

Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd.



Pengembangan Media Video Pembelajaran



Editor :

Prof. Dr. Mustajl, M.Pd.

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN

Rodhatul Jennah



Penerbit K-Media
Yogyakarta, 2020

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN

x + 157 hlm.; 18 x 25 cm

ISBN: 978-623-316-047-6

Penulis : Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd.
Editor : Prof. Dr. Mustaji, M.Pd.
Tata Letak : Setria Utama Rizal
Desain Sampul : Uki
Percetakan : CV. Nurani, Jalan Angsana II Blok B 12 / 20
Pondok Pekayon Indah, Kota Bekasi.
Cetakan 1 : Desember 2020

Copyright © 2020 by Penerbit K-Media
All rights reserved

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang No 19 Tahun 2002.

Dilarang memperbanyak atau memindahkan sebagian atau seluruh isi buku ini dalam bentuk apapun, baik secara elektrik maupun mekanis, termasuk memfotocopy, merekam atau dengan sistem penyimpanan lainnya, tanpa izin tertulis dari Penulis dan Penerbit.

Isi di luar tanggung jawab percetakan

Penerbit K-Media
Anggota IKAPI No.106/DIY/2018
Banguntapan, Bantul, Yogyakarta.
e-mail: kmedia.cv@gmail.com

Kata Pengantar

Dengan memanjatkan puji syukur ke hadirat Allah SWT salah satu karya tulis kami tentang Pengembangan Media Video Pembelajaran ini dapat terbit, dengan harapan bermanfaat bagi pembacanya, kami persembahkan kepada yang berminat mempelajarinya terutama kepada guru dan calon guru TK/RA. Pada masa Pandemi covid 19 semakin menuntut guru harus mampu mengembangkan media video yang bisa diaplikasikan pada pembelajaran jarak jauh melalui social media ataupun aplikasi belajar yang sudah disepakati guru dengan orang tua.

Buku Pengembangan Media Video Pembelajaran ini kami sajikan bahasan yang meliputi Kriteria Media Video Pembelajaran, Penggunaan Video Pembelajaran dengan Pendekatan Kearifan Lokal di TK, Prosedur Pengembangan Media Video Pembelajaran, dan Implementasi Pengembangan Media Video Pembelajaran yang berkaitan dengan kemampuan dasar bagi setiap guru/calon guru dalam mengembangkan video pembelajaran. Kami mengharapkan semoga buku ini ada manfaatnya bagi guru dan calon guru yang selalu berupaya meningkatkan kemampuannya untuk menjadi guru yang lebih professional. Aamiin.

Sudah barang tentu isi buku ini masih perlu disempurnakan supaya lebih relevan dengan kebutuhan guru. Insya Allah pada edisi-edisi selanjutnya kami akan mencoba melengkapinya.

Palangka Raya, Desember 2020

Penulis

Sambutan

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

IAIN PALANGKA RAYA

Syukur alhamdulillah kita panjatkan kepada Allah swt, atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga karya ini mampu tercipta. Sholawat dan salam tidak lupa kita mohonkan kepada Allah atas junjungan kita Nabi Muhammad saw beserta sahabat dan keluarganya serta semoga kelak di yaumul kiyamah, kita mendapatkan syafa'atnya. Amin

Salah satu tugas yang tidak bisa lepas dari tugas pokok seorang dosen adalah membuat karya. Salah satu karya yang dimaksud adalah membuat atau menulis buku. Kompetensi seorang dosen dalam konteks kekinian salah satunya dapat diukur seberapa banyak produk tulisan yang sudah dihasilkan baik yang berupa buku maupun karya pemikiran yang terpublikasi dalam jurnal.

Saya atas nama pimpinan FTIK IAIN Palangka Raya menyambut dengan baik dan bangga terhadap penyusunan buku ajar FTIK IAIN Palangka Raya Tahun 2020 yang dapat dijadikan salah satu rujukan/literatur oleh mahasiswa maupun dosen dalam melaksanakan perkuliahan. Kerja keras dan keuletan dalam menyusun buku panduan ini tentunya patut diapresiasi tinggi oleh semua pihak.

Saya juga berharap buku ini dapat menjadi salah satu sarana dalam membantu memberikan informasi kepada para pembaca. Semoga upaya yang dilakukan penulis di dalam menghadirkan buku ini menjadi amal jariah disisi Allah Swt.

Dekan FTIK IAIN Palangka Raya

Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd

Daftar Isi

Kata Pengantar	iii
Sambutan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN PALANGKA RAYA	iv
Daftar Isi	v
Daftar Tabel	viii
Daftar Gambar	x
BAB I PENDAHULUAN	1
BAB II PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN	11
A. Pengembangan Media Video dalam Teknologi Pendidikan	11
B. Model Pengembangan	15
C. Media Video Pembelajaran	27
1. Defenisi Media	27
2. Pemilihan Media	27
3. Media Video	28
4. Ciri/Karakteristik Media Video	29
BAB III KRITERIA MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN	45
A. Kriteria Desain Pembelajaran	45
B. Kriteria Produksi Media Video	46
1. Unsur Gambar	47
2. Unsur Suara	47
3. Unsur Visual pada Gambar	48
C. Kriteria Bahan Penyerta	52

BAB IV PENGGUNAAN VIDEO PEMBELAJARAN	
MELALUI PENDEKATAN KEARIFAN LOKAL	53
A. Nilai Agama dan Moral	53
1. Pengembangan Nilai Agama pada Anak	53
2. Perkembangan Beragama pada Anak.....	55
3. Perkembangan Moral pada Anak	56
4. Pendidikan Anak Usia Dini.....	58
B. Pendekatan Kearifan Lokal.....	65
1. Pengertian Kearifan Lokal.....	65
2. Wujud Kearifan Lokal.....	65
3. Keberadaan Suku Banjar di Palangka Raya	66
4. Unsur-unsur Filsafat Hidup Suku Banjar.....	68
5. Adat Istiadat Suku Banjar dalam Pergaulan	70
6. Tata Kelakuan di Lingkungan Masyarakat Suku Banjar.....	71
7. Tata Kelakuan pada Arena Pendidikan Suku Banjar.....	72
C. Langkah Penggunaan Video dalam Pembelajaran.....	73
BAB V PROSEDUR PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO	
PEMBELAJARAN	85
A. Pendesainan Pengembangan Media Video	
Pembelajaran	85
PROSEDUR PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO	86
1. Analysis (Analisis).....	87
2. Design (Perancangan).....	88
3. Development (Pengembangan)	89
4. Implentation (Implementasi).....	89
B. Rancangan Instrumen Pengembangan Media	
Video Pembelajaran	92
C. Penulisan Naskah Media Video Pembelajaran	112

BAB VI IMPLEMENTASI PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN	127
A. Kelayakan Media Video Pembelajaran	127
1. <i>Analysis</i> (Analisis)	127
2. Design (Perancangan)	131
3. Development (Pengembangan)	133
4. Implementation (Implementasi).....	134
5. Evaluation (Evaluasi).....	135
B. Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran	139
BAB VII PENUTUP	143
DAFTAR PUSTAKA	145
TENTANG PENULIS	157

Daftar Tabel

Tabel 3.1	Aspek Video Pembelajaran.....	46
Tabel 3.2	Indikator Kepraktisan Media Video Pembelajaran.....	52
Tabel 4.1	Kompetensi Inti PAUD	61
Tabel 4.2	Kompetensi Inti dan Dasar Kurikulum PAUDNI 2013	62
Tabel 4.3	Kegiatan Pembukaan, Inti, Penutup	76
Tabel 4.4	Tayangan Video, Menggambar, Puzzle gambar, Memilih Model	80
Tabel 5.1	Instrumen Pengembangan Video	92
Tabel 5.2	Kisi-kisi Angket Masukan Ahli.....	93
Tabel 5.3	Kisi-kisi Daftar Pertanyaan FGD.....	94
Tabel 5.4	Kisi-kisi Lembar Validasi Media Video	95
Tabel 5.5	Kisi-kisi angket evaluasi ahli media.....	95
Tabel 5.6	Kisi-kisi angket evaluasi ahli materi	97
Tabel 5.7	Kisi-kisi Angket Evaluasi Ahli Desain Pembelajaran.....	98
Tabel 5.8	Kisi-Kisi Angket Evaluasi Ahli Desain pada Bahan Penyerta	99
Tabel 5.9	Kisi-kisi Lembar Pengamatan Siswa/Anak	99
Tabel 5.10	Kisi-kisi Angket Kemenarikan Media	100
Tabel 5.11	Instrumen Evaluasi Ahli Materi	102
Tabel 5.12	Instrumen Evaluasi Ahli Desain Pembelajaran	103
Tabel 5.13	Instrumen Evaluasi Ahli Media.....	104
Tabel 5.14	Instrumen Evaluasi Ahli Desain pada Bahan Penyerta	105
Tabel 5.15	Instrumen Lembar Pengamatan Siswa/ Anak dengan Menggunakan Video.....	106
Tabel 5.16	Instrumen Lembar Pengamatan Siswa /Anak Tanpa Menggunakan Video.....	107

Tabel 5.17	Teknik Analisis Data.....	108
Tabel 5.18	Kriteria Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5	109
Tabel 5.19	Kriteria Konversi Tingkat Pencapaian Uji Kelompok Kecil	110
Tabel 5.20	Kriteria Konversi Tingkat Pencapaian Uji Kelompok Besar.....	110
Tabel 5.21	Kualifikasi Skala 5.....	111
Tabel 5.22	Kualifikasi Validitas Instrumen	111

Daftar Gambar

Gambar 1.1 Kawasan Teknologi Pendidikan	8
Gambar 2.1 Skema Pengembangan Model ADDIE.....	22
Gambar 3.1. Prosedur pengembangan Media Video	87

BAB I PENDAHULUAN

Video memiliki potensi yang sangat besar untuk meningkatkan keefektifan proses pembelajaran, karena dengan video dapat menjadikan pesan-pesan pembelajaran lebih konkrit, terlebih lagi untuk anak yang masih dalam tahap berfikir konkrit dengan pengembangan materi ajar yang abstrak, maka sangat diperlukan divisualisasikan dengan sesuai dengan keseharian anak.

Kemasan media video yang dikembangkan melihat dengan keseharian anak atau yang sering disebut dengan pendekatan budaya lokal akan mudah diterima dan dicerna oleh anak, karena tayangan yang mereka lihat memiliki alur yang sesuai dengan kehidupan mereka sehari-hari. Salah satu yang dikembangkan dalam pendidikan di Taman Kanak-kanak adalah pengembangan nilai agama dan moral

Pengembangan nilai agama dan moral bersifat abstrak, karena itu untuk memberikan pemahaman dan kemudahan bagi anak dalam melaksanakannya perlu media pembelajaran yang dapat memberikan gambaran yang lebih konkrit kepada anak. Diantara media pembelajaran yang sesuai dengan itu dan dapat menarik perhatian anak adalah media video. Penggunaan media video yang diperuntukkan untuk anak usia dini dapat disesuaikan dengan perkembangan berfikir anak. Nilai agama dan moral yang semula abstrak dapat dijelaskan dan dicontohkan dalam bentuk yang lebih konkret. Kegiatan pembelajaran juga lebih menarik karena suasana pembelajaran lebih sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

Media video pembelajaran anak usia dini dapat melihat, mengamati contoh kongkret melalui alur tayangan yang ceritanya dikemas sesuai dengan kemampuan anak menangkap materi atau pesan yang disampaikan. Video yang dikemas melalui cerita tentang berperilaku yang baik, dengan pendekatan budaya lokal yang sesuai dengan budaya dan kebiasaan anak sehari-hari, sehingga anak akan lebih mudah mencontoh serta mengaplikasikan dalam kehidupan kesehariannya.

Perilaku yang terdapat dalam video pembelajaran tersebut adalah contoh yang sesuai dengan apa yang ada disekelilingnya.

Pembuatan video pembelajaran perlu memasukkan unsur kebiasaan dan adat istiadat budaya yang berkembang pada masyarakat yang ada disekitar anak. Menggunakan media video yang menggunakan pendekatan budaya lokal, pembelajaran akan lebih menyenangkan dan mudah menarik minat anak untuk mengikutinya, khususnya yang memerlukan contoh.

Pengembangan nilai-nilai agama dan moral sangat penting bagi anak. Kemampuan mengembangkan nilai-nilai agama dan moral terutama cara seseorang anak berakhlak yang baik sangat penting untuk menjadi bekal kehidupan anak di masa depan. Perkembangan nilai-nilai agama dan moral berkaitan dengan budi pekerti dan sikap sopan santun seorang anak serta penanaman sikap untuk selalu taat melaksanakan perintah agama dalam kehidupan kesehariannya. Berperilaku dan berbudi pekerti serta bersikap sopan santun dalam kehidupan sehari-hari dilakukan dalam kegiatan pendidikan akhlak.

Kebutuhan terhadap pendidikan akhlak pada lembaga pendidikan telah diakomodasikan secara terbatas dengan cara mengintegrasikan pendidikan budi pekerti ke dalam Pendidikan Agama Islam. Dalam pelaksanaannya, materi Pendidikan Agama Islam yang diajarkan di sekolah-sekolah disampaikan dengan dalam bentuk penyampaian kisah teladan dan pembiasaan berperilaku baik (Hariyanto , 2005).

Kegiatan pendidikan akhlak di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUDNI) menekankan pada aspek spiritual dan moral yang harus mampu menanamkan dasar-dasar aqidah Islam atau keimanan terhadap Tuhan Yang Maha Esa serta ibadah dan akhlaq mulia pada anak. Ini unsur yang paling penting sekaligus paling mendasar. Keberhasilan aspek ini akan menjadi fondamen kokoh baik tumbuh tegaknya aspek-aspek lain. Dengan pembinaan agama serta moral yang benar akan menjadi dasar dalam pembinaan sikap anak untuk menjadi menjadi warga Negara yang baik (Kemendibud, 2013). Namun dalam kenyataan sehari-hari, tidak jarang anak usia dini melanggar norma moral dan budi pekerti yang baik. Hal ini harus diperhatikan dari faktor penyebab terjadinya perilaku atau budi pekerti yang tidak diinginkan tersebut.

Menurut Yani (2011), salah satu yang menjadi penyebab seorang anak cenderung melanggar norma moral, budi pekerti ataupun nilai keagamaan karena anak usia dini memiliki tingkatan

perkembangan yang belum bisa membedakan dan memahami tentang sebuah pemaknaan, bahwa di masyarakat ukuran itu berupa kebiasaan atau adat istiadat, atau tata cara yang telah diterima oleh masyarakat. Aturan-aturan inilah yang biasanya dikatakan dengan istilah nilai agama dan moral.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) mempunyai peranan yang sangat urgen atau penting dan menentukan dalam pembentukan dan penanaman nilai agama dan moral bagi anak. Pendidikan Anak Usia Dini akan menjadi pondasi bagi dasar kepribadian anak dimasa yang akan datang. Anak yang mendapatkan perhatian serta layanan yang baik semenjak usia dini nanti kelak akan memiliki harapan yang baik dan lebih berpeluang besar dalam meraih sukses di masa mendatang. Masa kanak-kanak adalah masa pembentukan perkembangan kepribadian, sikap mental dan intelektual.

Pembinaan perilaku yang ada dalam program pendidikan anak usia dini adalah penanaman nilai agama, moral, disiplin dan afeksi. Pembinaan tersebut hendaknya dilaksanakan dengan kontinyu dan selalu dilaksanakan dalam kehidupan kesehariannya, sehingga diharapkan berkembang dengan baik dan optimal.

Taman Kanak-kanak merupakan suatu lembaga pendidikan tempat dikembangkan segenap potensi dan kemampuan anak yang meliputi aspek nilai agama dan moral, sosial emosional, fisik motorik, kognitif, bahasa, dan seni yang tercermin dalam keseimbangan kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan.

Anak usia dini dalam kesehariannya selalu meniru, mengamati yang terjadinya di sekelilingnya, kemudian mengimplementasikannya dalam perilakunya, Jika yang dilihat perilaku yang membiasakan perilaku baik, maka muncul sebuah sikap sopan santun, kepribadian moral (akhlak al karimah), tetapi jika yang diamati, dilihat, perilaku yang melanggar aturan, norma muncul diperilaku anak, kebiasaan yang belum mencerminkan kepribadian bermoral. Usia paling tepat untuk meletakkan nilai-nilai agama dan moral adalah di masa pendidikan anak usia dini.

Cara yang dapat dilakukan dalam aspek pengembangan nilai agama dan moral anak usia dini adalah dengan pembiasaan (habitiasi) serta keteladanan. Hal ini tentunya mengharuskan guru/pendidik untuk mendesain kegiatan pembelajaran yang terprogram dengan baik dan menyesuaikan dengan tahapan perkembangan anak.

Menurut Piaget dalam Slavin (1994), perkembangan kognitif seseorang melalui empat tahap. Tiap tahap ditandai dengan munculnya kemampuan-kemampuan intelektual. Pola perkembangan kognitif setiap anak memiliki kesamaan, yaitu: Pertama, pada usia 0 sampai 2 tahun atau sensorimotorik, dalam perkembangan kognisi (kemampuan berpikir atau mental) pada tahapan ini perkembangan kognitif anak nampak terlihat pada aktivitas motorik sebagai reaksi stimuli sensorik. Hal penting yang harus dilakukan oleh pendidik adalah tindakan-tindakan konkret dan bukan tindakan yang imajiner. Kedua, pada usia 2 sampai 7 tahun atau praoperasional, pada tahap ini dimulai dengan penguasaan bahasa yang sistematis, permainan simbolis, imitasi serta bayangan dalam mental dan bersifat egosentrik. Ketiga, pada usia 7 sampai 11 tahun atau konkret operasional. Pada tahap ketiga ini cara berpikir anak kurang egosentrik, anak sudah dapat menangkap dan memperhatikan perubahan situasi, anak memiliki kemampuan menganalisis secara logis dalam situasi konkret. Keempat, formal operasional (11-tahun ke atas), atau berpikir secara operasional formal.

Pengembangan nilai agama dan moral di samping harus memperhatikan tahapan kognitif anak, juga penciptaan lingkungan yang dapat mempengaruhi perubahan perilaku anak, terutama media yang digunakan dalam pembelajaran pada pendidikan anak usia dini. Media pembelajaran dalam penggunaannya punya kaitan yang erat dengan tahapan berpikir atau tahapan kognitif tersebut, dengan menggunakan media pembelajaran maka dapat membuat pembelajaran yang semula abstrak menjadi lebih konkret, demikian juga pembelajaran yang kompleks dapat disederhanakan.

Faktor kebiasaan sebagai salah satu bagian dari budaya pada masing-masing suku dan ras memiliki perbedaan. Budaya tersebut tidak terlepas dari filosofi yang dianut, di Kota Palangka Raya yang memiliki suku, bahasa serta agama yang beragam, tentunya memiliki banyak perbedaan. Perbedaan tersebut mempengaruhi terhadap kebiasaan dan budaya serta adat istiadat. Anak yang lahir dan dibesarkan dalam kebiasaan dan budaya tertentu akan lebih mudah beradaptasi dan menerima kebiasaan atau budaya yang pernah dia alami atau bahkan yang selalu dilihat dan dilakukan, termasuk juga bahasa. Jika anak diminta melakukan sesuatu dengan bahasa yang sudah jadi kebiasaan sehari-hari, maka akan

lebih mudah dia terima. Karakteristik anak juga sangat dipengaruhi oleh budaya yang berkembang disekitarnya. Karena itulah pengembangan nilai agama dan moral akan dapat berkembang secara maksimal jika disosialisasikan dengan menggunakan pendekatan budaya lokal.

Bahasa yang digunakan yaitu: Bahasa Banjar, bahasa Dayak dan Bahasa Indonesia. Bahasa yang digunakan sehari-hari adalah bahasa Banjar. Bahasa Banjar yang turun menurun sudah membudaya sebagai bahasa yang digunakan sehari-hari baik dalam berjual beli di pasar, maupun ditempat umum lainnya, hal ini dipengaruhi oleh banyaknya suku Banjar yang bertempat tinggal di wilayah perkotaan.

Keturunan Banjar yang tinggal di kota Palangka Raya mayoritas beragama Islam. Budaya Banjar sangat berpengaruh di masyarakat kota Palangka Raya terutama di lingkungan perkotaan, karena itu dalam pengembangan nilai agama dan moral bagi anak-anak yang berasal dari keturunan Banjar akan lebih mudah diterima anak jika sesuai dengan budaya dan kebiasaan yang mereka lihat dan lakukan sehari-hari.. Pada saat kegiatan di PAUDNI media yang digunakan dalam pembelajaran seringkali berbahasa Indonesia, padahal anak usia dini akan lebih mudah jika menggunakan bahasa ibu atau bahasa sehari-hari mereka, yaitu bahasa Banjar.

Di Kota Palangka Raya sebagian besar adat istiadat suku Banjar dalam pergaulan sehari-hari secara umum sudah menjadi tradisi di daerah ini seperti: Orang yang lebih muda harus menghormati yang lebih tua. Pergaulan pada umumnya dalam tingkatan usia sebaya, (*sepantaran*). Apabila seseorang lalu di hadapan orang-orang tua, maka ia harus membungkukkan badannya sedikit dengan lengan kanan dirapatkan ketubuh badan sebelah kiri, kepala menunduk ke bawah disertai dengan perkataan *umpat lalu* (Banjar) dan dimulai beberapa langkah sebelum melalui, dengan disudahi beberapa langkah sesudah melewati. Kaum pria harus memberi kesempatan jalan berlalu lebih dahulu kepada kaum wanita pada suatu jalan untuk menghindari terjadinya persentuhan tubuh. Harus tegur sapa atau memberi salam "*assalamu'alaikum*" sambil mengangkat tangan, baik waktu berjalan ataupun berkendara kepada kenalan, teman, orang tua sekampung atau yang harus dihormati, yang disapa harus pula membalas salam

dengan ucapan “*wa’alaikum salam*“. Apabila menjumpai teman atau menemui orang tua hendaklah setelah berhadapan dan mengulurkan tangan untuk berjabat tangan dan barulah mengutarakan maksudnya, demikian juga jika berpisah. Harus menggunakan tutur kata dan gerak gerik yang sopan. Jika sebaya ber-aku (saya), ber-*ikam* (kamu) atau ber-*unda* (saya), ber-*nyawa* (kamu) tetapi ini dianggap sedikit kasar, terhadap orang tua ber-*ulun* (saya) dan ber-*sampian* (kamu), orang tua terhadap orang muda cukup berkata *aku, ikam*. Dan apabila dipanggil orang tua hendaknya disambut dengan perkataan “*puun*”, dengan nada lemah dan menyebut “*inggih*” jika mengiyakan (membenarkan) tanda setuju. (Riwut, 2007 p. 235-236). Kebiasaan-kebiasaan ini menjadi milik bersama dari masyarakat kota Palangka Raya dengan tidak melihat suku, ras, agama dan budaya orang tuanya.

Guna melestarikan budaya Banjar, khususnya unsur-unsur filsafat hidup dan adat istiadat suku Banjar berupa “Baik Tingkah Laku” , dimana orang Banjar dalam pergaulan sehari-hari harus menunjukkan budi pekerti yang luhur agar disenangi orang lain, sehingga perlu bahan ajar yang menarik dalam kemasan media video pembelajaran.

Video pembelajaran dengan berbasis kearifan lokal khususnya budaya atau kebiasaan suku Banjar dapat digunakan untuk mengembangkan nilai moral dan agama pada anak di Taman Kanak-kanak. Penggunaan video dalam kegiatan pembelajaran dapat membawa anak untuk lebih memahami nilai moral dan agama yang abstrak, karena visualisasi yang terdapat dalam media video yang berbasis kearifan lokal dapat memberikan contoh konkrit tentang perilaku seseorang sesuai dengan nilai moral dan agama yang ingin ditanamkan. Media video dapat menarik perhatian anak untuk memahami dan lebih menghayati, karena media video di samping tayangan gambar, juga digunakan audio yang dapat memberikan penjelasan lebih rinci terhadap nilai moral dan agama.

Media pembelajaran berupa video untuk menanamkan nilai agama dan moral khususnya terkait dengan sikap sosial, didesain dan dibuat sesuai dengan latar belakang budaya dan mengikuti teori-teori pembelajaran. Media video yang berisi tentang penanaman nilai agama dan moral terutama yang berbasis budaya lokal. Hal ini sesuai dengan pendapat Piaget tentang perkembangan kognitif anak pada usia 2 sampai 7 tahun bahwa pada usia tersebut

perkembangan kemampuan menggunakan simbol-simbol serta berfikir egosentris yang disebut dengan tahapan praoperasional. Desainer pembelajaran harus mampu merancang/menciptakan/memproduksi media pembelajaran yang dapat memacu perkembangan anak di Taman Kanak-kanak, dengan menggunakan media yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif dan budaya setempat, maka akan memudahkan anak dalam menginternalisasikan nilai agama dan moral.

Seorang guru dalam pembelajaran dapat menggunakan media video untuk menarik minat anak dalam belajar, dengan menggunakan media audio visual yang berupa video, dimana video mampu merangsang minat belajar yang sulit diperoleh secara langsung melalui penyajian gambar dan informasi yang menarik.

Pengembangan nilai agama dan moral di PAUDNI tidak terlepas dari kebiasaan dan budaya yang ada disekitarnya, suatu rancangan media video yang bisa menyahuti antara kebiasaan yang ada di lingkungan rumah dan lingkungan sekitar dimana anak bergaul, baik yang terjadi di rumah maupun yang terjadi di sekolah.

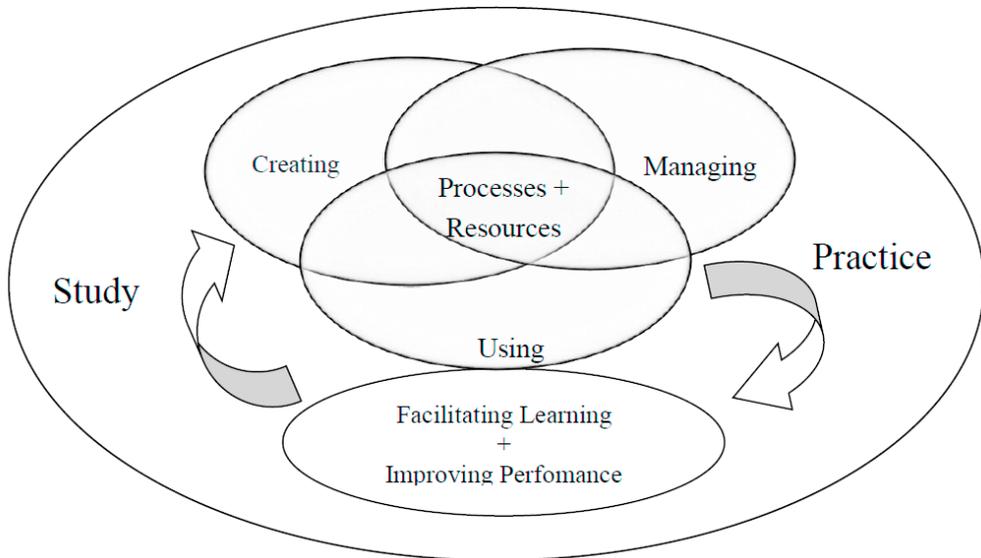
Penggunaan media video ini sangat penting bagi anak Taman Kanak-kanak, karena anak usia dini perlu penanaman nilai agama dan moral sejak usia dini, dan dapat membawa masa depan anak lebih baik. Media video dapat meningkatkan motivasi belajar anak usia dini. Video pembelajaran ini dapat membantu seorang guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan anak Taman Kanak-kanak untuk mengetahui tentang bagaimana berperilaku sopan santun, bersikap jujur, serta menghargai orang lain.

Secara umum, suatu produk pengembangan bermanfaat untuk guru/ pendidik dan anak usia dini. Produk pengembangan bahan ajar berupa video ini akan membantu pendidik untuk menyampaikan kepada anak Taman Kanak-kanak dalam penanaman nilai agama dan moral dengan lebih efektif dalam pembelajaran. Bagi anak usia dini, bahan ajar berupa video ini dapat mempermudah anak dalam mempelajari tentang perilaku yang mencerminkan sikap jujur, menghargai, toleran, berperilaku sopan santun kepada teman dan juga kepada orang yang lebih tua seperti orang tua juga guru.

Menurut Molenda (2008) pengembangan ini termasuk dalam kawasan definisi mengkreasi/menciptakan. Dalam kawasan mencipta, penentuan materi pembelajaran, lingkungan dan seluruh

sistem pembelajaran harus didasarkan pada teori dan praktek. Hal ini memungkinkan terjadinya perbedaan antara satu kondisi dengan kondisi lainnya. Walaupun demikian, penciptaan media pembelajaran yang didasarkan pada teori dan praktek tersebut harus dapat membawa anak pada kondisi belajar dengan memanfaatkan sumber belajar secara maksimal.

Kedudukan dalam kawasan teknologi pendidikan sebagaimana dijelaskan di atas dapat dilihat sebagaimana pada Gambar 1.1.



Gambar 1.1
Kawasan Teknologi Pendidikan

Pengembangan ini berupa pengembangan media video pembelajaran dengan memperhatikan kawasan mengkreasi/menciptakan. Produk ini berupa media pembelajaran terdiri atas: video pembelajaran dan perangkat pembelajaran berupa bahan penyerta untuk pendidik/guru.

Pengembangan media video pembelajaran harus memenuhi kriteria atau memiliki keistimewaan:

1. Spesifikasi Fisik

- a. Disajikan dalam bentuk CD (Compact Disk) atau Flasdisk yang sangat mudah dioperasikan dengan menggunakan televisi atau laptop beserta LCD proyektor.
- b. Petunjuk penggunaan perangkat pembelajaran berupa bahan penyerta dengan ukuran 15 X 22 cm, kertas HVS softcover full colour yang berisi Identifikasi Program terdiri dari: Judul Program, Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), Tujuan Program, Sasaran, Materi Pembelajaran, Standar Teknis, Langkah Penggunaan dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian.

2. Spesifikasi Isi dan Produk

Produk video pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan desain pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang menghasilkan isi dan produk berupa:

- a. Video pembelajaran tentang pengembangan nilai agama dan moral.
- b. Tayangan video disertai dengan adanya teks, suara, lagu dan musik.
- c. Tayangan video ini dapat ditampilkan pada computer atau dengan menggunakan televisi.
- d. Spesifikasi produk yang dihasilkan berupa perangkat pembelajaran terdiri dari: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), Media Video (Naskah Video), Bahan Penyerta dan Lembar Penilaian untuk ahli (materi, desain dan media).

BAB II PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN

A. Pengembangan Media Video dalam Teknologi Pendidikan

Teknologi pendidikan adalah suatu perlakuan dalam mengatasi masalah-masalah pendidikan. Mengatasi masalah pendidikan seringkali menggunakan sarana atau media pembelajaran sebagai alat yang dipakai dalam pendidikan seperti televisi, video, dan berbagai jenis media yang diproyeksikan lainnya.

Menurut Molenda (2008), dalam pengembangan unsur-unsur teknologi pendidikan terkait dengan media pembelajaran. Pengembangan dilakukan melalui cara mengubah proses dan sumber dengan melalui tahapan menciptakan yang telah disesuaikan dengan perencanaan yang telah dilakukan. Kemudian pemanfaatan (using) sebagai solusi mengatasi masalah yang disesuaikan dengan kondisi dan sumber belajar yang ada.

Kawasan Pemanfaatan merupakan bagaimana guru menggunakan media dalam pembelajaran. Kawasan ini cenderung berpusat pada perspektif cara penggunaan model dan teori seperti yang telah didefinisikan dan dihasilkan tahun 2008. Salah satu media pembelajaran yang banyak digunakan adalah video pembelajaran. Pemanfaatan video pembelajaran mengacu pada teori dan langkah-langkah pemanfaatan dan penggunaannya.

Pada definisi teknologi pendidikan paradigma 1994 disebutkan bahwa pemanfaatan merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kawasan pengembangan yang mencakup pengembangan teknologi cetak, teknologi audio visual, teknologi berbasis komputer, dan multimedia (Seels dan Richey, 1994, p. 38).

Kawasan pengembangan tidak hanya perangkat keras pembelajaran tetapi menyangkut perangkat lunaknya, bahan-bahan visual dan audio, serta program/paket yang merupakan perpaduan berbagai bagian. Pengembangan media video pembelajaran berada pada kawasan pengembangan teknologi audio visual yaitu teknologi yang dapat memproyeksikan.

Video pembelajaran adalah media audio visual yang diproduksi dan disampaikan untuk menyajikan pesan-pesan audio visual agar dapat menarik perhatian pebelajar.

Pembelajaran efektif dan efisien harus didukung dengan kegiatan pembelajaran, strategi dan metode pembelajaran, materi pembelajaran, evaluasi penilaian sebagai komponen pembelajaran yang mendukung untuk mencapai tujuan pembelajaran. Keberhasilan penyelenggaraan pendidikan selalu menggunakan sumber belajar yang berperan penting adalah media pembelajaran.

Sesuai dengan definisi teknologi AECT konsep tersebut sudah mencerminkan bahwa tujuan dari adanya teknologi pendidikan adalah memecahkan masalah belajar – pebelajar.

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Menurut Mustaji (2013, p. 21-26), dalam membuat perencanaan media ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, diantaranya: (1) mengapa kita ingin membuat program media itu?, (2) apakah pengembangan media tersebut ada kaitannya dengan kegiatan pembelajaran tertentu untuk mencapai tujuan tertentu?; (3) Untuk siapakah (siswa SD, SMP, SMA atau mahasiswa, atau peserta pelatihan) program media tersebut dibuat?, (4) bagaimana karakteristik sasaran siswa tersebut?, (5) betulkah media yang dikembangkan dibutuhkan oleh mereka?; dan (6) perubahan perilaku apa yang diharapkan akan terjadi pada diri siswa setelah menggunakan media tersebut? Pertanyaan-pertanyaan tersebut harus dijadikan dasar dalam mengembangkan media pembelajaran.

a. Prosedur Perencanaan Pengembangan Media

(1) mengidentifikasi kebutuhan dan karakteristik siswa
(2) merumuskan tujuan pembelajaran, (3) mengembangkan materi, (4) menetapkan alat pengukur keberhasilan, (5) menuliskan naskah media, (6) merumuskan instrument dan tes dan revisi.

b. Identifikasi Kebutuhan Dan Karakteristik Siswa

Sebuah perencanaan media didasarkan atas kebutuhan. Kebutuhan terjadi karena terdapat kesenjangan. Kesenjangan adalah adanya ketidaksesuaian antara apa yang seharusnya atau apa yang diharapkan dengan apa yang terjadi. Dalam pembelajaran yang dimaksud dengan kebutuhan adalah adanya kesenjangan antara kemampuan, keterampilan dan sikap siswa yang kita

inginkan dengan kemampuan, keterampilan dan sikap siswa yang mereka miliki sekarang.

