructional videos through fairy tales with animal themes. 2) to describe the feasibility of learning videos as learning media through fairy tales with the theme of animals in Islamic PAUD Darussalam, Palangka Raya.

The result of this study was the development of learning videos through fairy tales with the theme of animals in Islamic PAUD Darussalam, Palangka Raya. The development model used was the ADDIE model with the followed stages of development: 1) analysis, including children's character analysis, need analysis, material analysis. 2) design, including making RPPH, making learning video script design and making a storyboard. 3) development, including the stages of making videos and editing. 4) In the implementation stage it was not used because the level of development of children aged 5-6 years, the child did not able to fill out the observation sheet in the form of a questionnaire on the child's response. Mentoring can be done with a ratio of three children accompanied by one teacher. 5) evaluation, including validation of media experts and validation of material experts. The results of the development of instructional videos as learning media through fairy tales on the theme of animals in the Islamic PAUD Darussalam Palangka Raya based on material expert validation showed that the percentage of the feasibility level is 95% with very good qualifications. Meanwhile, the results of the media expert's validation showed that the percentage level of feasibility was 86.36% in very good qualifications. Based on the results of this assessment, the development of instructional videos through fairy tales with the theme of animals in Islamic PAUD Darussalam, Palangka Raya, recommended by material experts and media experts is appropriate to be used as learning videos for early childhood.

Key words: Development of learning video on animal themes.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamualaikum Warakhmatullahi Wabarakatuh,

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat, taufik dan karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MELALUI DONGENG TEMA BINATANG DI PAUD ISLAM DARUSSALAM KOTA PALANGKA RAYA”**. Tidak lupa shalawat dan salam pada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW, keluarga, sahabat serta pengikut beliau yang istiqomah hingga hari akhir.

Keberhasilan penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan serta dorongan berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya terutama kepada:

1. Bapak Dr. H. Khairil Anwar, M. Ag Rektor IAIN Palangka Raya yang telah menyediakan berbagai fasilitas selama penulis mengikuti perkuliahan.
2. Ibu Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya
3. Ibu Dr. Nurul Wahdah, M.Pd Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya..
4. Ibu Sri Hidayati, MA. Ketua Jurusan Tarbiyah FTIK IAIN Palangka Raya dan juga sebagai Dosen Pembimbing Akademik sekaligus sebagai Pembimbing I yang telah motivasi dan bimbingan dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

5. Bapak Muzakki, M.Pd. Dosen Pembimbing II yang penuh kesabaran memberikan bimbingan dan motivasi dalam penulisan skripsi ini.
6. Ibu Saudah, M.Pd.I. Sekretaris Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, yang selalu memberikan motivasi.
7. Bapak H. Abdul Azis, M.Pd, Ahli Media yang telah banyak memberikan saran masukan terhadap pengembangan video pembelajaran selama penelitian berlangsung.
8. Seluruh civitas Akademika IAIN Palangka Raya yang telah memberikan pelayanan akademik selama proses pendidikan yang penulis ikuti.
9. Ibu Nana Manda R, S.Pd, Kepala PAUD Islam Darussalam Palangka Raya yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian di lembaga yang dipimpinnya.
10. Ibu Heni Idayanti, SH.I, Guru PAUD Islam Darussalam Palangka Raya selaku Ahli Materi yang telah banyak memberikan saran masukan terhadap pengembangan video pembelajaran selama penelitian berlangsung.
11. Ibu Sri Mulyani, A.Md, Guru PAUD Islam Darussalam Palangka Raya serta seluruh personil pendukung pembuatan video pembelajaran yang penulis buat.
12. Suami dan anak-anak tercinta yang telah memberikan do'a dan motivasinya dari awal kuliah sampai pada tahap penyusunan skripsi ini.
13. Keluarga Besar Yayasan Al-Firdaus yang sudah mendukung penulis dalam menuntut ilmu di dunia Pendidikan anak Usia Dini.

14. Teman-teman seperjuangan yang telah memberikan motivasi hingga selesainya penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangannya karena keterbatasan kemampuan dan pengetahuan penulis. Karena itu dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak untuk kesempurnaan skripsi ini.

Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini bisa bermanfaat khususnya bagi penulis sendiri dan dunia pendidikan pada umumnya.

Wassalamualaikun Warakhmatullahi Wabarakatuh

Palangka Raya, 5 Mei 2021

Penulis,

Kurniah

PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Atas rahmat dan karunia Allah SWT penulis persembahkan skripsi ini untuk orang-orang yang penulis sayangi dan cintai:

Ibunda tercinta (Mariyani), Suami (Sugiarno), anak-anakku tersayang (Annisa Rahmasari dan Muhammad Reza Amrulullah), yang selalu memberikan do'a dan motivasi dalam penulis menuntut ilmu.

Keluarga Besar Yayasan Al-Firdaus yang telah memberikan kesempatan dan dukungan kepada penulis selama menuntut ilmu pada Jurusan Tarbiyah, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya.

Sebagai wujud rasa syukur, pada kesempatan ini penulis sampaikan ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya. Semoga ilmu yang sudah penulis dapatkan mendatangkan berkah dan manfaat bagi kita semua.

Aamiin Yaa Rabbal Aalamiin.

MOTTO

مَا نَحَلَ وَالِدٌ وَلَدًا مِنْ نَحْلِ أَفْضَلٍ مِنْ أَدَبٍ حَسَنٍ

"Tiada suatu pemberian yang lebih utama dari orang tua kepada anaknya selain pendidikan yang baik." (HR. Al-Hakim)



DAFTAR ISI

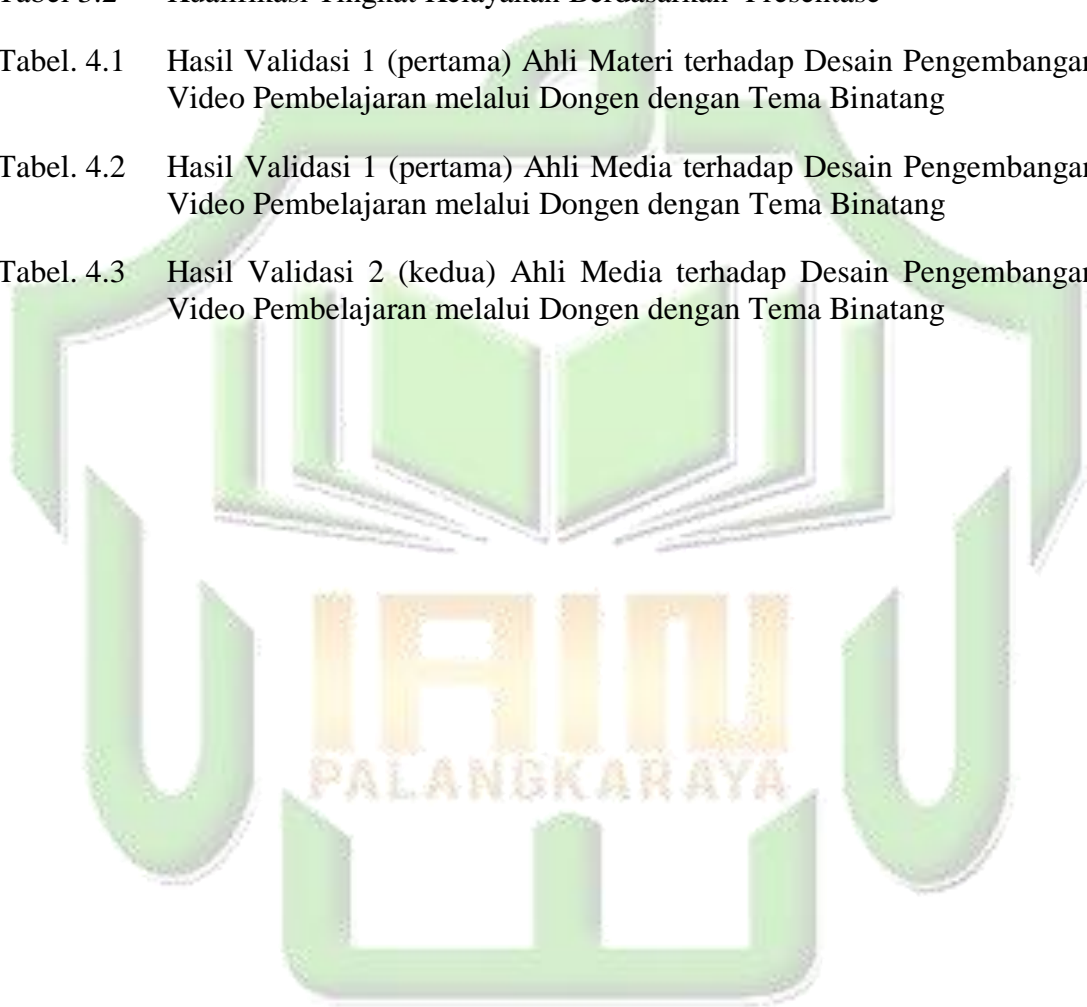
HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iii
NOTA DINAS.....	vi
LEMBAR PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
PERSEMBAHAN.....	xi
MOTTO	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	10
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	11
I. Sistematika Penulisan	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	14
A. Kerangka Teoritis	14
B. Penelitian yang Relevan	22

C. Kerangka Berpikir	26
BAB III METODE PENELITIAN	29
A. Desain Penelitian	29
B. Prosedur Penelitian	31
C. Sumber Data dan Subjek Penelitian.....	35
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	35
E. Uji Produk	38
F. Teknik Analisa Data.....	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	44
A. Hasil Penelitian.....	44
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	65
BAB V PENTUTUP	72
A. Simpulan.....	72
B. Saran pemanfaatan, pengembangan produk lebih lanjut.	73
DAFTAR PUSTAKA.....	75



DAFTAR TABEL

- Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian Sebelumnya
- Tabel 3.1 Kriteria dan Skor Skala *Likert*
- Tabel 3.2 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Presentase
- Tabel. 4.1 Hasil Validasi 1 (pertama) Ahli Materi terhadap Desain Pengembangan Video Pembelajaran melalui Dongeng dengan Tema Binatang
- Tabel. 4.2 Hasil Validasi 1 (pertama) Ahli Media terhadap Desain Pengembangan Video Pembelajaran melalui Dongeng dengan Tema Binatang
- Tabel. 4.3 Hasil Validasi 2 (kedua) Ahli Media terhadap Desain Pengembangan Video Pembelajaran melalui Dongeng dengan Tema Binatang



DAFTAR GAMBAR

- Gambar 2.1 : Bagan kerangka pikir
- Gambar 3.1 : Model Penelitian Pengembangan ADDIE
- Gambar 3.2 : Bagan tahapan uji coba video pembelajaran
- Gambar 4.1 : Pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian
- Gambar 4.1 : Pembuatan naskah video pembelajaran
- Gambar 4.3 : Penyusunan *Storyboard*
- Gambar 4.4 : Peneliti sedang mengkomunikasikan materi
- Gambar 4.5 : Proses pengambilan gambar pembukaan
- Gambar 4.5 : Pengambilan gambar untuk dongeng
- Gambar 4.7 : Proses pengeditan suara

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Pedoman Observasi
- Lampiran 2 : Pedoman Wawancara (Kepala Sekolah)
- Lampiran 3 : Pedoman Wawancara (Guru)
- Lampiran 4 : Gambaran Umum PAUD Islam Darussalam
- Lampiran 5 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM)
- Lampiran 6 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
- Lampiran 7 : Naskah Video Pembelajaran Melalui Dongeng Tema Binatang
- Lampiran 8 : *Storyboard*
- Lampiran 9 : Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media
- Lampiran 10 : Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 11 : Dokumen Penelitian



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini pada dasarnya merupakan pembelajaran yang sederhana dan konkret sesuai dengan dunia kehidupan anak. Pembelajaran dimaksud sangat dipengaruhi dengan situasi pengalaman langsung yang menarik dan menyenangkan, mengundang rasa ingin tahu, terkait dengan aktifitas-aktifitas bermain anak. Dunia anak-anak itu unik, penuh kejutan, dinamika, serba ingin tahu, selalu mengeksplorasi, dunia bermain dan belajar, selalu berkembang seiring dengan perkembangan dan pertumbuhan anak itu sendiri (Susanto, 2014: 1-4).

Pendidikan yang diberikan untuk anak usia dini tidak hanya bertujuan mengenalkan anak pada bidang-bidang pelajaran ataupun melatihnya berinteraksi dengan anak sebaya. Lebih jauh dari itu, pendidikan anak usia dini memiliki fungsi utama mengembangkan semua aspek perkembangan anak. Menurut Permendikbud nomor 137 tahun 2014 dijelaskan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang ditujukan pada anak usia dini untuk merangsang dan memaksimalkan aspek-aspek perkembangannya. Aspek-aspek perkembangan anak dimaksud merupakan integrasi dari perkembangan aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional, serta seni (Kemendikbud, 2014: 4)

Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal diperlukan upaya berupa strategi dan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran di taman kanak-kanak, yaitu melalui metode dan media yang dekat dengan anak. Salah satu metode pembelajaran yang dapat dikembangkan di taman kanak-kanak adalah dongeng (cerita). Dongeng (cerita) diberikan dengan tujuan menanamkan berbagai nilai seperti kebersamaan, moral agama, kemandirian, dan sosial emosional. Disamping itu melalui dongeng juga memberikan kontribusi untuk mengembangkan imajinasi, kemampuan berbahasa anak, terutama kemampuan menyimak dan merespons hasil simakan.

Menurut (Ahyani, 2010: 31), metode dongeng berperan sebagai stimulus dalam meningkatkan perkembangan kecerdasan moral anak usia 5 tahun atau menjadi siswa di TK B di sekolah walaupun memiliki fasilitas terbatas apabila dibandingkan anak-anak yang tidak pernah mendapatkan pesan moral yang disampaikan melalui metode dongeng. Selain itu, tingkat kecerdasan moral setelah mendapatkan penyampaian nilai moral melalui metode dongeng lebih tinggi dibandingkan tingkat kecerdasan moral sebelum mendapatkan penyampaian nilai moral melalui metode dongeng.

