

Metode Pembelajaran Interaktif Penggolongan Benda pada Anak

Ester Hartati Harefa^{1*)}, I Made Tegeh², Putu Rahayu Ujianti³

^{1,2,3}Universitas Pendidikan Ganesha

*Corresponding author, e-mail: ester@undiksha.ac.id

Received Sept, 2022;

Revised Oct, 2022;

Accepted Oct, 2022;

Published Online November, 2022

Conflict of Interest

Disclosures:

The authors declare that they have no significant competing financial, professional or personal interests that might have influenced the performance or presentation of the work described in this manuscript.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2017 by author

Abstract: *Early age is a golden period where all aspects of the development of a child can develop rapidly and is a very potential age to train and develop various potential intelligences possessed by children. But in reality, children's cognitive abilities are decreasing this is due to the Covid-19 pandemic. By using this interactive video media, it is hoped that it can arouse students' curiosity, student interest and motivate students to learn so that it is expected to make it easier for students to understand and master the concepts of the material, as well as the information presented. The data are qualitative descriptive data analysis and quantitative descriptive data analysis. The results of the validity of the development of interactive learning videos to introduce the classification of objects for children aged 4-5 years in Paud Kasih Sifaoro'asi Village overall obtained very good qualifications. From these results, it can be concluded that the development of interactive learning videos for classifying objects for children aged 4-5 years has a very high validity so that interactive learning videos for classifying objects for children aged 4-5 years are feasible to use.*

Keywords: *Interactive learning videos; Concepts of the material; Early children*

Abstrak: Usia dini adalah periode emas untuk mengembangkan segala aspek yang anak miliki sehingga tumbuh dengan cepat dan usia ini berpotensi untuk membimbing serta melatih beragam potensi intelektual pada anak. Tetapi kenyataannya, kemampuan kognitif anak semakin menurun hal ini di sebabkan karena pandemic Covid-19. Dengan menggunakan media video interaktif ini diharapkan mampu membangun rasa keingintahuan siswa, minat sekaligus menyemangati siswa saat belajar agar siswa mampu menguasai maupun memahami konsep materi dan informasi yang disampaikan dengan mudah. Teknik analisis data penelitian ini menerapkan dua teknik analisis yaitu analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil validitas pengembangan video pembelajaran interaktif untuk mengenalkan penggolongan benda untuk anak usia 4-5 tahun di Paud Kasih Desa Sifaoro'asi secara keseluruhan mendapatkan kualifikasi sangat baik. Dari hasil tersebut, disimpulkan bahwa validitas video interaktif penggolongan benda yang dikembangkan untuk anak usia 4-5 tahun sangat tinggi maka video pembelajaran interaktif penggolongan benda layak digunakan bagi anak usia dini 4-5 tahun.

Kata Kunci: Video pembelajaran interaktif; Penggolongan benda; Anak

How to Cite: Ester Hartati Harefa^{1*)}, I Made Tegeh², Putu Rahayu Ujianti³. 2022. Metode Pembelajaran Interaktif Penggolongan Benda pada Anak, 13 (3): pp. XX-XX, DOI: <https://doi.org/10.23887/jibk.v13i3>