Identifikasi kebutuhan menjadi dasar dalam mengembangkan media pembelajaran, sebab dengan dorongan kebutuhan inilah media dapat berfungsi dengan baik. Kebutuhan akan media dapat didasarkan atas tuntutan kurikulum. Media yang digunakan siswa, haruslah relevan dengan tingkat kemampuan yang dimiliki siswa.

c. Perumusan Tujuan Program

Tujuan merupakan sesuatu yang sangat penting dalam kehidupan karena dengan tujuan akan mempengaruhi arah dan tindakan kita. Dengan tujuan itu pulalah kita dapat mengetahui apakah target sudah dapat tercapai atau tidak. Berangkat dari tujuan, baik guru maupun siswa memiliki kejelasan apa yang harus dicapai, apa yang harus dilakukan untuk mewujudkan tujuan tersebut, materi apa yang harus disiapkan guru, dan bagaimana menyampaikannya.

d. Perumusan Materi

Perumusan materi berkaitan dengan substansi isi pelajaran yang harus diberikan. Materi perlu disusun dengan memperhatikan kriteria-kriteria tertentu.

- ✓ *Pertama*, sah atau valid, materi yang dituangkan dalam media untuk pembelajaran benar-benar telah teruji kebenarannya dan kesahihannya. Hal ini juga berkaitan dengan keaktualan materi sehingga materi yang disiapkan tidak ketinggalan jaman, dan memberikan kontribusi untuk masa yang akan datang.
- ✓ *Kedua*, tingkat kepentingan (*significant*), dalam memilih materi perlu dipertimbangkan pertanyaan sebagai berikut, sejauhmana materi tersebut penting untuk dipelajari? Penting untuk siapa? Dimana dan mengapa?. Dengan demikian materi yang diberikan kepada siswa tersebut benar-benar yang dibutuhkan.
- ✓ *Ketiga*, kebermanfaatan (*utility*). Kebermanfaatan yang dimaksud adalah kebermanfaatan secara akademis dan non akademis. Secara akademis materi harus

bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan siswa, sedangkan non akademis materi harus menjadi bekal berupa life skill baik berupa pengetahuan aplikatif, ketrampilan dan sikap yang dibutuhkan dalam kehidupan keseharian.

- ✓ *Keempat, learnability*, artinya sebuah program harus dimungkinkan untuk dipelajari baik dari aspek tingkat kesulitannya (tidak terlalu mudah, sulit ataupun sukar) dan bahan ajar tersebut layak digunakan sesuai dengan kebutuhan setempat.
- ✓ *Kelima, menarik minat (interest)* materi yang dipilih hendaknya menarik minat dan dapat memotivasi siswa mempelajari lebih lanjut.

e. Perumusan Alat Pengukur Keberhasilan

Pembelajaran yang kita lakukan haruslah diukur apakah tujuan pembelajaran sudah tercapai atau tidak? Untuk mengukur hal tersebut, maka diperlukan alat pengukur hasil belajar, misalnya berupa tes, penugasan atau daftar cek perilaku. Alat pengukur keberhasilan belajar ini perlu dikembangkan dengan berpijak pada tujuan yang telah dirumuskan dan harus sesuai dengan materi yang sudah disiapkan. Yang perlu diukur adalah tiga kemampuan utama yaitu pengetahuan, keterampilan dan sikap yang telah dirumuskan secara rinci dalam tujuan. Dengan demikian terdapat hubungan yang erat antara tujuan, materi dan tes pengukur keberhasilan.

f. Penulisan Garis Besar Program Media (GBPM)

Garis Besar Program Media (GBPM) merupakan petunjuk yang dijadikan pedoman oleh para penulis naskah di dalam penulisan naskah program media. GBPM dibuat dengan mengacu pada analisis kebutuhan, tujuan, dan materi. Untuk program media, GBPM disusun setelah dilakukan telaah topik yang akan dibuat programnya. Kegiatan telaah topik ini perlu dilakukan, karena tidak semua topik yang ada dalam GBPP cocok untuk dibuat media tertentu misalnya video atau radio. Misalnya topik-topik yang berisi materi pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan

psikomotorik yang memerlukan penjelasan visual. Topik-topik yang menampilkan kemampuan psikomotorik lebih cocok diproduksi untuk media video atau media cetak atau tatap muka di kelas. Misalnya: Rumus-rumus yang sulit yang menghendaki waktu lama untuk penjelasannya bila ditampilkan di layar TV. Rumus ini akan lebih jelas kalau disajikan di depan kelas. Untuk program radio, materi yang cocok adalah materi pembelajaran yang memerlukan dukungan khayal visual yang sulit disajikan di depan kelas. Misalnya program-program apresiasi atau program pengayaan yang sifatnya kognitif.

g. Penjabaran Materi (JM)

Setelah GBPM dibuat, maka berdasarkan topik-topik yang sudah ditelaah dilakukan penulisan jabaran materinya. Tujuan dilakukan pembuatan jabaran materi tersebut adalah untuk mempermudah pelaksanaan penulisan naskah programnya disamping mengantisipasi durasi, jumlah topik dalam GBPM juga dapat digunakan untuk mengkalkulasi biaya produksi. Jabaran materi diperlukan karena tidak semua penulis naskah program adalah penulis GBPM dan jabaran materinya. Sehingga untuk itu diperlukan penjabaran topik-topik dalam pokok-pokok sajian programnya. Dengan jabaran ini penulis naskah program dapat mempunyai gambaran tentang visual dan narasi yang akan disajikan berikut bagian-bagian yang memerlukan interaksi dengan pendengarnya.

B. Model Pengembangan

Menurut Briggs (1978) Pemilihan model pengembangan instruksional sangat diperlukan untuk melaksanakan pengembangan pembelajaran. Langkah-langkah yang sistematis dan terinci dari masing-masing model pengembangan instruksional dapat menjadi acuan dalam mengembangkan video pembelajaran.

Kegiatan dalam mengembangkan suatu media memerlukan suatu keahlian dalam menerjemahkan isi pesan pembelajaran pada suatu wujud nyata bahan ajar, disajikan dalam bentuk media (Seel dan Richey, 1994, p. 35). Dengan kata lain pengembangan berkaitan

dengan desain pembelajaran yang digunakan. Desain pembelajaran memuat empat aspek, menganalisis apa yang akan diajarkan, menentukan bagaimana strategi pembelajarannya, melakukan uji coba dan merevisi, serta mengevaluasi pembelajaran.

Ada tiga orientasi model desain pembelajaran berdasarkan fokus utamanya, yaitu (a) *a classroom orientation*, (b) *an instructional product orientation*, dan (c) *an instructional system*. Pada *Product Models* dicontohkan model Bergman dan Moore dan Van Patten. Sedangkan pada *Instructional System Models* dicontohkan model Branson dkk., model Seels dan Glasgow, model Briggs, model Gagne, (Gustafson, 1996, p. 29-30).

Lebih lanjut Gustafson (1966, p. 29) memaparkan bahwa pengklasifikasian desain model tersebut dapat digunakan dan membedakan berbagai jenis model, juga dapat digunakan untuk menyederhanakan penentuan tugas tentang asumsi-asumsi pembuat model tentang kapan, dimana, dan bagaimana digunakan. Beberapa model mungkin berguna untuk setting yang spesifik, namun sama sekali tidak sesuai dan tidak efektif untuk setting yang lain.

Radikun dalam Miarso (1984) menyebutkan ada beberapa macam model pengembangan pembelajaran yang sesuai dengan pendidikan dan latihan (diklat). Model tersebut antara lain; model Jerold E. Kemp, Gagne -Briggs, dan Diamond. Selain itu juga terdapat pada model IDI (*Instructional Development Institute*). Antara model satu dengan yang lainnya memiliki perbedaan langkah spesifik. Masing-masing langkah memiliki efek keterpaduan, sehingga semua langkah. Selain itu semuanya mendorong untuk mempertimbangkan berbagai pilihan/alternatif agar sistem pembelajaran lebih efektif, lebih bervariasi, dan lebih cocok dengan situasi dan kondisi yang dihadapi.

Prosedur pengembangan instruksional yang mengkhususkan pada pembelajaran berbasis teknologi komunikasi dan informasi terdapat model ASSURE dan model ADDIE (Purwanto, 2004). Video pembelajaran termasuk kedalam jenis media pembelajaran audio visual.

Suparman (2012) berpendapat bahwa langkah pengembangan model pembelajaran sebagai berikut:

1. Menggunakan pendekatan empiris.

Proses pengembangan model dengan mengikuti pendekatan empiris disusun berdasarkan pengalaman pengembangan dan diujicobakan pada proses pembelajaran yang diamati hasilnya. Apabila hasil yang dapat tidak sesuai dengan yang diharapkan paket atau bahan pembelajaran direvisi kemudian diujicoba ulang. Kelemahan pendekatan secara empiris antara lain: untuk menetapkan langkah-langkah pengembangan harus dimulai dari awal, kegiatan pengembangan paket pembelajaran dilakukan berkali-kali sehingga memerlukan ujicoba berulang pula sehingga hal ini kurang efisien.

2. Mengikuti atau membuat suatu model (*paradigma approach*).

Mengembangkan suatu media pembelajaran harus mengikuti suatu model yang sudah ditetapkan. Langkah-langkah pengembangan harus didesain sesuai dengan model pengembangan. Kegiatan ini mengacu pada teori yang digunakan.

Beberapa model yang dijadikan acuan model pengembangan media video pembelajaran, adalah sebagai berikut:

a. Model IDI

Model *Instruksional Development Institut* (IDI) muncul dengan detail format yang berbeda berbasis paket pelatihan guru. Model IDI terdiri dari tiga fase, yaitu *Define*, *Develop*, dan *Evaluate*. Masing-masing fase dibagi menjadi tiga langkah dan tiap langkah terdiri atas dua atau tiga elemen sebagai berikut:

1) Fase *Define* (penentuan)

Fase *Define* menggunakan langkah yaitu: Langkah pertama, *identify problem* (identifikasi masalah). Pada tahapan identifikasi masalah dilakukan dengan cara mengadakan analisis kebutuhan (*need assessment*). Langkah kedua, *analyze setting* (menganalisis latar). Langkah ini

menentukan pengumpulan data tambahan yang akan dilakukan terkait dengan masalah yang ditentukan. Pengumpulan data terait mengenai karakteristik pebelajar, karakteristik lain yang mempengaruhi personel, kondisi awal sebelum pengembangan, hambatan pada setiap solusi, dan materi apa yang relevan dan sumber daya manusia yang tersedia untuk pengembangan dan penyampaian solusi. Langkah ketiga, *organize management*.

2) Fase *Develop* (pengembangan)

Langkah keempat, *identify objectives* (mengidentifikasi tujuan). Mengidentifikasi tujuan dimulai dari menginventarisir tujuan umum pembelajaran yang selanjutnya dijabarkan dengan tujuan khusus atau indikator kompetensi yang menjadi ukuran dalam menentukan hasil belajar. Langkah kelima, *specify methods* (penentu metode). Metode apa diperlukan dalam kegiatan pembelajaran, serta memilih strategi dan media yang sesuai. Dalam menentukan metode harus disesuaikan dengan bahan ajar serta karakteristik pebelajar dan kondisi yang ada disekitarnya. Perancang dan pengembang dengan menggunakan pengetahuan yang dimiliki untuk membuat keputusan tentang metode yang sesuai untuk diterapkan. Langkah keenam, *construct prototypes* (penyusunan prototip). Pada tahap ini menentukan rancangan draf ujicoba untuk semua bahan termasuk unit perintah, pedoman guru, dan materi evaluasi. Penyusunan protipe ini harus disesuaikan dengan indikator kompetensi.

3) Fase *Evaluatet* (evaluasi)

Langkah ketujuh, *test prototypes* (tes uji coba). Pada tahap ini dilakukan ujicoba dengan memperhatikan kesesuaian kondisi saat desain ini digunakan nantinya. Ujicoba ini disebut dengan evaluasi formatif yang tujuannya adalah untuk mengumpulkan data yang diperlukan untuk pelaksanaan perbaikan. Langkah kedelapan, *analyze*

results. Pada analisis hasil, harus memperhatikan: rumusan tujuan pembelajaran, kesesuaian penerapan strategi metode/teknik atau pendekatan serta sumber belajar yang digunakan dan instrumen evaluasi yang dibuat harus memperhatikan indikator digunakan. Langkah kesembilan, *implement racycle* (melaksanakan perbaikan). Perbaikan dilakukan jika data hasil analisis menyatakan ada kekurangan atau solusi penerapannya jika efektif. Perbaikan dilakukan dengan mempertimbangkan pada langkah sebelumnya atau jika diperlukan kembali dengan masalah baru dan mengadakan analisis kebutuhan ulang (Gustafson, 1997, p. 58-60).

b. Model Dick and Carry

Model-model Dick and Carry (2001, p. 3) merupakan perancangan pembelajaran menurut pendekatan sistem (Gustafson, 2007). Tahapan pengembangan ini ada sepuluh tahapan pokok, urutan tahapan sebagaimana berikut:

1) *Assess Needs to Identify Goal(s)*

Menganalisis kebutuhan terhadap tujuan umum dan tujuan instruksional. Tujuan pembelajaran harus memperhatikan identifikasi tujuan, analisis kerja, penilaian kebutuhan, pengalaman siswa dan kesulitan belajar.

2) *Conduct Instructional Analysis*

Menganalisis kegiatan pembelajaran. Pada tahap kedua langkah yang dilakukan, pertama mengklarifikasi tujuan kedalam ranah belajar, kedua, menentukan keterampilan, pengetahuan, dan sikap peserta didik.

3) *Analyze Learners and contexts*

Menganalisis pembelajar dan materi. Dalam melaksanakan analisis pembelajaran, selalu memperhatikan analisis konteks dimana anak akan belajar, dan dimana anak akan menggunakannya.

4) *Write Performance Objectives.*

Menuliskan tujuan pembelajaran khusus, dengan memperhatikan kemampuan awal peserta didik, setelah itu dibuat tujuan secara khusus untuk mencapai kompetensi siswa saat proses belajar selesai.

5) *Develop Assessment Instrumens.*

Mengembangkan Instrumen penilaian. Instrumen penilaian dikembangkan dengan memperhatikan aspek lainya seperti kemampuan siswa serta tujuan pembelajaran. Penilaian tersebut dilakukan untuk memberikan gambaran terhadap keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan demikian akan diketahui manfaat adanya penilaian.

6) *Develop Instructional Strategy.*

Berdasarkan teori pada tahap yang lalu, dan memperhatikan komponennya yaitu strategi belajar yaitu: pendahuluan, penyampaian materi pembelajaran, dan mengadakan evaluasi dengan memberikan umpan balik kepada siswa, dan sebagai bahan evaluasi untuk pembelajaran yang akan datang.

7) *Develop and Select Instruksional Materials.*

Mengembangkan dan memilih materi pembelajaran. Untuk memilih materi dan mengembangkan bahan pembelajaran, maka seorang guru harus memperhatikan produk pengembangan ini meliputi: panduan untuk pebelajar, dan paduan untuk pendidik .

8) *Design, Conduct The Formative Evaluation Instruction.*

Merencanakan dan melakukan penilaian formatif. Evaluasi formatif harus didesain dengan cermat sehingga dapat melakukan tahapan-tahapan yang menjadi bahan dalam pengembangan program pembelajaran. Hasil evaluasi digunakan sebagai acuan dalam mendeskripsi kelayakan sebuah program yang dikembangkan. Jika belum layak maka perlu diadakan revisi pada program tersebut.

9) *Revise Instruction.*

Revisi pembelajaran. Evaluasi formatif digunakan untuk merevisi pembelajaran. Ringkasan hasil evaluasi dianalisis dan diinterpretasikan sehingga dapat diidentifikasi berbagai hal yang dialami oleh siswa.

10) *Design and Conduct Summative Evaluation*

Merencanakan serta melaksanakan penilaian akhir. Pada tahap ini bertujuan melihat atau mempelajari efektifitas program saat dilaksanakan di lapangan secara berkesinambungan dan bukan untuk memperbaiki produk.

c. Model Hannafin and Peck

Model pembelajaran yang dikembangkan oleh Hannafin dan Peck (1988) melalui tiga tahapan, yaitu Need Assesmen (Analisis kebutuhan), Design (Desain), dan Develop/Imlement (Pengembangan dan Implementasi). Tahapan ini dijelaskan sebagaimana langkah yang tercantum dibawah ini:

1. *Need Assessment*

Analisis kebutuhan yaitu mengidentifikasi tentang suatu kebutuhan meliputi tujuan pembuatan media, pengetahuan dan kemampuan siswa serta manfaat dari penggunaan media tersebut.

2. *Design (Desain)*

Pada tahap desain, dokumen dari hasil analisis kebutuhan digunakan sebagai tujuan dalam pembuatan media pembelajaran. Tahapan ini bertujuan untuk mengidentifikasikan dan mendokumentasikan berbagai hal prinsip dalam mencapai tujuan dalam pembuatan media pembelajaran. Bentuk dokumen tersebut antara lain yaitu story board. Story board dibuat berdasarkan urutan aktifitas pembelajaran sebagaimana yang dilakukan pada tahap analisis kebutuhan.

3. *Develop/Implementasi.*

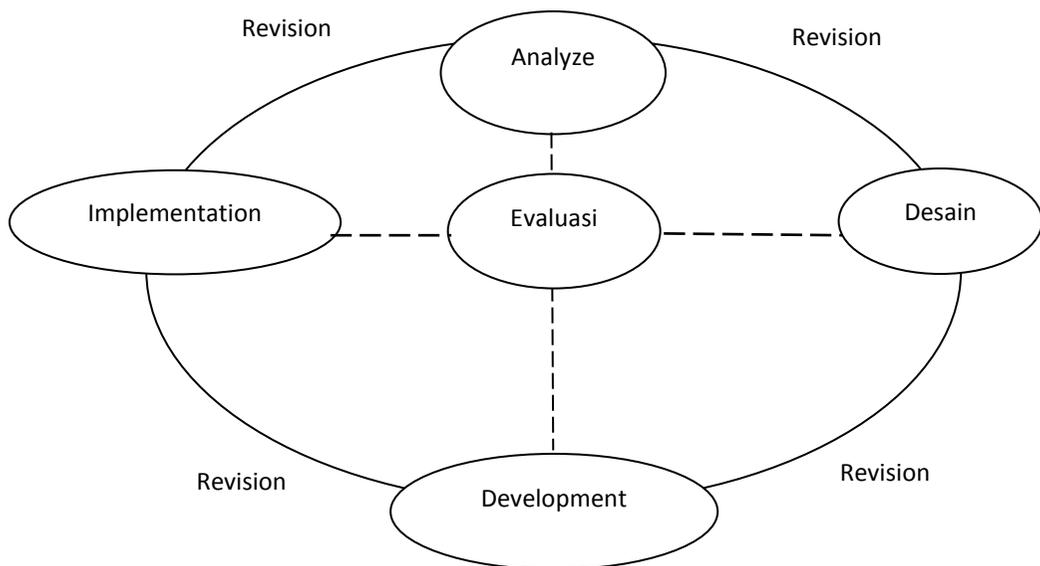
Tahapan ini dalam pembuatan diagram alur berlandaskan pada dokumen story board, hal ini

akan dapat mengetahui kesinambungan dari alur yang telah dibuat sehingga memperlancar dalam pengujian dan penilaian.

d. Model Desain Pembelajaran ADDIE

Menurut Branch (2009, p. 2), Model desain pembelajaran ini dikembangkan melalui sistem yang sederhana serta praktis untuk di pelajari dan merupakan salah satu model desain pembelajaran dengan konsep pengembangan produk.

Tahapan model ini menggunakan langkah yaitu pertama Analisis (*Analysis*), kedua desain (*Design*), ketiga Pengembangan (*Development*), keempat implmentasi (*Implementation*) dan kelima evaluasi (*Evaluation*). Adapun prosedur pengembangan model ADDIE seperti gambar 2.1 berikut:



Gambar 2.1 Skema Pengembangan Model ADDIE

1) *Analysis* (Analisis)

Tahapan menganalisis adalah seorang guru sebelum mengajar harus menganalisis bahan pembelajaran terlebih dahulu yang menyesuaikan dengan kebutuhan anak, dan identifikasi masalah sebelum disampaikan kepada siswa.

Tahapan suatu analisis berpedoman pada prosedur umum yaitu: Memvalidasi kesenjangan bentuk. Menentukan tujuan dari suatu pembelajaran. Melihat karakteristik pebelajar. Mengaudit sumber belajar. Merekomendasi cara penyampaian yang potensial. Menyusun rencana pengelolaan proyek (Branch, 2009, p. 24).

Langkah analisis dilakukan dengan dua tahapan, sebagai berikut: Tahap analisis kinerja, Pada analisis kinerja digunakan untuk perbaikan manajemen. Tahap analisis kebutuhan. Pada tahap ini digunakan untuk mengukur kemampuan yang dicapai siswa, dalam rangka memperbaiki proses belajar mengajar, dan diharapkan dapat mengatasi masalah pembelajaran.

Seorang desain program pembelajaran harus memperhatikan tahapan analisis berupa tujuan pembelajaran yang ditetapkan dan diperlukan serta dapat tercapai bagi peserta didik.

Pendesain pembelajaran harus memperhatikan beberapa hal yaitu: Bagaimana karakteristik pebelajar. Kognitif dan psikomotorik pebelajar. Kompetensi *āfāū* penguasaan yang harus ada pada pebelajar. Kriteria dalam mengukur pencapaian kompetensi. Keadaan dan situasi yang bagaimana yang dibutuhkan pebelajar dalam mencapai kemampuan yang didapatkan.

2) *Design* (Desain)

Pendesainan pembelajaran harus memperhatikan: Merumuskan tujuan pembelajaran. Penyusunan suatu tes, hendaknya memperhatikan suatu tujuan pembelajaran yang dirumuskan. Menetapkan strategi belajar yang cocok, sehingga tujuan tercapai. Memperhatikan sumber-sumber lainnya yang mendukung pembelajaran, seperti: sumber belajar yang sesuai, lingkungan belajar yang kondusif.

Merujuk pada Pendapat Benny (2009, p. 130-131) langkah dari desain sistem pembelajaran ADDIE, adalah: Mengidentifikasi suatu, dan dicarikan pemecahan masalahnya dengan menyesuaikan dengan keperluan. Melihat pengalaman belajar, dengan memantau perkembangan anak selama belajar. Memperhatikan terjadinya suatu perbedaan baik dapat diamati antara kompetensi yang ada dengan kemampuan seharusnya yang dimiliki siswa.

Penerapan pada langkah desain dituangkan berbentuk RPPM sebagai acuan pembelajaran dalam satu minggu dan RPPH suatu Pembelajaran Harian yang juga direncanakan serta dilaksanakan . Sebagai acuan pembelajaran harian. tentang Beranjak dari RPPM dan RPPH inilah pembuatan media pembelajaran akan dikembangkan.

3) *Develop* (Pengembangan)

Desain Pembelajaran yang sudah dibuat, kemudian diuji cobakan untuk mengetahui rancangan yang diproduksi bisa dipakai atautkah tidak bisa dipakai. Suatu rancangan pada saat uji coba berhasil bisa langsung dipakai untuk mendukung proses pembelajaran dalam rangka tercapainya tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan.

Tahapan umum pada tahap pengembangan yaitu: Mengembangkan materi pembelajaran. Mengembangkan media yang sesuai untuk mendukung pembelajaran. Membuat panduan/pedoman bagi siswa. Membuat panduan/pedoman untuk guru. Melakukan evaluasi formatif. Melaksanakan uji coba (kelompok sedang dan kelompok besar).

Tahapan pengembangan seharusnya dipadukan dengan membuat atau menyediakan media- media yang dapat mendukung proses pembelajaran.

4) *Implement* (Implementasi)

Penerapan mempunyai makna adanya suatu bahan belajar yang dipakai untuk menciptakan lingkungan belajar dari guru dan keterlibatan siswa.

Beberapa hal perlu diperhatikan oleh desain program pembelajaran dalam menerapkan implementasi yaitu: Menggunakan metode pembelajaran yang paling efektif untuk proses pembelajaran dalam menyampaikan materi. Strategi apa yang bisa digunakan supaya peserta didik berminat dalam memperhatikan penyampaian materi dari guru.

5) *Evaluate* (Evaluasi).

Penilaian atau evaluasi merupakan proses dari hasil karya yang diciptakan untuk suatu pembelajaran yang dinilai pada awal dan akhir pembelajaran. Evaluasi ini digunakan untuk keperluan perbaikan pembelajaran, Saat mendesain suatu produk pembelajaran tentunya, diperlukan evaluasi formatif dari para ahli supaya memberikan saran masukan pada suatu rancangan yang diproduksi, dengan beberapa tahapan pengembangan, hal ini sangat diperlukan adanya uji coba produk yang dibuat atau dikembangkan pada uji coba kelompok kecil dan kelompok besar.

Tujuan dari evaluasi adalah mengetahui keberhasilan suatu rencana pembelajaran, hal yang dilakukan untuk berhasilnya evaluasi tahap ini saja juga memperhatikan pada tahap-tahap sebelumnya. Kegiatan pelaksanaan evaluasi hendaklah memperhatikan tujuan-tujuan yang hendak dicapai diawal perencanaan, suatu evaluasi memiliki kriteria untuk ketercapaiannya sampai batas yang ditentukan, dan kegiatan tersebut diperlukan adanya informasi dan data-data yang diperlukan yang akan dievaluasi guna kelancaran proses evaluasi.

Evaluasi pada program dalam pembelajaran bertujuan untuk: Mengetahui perilaku anak terhadap proses pembelajaran yang diikutinya. Meningkatnya kemampuan anak, dalam belajar Sekolah merasakan perlunya meningkatkan kemampuan dalam diri peserta didik setelah selesai proses pembelajaran.

Setelah menyelesaikan tahapan penilaian, perancangan program harus dapat mengidentifikasi kesuksesan. Merekomendasikan perbaikan dengan pengembangan program berikutnya dalam lingkup yang sama. Tahapan ini menghasilkan sebuah rencana evaluasi, yaitu berupa rangkuman atau ringkasan yang menguraikan tentang tujuan, penggunaan alat pengumpulan data atau alat evaluasi yang tepat, waktu yang tepat, serta siapa yang bertanggung jawab baik perorangan atau kelompok dari tahapan evaluasi ini.

Pada model pengembangan yang telah diuraikan di atas, baik model pengembangan yang berorientasi pada proses dan model pengembangan yang berorientasi pada produk, terdapat beberapa kesamaan langkah. Masing-masing model desain instruksional menggunakan tahap analisis, desain, pengembangan dan evaluasi dalam proses pengembangannya.

Pada pengembangan ini, memodifikasi model desain intruksional ADDIE (Branch, 2009) sebagai dasar dalam mengembangkan media video pembelajaran dengan pendekatan kearifan lokal atau berbasis budaya lokal.

Model desain intruksional ADDIE dipandang sebagai desain intruksional yang memiliki langkah-langkah yang sesuai dengan langkah-langkah pengembangan produk, karena sebuah produk pengembangan disusun dengan memperhatikan kelayakan dan kepraktisannya. Dalam artian model media video yang dikembangkan mudah dipelajari dan praktis dalam penggunaannya, juga dari segi kelayakan (validitas dan kepraktisannya). Dimana kepraktisannya mensyaratkan bahwa kemudahan tersebut tidak mengabaikan maksud dan tujuan pembelajaran (Nieveen, 1999, p. 28). Disamping itu model pengembangan ini lebih rasional, sederhana, mudah dipelajari dan sifatnya lebih generik. Model pembelajaran ADDIE dapat dipakai pada

pengembangan produk seperti: bahan ajar, dan media pembelajaran.

Robert Maribe Branch yang mengembangkan model ADDIE dengan konsep pengembangan produk (Branch, 2009, p. 2). Hal ini yang menjadi alasan menetapkan desain intruksional model ADDIE sebagai rujukan untuk dimodifikasi sebagai model pengembangan media video pembelajaran.

C. Media Video Pembelajaran

1. Defenisi Media

Pengertian media ditinjau dari dua aspek, yaitu dari segi bahasa arab media adalah pengantar atau perantara. Pengertian lain dari beberapa ahli: Menurut Robert Heinich, dkk (2002, p. 10) pada buku "*instructional Media and Technologies for Learning*" media adalah merupakan sarana informasi antara satu orang sebagai sumber informasi dengan yang lainnya sebagi penerima informasi atau dengan kata lain dapat menghubungkan atau memfasilitasi dalam berkomunikasi .

Menurut Hanick dalam Angkowo (2007, p. 11) pengertian media adalah : "*A medium (plural media) is a channel of communication, example include film, television, diagram, printed materials, computers, and instructors*".

Kesimpulan dari media merupakan suatu komponen sumber belajar yang digunakan pada lingkungan belajar supaya dapat merangsang siswa untuk belajar, atau media pembelajaran yaitu apa saja atau segala sesuatu yang dapat dipergunakan dalam menyampaikan materi atau bahan-bahan pembelajaran, dalam artian menggugah perasaan, pikiran, perhatian, dan minat anak, pada proses atau kegiatan pembelajaran, sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan.

2. Pemilihan Media

Pemilihan media, juga diungkapkan oleh Sujana dan Rivai (1991) dalam Jennah (2009) bahwa memilih suatu

media bagi keperluan belajar biasanya selalu mempertimbangkan yaitu:

- a. Sesuai atau tepat dengan tujuan pembelajaran.
- b. Mendukung dengan isi materi pembelajaran.
- c. Mudah media didapatkan.
- d. Guru terampil dalam menggunakan media tersebut.
- e. Cukupnya waktu yang tersedia pada saat menggunakan media tersebut.
- f. Media tersebut harus menyesuaikan dengan tahapan perkembangan anak.

3. Media Video

Video merupakan sarana untuk mendokumentasikan kejadian-kejadian aktual dan menghadirkan kedalam pembelajaran diruang kelas. Menurut Nugent (2005), banyak guru menggunakan video untuk memperkenalkan sebuah topik, menyajikan konten, menyediakan perbaikan, dan meningkatkan pengayaan. Sigen-sigen video bisa digunakan diseluruh lingkungan pembelajaran dikelas, baik menggunakan kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil, maupun perorangan.

Video termasuk bahan ajar yang bisa dilihat dan didengar atau audio visual. Unsur utama pada pembelajaran menggunakan video atau audio visual yaitu pada hasil belajar yang didapat melalui pengalaman belajar yang lebih konkret, karena belajar dengan audio visual tidak hanya mendengarkan kata-kata, tapi melihat gambar bergerak yang lebih konkret.

Video adalah bahan ajar yang dapat menyajikan berbagai informasi dan penyajian yang menyenangkan dan runtun untuk dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Belawati (2003) media video dapat menyajikan gambar yang bergerak, dan di iringi suara yang menyertainya, membuat peserta didik merasakan suatu tayangan, seperti berada di tempat yang sesungguhnya

Pengajaran berbasis video mengunggulkan indera visual dan indera audio, dengan materi yang disajikan secara visual berguna untuk merangsang penglihatan

peserta didik sedang materi auditif untuk merangsang indera pendengaran peserta didik.

4. Ciri/Karakteristik Media Video

Salah satunya diungkapkan bahwa video memiliki beberapa keunggulan antara lain gambar dan suara mudah direkam secara bersama-sama pada pita video dan mudah digandakan (Kemp dan Dayton, 1985).

Smaldino (2011, p. 411), menguraikan beberapa keuntungan media video sebagai berikut: Gambar yang bergerak. Proses, materi proses berkaitan, pengoperasian, dan jenisnya di mana gerakan berurutan lebih efektif untuk ditampilkan menggunakan video. Pengamatan yang bebas resiko, hal-hal yang berbahaya untuk dilakukan pengamatan secara langsung dapat disajikan secara efektif menggunakan media video. Dramatisasi, reka ulang bersifat dramatis memungkinkan peserta didik untuk mengamati dan menganalisis manusia secara lebih efektif. Pembelajaran keterampilan, penguasaan terhadap suatu keterampilan fisik mengharuskan pengamatan dan latihan berulang-ulang. Media video memungkinkan untuk memfasilitasi hal tersebut sehingga hasilnya secara maksimal. Pembelajaran efektif, media video memiliki manfaat lebih untuk bersikap sosial. Seperti halnya program video yang selalu berpengaruh yang besar terhadap emosional. Media video potensial untuk melakukan kegiatan pemecahan masalah tersebut. Pemahaman budaya, video bergenre etnografik bisa mengembangkan apresiasi budaya yang ada pada orang lain, pada diri pemirsanya melalui melihat gambaran kehidupan sehari-harinya. Membentuk kebersamaan, pemutaran video yang dilakukan secara bersama-sama akan membangun dasar kesamaan pengalaman dalam membahas isu secara efektif.

Implementasi media video untuk keperluan pembelajaran memiliki keuntungan sebagai berikut: Menyajikan pesan audio-visual mendekati objek aslinya, sehingga perolehan informasi pada pembelajar relative lebih kongkrit (Wilkinson, 1980, p. 18-22). Menarik perhatian pembelajar pada pelajaran lebih permanen (Siswosumarto,

1994). Menampilkan animasi seperti *grafik image* yang memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran (Reiber, 1990 dalam Lee dan Boling, 1999). Bisa dilakukan penayangan ulang (*playback*) sesuai kebutuhan. Bisa dilakukan teknik percepatan (*time lapse*), atau sebaliknya suatu peristiwa sangat cepat dapat diamati dengan menggunakan efek gerak lambat (Anderson, 1994, p. 106). Video dapat direkam pada media pita kaset maupun *Disc (floppy disc, hard disc, flash disc dan compact disc)* sehingga kemungkinan digunakan secara luas dan tanpa kendala oleh waktu (kapanpun dan dimanapun).

Berdasarkan hasil penelitian Liao Win-Chi (2012) dikemukakan bahwa: Video yang relevan dapat menghubungkan pengetahuan teoritik dengan praktik di dunia nyata (di lapangan). Video pembelajaran dapat meningkatkan perhatian pelajaran terhadap subjek dan dapat merangsang berfikir kritis. Video pembelajaran dapat membuat siswa lebih focus dalam belajar. Terdapat beberapa kesulitan dalam penggunaan video pembelajaran ini diantaranya: sulit mencari video yang relevan dengan anak dikarenakan, karakter setiap anak mungkin berlainan pandangan tentang tujuan khusus, juga untuk menentukan panjang pendeknya video yang sesuai. Di satu sisi kalau terlalu panjang dapat mengganggu pembelajaran, di sisi lain pemotongan video yang panjang sering terjadi pemotongan yang tidak sesuai sehingga dapat mengganggu konsentrasi anak. Oleh karena itu maka diperlukan pengalaman dalam menggunakan video pembelajaran ini.

Menurut Prastowo (2011, p. 120) suatu tayangan video dalam pembelajaran adalah untuk mencapai satu kompetensi atau lebih. Pembuatan video pembelajaran desain awalnya dimulai dengan menganalisis kurikulum, penentuan media, penyusunan skenario dimulai pada program video, saat gambar diambil dan melakukan suatu proses editing yang memerlukan banyak waktu.

Beberapa keuntungan yang didapat jika bahan ajar disajikan dalam bentuk video/film, antara lain: Video/film dapat digunakan seseorang untuk belajar sendiri. Sebagai media pandang dengar video menyajikan situasi yang

komunikatif dan dapat diulang-ulang. Menampilkan sesuatu yang detail dari benda yang bergerak, kompleks yang sulit dilihat dengan mata. Video dapat dipercepat maupun diperlambat, dapat diputar kembali pada bagian tertentu.

Bautista et al, (2012) mengemukakan bahwa dengan rekaman video yang dapat dilihat atau didengar /audiovisual anak dapat melihat dan mengetahui tentang apa yang dilihatnya serta memaknainya sesuai dengan usia perkembangannya sehingga anak bisa bersosialisasi nantinya dan mengenal budaya luar, misalnya video memiliki kemampuan untuk membuat para siswa terpesona ketika drama kemanusiaan ditampilkan dihadapan mereka.