Menurut (Kurniawan, H., 2016: 4), dongeng adalah salah satu jenis cerita anak yang bercirikan imajinatif. Artinya segala yang dihadirkan dalam dongeng adalah fiktif-imajinatif semuanya. Menurut Kamus Bahasa Indonesia, dongeng adalah cerita yang tidak benar-benar terjadi (terutama tentang kejadian

zaman dulu yang aneh-aneh) perkataan (berita dan sebagainya) yang bukan-bukan atau tidak betul (Pusat-Bahasa, 2008: 364).

Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat dipahami bahwa dongeng adalah suatu cerita yang tidak pernah terjadi dan tidak dapat dibuktikan kebenarannya. Dongeng hanyalah sebuah cerita yang bertujuan untuk menghibur dan menggambarkan tentang sesuatu yang ada di alam agar dapat dijadikan pelajaran oleh manusia.

Pada hakikatnya bercerita yaitu penyampaian pesan kepada anak sehingga cara bercerita menjadi sangat penting agar cerita yang diberikan dapat benar-benar sampai kepada anak. Untuk dapat mengetahui tujuan penyampaian cerita sampai atau tidak kepada anak, dapat dilakukan dengan memberikan pertanyaan pada akhir cerita, anak diminta menjawab atau berkomentar dengan bahasa anak, tentang maksud cerita atau dongeng yang di disampaikan oleh pendongeng. Berdasarkan Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014, tingkat pencapaian perkembangan kelompok usia 5-6 tahun antara lain: anak mampu menjawab pertanyaan yang lebih kompleks, mampu menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap, memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain, mampu melanjutkan sebagian cerita/dongeng yang telah diperdengarkan, mampu menunjukkan pemahaman konsep-konsep dalam buku cerita (Kemendikbud, 2014: 27). Skinner (Teori *Behaviorisme*) mengungkapkan bahwa perilaku yang ditunjukkan oleh anak TK dalam kegiatan bercerita, yaitu: (1) Anak dapat menceritakan kembali isi cerita; (2) Anak dapat menyebutkan

tokoh dan watak pelaku cerita; (3) Anak dapat menyusun alur cerita dari awal cerita hingga akhir cerita; (4) Anak dapat memahami isi cerita; (5) Anak mampu menilai isi cerita (Oktari & Fadillah, 2013: 2).

Beberapa permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran melalui dongeng diantaranya: 1) kemampuan anak dalam menyimak masih rendah, 2) reaksi anak yang kurang memperhatikan guru berbicara, 3) kemampuan anak dalam menyampaikan hasil simakan juga tidak sama. Selain permasalahan keterbatasan anak dalam menyimak pada diri anak, permasalahan lain yang sering muncul terkait pembelajaran melalui dongeng antara lain: tidak setiap guru memiliki kemampuan mendongeng dan materi dongeng yang kurang menarik. Menurut Al-Qudsy, tidak semua orang tua dan guru mau mendongeng karena mereka merasa bukan pendongeng, tidak mempunyai banyak cerita dan mereka tidak percaya diri untuk mendongeng (Al-Qudsy & Nurhidayanti, 2016: 83).

Dari beberapa permasalahan tersebut, perlu dicarikan media pembelajaran yang tepat agar pesan-pesan dalam pembelajaran tersampaikan dan mampu diserap oleh anak. Hal itu sangat perlu diperhatikan karena media pembelajaran pada dasarnya merupakan bagian integral dari keseluruhan komponen pembelajaran anak. Proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan efektif tanpa dilengkapi dengan media.

Pembelajaran melalui metode dongeng tidak selamanya harus disampaikan secara langsung oleh guru sebagai pendongeng, namun bisa juga melalui media

lain. Video merupakan salah satu pilihan yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran melalui dongeng. Wabah covid membuat banyak kegiatan publik beralih dengan pusat aktivitas utamanya adalah di rumah. Situasi ini merupakan realitas baru yang juga dialami dunia pendidikan khususnya jenjang pendidikan anak usia dini. Selama pandemi berlangsung, sekolah memang diliburkan tetapi proses pembelajaran harus tetap berlangsung (Setyorini, 2020: 96).

Pendidikan yang semula dengan metode tatap muka di lembaga pendidikan, kini diubah menjadi pembelajaran *online* dan dilaksanakan dari rumah masing-masing untuk mencegah dan menanggulangi penyebaran virus covid-19 ini, pembelajaran tersebut yang dikenal dengan pembelajaran daring (dalam jaringan). Kondisi semacam ini tentu menimbulkan banyak problematika khususnya pelaksanaan pembelajaran bagi anak usia dini (Suhendro, 2020: 134). Sesuai perkembangannya anak usia dini berada pada tahap atau masa emas, pada masa ini diperlukan pelayanan yang lebih bila dibandingkan jenjang pendidikan lain yakni pelayanan khusus dan langsung. Anak usia dini merupakan masa emas (*golden age*) yang hanya ada sekali periode dalam kehidupannya dan tidak dapat diulang kembali (Suhendro & Syaefudin, 2020: 3).

Media pembelajaran berupa video merupakan salah satu alat bantu mengajar yang yang berisikan pesan-pesan pembelajaran. Video sebagai media audio visual dan mempunyai unsur gerak akan menarik perhatian bagi anak yang diharapkan memberikan motivasi siswa dalam melaksanakan kegiatan

pembelajaran. Video mampu merangkum banyak kejadian dalam waktu yang lama menjadi lebih singkat dan jelas.

Ada beberapa alasan penting dalam pengembangan video pembelajaran berbasis dongeng untuk anak: 1) video pembelajaran berbasis dongeng merupakan media yang menarik, sehingga banyak disukai anak-anak, dapat memberi kesenangan dan kegembiraan. 2) dapat berisikan dongeng yang penuh pesan moral dan nilai-nilai kehidupan yang tinggi. 3) isi dongeng dalam konteks pembelajaran dapat mengembangkan imajinasi anak, mengembangkan wawasan, memberikan pengalaman baru, mengembangkan bahasa anak, mengembangkan kognitif, kepribadian juga mengembangkan sosial emosional anak. 4) video yang berisi gambar dan suara dapat diulang-ulang dalam proses penggunaannya (Sudaryono, 2018: 56).

Pemilihan PAUD Islam Darussalam Kota Palangka Raya sebagai lokasi penelitian, karena PAUD Islam Darussalam mempunyai seorang guru yang pandai dalam mendongeng. Berdasarkan informasi dan pengamatan peneliti di PAUD tersebut ada beberapa piala dan piagam penghargaan yang diberikan kepada guru tersebut. Disamping itu PAUD Islam Darussalam juga mempunyai akun media sosial berupa youtube yang dapat di lihat anak-anak secara berulang-ulang. Berdasarkan observasi awal pada tanggal 12 November 2020, diperoleh penjelasan dari Kepala PAUD Islam Darussalam Ibu Nana Manda Rustikawati, S.Pd.I, bahwa sebelum pembelajaran dimulai anak-anak dibacakan sirah Nabi Muhammad. Dari penjelasan salah satu guru/pendongeng PAUD Islam Darussalam, Ibu Sri Mulyani, A.Md. bahwa Sirah Nabi Muhammad yang dibacakan tersebut merupakan cerita tentang kehidupan dan keteladanan Nabi Muhammad yang memuat pesan-pesan moral, keteladanan yang baik untuk di

contoh oleh anak-anak. Selain pembacaan sirah Nabi Muhammad, kepada anak-anak juga disampaikan dongeng dengan berbagai media seperti buku cerita, boneka tangan dan permainan drama.

Pemilihan tema binatang dalam penelitian pengembangan video pembelajaran melalui dongeng ini, antara lain: (a) tema binatang termasuk salah satu tema pembelajaran di PAUD yang harus disampaikan; (b) tema binatang lebih mudah untuk dituangkan dalam sebuah dongeng; (c) anak-anak lebih tertarik sehingga mudah memahami pesan moral yang akan disampaikan.

Pembuatan video pembelajaran melalui dongeng ini, peneliti juga menggunakan media dongeng berupa wayang binatang sebagai alat peraga. Penggunaan wayang binatang ini untuk mempermudah memvisualisasikan dalam pengenalan jenis binatang, tokoh-tokoh atau pemeran dalam dongeng dan visualisasi dongeng. Selain itu harapan peneliti, media wayang binatang ini mudah untuk ditiru. Bagi anak yang tertarik, orang tua dapat membuat sendiri tanpa mengalami kesulitan, dan anak dapat memainkan sendiri wayang binatang tersebut sesuai dengan imajinasinya.

Dari latar belakang masalah di atas sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengembangan video pembelajaran melalui dongeng di PAUD Islam Darussalam Kota Palangka Raya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah sebagaimana diuraikan di atas, maka terdapat beberapa masalah yang muncul dalam proses kegiatan belajar mengajar yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Kemampuan anak dalam menyimak masih rendah.
2. Reaksi anak yang kurang memperhatikan guru berbicara.
3. Kemampuan anak dalam menyampaikan hasil simakan juga tidak sama.
4. Tidak setiap guru memiliki kemampuan mendongeng dan materi dongeng yang kurang menarik.
5. Belum tersedianya video berdasarkan tema pembelajaran di PAUD Islam Darussalam Kota Palangka Raya.

C. Batasan Masalah

Penelitian ini hanya dibatasi pada pengembangan video pembelajaran melalui dongeng tema binatang, serta uji kelayakan video pembelajaran pada ahli materi dan ahli media.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tahapan pengembangan video pembelajaran melalui dongeng tema binatang di PAUD Islam Darussalam Kota Palangka Raya Raya?

2. Bagaimana kelayakan video pembelajaran sebagai media pembelajaran melalui dongeng tema binatang di PAUD Islam Darussalam Kota Palangka Raya?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah diuraikan sebelumnya, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian adalah:

1. Mendeskripsikan tahapan pengembangan video pembelajaran berbasis video dongeng tema binatang.
2. Mendeskripsikan kelayakan video pembelajaran sebagai media pembelajaran melalui dongeng tema binatang di PAUD Islam Darussalam Kota Palangka Raya.

F. Manfaat Penelitian

Sesuai tujuan penelitian, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian diharapkan memberikan sumbangan pemikiran terhadap pengembangan video sebagai pembaharuan media pembelajaran sesuai tuntutan jaman dan kebutuhan perkembangan anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi penulis, menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang cara pengembangan media pembelajaran berbasis video.
- b. Bagi pendidik dan pengelola sekolah, diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan dan memberikan inspirasi dalam upaya mengembangkan media pembelajaran yang menarik bagi anak usia dini.

G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Sesuai dengan tujuan penelitian bahwa produk yang dikembangkan berupa video pembelajaran dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Berupa video pembelajaran melalui dongeng tema binatang dan sub binatang peliharaan.
2. Berisikan pesan moral atau pendidikan untuk anak usia dini (selalu bersemangat tidak boleh malas, mengajarkan sifat sabar, saling tolong-menolong).
3. Didesain memiliki suara dan gambar yang menarik.
4. Menggunakan bahasa yang sederhana sehingga pesan pendidikan mudah dipahami anak.
5. Produk dengan jenis file MP4, ukuran dalam laptop 1.340.985 KB, durasi 14 menit 48 detik.
6. Produk bisa dikemas dalam media penyimpan data berupa DVD minimal berkapasitas 2 GB, *memory card* minimal berkapasitas 2 GB, *flash disk* yang berkapasitas minimal 2 GB, youtube dan sejenisnya.

7. Kualifikasi laptop atau *personal computer* (PC) untuk memutar video yang tersimpan di dalam DVD yaitu laptop atau PC yang memiliki DVD *room* atau DVD *player*, sedangkan untuk memutar video yang tersimpan di dalam *flash dish* dan atau *memory card*, laptop atau PC yang memiliki slot *flash dish* dan atau slot *micro SD memory card*.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi dalam penelitian pengembangan ini meliputi:

- a. Media pembelajaran berbasis video dongeng sesuai tuntutan jaman dan kebutuhan perkembangan anak usia dini.
- b. Perangkat pembelajaran berupa video dongeng diminati anak-anak karena memiliki daya tarik tersendiri, sehingga anak dapat lebih fokus menyimak.
- c. Dengan penampilan gambar yang menarik dan bahasa yang sederhana anak mampu memahami isi cerita dan pesan-pesan moral atau pendidikan yang disampaikan.

2. Keterbatasan

Keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini meliputi:

- a. Keterbatasan materi hanya pada binatang saja.
- b. Keterbatasan waktu hanya 14 menit 48 detik penyebab pengembangan media pembelajaran ini menjadi kurang optimal.

- c. Memerlukan waktu yang agak lama untuk membuat video pembelajaran ini karena harus melibatkan pihak lain dalam pembuatannya.
- d. Keterbatasan untuk melihat video ini hanya pada laptop, dan youtube.



I. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini disusun dengan rangka mengarahkan tulisan agar runtun, sistematis dan mengerucut pada permasalahan adapun penulisan sistematika sebagai berikut:

Bab kesatu pendahuluan, dalam bab ini membahas tentang latar belakang identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, spesifikasi produk yang dikembangkan dan sistematika penulisan.

Bab kedua kajian pustaka, dalam bab ini membahas kerangka teoritis, penelitian yang relevan dan kerangka berpikir.

Bab ketiga metode penelitian, dalam bab ini membahas tentang desain penelitian, prosedur penelitian, sumber data dan subjek penelitian, tehnik dan instrumen pengumpulan data, uji produk, dan tehnik analisis data

Bab keempat hasil penelitian dan pembahasan, dalam bab ini menguraikan tentang hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian.

Bab kelima penutup, dalam bab ini membahas simpulan dan saran pemanfaatan dan pengembangan produk lebih lanjut.