Pendahuluan

Masa emas yang memberikan peluang untuk pengembangan semua aspek yang anak miliki secara pesat dikenal dengan usia dini. Usia ini juga berpotensi untuk membimbing serta mengarahkan beragam bakat dan intelektual yang ada pada anak (Widia, 2007). Proses pembelajaran anak seharusnya dilakukan secara langsung melalui aktivitas nyata agar terbentuknya internalisasi konsep dasar yang bermakna serta memuaskan rasa ingin tahu anak usia dini. Anak usia dini ialah sosok yang memerlukan stimulus dengan optimal pada pembelajaran yang mendorong cara berkembangnya (Roza et al., 2019). Proses pembelajaran mendudukan guru sebagai pendamping, pembina, maupun fasilitator anak (Puckett & Diffily, 2004). Manusia merasakan masa peka yang tingkatannya berbeda sejalan dengan pertumbuhan dan perkembangan mereka saat masa anak-anak secara individu. Beragam aspek perkembangan yang bisa dilatih pada pendidikan anak usia dini meliputi fisik dan psikis yang terdiri atas kemajuan pengetahuan ataupun kecerdasan, motoric, bahasa serta sosio-emosional (Istarani, 2011; Putra, 2016). Aspek pengembangan di usia dini contohnya perkembangan kognitif. Dalam aspek ini, perkembangan kognitif diharapkan kompetensi dan hasil belajar anak terbentuk yang meliputi kompetensi bernalar kritis, logis, mampu menemukan alasan, menyelesaikan masalah, serta mengetahui hubungan sebab akibat pada pemecahan masalah yang tengah di hadapi (Yamin dan Sanan, 2010). Kognitif dapat didefinisikan menjadi pengetahuan yang luas mengenai berfikir, berkreatifitas, berkomunikasi dan daya ingat. Kemampuan kognitif anak terlihat dari caranya menuntaskan segala tugas yang berkaitan pada penguasaan dan pemikiran. Salah satu hal yang perlu diketahui anak yakni penggolongan benda. Definisi penggolongan benda dimaknai dengan berbeda-beda. Pada bahasa Indonesia, penggolongan benda dikenal dengan istilah yang beragam, diantaranya kata petunjuk jenis, bilangan, penggolong, satuan dan penyukat. Istilah kata sebagai penunjuk teknis ditemukan oleh Hadidjaja (1959). Ginssburg & Seo (1999) dalam Seefeldt & Wasik (2008) mengasumsikan penggolongan (pengklasifikasian) ialah pengelompokan benda sejenis dengan kesamaan yang serupa sebagai proses terpenting dalam penanaman konsep bilangan. Pendapat Seefeldt & Wasik mengungkapkan pentingnya benda diklasifikasikan pada pembelajaran konsep bilangan. Maka sebab itu, materi tersebut seharusnya di kuasai anak secara optimal, agar bisa mengetahui konsep bilangan yang menjadi dasar pengetahuan matematika. Kompetensi membedakan benda sangat perlu dikembangkan, kemampuan tersebut dibutuhkan sehingga anak mempunyai pengetahuan mengidentifikasi serta mengkategorikan benda di sekitarnya. Kemampuan mengkategorikan benda pada usia dini terdiri atas pengelompokan benda melalui berbagai teknik dilihat dari karakteristiknya, seperti wujud, ukuran, tipe dan sebagainya; menunjuk dan menemukan berbagai benda, tanaman maupun hewan dari segi bentuk, warnanya, ukurannya dan karakteristiknya; mengidentifikasi perbedaan ukurannya, jumlahnya, ukurannya, tebal-tipisnya, teksturnya, besarnya, jarak, persamaan perbedaan dan mengurutkan benda dari besar ke kecil (Depdiknas, 2007).

Proses belajar di taman kanak-kanak pada dasarnya dilaksanakan langsung bertatap muka di kelas. Hal ini disebabkan pembelajarannya memerlukan arahan guru langsung, sebab guru menjadi pelaksananya dan pembimbing alur pembelajaran didalam kelas. (Larimore, 2020). Disamping itu, guru akan lebih mudah memberikan arahan pada anak mengenai beragam kegiatan pembelajaran yang tengah di lakukan melalui pembelajaran langsung di kelas, sehingga seluruh aspek perkembangan anak tumbuh secara maksimal (Follari, 2015). Tetapi sejak beberapa bulan terakhir, sistem pembelajaran berubah karena timbulnya Covid-19 di penjuru dunia yang mendorong pembelajaran dilakukan secara daring pada kelas Taman Kanak-Kanak.

Akan tetapi pada faktanya, kemampuan kognitif anak tergolong rendah, sebab oleh pandemic Covid-19 (Basar, 2021; Wijayanti & Fauziah, 2020). Hal ini terbukti dengan perilaku yang ditunjukkan siswa misalnya siswa kesulitan berkonsentrasi dan tetap fokus terhadap materi yang disampaikan melalui online, siswa kurang termotivasi pada materi yang dijelaskan dengan daring, siswa rentan jenuh dan bosan saat mengikuti materi pelajaran yang guru berikan, serta siswa tidak mampu mengontrol diri saat pembelajaran terjadi dengan maksimal. Dari fakta inilah, dapat dikatakan minat belajar siswa masih belum stabil ketika pembelajaran online, sebab masih ada sejumlah permasalahan yang siswa alami untuk menguasai materi ajar ketika masa pandemic berlangsung. Kemudian, guru kurang menggunakan media pembelajaran efektif untuk siswa agar pelajaran tidak terlihat menjenuhkan (Saurina, 2016; Zeptyani & Wiarta, 2020). Masalah ini menyebabkan pembelajaran terlaksana kurang optimal. Dengan begitu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang bisa memfasilitasi kompetensi anak di dimensi kognitif terutama kemampuan mengklasifikasikan. Kemajuan Ilmu pengetahuan dan teknologi semakin menuntut upaya memperbaharui penggunaan hasil teknologi untuk pembelajaran, misalnya menggunakan video interaktif. Menurut Collins,