Menyusun atau membuat skenario video memerlukan pengetahuan dan keterampilan yang memadai, tidak semua orang bisa melakukannya, dalam artian pembuatan naskah video memerlukan keterampilan khusus dan bakat. Di samping sekolah belum dilengkapi sarana guna menampilkan video pembelajaran, sekalipun ada terkadang layar yang tersedia hanya untuk jumlah kecil.

Media Video dalam perkembangannya saat ini, *storage media*, untuk video telah berkembang demikian pesat. Beberapa jenis *storage media* untuk video, yaitu: video pita magnetik (VTR, VCR, dan mini-DV), video disk, dan hardisk.

Menurut Munir (2013, p. 290). Berbagai macam dan jenis video yang dipakai untuk digunakan sebagai objek link dalam aplikasi multimedia, yaitu *live video feeds*, videotape, videodisc dan digital video.

a. Format Program Televisi dan Video

Secara kategorial program televisi/video dapat dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu informasi, kebudayaan, pendidikan dan hiburan. Program pendidikan ialah program yang mengandung nilai kependidikan atau *educational program* bukan *instructional program*, kecuali program pelajaran bahasa asing (bahasa Inggris dan bahasa Arab).

Format program televisi/video sebenarnya tidak terbatas macamnya. Bila ditinjau dari segi tempat dan waktu produksinya maka dapat diklasifikasikan menjadi: program studio, dan program video atau film yang

diproduksi di luar studio (bisa *in* maupun *out-door*), dan siaran hidup reportase peristiwa di luar studio.

Pengklasifikasian berdasarkan jumlah penampilan dan alokasi waktu adalah sebagai berikut:

Format Program Sederhana, Secara umum bercirikan digunakannya seorang atau lebih penyaji atau *presenter* untuk menyampaikan isi pesan. Format ini mempunyai beberapa format program, yaitu:

Format *Talk*/Ceramah, wujud sajian format ini didahului pengumuman/pengantar singkat oleh penyiar tentang nama acara, topik pembicaraan, dan pembicara. Kemudian tampil seorang penceramah menyampaikann isi pesannya. Ada kalanya pengumuman oleh penyiar diganti dengan *caption*.

Format Program *Video On Sound* (VOS), Format program ini menampilkan sajian visual diiringi unsur audio seperti narasi, dialog, *sound effect*, dan music, namun penyajiannya tidak tampil dilayar.

Format Program Diskusi. Format sajian ini masih termasuk sederhana, namun sudah memberi peluang penggunaan variasi *shots* yang menarik. Program ini akan menjadi menarik apabila sampai saat rekaman/ siaran para panelis belum saling mengenal sehingga pendapat-pendapat akan muncul secara spontan. Format program diskusi paling cocok untuk menengahkan permasalahan yang mengandung pro dan kontra atau persoalan yang memiliki alternatif pemecahan dengan pembicara yang langsung berkaitan terhadap masalah tersebut atau pakarnya.

Format Program Wawancara/*Interview*. Format ini masih dalam kategori sederhana dari aspek produksi, namun memiliki faktor kesukaran yang tinggi. Maksudnya adalah kemampuan pewawancara/*interviewer* – sebagai wakil penonton – dalam menggali, mengejar, membujuk, dan mengarahkan secara halus sehingga narasumber bersedia menengahkan segala hal yang ingin diketahui penonton.

Format Program Permainan. Format ini dapat didayagunakan agar sasaran program dapat memiliki

keterampilan tertentu, memiliki informasi, pengembangan perbendaharaan, konsep, dan keterampilan yang disajikan.

Format Program Dokumenter. Program dokumenter menyajikan segala sesuatu dan peristiwa apa adanya. Format ini menjadi lebih menarik bila tidak hanya merekam seperti adanya melainkan dilengkapi juga dengan rekaman peristiwa kejadian di masa lalu, seperti Dokumenter Berita, yaitu program yang mengambil kejadian mutakhir. Dokumenter Historis, yaitu format yang memerlukan penelitian besar. Dokumenter Biografi, Format ini biasa digunakan untuk merekam sejarah/cerita kehidupan pribadi. Dokumenter Musikal, Format ini biasa digunakan untuk merekam tokoh musik atau sejarah alat musik asli.

Format Program yang Kompleks. Format program yang kompleks produksinya juga lebih sulit dan lebih besar biayanya. Akan tetapi, justru format format yang kompleks yang lebih menarik untuk ditonton. Format Program *Feature*. Format ini hanya membahas satu topik/pokok bahasan sehingga dapat dikatakan sebagai program tayangan khas. Biasanya dimulai dengan hal-hal yang sepele lalu makin lama semakin mendalam dan mendasar. Format program ini menggunakan kombinasi berbagai format program lainnya. Sebuah program *feature* bisa menggunakan format *straight talk*, seperti uraian dari seorang pakar nuklir.

Format Majalah. Format ini umumnya sama dengan majalah. Bedanya, format majalah program televisi berupa sajian audio-video. Bila format *feature* hanya membahas satu topik – seperti majalah pada umumnya – format program majalah berisi berbagai macam hal.

Format Program Drama. Format program drama televisi ada beraneka macam. Bila dibedakan menurut medium pertunjukannya adalah sebagai berikut: Drama Boneka. Drama boneka ada dua macam. Drama yang menggunakan boneka sungguhan seperti si Unyil, *Muppet Show*, atau Si Komo. Dan drama yang dimainkan oleh

orang/ anak-anak dengan mengenakan topeng/ kostum boneka. Drama Televisi. Drama ini sering disebut sinetron (sinema elektronika). Kategorinya mengacu ke masa putar program. Misalnya, drama 120 menit, 90 menit, 30 menit, dan 15 – 20 menit atau disebut fragmen drama. Selain itu, drama sering dikategorikan menjadi drama penuh (120 – 60 menit) dan fragmen drama (15 -20 menit). Kategori tersebut masih dibedakan menjadi drama penuh dan drama dengan narasi (Sutrisno, 1993, p. 56-64).

b. Format Video Digital

Dua format video adalah analog dan digital. Analog sudah mulai digantikan oleh video digital. Sinyal video analog gelombang sementara sinyal video digital dalam bentuk angka-angka 1 dan 0. Video analog ditampilkan melalui serangkaian pemindaian dan video digital ditampilkan melalui intensitas warna dan cahaya pada titik – titik yang tepat. Karena sinyal digital bisa disalin, disimpan, dan dipancarkan lebih akurat dari pada sinyal analog, sistem video yang lebih baik adalah digital (Sharon, E.S., 2012).

Gambar video digital bisa direkayasa, disimpan, diduplikasi, dikirimkan dari satu komputer ke komputer lainnya, dan diputar ulang tanpa kehilangan kualitasnya. Video digital bisa memberi kulaitas tertinggi dari gambar, bergantung pada sebesar 500 garis resolusi, dua kali lipat dari kaset video. Perekam kamera digital telah mengurangi biaya dan meningkatkan kemudahan dan portabilitas perekaman video. Ia memungkinkan produksi video dilakukan dilapangan, di mana saja tempatnya: laboratorium sains, ruang kelas, kantor konseling, lapangan atletik, bagian perakitan pabrik, rumah sakit, lingkungan tetangga, dan bahkan di rumah. Kesederhanaan sistem tersebut telah menjadikannya cocok bagi nonprofesional, guru, dan siswa untuk membuat material video mereka sendiri.

Keuntungan lainnya dari video digital adalah bahwa penyuntingan bisa dilakukan di komputer menggunakan peranti lunak yang memudahkannya untuk

merekayasa urutan gambar. Kualitas dari gambar video tidak akan berkurang selama penyuntingan dan penyalinan, berbeda dari kualitas kaset video analog yang bisa menurun. Video digital juga bisa ditonton pada berbagai kecepatan, yang memungkinkan para siswa untuk mempelajari gambar dari yang sangat lambat sampai yang sangat cepat. Gambar diam juga bisa ditangkap dari berkas video digital. Yang terakhir, adalah cepat dan mudah untuk mentransfer video ke komputer menggunakan koneksi berkecepatan tinggi. Koneksi ini memindahkan berkas video berukuran besar tanpa mensyaratkan kompresi, yang menjamin bahwa kualitas gambar akan tetap selama proses transfer.

c. DVD (Cakram Video Digital)

DVD (cakram video digital) merupakan sarana yang menawarkan penyimpanan digital dan pemutaran kembali video gambar bergerak. Cakram ini berukuran sama dengan sebuah CD audio tetapi bisa menampung cukup data untuk empat film fitur berdurasi penuh (hampir sembilan jam video).

d. Video Berbasis Komputer

Menurut Sharon. E. S (2012, p. 410) para siswa (dan guru) bisa menyiapkan laporan video dan presentasi kelas di komputer. Menggunakan urutan video atau gambar dari material yang telah mereka rekam atau dari DVD, mereka bisa merekayasa teks menggunakan pengolah kata.

Para siswa dapat menggunakan kutipan - kutipan dari video sebagai bagian dari laporan lisan, yang menggantikan suara dengan narasi mereka sendiri. Video yang diproduksi siswa digunakan untuk evaluasi. Portofolio siswa sekarang lebih banyak menggunakan pendekatan multimedia ketimbang kertas - kertas jilid dan olahan kata. Para siswa bisa meneliti sebuah topik menggunakan buku, *database*, rekaman video, CD, dan media lainnya. Konten yang relevan bisa "ditangkap" di video, disunting, dan ditampilkan untuk rekan sekelas, orang tua, dan guru.

e. Video Internet

Banyak situs web sekarang menawarkan penyiaran internet internet berbagai kejadian atau kegiatan, termasuk kejadian pemberitaan penting, kegiatan ilmiah, dan presentasi budaya. Beberapa siaran tersebut adalah langsung dan yang lainnya adalah rekaman. “*Live cam*” bisa “membawa” para siswa ke kebun binatang dan meminta mereka mengamati perilaku binatang. Kamera langsung ini memungkinkan para siswa untuk mengamati kegiatan pada saat itu juga/ streaming video.

f. Video Terkompresi

Video terkompresi menghemat spasi data dengan merekam hanya bagian yang bergerak atau berubah dari setiap bingkai. Bagian-bagian dari gambar yang tidak berubah tidak direkam, karenanya hanya sedikit data yang harus disimpan untuk memproduksi gambar, yang menghasilkan berkas video yang lebih kecil. Video terkompresi digunakan untuk memancarkan video melalui internet.

g. Streaming Video

Video juga bisa dipancarkan melalui internet menggunakan *streaming video*. Teknik yang sama juga digunakan dengan material audio. *Streaming* artinya bahwa berkas tidak harus seutuhnya diunduh sebelum mulai diputar. Tetapi, segera setelah pengguna mengklik pada tautan yang berisi video (atau audio), konten mulai diputar. Konten video sebenarnya mengunduh ke komputer pengguna dalam serangkaian paket – paket kecil informasi yang langsung tiba sebelum pemirsa melihat (atau mendengar) material. Material video (atau audio) apa pun bisa dipancarkan melalui internet menggunakan teknik *streaming*. Konten tidak disimpan di komputer Anda. Ia “mengalir” ke dalam memori aktif anda, ditampilkan (atau diputar), dan kemudian dihapus.

Keuntungan Menggunakan Video

1. Bergerak.

Gambar-gambar bergerak memiliki keuntungan yang jelas dari pada gambar diam dalam menampilkan konsep di mana gerakan sangatlah penting sekali untuk belajar (kemampuan motorik).

2. Proses.

Pengoperasian, seperti tahapan proses perakitan atau percobaan ilmiah, di mana gerakan berurutan sangatlah penting, bias ditampilkan lebih efektif.

3. Pengamatan yang bebas risiko.

Video memungkinkan para siswa untuk mengamati fenomena yang mungkin saja terlalu berbahaya untuk dilihat secara langsung, seperti gerhana matahari, letusan gunung berapi, atau suasana perang.

4. Dramatisasi.

Reka ulang yang dramatis bisa menghidupkan kepribadian dan kejadian bersejarah. Mereka memungkinkan para siswa untuk mengamati dan menganalisis interaksi manusia.

5. Pembelajaran keterampilan.

Penelitian mengindikasikan bahwa penguasaan keterampilan fisik mengharuskan pengamatan dan latihan berulang-ulang. Melalui video, siswa bisa melihat sebuah penampilan berulang kali untuk bisa menyamai. Mereka bisa melihat video penampilan mereka sendiri untuk umpan balik dan perbaikan.

6. Pembelajaran afektif.

Karena potensi besarnya untuk dampak emosional, video bisa bermanfaat dalam pembentukan sikap personal dan social. Video documenter dan propaganda sering kali diketahui memiliki dampak terukur pada sikap hadirin.

7. Penyelesaian masalah.

Dramatisasi yang berakhiran terbuka sering kali digunakan untuk menyajikan situasi tak terselesaikan, yang membuat para pemirsa mendiskusikan berbagai cara mengatasi masalah tersebut.

8. Pemahaman budaya.
Kita bisa mengembangkan apresiasi yang mendalam terhadap budaya orang lain dengan melihat penggambaran kehidupan sehari-hari dalam masyarakat lainnya.
9. Membentuk kebersamaan.
Melihat program video bersama-sama, sebuah kelompok orang yang berbeda – beda bisa membangun dasar kesamaan pengalaman untuk membahas sebuah isu secara efektif.

Menurut Sharon (2012), keterbatasan Menggunakan Video adalah sebagai berikut:

1. Kecepatan yang tetap.
Meskipun video bisa dihentikan untuk diskusi, ini tidak selalu dilakukan dalam penayangan untuk kelompok. Karena program ditayangkan dalam kecepatan yang tetap, beberapa pemirsa mungkin tertinggal dan yang lainnya tidak sabar menunggu bagian selanjutnya.
2. Orang – orang yang berbicara.
Banyak video, terutama produksi setempat, sebagian besar terdiri dari penayangan orang-orang yang bicara dari jarak dekat. Video bukan merupakan sarana lisan yang hebat. Ia merupakan sarana visual! Gunakan audio untuk pesan lisan.
3. Fenomena yang diam.
Meskipun video memiliki keuntungan bagi konsep yang melibatkan gerakan. Ia mungkin tidak cocok bagi topik lain di mana kajian terperinci mengenai sebuah visual tunggal dilibatkan seperti peta, diagram pengkabelan, atau diagram organisasi.
4. Salah penafsiran.
Dokumenter dan dramatisasi sering kali menyajikan perlakuan yang rumit dan canggih terhadap suatu isu. Sebuah penayangan yang dimaksudkan sebagai sebuah satire mungkin saja dipahami apa adanya oleh seorang pemirsa muda atau naif.

5. Pengajaran abstrak dan nonvisual.

Video itu buruk dalam menyajikan informasi abstrak dan non visual. Sarana yang lebih disukai untuk kata – kata saja adalah teks.

h. Struktur Media Video

Sajian program video pembelajaran terbentuk dari dua aspek yaitu gambar (visual) dan unsur suara (audio). Karena terdapat dua unsur tersebut video pembelajaran termasuk dalam kategori medio audio visual.

1) Unsur Gambar

Dari sisi teknis pengambilan gambar, rekaman gambar dalam video pembelajaran pada dasarnya dikategorikan pada dua adalah: *objective shots* (sudut pandang penonton) dan *subjective shots* (sudut pandang pemain/pemeran). Penggunaan kedua katagori tersebut didasarkan pada tingkat keefektifan pesan yang akan disajikan. Selain teknik pengambilan gambar di dalam unsur gambar terdapat juga unsur lain yang biasa ditampilkan dalam program video adalah *caption* dan animasi. *Caption* yaitu simbol visual berupa tulisan atau gambar grafis untuk peyampaian pesan tertentu. *Caption* dapat digerakkan atau dianimasikan untuk memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran.

2) Unsur Suara

Suara yang direkam dalam program video berupa suara narator, suara presenter, suara pemain, suara sekitar kejadian peristiwa (*ambience sound*), suara buatan atau tiruan (*sound effect*), dan musik.

Rekaman suara perlu diperdengarkan dalam program video berfungsi memperjelas pesan yang ditampilkan oleh gambar. Adakalanya gambar saja kurang efektif menyampaikan pesan sehingga perlu didukung dengan narasi, *ambience sound* dan tiruan atau musik.

Secara umum musik dalam sajian program video berfungsi untuk menciptakan irama struktural dan untuk merangsang tanggapan emosional yang

memperjelas dan memperkuat efek dari citra visual (Boggs, 1986, p. 176). Musik transisi digunakan untuk memberikan suasana santai dan memberikan kesempatan istirahat kepada pemirsa pada saat akan ada perpindahan pembahasan. Menurut Mehring (dalam Purnomo, 2007: 28), *“Musical transition can repeat a familiar to recall a past even. They can relate what has happened before to what is about to happen”*.

i. Pembuatan Bahan Ajar Video

Pembuatan program video harus dimulai dari analisis kurikulum.

Hasil inilah yang dapat menentukan apakah tujuan dari kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan sesuai dengan media video, berikutnya ditentukan langkah-langkah, yaitu: membuat naskah sebagai gambaran isi dari video yang seterusnya akan digunakan untuk acuan pada saat mengambil gambar, juga saat memproses atau mengeditnya.

Menurut Anderson (1987, p. 100) beberapa langkah praktis yang perlu dipertimbangkan dalam memproduksi gambar bergerak, film atau video: Video pembelajaran dirancang untuk memperhatikan gambar bergerak, bukan gambar diam. Video dirancang untuk mencapai tujuan afektif. Agar pembelajaran lebih efektif, sebaiknya video harus memperhatikan karakteristik anak. Suara yang mengiringi gambar harus sesuai dengan isi gambar. Narasi tidak boleh menceritakan apa yang terlihat di layar, kecuali kalau untuk menginterpretasikan atau untuk memperjelas, atau untuk menekankan hal yang penting. Semua media gambar bergerak harus mengandung isi yang sudah dibakukan, serta harus disunting dan diujicobakan sebelum dipergunakan dalam kegiatan pengajaran.

Narasinya hendaklah dikembangkan berdasarkan naskah visual yang didesain dengan teliti. Penulis naskahnya haruslah berpikir secara individual (berpikir dalam tata gambar dan bukan dalam tata kalimat). Pembuatan naskah video harus memperhatikan: audien (siswa), latar belakang, budaya, usia, jenis kelamin, ide

dan keinginan siswa, i) Gambar video hendaklah bervariasi, dan diambil dari angle yang berbeda-beda.

Kegiatan dalam memproduksi video biasanya banyak melibatkan ahli dari berbagai disiplin ilmu dan tenaga teknis terampil. Tanggung jawab pengaturan kerja ada berbagai tingkat produksi, dan tanggung jawab atas persetujuan hasil akhir, secara terus-menerus harus ada di tangan satu orang. Jadi siapa pun orangnya, ia harus ditunjuk sebagai produser dan harus selalu siap untuk mengkoordinasikan kerja berbagai kelompok yang terlibat dalam produksi.

Bagian yang sangat menentukan isi dari bahan ajar video adalah naskah yang beranjak dari ide dasar. Ide dasar tersebut selanjutnya dijabarkan dalam naskah. Menulis naskah program video harus memperhatikan prinsip komunikasi, tentunya harus mempertimbangkan komunikannya, yaitu bagaimana latar budaya seseorang juga kebiasaannya serta kecerdasannya.

Menurut Sutrisno (1993, p. 44-47), dalam penulisan naskah video urutan yang dipertimbangkan yaitu:

Adanya ide/gagasan. Ide/Gagasan dapat disebut sebagai asal mula lahirnya sebuah program. Menentukan Sasaran Program. Setelah menentukan ide, maka akan diperjelas siapa yang menonton tayangan video. Untuk mengefektifkan penyampaian pesan, perlu mengalisis sasaran program, termasuk latar belakang, kemampuan berbahasa, dan pemahaman.

Membuat dan Tujuan Program. Langkah berikutnya adalah menetapkan tujuan program. Rumuskanlah dalam bentuk kalimat yang jelas. Membuat garis besar isi program, maka langkah berikutnya adalah membuat dan menetapkan garis besar isi materi yang menjadi isi program. Untuk dapat menuliskan garis-garis besar isi program, selain dengan mengadakan observasi lapangan, wawancara juga membaca literatur yang terkait.

Penyusunan Sinopsis. Sinopsis atau ringkasan cerita biasanya berupa inti sari dari isi program yang akan disusun skenarionya. Setelah mempunyai rumusan garis besar materi biasanya dengan mudah akan muncul suatu garis besar jalan cerita.

Treatment, terjemahan untuk kata *treatment* dalam bidang penulisan naskah televisi/video ke dalam bahasa Indonesia masih sulit ditentukan. Paling tidak, *treatment* dapat dijabarkan dan dikembangkan dari synopsis, atau sebuah uraian mengenai segala urutan kejadian yang akan tampak di layar televisi/video.

j. Tujuan Penggunaan Video dalam Kegiatan Pembelajaran

Video dapat digunakan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran baik ranah kognitif, psikomotorik dan afektif, yaitu: tujuan pembelajaran ranah kognitif. Video pembelajaran dapat dapat digunakan untuk mengenal dan memberikan rangsangan berupa gerak yang serasi. Selain itu pula digunakan untuk mengajarkan pengetahuan tentang nilai-nilai atau prinsip-prinsip tertentu, atau penguasaan terhadap suatu sikap atau keterampilan tertentu.

Menurut Sharon (2012 p. 405) ada beberapa ranah yaitu: ranah kognitif, ranah afektif, ranah kemampuan motorik, dan ranah kemampuan interpersonal.

Ranah Kognitif, siswa mengamati reka ulang dramatis dari suatu kejadian bersejarah dan perekaman aktual dari kejadian yang lebih belakangan. Warna, suara, dan gerakan mampu menghidupkan kepribadian. Video bias membantu buku cetak dengan memperlihatkan proses, hubungan, dan teknik. Para siswa bisa membaca buku bersama dengan menonton video.

Ranah Afektif ketika terdapat salah satu unsur dari emosi atau keinginan untuk belajar afektif, video biasanya bekerja dengan baik, peran dramatis pada bisa mempengaruhi sikap seseorang pada saat melihat tayangan dari video. Potensi yang besar untuk dampak emosional, video bisa bermanfaat dalam membentuk sikap personal dan sosial. Pemahaman budaya bias

dikembangkan dengan menonton video yang menggambarkan orang-orang dari seluruh dunia.

Ranah Kemampuan Motorik atau Psikomotorik, video sangat hebat untuk menampilkan bagaimana sesuatu bekerja, pertunjukkan kemampuan motorik bisa dengan mudah dilihat melalui media ketimbang kehidupan nyata. Jika kita sedang mengajar proses tahap demi tahap, kita bisa menampilkan dalam waktu saat itu juga, mempercepatnya untuk memberikan sebuah tinjauan, atau melambatkannya untuk menampilkan detail-detail yang spesifik.

Ranah Kemampuan Interpersonal, dengan melihat sebuah program video bersama-sama, berbagai kelompok siswa yang beragam bias membangun kesamaan pengalaman sebagai bahan diskusi. Ketika siswa sedang belajar kemampuan interpersonal, seperti penyelesaian konflik dan hubungan dengan sesama siswa, mereka bisa mengamati orang lain dalam video untuk pertunjukannya dan dianalisis. Mereka kemudian bisa mempraktikkan kemampuan interpersonal mereka di hadapan kamera, mengamati diri sendiri, dan menerima umpan balik dari sesama siswa dan pengajar.

Menurut Bloom (2010) disebutkan bahwa proses kognitif dalam setiap kategori sebagai berikut: Pertama proses mengingat. Kedua proses memahami. Ketiga proses mengaplikasikan. Keempat proses menganalisis. Kelima proses mengevaluasi dan keenam proses mencipta.

Mencipta adalah proses kognitif yang tertinggi, kemampuan pada dimensi sebelumnya akan menentukan kemampuan dalam mencipta. Mencipta pada pengertian ini, mewujudkan atau menciptakan serta memproduksi media yang berorientasi pada tujuan pendidikan dengan di ciptakan produk agar peserta didik dapat mempelajarinya dari hasil produk tersebut. Mencipta berbeda dengan unsur-unsur lainnya, karena mencipta adalah bagian akhir dari keseluruhan proses. Mencipta memerlukan batasan kognitif sebagai bagian yang harus dicapai.

Mencipta juga dapat bertujuan untuk mencapai tujuan psikomotor antara lain: Memperlihatkan contoh keterampilan gerak. Memperjelas gerakan dengan cara dipercepat atau diperlambat. Mengajarkan sesuatu yang memerlukan keterampilan, misalnya: memanjat, berenang, dan lain-lain. Memberikan tayangan agar mudah di evaluasi (feedback) pada anak secara visual. Memperlihatkan gerakan pada tayangan dalam gambar video akan dapat memberikan contoh gerakan yang benar.

Tujuan afektif, dalam tujuan ini, video sangat sesuai untuk digunakan dalam rangka mencapai tujuan afektif. Dengan menggunakan tayangan yang menarik dan memiliki animasi yang menarik menjadikan video sebagai alat paling cocok untuk memperlihatkan hal-hal yang perlu ditiru oleh siswa dalam rangka mempengaruhi perubahan sikap siswa (Anderson, 1994).

BAB III KRITERIA MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN

A. Kriteria Desain Pembelajaran

Media video perlu dirancang secara khusus (media by design) untuk pembelajaran agar media sesuai dengan strategi pembelajaran yang dirncanakan dan karakteristik pebelajar. Pengembangan media video pembelajaran memerlukan langkah-langkah atau desain pengembangan agar produk media video yang dihasilkan dapat dipertanggung jawabkan baik dari segi isi/materi , kemenarikan, dan strategi penyampaian pesan.

Desain materi pembelajaran harus memperhatikan kriteria pada materi yaitu: 1) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, materi yg dikembangkan harus disesuaikan dengan perumusan tujuan pembelajaran dengan mengacu pada standar kompetensi dan kompetensi dasar. 2) Kontekstual materi, materi yang dikembangkan harus disesuaikan dengan keadaan budaya lokal/budaya daerah. 3) Kebenaran konsep materi yang disampaikan, 4) Kesesuaian judul program dengan materi. 5) Kemudaham materi untuk dipahami, materi yang dikembangkan harus mudah dipahami oleh anak. 6) Keruntutan materi, materi yang disajikan pada tayangan video harus runtut atau berurutan, sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai .7) Kejelasan uraian, materi dan contoh, kejelasan materi harus ada uraian materi yang disertai contoh-contoh. 8) Kesesuaian materi dengan karakteristik sasaran, materi harus disesuaikan dengan sasaran yang dituju.

Desain pembelajaran merupakan fungsi yang sangat esensial, karena pengelolaan dan evaluasi pembelajaran pada hakikatnya tergantung pada desain pembelajaran yang telah dibuat oleh pendidik. Pendesainan setiap kegiatan pembelajaran harus dilakukan secara sistematis. Upaya pengembangan desain pembelajaran ini amat penting untuk dilakukan oleh pendidik. Esensi dari desain pembelajaran adalah merancang seperangkat tindakan yang bertujuan untuk mengubah situasi yang ada ke situasi yang diinginkan.

Kriteria pada aspek desain pembelajaran meliputi: 1) Kebermaknaan materi bagi sasaran. 2) Kejelasan tujuan pembelajaran. 3) Interaktivitas. 4) Pemberian motivasi bagi sasaran.

5) Ketepatan penggunaan bahasa sesuai dengan karakteristik sasaran.6) Kemudahan penggunaan.

B. Kriteria Produksi Media Video

Video pembelajaran sebagai media untuk menyampaikan materi pesan pembelajaran, dalam merancang video harus memperhatikan aspek penting yaitu: media yang terdiri dari unsur gambar dan suara, desain pembelajaran, materi/isi, dan bahasa (Sadiman, 2006, p. 83-94). Unsur-unsur tersebut yang menjadi indikator berkualitas atau tidak sebuah media video pembelajaran.

Beberapa teori yang dituangkan tersebut dapat di simpulkan bahwa video pembelajaran yang berkualitas baik memiliki aspek sebagaimana yang tertuang sebagaimana tabel 3.1.

Tabel. 3.1
Aspek Video Pembelajaran

Aspek	Indikator
1. Media	
a. Unsur gambar	<ul style="list-style-type: none"> - Penyajian gambar pada program video menarik. - Format sajian program video sesuai dengan karakteristik pebelajar. - Caption pada program video jelas dan mendukung materi.
b. Unsur Suara	<ul style="list-style-type: none"> - Audio pada program video terdengar jelas untuk dipahami. - Musik pada program video memperjelas materi.
2. Desain Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> - Tujuan pembelajaran pada program video jelas. - Teknik penyampaian materi pada program video sesuai karakteristik pebelajar.
3. Materi/Isi	<ul style="list-style-type: none"> - Bahan/materi yang disampaikan pada program harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. - Materi yang disampaikan dalam program video benar.

- Materi yang disampaikan pada program menggunakan urutan yang jelas.
 - Materi yang disampaikan pada program sesuai dengan karakteristik sasaran.
4. Bahasa
- Program video menggunakan kaidah bahasa Indonesia.
 - Bahasa dalam program video komunikatif.
 - Bahasa dalam program video sesuai dengan karakteristik sasaran.
-

Sajian program video pembelajaran terbentuk dari dua aspek yaitu gambar (visual) dan unsur suara (audio). Karena terdapat dua unsur tersebut video pembelajaran termasuk dalam kategori media audio visual.

1. Unsur Gambar

Sisi teknis pengambilan gambar, rekaman gambar dalam video pembelajaran pada dasarnya dikategorikan pada dua adalah: *objective shots* (sudut pandang penonton) dan *subjective shots* (sudut pandang pemain/pemeran). Penggunaan kedua kategori tersebut didasarkan pada tingkat keefektifan pesan yang akan disajikan. Selain teknik pengambilan gambar di dalam unsur gambar terdapat juga unsur lain yang biasa ditampilkan dalam program video adalah *caption* dan animasi. *Caption* yaitu simbol visual berupa tulisan atau gambar grafis untuk penyampaian pesan tertentu. *Caption* dapat digerakkan atau dianimasikan untuk memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran.

2. Unsur Suara

Suara yang direkam dalam program video berupa suara narator, suara presenter, suara pemain, suara sekitar kejadian peristiwa (*ambience sound*), suara buatan atau tiruan (*sound effect*), dan musik.

Rekaman suara perlu diperdengarkan dalam program video berfungsi memperjelas pesan yang ditampilkan oleh gambar. Adakalanya gambar saja kurang efektif menyampaikan pesan sehingga perlu didukung dengan narasi, *ambience sound* dan tiruan atau musik.

Secara umum musik dalam sajian program video berfungsi untuk menciptakan irama struktural dan untuk merangsang tanggapan emosional yang memperjelas dan memperkuat efek dari citra visual (Boggs, 1986, p. 176). Musik transisi digunakan untuk memberikan suasana santai dan memberikan kesempatan istirahat kepada pemirsa pada saat akan ada perpindahan pembahasan. Menurut Mehring (dalam Purnomo, 2007: p. 28), "*Musical transition can repeat a familiar to recall a past even. They can relate what has happenend before to what is about to happen*".

Selain unsur visual pada gambar, ada 3 hal yang perlu diperhatikan dalam menulis naskah program media audio visual, yakni unsur visual, ukuran visual, dan gerakan visual (Mustaji, 2013, p. 34).

3. Unsur Visual pada Gambar

a. Unsur Visual

Menurut Daryanto (2013), ada beberapa Unsur dan Istilah Naskah Video Pembelajaran yaitu sebagai berikut:

1) Pemain/obyek:

Selain gambar manusia, benda, dapat pula berupa tulisan adalah orang yang tampil secara langsung maupun secara tidak langsung (tidak tampak dalam gambar) seperti narator, baik memerankan sebagai dirinya ataupun sebagai orang lain.

2) Setting:

Lingkungan/tempat dimana pemain/obyek berada yang merupakan tempat dimana kejadian/adegan berlangsung. *Setting* ini dapat digambarkan pada:

- ✓ Bagian awal program, berupa: *establishing shot, properties, action*, tertentu dari pemain, dan *sound effect*.
- ✓ Bagian akhir program, dengan maksud untuk memancing rasa ingin tahu penonton dan memberikan kejutan.

3) *Property* :

Benda-benda yang mengikuti/melekat pada pemain/obyek dan setting yang dapat dipindah-pindah (moveable), misalnya: barang-barang, aksesoris dan sebagainya.

4) *Lighting*.

Pencahayaan pemain/obyek dapat terlihat. Pencahayaan dapat memberi kesan suasana dan artistic dalam pesan/cerita Sama halnya dengan mata manusia, kamera video juga membutuhkan cahaya agar dapat “melihat” dan berfungsi sebagai mana mestinya.

5) Gerak

Gerak yang tampak dalam layer proyeksi belumlah sempurna kalau tidak dilengkapi gerak, dalam video, gerak ini mencakup:

- ✓ Gerak primer yaitu gerakan segala macam benda, obyek atau subyek yang berada didepan kamera.
- ✓ Gerak sekunder, yaitu gerakan yang terlihat dilayar yang diakibatkan oleh gerak kameranya itu.
- ✓ Gerak tertier, yaitu kesan gerak yang ditimbulkan oleh pergantian shot biasanya ada dari hasil *editing*.
- ✓ Gerak psikis, yaitu gerak yang timbul dalam hati/jiwa penonton sebagai akibat dari program yang kita sajikan.

b. Ukuran Visual

Ukuran visual (gambar) atau sering juga disebut dengan jenis shot, merupakan batasan (besar-kecilnya) pengambilan obyek. Setiap jenis ukuran visual mempunyai makna/fungsi yang berbeda-beda.

Menurut Daryanto (2013), ada beberapa istilah dalam Naskah Video Pembelajaran yaitu sebagai berikut:

1. *Verry Long Shot* (VLS).

Pengambilan gambar dari jarak sangat jauh sehingga tampak seperti suatu panorama / pemandangan saja.

2. *Long Shot* (LS)

Pengambilan gambar dari jarak sangat jauh sehingga pemeran ataupun objek yang sedang diambil gambarnya dapat terlihat secara penuh lengkap dengan situasi lokasi sekitarnya.

3. *Medium Shot* (MS)

Pengambilan gambar yang dilakukan pada jarak sedang, tidak terlalu jauh dan tidak terlalu dekat.

4. *Close Up* (CU)

Pengambilan gambar dengan jarak dekat sehingga spesifik dan hanya memperlihatkan bagian tertentu saja tanpa situasi lingkungan di sekitar objek yang diambil gambarnya.

5. *Big Close Up* (BCU)

6. *Very Big Close Up* (VBCU)

Pengambilan gambar dengan jarak sangat dekat sehingga sangat spesifik dan hanya memperlihatkan subbagian kecil tertentu saja tanpa keseluruhan bagian yang lebih besar.

c. Gerakan Visual

Menurut Mustaji (2013, p. 36) gerakan visual adalah terjadinya perubahan gerak/pergantian gambar dari satu shot yang lain. Gerakan atau perubahan visual ini diperlukan untuk menyusun kontinuitas gambar sehingga menjadi urutan yang tepat

1) Gerakan Primer

2) Gerakan Sekunder / Kamera

✓ *Pan*

✓ *Tilt*

Gerakan keseluruhan kamera ke arah atas atau bawah untuk mendapatkan sudut gambar yang diinginkan.