Daftar pustaka, berupa daftar referensi yang digunakan dalam penyusunan proposal skripsi ini.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kerangka Teoritis

1. Penelitian pengembangan

Metode penelitian yang dipergunakan dalam kegiatan penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan atau *research and development*. Menurut (Sukmadinata, 2011: 164) penelitian dan pengembangan atau disebut juga *research and development* (R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada.

(Sukmadinata, 2011: 164) juga menjelaskan bahwa produk dimaksud tidak harus berbentuk *hardware* (seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas dan laboratorium), namun bisa juga *software* (perangkat lunak).

Menurut (Sugiyono, 2013: 297) bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang dipergunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Dari pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan dan pembelajaran merupakan model penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan produk pendidikan dan pembelajaran. Produk dari model penelitian ini diharapkan dapat dipakai

untuk meningkatkan dan mengembangkan mutu pendidikan sehingga dapat lebih efektif.

2. Pengertian Video Pembelajaran.

Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat telah mendorong terjadinya perubahan penggunaan media dalam pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang merupakan produk perkembangan teknologi tersebut adalah audio visual atau visual audio yang sering disingkat menjadi video.

(Arsyad, 2019: 31) mengklasifikasikan media atas empat kelompok: 1) media hasil teknologi cetak, 2) media hasil teknologi audio-visual, 3) media hasil teknologi berbasis komputer, dan 4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

a. Pengertian Video

Video merupakan *audio visual aids* (AVA) yaitu media yang memiliki suara yang dapat didengar dan memiliki gambar bergerak dan bentuk obyeknya dapat dilihat. Menurut (Arsyad, 2019: 50), tayangan video dapat menggambarkan suatu obyek yang bergerak bersamaan atau disertai dengan suara yang sesuai.

Kamus Bahasa Indonesia, mengartikan video dengan: 1) bagian yang memancarkan gambar pada pesawat televisi; 2) rekaman gambar hidup untuk ditayangkan pada pesawat televisi (Pusat-Bahasa, 2008: 1800).

b. Pengertian pembelajaran.

Pembelajaran merupakan proses belajar yang dibangun untuk mengembangkan kemampuan berfikir melalui rekonstruksi pengetahuan baru yang dapat meningkatkan kreatifitas berfikir seseorang. Terhadap seorang siswa, pembelajaran merupakan sebuah upaya meningkatkan penguasaan terhadap materi pelajaran agar dapat diserap dengan baik. Pada hakekatnya **pembelajaran** dalam lingkungan belajar terjadi interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar. Pembelajaran juga merupakan proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik yang diberikan oleh pendidik. Dengan kata lain pembelajaran merupakan proses dalam upaya membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Pengertian pembelajaran menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, 2003).

Sedangkan menurut Gagne dalam (Miftahul, 2017: 3). pembelajaran dapat diartikan sebagai proses modifikasi dalam kapasitas manusia yang bisa dipertahankan dan ditingkatkan levelnya.

Mayer (2008: 7), Pembelajaran mengacu pada konstruksi lingkungan yang dilakukan oleh guru untuk anak didik, dimana lingkungan seperti itu dimaksudkan untuk mendorong perubahan dalam pengetahuan anak (Hayati & Purnama, 2019: 8).

Dari kedua pengertian tersebut di atas, dapat ditarik pengertian bahwa video pembelajaran adalah video yang dirancang untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran.

Menurut Riyana dalam (Agustania, 2014: 18) Media video pembelajaran merupakan media yang dapat menyajikan audio sekaligus visual yang berisikan pesan-pesan pembelajaran berupa konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Video merupakan bahan pembelajaran tampak dengar (audio visual) yang dapat disajikan serentak/bersamaan dalam penyampaian pesan-pesan atau materi pelajaran.

Sebagai media pembelajaran, video pembelajaran cocok untuk dipergunakan dalam kelas, kelompok kecil, bahkan secara personal. Selain itu video pembelajaran juga dapat dimanfaatkan pada berbagai topik dan tipe pembelajaran terkait dengan aspek kognitif, afektif, psikomotorik, dan interpersonal.

c. Kelebihan dan kekurangan video pembelajaran

1) Kelebihan dari video pembelajaran antara lain:

- a) Dapat dirancang untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran.
 - b) Video pembelajaran dapat melengkapi pengalaman dasar dan mendorong perubahan dalam pengetahuan peserta didik.
 - c) Jika dipandang perlu dapat disaksikan secara berulang-ulang.
 - d) Dapat meningkatkan motivasi, menanamkan sikap dan segi-segi afektif lainnya.
 - e) Berisikan pesan-pesan pembelajaran, mengandung nilai-nilai positif.
 - f) Video pembelajaran cocok untuk dipergunakan dalam kelas, kelompok kecil, bahkan secara personal.
- 2) Kekurangan video pembelajaran.
- a) Diperlukan keahlian dalam pembuatannya.
 - b) Proses pembuatannya memerlukan waktu yang lama dan biaya yang mahal.
 - c) Pada saat video dipertunjukkan dengan menggunakan gambar bergerak, tidak semua peserta didik mampu mengikuti informasi yang disampaikan.
 - d) Tidak semua video pembelajaran yang tersedia sesuai dengan kebutuhan, kecuali yang dirancang sesuai dengan kebutuhannya.

Menurut (Arsyad, 2019: 50–51), media film dan video memiliki kelebihan dan kekurangan, antara lain:

- 1) Film dan video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari peserta didik.
- 2) Film dan video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu.
- 3) Mendorong dan meningkatkan motivasi menanamkan sikap dan segi-segi afektif lainnya.
- 4) Film dan video yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok peserta didik.
- 5) Film dan video dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen, maupun perorangan.
- 6) Melalui teknik pengambilan gambar frame demi frame, sesuatu yang seharusnya dijelaskan menggunakan waktu yang lama dapat disampaikan dalam waktu yang lebih singkat

Adapun kekurangannya adalah:

- 1) Pengadaan film dan video umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak.
- 2) Pada saat film dipertunjukkan, gambar-gambar bergerak terus sehingga tidak semua peserta didik mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui film tersebut.
- 3) Film dan video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan; kecuali film dan video itu dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.

4. Pentingnya dongeng bagi anak usia dini.

Menurut Dudung dalam (Habsari, 2017: 23) dongeng adalah bentuk sastra lama yang bercerita tentang kejadian luar biasa yang penuh khayalan (fiksi) dan tidak benar-benar terjadi.

Menurut (Pusat-Bahasa, 2008: 364) dongeng adalah: 1) cerita yang tidak benar-benar terjadi; 2) perkataan yang bukan-bukan atau tidak betul. Salah satu unsur intrinsik yang ada dalam dongeng adalah memiliki pesan moral atau pesan pendidikan. Dongeng sebagai media pembentuk karakter anak karena mengandung nilai-nilai budi pekerti yang mudah untuk dipahami oleh anak. Metode dongeng sebagai media pembelajaran harus memiliki sejumlah aspek yang diperlukan dalam perkembangan kejiwaan anak, diantaranya mengandung nilai-nilai budi pekerti atau nilai-nilai moral yang bisa dipelajari oleh anak, memberikan pengalaman belajar bagi anak dan wadah bagi anak untuk belajar berbagai emosi serta perasaan. Melalui dongeng anak belajar pada pengalaman atau perilaku tokoh dalam dongeng, selanjutnya anak mencoba menjadikannya panutan. Oleh sebab itu dalam video pembelajaran nilai-nilai budi pekerti atau nilai-nilai moral harus melekat pada tokoh dongen.

Borba dalam (Ahyani, 2010: 25) merumuskan bahwa kecerdasan moral yaitu kemampuan memahami kebenaran dari kesalahan, artinya

memiliki keyakinan etika yang kuat dan bertindak berdasarkan keyakinan tersebut, sehingga orang bersikap benar dan terhormat. Selanjutnya Fittro dalam (Ahyani, 2010: 25) menyatakan bahwa anak-anak mengembangkan moralitas perlahan dan bertahap. Setiap tahapan cenderung akan mengarahkan anak pada pembangunan moral kearah kedewasaan. Masih menurut Fittro, bahwa dalam membantu anak untuk mengubah moral mereka menjadi positif adalah mengajar perilaku moral dengan contoh.

Melalui dongeng juga mampu untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak di kelompok B, anak mampu berimajinasi sendiri, bertambah lebih banyak kosa kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain, dapat menceritakan dongeng yang telah di perdengarkan, juga dapat memahami isi cerita dongeng tersebut.

5. Pengertian Kurikulum

Kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini merupakan kurikulum yang disusun berdasarkan Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, yaitu seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pengembangan yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pengembangan untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (Hayati & Purnama, 2019: 101).

Menurut (Hidayati et al., 2019: 38) Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini (K-13 PAUD) mencakup pengembangan pada aspek

struktur kurikulum, proses pembelajaran dengan pendekatan saintifik, dan penilaian yang bersifat autentik.

B. Penelitian yang Relevan

1. Skripsi, Paramita Ela. Universitas Sriwijaya Palembang. Dengan Judul “Pengembangan Dongeng Berbentuk Video Animasi Untuk Anak Usia 5-6 Tahun Anak Di TK Negeri Pembina 2 Palembang”.

Hasil validasi materi skor rata-rata yang diperoleh 3,75 % (kategory sangat valid) dan validasi media skor rata-rata yang diperoleh 4,00 % (kategori sangat valid). Diperoleh pada rata-rata hasil validasi ahli untuk pengembangan dongeng berbentuk video animasi adalah sebesar 3,87 (kategori sangat valid). Teknik pengumpulan data menggunakan observasi untuk menilai tingkah laku anak. Tahap one to one evaluation menggunakan 3 anak didapatkan rata-rata hasil observasi anak dengan dongeng berbentuk video animasi sebesar 91,7 % (kategori sangat praktis). Tahap small group evaluaion didapatkan hasil rata-rata observasi pada dongeng berbentuk video animasi sebesar 88,3 % (kategori sangat praktis). Dari semua tahap yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa dongeng berbentuk video animasi dinyatakan valid dan praktis bagi anak (Paramita, 2017: xiv).

2. Skripsi, Nailul Author, Universitas Sriwijaya. Dengan Judul “Pengembangan Lagu-Lagu Islami Berdasarkan Tema Berbasis Video Untuk Anak Usia 5-6 Tahun Di TK IT Izzuddin Palembang“. Validasi materi dengan indikator isi

lagu, kesesuaian materi dengan kurikulum pembelajaran dan kesesuaian pembelajaran agama untuk anak usia (5-6) tahun. Validasi media dengan indikator keterbacaan dan kesesuaian bahasa yang digunakan, melodi lagu, kualitas produk dan durasi waktu. Evaluasi satu-ke-satu dan evaluasi kelompok kecil bertujuan untuk melihat kepraktisan praktis jika para ahli dan praktisi mengklaim bahwa produk yang dikembangkan dapat diterapkan. Hasil evaluasi one-to-one dan evaluasi kelompok kecil dengan indikator shalat pendek, puji syukur dan nyanyian dinilai rata-rata 83% sangat praktis karena lagu-lagu islami dengan tema berbasis video menarik anak-anak shalat pendek melalui media. metode bernyanyi. Lagu islami yang bertema video berbasis ini telah valid dan praktis digunakan pada anak-anak pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Kelemahan produk ini adalah media video yang ditampilkan guru juga memasukkan PAUD agar anak lebih termotivasi (Nainul, 2018: xv).

3. Jurnal Smart PAUD, Afifah Nur Hidayah dan Nurhadija, Universitas Halu Oleo. Dengan Judul: “Aktivitas Mendongeng Menggunakan Media Video Visual dalam Pembelajaran Moral.” Dongeng merupakan karya sastra nusantara yang banyak mengandung pembelajaran moral. Penggunaan dongeng sebagai pembelajaran moral dinilai sangat efektif untuk anak usia dini. Mendongeng mampu menarik perhatian anak untuk belajar. Metode mendongeng ini juga sangat mempermudah anak dalam memahami nilai-nilai pembelajaran yang disampaikan, penggunaan metode ini akan efektif jika

menggunakan audio visual (video). Dengan menggunakan media audio visual pembelajaran moral dari dongeng akan meningkatkan ketertarikan anak untuk belajar dan tingkat pemahaman anak akan lebih tinggi karena tidak hanya menyampaikan dongeng dengan bercerita melainkan anak dapat melihat gambarnya secara langsung. Dengan adanya gambar yang dapat langsung dilihat, maka anak dapat dengan mudah menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Hidayah & Nurhadija, 2018: 73).

4. Skripsi Siti Aminah. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Dengan Judul “Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kosakata Pada Anak Usia 4-5 Tahun.” Jenis penelitian ini merupakan penelitian R&D yang mengadopsi pengembangan dari Brog & Gall. Produk yang dihasilkan berupa video animasi untuk meningkatkan kosakata anak usia dini. Proses pengembangan video animasi tersebut mengikuti tujuh langkah dari modifikasi langkah Sugiono dan langkah Brog & Gall. Subjek dalam penelitian ini adalah PAUD Nasyiah Sidosari Natar Lampung Selatan. Video animasi ini divalidasi oleh enam validator. Berdasarkan penilaian dua ahli materi mendapatkan presentase 81.11% dengan kategori sangat layak, penilaian dua ahli bahasa mendapatkan presentase 75.00% dengan kategori layak, penilaian dua ahli media mendapatkan presentase 87.50% dengan kategori sangat layak, dan penilaian guru mendapatkan presentase 87.94% dengan kategori sangat layak. Sedangkan untuk menguji kualitas video animasi dilakukan angket respon peserta didik, dengan uji coba

skala kecil yang terdiri dari tujuh anak presentase kelayakan 90.36% dengan kategori sangat layak, dan uji coba lapangan mendapatkan presentase kelayakan 87.39% dengan kategori sangat layak (Aminah, 2019: ii).