Hammond, dan Wellington (1997) video interaktif adalah penggabungan gambar, audio maupun tulisan yang computer hasilkan dan diagram yang menimbulkan kondisi belajar menarik. Dengan penerapan video interaktif, yang pada konteksnya menggabungkan elemen audio, animasi, tulisan, maupun grafik yang bisa mengaitkan media pembelajaran terhadap pemakainya, maka anak bisa tetap fokus pada pembelajaran yang bermakna untuk mereka.

Dengan menggunakan media video interaktif ini diharapkan membangun keingintahuan siswa, minat sekaligus menyemangati siswa dalam belajar agar mampu memudahkan mereka mengerti serta menguasai konsep materi beserta informasi yang tersedia di dalamnya. Di dalam video pembelajaran interaktif akan disampaikan atau ditunjukkan kepada anak-anak berbagai pengelompokan benda. Anak-anak akan mendapatkan tugas setelah memutar video, misalnya pada video yang diputar mengenal perbedaan besar-kecil, maka tugas yang anak-anak kerjakan yaitu menguruthkan benda yang terkecil sampai pada benda yang besar. Sehingga untuk memahami penggolongan benda dilaksanakan dimanapun baik di sekolah maupun dirumah. Ada beberapa kesulitan yang dialami anak selama mengikuti proses pembelajaran di PAUD KASIH Desa Sifaoro'asi, disebabkan karena tidak tersedianya pemanfaatan media yang bisa menarik perhatian anak, agar minat belajar siswa semakin rendah atau semakin menurun karena mereka cenderung mengalami bosan serta jenuh saat berpartisipasi dalam pembelajaran yang guru sampaikan karena proses pembelajaran yang digunakan melalui metode cerita. Solusi yang dilaksanakan dalam menanggulangi kasus ini yaitu melalui pembuatan video pembelajaran interaktif, sehingga siswa mudah menguasai materi yang dipaparkan guru.

Media yang biasanya digunakan oleh guru di PAUD KASIH Desa Sifaoro'asi dalam mengenalkan konsep penggolongan benda adalah balok dan benda-benda disekitar anak ketika dipergunakan pada pembelajaran penggolongan benda sesuai tema maupun topik materi di hari itu. Pemanfaatan media di PAUD KASIH Desa Sifaoro'asi untuk mengenalkan penggolongan benda pada anak masih belum bervariasi, sehingga belum mampu menstimulasi kemampuan penggolongan benda berdasarkan kategori secara optimal pada seluruh anak 4-5 tahun di PAUD KASIH Desa Sifaoro'asi tersebut. Video pembelajaran interaktif menjadi suatu alternatif media yang sesuai diimplementasikan dalam meningkatkan pemahaman penggolongan benda bagi anak usia 4-5 tahun di PAUD KASI Desa Sifaoro'asi, karena penggunaan serta pengadaannya yang mudah dilakukan untuk aktivitas pembelajaran. Dari deskripsi tersebut, maka peneliti tertarik melaksanakan Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Penggolongan Benda Anak Usia Dini 4-5 tahun di PAUD KASI Desa Sifaoro'asi. Aktivitas belajar yang efektif untuk anak usia dini perlu menyesuaikan tahapan kemajuan pengetahuan anak. Berdasarkan teori Jean Piaget tentang perkembangan kognitif terdiri atas 4 tahapan yakni tahap sensorimotor (usia 0-2 tahun), tahap pra-operasional (2-7 tahun), tahap operasional konkrit (7-12 tahun serta tahap operasional formal (12 tahun keatas). Tingkatan pertumbuhan pengetahuan manusia berdampak pada kedewasaan, pengalaman fisik, logika, perubahan sosial maupun pengendalian diri. Teori ini tentunya sesuai dengan proses perkembangan kognitif anak, sebab melalui penggunaan teori ini, manusia mampu mengidentifikasi keberadaan tahapan perkembangan tertentu dengan kompetensi bernalar anak di tingkatnya. Begitupun jika dihubungkan dengan pembelajaran, maka kita dapat menyiapkan tindakan yang sesuai dengan anak, contohnya dalam menentukan teknik menyampaikan materi yang sejalan dengan tahapannya kompetensi bernalar dari anak tersebut. Tahap perkembangan kognitif pada penelitian ini terjadi pada tahapan pra-operasional. Kognitif menjadi suatu elemen penting agar di stimulasi pada pertumbuhan anak. Dari latar belakang tersebut, masalah yang dirumuskan meliputi 1). Bagaimana proses pengembangan video pembelajaran interaktif penggolongan benda pada anak usia 4-5 tahun di PAUD KASIH Desa Sifaoro'asi? 2). Bagaimana validitas video pembelajaran interaktif untuk peningkatan penguasaan konsep penggolongan benda pada anak usia 4-5 tahun di PAUD KASIH Desa Sifaoro'asi?. Pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan video interaktif untuk meningkatkan pemahaman penggolongan benda dan untuk mengetahui validitas video pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman penggolongan benda pada anak usia 4-5 tahun di PAUD KASIH Desa Sifaoro'asi.