✓ *Dolly*

Gerakan kamera mendekati atau menjauhi objek gambar yang sedang diambil gambarnya.

✓ *Zoom*

Gerakan bagian kamera yang disebut *zoom* (alat pengatur jarak) untuk memperoleh gambar seperti mendekat (dari jarak jauh ke arah jarak yang lebih dekat) sehingga objek menjadi lebih "close up".

✓ *Track*

✓ *Pedestal/Crene*

Produksi media video juga perlu melihat aspek valid terkait dengan dua hal yaitu: produk yang berkualitas adalah produk/bahan yang dimaksud harus dirasional teoritik yang kuat dan komponen produk harus didasarkan pada validitas isi, antara satu dengan lainnya saling terkait. Jika produk memenuhi persyaratan tersebut dianggap valid.

Aspek praktis terdapat dua kriteria, yaitu: para ahli menganggap produk yang dibuat atau dikembangkan bisa diimplementasikan oleh pemakai/ pengguna dan produk yang dikembangkan tersebut dapat diimplementasikan. Ini berarti bahwa harus ada kesinambungan antara yang dimaksud dan dirasakan para ahli/praktisi dan yang dimaksud dan kenyataan pelaksanaannya. Bila keduanya konsisten produk yang dikembangkan tersebut bersifat praktis.

Berdasarkan pendapat Nieveen (1999, p. 28) bahwa kepraktisan sebuah produk pengembangan dirancang selalu memperhatikan unsur kepraktisan. Kepraktisan sebuah media video yang di produksi dan dikembangkan supaya bisa dengan mudah dipahami serta praktis dipakai atau digunakan baik oleh guru maupun siswa.

Pengembangan ini juga memuat unsur keefektifan pada media video dilihat dengan mengamati pembelajaran di Sekolah/TK dimana guru memakai atau menggunakan media video. Adapun indikator kepraktisan media video pembelajaran tercantum pada tabel 3.2.

Tabel 3.2
Indikator Kepraktisan Media Video Pembelajaran

Aspek	Indikator
Persiapan	Kemudahan penyiapan perangkat media Pengelolaan waktu penyiapan perangkat media
Kegiatan Belajar Mengajar	Keterlaksanaan kegiatan pendahuluan Keterlaksanaan kegiatan inti. Keterlaksanaan kegiatan penutup
Suasana Pembelajaran	Kemudahan pengoprasionalan media video pembelajaran Antusiasme anak didik Pengelolaan alokasi waktu

C. Kriteria Bahan Penyerta

Bahan Penyerta adalah bahan tercetak yang dirancang khusus untuk meningkatkan efektivitas pemanfaatan program televisi/video (Warsihna, 2007, p. 16). Bahan penyerta merupakan panduan bagi guru atau siswa dalam bentuk media cetak yang berfungsi melengkapi dan mendukung media video agar penggunaannya lebih optimal.

Bahan penyerta setidaknya memuat: identifikasi program yang meliputi judul program, tema program, sub tema, KI, KD, tujuan dari program, sasaran program, materi pembelajaran, standar teknis, serta langkah penggunaan.

Pada Langkah penggunaan yang harus dilakukan guru pada saat menggunakan media video, setelah video ditayangkan maka guru melakukan evaluasi setelah siswa melihat tayangan tersebut dengan memberikan lembar evaluasi yang disertai strandar dalam menilai, yang disediakan oleh bahan penyerta. Dengan demikian pembelajar dan pebelajar lebih mudah memanfaatkan program video.

Kriteria bahan penyerta pada media video yaitu: Daya tarik cover. Kualitas tampilan (ukuran, kemudahan, dimensi layout). Kualitas Bahan (kekuatan, kemudahan dipelihara). Kualitas estetika (komposisi, keterpaduan, keselarasan). Kualitas penggunaan. Kualitas tulisan/teks. Kualitas gambar/bagan/tabel. Kualitas ukuran bahan penyerta.

BAB IV PENGGUNAAN VIDEO PEMBELAJARAN MELALUI PENDEKATAN KEARIFAN LOKAL

A. Nilai Agama dan Moral

1. Pengembangan Nilai Agama pada Anak

Menurut Yani (2009) Pengembangan nilai-nilai keagamaan pada program usia dini/Taman Kanak-kanak merupakan pondasi awal dan sangat penting keberadaannya. Sejak kecil yang dimulai pada anak usia dini/Taman Kanak-kanak pada dasarnya diilhami oleh sebuah keprihatinan atas realitas anak didik dewasa ini yang sebagian belum mencerminkan kepribadian yang bermoral (*akhlak al-karimah*), yakni santun dalam bersikap dan berperilaku.

Menerapkan strategi dalam pengembangan nilai agama dan moral, seorang guru perlu memperhatikan karakteristik anak dan perkembangan anak usia dini/Taman Kanak-kanak, sehingga agar nantinya setelah anak dewasa terbentuk suatu kepribadian santun serta berakhlak karimah.

Sebenarnya penerapan metode atau strategi pengembangan nilai-nilai agama di usia dini, cukup simpel, anak memerlukan sesuatu yang bersifat nyata serta selalu terkait pada kehidupan nyata kesehariannya. seperti: melakukan praktek ibadah, membaca do'a-do'a atau bersikap sopan santun, dan berbicara tentang sesuatu hal, yang baik dan tidak baik anak bisa membedakannya atau yang baik diucapkan, sedangkan yang tidak baik jangan dilakukan.

Menurut Husni dan Maila (2012) penggunaan model cerita sebagai pendidikan moral untuk anak usia dini berdasarkan hasil penelitiannya bahwa: pendidikan moral di TK dianggap sebagai bahan pelengkap, sehingga hanya beberapa guru yang menggunakan cerita sebagai pendidikan moral. Guru memainkan peran penting dalam membantu anak-anak memahami cerita dan menangkap pesan dari cerita, oleh karena itu guru ditantang untuk mengeksplorasi konten cerita yang dapat membantu anak-anak dalam menghubungkan cerita dengan kehidupan sehari-hari, dan

bagaimana cara guru melihat moralitas dapat mempengaruhi cara mereka menyampaikan nilai-nilai moral dalam cerita.

Menurut Lytsiousi et al (2014) berdasarkan penelitiannya mengemukakan bahwa dalam mengelola kelas yang menganut agama yang beragam sering kali terjadi dikelas adalah: seorang guru taman kanak-kanak tahu bagaimana mengelola keragaman agama siswa secara teoritis, tetapi dalam praktik di kelas mereka tidak melaksanakan selalu teori tersebut. Guru taman kanak-kanak yang berusia muda dan pendamping lebih tampak menerapkan dan memperhatikan keberagaman agama siswa dalam kelas, terutama pada anak beragama lain.

Menurut Krathwohl dalam Lubis (2014), Suatu proses terjadinya pembentukan nilai dalam diri anak dapat dikelompokkan kedalam beberapa tahap, yakni: Tahap receiving (menyimak). Pada tahap ini seseorang secara aktif dan sensitif menerima stimulus dan menghadapi fenomena-fenomena, sedia menerima secara aktif dan selektif dalam memilih fenomena. Tahap responding (menanggapi). Pada tahap ini seseorang sudah mulai bersedia menerima dan menanggapi secara aktif stimulus dalam bentuk respon yang nyata. Tahap valuing (memberi nilai). Tahap mengorganisasikan nilai (organization), yaitu satu tahap yang lebih kompleks. Tahapan karakteristik nilai (characterization).

Menurut Abdullah Nasih Ulwan dalam Yani dkk (2002, p. 118), esensi pengembangan nilai-nilai agama di antaranya meliputi: Pendidikan iman dan ibadah, artinya sejak usia dini masalah keimanan sudah harus tertanam dengan kokoh pada diri anak, demikian pula praktek-praktek ibadah juga sudah mulai dibiasakan oleh pendidik dilatihkan pada anak. Pendidikan akhlak (moral), artinya sejak dini anak sudah harus dikenalkan dan dibiasakan untuk bertutur kata, dan berperilaku secara sopan santun dan bersifat terpuji.

Namun demikian, tidak berarti pada masa itu anak dibiarkan saja pendidikan moral dan agamanya, malah pada masa itu ajaran agama menganjurkan agar anak sudah mulai dilatih untuk menjalankan sesuatu yang baik dan meninggalkan kebiasaan yang tidak baik, termasuk latihan menjalankan ritual ibadahnya. Jika dikaitkan dengan tujuan

pengembangan nilai-nilai agama maka diharapkan akan tertanam benih-benih positif dalam diri anak.

Menurut Masitah dkk (2007, p. 19), pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan, baik kondisi motorik, kecerdasan emosi, kecenderungan jamak (*multi integeence*) maupun kecerdasan spiritual. Seorang guru perlu mencari tahu bagaimana memenuhi kecerdasan-kecerdasan tersebut agar potensi anak dapat tumbuh dan kembang secara maksimal.

Salah satu aspek perkembangan pembiasaan yang ingin dicapai adalah pengembangan aspek nilai-nilai agama, hal ini disadari bahwa internalisasi nilai-nilai agama harus dilakukan sejak usia dini. Guru dan orang tua harus terampil menyampaikan hal ini kepada anak didiknya agar tertanam dalam jiwa mereka kebutuhan akan nilai-nilai agama (Hidayat, 2007, p. 73).

2. Perkembangan Beragama pada Anak

Menurut penelitian Ernas Harmer perkembangan beragama anak-anak melalui beberapa fase yaitu: *The fairy tale stage* (tingkat dongeng). Tingkatan ini mulai anak usia 3 tahun sampai 6 tahun. Anak mulai tahu konsep mengenai Tuhan lebih banyak di pengaruhi oleh fantasi dan emosi. *The Realistic stage* (tingkat kenyataan). *The individual stage* (tingkat individu).

Konsep keagamaan yang individualistik ini terbagi atas tiga: Konsep ke Tuhanan yang *convensial* dan formatif dengan dipengaruhi sebagian kecil fantasi. Hal tersebut disebabkan oleh pengaruh luar. Konsep ke Tuhanan yang lebih murni dengan dinyatakan dengan pandangan yang bersifat personal (perorangan). Konsep ke Tuhanan yang bersifat *humanistic*. Perubahan ini setiap tingkatan dipengaruhi oleh faktor intern yaitu perkembangan usia dan faktor ekstren berupa pengaruh luar yang dialaminya.

Ciri- ciri keagamaan pada anak-anak yaitu: Orientasi *Egosentris*. Kekonkritan *antropomorfis*. Eksperimentasi, inisiatif, spontanitas. Kurang mendalam/tanpa kritik. Ucapan

dan praktik. Suka meniru dan Rasa heran/kagum (Ramayulis, 2013).

3. Perkembangan Moral pada Anak

Perkembangan moral pada anak selalu berkaitan dengan aspek lainnya, Menurut Hurlock (1989, p. 79) perkembangan moral anak akan berkembang dengan baik tergantung berkembangnya intelektual. Tahapan ini berkembang dan selalu terkait dengan tahapan dalam perkembangan intelektual atau kecerdasan anak.

Perkembangan moral dibagi beberapa tingkatan yaitu: Prakonvensional, yang pertimbangannya semata-mata berdasarkan kebutuhan dan persepsi orang itu. Konvensional, yang ekspektasi masyarakat dan hukumnya dipertimbangkan. dan Pasca-konvensional, (Woolfolk, 2009).

Hasil penelitian Kohlberg (1980) tahap-tahap perkembangan moral menyatakan hal-hal sebagai berikut: Ada prinsip-prinsip moral dasar yang mengatasi nilai-nilai moral lainnya dan prinsip-prinsip moral dasar itu merupakan akar dari nilai-nilai moral lainnya. Manusia tetap merupakan subjek yang bebas dengan nilai-nilai yang berasal dari dirinya sendiri. Dalam bidang penalaran moral ada tahap-tahap perkembangan yang sama dan universal bagi setiap kebudayaan. Tahap-tahap perkembangan penalaran moral ini banyak ditentukan oleh faktor kognitif atau kematangan intelektual.

Menurut Muhammad dan Princess (2012) berdasarkan hasil penelitiannya tentang pengaruh program berbasis cerita dalam pengembangan moral anak di TK bahwa: dengan menerapkan metode ini guru benar-benar akan membangkitkan rangsangan mental yang menurut Kohlberg dianggap sebagai prinsip fondasi dari perkembangan moral. Kohlberg menjelaskan bahwa tahap perkembangan moral yang baik produk pematangan atau produk dari sosialisasi. Dengan kata lain para agen sosialisasi hendaknya tahu tahapan moralitas atau bentuk-bentuk berfikir baru. Kohlberg menyatakan bahwa: masalah-masalah moral dengan merangsang proses mental kita atau (stimulasi intelektual),

didorong diskusi dengan menceritakan sebuah cerita dengan isu-isu moral, dan melalui kegiatan bermain peran, di mana anak-anak diberikan kesempatan berinteraksi dengan teman sebayanya.

Menurut Abeer dan Zaid (2016, p. 398) berdasarkan penelitiannya tentang pembelajaran dan pengajaran nilai-nilai moral pada kurikulum Taman Kanak-kanak yaitu: Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian tentang berbagai nilai-nilai moral menggunakan KMQ pada anak-anak Taman Kanak-kanak memberikan pemahaman yang berharga. Nilai-nilai moral yang dapat dikembangkan pada anak usia Taman Kanak-kanak: kebenaran, kejujuran, rasa syukur, loyalitas, kewajaran, keadilan, kasih sayang, dan kesabaran. Setiap dimensi ini termasuk dalam beberapa situasi hipotetis untuk menilai tingkat nilai-nilai moral setiap anak. Lebih dari 50% anak menunjukkan nilai-nilai moral yang tinggi pada masing-masing dimensi. Signifikan secara statistik pada tingkat 0,001 menandakan bahwa delapan dimensi secara signifikan berkorelasi pada tingkat 0,01.

Menurut Arnika dan Silja (2012) berdasarkan hasil penelitian tentang pendekatan pendidikan moral bagi guru Taman Kanak-kanak, refleksi diri dengan responden pendidik dalam konteks keberagaman pendidikan bahwa: temuan menggambarkan bahwa saat ini, banyak agama dan pandangan dunia lain di TK semakin beragam konteks, hal ini menyebabkan negosiasi terus menerus antara staf pada praktek pendidikan dan guru pendidikan.

Secara khusus, kemitraan dengan keluarga banyak ketidak pastian tentang bagaimana jika sama sekali pendidikan tentang agama dan pandangan dunia harus dilaksanakan dalam multikultural, multi-iman di Taman Kanak-kanak. Beberapa anggota staf memiliki kesulitan dalam menghadapi keragaman agama dalam pandangan yang positif atau netral, sebagai agama yang sering dilihat melalui isi pendidikan memiliki keterbatasan dalam praktiknya sehari-hari. Dikatakan bahwa untuk mengembangkan konstruktif, pandangan dunia sensitif dalam merespon pendidik pluralisme, dan peluang sehingga untuk mendorong pembangunan di dasar moral kerja guru, para guru akan

perlu didukung untuk dialoguouse refleksi diri. Untuk mendukung hal ini, model bekerja untuk sensitivitas antar budaya dan antar-iman yang disarankan.

4. Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini pada dasarnya meliputi upaya pemberian stimulasi, bimbingan, pengasuhan, pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak, serta seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak dengan menciptakan lingkungan yang membuat anak dapat mengeskplorasi pengalaman sehingga anak dapat berbagi pengalaman sebagai hasil dari beradaptasi dengan lingkungan, dengan cara pengamatan, peniruan dan melaksanakan kegiatan dengan mengerahkan semua potensi dan kemampuannya. Orang tua dan pendidik lainnya hendaknya dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk dapat memberikan pengalaman dalam rangka mengembangkan segenap kemampuannya sehingga anak dapat berkembang secara maksimal menyesuaikan usia, dan keunikan serta potensinya pada diri anak (Yuliani, 2009).

a) Landasan Pendidikan Anak Usia Dini

Beberapa hal yang mendasari pendidikan anak usia dini:

Landasan Yuridis: Amandemen UUD 1945 pasal 28 B ayat 2, Undang Undang No. 23 Tahun 2002 pasal 9 ayat 1 tentang Perlindungan Anak, Undang Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1, pasal 1, butir 14. Pasal 28 tentang Pendidikan Anak Usia Dini dinyatakan bahwa: Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar. Pendidikan Anak Usia Dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, dan /atau informal: TK, RA, atau bentuk lain yang sederajat. Pendidikan Anak Usia Dini jalur pendidikan nonformal; KB, TPA, atau bentuk lain yang sederajat. Pendidikan Anak Usia Dini jalur informal: pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan. dan Ketentuan mengenai

pendidikan anak usia dini sebagaimana dimaksud dalam ayat (1), ayat (2), ayat (3) dan ayat (4) diatur lebih lanjut dengan peraturan pemerintah yaitu: Permendiknas no.146/2014.

Landasan Filosofis. Menurut Tafsir (2006) Pendidikan merupakan suatu upaya untuk membantu memanusiaikan manusia. Dengan pendidikan manusia akan menjadi baik sehingga antar masyarakat serta, bangsa atau negara juga akan menjadi baik.

Landasan Religius. Pendidikan Luqman terhadap anaknya, sebagaimana dalam Al Quran: Surah Luqman ayat 12 sampai 19. Sebagaimana dalam surah al-Furqon 74; *“orang-orang yang menyatakan, Ya Tuhan Kami, anugerahkanlah kami iman bagi orang-orang yang bertaqwa.”*

b) Landasan Keilmuan

Menurut Piaget (1992) bahwa anak belajar berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Anak harus mampu melakukan aktivitasnya sendiri. Karena itulah seyogyanya orang tua atau pendidik hendaknya dapat memberikan kesempatan serta sarana dan fasilitas untuk berkembangnya kemampuan anak, sehingga anak bisa berkembang secara maksimal sesuai dengan potensinya sendiri.

1) Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Tujuan dari pendidikan anak usia dini sendiri adalah mengembangkan pengetahuan dan pemahaman orang tua dan guru, serta pihak-pihak yang terkait dengan pendidikan dan perkembangan anak usia dini, dengan mengembangkan berbagai potensi anak sejak lahir, sebagai persiapan untuk hidup dan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Artinya membentuk anak Indonesia yang berkualitas.

2) Prinsip-prinsip PAUDNI

Prinsip-prinsip yang harus diperhatikan dalam pelaksanaan PAUD, sesuai Direktorat Pembinaan PAUD (2012) yaitu sebagai berikut: Berorientasi pada

kebutuhan anak. Sesuai dengan perkembangan anak. Sesuai dengan keunikan setiap anak. Kegiatan belajar melalui bermain atau bermain seraya belajar. Memberikan fasilitas agar anak dapat belajar aktif. Anak belajar dari yang kongkret ke abstrak. Menyediakan lingkungan yang kondusif yang mendukung proses belajar. Mengembangkan keterampilan (*life skill*). Memakai serta menggunakan berbagai macam media permainan edukatif. Anak belajar sesuai dengan kondisi sosial budaya. Melibatkan peran orang tua. Simulasi pendidikan bersifat menyeluruh dan mencakup semua aspek perkembangan.

3) Kemampuan Dasar Anak Usia Dini

Kemampuan dasar atau standar kompetensi adalah sesuatu hal dimiliki oleh anak TK dalam bidang pengembangan. Standar perkembangan anak usia dini terdiri atas pengembangan aspek-aspek sebagai berikut: moral dan nilai keagamaan, sosial, emosional dan kemandirian, bahasa, kognitif, fisik-motorik, dan seni.

4) Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini

Seperangkat perencanaan dikembangkan untuk memperlancar proses pembelajaran pada anak usia dini untuk memaksimalkan nilai moral dan agama, fisik motorik, kognitif, minat dan potensi anak dalam aspek bahasa, sosial, emosional, dan seni (Permendikbud, 2014). Kurikulum memuat standar kompetensi yang mencakup kompetensi dasar, hasil belajar dan indikator serta dilengkapi pula pengembangan silabus, model pembelajaran, dan pengembangan nilai. Kurikulum pendidikan anak usia dini dapat menyesuaikan dengan situasi dan kondisi setempat.

Menurut Permendikbud RI Nomor 146 tahun 2014 disebutkan bahwa: Program-program pengembangan pada muatan kurikulum pendidikan anak usia dini yang terdiri dari:

- a) Program pengembangan nilai agama dan moral mencakup perwujudan suasana belajar untuk berkembangnya perilaku baik yang bersumber dari nilai agama dan moral serta bersumber dari kehidupan bermasyarakat dalam konteks bermain.
- b) Program pengembangan fisik-motorik mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan kinestetik dalam konteks bermain.
- c) Program pengembangan kognitif mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan proses berpikir dalam konteks bermain.
- d) Program pengembangan bahasa mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan bahasa dalam konteks bermain.
- e) Program pengembangan sosial-emosional mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kepekaan, sikap, dan keterampilan sosial serta kematangan emosi dalam konteks bermain.
- f) Program pengembangan seni mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya eksplorasi, ekspresi, dan apresiasi seni dalam konteks bermain.

Uraian tentang kompetensi inti Pendidikan Anak Usia Dini sebagaimana tercantum pada tabel 4.1.

Tabel 4.1
Kompetensi Inti PAUD

KOMPETENSI INTI	
KI-1	Menerima ajaran agama yang dianutnya
KI-2	Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, tanggungjawab, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman

- KI-3 Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar, dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain
- KI-4 Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia

Menurut Permendikbud RI Nomor 146 tahun 2014 Kompetensi Dasar dan Kompetensi Inti sebagaimana tercantum pada tabel 4.2.

Tabel 4.2
Kompetensi Inti dan Dasar Kurikulum PAUDNI 2013

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
KI-1. Menerima ajaran agama yang dianutnya	1.1. Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya 1.2. Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan
KI-2. Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan	2.1. Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat 2.2. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu 2.3. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif 2.4. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis 2.5. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri 2.6. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat

keluarga, pendidik, dan teman terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan

2.7. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar untuk melatih kedisiplinan

2.8. Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian

2.9. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuannya

2.10. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap menghargai dan toleran kepada orang lain

2.11. Memiliki perilaku yang dapat menyesuaikan diri

2.12. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggungjawab

2.13. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur

2.14. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap rendah hati dan santun kepada orang tua, pendidik, dan teman

2. Perilaku dan Sikap Manusia/Anak

Perilaku dan sikap manusia selalu dipengaruhi dari dalam dan luar. Faktor dari dalam yaitu sikap melekat pada seseorang dalam dirinya yang menjadi karakter individu, seperti sifat, nilai yang dianut dan motif. Faktor internal tersebut berinteraksi dengan faktor eksternal sehingga menghasilkan perilaku dan sikap seseorang.

Perilaku seseorang akan dipengaruhi oleh faktor dari dalam maupun faktor dari luar sehingga seseorang bisa berinteraksi dengan lingkungannya.

Struktur sikap terdiri dari tiga komponen yang saling menunjang yaitu komponen kognitif, komponen

afektif, dan komponen konatif atau perilaku. Komponen kognitif merupakan representasi apa yang di percayai oleh individu pemilik sikap, komponen afektif merupakan perasaan yang menyangkut aspek emosional, dan komponen konatif merupakan aspek kecenderungan berperilaku tertentu sesuai dengan sikap yang dimiliki oleh seseorang.

Perilaku seseorang dipengaruhi oleh komponen kognitif dan afektif, karena perilaku merupakan reaksi terhadap apa yang ada disekitarnya yang dipengaruhi oleh pengetahuan yang sudah dimiliki serta emosinya.

Menurut Saifuddin (2013) Faktor yang berpengaruh dalam pembentukan sikap seseorang selain faktor emosi pada diri seseorang juga dipengaruhi oleh pengalaman, aspek kebudayaan setempat, aspek agama, jenjang pendidikan, dan orang yang terdekat.

Pendapat Saifuddin tersebut menunjukkan bahwa pembentukan sikap dipengaruhi oleh faktor kepribadi dan faktor lingkungan. Dalam kehidupan masyarakat yang memprioritaskan nilai dan kehidupan kelompok terkadang akan mengalahkan sikap pribadi, artinya lingkungan atau kehidupan masyarakat lebih dominan terhadap perilaku dan sikap seseorang.

Menurut Skinner (1980), dalam membentuk kepribadian seseorang sangat dipengaruhi oleh faktor lingkungan (termasuk kebudayaan). Dalam situasi tertentu lingkungan atau kebudayaan sangat mempengaruhi sikap seseorang, terlebih jika mendapat penguatan yang terus menerus dari masyarakat, hal inilah yang menjadi perilaku dan sikap seseorang yang diwarnai oleh budaya atau pengalaman individu di suatu lingkungan.

B. Pendekatan Kearifan Lokal

1. Pengertian Kearifan Lokal

Kearifan lokal dapat dimaknai dengan gagasan atau ide setempat yang bersifat lokal antara lain penuh kearifan, bersifat bijaksana, serta bernilai baik yang tertanam juga selalu diikuti anggota masyarakat (Rahadiansyah, Prayitno, 2011).

Menurut pandangan Gobyah, dalam Mariane kearifan lokal adalah kebenaran yang telah mentradisi atau ajeg dalam suatu daerah. Kearifan lokal merupakan produk budaya masa lalu yang bisa dijadikan pegangan hidup, biasanya terbentuk sebagai keunggulan budaya masyarakat setempat maupun kondisi geografis dalam arti luas. (Mariane, 2014).

Kearifan lokal adalah perilaku yang sudah menjadi tradisi dalam lingkungan tertentu. Kearifan lokal didasarkan pada filosofi dan nilai yang dianut yang terwujud dalam perilaku dan sikap yang sudah menjadi tradisi. Kearifan lokal dapat diwujudkan dalam bentuk kepercayaan, etika, nilai, norma, ketentuan-ketentuan khusus serta adat istiadat.

Nilai dan tradisi atau kebiasaan yang sudah diyakini kebenarannya menjadi pedoman dalam bersikap dan berperilaku di lingkungan masyarakat tertentu.

2. Wujud Kearifan Lokal

Wujud kearifan lokal dalam masyarakat Indonesia, dapat ditemui dalam nyanyian, pepatah, sasanti, petuah, semboyan, dan kitab-kitab kuno yang melekat dalam perilaku sehari-hari. Wujud kearifan lokal dapat dilihat dari nilai dan norma yang diyakini masyarakat dan diberlakukan dan setiap kegiatan masyarakat.

Kearifan lokal suatu gagasan yang sifatnya konseptual hidup, tumbuh dan berkembang dalam masyarakat, secara terus menerus tanpa berhenti dalam kesadaran masyarakat, dimana selalu berfungsi dalam mengatur kehidupan masyarakat.

Wujud kearifan lokal dalam penelitian ini berupa adat istiadat yang menjadi kebiasaan yaitu tentang baik tingkah laku dalam budaya Banjar sebagai cerminan dari penerapan kehidupan keseharian seseorang dalam masyarakat.

Berdasarkan hasil penelitian Zaini (2014) tentang mengelola hubungan antar etnis melalui pendekatan kearifan lokal: studi kasus di Malaysia bahwa: dalam menangani hubungan antar etnis di Malaysia pemerintah menggunakan tipologi Fitzduff, yaitu kerjasama dengan masyarakat. Pendekatan ini memiliki fungsi yang berguna dalam menyelidiki dan menganalisa konflik antar-etnis yang terkait. Manajemen konflik dan sosialisasi persatuan etnis serta integrasi nasional tidak dapat dicapai hanya dengan cara hukum, tetapi melalui percobaan dan perencanaan yang matang dalam berbagai aspek kehidupan sosial yang di masyarakat.

3. Keberadaan Suku Banjar di Palangka Raya

Kota Palangka Raya berada di wilayah provinsi Kalimantan Tengah. penduduk kota Palangka Raya dengan Menurut sensus 2015 yang terbanyak penduduk Kalimantan Tengah adalah suku Banjar. Masuknya suku Banjar ke Kalimantan Tengah terjadi pada masa pemerintahan Sultan Banjar IV yaitu Raja Maruhum atau Sultan Musta' inbillah (1650-1672) yang mengizinkan berdirinya kesultanan Kotawaringin dengan rajanya yang pertama Adipati Antakusuma. Migrasi suku Banjar ke Kalimantan Tengah mulai dari wilayah Barito di Puruk Cahu (Murung Raya) sekitar tahun 1860- an, pada masa pemerintahan pangeran Antasari.

Karena masuknya Islam di Kalimantan Tengah berasal dari daerah Kalimantan Selatan dan diperkirakan ada dua pase dengan dua dengan daerah atau wilayah yang berbeda. Pertama, Islamisasi kearah Barat (Kotawaringin) yakni islamisasi yang dibawa oleh Kiyai Gede pada sekitar tahun 1620 M di jaman sultan Mustain Billah (sultan Islam Banjar yang keempat 1595-1620). Fase kedua, islamisasi kearah utara lewat sungai

alur barito kota marabahan pada amasa kesultanan Islam banjar dipimpin oleh Sultan Tahmidullah II (1787-1801 M) (Anwar dkk, 2006, p. 4)

Sejarah masuknya Islam ke Kalimantan Tengah tidak bisa lepas dari kajian sejarah masuknya Islam di Kalimantan selatan dan sejarah kesultanan Islam Banjar mulai dari sultan suriansyah (1526 M) sampai pangeran Antasari (1663 M). Peran kesultanan Islam banjar juga tidak bisa dilepaskan dari sejarah Kalimantan Tengah yang dulunya masuk wilayah Kalimantan Selatan secara utuh sebelum tahun 1957 M. (Anwar et al, 2006, p. 11).

Dari segi profesi atau pekerjaan masyarakat Banjar dapat digolongkan menjadi: alim-ulama, terpelajar atau cendekiawan, alat negara/pegawai, pedagang, dan buruh, tani, nelayan (Riwut, 2007, p. 234).

Suku Banjar selalu mencampurkan budaya dengan sistem sosial yang selalu mengkaitkan dengan kegamaan atau relegi, dimana orang Banjar selalu beradaptasi, berassimilasi dan berakulturasi, Akhirnya terjadi percampuran pada aspek-aspek budaya. Unsur Kegamaan khususnya agama Islam selalu berpengaruh lebih banyak pada kehidupan keharian orang Banjar.

Orang Banjar yang berada di Kalimantan Tengah pada umumnya dan khususnya di kota Palangka Raya menggunakan Bahasa Banjar sebagai alat komunikasi, dan sebagai bahasa komunikasi yang sering dipakai di Kalimantan Tengah, baik dalam pergaulan sehari-hari antara keluarga seperti anak, orang tua, sanak saudara dan famili lainnya.

Bahasa Banjar merupakan sarana komunikasi yang handal oleh seluruh masyarakat Banjar dan masyarakat lainnya yang mampu berbicara bahasa Banjar hampir disegala situasi, seperti: di dunia perdagangan, dunia pergaulan sehari-hari, didunia seni yang memang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan masyarakat Banjar itu sendiri yang berada di kota Palangka Raya.

4. Unsur-unsur Filsafat Hidup Suku Banjar

Menurut Sahriansyah (2015, p. 33-38), unsur-unsur filsafat hidup suku Banjar sebagai berikut:

- a. Beriman atau baiman adalah dimana setiap orang Banjar wajib meyakini akan adanya Allah SWT. Setiap orang yang berasal dari etnis banjar selalu diwajibkan untuk mempelajari rukun iman. Pembelajaran tentang rukun iman menjadi ukuran kesempurnaan keberagamaan orang banjar.
- b. Beruntung atau bauntung (orang banjar punya keterampilan hidup). Untung dalam arti keberuntungan. Individu yang beruntung adalah individu yang mempunyai keterampilan tertentu. Oleh karena itu orang banjar sejak dari usia dini sudah dilatih dan diberikan pelajaran keterampilan kejuruan. Keterampilan yang diberikan sesuai dengan pekerjaan yang ada dilingkungan mereka, jadi, orang Banjar dalam hidupnya harus punya skill atau keahlian, agar hidupnya bisa eksis, di samping itu orang Banjar dalam mengarungi kehidupan harus berhati-hati dan optimis.
- c. Berkah atau Batuah, maksudnya bermanfaat bagi kehidupan dirinya dan orang lain. Orang banjar dikenal sebagai pemeluk agama Islam yang taat, mereka mengamalkan ajaran secara baik, dengan pendalaman dan pengamalan ajaran agama Islam secara baik dan benar sehingga dapat membawa kehidupan yang lebih baik pula bagi dirinya dan orang lain. Orang Banjar dalam tatanan masa lalu maupun saat ini selalu diharapkan agar hidupnya berguna bagi dirinya, keluarga dan orang banyak. Agar bisa berguna bagi masyarakat, maka orang Banjar harus memiliki iman yang kuat, ilmu yang bermanfaat dan beramal kebajikan.
- d. Rajin atau Cangkal, maksudnya rajin dan tekun dalam melakukan pekerjaan, dimana orang Banjar harus bekerja keras untuk menggapai cita-citanya. Sehingga orang banjar dalam bekerja harus maksimal dan selalu berusaha untuk menyeimbangkan antara

kepentingan dunia dan akhirat. Hidup ini harus diisi dengan kerja keras berdo'a dan beribadah kepada Allah SWT.

- e. Baik tingkah laku, maksudnya dalam pergaulan sehari-hari orang Banjar menunjukkan budi pekerti yang luhur sehingga dapat membawa kebaikan dan disenangi orang lain. Dengan Kata lain orang Banjar harus pandai beradaptasi dengan lingkungan di mana dia bertempat tinggal.
- f. Persaingan atau Kompetitif individual, maksudnya orang Banjar terkenal sebagai pekerja keras dalam menggapai cita-citanya. Mereka mengandalkan kemampuan individu. Oleh karena itu mereka sering bekerja secara sendiri-sendiri tidak secara kolektif.
- g. Materialis-pragmatis (Karena pengaruh kehidupan modern para pemuda banjar gaya hidup sudah mengarah ke materialis-pragmatis). Gaya hidup orang Banjar saat ini dikarenakan pengaruh globalisasi dengan trend hidup yang materialis-pragmatis, sehingga pola hidup orang Banjar sangat konsumtif
- h. Sikap qana'ah dan pasrah. Orang Banjar selagi muda adalah pekerja keras untuk meraih cita-citanya, tapi kalau sudah berhasil dan sudah tua hidupnya santai untuk menikmati hidup dan beribadah kepada Allah untuk mengisi waktu.
- i. Haram manyarah dan waja sampai kaputing, yaitu pantang menyerah dan tegar pendirian. Orang banjar mempunyai pendirian yang kuat untuk mempertahankan keyakinan atau yang diperjuangkan, sehingga tidak mudah goyah atau terombang-ambing oleh situasi dan kondisi yang mempengaruhinya. Oleh karena itu, biasanya orang Banjar dalam memperjuangkan cita-citanya selalu berprinsip haram manyarah dan waja sampai kaputing.

5. Adat Istiadat Suku Banjar dalam Pergaulan

Menurut Riwut (2007) Suku Banjar dalam pergaulan kesehariannya yang menjadi adat istiadat atau tradisi sebagai berikut: Golongan alim ulama mendapat penghormatan yang lebih dari golongan lainnya. Orang berpangkat atau mempunyai kedudukan penting dalam pemerintahan dan orang-orang kaya yang tahu harga dirinya mendapat penghormatan istimewa. Orang yang muda selalu patuh serta menghormati yang lebih tua. Pergaulan pada umumnya dalam tingkatan usia sebaya, sepantaran kata orang Banjar.