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian Sebelumnya

No	Nama dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Paramita Ela, Pengembangan Dongeng Berbentuk Video Animasi Untuk Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Negeri Pembina 2 Palembang.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis Penelitian Research and Development (R&D). 2. Mengkaji tentang dongen dalam bentuk video. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengkaji tentang Dongeng bentuk video animasi. 2. Mengkaji tentang video dongeng berdasarkan tema binatang.
2.	Nailul Author, Pengembangan Lagu-Lagu Islami Berdasarkan Tema Berbasis Video Untuk Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Izzuddin Palembang.	Jenis Penelitian Research and Development (R&D).	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengkaji tentang video lagu-lagu islami berdasarkan tema. 2. Mengkaji tentang video dongeng berdasarkan tema binatang
3.	Afifah Nur Hidayah dan Nurhadija, Aktivitas Mendongeng Menggunakan Media Video Visual Dalam Pembelajaran Moral.	Mengkaji tentang dongen dalam bentuk video	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis Penelitian Kualitatif. 2. Jenis Penelitian Research and Development (R&D).

- | | | |
|--|--|---|
| <p>4. Siti Aminah, Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kosakata Pada Anak Usia 4-5 Tahun.</p> | <p>1. Jenis Penelitian Research and Development (R&D).
2. Mengkaji tentang video sebagai media pembelajaran.</p> | <p>1. Mengkaji tentang video animasi untuk meningkatkan kosakata anak usia 4-5 tahun.
2. Mengkaji tentang video dongeng dengan tema binatang.</p> |
|--|--|---|

C. Kerangka Berpikir

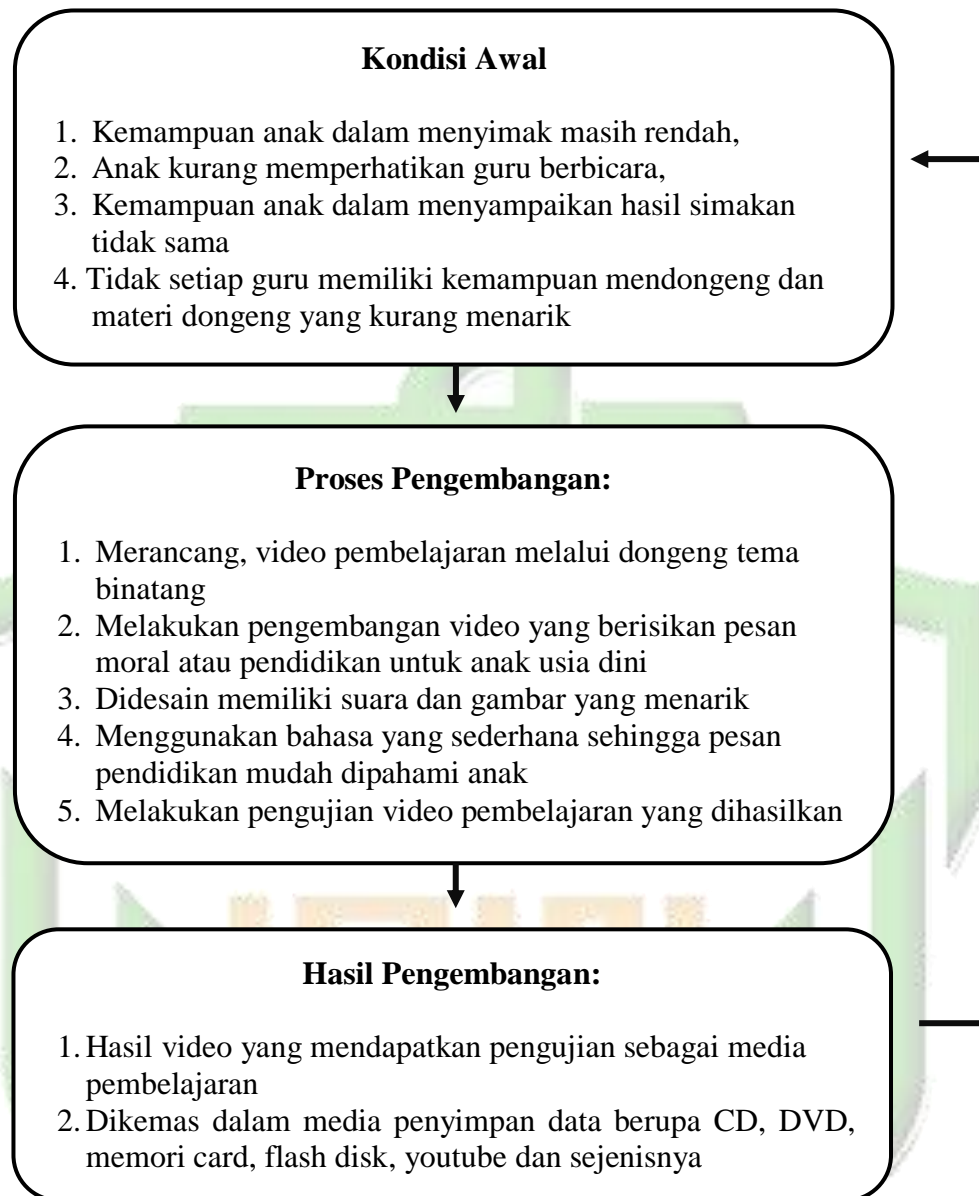
Berdasarkan pada beberapa permasalahan yang umum dijumpai berkaitan dengan pembelajaran terhadap anak usia dini, diantaranya: 1) kemampuan anak dalam menyimak masih rendah, 2) reaksi anak yang kurang memperhatikan guru berbicara, 3) kemampuan anak dalam menyampaikan hasil simakan juga tidak sama. Diantara metode yang dapat membantu proses pembelajaran adalah menggunakan metode dongeng yang dekat dengan kehidupan anak. Namun permasalahan lain yang sering muncul terkait pembelajaran melalui dongeng yaitu, tidak setiap guru memiliki kemampuan mendongeng dan materi dongeng yang kurang menarik.

Dari beberapa permasalahan tersebut, perlu dicarikan media pembelajaran yang tepat agar pesan-pesan dalam pembelajaran tersampaikan dan mampu diserap oleh anak. Hal itu sangat perlu diperhatikan karena media pembelajaran pada

dasarnya merupakan bagian integral dari keseluruhan komponen pembelajaran anak.

Pada era digital dan pandemi covid-19 seperti sekarang ini video merupakan salah satu pilihan yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berbasis dongeng. Untuk memperjelas kerangka pikir penelitian ini, disajikan dalam bentuk bagan sebagai berikut:





Gambar 2.1 : Bagan kerangka pikir

BAB III

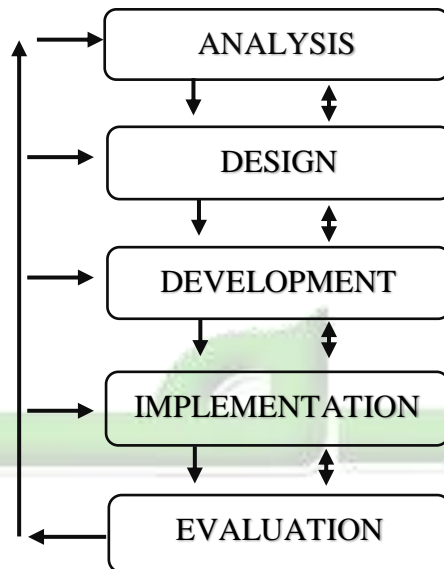
METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau disebut juga *research and development*, yaitu penelitian untuk menghasilkan produk tertentu, menyempurnakan produk, serta menguji keefektifan produk tersebut, sehingga menghasilkan produk yang baru melalui berbagai tahapan dan validasi atau pengujian. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan pendidikan (*educational research development*) yang bertujuan mengembangkan *software* berupa video pembelajaran melalui dongeng tema binatang. Model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE (*Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations*). Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) untuk merancang sistem pembelajaran (Mulyatiningsih, 2008: 5).

Model ADDIE terdiri dari lima tahapan, yaitu: *analysis, design, development, implementation* dan *evaluation*. Model ini dapat dipergunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk dalam kegiatan pembelajaran sebagaimana peneliti lakukan.

Sebagai gambaran dari tahapan model pengembangan ADDIE sebagaimana bagan berikut ini:



Gambar 3.1 : Model Penelitian Pengembangan ADDIE

1. *Analysis*, analisa yaitu merupakan tahap mengidentifikasi kebutuhan, mengidentifikasi masalah, mengidentifikasi produk yang akan dikembangkan sesuai dengan sasaran.
2. *Design*, tahap ini merupakan perencanaan konsep produk yang akan dikembangkan.
3. *Development*, pengembangan adalah proses mewujudkan desain agar menjadi kenyataan.
4. *Implementation*, implementasi merupakan tahap uji coba produk yang sedang kita buat sebagai langkah nyata penerapan produk.
5. *Evaluation*, evaluasi merupakan proses untuk melihat apakah sistem proses pembelajaran yang sedang dibangun berhasil sesuai dengan perencanaan dan harapan awal atau tidak.

B. Prosedur Penelitian

Sebagaimana sudah diuraikan sebelumnya bahwa prosedur penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE dari *Dick and Carry*, yaitu model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Namun dalam penelitian ini peneliti hanya menggunakan empat tahapan yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*) dan evaluasi (*evaluation*). Sedangkan untuk tahap implementasi tidak dilakukan karena pada tingkat perkembangan anak usia 5-6 tahun anak belum mampu mengisi angket, kecuali anak diberikan pendampingan untuk mengisi lembar pengamatan berupa angket terhadap respon anak. Pendampingan dilakukan dengan perppbandingan tiga orang anak didampingi satu orang guru.

Sesuai dengan judul penelitian “Pengembangan Video Pembelajaran Melalui Dongeng Tema Binatang di PAUD Islam Darussalam Palangka Raya” meliputi tahapan sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analysis*), pada tahapan ini merupakan langkah awal dalam rangka pengumpulan informasi, mengobservasi permasalahan yang dijumpai dalam media pembelajaran sebelumnya yang dapat dijadikan sebagai bahan acuan pembuatan produk berupa video pembelajaran. Informasi dimaksud berupa analisis kebutuhan, analisis perangkat lunak dan perangkat keras yang dibutuhkan dalam pembuatan produk.

- a. Analisis karakter anak, peneliti menganalisis karakter anak bagaimana cara belajar anak di kelompok B, kendala atau kesulitan apa saja yang anak hadapi. Analisis karakter anak dilakukan agar video pembelajaran melalui dongeng ini yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan anak dalam belajar.
- b. Analisis kebutuhan, bertujuan untuk mengidentifikasi produk yang sesuai dengan sasaran. Pada tahap ini peneliti melakukan penelitian dengan cara wawancara yang dilakukan kepada guru pendongeng di PAUD Islam Darussalam Palangka Raya. Menghadapi suasana pandemi seperti saat ini, salah satu upaya sekolah memberikan pembelajaran yaitu guru berkunjung dari rumah ke rumah peserta didik. Ketersediaan video pembelajaran tentu akan sangat membantu dalam melakukan pembelajaran secara daring. Video pembelajaran juga dapat diputar berulang-ulang sehingga anak dapat memahami isi pembelajaran melalui penayangan video tersebut. Berdasarkan hasil diskusi pada saat wawancara, disepakati untuk menambah daya tarik maka pada saat penyampaian dongeng dilengkapi dengan alat peraga berupa wayang jawa berbentuk binatang yang dapat digerakkan.
- c. Analisis materi pembelajaran, analisis ini meliputi penentuan materi disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku di sekolah serta dikembangkan dengan referensi yang berkaitan dengan materi sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran peserta didik.

2. Tahap desain (*design*), tahapan ini dilakukan untuk mempermudah peneliti dalam merancang pembuatan video pembelajaran. Tahap desain meliputi kriteria pengumpulan data, skenario dan sketsa (*storyboard*).

a. Pengumpulan data, tahapan ini data diperlukan peneliti dalam mengumpulkan data-data berdasarkan fakta yang sedang terjadi di lapangan. Kebutuhan data meliputi materi yang sudah ditetapkan pada tahap analisis.

b. Skenario, merupakan petunjuk operasional dalam pelaksanaan produksi. Skenario bermanfaat bagi teknisi dan kerabat produksi yang akan melaksanakannya dengan tanggung jawab teknis operasional.

c. *Storyboard*, merupakan sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai dengan alur cerita, dengan *storyboard* dapat mempermudah peneliti dalam menyampaikan ide cerita dan mendiskripsikan rancangan sumber belajar yang dibuat.

3. Tahap Pengembangan (*development*)

Dalam tahapan ini merupakan rangkaian kegiatan berupa:

a. Memprogramkan materi, yaitu penggabungan semua materi yang akan dikembangkan termasuk aplikasi program yang akan digunakan.

b. Menyiapkan komponen pendukung dalam pengeditan video, disini peneliti menggunakan aplikasi yang berbasis pembuatan video.

c. Memproduksi video, berupa tampilan dongeng tema binatang dengan menggabungkan visual dan audio (narasi, musik) dan instrumen lain yang dapat mendukung pengembangan. Setelah selesai pembuatan video dongeng,

selanjutnya video dinilai atau divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi dibagi dua, yang pertama validasi ahli materi yaitu penilaiannya difokus pada materi yang disajikan pada video dongeng. Validasi yang kedua oleh ahli media, fokus penilaiannya pada kelayakan video pembelajaran melalui dongeng tersebut. Setelah produk divalidasi oleh ahli materi dan ahli media peneliti melakukan revisi terhadap produk berdasarkan saran yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi.

4. Implementasi, (*implementation*)

Pada tingkat perkembangan anak usia 5-6 tahun, tahapan implementasi ini tidak dilakukan, kecuali anak diberikan pendampingan untuk mengisi lembar pengamatan berupa angket terhadap respon anak. Pendampingan dilakukan dengan perbandingan tiga orang anak didampingi satu orang guru.