Metode

Pada pengembangan ini data dikumpulkan melalui metode yaitu observasi, wawancara serta kuesioner. (Syamsudin, 2015) menyatakan bahwa observasi adalah kegiatan mencatat peristiwa/kejadian yang terjadi dengan bantuan instrument untuk mencatat/merekam guna tujuan ilmiah atau tujuan lainnya. Menurut Sugiyono (dalam Titik Ulfatun, 2016) kuesioner adalah teknik mengumpulkan data yang dilaksanakan

melalui pemberian pertanyaan/ pernyataan tertulis pada responden yang perlu dijawab. (Syamsudin, 2015) menyatakan bahwa wawancara ialah pengambilan data yang dilaksanakan melalui prosesi tanya jawab lisan. Jenis pengembangan ini yakni penelitian lapangan (field research) melalui metode deskriptif kualitatif yang bertujuan menjelaskan ataupun menguraikan permasalahan. Dalam pengembangan video pembelajaran interaktif ini, digunakan skala likert untuk memperoleh hasil yang tepat dan valid. Menurut Sugiyono (dalam Ong & Pambudi, 2014) skala likert dimanfaatkan agar dapat menilai suatu perilaku, tanggapan maupun pandangan individu maupun kelompok terkait sebuah peristiwa sosial dimana setiap jawaban memiliki rentangan sangat positif hingga sangat negative. Pada pengembangan ini, peneliti mengumpulkan data dengan menggunakan kuisisioner atau angket. Kuisisioner tersebut dinilai oleh para ahli media maupun materi. Kuisisioner penelitian ini bertujuan agar mendapatkan data terkait kelayakan produk berbentuk angka sebagai dasar untuk melakukan revisi produk.

Metode dan teknis analisis data penelitian pengembangan video pembelajaran interaktif ini memanfaatkan teknik analisis yang terdiri atas analisis deskriptif kualitatif serta deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif adalah teknik yang menganalisis data dalam bentuk kalimat atau kata-kata dengan menyusun data secara sistematis sehingga menghasilkan kesimpulan umum Agung (2017) (dalam Geni et al., 2020). Sementara itu, analisis deskriptif kualitatif fungsinya mengelola data yang berbentuk masukan, komentar, atau saran dari para ahli pada uji validitas produk. Sedangkan Menurut Agung, menyatakan bahwa analisis deskriptif kuantitatif merupakan metode pengelolaan data secara sistematis dalam bentuk angka sehingga memperoleh kesimpulan umum. Pada penelitian pengembangan video pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman penggolongan benda di taman Kanak-Kanak ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dalam pengolahan data hasil penelitian yang didapatkan dengan angket berbentuk skor.

Hasil dan Pembahasan

Hasil validitas video pembelajaran interaktif untuk mengenalkan penggolongan benda pada anak usia 4-5 tahun menurut uji media pembelajaran, uji materi pembelajaran, praktisi dan uji coba respon siswa secara lebih terperinci pada Tabel berikut:

Tabel 1. Presentase Hasil Validitas Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif

No	Subjek Uji Coba Video Pembelajaran Interaktif	Hasil Validitas (%)	Kualifikasi
1	Uji Ahli Media Uji Ahli Materi Uji Praktisi	90%	Sangat Baik Sangat Baik
2		90,5%	Sangat Baik
3		94%	

Hasil validitas pengembangan video pembelajaran interaktif untuk mengenalkan penggolongan benda untuk anak usia dini di Paud Kasih Desa Sifaoro'asi secara keseluruhan memperoleh kualifikasi sangat baik.