Apabila seseorang lalu dihadapan orang-orang tua, maka ia harus membungkukkan badannya sedikit dengan lengan kanan dirapatkan ketubuh badan sebelah kiri, kepala menunduk ke bawah disertai dengan perkataan umpat lalu (Banjar) dan dimulai beberapa langkah sebelum melalui, dengan disudahi beberapa langkah sesudah melewati. Kaum pria harus memberi kesempatan jalan berlalu lebih dahulu kepada kaum wanita pada suatu jalan untuk menghindari terjadinya persentuhan tubuh (Banjar=tagepak). Harus tegur sapa atau memberi salam "assalamu'alaikum" sambil mengangkat tangan, baik waktu berjalan ataupun berkendara kepada kenalan, teman, orang tua sekampung atau yang harus dihormati, yang disapa harus pula membalas salam dengan ucapan wa'alaikum salam. Keharusan khusus untuk kaum wanita menjenguk jiran/tetangga atau keluarga yang baru melahirkan anak dengan membawakan buah tangan, biasanya uang sekedarnya yang oleh orang Banjar disebut maelangi urang baranak.

Apabila menjumpai teman atau menemui orang tua hendaklah setelah berhadapan dan mengulurkan tangan untuk berjabat tangan dan barulah mengutarakan maksudnya, demikian juga jika berpisah. Harus menggunakan tutur kata dan gerak gerik yang sopan. Jika dengan orang sebaya atau seusia, menggunakan kata: ber-aku (saya), ber-ikam (kamu), ini bahasa yang sopan, sedangkan bahasa yang kasar:

menggunakan kata: ber-unda (saya), ber-nyawa (kamu). Penggunaan bahasa terhadap orang yang lebih tua menggunakan kata: ber-ulun (saya) dan ber-sampian (kamu), Penggunaan bahasa pada orang tua terhadap orang muda cukup menggunakan kata: “aku”, atau kata “ikam”. Apabila dipanggil oleh orang yang lebih tua hendaknya dijawab/disambut dengan perkataan “pun”, dengan nada lemah dan menyebut kata “inggih” jika mengiyakan (membenarkan) tanda setuju (Riwut, 2007, p. 235-236).

6. Tata Kelakuan di Lingkungan Masyarakat Suku Banjar

Menurut Ideham et al (2015) kelompok manusia yang terdiri atas individu-individu baik dalam keluarga maupun masyarakat itu memiliki keteraturan-keteraturan, sehingga semua proses kehidupan dapat berlangsung tertib dan harmonis. Karena adanya aturan-aturan dan keinginan untuk hidup tertib dan harmonis. Aturan itulah maka kemudian timbul larangan atau anjuran kepada seseorang dalam berbuat sesuatu.

Aturan tersebut menjadi pedoman dalam tata kelakuan. Tata kelakuan dapat berfungsi mendorong atau mengawasi seseorang dalam berperilaku dan bersikap sesuai aturan yang telah menjadi adat kebiasaan.

Tata kelakuan diperoleh setiap individu (manusia) melalui pendidikan, baik lingkungan keluarga maupun lingkungan masyarakat. Tata kelakuan diwujudkan dalam tindakan-tindakan nyata yang berulang kali dilakukan sesuai kebiasaan yang berlaku pada masyarakat bersangkutan. Dengan demikian tata kelakuan bukan hanya sekedar pengetahuan tetapi menjadi milik yang menyatu dengan kepribadian setiap individu maupun kelompok.

Karena tata kelakuan merupakan aturan-aturan yang juga dicerminkan dalam bentuk tindakan nyata dan dilakukan berulang-ulang, maka tata kelakuan

dapat berfungsi sebagai sumber pembentukan disiplin, baik disiplin pribadi maupun kelompok.

Berdasarkan uraian-uraian tersebut, maka yang dimaksudkan dengan tata kelakuan dalam pengertian ini adalah sikap dan perilaku yang terdapat pada lingkungan keluarga dan pergaulan masyarakat (Ideham, 2015, p. 197-198).

7. Tata Kelakuan pada Arena Pendidikan Suku Banjar

Dunia pendidikan yang lebih luas dan kompleks meliputi lembaga pendidikan dari yang rendah sampai tertinggi, dan keterlibatan orang tua murid. Kepala sekolah harus membimbing dan menjadi teladan bagi guru-guru yang membantunya. Mereka harus saling menghormati, Guru yang lebih muda harus menghormati guru yang lebih tua, dan mereka berkerja sama dan memberikan bantuan, saling tolong menolong satu lainnya.

Tingkah laku seorang guru haruslah dapat menjadi panutan bagi murid-muridnya. Sebagai pendidik guru harus memberi teladan yang baik dan terpuji. Sedangkan murid harus menghormati gurunya, setiap murid harus taat dan hormat kepada gurunya. Kalau bertemu di jalan murid harus menyapa lebih dahulu. Jika murid berjalan beriringan dengan guru, murid akan mempersilahkan guru untuk berjalan di depan. Pada waktu masuk keruang kelas, di depan pintu berdiri seorang guru, maka yang melewatinya harus membungkukkan badan.

Seorang guru harus mendidik dan mengajar murid-muridnya, dalam batas-batas tertentu dan seorang guru berhak atau pantas menghukum murid-muridnya, apabila muridnya melakukan kesalahan. Saat berbicara murid menggunakan sebutan kata “ulun” untuknya dan kata “pian” untuk sebutan gurunya, serta mengiyakan percakapan gurunya dengan percakapan kata “inggih”, kalau murid dipanggil harus menyahut dengan kata “pun”. Seorang murid berbicara pada guru seperti halnya seorang anak berbicara kepada orang

tuanya. Murid tidak boleh berbicara keras atau mengatasi pembicaraan guru. Setiap murid harus taat dan hormat kepada gurunya. Diantara sesama murid harus saling menghargai. Murid pada satu sekolah harus bersikap selaku saudara satu sama lainnya. Landasan yang digunakan dalam pembentukan aturan yang demikian itu adalah norma-norma agama, pandangan luhur dan adat istiadat yang berlaku dimasyarakat (Ideham, 2015, p. 219).

C. Langkah Penggunaan Video dalam Pembelajaran

Penerapan pada langkah desain ini dibuat berbentuk RPPM adalah suatu rencana pelaksanaan program pembelajaran mingguan yang dipersiapkan guru dalam satu minggu sedangkan RPPH suatu rencana pelaksanaan pembelajaran harian yang dipersiapkan guru untuk satu hari sajan. Dalam Permendiknas 146 tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini disebutkan bahwa: RPPM dan RPPH disusun sebagai acuan pembelajaran mingguan serta harian. Beranjak dari RPPM dan RPPH inilah pembuatan media pembelajaran akan dikembangkan.

Suatu rencana program pelaksanaan pembelajaran harian, biasanya berisi: Bagaimana menerapkan suatu model pembelajaran sentra. Sasaran pada anak TK yaitu usia 5-6 tahun/kelompok B. Tema dan sub tema. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar. Muatan Materi. Tujuan Pembelajaran. Langkah-langkah kegiatan belajar. Media. Metode pengajaran. Pendekatan belajar dan Teknik penilaian.

Langkah pendesainan video dalam pembelajaran dimulai dengan:

Pertama, berawal dari menetapkan model pembelajaran yang digunakan berupa model pembelajaran yang berfokus pada anak, dalam proses pembelajaran selalu terfokus disentra bermain pada, dan anak saat bermain selalu dalam kelompok lingkaran.

Model pembelajaran ini selalu berpijak atau berbantuan untuk bersama-sama menciptakan ide dan konsep, serta menerapkan suatu aturan, agar anak dapat menemukan kesenangan dalam bermain (Asmawati, 2008, p. 83).

Kedua, di Taman Kanak-kanak (TK) adalah salah satu bentuk pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia 4 – 6 tahun. Program pendidikan usia dini yang dijadikan subjek anak didik anak TK /B.

Ketiga, tema utama ditetapkan adalah lingkunganku, dan sub tema keluarga dan sekolahku, pemilihan tema ini karena berkaitan dengan kegiatan keseharian bagi anak usia dini.

Keempat, untuk pendesainan RPPH ini lebih memfokuskan pada Kompetensi Inti (KI-2), yang tertuang pada kurikulum 2013. Konsep pendidikan anak usia dini, dimana anak bisa berperilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetik, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik dan teman.

Kompetensi Dasar (KD) mencakup:

KD. 1.2, menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan.

KD. 2.9 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuannya,

KD.2.10 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap menghargai dan toleran kepada orang lain,

KD. 2.11 Memiliki perilaku yang dapat menye-suaikan diri,

KD.2.12 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggungjawab,

KD. 2.13 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur,

KD.2.14 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap rendah hati dan santun kepada orang tua, pendidik, dan teman.

KD. 3.2 Mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia,

KD. 3.7 Mengenal lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, budaya),

KD. 4.2 Menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia.

Kelima, muatan materi yaitu berupa cakupan materi tertuang pada kompetensi dasar yang dijadikan sebagai bahan dalam kegiatan-kegiatan belajar anak dalam pencapaian kemampuan pengetahuan, ketrampilan sikap spiritual, dan sikap sosial. Muatan pembelajaran yang diambil adalah toleran atau menghargai diri

sendiri serta orang lain, menyesuaikan diri dengan lingkungan, memperhatikan orang tua berbicara, bersikap sopan pada orang tua, guru dan teman.

Muatan materi juga dikayakan dengan muatan keagamaan Islam yang diambil dari buku Metode Gerakan dalam menghafal Hadits oleh Hulifah (2015) dan materi Pengembangan Pendidikan Agama Islam yang disusun oleh RA Al Muslimun Nurul Islam Palangka Raya (2017) materinya dengan menambahkan beberapa hadits yaitu hadits tentang tebar salam “Tebarkanlah salam di antara kamu niscaya kalian akan saling menyanyangi” (HR.Hakim), dan juga hadits tentang akhlak yang diriwayatkan oleh Tarmidzi.

Muatan materi juga diperkaya dengan pendekatan kearifan lokal berupa budaya Banjar yaitu mengulas tentang unsur-unsur filsafat hidup orang Banjar yaitu “Baik Tingkah Laku”.

Keenam, Tujuan Pembelajaran diterapkan dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan cara yang menyenangkan sesuai dengan karakteristik anak Taman Kanak-kanak. Tujuan pembelajaran harus dicapai dalam proses pembelajaran tersebut, dalam hal ini tujuan pembelajaran yang dicapai yaitu: Anak menjadi lebih toleran atau bisa menghargai orang lain dan juga diri sendiri. Anak dapat mencontohkan sikap toleran dengan teman. Anak dapat berperilaku santun terhadap pada orang tua guru juga teman. Anak dapat mencontohkan perilaku sopan santun bila bertemu orang yang lebih tua. Anak dapat menunjukkan bersikap jujur.

Ketujuh, Langkah-langkah kegiatan belajar mengajar/kegiatan pembelajaran di TK dilakukan melalui kegiatan awal, inti dan penutup. Kegiatan awal merupakan prakondisi belajar anak. Kegiatan ini adalah untuk menyiapkan anak secara fisik dan psikis, sehingga dapat anak siap untuk belajar secara baik. Seorang guru bisa melakukan menyapa anak dengan menyampaikan salam, berdoa, juga mengadakan asosiasi dengan cara menceritakan hal-hal yang menarik atau pengalaman yang ada hubungannya dengan bahan yang akan dipelajari. Kegiatan inti adalah pemberian pengalaman langsung kepada anak yang dilakukan dengan cara bermain. Kegiatan ini dapat menjadi dasar dalam rangka pembentukan sikap, pembentukan keterampilan dan mendapatkan pengetahuan. Sedangkan kegiatan penutup adalah kegiatan akhir dari pemberian pengalaman belajar. Kegiatan ini adalah dalam

rangka mengakhiri suatu kegiatan sehingga tidak dihentikan tanpa ada proses penenangan. Diantara kegiatan yang dilakukan adalah: memberikan kesimpulan secara sederhana sebagai hasil dari kegiatan yang telah dilakukan, memberikan nasehat-nasehat kepada anak agar dapat melakukan kebiasaan-kebiasaan yang baik, memberikan komentar atau tambahan jawaban dari kegiatan pembelajaran, serta menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan datang. Untuk kegiatan pembukaan, inti dan penutup sebagaimana Tabel 4.3.

Tabel 4.3
Kegiatan Pembukaan, Inti, Penutup

Tahap Pembelajaran	Nama Kegiatan	Kegiatan	Keterangan
Pembukaan	Kegiatan awal	Kegiatan awal dimulai dengan kegiatan pagi, anak-anak disambut oleh bu guru. Anak-anak kemudian berbaris dengan tertib dan memasuki kelas.	Didepan pintu gerbang sekolah
	Kegiatan berkumpul	Anak-anak berkumpul dalam lingkaran: dengan mengucap salam, ber do'a bersama serta bernyanyi lagu "Tepuk 5 S", sambil bergerak dan bertepuk tangan	Didalam kelas

Tahap Pembelajaran	Nama Kegiatan	Kegiatan	Keterangan
Inti	Acuan sebelum bermain	Guru Membacakan buku dengan menyebutkan tema tentang lingkunganku, dan sub tema keluarga dan sekolahku. Kemudian anak melihat tayangan atau, menonton video tentang berperilaku sopan santun dan bersikap jujur. Setelah itu guru, membimbing anak melakukan kegiatan bermain peran tentang perilaku sopan santun. Anak menyanyikan lagu “Tepuk Salam”	Didalam kelas
	Pijakan saat bermain	Anak-anak memilih mainan yang dipakai atau digunakan untuk bermain. Anak bermain sesuai permainannya	Mengamati Menanya

Tahap Pembelajaran	Nama Kegiatan	Kegiatan	Keterangan
		yang dipilihnya. Anak bercerita tentang kejadian saat dia bermain bersama teman	
Penutup	Pijakan setelah bermain	Membereskan alat mainan Menceritakan pengalaman saat bermain Menceritakan perasaannya saat bermain	Mengumpulkan informasi Mengkomunikasikan Mengasosiasi
	Kegiatan akhir	Guru memberikan nasehat dan menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan berikutnya, Kegiatan penenangan berupa menyanyikan lagu, bercerita, serta Berdoa bersama, dan mengucapkan salam	

Kedelapan, penggunaan media pembelajaran dan sumber belajar berupa: Gambar-gambar, baik gambar bentuk, stik figure, dan foto, dimana gambar merupakan media visual yang penting dan dapat memberikan gambaran visual yang kongkrit tentang masalah yang digambarkannya, media lainnya berupa buku, kertas, pensil

warna, puzzle, dan model mainan, serta media menggunakan video.

Kesembilan, penggunaan suatu metode belajar yaitu suatu cara dilakukan seorang guru saat penyampaian materi untuk tercapainya tujuan tertentu. Kegiatan belajar di Taman kanak-kanak harus dilakukan dengan cara membuat permainan yang bermakna dan menyenangkan seperti: metode demonstrasi, bermain, dan bercakap-cakap.

Kesepuluh, pendekatan pembelajaran: pendekatan saintifik mencakup kegiatan belajar dengan mengamati yaitu melakukan pengamatan dengan menggunakan indera untuk mengetahui objek. Contohnya anak mendengarkan penjelasan guru tentang sikap rukun dalam keluarga, saling menghargai dalam berteman dan berlaku sopan saat di jalan.

Mengkomunikasikan, suatu proses penyampaian saat kegiatan belajar seperti menyampaikan cerita, melakukan gerakan pada saat anak bercerita tentang perilaku sopan santun dalam keluarga, dan anak menyebut perilaku sopan santun dan rukun dalam keluarga.

Menanya, guru dapat memberikan motivasi agar anak dapat bertanya tentang sesuatu yang berkaitan dengan apa yang ada di lingkungannya atau hal-hal lain yang mungkin terpikirkan oleh anak seperti anak diajak bercakap-cakap mengenai berperilaku sopan dan bersikap jujur, serta menghargai orang lain atau teman.

Mengumpulkan Infomasi, banyak cara yang bisa dilakukan dalam mengumpulkan informasi seperti mengadakan kegiatan bermain atau mengadakan percobaan terhadap sesuatu yang ada kaitannya dengan sesuatu yang dipelajari, seperti: mempraktikkan cara bertegur sapa terhadap sesama teman, berbicara terhadap guru serta orang tua dan bagaimana cara bersikap sopan santun lainnya.

Menalar, suatu kemampuan yang menghubungkan informasi yang lama yang dimiliki dengan informasi yang baru didapat, dalam artian sehingga memperoleh pengertian atau pemahaman yang lebih baik mengenai suatu hal, seperti: menandai tersenyum (☺) untuk gambar menunjukkan sikap sopan/rukun dan menandai cemberut (☹) untuk gambar menunjukkan sikap tidak sopan/rukun.

Kesebelas, teknik penilaian, teknik penilaian menggunakan instrumen yang telah disiapkan untuk penilaian kompetensi: sikap

(spritual dan sosial), pengetahuan dan keterampilan. Melalui kegiatan pengamatan, bercakap-cakap, tugas yang diberikan ke anak, melihat pekerjaan atau unjuk kerja anak, kemudian melakukan penilaian hasil karya anak, dan melakukan pencatatan anekdot, serta mengisi portofolio, sebagaimana pada contoh berikut:

Teknik Penilaian : Percakapan, penugasan, unjuk kerja.
 Nama Anak :
 Hari/Tanggal :
 Kegiatan : Melihat Tayangan Video

Tabel 4.4
 Tayangan Video, Menggambar, Puzzle gambar, Memilih Model

No	Aspek	Skor			
		1	2	3	4
1	Tanyangan Video	1 dari 4	2 dari 4	3 dari 4	1. Melihat tanyangan video 2. Berkelompok 3. Mencontoh tanyangan 4. Menyebutkan tema
2	Menggambar	1 dari 4	2 dari 4	3 dari 4	1. Memilih sendiri alat tulis 2. Menggambar sesuai tema 3. Menulis nama dan tanggal 4. Rapih
3	Puzzle Gambar	1 dari 4	2 dari 4	3 dari 4	1. Memasang kepingan puzzle sendiri 2. Tepat 3. Cepat 4. Runtut
4	Memilih Model	1 dari 4	2 dari 4	3 dari 4	1. Memilih sendiri 2. Memilih model sesuai tema 3. Mencocokkan model sesuai tema 4. Mempunyai alasan

4. Penelitian Tentang Nilai Agama dan Moral

Berkenaan dengan nilai moral dan agama pada anak TK dapat ditemukan dalam penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, yaitu antara lain:

Penelitian Jennah (2017) menyatakan bahwa pengembangan media gambar untuk penanaman nilai agama dan moral dengan pendekatan budaya Banjar di Taman Kanak-kanak, tentang berperilaku sopan santun dan bersikap jujur adalah sangat baik, dengan melalui uji coba perorangan rerata 4,55 kategori sangat baik, uji coba kelompok sedang rerata 4,35 kategori sangat baik, dan uji coba kelompok besar rerata 4,69 kategori sangat baik.

Penelitian Lestarinigrum (2013) dengan hasil penelitian sebagai berikut:

- a. Ada perbedaan nilai-nilai moral dan agama pada anak TK yang menggunakan media VCD pada mata pelajaran fikih dengan anak TK yang tidak menggunakan media VCD (fikih anak upin ipin). Atau dengan kata lain penggunaan media VCD fikih anak berpengaruh terhadap nilai-nilai moral agama anak TK
- b. Ada perbedaan nilai-nilai moral agama pada anak TK yang menggunakan media VCD upin ipin dengan anak TK yang tidak menggunakan media VCD (fikih anak upin ipin) Atau dengan kata lain penggunaan media VCD upin ipin berpengaruh terhadap nilai-nilai moral agama anak TK
- c. Ada perbedaan nilai-nilai moral agama pada anak TK yang menggunakan media VCD fikih anak upin ipin dengan anak TK yang tidak menggunakan media VCD (fikih anak upin ipin) Atau dengan kata lain penggunaan media VCD upin ipin berpengaruh terhadap nilai-nilai moral agama anak TK.

Penelitian Oktavia (2014) dengan hasil penelitiannya sebagai berikut:

- a. Ada pengaruh penggunaan media video terhadap perkembangan nilai-nilai agama dan moral pada anak kelompok A di TK Pembina, dimana anak yang

mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan media video, mengalami perkembangan nilai-nilai agama dan moral yang lebih baik, dimana nilai rata-rata observasi sebelum diberikan pembelajaran menggunakan media video sebesar 2,4750 sedangkan nilai rata-rata observasi sesudah diberikan pembelajaran menggunakan media video sebesar 3,4833

- b. Ada pengaruh motivasi belajar anak terhadap perkembangan nilai-nilai agama dan moral pada anak kelompok A di TK negeri Pembina, dimana nilai rata-rata perkembangan nilai-nilai agama dan moral pada anak yang memiliki motivasi belajar rendah sebesar 2,8214 sedangkan nilai rata-rata perkembangan nilai-nilai agama dan moral pada anak yang memiliki motivasi belajar tinggi sebesar 3,1875
- c. Ada pengaruh penggunaan media video dan motivasi belajar anak secara bersama-sama terhadap perkembangan nilai-nilai agama dan moral pada anak kelompok A di TK negeri Pembina, dimana anak-anak kelompok eksperimen memiliki nilai rata-rata perkembangan nilai-nilai agama dan moral lebih baik daripada kelompok kontrol.

Penelitian Kristanto (2014), dengan hasil penelitiannya sebagai berikut:

- a. Nilai-nilai karakter tentang nilai-nilai moral agama seperti: perilaku mulia, bersikap jujur, penolong, bersikap sopan santun, hormat kepada yang lebih tua, anak bisa membedakan perilaku baik dan buruk, dapat disampaikan oleh guru kepada anak usia didik dengan baik
- b. Implementasi penggunaan media Audio-visual berupa video. Penggunaan video pembelajaran sangat menarik minat anak untuk mengikuti proses pembelajaran yang sedang berlangsung, sehingga perkembangan karakter yang meliputi nilai sosial dan agama sesuai permendiknas no 58 dapat meningkat.
- c. Hasil yang diperoleh melalui uji t hitung terlihat bahwa t hitung lebih kecil dari pada t table (0.75 2.110). Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi

kesimpulannya terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas *experiment* dan kelas *control*, dengan kata lain menggunakan media pembelajaran audio visual dapat meningkatkan kemampuan anak-anak dalam bidang moral dan agama sesuai dengan indikator permendiknas no 58.

Menurut penelitian wahyuningsih (2014) yaitu: nilai kerifan lokal tersebut terimplementasi melalui lagu tradisional, permainan, lingkungan sekitar, makanan, pakaian, serta bahasa jawa, perkembangan sosial anak yaitu kooperasi, toleransi, empati, memahami lingkungan sekitar, memahami diri sendiri, dan bersahabat, perilaku sosial dalam bermain anak berubah dari tahap asosiatif menjadi tahap kooperatif pada sentra persiapan, balok, bahan alam, main peran, pasir, air, dan sentra eksplorasi.

Menurut hasil penelitian Kaumi (2006) efek yang ditimbulkan media video: merangsang keinginan belajar, membina dan memacu dalam bertindak, memotivasi suatu strategi untuk melihat keberhasilan belajar, mengurangi keterangsingan siswa yang jauh, merubah sikap anak/ apresiasi menyebabkan simpati yang berkelebihan, menyenangkan, menenangkan, membersarkan hati sehingga percaya diri, menimbulkan abstraksi akademis.

Menurut Charlop dan Freeman (2000) video modeling merupakan intervensi yang melibatkan siswa untuk mengamati rekaman video, terlebih dalam target perilaku dan kemudian meniru perilaku tersebut, dimana video modeling suatu metode belajar dimana anak/ siswa belajar dengan melihat dan mengamati model dalam video yang memperagakan suatu target keterampilan tertentu *video self modeling* (VSM). Jadi yang dimaksud VSM adalah metode belajar dimana anak belajar dengan melihat atau mengamati dirinya sendiri menjadi model dalam video yang memperagakan keterampilan tertentu. Metode ini sudah terbukti efektif untuk mengajarkan berbagai perilaku adaptif pada anak, antara lain keterampilan bersosialisasi dengan teman sebaya, bermain, dan lain-lain.

Menurut Murphye dan Davis (2005) Video Self Modeling feed forward ini menggunakan gambar video dari suatu perilaku adaptif kompleks yang belum dicapai oleh Klien. Gambaran perilaku ini dibuat dengan mengedit rekaman video dari perilaku untuk membuat tampilan yang baik dari seluruh urutan perilaku.

Berdasarkan penelitian Agung (2007) media video memiliki kemampuan untuk memperluas wawasan pengetahuan pemirsa dengan menampilkan informasi dan pengetahuan baru dan pengalaman belajar yang sulit diperoleh secara langsung. Media ini juga mampu merangsang minat belajar yang sulit diperoleh secara langsung melalui penyajian gambar dan informasi yang menarik dan dapat mengatasi kesulitan dalam memperoleh pengalaman belajar yang terhambat karena faktor-faktor fisik, ruang dan waktu.

BAB V PROSEDUR PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN

A. Pendesainan Pengembangan Media Video Pembelajaran

Pendesainan pengembangan media video pembelajaran bertujuan atau diarahkan untuk mencari temuan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan dengan dimulai dari merancang sebuah produk, memvalidasi, dan menguji cobakan dengan menguji keefektifan produk sehingga dihasilkan produk akhir yang memenuhi syarat (Putra, 2012, p. 67). Menurut Borg and Gall (1983, 2003) adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk

Pengembangan pembelajaran dalam bidang teknologi pembelajaran sangat terkait dengan masalah pengembangan produk dan desain, terutama pada media dan bahan ajar serta desain sistem pembelajaran. Pengembangan media video yang dikembangkan, berupa media video pembelajaran yang dikemas dengan menggunakan pendekatan kearifan lokal berbasis budaya Banjar, dalam membuat media video pembelajaran harus dilengkapi dengan bahan penyerta berupa buku panduan cara penggunaan media video tersebut, dan video pembelajaran yang dikemas dalam bentuk VCD player.

Desain atau rancangan yang sering digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran biasanya menggunakan model ADDIE dalam mendesain produk yang terdiri lima tahapan yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

Pengembangan ini menggunakan desain model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang dimodifikasi. Pemilihan model pengembangan tidak tergantung pada model yang terbaik, karena pada dasarnya tidak ada model yang paling baik, semua tergantung pada karakteristik bidang studi dan kondisi pada saat pembelajaran dilaksanakan.

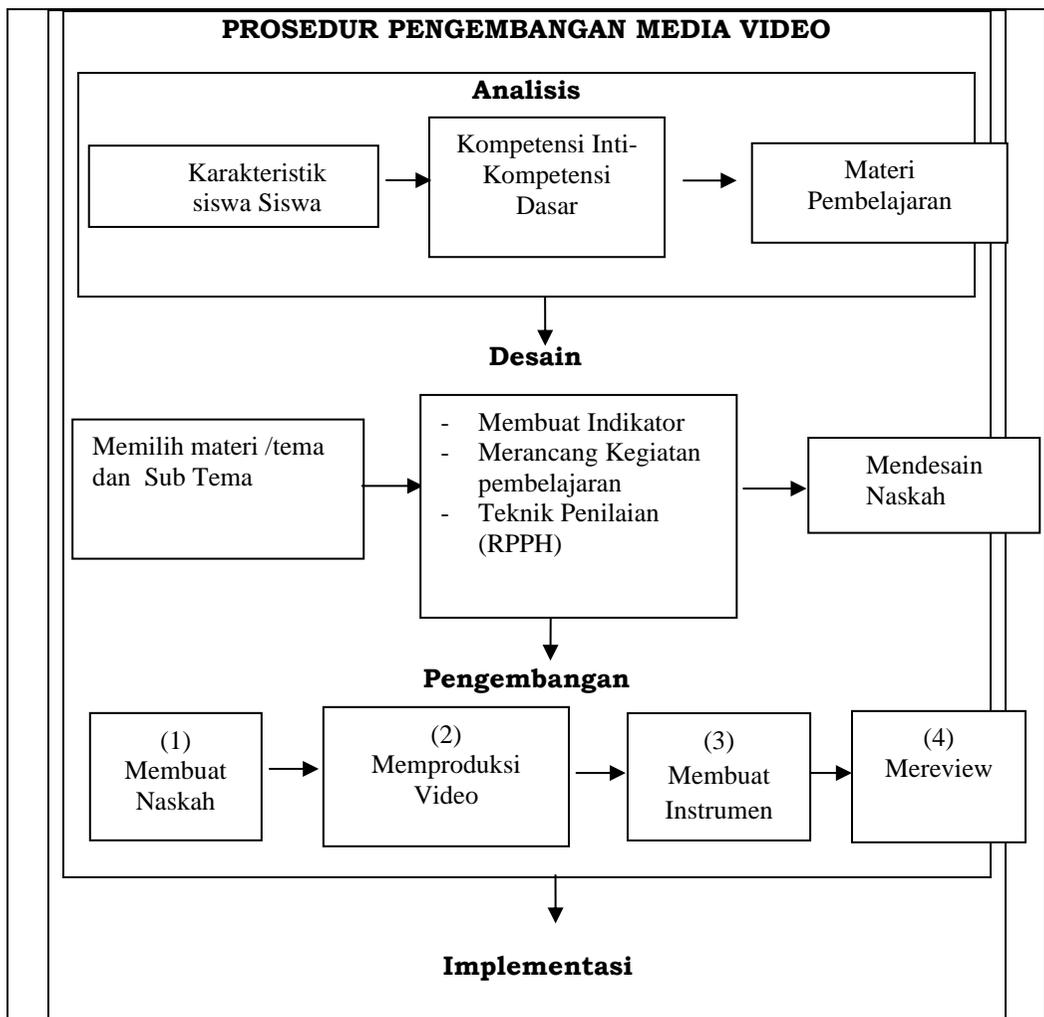
Pertimbangan pemilihan model ADDIE ini merupakan, model pengembangan ini lebih rasional serta menggunakan langkah-langkah pengembangan produk, dimana model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk

seperti model pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajara dan bahan ajar.

Prosedur pengembangan media video dengan menggunakan model ADDIE dengan tahapan/langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Langkah pertama analisis
- b. Langkah kedua desain
- c. Langkah ketiga pengembangan
- d. Langkah keempat implementasi
- e. Langkah kelima evaluasi.

Langkah-langkah atau tahapan prosedur pengembangan media video digambarkan sebagai berikut:



c. Analisis Kurikulum

Penelitian ini menganalisis kurikulum yang bertujuan mengkaji kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator pencapaian. Proses analisis kurikulum diawali dengan pemilihan muatan pembelajaran. Muatan pembelajaran didasarkan pada hasil analisis kurikulum dengan memperhatikan kompetensi inti dan kompetensi dasar.

Sesuai dengan Permendikbud no.146 /2014 Kurikulum Inti tersebut dijabarkan dalam Kompetensi Dasar (KD). Ini merupakan contoh materi yang dijabarkan pada pengembangan nilai moral dan agama di Taman kanak-kanak yaitu sebagai berikut:

- 1) Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuannya.
- 2) Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap menghargai dan toleran kepada orang lain.
- 3) Memiliki perilaku yang dapat menyesuaikan diri.
- 4) Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggungjawab. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur.
- 5) Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap rendah hati dan santun kepada orang tua, pendidik, dan teman.

d. Analisis Materi Pembelajaran

Penyusunan Materi atau muatan pembelajaran akan memilih cakupan material yang ada pada Kompetensi Dasar (KD) dan Kompetensi Inti (KI) merupakan bahan yang akan dijadikan acuan kegiatan dalam mencapai kompetensi sikap spiritual, dan sikap social yaitu berperilaku yang mencerminkan sikap peduli, menghargai, toleran, bertanggung jawab, bersikap jujur, dan sopan santun kepada orang yang lebih tua, seperti orang tua, guru dan juga teman.

2. Design (Perancangan)

Desain dalam pengembangan ini dilakukan untuk membuat rancangan media pembelajaran berupa video pembelajaran berdasarkan analisis yang telah dilakukan. Adapun langkah-langkahnya yaitu:

- a. Menentukan materi pembelajaran yang tertuang dalam Rencana Program Pembelajaran Mingguan (RPPM).
- b. Menentukan materi /tema dan sub tema, kelompok umur atau usia, penentuan waktu belajar, kegiatan pembelajaran, indikator pencapaian, penilaian perkembangan anak, media pembelajaran dan sumber belajar. Yang semuanya tersebut tercantum dalam Rencana Program Pembelajaran (RPM) atau Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH).
- c. Mendesain naskah
Pendesainan naskah video dimulai dengan yaitu: menuangkan ide atau gagasan, sasaran program, tujuan program, garis-garis besar isi program, penyusunan synopsis, dan treatment.

3. Development (Pengembangan)

Media yang dikembangkan berupa video pembelajaran dengan rancangan 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.
- e. Merevisi video berdasarkan masukan/saran para ahli.
- f. Membuat instrument, dengan mengkaji teori-teori yang terkait yang diukur oleh tes yang dikembangkan.

4. Implentation (Implementasi)

Implimentasi ini sebagai contoh diambil dari materi pembelajaran/ tema atau subtema yang ada di taman kanak-kanak, yaitu terbatas hanya pada tingkat indikator pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun pada muatan pembelajaran, berperilaku yang mencerminkan sikap peduli, menghargai, toleran, bertanggung jawab, bersikap jujur, berrperilaku sopan

santun kepada orang yang lebih tua, seperti orang tua, guru dan juga teman.

Pada tahap implementasi ini media video yang dikembangkan di uji cobakan kepada anak usia 5-6 tahun (TK.B).

5. Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi ini meliputi penilaian terhadap media video secara menyeluruh dengan berpedoman kepada lembar penilaian dalam bentuk angket yang divalidator oleh para ahli yaitu: ahli materi, ahli media dan ahli desain pembelajaran dan lembar pengamatan untuk anak taman kanak-kanak usia 5-6 tahun atau kelompok B.

Setelah proses evaluasi dilakukan maka akan dihasilkan sebuah produk akhir dari media video nilai agama dan moral dengan pendekatan kearifan lokal yang siap pakai dan digunakan di taman kanak-kanak.

Pada Program pembelajaran penyusunan garis besar program media (GBPM) dan jabaran materi yang minimal melibatkan 3 (tiga) ahli, yaitu pertama, **ahli materi**, yakni orang yang menguasai isi atau materi, umumnya ahli materi ini berasal dari perguruan tinggi yaitu dosen juga bisa dari guru sendiri. Tugasnya adalah menilai naskah program dari kelayakan materinya. Kedua adalah **ahli media** untuk menilai dari segi pemilihan medianya, dan juga segi estetika program ditinjau dari segi kelayakan medianya. Ketiga, **ahli pengembangan pembelajaran**, yang umumnya adalah guru kelas atau dosen pembn mata kuliah pembelajaran. Mereka berpengalaman dalam menyampaikan materi di kelas. Ia bertugas untuk mengembangkan isi GBPM dan jabaran materi. Dalam hal ini GBPM dan jabaran materi yang dikembangkan walaupun sudah dianggap memadai karena disusun berdasarkan pengalaman mengajar di kelas, keabsahan program sudah baik dari segi isi ataupun media, naskah program yang telah ditulis masih perlu diperiksa lagi oleh ahli materi dan ahli media (Mustaji, 2013).