5. Evaluasi (*evaluation*)

Pada dasarnya tahap evaluasi bisa terjadi pada setiap tahapan (analisis, desain, dan pengembangan) yang disebut evaluasi formatif yang tujuannya untuk kebutuhan revisi. Evaluasi pada pengembangan model ADDIE merupakan langkah terakhir dari sebuah proses untuk mengukur ketercapaian tujuan pengembangan yang mengacu kepada rancangan produk yang telah dibuat, hal ini dilakukan untuk memberikan penilaian terhadap kelayakan produk yang dibuat atau dikembangkan.

C. Sumber Data dan Subjek Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini data dapat diperoleh dari hasil wawancara dengan pengelola sekolah dan guru maupun data yang diperoleh dari hasil observasi pada PAUD Islam Darussalam Palangka Raya.

1. Subyek Penelitian.

Istilah lain yang digunakan untuk menyebut subyek penelitian adalah responden, yaitu orang yang memberikan respon atas suatu perlakuan yang diberikan kepadanya (Kurniawan, & Puspitaningtyas, 2016: 58).

Subjek dalam penelitian ini yaitu satu orang guru, Kepala Sekolah di PAUD Islam Darussalam Palangka Raya.

2. Objek Penelitian

Pada tingkat perkembangan anak usia 5-6 tahun, tahapan implementasi ini tidak dilakukan, karena tahap ini anak belum mampu untuk mengisi lembar pengamatan kecuali anak diberikan pendampingan untuk mengisi lembar pengamatan berupa angket terhadap respon anak. Pendampingan dilakukan dengan perbandingan tiga orang anak didampingi satu orang guru.

D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Data merupakan komponen penting dalam kegiatan penelitian, oleh sebab itu pengumpulan data merupakan kegiatan paling strategis pada setiap penelitian. Seorang peneliti harus mengetahui betul teknik pengumpulan data, tanpa

pengetahuan teknik pengumpulan data maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.

Menurut (Sugiyono, 2013: 225), empat teknik dalam pengumpulan data penelitian kualitatif, yakni; observasi, wawancara, dokumen, dan gabungan/triangulasi.

Instrumen pengumpulan data yang dipergunakan dalam penelitian ini yakni; observasi, wawancara, angket dan dokumentasi.

1. Observasi.

Observasi atau pengamatan merupakan teknik pengumpulan data merupakan kegiatan utama dalam penelitian. Karena itu banyak teori dan ilmu pengetahuan dalam sejarah ditemukan melalui observasi. Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung suatu keadaan atau situasi sebuah subyek penelitian (Hamzah, 2019: 123).

Menurut (Kurniawan & Puspitaningtyas, 2016: 81), metode observasi, merupakan teknik pengumpulan data yang dimaksudkan untuk melakukan pengamatan dari berbagai fenomena/situasi/kondisi yang terjadi.

Melalui observasi ini peneliti melihat langsung sarana dan prasarana yang ada disekolah berupa buku-buku cerita, boneka jari dan sebagainya, PAUD Islam Darussalam juga mempunyai tempat yang strategis yaitu berada di jalan G.Obos IX *Complek Islamic Center*. Proses pembelajaran yang mereka lakukan secara daring dan juga *home visit*.

2. Wawancara.

Wawancara menurut Moleong (2006:186) adalah percakapan dengan maksud tertentu yang melibatkan dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu (Ibrahim, 2015: 90).

Tehnik pengumpulan data melalui wawancara dilakukan untuk mendefinisikan dan menganalisa kebutuhan sumber belajar yang akan dikembangkan. Wawancara dilakukan kepada guru di PAUD Islam Darussalam Palangka Raya.

3. Angket (kuisisioner).

Angket adalah perangkat pengumpulan data berupa daftar pertanyaan atau pernyataan tertulis yang disampaikan kepada ahli materi dan ahli media.

4. Dokumentasi.

Dokumen sebagai sumber data dalam penelitian kualitatif meliputi semua unsur tulisan, gambar, karya, baik yang bersifat pribadi maupun kelembagaan, resmi maupun tidak, yang dapat memberikan data, informasi dan fakta mengenai suatu peristiwa yang diteliti.

Menurut Sugiyono (2008: 82), dokumen adalah catatan-catatan peristiwa yang telah lalu, yang bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya monumental seseorang (Ibrahim, 2015: 96).

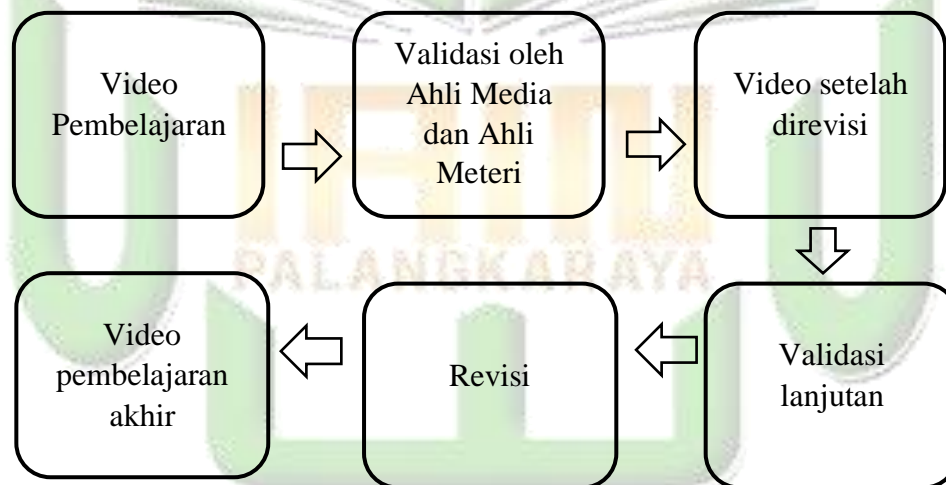
Dalam penelitian ini dokumen yang diperlukan yaitu dokumen program dan pelaksanaan kegiatan pembelajaran (program tahunan, program semester,

RPPM, RPPH, foto-foto kegiatan) dan catatan atau data yang berkaitan dengan proses belajar mengajar lainnya.

E. Uji Produk

Uji produk berupa video pembelajaran dimaksudkan untuk menentukan kualitas dan kelayakan dari video pembelajaran yang dikembangkan. Data dari uji produk digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan, sehingga produk yang berupa video tersebut dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Tahapan uji coba video pembelajaran ini dapat digambarkan melalui diagram berikut ini:



Gambar 3.2 : Bagan tahapan uji coba video pembelajaran

Sebagaimana sudah diuraikan terdahulu, bahwa dimasa pandemi covid-19 seperti saat ini peserta didik sebagai obyek uji coba produk melakukan belajar

secara daring dirumah masing-masing, sehingga uji lapangan yang harus melibatkan peserta didik tidak dapat dilaksanakan.

Subyek uji coba video pembelajaran dalam penelitian ini adalah ahli media dan ahli materi:

1. Ahli media, adalah seseorang yang memiliki pengetahuan yang luas dalam media pendidikan, dalam hal ini:
 - a. Memiliki keahlian dalam bidang media pendidikan.
 - b. Memiliki latar belakang ahli teknologi.

Sebagai ahli media pada penelitian ini yakni Bapak H. Abdul Azis, M.Pd dosen IAIN Palangka Raya yang mempunyai keahlian dibidang teknologi pembelajaran.

2. Ahli materi/isi, adalah seseorang yang memiliki pengetahuan yang luas tentang isi materi pendidikan/pembelajaran dalam hal ini:
 - a. Memiliki latar belakang yang menguasai materi pembelajaran di PAUD.
 - b. Menguasai teknik-teknik mendongeng.

Sebagai ahli materi Ibu Heni Idayanti, S.HI. beliau guru yang mempunyai sertifikat PAUD, dan punya pengalaman kerja selama 17 tahun, dan sekarang menjabat di bidang kurikulum di PAUD Darussalam.

F. Teknik Analisa Data

Analisis data dalam penelitian adalah kegiatan yang terkait dengan upaya memahami, menjelaskan, menafsirkan dan mencari hubungan diantara data-data yang diperoleh. Menurut Ibrahim, dalam konteks penelitian, analisis data dapat dimaknai sebagai kegiatan membahas dan memahami data guna menemukan makna, tafsiran dan kesimpulan tertentu dari keseluruhan data dalam penelitian (Ibrahim, 2015: 105).

Penelitian ini menggunakan tehnik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil analisis ini digunakan untuk menentukan kalayakan produk. Data yang diperoleh melalui angket kemudian di analisis dengan mendeskripsikan semua pendapat berupa saran dan tanggapan dari validator yang didapat dari lembar kritik dan saran. Hasil analisis data tersebut dipergunakan untuk perbaikan pengembangan video pembelajaran melalui dongeng. Data yang diperoleh melalui angket, dianalisis melalui kuantitatif deskriptif selanjutnya di masukkan kedata kualitatif menggunakan skala *Likert*.

Skala *Likert* adalah salah satu bentuk skala yang dilakukan untuk mengumpulkan data guna mengetahui atau mengukur data yang bersifat kualitatif. Kegunaan data tersebut untuk mengetahui pendapat, persepsi, ataupun sikap seseorang terhadap sebuah fenomena tertentu. Penelitian ini menggunakan skala *Likert* dengan 4 pilihan jawaban yang akan dijawab oleh responden yang selanjutnya akan diolah dalam bentuk presentase sebagai penentu hasil penelitian.

Kriteria dan Skor Skala *Likert* sebagaimana tabel 3.1 berikut ini:

Tabel 3.1 Kriteria dan Skor Skala *Likert*

Kriteria	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Cukup Baik	2
Kurang Baik	1

Validasi produk dalam penelitian dan pengembangan, media pembelajaran yang dibuat dinyatakan valid apabila memenuhi kriteria capaian presentase 80% sampai dengan 100 % untuk seluruh unsur yang terdapat dalam instrumen uji validasi dari ahli media, ahli materi dan uji coba peserta didik.

Rumus yang digunakan untuk menentukan presentase tersebut sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma \text{ skor } \times \text{ bobot komponen}}{n \times \text{ skor tertinggi}} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase nilai yang dicapai

Σ = Jumlah

n = Jumlah indikator

Pemberian makna dari pengembalian keputusan untuk merevisi video pembelajaran yang digunakan kualifikasi yang memiliki kriteria sebagai tabel 3.2 berikut ini:



Tabel 3.2 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Presentase

No	Skor	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1	4	81-100%	Sangat Baik	Tidak perlu direvisi
2	3	66-80%	Baik	Tidak perlu direvisi
3	2	56-65%	Cukup Baik	Direvisi
4	1	41-40%	Kurang Baik	Direvisi

Menurut (Jannah, 2020: 109), bahwa tingkat pencapaian dengan kualifikasi sangat baik tidak perlu direvisi, demikian juga untuk kualifikasi baik. Sedangkan untuk kualifikasi kurang baik (cukup baik) dan tidak baik harus direvisi.

IAIN
PALANGKARAYA

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pembelajaran pada dasarnya merupakan proses interaksi antara guru dan anak baik secara langsung maupun tidak langsung, hal tersebut berlaku juga pada pendidikan anak usia dini. Menghadapi kondisi pandemi Covid-19 yang melanda hampir diseluruh belahan dunia termasuk di Indonesia, pada tanggal 24 Maret 2020 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan surat edaran No. 04 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam menyelenggarakan sekolah secara daring atau online pada masa darurat penyebaran virus Covid-19. Pembelajaran daring ini dilakukan sebagai upaya mencegah semakin meluasnya penyebaran Covid-19. Pelaksanaan pembelajaran harus mampu mencegah hubungan secara fisik antar peserta didik dengan guru maupun guru dengan guru guna meminimalisir penyebaran virus ini.

Selama pembelajaran daring, semua unsur pendidikan dituntut untuk tetap bisa memfasilitasi pembelajaran agar tetap aktif meski tanpa tatap muka. Guru sebagai elemen utama dalam pendidikan formal didorong untuk beradaptasi dengan pelaksanaan pembelajaran daring dari yang semula menggunakan metode tatap muka konvensional, (Setyorini, 2020: 96).

Sehubungan dengan kondisi tersebut, untuk itu perlu dicarikan solusi yang tepat dalam memberikan pembelajaran secara daring. Salah satu media

pembelajaran yang memungkinkan untuk dipergunakan pada pembelajaran daring adalah video pembelajaran. Penggunaan video pembelajaran ini selain untuk menjawab permasalahan pembelajaran tanpa tatap muka atau daring, juga akan memudahkan anak belajar dari rumah. Oleh sebab itu diperlukan media video pembelajaran yang menarik bagi anak. Melalui pembelajaran audio visual ini diharapkan anak dapat memahami materi pembelajaran serta mampu berfikir dan berimajinasi sesuai pemahaman dan pengalaman belajarnya. Tentunya hal ini juga membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran.

Proses penelitian ini dilakukan sesuai dengan prosedur pengembangan model ADDIE yang memiliki lima langkah prosedur penelitian, yaitu *analysis, design, development, impelentation, evaluation*. Namun dalam penelitian ini hanya empat langkah dari prosedur pengembangan model ADDIE ini yang dapat dilaksanakan, yakni *analysis, design, development, dan evaluation*. Sedangkan untuk *impelentation* pada tingkat perkembangan anak usia 5-6 tahun, tahapan implementasi ini tidak dilakukan, karena tahap ini anak belum mampu untuk mengisi lembar pengamatan kecuali anak diberikan pendampingan untuk mengisi lembar pengamatan berupa angket terhadap respon anak. Pendampingan dilakukan dengan perbandingan tiga orang anak didampingi satu orang guru.

Penelitian ini lebih menekankan pada sebuah proses pembuatan produk berupa video yang dapat dipergunakan sebagai media pembelajaran, dalam hal

ini hasil penelitian pengembangan yang dihasilkan berupa media video pembelajaran melalui dongeng dengan tema binatang.