Penelitian pengembangan produk ini yang dihasilkan yaitu video pembelajaran interaktif penggolongan benda untuk anak di Paud Kasih Desa Sifaoro'asi. Video pembelajaran yang dikembangkan berguna menanggulangi masalah yang ada di Paud Kasih Desa Sifaoro'asi dalam mengajarkan penggolongan benda. Adapun model pengembangan yang diadopsi yakni pendekatan ADDIE yang dipopulerkan Robert Maribe Branch (2009), dengan beberapa langkah yang meliputi proses analisis, pembuatan rancangan, pengembangan, implementasi maupun evaluasi (Rusdawati & Eliza, 2022).

Hasil uji validitas video pembelajaran interaktif penggolongan benda untuk anak usia 4-5 tahun pada peneliti ini didapatkan dari perhitungan penilaian dari para ahli, dan praktisi. Adapun hasil analisis validitas pengembangan video pembelajaran interaktif penggolongan benda bagi anak usia 4-5 tahun sesuai tabel 4.8 yaitu : hasil analisis validitas dari ahli media yaitu 90%, 90,5% untuk validitas ahli materi, serta hasil 94% validitas praktisi. Sehingga penelitian pengembangan ini menghasilkan video pembelajaran interaktif penggolongan benda untuk anak usia 4-5 tahun "Valid" terkualifikasi sangat baik.

Video pembelajaran interaktif penggolongan benda anak usia 4-5 tahun telah memenuhi kelayakan agar digunakan pada kegiatan mengajar. Video pembelajaran dikembangkan sesuai dengan kebutuhan yang terdapat di lapangan, dengan begitu video pembelajaran interaktif dapat mengatasi permasalahan yang ditemukan dalam penggolongan benda. Video pembelajaran interaktif yang memanfaatkan berbagai elemen dari gambar, teks maupun audio yang mengoptimalkan perhatian, mengarahkan anak pada pemahaman gagasan serta memperoleh informasi yang sangat rumit dan menanggulangi keterbatasan tempat maupun waktu (Suryana & Hijriani, 2021)

Pembelajaran inovatif melalui bahan ajar yang lengkap dapat mengoptimalkan mutu pembelajaran berdasarkan kemajuan teknologi (Miranda, 2019). Video belajar interaktif sangatlah berguna menjadi media pembelajara, disamping itu video pembelajaran tentu mempunyai keunggulan sehingga banyak dipergunakan pada aktivitas belajar khususnya pada anak usia dini karena juga mampu membangkitkan semangat mereka dalam belajar (Dewi & Rimpiati, 2016). Menurut Antara (2022) bahwa membangkitkan motivasi anak dapat diupayakan melalui cara mengajak siswa pada aktivitas yang membuatnya ikut serta bergerak dalam kegiatan pembelajaran.

Adapun kelebihan dari video pembelajaran interaktif penggolongan benda untuk anak ini yaitu : 1). Video pembelajaran interaktif penggolongan benda dilengkapi dengan animasi, backgorund yang menarik sehingga bisa menambah minat anak untuk belajar penggolongan benda. 2). Video pembelajaran interaktif penggolongan benda ini bisa diakses pada smarthphone dan laptop serta bisa diakses di youtube. 3). Video pembelajaran interaktif penggolongan benda bagi anak usia 4-5 tahun dapat diakses tanpa jaringan. Sementara kekurangan dari video pembelajaran interaktif penggolongan benda ini hanya dapat di akses melalui teknologi yang mendukung.

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilaksanakan, temuan tersebut sejalan dengan hasil penelitian Assyifa, Rohita, dan Nurfadilah (2020) bahwa penggunaan video interaktif sangat berpengaruh terhadap kemampuan perkembangan kognitif anak 4-5 tahun terutama dalam proses pengenalan. Menurut Dewi dan Rimpiati (2016) menyatakan adanya perbedaan signifikan siswa yang ikut serta pada pembelajaran media video interaktif pada kelompok kecil terhadap ketrampilan bernalar kritis siswa daripada siswa dengan metode belajar konvensional. Menurut Novita Eka Nurjanah, Sukarno, Joko Daryanto (2014) bahwa penggunaan video pembelajaran interaktif bisa memaksimalkan pemahaman siswa dalam penggolongan benda, anak lebih mudah menangkap dan mengerti apa yang sedang dipaparkan atau apa yang sedang dipelajari.