Selain prosedur pengembangan tersebut, juga dilakukan uji coba. Pelaksanaan uji coba dilakukan melalui uji coba oleh para ahli dalam bidang keahlian masing-masing. Uji coba dalam

penelitian pengembangan dilakukan dalam beberapa tahapan sebagai berikut:

a. Uji Ahli Media Pembelajaran

Penetapan sebagai ahli media pembelajaran didasarkan pada kriteria:

- 1) Memiliki latar belakang pendidikan di bidang Teknologi Pendidikan.
- 2) Memiliki keahlian tentang media pembelajaran dan memahaminya.

b. Uji Ahli Isi atau Materi

Penetapan ahli isi atau materi didasarkan pada kriteria berikut:

- 1) Memiliki latar belakang pendidikan dalam bidangnya masing-masing.
- 2) Menguasai materi berkaitan dengan keilmuan dibidangnya.

c. Uji Ahli Desain

Penetapan ahli desain dengan pertimbangan bahwa yang ditunjuk tersebut adalah orang yang membidangi atau ahli dalam desain pembelajaran.

4. Uji Kelompok Individu, Kelompok Sedang dan Kelompok Besar.

Pada uji coba perorangan ini dibutuhkan siswa/anak sejumlah 2 anak. Untuk uji coba kelompok sedang sejumlah 7 - 10 anak dan untuk uji coba kelompok besar sejumlah 20 - 30 anak yang didasarkan pada:

1. Siswa/ Anak yang bersedia diamati dalam mencari data yang nantinya akan diperlukan pada pengembangan video pembelajaran ini.
2. Pendidik/guru yang bersedia membantu dalam proses pengambilan data pada pengembangan video pembelajaran ini.
3. Pihak sekolah telah memberikan izin untuk melakukan uji coba tentang pengembangan video pembelajaran ini.

B. Rancangan Instrumen Pengembangan Media Video Pembelajaran

Penyusunan sebuah rancangan instrument disebut dengan istilah kisi-kisi atau matriks yaitu sebuah tabel yang menunjukkan hubungan antara hal-hal yang disebutkan dalam baris dengan hal-hal yang disebutkan dalam kolom. Instrument angket untuk ahli media dalam pengembangan ini menggunakan kisi-kisi angket yang dikembangkan oleh Daryanto (2010, p. 94).

Instrumen pengembangan yang digunakan pada pengembangan ini pada tabel berikut:

Tabel 5.1
Instrumen Pengembangan Video

No.	Aspek	Teknik PD	Instrumen	Validitas dan Reabilitas
Tahap Pengembangan				
1	Pengembangan Media Video	Angket	Angket masukan ahli	Validitas konstruk
		FDG	Pedoman FDG	Validitas konstruk
2	Kelayakan Media Video Pembelajaran	Validasi	Lembar Validasi Media	Validitas konstruk
Tahap Implementasi				
3	Kualitas Media Video dan Bahan Penyerta	Angket	Angket evaluasi ahli media	Validitas konstruk
			Angket evaluasi ahli materi	Validitas konstruk
			Angket evaluasi ahli Design	Validitas konstruk
4	Keterbacaan dan kemenarikan Media Video	Angket	Angket kemenarikan media	Validitas isi
5	Efektifitas/Kepraktisan	Observasi	Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran	Validitas isi

Instrumen yang digunakan pada pengembangan ini, dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Angket Masukan Ahli

Angket masukan ahli merupakan alat yang digunakan untuk memperoleh data pada tahap pengembangan model. Angket ini dipergunakan untuk mendapatkan data masukan dari para ahli terhadap kelayakan media video pembelajaran. Kisi-kisi angket ini tertuang sebagaimana pada tabel 5.2

Tabel 5.2
Kisi-kisi Angket Masukan Ahli

Aspek	Indikator
Teori Pendukung	Teori pendukung pengembangan media video
Struktur Media Video	Landasan dan kekomprehensifan fase media video Ketepatan diagram alur tahapan media video Kejelasan dan kekomprehensifan tahap analisis kebutuhan Kejelasan dan kekomprehensifan tahap penyusunan desain Kejelasan dan kekomprehensifan tahap pengembangan produk Kejelasan dan kekomprehensifan tahap implementasi Kejelasan dan kekomprehensifan uji coba produk evaluasi
Kepraktisan Media Video	Kepraktisan pemanfaatan media video
Jumlah	

b. Panduan FGD (*Focus Group Discussion*)

Panduan FGD merupakan alat yang digunakan untuk memperoleh data pada tahap pengembangan model. Fungsi panduan FGD adalah sebagai bahan acuan untuk membantu jalannya diskusi agar FGD dapat berlangsung sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Adapun kisi-kisi daftar pertanyaan kunci yang diajukan pada panduan FGD disajikan sebagaimana pada tabel 5.3

Tabel 5.3
Kisi-kisi Daftar Pertanyaan FGD

Topik	Aspek
Teori pendukung	Teori pendukung pengembangan media video
Struktur Media Video	Fase-fase media video Diagram alur tahapan media Video Tahap analisis kebutuhan Tahap penyusunan desain Tahap pengembangan produk Tahap implementasi Tahap uji coba/evaluasi
Kepraktisan Media Video	Kepraktisan implementasi pemanfaatan media video
Jumlah	

c. Lembar Validasi Media Video

Lembar validasi media video merupakan alat yang digunakan untuk memperoleh data pada tahap pengembangan model. Lembar validasi model disampaikan kepada para ahli pengembang media video pembelajaran untuk memberikan penilaian terhadap model yang telah dikembangkan.

Kisi-kisi aspek penilaian lembar validasi media video disajikan sebagaimana pada tabel 5.4

Tabel 5.4
Kisi-kisi Lembar Validasi Media Video

Aspek
Teori pendukung pengembangan Media Video
Struktur Media Video
Kepraktisan Media Video

d. Angket Evaluasi Ahli Media

Angket evaluasi ahli media merupakan alat yang digunakan untuk memperoleh data tahap implementasi model. Angket evaluasi ahli media dikembangkan untuk mendapatkan data penilaian ahli media pembelajaran terhadap program video.

Kisi-kisi angket evaluasi ahli media sebagaimana pada tabel 5.5

Tabel 5.5
Kisi-kisi angket evaluasi ahli media

Aspek	Indikator
<i>Program Video Pembelajaran</i>	
Visual	<p>Daya tarik <i>teaser/opening</i> program.</p> <p>Kualitas tampilan gambar</p> <p>Kesesuaian visual dengan materi yang dibahas</p> <p>Proposional ukuran, jenis dan warna huruf untuk <i>caption</i> dan <i>superimfose</i>.</p> <p>Kesesuaian tema dengan materi yang dibahas</p>

Kualitas animasi pada video pembelajaran

Kesesuaian *setting* dengan pesan yang disampaikan pada program video

- Audio
- Suara narator terdengar jelas, artikulasinya
 - Proram video menggunakan penuturan informatif (*voice over*)
 - Video menggunakan istilah yang umum dan bersifat instruksional.
 - Bahasa komunikatif program dan Penggunaan kata-kata dalam video
 - Kualitas musik pengiring (*background*) yang digunakan
 - Kualitas presenter dan pemain .
 - Format sajian program video sesuai dengan karakteristik materi dan sasaran (anak)
 - Ketepatan durasi/lama tayang/

e. Angket Evaluasi Ahli Materi

Angket evaluasi ahli materi merupakan alat yang digunakan untuk memperoleh data pada tahap implementasi model. Angket evaluasi ahli materi dikembangkan untuk mendapatkan data penilaian ahli materi pembelajaran terhadap kebenaran materi pada program video. Kisi-kisi angket evaluasi ahli materi sebagaimana pada tabel 5.6.

Tabel 5.6
Kisi-kisi angket evaluasi ahli materi

Aspek	Indikator
<i>Program Video Pembelajaran</i>	
Materi	<p>Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran</p> <p>Kesesuaian dengan tema/sub tema</p> <p>Kebenaran konsep materi yang disampaikan</p> <p>Kontekstualitas materi dengan budaya</p> <p>Kesesuaian judul program dengan materi</p> <p>Kejelasan penyampaian uraian materi dan contoh</p> <p>Keruntutan penyajian materi</p> <p>Kesesuaian kedalaman materi dengan karakteristik sasaran (anak)</p> <p>Kemudahan memahami materi</p> <p>Kemenarikan materi yang disampaikan</p>

f. Angket Evaluasi Ahli Desain Pembelajaran

Angket evaluasi ahli desain pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk memperoleh data pada tahap implementasi model. Angket evaluasi ahli desain pembelajaran dikembangkan untuk mendapatkan data penilaian ahli desain pembelajaran terhadap program video. Kisi-kisi angket evaluasi ahli desain pembelajaran sebagaimana pada tabel 5.7

Tabel 5.7
Kisi-kisi Angket Evaluasi Ahli Desain Pembelajaran

Aspek	Indikator
<i>Program Video Pembelajaran</i>	
Desain Pembelajaran	<p>Ketepatan dan kejelasan rumusan tujuan.</p> <p>Relevansi rumusan tujuan pembelajaran dengan tema pembelajaran</p> <p>Ketepatan strategi penyampaian pembelajaran pada program video.</p> <p>Ketepatan penggunaan bahasa dengan karakteristik sasaran</p> <p>Pola penekanan materi.pada program video pembelajaran</p> <p>Ketepatan teknik pemberian motivasi.</p> <p>Ketepatan program video pembelajaran dalam merangsang psikomotorik anak.</p> <p>Ketepatan penataan urutan penyampaian materi pada program video pembelajaran.</p> <p>Kesesuaian gambar (visualisasi) pada program video pembelajaran dengan uraian materi.</p> <p>Kebermaknaan materi untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan afektif anak .</p> <p>Ketepatan pemilihan presenter dan pemain terkait dengan karakteristik sasaran.</p> <p>Ketepatan durasi proram video terkait dengan karakteristik sasaran.</p> <p>Ketepatan penyampaian kesimpulan materi pada program video .</p> <p>Kemudahan pemanfaatan program video sebagai media pembelajaran.</p>

Kisi-kisi angket evaluasi ahli desain pada bahan penyerta sebagaimana pada tabel 5.8

Tabel 5.8
Kisi-Kisi Angket Evaluasi Ahli Desain pada Bahan Penyerta

Aspek	Indikator
<i>Program Video Pembelajaran pada Bahan Penyerta</i>	
	Daya tarik cover
	Kualitas tampilan (ukuran, kemudahan, dan dimensi layout)
	Kualitas Bahan (Kekuatan, kemudahan dipelihara)
	Kualitas Estetika (komposisi, keterpaduan, keselarasan)
	Kualitas penggunaan
	Kualitas tulisan/teks
	Kualitas gambar/bagan/tabel
	Kualitas ukuran bahan penyerta

Contoh Kisi-kisi lembar pengamatan siswa/ anak taman kanak-kanak dengan menggunakan video pembelajaran sebagaimana pada tabel 5.9

Tabel 5.9
Kisi-kisi Lembar Pengamatan Siswa/Anak

Aspek	Indikator
<i>Pengamatan siswa/Anak dalam Mengikuti Pembelajaran dengan Menggunakan Video</i>	
	Kesesuaian dengan, tujuan, dan tema pembelajaran
	Menunjukkan contoh berperilaku sopan santun dan bersikap jujur
	Anak-anak paham/suka dengan tayangan video yang disajikan

Anak-anak jelas dengan materi berperilaku sopan santun dan besikap jujur
 Kesesuaian tayangan/gambar video cocok dengan anak-anak
 Kesesuaian bahasa dengan anak-anak
 Kesesuaian animasi video dengan anak-anak
 Kesesuaian musik dan lagu video sesuai /cocok dengan anak-anak
 Kesesuaian video untuk dilihat oleh anak-anak
 kegunaan video untuk belajar juga bercerita bagi anak-anak

g. Angket Kemenarikan Media

Angket kemenarikan media merupakan alat yang digunakan untuk memperoleh data pada tahap implementasi model yang berupa lembar pengamatan. Angket kemenarikan media diberikan pada sasaran pada saat uji perorangan dan uji kelompok kecil, dan uji kelompok besar.

Kisi-kisi angket kemenarikan media sebagaimana pada tabel 5.10.

Tabel 5.10
 Kisi-kisi Angket Kemenarikan Media

Aspek	Indikator
<i>Program Video Pembelajaran</i>	
Media	Kualitas tampilan gambar. Kualitas suara (narasi, sound effect, background). Kualitas animasi. Kualitas tulisan/teks Daya dukung musik.

	Kualitas pemain (presenter, pemain, figuran).
	Ketepatan durasi program
Materi	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.
	Kontekstualitas materi.
	Aktualitas materi
	Kedalaman materi.
	Kemudahan untuk dipahami.
	Keruntutan materi.
	Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi dan latihan.
Aspek Desain Pembelajaran	Kebermaknaan materi bagi sasaran.
	Kejelasan tujuan pembelajaran.
	Interaktivitas.
	Pemberian motivasi bagi sasaran.
	Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar.
	Ketepatan penggunaan bahasa sesuai dengan karakteristik peserta.
	Terhindar dari SARA.
	Kemudahan penggunaan.
	Jumlah

h. Instrumen Pengembangan

Menentukan kevalidatan perangkat perangkat pembelajaran pendukung video dilakukan langkah validasi yang meliputi validitas konstruk. Menurut Eko (2015: 145) validitas konstruk mengacu pada sejauh mana suatu instrumen mengukur konsep dari suatu teori, yaitu yang menjadi dasar penyusunan instrumen. Dimana difenisi atau konsep yang diukur berasal dari teori yang

digunakan. Oleh karena itu harus ada pembahasan muatan teori tentang variabel yang akan diukur yang menjadi dasar penyusunan konstruk suatu instrumen.

Mengukur validitas ini, maka instrumen disajikan pada tabel instrumen evaluasi ahli materi, Tabel ini memuat kisi-kisi tentang ketepatan materi dengan tema, tujuan, kontekstualitas materi dengan budaya, disamping itu juga kejelasan penyampaian materi, keruntutan penyajian materi, kemudahan memahami materi dan kemenarikan materi yang disampaikan.

Kisi-kisi instrumen ini disajikan sebagaimana pada tabel 5.11

Tabel 5.11
Instrumen Evaluasi Ahli Materi

Aspek	Indikator
<i>Program Video Pembelajaran</i>	
Materi	Ketepatan materi dengan tema,subtema Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran Kebenaran konsep materi yang disampaikan Kontekstualitas materi dengan budaya banjar Kesesuaian judul program dengan materi Kejelasan penyampaian uraian materi dan contoh Keruntutan penyajian materi Kesesuaian kedalaman materi dengan karakteristik sasaran (anak) Kemudahan memahami materi Kemenarikan materi yang disampaikan

Mengukur validitas instrumen tentang program video pembelajaran yang divalidator oleh ahli desain pembelajaran yang secara terinci berisi 13 item pertanyaan yang disajikan pada tabel instrumen evaluasi ahli desain pembelajaran sebagaimana pada tabel 5.12

Tabel 5.12
Instrumen Evaluasi Ahli Desain Pembelajaran

Aspek	Indikator
<i>Program Video Pembelajaran</i>	
Desain Pembelajaran	Ketepatan dan kejelasan rumusan tujuan.
	Relevansi rumusan tujuan pembelajaran dengan tema pembelajaran
	Ketepatan strategi penyampaian pembelajaran pada program video.
	Ketepatan penggunaan bahasa dengan karakteristik sasaran
	Pola penekanan materi.pada program video pembelajaran
	Ketepatan teknik pemberian motivasi.
	Ketepatan program video pembelajaran dalam merangsang psikomotorik anak.
	Ketepatan penataan urutan penyampaian materi pada program video pembelajaran.
	Kesesuaian gambar (visualisasi) pada program video pembelajaran dengan uraian materi.
	Kebernaknaan materi untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan afektif anak.
	Ketepatan pemilihan presenter dan pemain terkait dengan karakteristik sasaran.

Ketepatan durasi proram video terkait dengan karakteristik sasaran.

Ketepatan penyampaian kesimpulan materi pada program video .

Mengukur validitas instrumen disajikan pada tabel instrumen evaluasi ahli media sebagaimana pada tabel 5.13

Tabel 5.13
Instrumen Evaluasi Ahli Media

Aspek	Indikator
<i>Program Video Pembelajaran</i>	
Visual	Daya tarik <i>teaser/opening</i> program. Kualitas tampilan gambar. Kualitas transisi gambar. Kualitas pengambilan sudut pandang (<i>angel</i>). Kualitas komposisi dan keterpaduan gambar. Kesesuaian visual dengan materi yang dibahas . Proposional ukuran, jenis dan warna huruf untuk <i>caption</i> dan <i>superimfose</i> . Kesesuaian tema dengan materi yang dibahas. Kualitas animasi pada video pembelajaran. Kesesuaian <i>setting</i> dengan pesan yang disampaikan pada program video.
Audio	Suara narator terdengar jelas. Suara narator dalam video artikulasinya jelas. Program video menggunakan penuturan informatif (<i>voice over</i>). Video menggunakan istilah yang umum dan bersifat

instruksional.

Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif.

Penggunaan kata-kata dalam video sesuai dengan karakteristik sasaran/anak.

Kualitas musik pengiring (*background*) yang digunakan.

Kualitas presenter dan pemain .

Format sajian program video sesuai dengan karakteristik materi dan sasaran (anak).

Ketepatan durasi atau lama tayang.

Mengukur validitas instrumen evaluasi ahli desain pada bahan penyerta disajikan sebagaimana pada tabel 5.14

Tabel 5.14
Instrumen Evaluasi Ahli Desain pada Bahan Penyerta

Aspek	Indikator
<i>Program Video Pembelajaran pada Bahan Penyerta</i>	
	Daya tarik cover
	Kualitas tampilan (ukuran, kemudahan, dimensi layout).
	Kualitas Bahan (Kekuatan, kemudahan dipelihara).
	Kualitas Estetika (komposisi, keterpauan, keselarasan).
	Kualitas penggunaan.
	Kualitas tulisan/teks.
	Kualitas gambar/bagan/tabel.
	Kualitas ukuran bahan penyerta.
Jumlah	

Instrumen lembar pengamatan anak taman kanak-kanak dengan menggunakan video pembelajaran sebagaimana pada tabel 5.15

Tabel 5.15
Instrumen Lembar Pengamatan Siswa/
Anak dengan Menggunakan Video

Aspek	Indikator
<i>Pengamatan Anak TK dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan video</i>	<p>Ketepatan dengan,tujuan, dan tema pembelajaran.</p> <p>Menunjukkan contoh berperilaku sopan santun dan bersikap jujur.</p> <p>Anak-anak paham/suka dengan tayangan video yang disajikan.</p> <p>Anak-anak jelas dengan materi berperilaku sopan santun dan bersikap jujur.</p> <p>Kesesuaian tayangan/gambar video cocok dengan anak-anak.</p> <p>Kesesuaian bahasa dengan anak-anak.</p> <p>Kesesuaian animasi video dengan anak-anak.</p> <p>Kesesuaian musik dan lagu video sesuai /cocok dengan anak-anak.</p> <p>Kesesuaian video untuk dilihat oleh anak-anak.</p> <p>kegunaan video untuk belajar juga bercerita bagi anak-anak.</p>
Jumlah	

Instrumen lembar pengamatan anak taman kanak-kanak tanpa menggunakan video pembelajaran sebagaimana pada tabel 5.16

Tabel 5.16
Instrumen Lembar Pengamatan Siswa
/Anak Tanpa Menggunakan Video

Aspek	Indikator
<i>Pengamatan Anak TK dalam Mengikuti Pembelajaran tanpa Menggunakan Video</i>	<p>Kesesuai dengan,tujuan, dan tema pembelajaran.</p> <p>Menunjukkan contoh berperilaku sopan santun dan bersikap jujur.</p> <p>Kesukaan Anak-anak suka dengan materi yang disampaikan guru.</p> <p>Kejelasan Anak-anak dengan materi berperilaku sopan santun dan besikap jujur.</p> <p>Kesukaan Anak-anak dengan gambar yang disampaikan guru.</p> <p>Kesesuaian bahasa guru dengan anak-anak.</p> <p>Kesesuaian gerak –gerik guru dengan anak-anak .</p> <p>Kesukaan nyanyian/lagu dengan anak-anak.</p>

Sebelum digunakan instrumen tersebut, diuji terlebih dahulu untuk mendapatkan intrumen yang baik dianalisis dengan tingkat validitas dan reabilitas. Pengujian validitas meliputi validitas kontruk validitas konstruk dan validitas isi/konten. Validitas konstruk menyajikan bahwa pengujian validitas isi bertujuan agar instrumen memiliki kemampuan dalam mempresentasikan dengan baik ranah yang diukur.

Menurut Haryanto (2014, p.121) Validitas Konstruk sangat terkait dengan bidang ilmu yang akan diuji serta memiliki ukuran yang sesuai dengan ciri-ciri yang diukur,

sedangkan validitas isi adalah validitas yang ditentukan oleh derajat representativitas item-item tes/kuesioner disusun telah mewakili keseluruhan materi yang hendak diukur tersebut.

Instrumen ini menggunakan validasi konstruk yang ditentukan dengan cara menuliskan buti-butir instrumen sedemikian rupa untuk dapat mengukur konstruk variabel melalui indikator. Agar instrumen memiliki validasi isi yang baik peneliti mengembangkan dengan berpedoman pada kisi-kisi.

Pengolahan, mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari angket, validasi ahli, dan lembar pengamatan serta observasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam pengembangan ini sebagaimana pada tabel 5.17

Tabel 5.17
Teknik Analisis Data

No	Aspek
A.	Tahap Pengembangan Media Video
1	Kualitas pengembangan media video
	a. Angket masukan ahli b. Panduan FGD
2	Kelayakan model pengembangan media video pembelajaran
	a. Lembar validasi media video
B.	Tahap implementasi media video
3	Kualitas media video dan bahan penyerta
	a. Angket evaluasi ahli media b. Angket evaluasi ahli materi c. Angket evaluasi ahli desain pembelajaran d. Angket evaluasi ahli Bahasa
4	Keterbacaan dan kemenarikan media
	a. Angket kemenarikan media
5	Efektivitas pemanfaatan media video
	a. Lembar observasi

Teknik analisis data pada setiap aspek dalam pengembangan ini dijelaskan sebagai berikut:

1. Pengembangan Media Video
 - a. Angket masukan ahli
Data masukan dari para ahli dan praktisi dianalisis secara deskriptif kualitatif
 - b. Panduan FGD (*Focus Group Discussion*)
Data masukan dari hasil kegiatan FGD dianalisis secara deskriptif kualitatif.
2. Kelayakan Media Video
Data hasil validasi pengembangan media video dari ahli dan praktisi dianalisis dengan statistik deskriptif, yaitu rata-rata, proporsi dan presentase
3. Kualitas Program Video dan Bahan Penyerta
Data angket validasi media video dan bahan penyerta yang divalidasi oleh para ahli yaitu: ahli media, ahli materi dan ahli desain pembelajaran kemudian dianalisis dengan deskriptif frekuensi, yaitu rata-rata, proporsi dan presentase.
4. Keterbacaan dan Kemenarikan Media Video
Data angket untuk sasaran dengan tujuan melihat keterbacaan dan kemenarikan media video yang dikembangkan berdasarkan Model ADDIE dianalisis dengan deskriptif frekuensi, yaitu rata-rata, proporsi dan presentase.
Setelah diperoleh hasil perhitungan dengan prosentase, perlu dikonversikan dengan kriteria sebagaimana pada tabel 5.18

Tabel 5.18

Kriteria Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

Tingkat	Kualifikasi	Keterangan
4,1 – 5	Sangat Baik	Tidak perlu direvisi
3,1– 4	Baik	Tidak perlu direvisi
2,1 – 3	Kurang Baik	Direvisi
1,1 – 2	Tidak Baik	Direvisi
0 –1	Sangat Kurang Baik	Direvisi

Media dikatakan sesuai dengan sasaran apabila memiliki tingkat pencapaian di atas 70%.



Setelah diperoleh hasil perhitungan dengan persentase, perlu dikonversikan dengan kriteria sebagaimana pada tabel 5.19

Tabel 5.19
Kriteria Konversi Tingkat Pencapaian Uji Kelompok Kecil

Rentang Skor	Kualifikasi	Keterangan
46 – 50	Sangat Setuju Sekali	SSS
37 – 45	Setuju Sekali	SS
28 – 36	Setuju	S
19 – 27	Tidak Setuju	TS
10 -18	Sangat Tidak Setuju	STS

Setelah diperoleh hasil perhitungan dengan persentase, perlu dikonversikan dengan kriteria sebagaimana pada tabel 5.20

Tabel 5.20
Kriteria Konversi Tingkat Pencapaian Uji Kelompok Besar

Rentang Skor	Kriteria	Keterangan
127- 150	Sangat Setuju Sekali	SSS
103 – 126	Setuju Sekali	SS
79 – 102	Setuju	S
55 – 78	Tidak Setuju	TS
30 – 54	Sangat Tidak Setuju	STS

Tabulasi dengan skor hasil penilaian dengan mengelompokkan butir-butir pertanyaan sesuai dengan aspek-aspek yang diamati.

Penskoran terhadap hasil penilaian dengan menggunakan skala likert 1 sampai 5. Penilaian disajikan sebagaimana pada tabel 5.21

Tabel 5.21
Kualifikasi Skala 5

Skor	Indikator
1	Sangat tidak baik
2	Tidak baik
3	Kurang baik
4	Baik
5	Sangat baik

Validasi-validasi yang diperoleh diambil dengan rata-rata skor tiap aspek pada tabel 5.21. Untuk mengukur validitas instrumen disajikan sebagaimana pada tabel 5.22

Tabel 5.22
Kualifikasi Validitas Instrumen

Intervensi Skor	Kategori Penilaian	Keterangan
$3,6 \leq P < 4$	Sangat valid	Dapat digunakan tanpa revisi
$2,6 \leq P < 3,5$	Valid	Dapat digunakan dengan revisi kecil
$1,6 \leq P < 2,5$	Kurang valid	Dapat digunakan dengan revisi besar
$1 \leq P < 1,5$	Tidak valid	Belum dapat digunakan

C. Penulisan Naskah Media Video Pembelajaran

Secara umum naskah dapat diartikan sebagai ungkapan ide atau gagasan yang dituangkan dalam bentuk tulisan. Istilah tersebut juga dapat anda temukan dalam film atau televisi dengan berbagai macam sebutan seperti: *script*, *scenario*, *screenplay* atau *teleplay*. Jadi apapun anda menyebutnya, itu merupakan rangkaian rencana ide produksi yang dikoordinasikan secara teliti.

Sebuah naskah video yang lengkap harus memuat semua informasi audio dan video untuk mentransformasikan kata-kata tertulis menjadi bunyi dan gambar elektronik. Informasi tersebut penting sekali artinya agar semua tim yang terlibat dalam pembuatan atau produksi film video tersebut dapat bekerja dengan acuan yang jelas sehingga menghasilkan produk yang benar-benar dikehendaki dengan informasi yang jelas dan lengkap setiap anggota tim harus tahu apa yang harus dilakukan.

Menulis naskah video berarti merencanakan gambar dan suara sedemikian rupa sehingga pada waktu ditampilkan dan ditonton dapat menarik minat audien, tentu hal tersebut bukan suatu hal yang mudah karena seorang penulis naskah secara mutlak dituntut untuk memiliki kemampuan berfikir secara visual. Berpikir secara visual berarti mampu memberikan penjelasan secara tepat dan rinci mengenai visual yang akan terlihat dalam bentuk film adegan demi adegan, berikut suara yang akan menyertainya.

Contoh penulisan naskah video pembelajaran:

NASKAH VIDEO PEMBELAJARAN

A. IDENTIFIKASI PROGRAM

1. JUDUL PROGRAM/TEMA:

Berperilaku sopan santun dan bersikap jujur

2. KOMPETENSI INI:

Memiliki perilaku mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun dalam berintegrasi dengan keluarga, dan pendidik.

3. KOMPETENSI DASAR:

- Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap menghargai dan toleran kepada orang lain.
- Memiliki perilaku yang dapat mencerminkan sikap jujur.
- Memiliki perilaku yang mencerminkan, sikap rendah hati dan santun kepada orang tua, pendidik dan teman.

4. TUJUAN PROGRAM

Tujuan Umum Program:

Anak memahami berperilaku sopan santun dan bersikap jujur

Tujuan Khusus Program:

- Mencontohkan perilaku sopan santun
- Menunjukkan sikap jujur
- Mencontohkan sikap menghargai orang lain

5. SASARAN:

Anak-anak Taman Kanak-kanak (TK. B, usia 5-6 tahun).

B. ANALISIS ISI

Pada Program pengembangan sesuai dengan peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan RI nomor: 146 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini. Salah satu program pengembangan yaitu program pengembangan nilai agama dan moral mencakup perwujudan suasana belajar untuk berkembangnya perilaku baik yang bersumber dari kehidupan bermasyarakat dalam konteks bermain.

Kegiatan pembelajaran pada anak usia dini (PAUD) tersusun dalam kurikulum (K.13) berupa tema-tema. Pemilihan tema dalam penyusunan kegiatan pembelajaran dengan pendekatan tema

terhadap kehidupan anak sehari-hari. Tema yang dipilih adalah lingkunganku dengan sub tema keluarga dan sekolahku.

Pembelajaran dilakukan secara tidak langsung tetapi melalui pengetahuan, ketrampilan serta melalui pembiasaan dan keteladanan. Sikap positif anak akan terbentuk ketika dia memiliki pengetahuan dan mewujudkan pengetahuan itu dalam bentuk hasil karya/atau unjuk kerja, contoh sikap positif itu adalah perilaku jujur, tanggung jawab, peduli, mampu menyesuaikan diri dan santun, dalam berinteraksi dengan orang tua, pendidik/guru dan teman.

Perilaku yang dikenalkan kepada anak-anak taman kanak-kanak (TK. B usia 5-6 tahun), adalah perilaku sosial yang merupakan aktivitas yang berhubungan dengan orang lain, baik dengan teman sebaya, guru, orang tua maupun saudara. Ketika anak berhubungan dengan orang lain, terjadi peristiwa-peristiwa yang sangat bermakna dalam kehidupannya yang dapat membantu pembentukan kepribadiannya.

Perilaku sopan ini terkait dengan aspek kesantunan bersikap dalam perbuatan /perilaku, sebab manusia yang bernilai adalah manusia yang memiliki sikap yang santun. Santun dalam istilah Al Qur'an diidentikan dengan akhlak dari segi bahasa, karena akhlak berarti ciptaan, atau apa yang tercipta, datang, lahir dari manusia dalam kaitan dengan perilaku dari segi sumber, akhlak datang dari Allah SWT, sedangkan santun bersumber dari masyarakat/budaya.

Kesantunan dalam perspektif Islam merupakan dorongan ajaran untuk mewujudkan sosok manusia agar memiliki kepribadian muslim yang utuh, yakni manusia yang memiliki perilaku yang baik dalam pandangan manusia dan sekaligus dalam pandangan Allah SWT. Selain berperilaku santun anak juga harus berbahasa santun. Berbahasa santun merupakan salah satu ciri dari manusia yang berkepribadian. Perilaku santun terlihat dari sikap siswa saat bertemu dengan orang tua, guru, dan dengan teman seperti jabat tangan dan cium tangan. Ucapan-ucapan yang menggambarkan kesantunan seperti: permissi, terima kasih, insya Allah, alhamdulillah, mohon maaf, disertai senyum hormat dan sebagainya. (sofyan sori, 2006).

Bersikap jujur merupakan perilaku yang juga ditanamkan di taman kanak-kanak, jujur merupakan perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang

selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan, atau kesesuaian ucapan yang dikemukakan dengan kenyataan/fakta. Jujur bagi anak-anak merupakan hal yang abstrak, artinya, anak belum dapat mengerti secara jelas apa itu jujur. Oleh karenanya, sikap jujur itu hanya dapat dikenalkan dan ditanamkan kepada anak-anak melalui perbuatan yang nyata. Dalam konteks ini ketika orang tua maupun pendidik berkata atau berjanji sesuatu harus ditepati. Pendidik dapat melatih anak berperilaku jujur, salah satu contoh dengan cara bermain, dan bila anak melakukan kesalahan hendaknya dengan penuh kejujuran dia mengakuinya. Namun yang paling efektif ialah dengan memberikan keteladanan secara langsung kepada anak. Hal ini dapat dilakukan dengan selalu berkata dan berbuat jujur kepada anak. cara-cara demikian yang dapat membuat anak mengenal dan memahami kejujuran (M. Fadillah, dan Lilif MK, 2014).

Toleransi adalah sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya. Saling menghargai merupakan cerminan dari sikap toleransi. Sikap ini dapat ditanamkan kepada anak sejak dini. Cara yang dapat dilakukan, yaitu dengan melatih anak untuk saling mengasihi dan menyayangi kepada sesama tanpa mengenal perbedaan. sikap toleransi disini dilakukan dengan memberikan kesempatan yang sama kepada anak melakukan/ diajarkan pula tentang pentingnya kebersamaan, seperti bermain bersama, dan belajar bersama. Kebersamaan ini nantinya akan mendorong sikap toleransi dan saling menghargai satu sama lain. (M. Fadillah, dan Lilif MK, 2014).

Perilaku sopan dan bersikap jujur serta sikap menghargai/toleran kepada orang lain dalam filosofi/filsafat hidup etnis/suku Banjar yaitu Baik tingkah laku, yaitu orang Banjar dalam pergaulan sehari-hari harus menunjukkan budi pekerti yang luhur agar dia disenangi orang, pandai beradaptasi dengan lingkungan di mana dia bertempat tinggal. (Sahriansyah, 2015). Dalam adat istiadat suku Banjar secara umum sudah menjadi tradisi yaitu ; a) yang lebih muda harus menghormati yang lebih tua, b) apabila seseorang lalu dihadapan orang-orang tua, maka ia harus membungkukkan badannya sedikit dengan perkataan permisi (umpat lalu/bahasa banjar), c) harus tegur sapa atau memberi salam assalamualaikum sambil mengangkat tangan, kepada

kenalan, teman, orang tua/ yang harus dihormati, yang disapa harus pula membalas salam dengan ucapan wa'alaikumsalam (Tjilik Riwut, 2015).

C. GARIS BESAR ISI PROGRAM

Perkembangan social berhubungan dengan perilaku anak adalah menyesuaikan diri dengan aturan-aturan masyarakat dan lingkungannya. Perkembangan social diperoleh anak melalui kematangan dan kesempatan belajar dari berbagai stimulus dari lingkungannya. Perkembangan sosial mengikuti pola tertentu, yang sama pada semua anak dari kelompok budaya tertentu. Budaya banjar sangat berpengaruh di masyarakat Palangka Raya terutama di lingkungan perkotaan, Karena itu dalam pengembangan nilai agama dan moral akan lebih mudah diterima anak jika sesuai dengan budaya dan kebiasaan yang mereka lihat dan lakukan sehari-hari. Budaya dan kebiasaan sehari-hari yang dipengaruhi dengan kultur banjar tersebut dikemas dalam bentuk model pengembangan media video pembelajaran dengan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Develop, Implement, Evaluate)

Pembelajaran ini dikemas dalam media video mengenal perilaku sosial yang diharapkan anak mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, menyesuaikan diri, mencontokan bersikap jujur, rendah hati, berperilaku sopan dan santun dalam berintegrasi dengan orang tua, pendidik/guru dan teman sebaya dengan disesuaikan pada tingkat indikator pencapaian anak usia dini yaitu anak TK usia 5-6 tahun (kelompok B).

Pengenalan perilaku sosial yang ditayangkan pada video ini disesuaikan berorientasi dengan kearifan lokal yaitu kebiasaan masyarakat/suku banjar yang didasarkan pada adat istiadat dan filsafat orang banjar.

D. TREATMEN:

Sequene Pembuka:

1. Program ini dimulai dengan logo Universitas Negeri Surabaya (UNESA), yang berisi cuplikan-cuplikan dari adegan-adegan yang akan ditampilkan di video, diikuti caption judul program.

2. Menampilkan presenter yang membuka program dan memberi penjelasan tentang isi dan materi video yang akan ditampilkan diikuti dengan caption Tujuan program
3. Anak diantar oleh orang tua dan disambut oleh guru
4. Tayangan anak bermain bersama ini menampilkan video yang berisi tentang perilaku sosial anak-anak bermain ayunan, jungkitan secara berkelompok, dan bell sekolah berbunyi, anak-anak berbaris, kemudian masuk kelas.
Sequence Inti:
5. Dalam kelas anak-anak duduk berkelompok sambil bersama-sama membaca do'a mau belajar
6. Guru bersama anak-anak menyanyikan lagu "Tepuk 5-S".
7. Guru menyampaikan tema tentang lingkungan dan sub tema keluargaku dan sekolahku, dan menanya anak, siapa yang mau bercerita.
8. Anak bercerita tentang kejadian dikeluarganya.
9. Guru memberikan nasehat untuk bersikap sopan dan santun dengan adik /kakak dan juga bila mau kesekolah berpamitan dengan orang tua.
10. Contoh anak berpamitan dengan orang tua sebelum berangkat sekolah.
11. Contoh anak bertegur sapa bila bertemu dengan orang yang lebih tua.
12. Guru juga menyampaikan pesan moral kalau ketemu orang yang lebih tua harus mengucapkan Assalamualaikum.
13. Guru memberikan contoh cara berjalan dihadapan orang yang lebih tua harus membungkukkan badan
14. Guru dan anak mempraktekan cara bersalaman.
15. Guru bersama anak-anak menyanyikan lagu "Tepuk Salam ".
16. Guru mempersilahkan anak-anak bermain bersama.
17. Dua anak berebut mainan.
18. Guru mengayomi anak-anak yang bertengkar dan menasehatinya.
19. Guru menasehati dengan menanamkan sifat kejujuran, saling toleran, menghargai dan peduli dengan kawan.
20. Guru juga memberi perhatian kepada perilaku anak yang melakukan kesalahan dan menganjurkan anak meminta kepada anak yang lain.
21. Anak-anak yang tadi diminta saling bermaafan

Sequense Penutup:

22. Anak-anak bersama-sama berdo'a selesai belajar.
23. Program ditutup oleh presenter dengan memberikan motivasi dan kesimpulan keseluruhan program, kesimpulan disajikan dalam narasi.
24. Diakhir tayangan ditampilkan tulisan kerabat kerja dan ucapan terima kasih.

E. NASKAH SKENARIO:

NO	VISUAL	AUDIO	DURASI
1.	Gambar/ Logo UNESA	Musik	6'
2	Mempersembahkan	Musik	3'
3	Judul Program: Berperilaku Sopan dan Bersikap Jujur	Musik	3'
4	Tujuan Pembelajaran: 1. Mencontohkan Perilaku Santun/ Sopan 2. Menunjukkan Sikap Jujur 3. Mencontohkan Sikap Menghargai Orang Lain	Musik	3'
5	MS- Zoom in MCU Presenter Fade out	Presenter: Assalamualaikum Adik-adik dalam kegiatan sehari-hari kita selalu bertemu baik dengan orang tua, guru juga teman. Apabila kita bertemu dengan orang yang lebih tua kita harus berlaku sopan dan santun, baik dalam bentuk perbuatan maupun perkataan.	22'
6	LS. Suasana saat anak memasuki lingkungan	Assalamualaikum Walaikum salam Apa kabar kalian hari ini	17'

NO	VISUAL	AUDIO	DURASI
	sekolah, diantar oleh orang tua, guru menyambut anak	nak? Sehat Alhamdulillah Nak kita masuk dulu	
7	LS. Bu guru di halaman sekolah Bersama anak	Musik	3'
8	LS - Zoom in MS Suasana anak anak bermain bermain bersama di halaman sekolah , ada anak bermainan tangga lingkaran, ayunanan jungkitan .	Musik	23'
9	MS Di halaman TK. Bu guru mendekati anak-anak yang bermain, sambil menasehati	Nak pelan-pelan saja ya mainnya, jangan terburu-buru	7'
10	MS zoom In Beberapa anak bermain di halaman TK Musik Anak yang bermain ayunan	Akila dibelakang ya bu, tidak apa-apa.	3'
11	LS Zoom out Suasana anak-anak berbaris	Yuk, anak perempuan disebelah kiri ustazah, anak laki-laki disebelah kanan ustazah Ayo siap-siap Tangan disamping badan siap. mata lurus kedepan siap	30'
12	LS Zoom In MS Suasana di masuk kelas	Hati-hati anak-anak	8'

NO	VISUAL	AUDIO	DURASI
13	CU Zoom Out LS Anak-anak duduk berkelompok di dalam kelas	Yuk kita berdoa anak-anak, doa mau belajar bismillahirrahmanirrahiim <i>Rabbisrohli sodri, wa yassirli amri, wah lul uqdatan min lisani yafqohu qouli</i>	40'
14	CU Zoom Out LS Bu guru bersama anak-anak berdiri bentuk lingkaran	Ayo kita Berdiri yuk kita mau nyanyi "Tepuk 5 S'	8'
15	CU Zoom Out LS Bu guru bersama anak-anak berdiri bentuk lingkaran	"Tepuk 5 S". Ayoo pada berdiri semua	5'
16	LS Zoom in MS Musik - FI PAN RIGHT Bu guru bersama anak bernyanyi, sambil berdiri membentuk lingkaran	Nyanyi sama-sama Satu : Prok-prok : Senyum Dua : Prok-prok : Salam Tiga : Prok-prok : Sapa Empat : Prok-prok : Sopan Lima : Prok-prok : Santun Yuk, kita duduk lagi	40'
17	LS Zoom In MS Guru dan anak-anak duduk melingkar	Apa tema kita hari ini yuk?	4'
18	LS Zoom In MS Guru dan anak-anak duduk melingkar	Lingkungan Lingkungan Keluarga Yuk, siapa yang mau bercerita? Ngapain saja dirumah	20'
19	OS Zoom In CU Terlihat seorang anak di antara teman-temannya di kelas, mengacungkan tangan	Saya Ustazah	2'
20	LS Zoom in MS Bu, guru	Tadi pagi saya makan roti dengan ibu dengan ayah	15'

NO	VISUAL	AUDIO	DURASI
	mendampingi anak yang sedang bercerita anak	dengan adik, saya berebut roti dengan adik	
21	LS Zoom in MS Musik -FI Suasana anak berebut roti bersama, dan rotinya putus	Ini rotiku, ini rotiku, ini rotiku	10'
22	MS Zoom in Bu guru Suasana anak-anak belajar dikelas	Anak-anak yang diceritakan Naura sopan tidak Tidak, kalo dengan adik dengan kaka harus rukun tidak boleh bertengkar,	35'
23	LS Zoom Out Suasana anak dan orang tua depan pintu dan anak berpamitan dengan orang tua sambil bersalaman mencium tangan.	Apabila mau berangkat sekolah berpamitan dengan orang tua.	13'
24	MS Zoom In MCU Prisenter Fade Out	Pada budaya banjar apabila bertemu dengan orang yang lebih tua, maka yang lebih muda harus menghormati yang lebih tua	25'
25	MS Zoom In MCU Presenter Fade Out	Harus tegur sapa atau memberi salam, baik waktu berjalan ataupun berkendara. Ini contoh perilaku yang baik.	12'
26	MS Zoom in Naura dan Gina berjalan kaki menuju sekolah, dan mereka bertemu paman Ahmad sambil	Assalamu alaikum, paman Waalaikumsalam anak-anak	12'

NO	VISUAL	AUDIO	DURASI
	melambaikan tangan		
27	OS Zoom In CU bu guru memulai kegiatan kelas	Anak-anak,tadi contoh sikap sopan saat bertemu orang yang lebih tua	15'
28	OS Zoom In MS Guru dan anak-anak duduk melingkar	Anak-anak tadi contoh sikap sopan apabila bertemu dengan orang tua, kalau dengan orangtua kita harus hormat apabila lewat didepan beliau harus membungkukan badan dengan orang tua, dihadapan guru, atau orang yang lebih tuha,	35'
29.	OS zoon in TS Bu guru mencontohkan cara lewat dihadapan orang yang lebihtua dengan membungkukkan badan, diiringi oleh dua orang anak	Dengan berucap permisi, ayo Pina, Rafa ikuti Ustazah, permisi, permisi, permisi, permisi.	20'
30.	LS Zoom In Bu Guru berdiri bersama anak dil dengan mengucap salam	Nah, apabila bertemu dengan beliau ucapkan salam. Ayo Dil, ini ADil mencontohkan cara sikap mengucapkan salam seperti ini, anak-anak Assalamualaikum, waalaikumsalam	18'
31	CU. Presenter	Sebarcanlah salam diantara kalian niscaya kalian akan saling menyanyangi (HR.Hakim)	15'
32.	OS Zoom out LS Bu guru	Tepuk salam	2

NO	VISUAL	AUDIO	DURASI
33.	LS Zoom in – Zoom out Suasana kelas. Anak-anak sedang bernyanyi	Bila Aku: Prok-prok Jumpa Dengan: Prok-prok Sesama Muslim: Prok-prok Harus Salam: Prok-prok Assalamu'alaikum Warahmatullah. Wabarrakatuh.	20'
34	MS.Zoom In Bu guru dengan anak-anak duduk melingkar	Duduk lagi yuk	2'
35	LS Zoom Out MS Suasana di kelas	Yuk, anak-anak silahkan bermain, mau yang mana silahkan. yuu, bermain.	10'
36	Anak-anak menuju tempat mainan	Musik	2'
37	OS Zoom in CU Suasana anak bermain dengan berkelompok memilih mainnya di dampingi bu guru	Aku mau main, ikut	2'
38.	OS Suasana anak bermain dengan berkelompok memilih mainnya di dampingi bu guru	Sini Naila bermain	2'
39.	LS Zoom in MS Suasana anak bermain balok-balokan dan sambil berebut mainan	Ini punya saya, ini punya saya, ini punya saya, ini punya saya Eh, jangan berebut	13'
40.	OS Suasana anak duduk berdua didampingi guru sambil	tadi yang bermain siapa yang merebut punya temannya? saya ustazah Kenapa diambil punya Aril?	37'

NO	VISUAL	AUDIO	DURASI
	dinasehati	<p>Karena aril mengambil mainan saya. tidak boleh anak-anaka apabila dengan teman itu harus saling menghormati, lihatlah dengan teman tidak boleh berebut mainan, nah bagus itu bilang jujur, tadi sudah mengganggu aril Ayo bermaafan anak-anak, ayo bermaafan</p>	
41.	OS Bu guru dan anak-anak sambil berjalan dikelas	Yu, anak-anak cukup bermainnya yuu.	3'
42.	LS Zoom in CU Bu guru dan anak-anak duduk membentuk lingkaran sambil menasehati aril dan forqun	<p>Anak-anak siapa yang tadi berkelahi merebut mainan temannya? saya ustazah bagus mengaku kesalahan itu jujur walaupun salah. Anak-anak apabila bermain dengan teman itu harus saling berbagi, setelah itu sesamatemannya harus saling menghargai.</p>	20'
43.	OS Aril dan forqun berdiri bersalaman	Minta maaf furqon dengan aril, maaf lah furqon, maaflah aril, Ayoo duduk lagi.	8'
44.	OS Zoom out LS Bu guru dengan anak-anak duduk melingkar sambil mengangkat tangan	<p>Kita mau pulang Doa mau pulang <i>Bismillahirrahmanirrahim Wal'ashr (i). Innal inSaana lafi khusr-(in). illal ladziina amanuu wa'ami lush shoolihaati wa tawaashow bilhaq wa tawaashow</i></p>	60'

NO	VISUAL	AUDIO	DURASI
		<p><i>bishshobr</i></p> <p><i>Rabbifirlli wa liwaalidayya warhamhumaa kamaa rabbayaanii shaghiiraa.</i></p> <p><i>Rabbanaa aatinaa fiddunya hasasantaw wafil 'akhirati hasanatawwaqina, adzaabannaar</i></p>	
45.	LS Anak-anak dan bu guru sambil berdiri	Ucapkan salam Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh Wa'alaikumsalam warahmatullahi wabarakatuh	10'
46.	OS Bu guru dan anak-anak bersalaman	Sampai jumpa esok	2'
47.	MS Zoom In MCU Presenter Fade out	Narator: Nah, adik-adik tadi contoh berperilaku sopan dan bersikap jujur	6'
48	CU Presenter	Orang yang paling sempurna imannya adalah orang yang paling baik akhlaknya (HR. Tarmidzi).	7'
49.	Caption	Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh. Sampai jumpa	3'
50.	Kerabat kerja	Musik: IN- UP-OUF	2'
51	Produser: Rodhatul Jennah	Musik	2'
52	Sutradara: Rodhatul Jennah	Musik	2'

NO	VISUAL	AUDIO	DURASI
53	Penulis Naskah: Rodhatul Jennah	Musik	2'
54	Pengkaji Materi: Bachtiar S Bachri	Musik	2'
55	Pengkaji Media: Andi Mariono	Musik	2'
56	Penata Kamera: Ahmad Syauqani	Musik	2'
57	Penata Suara: Evi Yuliani	Musik	2'
58	Unit Manager: Mazrur Amberi	Musik	2'
59	Pendukung Acara: TK Al-Qonita Palangka Raya	Musik	2'
JUMLAH DURASI			11,41'

BAB VI IMPLEMENTASI PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN

A. Kelayakan Media Video Pembelajaran

Kelayakan media video pembelajaran ini di mulai proses dari pengembangan media video dengan mengikuti langkah-langkah model pembelajaran ADDIE dan dikembangkan dengan mengkaji teori pengembangan model ADDIE. Prosedur pengembangan model ADDIE ini menggunakan lima tahap pengembangan sebagai berikut: *Analysis* (analisis), *Design* (desain/perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi/eksekusi), dan *Evaluation* (evaluasi/umpan balik).

Tahapan-tahapan pengembangan dalam pembuatan video pembelajaran, dengan beracuan pada langkah-langkah pembelajaran model ADDIE, dengan hasil penelitian diuraikan sebagai berikut:

1. *Analysis* (Analisis)

a) Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil survey dan identifikasi dilapangan belum adanya media video tentang pembelajaran nilai agama dan moral di taman kanak-kanak yang menggunakan pendekatan kearifan lokal dengan budaya lokal. Disamping itu pada saat ini diperlukan adanya analisis kebutuhan media video yang menggunakan kearifan lokal di taman kanak-kanak, media ini perlu dikembangkan dengan melakukan diskusi dengan para pakar, baik dengan pakar pembelajaran maupun pakar budaya.

Perlunya pembelajaran dengan pendekatan budaya Banjar, Karena adat dan tradisi orang banjar perlu dilestarikan khususnya pada adat istiadat suku Banjar dalam pergaulan, hal ini perlu ditanamkan sejak dini kepada anak-anak, khususnya pembelajaran nilai agama dan moral di taman kanak-kanak yang menggunakan pendekatan budaya lokal /budaya banjar.

Pengembangan ini melibatkan pakar pembelajaran yang terdiri dari para ahli yaitu ahli kurikulum, ahli materi, ahli desain, ahli media untuk mengetahui materi-materi apa

saja yang harusnya dikembangkan. Ini dilakukan untuk analisis kemungkinan tujuan belajar alternatif untuk mencapai efisiensi pembelajaran, karena perlu adanya atau tersedianya pembelajaran nilai agama dan moral di taman kanak-kanak yang menggunakan pendekatan budaya local/budaya banjar, sehingga sangat diperlukan adanya pengembangan media video pembelajaran.

Pencapaian tujuan pembelajaran seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, memberikan kesempatan yang luas kepada guru dan anak didik untuk mendalami fenomena-fenomena kehidupan berbagai wilayah di Indonesia yang pada umumnya beragama, adat dan budayanya masing-masing, sehingga proses pembelajaran di PAUDNI yang juga menuntut seorang guru harus bervariasi dalam menggunakan metode dan media pembelajaran di sekolah.

Pengembangan pembelajaran nilai agama dan moral di taman kanak-kanak mengharuskan guru untuk memberikan contoh yang kongkrit, karena anak taman kanak-kanak perlu ada media pembelajaran yang berbasis budaya lokal yang dibuat sesuai dengan teori-teori pembelajaran dan perkembangan anak.

Pengembangan media, gunanya memudahkan guru untuk membelajarkan nilai agama dan moral di taman kanak-kanak, sehingga anak didik senang mengikuti pembelajaran dan tujuan pembelajaran akan tercapai.

b) Analisis Karakter Anak.

Menganalisis karakter anak untuk mengetahui bagaimana anak dilingkungan belajarnya, dan bagaimana pengorganisasian anak berdasarkan kelompok usia, sesuai dengan bakat, minat dan kebutuhan anak. Analisis karakter anak dilakukan agar media pembelajaran yang akan dikembangkan dapat sesuai dengan kebutuhan anak.

Pada anak taman kanak-kanak dengan tahap perkembangannya berusia sekitar 5-6 tahun yang berada pada kelompok B, anak pada usia ini biasanya suka bermain sehingga dalam mengenalkan muatan pembelajaran nilai agama dan moral harus disesuaikan dengan minat dan kebutuhan anak taman kanak-kanak.

Arus informasi dan kebutuhan media virtual, pada zaman sekarang ini kebutuhan dan minat anak pada usia tersebut anak juga menyukai media berupa media audio visual/video sebagai sarana pembelajaran, khususnya dalam mengenal perilaku sopan santun dan bersikap jujur, karena pada anak usia 5 – 6 tahun dalam usia perkembangannya dalam tahap pra operasional abstrak, (Slavin: 1994), Video yang didesain harus, sesuai dengan tahap perkembangan anak, karena media video merupakan teknologi pemrosesan sinyal elektronik meliputi gambar gerak dan suara (Andi, 2011), dan media yang dalam penggunaan menyentuh baik indera penglihatan maupun indera pendengaran secara bersamaan (Mustaji, 2013).

c) Analisis Kurikulum

Muatan kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) berisi program pengembangan yang terdiri dari: Program pengembangan nilai agama dan moral. Program pengembangan fisik-motorik. Program pengembangan kognitif. Program pengembangan bahasa. Program pengembangan sosial-emosional. Program pengembangan seni. (Permendikbud, 146: 2014).

Menganalisis muatan kurikulum hanya pada program pengembangan nilai agama dan moral mencakup perwujudan suasana belajar untuk berkembangnya perilaku baik yang bersumber dari nilai agama dan moral serta bersumber dari kehidupan bermasyarakat dalam konteks bermain (Permendikbud, 146: 2014).

Kompetensi Inti (KI) juga merupakan gambaran pencapaian standar tingkat pencapaian perkembangan anak yang menjadi acuan dan bertujuan mengkaji kompetensi inti:

- 1) Kompetensi Inti (KI) -1 sikap spritual,
- 2) Kompetensi Inti (KI) -2 sikap sosial,
- 3) Kompetensi Inti (KI) -3 pengetahuan,
- 4) Kompetensi Inti (KI) -4 keterampilan.

Kompetensi dasar merupakan tingkat kemampuan. Proses analisis kurikulum diawali dengan pemilihan muatan pembelajaran, tema pembelajaran dan pengalaman belajar

yang mengacu pada kompetensi inti. Muatan pembelajaran didasarkan pada hasil analisis kurikulum dengan memperhatikan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD).

Kompetensi Inti yang terkait dengan pengembangan ini khususnya pada KI-2 adalah:

- 1) Memiliki perilaku mampu menghargai dan toleran kepada orang lain,
- 2) Mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman.

Muatan pembelajaran yang dikembangkan dalam membuat naskah video selalu memperhatikan Kompetensi Dasar (KD) sebagai berikut:

Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap menghargai dan toleran kepada orang lain.

Memiliki perilaku yang dapat menyesuaikan diri.

Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur.

Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap rendah hati dan santun kepada orang tua, pendidik, dan teman.

d) Analisis Materi/ Muatan Pembelajaran.

Penyusunan muatan pembelajaran akan memilih cakupan materi yang ada pada Kompetensi Dasar (KD) dan Kompetensi Inti (KI) sebagai bahan yang akan dijadikan kegiatan-kegiatan untuk mencapai kompetensi sikap spiritual, dan sikap sosial yaitu berperilaku yang mencerminkan sikap peduli, menghargai, toleran, bertanggung jawab, jujur, rendah hati dan santun kepada orang tua, pendidik atau guru dan teman.

Lingkup materi standar isi meliputi program pengembangan yang disajikan dalam bentuk tema dan sub tema. Dimana tema dan sub tema disusun sesuai dengan karakteristik, kebutuhan, tahap perkembangan anak, dan budaya lokal.

Tema dan sub tema dikembangkan dengan memuat unsur-unsur nilai agama dan moral yang meliputi:

berperilaku santun dan bersikap jujur, yang menggunakan model pembelajaran sentra dengan tema lingkunganku dan subtema keluarga dan sekolahku.

Aspek pembelajaran lainnya berupa kajian tentang muatan pembelajaran yang terkait dengan memadukan proses pembelajaran dengan pendekatan budaya lokal berupa budaya Banjar dengan unsur-unsur filsafat hidup orang banjar yaitu “Baik Tingkah Laku”, yaitu orang Banjar dalam pergaulan sehari-hari harus menunjukkan budi pekerti yang luhur agar disenangi orang lain. Sedangkan yang terkait dengan adat istiadat dalam pergaulan atau kebiasaan suku Banjar seperti: yang lebih muda harus menghormati yang lebih tua, harus tegur sapa atau memberi salam, “Assalamualaikum” dan apabila seseorang lalu dihadapan orang-orang tua, maka ia harus membungkukkan badannya sedikit (Sahriansyah, 2015).

2. Design (Perancangan)

Tahap kedua yaitu tahap pembuatan desain media yang akan dikembangkan. Pada tahap desain ini perlu menentukan unsur-unsur yang akan dimuat dalam media video pembelajaran yang akan dikembangkan. Peneliti membuat *storyboard* yang merupakan garis besar media secara umum yang meliputi desain *template* dan materi. Selain itu, penentuan alur pembelajaran yang akan dibuat serta merencanakan tema dan subtema, tidak lupa membuat *flowchart*, dan mengumpulkan komponen-komponen yang akan digunakan dalam pengembangan media video pembelajaran yang tertuang didalam naskah video pembelajaran.

Pembuatan produk tersebut berpedoman pada desain dan *storyboard* yang telah dibuat. Jika desain telah dinilai baik, proses pengembangan media tersebut meningkatkan ke tahap selanjutnya, yaitu tahap *development* (pembuatan produk berupa video pembelajaran).

Desain pengembangan ini dilakukan dengan membuat rancangan media pembelajaran berupa video pembelajaran berdasarkan analisis yang telah dilakukan sebagai berikut:

- a) Menentukan jaringan tema yang termuat dalam Rencana Program Pembelajaran Mingguan (RPPM). Pada tahapan ini peneliti memilih tema lingkunganku dan subtema keluarga dan sekolahku.
- b) Menentukan tema/sub tema yaitu keluarga dan sekolahku, kelompok usia yaitu 5-6 tahun atau kelompok B di taman kanak-kanak, alokasi waktu kurang lebih 10 menit untuk tayangan videonya, kegiatan pembelajaran yang dimulai dari kegiatan pembukaan, kegiatan inti dan kegiatan penutup, metode pembelajaran menggunakan metode bercerita, bercakap-cakap dan metode demonstrasi, pendekatan pembelajaran dengan pendekatan saintifik mencakup: mengamati, mengkomunikasikan, menanya, mengumpulkan informasi, dan menalar indicator pencapaian perkembangan yaitu anak dapat mencontohkan sikap sopan santun dan berperilaku jujur serta menghargai orang lain, penilaian perkembangan anak dilakukan dengan kegiatan melihat tayangan video, media dan sumber belajar, model mainan, semua urutan tersebut tercantum dalam Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH).
- c) Mendesain naskah video pembelajaran, pembuatan naskah video dimulai dengan mendesain/membuat naskah dimulai dengan ide atau gagasan dengan melihat tema dan subtema yang dituangkan dengan judul program, sasaran program yaitu sasaran kelompok usia 5- 6 tahun atau kelompok B, tujuan program yaitu pada tujuan umum program dan tujuan khusus program, Kemudian baru menganalisis isi/muatan materi yang berbasis budaya Banjar, indikator pembelajaran, dan tujuan pembelajaran. Desain video pembelajaran juga memperhatikan pendesain alur cerita menggunakan pendekatan budaya Banjar dengan menggunakan bahasa Banjar dengan memperhatikan unsur-unsur filsafat hidup suku Banjar yaitu yang bersifat positif salah satunya yaitu “Baik Tingkah Laku”, dimana orang Banjar dalam pergaulan sehari-hari harus menunjukkan budi perkerti yang luhur agar dia

disenangi orang lain. Dengan kata lain orang Banjar harus pandai beradaptasi dengan lingkungannya di mana dia bertempat tinggal (Sahriansyah, 2015). Juga memperhatikan adat istiadat orang Banjar yang lebih muda harus menghormati yang lebih tua, apabila seseorang lalu dihadapan orang-orang tua, maka ia harus membungkukkan badannya sedikit dan kepala menunduk kebawah disertai dengan perkataan umpat-lalu (Banjar). Orang Banjar juga harus tegur sapa atau memberi salam “assalamu’alaikum” sambil mengangkat tangan, baik waktu berjalan ataupun berkendara kepada kenalan, teman, orang tua sekampung atau yang harus dihormati, yang disapa harus pula membalas salam dengan ucapan “wa’alaikum salam” (Riwut, 2007, p. 235).

Setelah menganalisis isi dilanjutkan dengan treatmen yang berisi sequence pembuka, sequence inti dan sequence penutup. Setiap langkah-langkah yang dilakukan selalu mengkonsultasikan kepada para ahli dan merevisi naskah berdasarkan masukan-masukan dari ahli materi, ahli desain sebagaimana dari hasil validasi.

3. Development (Pengembangan)

Tahapan ini merupakan proses pembuatan media pembelajaran itu sendiri:

Langkah pertama, dalam pengembangan membuat *flowchart* terlebih dahulu untuk desain alur kerja atau alur pemrosesan informasi. Tujuannya adalah dengan alur dan jalur, proses pengerjaan sesuatu dapat dengan mudah dipahami dan dilalui serta diikuti user secara menyeluruh dan bermakna.

Langkah kedua, melanjutkan pembuatan media berdasarkan *storyboard* dan desain yang telah dibuat bisa dilihat lampiran. Selain itu, hal-hal yang dilakukan antara lain. *Storyboard* berfungsi untuk memperjelas secara lebih lengkap apa yang terdapat pada setiap alur dalam *flowchart*.

Langkah ketiga, masukkan bahan yang terkait seperti berperilaku sopan santun dan bersikap jujur, dan mencocokkan kembali dengan Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH) dan mengkonsultasikannya dengan ahli materi dan ahli desain.

Langkah keempat, yaitu memproduksi produk media video dengan mengacu pada naskah video dan tetap memperhatikan pendekatan kearifan lokal yaitu budaya Banjar, dan siap untuk di evaluasi melalui instrumen angket penilaian melalui para ahli yaitu: ahli materi, ahli desain, ahli media, kemudian hasil dari video tersebut untuk mengetahui respon anak terhadap keefektifan media video tersebut melalui pengamatan anak dengan cara maka diuji cobakan kepada anak taman kanak-kanak pada kelompok B usia 5-6 tahun. Dengan tahapan uji coba: pada uji coba perorangan (2 orang), ujicoba kelompok sedang (7-10 orang) dan uji coba kelompok besar (20-30 orang).

4. Implementation (Implementasi)

Media video pembelajaran yang telah dikembangkan dan dinyatakan layak uji oleh ahli materi, ahli desain dan ahli media, Implimentasi ini terbatas hanya pada tingkat indikator pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun, pada muatan pembelajaran berperilaku sopan santun dan bersikap jujur.

Pada tahap implementasi ini media video yang diproduksi dilakukan uji coba kepada anak taman kanak-kanak usia 5-6 tahun (TK.B). Pelaksanaan Uji coba kepada anak taman kanak-kanak melalui uji coba perorangan (2 orang), uji coba kelompok sedang yang berjumlah 10 orang dan uji coba kelompok besar 30 orang (untuk kelayakan).

Untuk uji kelompok juga ada kelompok pembanding, 1 kelompok dengan menggunakan media video pembelajaran dan 1 kelompok tanpa menggunakan media video pembelajaran (untuk keefektifan).

Pelaksanaan uji coba dengan melakukan pengamatan kepada anak taman kanak-kanak pada saat melihat

tayangan video pembelajaran berperilaku sopan dan bersikap jujur.

Untuk mengetahui segi kepraktisan penggunaan media video pembelajaran, respon peserta didik/anak terhadap media pembelajaran yang diproduksi berupa video pembelajaran penanaman nilai agama dan moral dengan pendekatan kearifan lokal, tanggapan keseluruhan anak pada uji coba kelompok kecil adalah sangat positif. Untuk uji coba kelompok besar yang menggunakan media video pembelajaran adalah Sangat Positif.

5. Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi adalah proses untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Sebenarnya tahap evaluasi bisa terjadi pada setiap empat tahap di atas. Evaluasi yang terjadi pada setiap empat tahap di atas itu dinamakan evaluasi formatif, karena tujuannya untuk kebutuhan revisi. Misal, pada tahap rancangan, mungkin kita memerlukan salah satu bentuk evaluasi formatif misalnya *review* ahli untuk memberikan input terhadap rancangan yang sedang kita buat. Pada tahap pengembangan, mungkin perlu uji coba dari produk yang kita kembangkan atau perlu evaluasi kelompok kecil dan lain-lain.

Perencanaan pembelajaran yang disiapkan secara matang akan melewati tahap-tahap pengembangan model ADDIE ini dengan lancar dan berakhir pada tahap yang disebut dengan evaluasi. Evaluasi merupakan tahap dimana tindakan yang dilakukan adalah bertujuan untuk mengetahui keberhasilan suatu rencana pembelajaran, hal-hal yang dilakukan guna suksesnya tahap ini tidak semata-mata utuh pada tahap ini saja namun evaluasi dapat terjadi pula pada tahap-tahap sebelumnya. Pelaksanaan evaluasi tersebut hendaklah memperhatikan tujuan-tujuan yang hendak dicapai pada awal perencanaan karena suatu evaluasi atau penilaian memiliki kriteria guna mengetahui ketercapaiannya sampai batas yang ditentukan atau tidak, dan kegiatan tersebut diperlukan adanya informasi dan

data-data yang diperlukan dari obyek yang akan dievaluasi guna kelancaran proses evaluasi.

Implementasi model desain sistem pembelajaran ADDIE yang dilakukan secara sistematis dan sistemik diharapkan dapat membantu seorang perancang program, guru, dan instruktur dalam menciptakan program pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik.

Evaluasi ini meliputi penilaian terhadap media video secara menyeluruh dengan berpedoman kepada lembar penilaian berupa angket yang diberikan kepada, ahli materi, ahli desain dan ahli media berupa lembar validator, setelah proses evaluasi dilakukan maka akan dihasilkan sebuah produk akhir dari media video nilai agama dan moral dengan pendekatan budaya banjar yang siap pakai dan digunakan di taman kanak-kanak.

Evaluasi ini meliputi penilaian terhadap media video secara menyeluruh dengan berpedoman kepada lembar penilaian berupa angket yang diberikan kepada ahli media, ahli materi dan anak TK.B. setelah proses evaluasi dilakukan maka akan dihasilkan sebuah produk akhir dari media video nilai agama dan moral dengan pendekatan kearifan lokal yang siap pakai dan digunakan di taman kanak-kanak.

Untuk mengukur validitas dan reliabilitas kelayakan media video pembelajaran, Perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan ditelaah dan divalidasi oleh tiga orang ahli/pakar yaitu ahli dalam bidang materi, ahli dalam bidang model, desain/perangkat pembelajaran dan ahli dalam bidang media. Validasi ini bertujuan untuk melihat kualitas perangkat pembelajaran yang dikembangkan. Aspek-aspek yang ditelaah terdiri dari aspek isi/materi, desain pembelajaran serta aspek media pembelajaran.

Perangkat pembelajaran yang mendukung dalam penelitian ini adalah perangkat pembelajaran meliputi: silabus, Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH), dan naskah video. Perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan ditelaah dan divalidasi oleh tiga orang ahli yaitu ahli materi, ahli desain/perangkat pembelajaran dan ahli media. Validasi ini bertujuan untuk melihat kualitas

video pembelajaran yang dikembangkan. Aspek-aspek yang ditelaah terdiri dari aspek isi/materi, aspek media, dan desain pembelajaran serta bahasa yang digunakan.

Untuk karakteristik tes yang dikembangkan disamping validitas pakar juga terkait dengan validitas konstruk. Validitas terkait konstruk yang dilihat berdasarkan hasil penyelidikan terhadap konstruk psikologis atau karakteristik suatu tes. Validitas jenis ini bertujuan dengan tujuan menilai kemampuan tes untuk menafsirkan suatu ukuran bermakna dari sejumlah karakteristik, caranya dengan mengkaji teori-teori yang terkait konstruk yang diukur oleh tes yang dikembangkan (Ismet dan Hariyanto, 2014, p. 124).

Adapun penjabaran hasil validasi ahli untuk melihat kelayakan perangkat pembelajaran diuraikan sebagai berikut:

1. Ahli Materi

Materi yang dikembangkan pada muatan kurikulum pendidikan anak usia dini (PIAUD) pada program pengembangan nilai agama dan moral yang mencakup perwujudan suasana belajar untuk berkembangnya perilaku baik yang bersumber dari nilai agama dan moral serta bersumber dari kehidupan masyarakat dalam konteks bermain (Permendikbud, 146: 2014).

Kompetensi yang dikembangkan meliputi Kompetensi Inti (KI-2), yaitu: Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman.

Sedangkan Kompetensi Dasar (KD) yang dicapai pada aspek KD-2. yaitu, hanya dibatasi pada memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis (sopan santun), sikap menghargai dan toleran kepada orang lain, sikap tanggung jawab, sikap jujur, sikap rendah hati dan santun kepada orang tua, pendidik, dan teman.

Tema yang diambil adalah lingkunganku dengan sub tema keluarga, dan sekolahku dengan muatan materi: menghargai diri sendiri dan orang lain adalah bagian dari sikap

syukur, memperhatikan orang tua berbicara, bersikap jujur, bersikap sopan santun pada orang tua, guru dan teman.

Validasi ahli materi dilakukan oleh ahli materi yang membidangi masalah PAUD, dimana tahap pertama peneliti mengajukan silabus, dan materi yang akan diambil, kemudian dilakukan penilaian awal dan kesesuaian materi secara keseluruhan dan secara keilmuan.

Pada tahap selanjutnya setelah dicocokkan dan disesuaikan dengan kondisi daerah dan budaya daerah maka dilakukan pembenahan pada tahap sebelumnya untuk diberikan penilaian akhir oleh validator. Validasi materi dilakukan pada aspek: Kesesuaian materi dengan tema pembelajaran. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran. Kebenaran konsep materi yang disampaikan. Konstektualitas materi dengan budaya Banjar. Kesesuaian judul program dengan materi. Kejelasan penyampaian uraian materi dan contoh. Keruntutan penyajian materi. Kesesuaian materi dengan karakteristik sasaran. Kemudahan memahami materi. Kemenarikan materi yang disampaikan.

2. Ahli Media

Media yang digunakan dalam penelitian ini berupa video pembelajaran yang dikemas dalam bentuk CD yang dilengkapi dengan bahan penyerta yang berisi petunjuk pembelajaran, naskah video, Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH), dan analisis materi pembelajaran.

Media video yang dikembangkan berisi tayangan yang terdiri atas judul program, tujuan pembelajaran, dan tayangan-tayangan tentang berperilaku sopan santun dan bersikap jujur yang menghubungkan dengan penanaman nilai agama dan moral dengan pendekatan kearifan lokal di taman kanak-kanak.

Video tersebut menggunakan pendekatan budaya lokal dengan menggunakan bahasa Banjar sebagai bahasa sehari-hari dan sebagai bahasa yang digunakan di Kalimantan khususnya kota Banjarmasin, kota Palangka Raya, kota Samarinda dan kota-kota yang berada didaerah pulau Kalimantan. Untuk penggunaan video pembelajaran ini secara nasional di sajikan dalam teks yang tertuang di setiap tayangan.

Video yang telah dikembangkan menggunakan prosedur pengembangan model ADDIE dengan melakukan lima tahap pengembangan sebagai berikut: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.*

Video telah di validasi oleh ahli media dengan aspek yang dinilai meliputi:

a) Aspek visual

Aspek Visual terdiri dari: Daya tarik teaser/opening program. Kualitas tampilan gambar. Kualitas transisi gambar. Kualitas pengambilan sudut pandang (*angel*). Kualitas komposisi dan keterpaduan gambar. Kesesuaian visual dengan materi yang dibahas. Kesesuaian tema dengan materi yang dibahas. Kualitas animasi. Kesesuaian setting dengan pesan yang disampaikan pada program video.

b) Aspek Suara

Aspek Suara terdiri dari: Suara narator terdengar dengan jelas. Suara narator dalam video artikulasinya jelas. Program video menggunakan penuturan *informative (voice over)*. Video menggunakan istilah yang umum dan bersifat instruksional. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif. Penggunaan kata-kata dalam video sesuai dengan karakteristik sasaran. Kualitas musik pengiring (*background*) yang digunakan. Kualitas presenter dan pemain. Format sajian program video sesuai dengan karakteristik materi dan sasaran.

c) Ketepatan Durasi

Lama tayangan untuk siaran pendidikan, untuk usia dini sampai sekolah dasar berkisar 10 sampai 15 menit.

Ahli media dalam melakukan penilaian pada aspek visual, aspek suara dan ketepatan durasi memvalidasi dengan dua tahapan yaitu pada validator pertama dan validator kedua.

B. Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran

Segi keefektifan/kepraktisan penggunaan media video pembelajaran, melalui pengamatan serta tanggapan dari anak taman kanak-kanak terhadap media pembelajaran yang diproduksi berupa video pembelajaran penanaman nilai agama dan moral dengan pendekatan kearifan lokal, keefektifan media video dilihat dari hasil

tanggapan keseluruhan anak pada uji coba kelompok kecil dengan nilai 463 rerata 4,63 kategori sangat setuju sekali dan tanggapan keseluruhan anak adalah sangat positif. Untuk uji coba kelompok besar yang menggunakan media video pembelajaran dengan nilai 1427 rerata 4,75 dengan tanggapan keseluruhan anak adalah sangat positif.

Penelitian Zakky (2018) terjadi peningkatan dalam kemampuan siswa di dalam menyampaikan ide-ide yang terlihat dari persentasi skor mean dari siklus I (59,9%), siklus II (68,3%) dan siklus III (76,5%). Artinya penggunaan video dapat membantu para siswa dalam mengonstruksikan ide yang mereka miliki untuk diimplementasikan kedalam teks news item. Didukung dengan penelitian Maslani (2018) pembelajaran DI melalui video pada ketrampilan praktik shalat berjamaah, realitas hasil pembelajaran keterampilan shalat berjamaah dengan menggunakan model DI dengan mendapat perlakuan (85,78) kategori sedang dan tidak mendapat perlakuan (83,64) kategori sedang.

Hasil penelitian tersebut juga didasarkan oleh beberapa teori yaitu: menurut Smaldino (2011, p. 411), keuntungan media video sebagai berikut: Bergerak/ gambar bergerak, memiliki keuntungan yang lengkap dibandingkan dengan gambar diam dalam menampilkan konsep. Proses, materi proses berkaitan, pengoperasian, dan jenisnya di mana gerakan berurutan lebih efektif untuk ditampilkan menggunakan video. Pengamatan yang bebas resiko, hal-hal yang berbahaya untuk dilakukan pengamatan secara langsung dapat disajikan secara efektif menggunakan media video. Dramatisasi, reka ulang bersifat dramatis memungkinkan peserta didik untuk mengamati dan menganalisis manusia secara lebih efektif. Pembelajaran keterampilan, penguasaan terhadap suatu keterampilan fisik mengharuskan pengamatan dan latihan berulang-ulang. Media video memungkinkan untuk memfasilitasi hal tersebut sehingga hasilnya secara maksimal. Pembelajaran efektif, media video memiliki manfaat lebih untuk pembentukan sikap personal dan sosial. Penyelesaian masalah, Media video potensial untuk melakukan kegiatan pemecahan masalah tersebut. Pemahaman budaya, video bergenre etnografik bisa mengembangkan apresiasi budaya yang ada pada orang lain, pada diri pemirsanya melalui melihat gambaran kehidupan sehari-harinya. Membentuk kebersamaan, pemutaran video yang dilakukan secara bersama-

sama akan membangun dasar kesamaan pengalaman dalam membahas isu secara efektif.

Implementasi serta keefektifan media video untuk keperluan pembelajaran memiliki keuntungan: Menyajikan pesan audio-visual mendekati objek aslinya, sehingga perolehan informasi pada pembelajar relative lebih kongkrit, menarik perhatian pembelajar pada pelajaran lebih permanen (Siswosumarto, 1994). Menampilkan animasi seperti *grafik image* yang memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran. Dilakukan penayangan ulang (*playback*) sesuai kebutuhan. Program video dengan teknik percepatan mempersingkat suatu peristiwa atau kejadian dan sebaliknya suatu peristiwa sangat cepat dapat diamati dengan menggunakan efek gerak lambat (Anderson, 1994 p. 106). Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi yang semakin canggih, video dapat direkam pada media pita kaset maupun *Disc (floppy disc, hard disc, flash disc dan compact disc)* sehingga kemungkinan digunakan secara luas dan tanpa kendala oleh waktu (kapanpun dan dimanapun).

Sejalan dengan penelitian (Zin, et al, 2012) bahwa peningkatan mutu pendidikan melalui teknologi multi media, perlu asimilasi dalam keahlian yang diperlukan dalam menerapkan teknologi yang tersedia, sehingga meningkatkan kualitas dan menciptakan generasi yang mampu menghadapi tantangan. Didukung dengan penelitian Ngure, Begi, Kimani (2014) pemanfaatan media untuk meningkatkan kualitas pelatihan menunjukkan bahwa berbagai media pembelajaran yang tersedia, digunakan tutor dalam mengajar selama pelatihan, dan media pembelajaran yang digunakan selama pelatihan antara lain: specimen, model, kotak, televisi dan ponsel, audio-visual/video, proyektor, desain grafis, peta, template, papan tulis, peralatan digital.

Berdasarkan hasil temuan Liao Win-Chi (2012) dikemukakan bahwa: Video yang relevan dapat menghubungkan pengetahuan teoritik dengan praktik di dunia nyata (di lapangan). Video pembelajaran dapat meningkatkan perhatian pelajaran terhadap subjek dan dapat merangsang berfikir kritis. Video pembelajaran dapat membuat siswa lebih focus dalam belajar.

Pembelajaran dengan menggunakan video dalam pengembangan nilai agama dan moral pada peserta didik/ anak taman kanak-kanak sangat diperlukan. Untuk efektifitas

penggunaan metode atau strategi pengembangan nilai-nilai agama dengan menggunakan program video yang ditayangkan pada anak dengan memperhatikan kemampuan berkonsentrasi dan usia anak maka pada program tersebut hanya berkisar 11 menit 4 detik, hal ini sesuai dengan pendapat Nishimoto, membagi lama tayangan untuk acara siaran pendidikan sebagai berikut: Program siaran untuk usia dini sampai sekolah dasar (sampai umur 10 tahun) berkisar 10 sampai 15 menit. Program siaran untuk sekolah menengah pertama 15 sampai 20 menit. Program siaran untuk orang dewasa 20 menit lebih.

Sejalan dengan hasil penelitian bahwa tayangan video tersebut yang berjudul berperilaku sopan santun dan bersikap jujur mencontohkan bagaimana anak bersikap sopan dan santun juga bersikap jujur, toleran dengan teman juga hormat kepada orang tua guru dan juga teman. Video ini mendapat tanggapan keseluruhan dari anak dengan Sangat Positif.

Keefektifan dengan menggunakan media video untuk penanaman nilai agama dan moral sejalan dengan pendapat Ulwan dalam Yani (2002), bahwa esensi pengembangan nilai-nilai agama yaitu meliputi: Pendidikan iman dan ibadah, artinya sejak usia dini/taman kanak-kanak masalah keimanan harus tertanam dengan kokoh pada diri anak, praktek-praktek ibadah juga mulai dibiasakan oleh orang tua dan pendidik serta dilatihkan pada anak. Pendidikan akhlak (moral), artinya sejak dini/TK anak sudah dikenalkan dan dibiasakan untuk bertutur kata, bersikap jujur, dan berperilaku secara sopan santun serta dikenalkan keutamaan-keutamaan sifat terpuji (Yani et al, 2002, p. 118).

Aspek moral dan nilai agama tentunya dapat dipahami bahwa salah satu aspek perkembangan pembiasaan yang ingin dicapai. Pengembangan aspek nilai-nilai agama, hal ini disadari bahwa internalisasi nilai agama harus dilakukan sejak anak berusia dini. Nilai moral juga perlu ditanamkan pada usia dini menurut *theory of mind* dan pemahaman tentang intensi yang semakin maju, anak-anak juga mengembangkan perasaan benar dan salah, di bagian ini kita memfokuskan pada modal *reasoning* (penalaran moral), pikiran mereka tentang benar dan salah dan konstruksi aktif pertimbangan moral (*moral judgment*) mereka. (Damon 1995).

BAB VII PENUTUP

Pada bidang teknologi pendidikan, khususnya pembelajaran, penelitian pengembangan ini pada kerangka teoritis atau kerangka konseptual penelitian adalah pada kedudukan masalah yang diteliti dalam kawasan teknologi pendidikan terletak pada unsur definisi mengkreasi/menciptakan (desain) dimana penciptaan mengacu pada teori, penelitian dan praktik yang terlihat dalam pembuatan materi pembelajaran, lingkungan belajar, belajar dan keseluruhan sistem pembelajaran yang memiliki latar yang berbeda, baik formal maupun non formal. Sedangkan unsur menggunakan (using) dimana elemen ini merujuk pada teori dan praktik yang terkait dengan membawa peserta didik pada kondisi belajar dan menggunakan sumber belajar dan model pembelajaran.

Kelayakan media video pembelajaran dengan menggunakan model ADDIE, *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi). Digunakan untuk mengembangkan media video, mulai dengan membuat naskah dan memproduksi video pembelajaran. Kelayakan media video pembelajaran menurut pendapat para ahli, berdasarkan hasil analisis atau validasi bahwa media pembelajaran berupa video dengan pendekatan kearifan lokal berbudaya Banjar dengan judul: “Berperilaku sopan santun dan bersikap jujur” layak digunakan, hasil validator ahli materi dengan nilai 49 dan rerata 4,9 kategori Sangat Baik, dari ahli desain dengan nilai 68 dan rerata 4,85 kategori Sangat Baik, dan ahli media dengan nilai 82 dan rerata 4,10 dengan kategori Sangat Baik. Sedangkan penilaian validator pada bahan penyerta dengan nilai 38 dan rerata 4,75 dengan kategori Sangat Baik.

Para ahli merekomendasikan setelah proses evaluasi dilakukan maka akan dihasilkan sebuah produk akhir dari media video pembelajaran dengan judul: “berperilaku sopan santun dan bersikap jujur” untuk pembelajaran pengembangan nilai agama dan moral dengan pendekatan kearifan lokal berbudaya Banjar siap pakai dan digunakan di taman kanak-kanak.

Keefektifan penggunaan media video dengan pendekatan kearifan lokal berbudaya Banjar, untuk menanamkan nilai agama dan moral di taman kanak-kanak berdasarkan penilaian uji coba perorangan dengan nilai 75 dan rerata 3,75 kriteria Setuju Sekali

dengan tanggapan Positif. Untuk uji coba kelompok sedang nilai 463 dan rerata 4,63 kriteria Sangat Setuju Sekali dengan tanggapan Sangat positif. Sedangkan penilaian uji coba pada kelompok besar dengan menggunakan video pembelajaran dengan nilai 1427 dan rerata 4,756 kriteria Sangat Setuju Sekali dan tanggapan keseluruhan Sangat Positif.

Media pembelajaran berupa video yang dikembangkan sudah dikatakan efektif digunakan dalam pembelajaran pengembangan nilai agama dan moral di taman kanak-kanak. Hal ini sesuai dengan beberapa hasil analisis/validasi dari ahli materi, ahli desain dan ahli media, serta hasil pengamatan pada anak taman kanak-kanak, bahwa media pembelajaran berupa video dengan pendekatan kearifan lokal berbudaya Banjar, baik dari segi kelayakan maupun keefektifannya, bisa digunakan pada pembelajaran pengembangan nilai agama dan moral di taman kanak-kanak.

Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Tindak Lanjut

Pemanfaatan, Agar produk media pembelajaran berupa video dengan program pengembangan nilai agama dan moral dengan kompetensi dasar berperilaku sopan santun dan bersikap jujur dengan tema lingkungan dan sub tema keluarga dan sekolahku dengan menggunakan pendekatan kearifan lokal pada budaya banjar, bisa digunakan pada beberapa sekolah atau taman kanak-kanak lainnya.

Diseminasi, Guru taman kanak-kanak harus memulai keterampilan mengembangkan media pembelajaran video yang sesuai dengan program pengembangan di taman kanak-kanak.

Pengembangan Produk Tindak Lanjut, Produk media pembelajaran video ini dapat digunakan dan dikembangkan lebih lanjut untuk kegiatan pembelajaran di taman kanak-kanak agar guru lebih efektif dan anak lebih aktif/senang dalam pembelajaran. Implementasikan pengembangan media video dengan menggunakan model ADDIE pada pembelajaran pengembangan nilai agama dan moral di taman kanak-kanak.

DAFTAR PUSTAKA

- Abun, Fr.D. & Cajindos, R. (2012). The Effect of Religion toward Moral Values of College Students in locos Sur, Philippines. *E-International Scientific Research Journal*, Volume – IV, Issue-3, 2012, ISSN 2094-1749.
- Adisusilo, Sutarjo. (2014). *Pembelajaran Nilai Karakter konstruktivisme dan VCT sebagai Inovasi Pendekatan Pembelajaran Afektif*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Anderson, Jnr.G. (2013). Religion and Morality in Ghana: A Reflection. *Global Journal of Arts Humanities and Social Sciences*. 1(3), 162-170.
- Anderson, Lorin, W. Dan Krathwohl, David, R. (2010). *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran dan Asesmen*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Angkowo, R. & A. Kosasih. (2007). *Optimalisasi Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Grasindo.
- Anwar, Khairil, Mazrur, A. Syar'i. (2006). *Kedatangan Islam di Bumi Tambun Bungai*, Palangkaraya: STAIN P. Raya, MUI.
- Arikunto. (2005). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Asmawati, Luluk. (2008). *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Azis, Abdul, dkk. (2018). *Internalisasi Nilai-nilai Budaya Toleransi dalam Pembelajaran Sejarah (Studi Kasus SMA Negeri 1 Banda Aceh)*, Brilliant: Jurnal Riset dan Konseptual, 3(3), Agustus 2018.
- Azwar, Saifuddin (2013). *Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Barjie B, ahmad. (2013). *Kerajaan Banjar Dalam Bingkai Nusantara (Deskripsi dan Analisis Sejarah)*. Banjarmasin: CV. Rahmat Hafiz Al Bukhori.
- Bautista, Antonio, dkk. (2012). *Value of Audiovisual Records in Intercultural Education*. *Grupo Comunicar*, _____, p 169.
- Belawati, dkk. (2003). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Bloom S. Benjamin, (2010) *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision Of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*, A Bridged Edition. New York: David McKay Company, Inc.
- Borg. Walter R and Meredith Damlen Gall. 2003. (2007) *Educational Research: An Introduction*. Longman: New York.
- Branch, Robert Maribe, (2009). *Instructional Design: The Addie Approach*, London: Springer New York Dordrecht Heidelberg.
- Brigs, L.J. (1986). *The Theoretical and Conceptual Based of Instuctional Design*. London: Kogan Page.
- Creswell, John W. (2014). *Research Design, Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Terj. Achmad Fawaid. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran Perannya Sangat penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gaya Media.
- Daryanto. (2013), *Media Pembelajaran Perananya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, Yogyakarta: Gaya Media.
- Daud, Alfiani, (1997). *Islam Dan Masyarakat Banjar Deskripsi dan Analisa Kebudayaan Banjar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2009). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 58 tahun 2009*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Dewantara, Ki Hajar. (2011). *Bagian Pertama Pendidikan*, Yayasan Persatuan Tamansiswa (Anggota IKAPI).
- Dick, Walter, Lou Carey, and James O. Carey. (2001). *The systematic design of instruction* (5th edition). New York: Longman.
- Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini. (2012). *Petunjuk Teknis Penyelenggara Taman Kanak-kanak*, Kementerian Pendidikan Nasional.
- Fadlillah, M. dan Khorida M.L. (2014). *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- Fenrich, Peter. (1997). *Practical Guidelines for Creating Instructional Multimedia Applications*. America: The Dryden Press.
- Ferguson, George A. (1976). *Statistical Analysis in Psychology & Education* (fourth edition). McGraw-Hill Kogakusha, LTD.Tokyo
- Gagne, Robert M., Briggs, leslie J., Wager Walter W. (1994). *Principles of Instructional Design*, Harcourt Brace Jovanovich College Publishers.
- Gliebe, S. K. (2011). The Effects of Video and Television on Young Children: Research and Reflection for Christian Educators. *Research in Education*. Aug 12th, 2011.
- Gustafson, K. L. (1996). Instructional design models. In Tjeerd & Donald P. Ely (Eds). *International encyclopedia of educational technology* (second Edition), 27-31. Cambridge: Pergamon.

- Gustafson, K.L. And Robert Maribe Branch. (2007) *Survey of Instructional development model* (third edition). New York: Eric.
- Hannafin, M.J. & Peck, K.L. (1988). *The Design Development and Evaluation of Instructional Software*. Mc Millan: Publishing Company.
- Haryanto. (2005). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Renika Cipta.
- Heinic R, Molenda M Russel D J, Smadino E S. (2002). *Instructional Media and Technologies for learning*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice Hall.
- Helmawati. (2015). *Mengenal dan Memahami PAUD*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Hidayat, dan Satibi, O. (2007). *Metode Pengembangan Moral dan Nilai-nilai Agama*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Holloway, S.D. (1999). The Role Of Religious Beliefs In Early Childhood Education: Christian And Buddhist Preschools In Japan. *Journal On The Development, Care, And Education Of Young Children*. ISSN 1524-5039
- Hooli, Abeer. and Al-Shammari, Zaid. Teaching and Learning Moral Values Through Kindergarten Curriculum. *Education*, 124(3).
- Hurlock Elizabeth B. (1989). *Development Psychology. A Life Span Approach*, Penerjemah Istimidayanti dan Soejarwo. Jakarta: Erlangga.
- Ideham, M Suriansyah, dkk. (2015). *Urang Banjar & Kebudayaannya*. Yogyakarta: Ombak.
- Janusszewski, Alan, Molenda, Michael. (2007). *Educational Technology A Definition With Comentary*.
- Jannah, Rodhatul, (2017). Pengembangan Media Gambar untuk Penanaman Nilai Agama dan Moral dengan Pendekatan Budaya Banjar di Taman Kanak-kanak. Palangka Raya: ttd

- Joyce, Bruce, Weil, Marsha, Calhoun, Emily. (2011). *Model Of Teaching Model Model Pengajaran Edisi Delapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kaumi, J. (2006). *Designing Video and Multimedia for Open and Flexible Learning*. England: Open and Flexible Learning Series.
- Kemp. J.E. & Dayton. (1985). *Planing and producing Instructional media*. Cambridge: Haper and Row Publisehts.
- Kirkorian, H. L. Ellen, A.W. and Daniel R.A. (2008). *Media And Young Children's Learning*. *Spring*, 18(1).
- Kohlberg, L. (1980). *Stages of Moral Development as a Basis of Moral Education*. Dalam Mursey, B. (ed.) *Moral Development, Moral Education, and Kohlberg*. Birmingham. Alabama: Religious Education Press.
- Kristanto, Wisnu. (2014). *Pengembangan Media Video Lagu-lagu Tradisional untuk Pembelajaran Nilai moral dan Agama Pada Anak Usia dini di TK al Uswah Prigen* (Tesis magister tidak dipublikasikan) Universitas Negeri Surabaya.
- Kuusistol, A. and Lamminm, S. (2012). *Moral Foundation Of The Kindergarten Teacher's Educational Approach: Self-Reflection Facilitated Educator Response To Pluralism In Educational Context*. *Educational Research International*. Volume 2012, Article ID 303565,
- Latipun, (2015). *Psikologi Eksperimen*. Malang: UMM Press.
- Leshin, Cynthia B., Pollock, Joellyn., Reigeluth, Charles M.,(1992). *Instructional Design Strategies and Tactics*. New Jersey: Educational Technology Publications Engglewood Cliffs.
- Lestaringrum, Anik. (2013). *Pengaruh Penggunaan Media VCD tentang Fiqh Anak Upin Ipin Terhadap perkembangan Nilai-nilai Agama dan Moral anak kelompok B Tk di Kota Kediri* (Tesis magister tidak dipublikasikan) Universitas Negeri Surabaya.

- Liao, WC. (2012). "Using Short Videos in Teaching a Social Science Subject: Values and Challenges" *Journal of NUS Teaching Academy*, 2 (1), 42-55.
- Lubis, Mawardi dan Zubaedi. (2014). *Evaluasi Pendidikan Nilai*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Lytsiousi, S. Tsioumis, K. and Kyridis, A. (2014). How Teachers Cope with the Religious Diversity in Greek Kindergarten Classes. From Theory to Reality. *International Journal of Education Learning and Deelopment*, 2(5), Desember 2014., 18-32.
- Mansur. (2011). *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Mariane, Irene. (2014). *Kearifan Lokal Pengelolaan Hutan Adat*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Masitah, dkk. (2007). *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Miarso, Yusufhadi. (1984). *Teknologi Komunikasi Pendidikan: Pengertian dan Penerapannya di Indonesia*. Jakarta: Penerbit CV Rajawali.
- Mills, Geoffrey E. (tt). *Action Research: A Guide for the Teacher Researcher*. New Yersey: Merrill, an imprint of Prentice Hall.
- Mohammad, F. Mona .& Princess Alia. (2012). The Effect Of A Story – Based Programme On Developing Moral Values At The Kindergarten Stage. *Interdiciplinary Journal of Contemporary Research in Business*, 4(7).
- Molenda, M. (2008). *Educational Technology : A Definition With Commentary*. The State University of New york at Potsdam.
- Moore, D.M.,Wilson,L.& Armistead, P. (1986). Media research : a graduate student's primer. *British journal of educational Technology*. 3(17),185-193.

- Morrison, GS. (2012). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: PT Indeks.
- Mudhoffir. (1999). *Teknologi Instruksional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa. (2012). *Manajemen PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mungmachon, R. (2012). Knowledge And Local Wisdom: Community Treasure. *International Journal of Humanities and Social Science*, 2(13), July 2012.
- Munir. (2013) *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Musfiqon, HM. 2012. *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Mustaji. (2013). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Unesa University Press
- Njure, G. Begi, N. Kimani, E. and Mweru, M. (2014). Utilization of instructional media for quality training in pre-primary school teacher training colleges in nairobi county. Kenya. *Researchjournali's Journal of Education*. 2(7).
- Nieveen, Nienke. (1999). Prototyping to rech Products quality. In Jan van den Akker, Robert Maribe Branch, Kent Gustafson, Nienke Nieveen, Tjreed Ploomp (Eds). *Design Approaches And Tools in Education and Training*, 125-135. Netherlands: Spinger.
- Noh, MAC, Rinaldi, Hussin, NH, &Tali, NHF.(2013).“The Relationship between the Attitudes of Islamic Educational Lecturers towards the Application and Knowledge of Multimedia in Teaching”, *Asian Social Science*, ISSN 1911-2017, 09/2013, 9(11), 1.
- Norhayati, A.M. and Siew, P.H. (2004). *Malaysian Perspective: Designing Interactive Multimedia Learning Environment For*

- Moral Values Education. *Educational Technology & Society*. 7(4), 143-152.
- Nurmalina. (2016). *Basiacuong Masyarakat Kualu Nenas Kabupaten Kampar Provinsi Ria (Fungsi Sosial dan Nilai-Nilai Budaya)*, Jurnal PAUD Tambusai Research dan Learning in Early Childhood Education, 2(2), 42-49.
- Nurul, Zuriyah. (2011). *Pendidikan Moral & Budi Pekerti Dalam Prespektif Perubahan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Oktavia, Mike Dewi. (2014). *Pengaruh Penggunaan Media Video tentang Tata carasalatdanberdoaserta Motivasi belajar Terhadap Perkembangan Nilai-nilai Agama dan Moral Anak kelompok di TK Negeri Pembina kota Probolinggo* (Tesis magister tidak dipublikasikan) Universitas Negeri Surabaya.
- Oladipo, S.E. (2009). Moral Education of the Child: Whose Responsibility. *Kamla-Raj* 20(2), 149-156.
- Olson, C. K.. (2010). Review of General Psychology. *Review of General Psychology*. 14(2), 180-187.
- Pangastuti, Ratna. (2014). *Edutainment PAUD*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Patmonodewo, Soemiarti. (2000). *Pendidikan Anak Prasekolah*, Jakarta: Kerjasama antara Pusat Perbukuan Depdikbud dan PT. Rineka Cipta.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang *Kurikulum 20013 Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Piaget, Jean, *The Child's Conception of The World*, Savage. Maryland: Littlefield Publisher.
- Prastowo Andi. (2011). *Pengembangan Sumber Belajar*. Yogyakarta : PT UIN SUKA Yogyakarta.

- Prawiradilaga, Dewi, Salma. (2012). *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Pribadi, Benny A. (2009). *Langkah Penting Merancang Kegiatan Pembelajaran Yang Efektif Dan Berkualitas Model Desai Sistem Pembelajaran*, Jakarta: Dian Rakyat.
- Putra, Nusa, (2012). *Research Development, Penelitian dan Pengembangan : Suatu pengantar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Rahadiansyah, A.T. Prayitno. (2011). *Tranformasi Nilai Kearifan Lokal dalam Pendidikan Bangsa: Dialektika Pentingnya Pendidikan Berbasis Local Genius*. Jakarta: Penerbit Universitas Trisakti.
- Rahim, H. and Dinia H.M. (2012). The Use Of Stories As Moral Education For Young Children. *Interdisciplinary Journal of Contemporary Research in Business*. Nopember 2012, 2(6).
- Rahman, Taufik, (1987). *Teknik Shooting Video*, Bandung: ANGKASA Anggota IKAPI.
- Ramayulis. (2013). *Psikologi Agama*. Jakarta: Kalam Mulia
- Risman Maulana, Muhamad. (2018). *Pembelajaran Direct Instruction Melalui Media Video Terhadap Keterampilan Praktik Shalat Berjamaah*. *Jurnal Perspektif* 2(1). Bandung: Mei 2018, 33-52.
- Riwut, Tjilik. (2007). *Kalimantan Membangun Alam dan Kebudayaan*. Yogyakarta: NR Publising.
- Riyanto, Y. (2007). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif dan Kuantitatif*. Surabaya: UNESA University Press.
- Riyanto, Y. (2012). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surabaya: SIC.
- Sa'adi. (2010). *Theories Of Learning A Psychological Approach*. Yogyakarta: Mitra Cendekia, STAIN Salatiga.

- Sabri, Ahmad. (2005). *Strategi Belajar Mengajar dan Micro Teaching*. Jakarta: Quantum Teaching.
- Sadiman, Arief S., Anung Haryono, R. Raharjo, Rahardjito. (2006). *media pendidikan; Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sahriansyah. (2015). *Sejarah Kesultanan dan Budaya Banjar*, Banjarmasin: Antasari Press.
- Sauri, Sofyan. (2006). *Pendidikan Berbahasa Santun*. Bandung: PT GENESINDO.
- Seels, Barbara B and Richey Rita C. (1994). *Instructional Tecnology: The definition and Domains of the Field*. Washington D.C: Association of Educational Communications and Technology.
- Seidman,S.A. (1986). "A survey of schoolteachers' utilizationof media". *Educational technology*. 10(26), 19-23.
- Sharon, E. S. dkk. (2012), *Instructional Teknologi and Media For Learning (Teknologi Pembelajaran dari Media untuk Belajar)*, Terj. Arif Rahman. Jakarta: Pranada Media Group.
- Slavin, Robert E. (1994). *Educational Psychology Theory and Practice Fourth Edition*, America: Allyn and Bacon A Division Of Paramount Publising.
- Smaldino, Sharon E., Deborah L. Lowter, James D. Russell. (2011). *Instructional Technology and media for learning: Teknologi pembelajaran dan media untuk belajar (edisi kesembilan)*. Terjemah Arif Rahman, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Smaldino, Sharon E., James D. Russell. (2004). *Instructional Technology and media for learning (eighth edition)*. New Jersey: Pearson Education Inc.
- Soeharto, Karti. (2003). *Teknologi Pembelajaran (Pendekatan Sistem, Konsep, dan Model, SAP, Evaluasi, Sumber Belajar dan Media)*. Surabaya: Surabaya Intellectual Club.

- Soemiarti, Patmonodewa. (2003). *Pendidikan Anak Pra Sekolah*. Jakarta: Rienaka Cipta.
- Sudjana N., Rivai A. (1991). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulasman, Gumilar, Setia, (2013). *Teori-Teori Kebudayaan dari Teori Hingga Aplikasi*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Suparman. M. Atwi. (2012). *Panduan Para Pengajar & Inovator Pendidikan, Desain Intruksional Modern*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Sutisno, (1993). *Pedoman Praktis Penulisan Skerenario Televisi dan Vidio*. Jakarta: PT Grasindo.
- Suyadi dan Dahlia. (2013). *Implementasi dan Inovasi kurikulum PAUD 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Syukur, Fatah. (2005). *Teknologi Pendidikan*. Semarang: RaSAIL.
- Tyler, R.W. (1980). "Utilization of technological media, devices, and systems in the schools". *Journal education technology*, 1(20), 11-15.
- Ulwan, Abdullah Nasih. (1992). *Tarbiyah al -aulad fi al-Islam (Pendidikan Anak Menurut Islam)*. Terj. Khalilullah Ahmas. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wahyuningsih, Dian. (2014). *Implementasi Kearifan Lokal Melalui Model Bcct Untk Pengembangan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini Di Tkit Salman Al-Farisi Yogyakarta*. (Tesis magister dipublikasikan). Universitas Negeri Yogyakarta.
- Warsihna, Jaka. (2007). *Pedoman pemanfaatan siaran televisi edukasi*. Jakarta: Pustekkom Depdiknas.

- Warsita, Bambang. (2008). *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*, Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Wibowo, Fred. (1997). *Dasar Dasar Produksi Program Televisi*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Winda dkk. (2008). *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas terbuka.
- Woolfolk, Anita. (2008). *Educational Psychology Active Learning* Edition Edisi Kesepuluh. Terjemah. Herlly P dan Sri MS. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yani, Muhammad Turhan, dkk. (2002). *Islam Rahmatan Lil Alamin*. Surabaya: Unesa Press.
- Yani, Muhammad Turhan, dkk. (2007). *Pendidikan Berbasis Moral dalam lingkungan Sekolah, Keluarga, dan Masyarakat*. Jurnal Pelangi Ilmu, 2(1). Surabaya: Unesa Press.
- Yani, Muhammad Turhan. (2011). *Pengembangan Moral Agama untuk Anak Usia Dini*, Modul I. Surabaya: PG. PAUD-FIP UNESA.
- Yavani, Zakky. (2018). *The Effectiveness of Poster Vs Video in Speaking Skill of EFL Learners*. English Education: Jurnal Tadris Bahasa Inggris. 11(1), 133.
- Zaini, M. Bin Abu Bakar. (2014). *Managing Ethnic Relations Using Local Wisdom Approaches: the Case of Malaysia*. *Mediterranean Journal of Social Sciences MCSEER Publishing, RomeItaly*. 5(19). Agust 2014.
- Zin, Baustita dkk. (2012). "Educational Quality Enhancement via Multimedia Technology" *Asian Social Science*, ISSN 1911-2007,08/2012, 8(10), 103.

TENTANG PENULIS



Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd lahir di Martapura, 03 Oktober 1967 menempuh Pendidikan dasar dan menengah di Martapura (SDN Tanjung Rema Martapura Lulus Tahun 1981, MTs Pangeran Antasari Martapura Lulus Tahun 1984, dan MAN Martapura Lulus Tahun 1987) kemudian melanjutkan Strata 1 di IAIN Antasari Banjarmasin Lulus Tahun 1992, Strata 2 di Universitas Negeri Malang (UM)

Lulus Tahun 2001 dan Strata 3 di Universitas Negeri Surabaya Lulus Tahun 2019. Saat ini penulis tinggal di Jalan Kecubung I No. 8 Komplek Palangka Permai Palangka Raya Kalimantan Tengah dan dapat dihubungi melalui nomor 08125142817/082358552867 dan email rodah_67@yahoo.co.id.

Riwayat pekerjaan penulis yang memiliki motto Tiada Hari Tanpa Prestasi Tiada Prestasi Tanpa Kerja Keras dimulai dari menjadi Ketua Program Khusus Sertifikasi S1 bagi GPAI (2001 - 2005), Kepala Laboratorium Kependidikan (2005 -2007), Anggota Senat STAIN Palangka Raya (2002 - 2008), Kepala Lembaga Penjaminan Mutu (2010 - 2013), Asisten Direksi Program Pasca Sarjana (2013 - 2014), Wakil Dekan Bidang Akademik FTIK (2015 - 2019), dan saat ini mendapatkan amanah menjadi Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya (2019 - 2023).

Pengembangan Media Video Pembelajaran



Penerbit K-Media
Bantul, Yogyakarta
: kmediacorp
: kmedia.cv@gmail.com
: www.kmedia.co.id