1. Tahapan Pengembangan Video Pembelajaran.

a. Analisis (*Analysis*).

Sebagai langkah awal dalam penelitian ini, peneliti telah melakukan pengumpulan data informasi, mengobservasi permasalahan yang dijumpai dalam media pembelajaran sebelumnya yang dapat dijadikan sebagai bahan acuan pembuatan produk berupa video pembelajaran.

- 1) Analisis karakter anak; dalam ini peneliti tidak dapat melakukan observasi langsung bagaimana cara belajar anak di kelompok B, terhadap kendala atau kesulitan yang hadapi anak dalam mengikuti pembelajaran. Namun dari hasil wawancara dengan guru, diperoleh gambaran adanya beberapa anak yang sulit fokus pada saat kegiatan pembelajaran.
- 2) Analisis kebutuhan; pada tahap ini peneliti melakukan wawancara yang dilakukan kepada guru di PAUD Islam Darussalam Palangka Raya tentang media pembelajaran yang dipergunakan. Diperoleh informasi bahwa media pembelajaran menggunakan alat peraga sesuai tema, buku paket dan metode dongeng. Menghadapi suasana pandemi seperti saat ini, salah satu upaya sekolah memberikan pembelajaran yaitu dengan cara guru berkunjung dari rumah ke rumah peserta didik. Ketersediaan video pembelajaran tentu akan sangat membantu dalam melakukan

pembelajaran secara daring. Video pembelajaran juga dapat di putar berulang-ulang sehingga anak dapat memahami isi pembelajaran melalui penayangan video tersebut.

- 3) Analisis materi pembelajaran; analisis ini meliputi penentuan materi disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku di sekolah, serta dikembangkan dengan referensi yang berkaitan dengan materi sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran peserta didik. Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan studi dokumen yang dilakukan diperoleh informasi PAUD Islam Darussalam menggunakan kurikulum 2013. Pada kurikulum tersebut diantaranya membahas tentang tema binatang. Berdasarkan kurikulum pembelajaran kelompok B di PAUD Islam Darussalam, materi tema binatang sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) sebagai berikut:

- a) Kompetensi Inti

- KI-2. Memiliki rasa ingin tahu, peduli mampu menghargai dan toleran kepada orang lain.

- KI-3. Mengenal lingkungan sekitar, teknologi, seni dan budaya dirumah tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara melihat, mendengar, menalar dan mengomunikasikasi melalui bermain.

- b) Kompotensi Dasar

- KD-1.7 Memiliki prilaku yang mencerminkan sikap sabar.

KD-3.8 Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman).

KD-3.10 Memahami bahasa (menyimak dan membaca)

b. Desain (*design*)

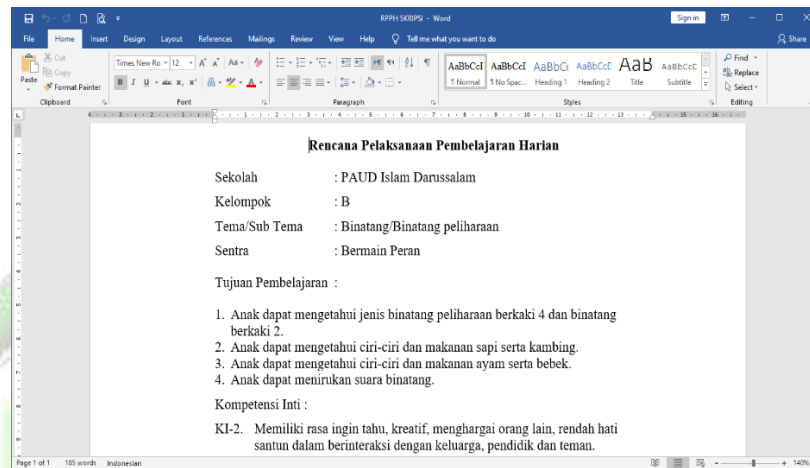
Tahap pembuatan desain ini, peneliti menentukan unsur-unsur yang akan dimuat dalam video pembelajaran yang akan dikembangkan, menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dan instrumen validasi oleh tenaga ahli, serta menyusun skenario dan sketsa (*storyboard*).

1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).

Sebagai langkah awal dalam pembuatan desain, peneliti membuat RPPH dengan mengacu pada kurikulum pembelajaran kelompok B di PAUD Islam Darussalam. Pembuatan RPPH ini nantinya akan digunakan sebagai panduan dalam pembuatan media pembelajaran berupa video pembelajaran. Beberapa komponen yang tertuang dalam RPPH ini meliputi:

- a) Sasaran kelompok umur.
- b) Tema/Sub Tema pembelajaran.
- c) Tujuan Pembelajaran.
- d) Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD).
- e) Indikator.

f) Materi.



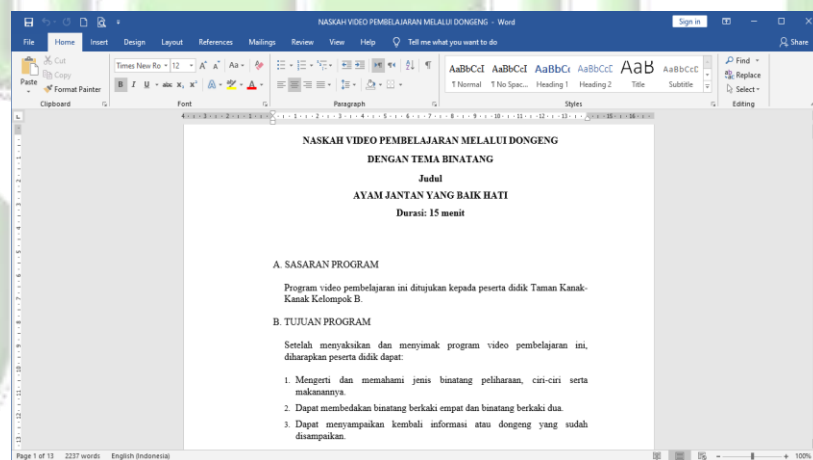
Gambar 4.1. Pembuatan Rencana Pelaksanaan

2) Pembuatan rancangan naskah video pembelajaran.

Pembuatan rancangan naskah video pembelajaran, dalam hal ini peneliti mencoba menuangkan ide atau gagasan video pembelajaran yang akan dikembangkan. Rancangan naskah video pembelajaran yang dibuat memuat antara lain: sasaran program; tujuan program; sinopsis, yaitu merupakan gambaran yang akan terjadi dari sebuah cerita; *treatment* program, yaitu merupakan langkah dalam menyusun urutan adegan menjadi sebuah video pembelajaran yang menarik; dan *shooting script*, yang merupakan rangkaian proses produksi atau waktu shooting berlangsung.

Materi pembelajaran berdasarkan RPPH yang telah dibuat, tema pembelajaran yang akan diangkat yaitu tema binatang, sedangkan sub temanya adalah binatang peliharaan. Isi materi antara lain, mengenalkan jenis binatang peliharaan berkaki dua dan yang berkaki empat, ciri-ciri, dan makanannya, serta mengajarkan kebersamaan sifat rajin, semangat dan kebersamaan. Untuk mengajarkan kebersamaan sifat rajin, semangat dan kebersamaan dikemas dalam dongeng dengan tema binatang berupa pesan-pesan pendidikan.

Setelah penulisan rancangan naskah pembuatan video pembelajaran selesai melanjutkan pembuatan *storyboard*.

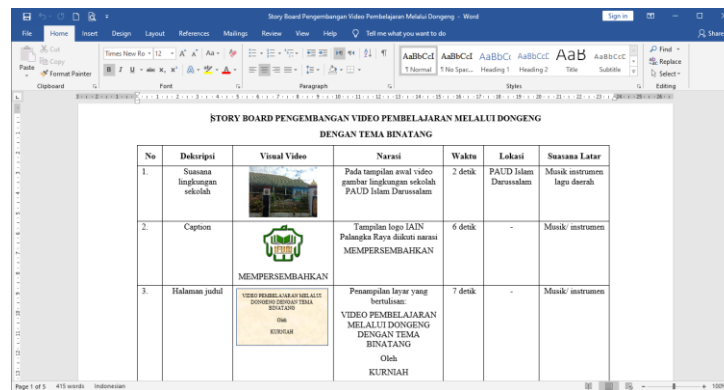





Gambar 4.1. Pembuatan naskah video pembelajaran

3) Membuat *storyboard*

Untuk dapat mengkomunikasikan keseluruhan ide dalam pembuatan video pembelajaran ini, peneliti membuat *storyboard* yang menggambarkan alur cerita secara garis besar dari bagian awal, tengah

dan akhir. Pembuatan *storyboard* ini dimaksudkan sebagai pemandu bagi personil yang terlibat dalam pembuatan video ini, sehingga bisa mendapatkan persepsi yang sama dengan ide cerita yang dibuat. Oleh karena itu dalam penyusunan *storyboard* ini penulis buatkan diskripsi, visual video, narasi, waktu (durasi), lokasi (pengambilan gambar) dan suasana latar (latar belakang pengambilan gambar dan musik).



No	Deskripsi	Visual Video	Narasi	Waktu	Lokasi	Suasana Latar
1.	Suasana lingkungan sekolah		Pada tampilan awal video gambar lingkungan sekolah PAUD Islam Durussalam	2 detik	PAUD Islam Durussalam	Musik instrumen lagu daerah
2.	Caption		Tampilan logo IAIN Palangka Raya dikom sesuai MEMPERSEMBAHKAN	6 detik	-	Musik instrumen
3.	Halaman judul		Penampilan layar yang berjudul: VIDEO PEMBELAJARAN MELALUI DONGENG DENGAN TEMA BINATANG Oleh KURNIAH	7 detik	-	Musik instrumen

Gambar 4.3 Penyusunan *Storyboard*

c. Pengembangan (*development*)

Rangkaian pelaksanaan kegiatan dalam tahapan pengembangan ini terdiri dari:

- 1) Penggabungan semua materi yang akan dikembangkan termasuk aplikasi program yang akan digunakan.
- 2) Menyiapkan komponen personel pendukung yang akan dilibatkan dengan menetapkan presenter, pendongeng, kameramen dan editor.
- 3) Mengkomunikasikan materi yang sudah tertuang dalam skenario/ naskah pembuatan video pembelajaran dan *storyboard* kepada para pendukung

program agar ada kesamaan visi dan mempermudah dalam pembuatan video pembelajaran ini.



Gambar 4.4. Peneliti sedang mengkomunikasikan materi

- 4) Pembuatan video, berupa tampilan pembelajaran disertai dongeng tema binatang yaitu dengan menggabungkan *visual* (gambar) dan *audio* (suara) berupa narasi dan musik. Proses pembuatan video diawali dengan penyerahan naskah pembuatan video pembelajaran dan *storyboard* serta diskusi dan arahan kepada Ibu Heni Idayanti sebagai presenter, dan Ibu Sri mulyani dan bapak Arul sebagai kameramen. Pengambilan gambar berlokasi di PAUD Islam Darussalam yang dilanjutkan dengan proses pengeditan. Untuk pelaksanaan pengambilan gambar dan pengeditan dilakukan oleh bapak Arul didampingi peneliti dan ahli materi. Pada pembuatan video pembelajaran ini menggunakan beberapa aplikasi yaitu:

- a) Aplikasi *sony vegas* versi 16, adalah *software* khusus untuk video dan audio editing.
- b) Aplikasi *after efek cc 2018*, merupakan aplikasi untuk membuat grafik gerak atau *motion graphics* dan efek khusus yang digunakan dalam video, konten online, dan presentasi.
- c) Aplikasi *filmora* versi 9, merupakan aplikasi yang dirancang untuk memproses / mengedit video.



Gambar 4.5. Proses pengambilan gambar pembukaan



Gambar 4.6. Pengambilan gambar untuk dongeng



Gambar 4.7. Proses pengeditan suara

d. Evaluasi (*evaluation*)

Evaluasi pada dasarnya bisa terjadi pada setiap tahapan (analisis, desain, pengembangan dan implementasi) yang bertujuan untuk kebutuhan revisi. Evaluasi pada pengembangan model ADDIE merupakan langkah terakhir dari sebuah proses untuk mengukur ketercapaian tujuan pengembangan yang mengacu kepada rancangan produk yang telah dibuat, hal ini dilakukan untuk memberikan penilaian terhadap kelayakan produk yang dibuat atau dikembangkan.

Pada tahapan evaluasi ini, pengembangan video pembelajaran melalui dongeng dengan tema binatang yang dikembangkan dapat dinyatakan lolos uji kelayakan apabila telah dilakukan validasi dan

dinyatakan layak oleh validator sehingga dapat dipergunakan sebagai media.

Validasi pada penelitian ini pada dasarnya merupakan uji kelayakan yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media terhadap desain pengembangan video pembelajaran yang dibuat oleh peneliti. Validasi ini bertujuan untuk mendapatkan saran masukan terhadap kekurangan dari media ini untuk dapat dilakukan revisi sampai dinyatakan layak .

2. Kelayakan Video Pembelajaran

a. Hasil Validasi ahli materi.

Ahli materi yang menjadi validator dalam penelitian dan pengembangan berupa video pembelajaran melalui dongeng dengan tema binatang ini adalah Ibu Heni Idayanti, S.HI. Beliau merupakan salah satu Guru yang mempunyai sertifikat PAUD, dan memiliki pengalaman kerja selama 17 tahun, sekarang menjadi tenaga teknis bidang kurikulum di PAUD Islam Darussalam Kota Palangka Raya.