Berdasarkan penelitian tersebut menunjukkan bahwa video pembelajaran interaktif untuk meningkatkan penggolongan benda sangat berpengaruh pada perkembangan kognitif anak usia dini. Perbedaan penelitian yang ada sebelumnya yaitu 1). Lokasi penelitian yang dilakukan berbeda pada tempat penelitian yang sebelumnya. 2). Video pembelajaran interaktif belum pernah digunakan sebelumnya di tempat penelitian sekarang. 3). Belum adanya penerapan video pembelajaran interaktif dalam meningkatkan pemahaman penggolongan benda. Untuk itu, peneliti mengembangkan video pembelajaran interaktif penggolongan benda untuk anak usia 4-5 tahun di tempat penelitian.

Simpulan

Dari hasil penelitian tersebut, terdapat dua simpulan diantaranya: Proses pengembangan videopembelajaran interaktif penggolongan benda untuk anak usia 4-5 tahun. Proses pengembangan video pembelajaran interaktif ini terdiri dari opening (pembuka) yang berisikan identitas, halaman judul, pengtietan judul materi, dan kegiatan materi. Pada bagian inti yang terdiri kegiatan penggolongan benda dan video penggolongan benda dari peneliti. Pada bagian closing (penutup) terdiri dari ucapan terimakasih. Berdasarkan hasil uji validitas didapatkan 90%, hasil validitas ahli materi mendapatkan 90,5%, hasil validitas praktisi diperoleh skor 94%, serta validitas uji coba siswa memperoleh persentase 96%. Sehingga penelitian pengembangan ini menghasilkan video pembelajaran interaktif penggolongan benda untuk anak usia 4-5 tahun "Valid" berkualifikasi sangat baik.

Terkait dengan pengembangan yang dilakukan beberapa hal disarankan peneliti yaitu, kepada guru diharapkan bisa mengadopsi dan menggunakan video penggolongan benda pada anak usia 4-5 tahun ini pada aktivitas mengajar. Kemudian, guru diharapkan dapat menerapkan serta membuat video pembelajaran dalam mengembangkan aspek perkembangan anak. Kepada kepala sekolah, diharapkan hasil

pengembangan ini dimanfaatkan dalam bahan rujukan terkait penggunaan video dalam proses pembelajaran. Kepala sekolah dapat memfasilitasi guru dan mendukung guru dalam menciptakan video pembelajaran interaktif yang menarik untuk belajar dan menstimulasi perkembangan anak. Kepada peneliti lainnya, diharapkan dapat melanjutkan penelitian ini untuk menguji efektivitas video pembelajaran interaktif penggolongan benda khusus anak usia dini. Dapat menjadikan referensi dalam mengembangkan video pembelajaran interaktif sejenis atau berbeda.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terimakasih atas bantuan dan dukungan seluruh pihak yang ikut mendukung pelaksanaan kegiatan penelitian ini. Penulis juga berterima kasih untuk kepala sekolah maupun guru di PAUD KASIH Desa Sifaoro'asi. yang sudah bersedia menjadi mitra dalam kegiatan penelitian serta berterima kasih atas dukungan, tempat, maupun sarana sekolah dalam pengimplementasian kegiatan pengabdian ini. Penulis berterima kasih pada semua siswa PAUD KASIH, yang berkenan sebagai peserta dalam kegiatan ini serta atas ketersediaannya untuk mengikuti kegiatan penelitian ini. Disamping itu, rasa terima kasih tidak luput diucapkan untuk Bapak Dr. I Made Tegeh, S.Pd, M.Pd dan Ibu putu rahayu ujianti, S.Psi, M.Psi, Psikolog selaku dosen pembimbing, yang sudah mengarahkan maupun membimbing peneliti.