Hasil validasi ahli materi terhadap desain video pembelajaran melalui dongeng dengan tema binatang sebagaimana tabel 4.1 berikut ini:

Tabel. 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi terhadap Desain Pengembangan Video Pembelajaran melalui Dongeng dengan Tema Binatang

No	Indikator	Σ 1	%	Kriteria	Keterangan
1.	Kesesuain materi yang disajikan dengan Kompetensi Inti (KI)	3	80	Baik	Tidak perlu direvisi
2.	Kesesuian materi yang disajikan dengan Kompetensi Dasar (KD)	4	100	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
3.	Kesesuian materi yang disajikan dengan indikator	3	80	Baik	Tidak perlu direvisi
4.	Kesesuian materi yang disajikan dengan tujuan pembelajaran	4	100	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
5.	Penyajian materi jelas dan mudah di pahami	4	100	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
6.	Penggunaan bahasa yang mudah di pahami anak	4	100	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
7.	Suara pendongeng dalam video pembelajaran dapat terdengar dengan baik	4	100	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
8.	Video pembelajaran ini menyebutkan binatang peliharaan	4	100	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
9.	Video pembelajaran ini menjelaskan tentang ciri-ciri binatang	4	100	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
10.	Video pembelajaran ini memuat pesan moral	4	100	Sangat baik	Tidak perlu direvisi

Jumlah 38 960



Validasi oleh ahli materi dilaksanakan pada tanggal 25 Maret 2021. Berdasarkan data kuantitatif menurut penilaian ahli materi terhadap validasi 1 (pertama) pengembangan video pembelajaran sebagaimana tabel 4.1, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis data dengan menghitung presentase tingkat pencapaian media sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma \text{ skor } \times \text{ bobot komponen}}{n \times \text{ skor tertinggi}} \times 100\%$$

$$P = \frac{38 \times 1}{10 \times 4} \times 100\%$$

$$P = \frac{38}{40} \times 100\%$$

$$P = 95 \%$$

Dari hasil penghitungan presentase tingkat pencapaian berdasarkan penilaian ahli materi sebagaimana tabel 4.1, menunjukkan presentase nilai yang dicapai terhadap materi pengembangan video pembelajaran pada penelitian ini yaitu 95 % . Karena hasil validasi pertama sudah menunjukkan pencapaian 95% maka tidak perlu dilakukan validasi ke dua.

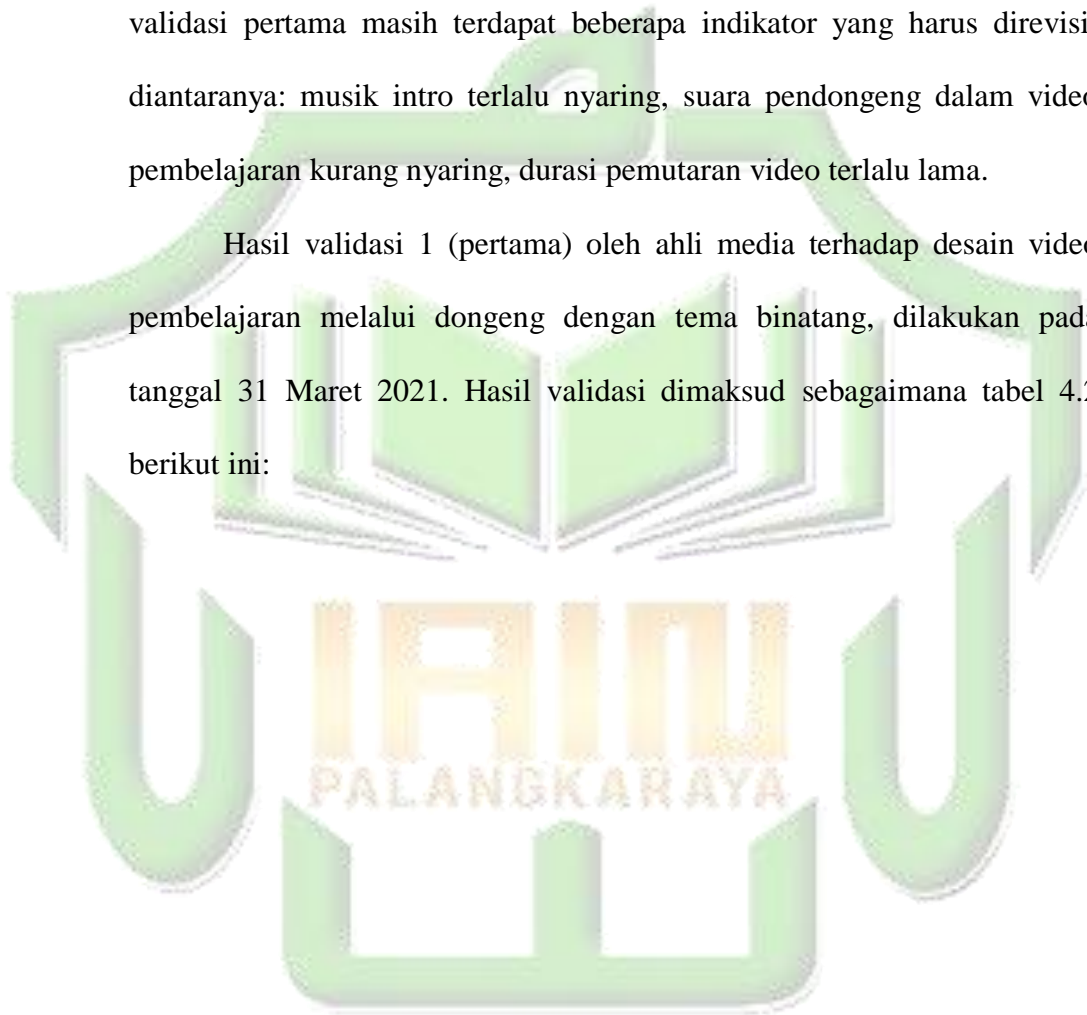
b. Validasi ahli media.

Validasi ahli media dalam pengembangan video pembelajaran melalui dongeng tema binatang telah dilakukan oleh Bapak H. Abdul Azis, M.Pd. dosen ahli bidang teknologi bidang pembelajaran. Terdapat 11

(sebelas) indikator penilaian yang harus divalidasi yang bertujuan agar produk media pembelajaran ini menjadi produk yang berkualitas dan layak untuk dijadikan sebagai video pembelajaran.

Validasi media oleh ahli media dilakukan sebanyak dua kali. Pada validasi pertama masih terdapat beberapa indikator yang harus direvisi, diantaranya: musik intro terlalu nyaring, suara pendongeng dalam video pembelajaran kurang nyaring, durasi pemutaran video terlalu lama.

Hasil validasi 1 (pertama) oleh ahli media terhadap desain video pembelajaran melalui dongeng dengan tema binatang, dilakukan pada tanggal 31 Maret 2021. Hasil validasi dimaksud sebagaimana tabel 4.2 berikut ini:



Tabel. 4.2 Hasil Validasi 1 (pertama) Ahli Media terhadap Desain Pengembangan Video Pembelajaran melalui Dongeng dengan Tema Binatang

No	Indikator	Σ 1	%	Kriteria	Keterangan
1.	Penulisan judul pada media video pembelajaran melalui dongeng menggambarkan pesan yang akan disampaikan	3	80	Baik	Tidak perlu direvisi
2.	Kemudahan memahami alur cerita	4	100	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
3.	Bahasa yang di gunakan dalam video dongeng dapat di pahami anak	3	80	Baik	Tidak perlu direvisi
4.	Kemudahan dalam memahami dialog pendongeng	3	80	Baik	Tidak perlu direvisi
5.	Kesesuaian instrument musik dengan video	2	65	Cukup baik	Direvisi
6.	Suara pendongeng dalam video pembelajaran dapat terdengar dengan baik	2	65	Cukup baik	Direvisi
7.	Kualitas gambar dalam video ini jelas	4	100	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
8.	Durasi waktu dalam video pembelajaran melalui dongeng ini tidak terlalu lama, agar anak tidak bosan	2	65	Cukup baik	Direvisi
9.	Penggunaan media lain dalam video pembelajaran melalui dongeng ini sesuai dengan kebutuhan	3	80	Baik	Tidak perlu direvisi

10.	Kesesuaian antara visual dengan audio	4	100	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
11.	Tehnik pengambilan gambar, pencahayaan, editing dan sound sesuai dengan ketentuan yang ada	4	100	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
Jumlah		34	915		

Berdasarkan data kuantitatif menurut penilaian ahli media terhadap validasi 1 (pertama) pengembangan video pembelajaran sebagaimana tabel 4.2, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis data dengan menghitung presentase tingkat pencapaian media sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum skor \times bobot komponen}{n \times skor tertinggi} \times 100\%$$

$$P = \frac{34 \times 1}{11 \times 4} \times 100\%$$

$$P = \frac{34}{44} \times 100\%$$

$$P = 77,27 \%$$

Hasil penghitungan presentase tingkat pencapaian terhadap penilaian yang dilakukan oleh ahli media sebagaimana tertuang pada tabel 4.2, diperoleh nilai presentase terhadap media pengembangan video pembelajaran pada penelitian ini yaitu 77,27 % dengan kualifikasi baik. Walaupun presentase tingkat pencapaian penilaian ahli media pada validasi

pertama ini mencapai 77,27 %, namun dari 11 indikator penilaian tersebut masih terdapat beberapa indikator yang presentase tingkat capaiannya dibawah 66 % dengan kualifikasi cukup baik.

Catatan saran masukan dari validator media, beberapa hal yang perlu dilakukan revisi adalah:

- 1) Intro terlalu panjang, langsung saja ke instrumen Selamat Datang dan seterusnya.
- 2) Instrumen musik pembuka terlalu nyaring.
- 3) Suara pendongeng kurang nyaring.
- 4) Waktu lebih singkat antara 10 – 15 menit saja.
- 5) Media bisa digunakan dengan perbaikan.

Berdasarkan saran ahli media, maka dilakukan revisi terhadap video pembelajaran pada penelitian ini diantaranya penyesuain waktu pemutaran video dengan mengurangi durasi/waktunya dan editing suara terutama pada suara pendongeng serta instrumen musik pembuka. Dari hasil revisi selanjutnya dilakukan validasi 2 (kedua).

Hasil validasi 2 (kedua) yang dilakukan pada tanggal 3 April 2021, sebagaimana tabel 4.3 sebagai berikut:

Tabel. 4.3 Hasil Validasi 2 (kedua) Ahli Media terhadap Desain Pengembangan Video Pembelajaran melalui Dongeng dengan Tema Binatang

No	Indikator	Σ 1	%	Kriteria	Keterangan
1.	Penulisan judul pada media video pembelajaran melalui dongeng menggambarkan pesan yang akan disampaikan	3	80	Baik	Tidak perlu direvisi
2.	Kemudahan memahami alur cerita	4	100	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
3.	Bahasa yang di gunakan dalam video dongeng dapat di pahami anak	3	80	Baik	Tidak perlu direvisi
4.	Kemudahan dalam memahami dialog pendongeng	3	80	Baik	Tidak perlu direvisi
5.	Kesesuaian instrument musik dengan video	3	80	Baik	Tidak perlu direvisi
6.	Suara pendongeng dalam video pembelajaran dapat terdengar dengan baik	4	100	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
7.	Kualitas gambar dalam video ini jelas	4	100	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
8.	Durasi waktu dalam video pembelajaran melalui dongeng ini tidak terlalu lama, agar anak tidak bosan	3	80	Baik	Tidak perlu direvisi
9.	Penggunaan media lain dalam video pembelajaran melalui dongeng ini sesuai dengan kebutuhan	3	80	Baik	Tidak perlu direvisi
10.	Kesesuaian antara visual	4	100	Sangat	Tidak perlu

	dengan audio			baik	direvisi
11.	Tehnik pengambilan gambar, pencahayaan, editing dan sound sesuai dengan ketentuan yang ada	4	100	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
	Jumlah		38		

Berdasarkan data kuantitatif menurut penilaian ahli media terhadap validasi 2 (kedua) pengembangan video pembelajaran sebagaimana tabel 4.3, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis data dengan menghitung presentase tingkat pencapaian media sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{skor} \times \text{bobot komponen}}{n \times \text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

$$P = \frac{34 \times 1}{11 \times 4} \times 100\%$$

$$P = \frac{38}{44} \times 100\%$$

$$P = 86,36 \%$$

Dari hasil penghitungan presentase tingkat pencapaian terhadap penilaian yang dilakukan oleh ahli media sebagaimana tertuang pada tabel

4.3, diperoleh nilai presentase terhadap media pengembangan video pembelajaran ini yaitu 86,36 % dengan kualifikasi sangat baik.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Analisis (*analysis*)

a. Analisis karakter anak.

Melakukan analisis karakter anak pada dasarnya bertujuan untuk mengetahui bagaimana anak dilingkungan belajar, apa saja kendala yang dihadapi pada saat proses belajar mengajar. Namun dalam penelitian ini kegiatan observasi langsung terhadap cara belajar anak di kelompok B tidak dapat dilakukan, karena pada masa pandemi covid-19 ini anak belajar secara daring atau belajar secara mandiri di rumah masing-masing. Untuk mengetahui karakteristik anak dilakukan wawancara dengan guru, diperoleh gambaran adanya beberapa anak yang sulit fokus pada saat kegiatan pembelajaran.

(Khairi, 2018: 20–21) mengemukakan ada beberapa karakteristik anak usia dini, yaitu:

- 1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar.
- 2) Merupakan pribadi yang unik.
- 3) Suka berfantasi dan berimajinasi.
- 4) Masa potensial untuk belajar.
- 5) Memiliki sikap egosentris.

6) Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek.

7) Merupakan bagian dari makhluk sosial.

b. Analisis materi.

Untuk menyusun materi yang akan dipergunakan dalam pembuatan video pembelajaran, maka dilakukan analisis materi menyesuaikan dengan kurikulum yang digunakan PAUD Islam Darussalam. Cakupan materi mengacu pada kompetensi dasar (KD) dan kompetensi inti (KI), sehingga video pembelajaran mampu mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran pada anak usia dini merupakan pengembangan kurikulum yang konkrit berupa seperangkat rencana yang berisi sejumlah pengalaman belajar melalui permainan yang diberikan kepada anak usia dini berdasarkan potensi dan tugas perkembangan yang harus dikuasai untuk mencapai kompetensi anak (Mursid, 2017: 13).

c. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan melalui wawancara dan diskusi dengan guru kelompok B. Analisis kebutuhan dimaksudkan untuk mengidentifikasi masalah-masalah dalam pembelajaran dengan membandingkan keadaan sekarang dengan keadaan yang diharapkan. Teridentifikasinya masalah-masalah dalam pembelajaran dapat dijadikan acuan dalam pembuatan video pembelajaran agar memberikan kemudahan anak dalam belajar, membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap pengetahuan, keterampilan dan kreativitas yang diperlukan anak.

Menurut Catron dan Allen (1999) dalam (Mursid, 2017: 14), “tujuan program pembelajaran adalah untuk mengoptimalkan perkembangan anak secara menyeluruh serta terjadinya komunikasi interaktif”.

Menurut (Mursid, 2017: 15–16), Prinsip-prinsip dalam pengembangan rencana pembelajaran diantaranya:

- 1) Sesuai dengan tahap perkembangan anak.
- 2) Memenuhi kebutuhan belajar anak.
- 3) Menyeluruh, yaitu meliputi seluruh aspek perkembangan.
- 4) Operasional, yaitu tujuan dapat diukur dan dapat dilaksanakan.

2. Desain (*design*)

Desain pengembangan video pembelajaran dalam penelitian ini dibuat melalui proses yang cukup panjang. Langkah pertama diawali dengan menentukan materi pembelajaran, tema dan sub tema serta indikator pencapaian berdasarkan kompetensi dasar dan kompetensi inti. Selanjutnya dibuat rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), menentukan rombongan belajar (rombel) atau kelompok belajar berdasarkan umur. Langkah berikutnya yaitu menuangkan ide-ide kedalam rancangan naskah video pembelajaran. Rancangan naskah yang dibuat memuat sasaran program; tujuan program; *synopsis*, *treatment* dan *shooting script*.

Sebagaimana disampaikan (Jannah, 2020: 88–89), langkah-langkah perancangan video pembelajaran sebagai berikut:

- a. Menentukan materi pembelajaran
 - b. Menentukan materi/tema dan sub tema, kelompok umur, waktu belajar, kegiatan pembelajaran, indikator pencapaian, penilaian perkembangan anak, media pembelajaran dan sumber belajar.
 - c. Mendesain naskah video dengan menuangkan ide atau gagasan, sasaran program, tujuan program, garis-garis besar isi program, penyusunan *synopsis*, dan *treatmen*.
3. Pengembangan (*development*)

Beberapa rangkaian pelaksanaan kegiatan dalam tahapan pengembangan (*development*) dalam penelitian ini secara garis sebagai berikut:

- a. Mengkonsultasikan rancangan naskah pembuatan video kepada ahli materi dan ahli media.
- b. Membuat naskah pembuatan video pembelajaran sesuai dengan rancangan yang sudah dibuat dan sudah dilakukan beberapa perbaikan/koreksi.
- c. Persiapan pembuatan video dengan penggabungan semua materi yang akan dikembangkan termasuk aplikasi program yang akan digunakan, menetapkan personel pendukung (presenter, pendongeng, kameramen dan editor).
- d. Mengkomunikasikan materi yang sudah tertuang dalam skenario/naskah pembuatan video pembelajaran dan *stroryboard* kepada para pendukung program agar ada kesamaan visi dan mempermudah dalam pembuatan video pembelajaran ini.

- e. Pembuatan video, berupa tampilan pembelajaran disertai dongeng tema binatang yaitu dengan menggabungkan *visual* (gambar) dan *audio* (suara) berupa narasi dan musik.
- f. Mengkonsultasikan hasil pengembangan berupa video pengembangan kepada ahli materi dan ahli media.
- g. Melakukan revisi sesuai saran masukan dari ahli materi dan ahli media.
- h. Menyusun instrumen penilaian untuk ahli materi dan ahli media.

Menurut (Jannah, 2020: 89), rancangan pengembangan (*development*)

media berupa video pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Membuat naskah dengan menetapkan judul/tema, menetapkan indikator pencapaian, sasaran, durasi.
 - b. Mengkonsultasikan naskah yang dibuat kepada ahli materi, ahli desain pembelajaran dan ahli media.
 - c. Merevisi naskah yang dibuat berdasarkan masukan masukan dari ahli media, ahli desain pembelajaran dan ahli materi.
 - d. Memproduksi video dengan berpedoman pada naskah. Merevisi video berdasarkan masukan/saran para ahli.
 - e. Membuat instrument, dengan mengkaji teori-teori yang terkait yang diukur oleh tes yang dikembangkan.
4. Evaluasi (*evaluation*).

Pada dasarnya evaluasi bisa terjadi pada setiap tahapan (analisis, desain, pengembangan dan implementasi) yang bertujuan mendapatkan saran masukan untuk kebutuhan revisi. Evaluasi pada pengembangan model ADDIE merupakan langkah terakhir dari sebuah proses untuk mengukur ketercapaian tujuan pengembangan yang mengacu kepada rancangan produk yang telah

dibuat, hal ini dilakukan untuk memberikan penilaian terhadap kelayakan produk yang dibuat atau dikembangkan.

Berdasarkan hasil validasi terhadap pengembangan video pembelajaran melalui dongeng dengan tema binatang pada penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Hasil validasi ahli materi.

Hasil validasi ahli materi, tingkat pencapaian terhadap materi pengembangan video pembelajaran pada penelitian ini yaitu 95 %.

Sebagaimana telah dibahas dalam Bab III pada sub bab teknik analisis data, dinyatakan: produk pengembangan media pembelajaran dinyatakan valid apabila telah memenuhi kriteria capaian presentase 80% sampai dengan 100 % untuk seluruh unsur yang terdapat dalam instrumen validasi.

Berdasarkan pernyataan tersebut bahwa hasil tingkat pencapaian terhadap materi pengembangan video pembelajaran pada penelitian ini yaitu 95 % dengan kualifikasi sangat baik.

Sesuai catatan kritik dan saran ahli materi pada instrumen validasi pengembangan video pembelajaran melalui dongeng tema binatang, dinyatakan bahwa video dongeng sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan sudah layak digunakan untuk pembelajaran anak usia dini.

b. Hasil validasi ahli media.

Hasil validasi 2 (kedua) oleh ahli media dan penghitungan presentase tingkat pencapaian terhadap pengembangan media berupa video pembelajaran ini yaitu 86,36 dengan kualifikasi sangat baik.

Sesuai catatan kritik dan saran ahli media pada instrumen validasi 2 (kedua), dinyatakan bahwa video bisa digunakan untuk media pembelajaran.



BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan video pembelajaran melalui dongeng tema binatang di PAUD Islam Darussalam Kota Palangka Raya dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses penelitian ini dilakukan dengan menggunakan prosedur pengembangan model ADDIE yang memiliki lima langkah prosedur penelitian, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, *evaluation*. Namun dalam penelitian ini hanya empat langkah dari prosedur pengembangan model ADDIE ini yang dapat dilaksanakan, yakni: 1) *analysis*, merupakan tahap identifikasi kebutuhan, identifikasi masalah, identifikasi produk yang akan dikembangkan; 2) *design*, berupa tahapan perencanaan konsep produk yang akan dikembangkan; 3) *development*, adalah proses mewujudkan desain agar menjadi kenyataan; 4) *evaluation*, untuk melihat apakah sistem proses pembelajaran yang sedang dibangun berhasil sesuai dengan perencanaan dan harapan awal atau tidak. Sedangkan untuk tahap *implementation* pada tingkat perkembangan anak usia 5-6 tahun, tahapan implementasi ini tidak dilakukan, karena tahap ini anak belum mampu untuk mengisi lembar pengamatan kecuali anak diberikan pendampingan untuk mengisi lembar pengamatan berupa angket terhadap respon anak. Pendampingan dilakukan dengan perbandingan tiga orang anak didampingi satu orang guru.

2. Hasil uji kelayakan melalui validasi materi dan validasi media, pengembangan video pembelajaran melalui dongeng tema binatang di PAUD Islam Darussalam Kota Palangka Raya dinyatakan layak untuk dipergunakan sebagai video pembelajaran. Hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media dimaksud sebagai berikut:

a. Validasi ahli materi.

Berdasarkan penghitungan hasil penilaian ahli materi menunjukkan presentase tingkat kelayakan pengembangan video pembelajaran pada penelitian ini yaitu 95 % dengan kualifikasi sangat baik.

b. Validasi ahli media.

Dari penghitungan hasil penilaian ahli media, bahwa pengembangan media berupa video pembelajaran ini presentase tingkat pencapaiannya 86,36 % dengan kualifikasi sangat baik.

B. Saran pemanfaatan dan pengembangan produk lebih lanjut.

Saran-saran yang diberikan berkenaan dengan pengembangan video pembelajaran melalui dongeng tema binatang di PAUD Islam Darussalam Kota Palangka Raya terbagi menjadi dua bagian antara lain:

1. Saran Pemanfaatan.

Video pembelajaran ini dapat digunakan oleh guru dalam memberikan pembelajaran tentang tema binatang, dan video pembelajaran ini dapat diputar berulang-ulang, sehingga anak dapat memahami pesan yang kita sampaikan.

Terlebih disaat pandemi seperti ini video pembelajaran sangat bermanfaat untuk anak belajar dari rumah.

2. Saran pengembangan Produk lebih lanjut.

Mengingat pada penelitian ini masih ada tahapan proses pengembangan yang belum dapat dilaksanakan, yaitu tahap implementasi, oleh sebab itu penulis menyarankan untuk yang akan datang agar produk pengembangan ini dapat dilanjutkan pada tahap implementasi.



DAFTAR PUSTAKA

- Agustania, A. (2014). Skripsi, Pengembangan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Promosi Dinamis Di SMK Negeri 1 Pengasih.
- Ahyani, L. N. (2010). Metode Dongeng Dalam Meningkatkan Perkembangan Kecerdasan Moral Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Psikologi*.
- Al-Qudsy, M., & Nurhidayanti, U. (2016). *Mendidik Anak Lewat Dongeng*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.
- Aminah, S. (2019). Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kosakata Pada Anak Usia 4-5 Tahun.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran; Edisi Revisi* (Edisi Revi). Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Habsari, Z. (2017). Dongeng Sebagai Pembentuk Karakter Anak. *BIBLIOTIKA : Jurnal Kajian Perpustakaan dan Informasi*, 1, 21–29.
- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan* (1 ed.). Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Hayati, M., & Purnama, S. (2019). *Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Hidayah, A. N., & Nurhadija. (2018). Aktivitas Mendongeng Menggunakan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Moral. *Jurnal Smart Paud*, 1(1), 73. <https://doi.org/10.36709/jspaud.v1i1.3523>
- Hidayati, S., Muzakki, & Azmy, A. (2019). Implementasi Pembelajaran Tematik Di Raudhotul Athfal Al-Muslimun Kota Palangka Raya. *Al-Mudarris (Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam)*, 1(2), 37–50. <https://doi.org/10.23971/mdr.v1i2.1020>
- Ibrahim. (2015). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Pontianak: All Right Reseved.
- Jannah, R. (2020). *Pengembangan Media video Pembelajaran*. Yogyakarta: K-Media.
- Kemendikbud. (2014). Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*, 13. <https://luk.staff.ugm.ac.id/atur/bsnp/Permendikbud137-2014>

- Khairi, H. (2018). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini dari 0-6 Tahun. *Jurnal Warna*, 2(2), 15–28. Diambil dari [ejournal.iaiiig.ac.id › index.php › warna › article › download](http://ejournal.iaiiig.ac.id/index.php/warna/article/download)
- Kurniawan, A. W., & Puspitaningtyas, Z. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Pandiva Buku.
- Kurniawan, H. (2016). *Kreatif Mendongeng Untuk Kecerdasan Jamak Anak*. Jakarta: K-Media.
- Miftahul, H. (2017). *Model model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mulyatiningsih, E. (2008). Pengembangan Model Pembelajaran, (1), 409–423. <http://staffnew.uny.ac.id/upload/131808329/pengabdian/>
- Mursid. (2017). *Pengembangan Pembelajaran PAUD* (3 ed.). Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nainul, A. (2018). Skripsi, Pengembangan Lagu-Lagu Islami Berdasarkan Tema Berbasis Video Untuk Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk It Izzuddin Palembang.
- Oktari, R., & Fadillah. (2013). Penerapan Metode Bercerita Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Kemala Bhayangkari 14. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(4), 1–12. <https://media.neliti.com/media/publications/213320-none.pdf>
- Paramita, E. (2017). Skripsi, Pengembangan Dongeng Berbentuk Video Animasi Untuk Anka Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina 2 Palembang, 1–9.
- Pusat-Bahasa. (2008). *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka Departemen Pendidikan Nasional.
- Setyorini. (2020). Pandemi Covid-19 Dan Online Learning : Apakah Berpengaruh terhadap Proses Pembelajaran Pada Kurikulum 13 ? *Jiemar*, 01(Juni), 95–102.
- Sudaryono, M. (2018). Pengembangan Video Pembelajaran Pendidikan Karakter Berbasis Dongeng untuk Raudhatul Athfal, 1(1), 54–64. <https://online-jurnal.unja.ac.id/index.php/dikbastra>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Suhendro, E. (2020). Strategi Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Golden Age*, 5(3), 133–140. <http://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/index.php/goldenage/article/view/3394/1884>
- Suhendro, E., & Syaefudin, S. (2020). Nilai-Nilai Kemanusiaan Dalam Pendidikan Anak Usia Dini Inklusi. *JEA (Jurnal Edukasi AUD)*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.18592/jea.v6i1.3430>
- Sukmadinata. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susanto, A. (2014). *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenamedia Group.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. (2003).