Referensi

- Anida, Delfi Eliza. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran Sainifik Berbasis Kearifan Lokal Untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 5(2). 1557-1565 ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)
- Anissatul Mufarokah, (2009). Strategi Belajar Mengajar -Yogyakarta: TERAS. 104. <http://Digilib.Uinsby.Ac.Id/10922/5/Bab%202.Pdf>
- Bachren Zaini, Mushlihah Purwo Saputri. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Contextual Teaching And Learning (CTL) Untuk Siswa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Di Paud Sahabat. *Jurnal Pinter*. 1(2).
- Darmawaty Tarigan Dan Sahat Siagian. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*. 2,(2). <http://Jurnal.Unimed.Ac.Id/2012/Index.Php/Teknologi/Article/Download/3295/2963>
- Femmy Nur Assyifa, Rohita & Nurfadilah. (2020). Pengaruh Video Pembelajaran Interaktif Mengenal Warna Terhadap Kemampuan Kognitif Anak. *Jurnal Ilmiah PTK PNF*. 15(2)
- Henry Januar Saputra, Nur Isti Faizah. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Untuk Menumbuhkan Nilai Karakter Peduli Lingkungan Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*. 4(1). 62-74.
- Hesti Wulandari, Edi Purwanta. (2021). Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini Di TK Selama Pembelajaran Daring Saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 5(1). 452-462
- Muhammad Istiqlal. Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*. 2(1). <https://Media.Neliti.Com/Media/Publications/91305-ID-Pengembangan-Multimedia-Interaktif-Dalam.Pdf>
- Nadra, Sri Wahyuni, Dan Mahsun. (2014). Bentuk Dan Penggunaan Kata Penggolong Benda Di Pasar Induk Tradisional Di Jakarta Dan Surabaya. *Jurnal Litera*. 13(2). <https://Journal.Uny.Ac.Id/Index.Php/Litera/Article/Viewfile/2578/213>
- Nanang Sofiyullah. (2015). Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Materi Dan Soal Sebagai Suplemen Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Mata Pelajaran Ipa. Jurusan Fisika Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Semarang. <http://Lib.Unnes.Ac.Id/26654/1/4201411084.Pdf>
- Ni Wayan Aryani, Didith Pramunditya Ambara. (2021). Video Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Aspek Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*. 9(2). 252-260. Ejournal.Undiksha.Ac.Id/Index.Php/JJPAUD/Article/View/36043/20096
- Novita Eka Nurjanah, Sukarno, Joko Daryanto. Peningkatan Pemahaman Penggolongan Benda Melalui Metode Demonstrasi Berbantuan Video Interaktif Pada Anak Kelompok A TK Eka Puri

-
- Mandiri Surakarta Tahun Ajaran 2013/2014.
<https://jurnal.uns.ac.id/kumara/article/download/34362/22589>
- Nunu Mahnun. (2012). Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran) Jurnal Pemikiran Islam. 37(1).
- Ratri Kurnia Wardani, Harlinda Syofyan. (2018). Pengembangan Video Interaktif Pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia. Jurnal Ilmiah Sekolah. 2(4).
- Research & Learning In Early Childhood Education. (2018). Pengaruh Percobaan Sains Anak Usia Dini Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Di TK Kartika Siwi Pusdikpal Kota Cimahi. JURNAL OBSESI : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. 2(1). 94-101. <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi>
- Sang Ayu Putu Laksmi Uttari, Putu Aditya Antara, Putu Rahayu Ujianti. (2018). E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha- Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. 6 (1).
- Sarah Zahro Nauli Ramadhan, Lilik Sabdaningtyas, Ari Sofia. (2018). Mengembangkan Kemampuan Mengklasifikasikan Benda Anak Usia Dini Melalui Bermain Bahan Alam. Jurnal Pendidikan Anak. 4(1). <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/PAUD/article/view/14956/10910>
- Steffi Adam, S.Kom., M. MSI. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam. CBIS Journal. 3(2).2337-8794.
- Vivi Ulandari. (2018). Meningkatkan Kemampuan Mengklasifikasi Melalui Bermain Konstruktif Sifat Padat. Jurnal Ilmiah Potensia. 3(1). 72-77.
- Yesi Novitasari. (2018). Analisis Permasalahan "Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini". PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia.2(1)

Article Information (Supplementary)

Conflict of Interest Disclosures:

The authors declare that they have no significant competing financial, professional or personal interests that might have influenced the performance or presentation of the work described in this manuscript.

Copyrights Holder: <Harefa> <2022>

First Publication Right: JIBK Undiksha

<https://doi.org/10.23887/jibk.v13i3>

Open Access Article | CC-BY Creative Commons Attribution 4.0 International License.



Word Count: