



Video Pembelajaran Pengenalan Lambang Bilangan Berbasis Teori Brunner untuk Anak Usia Dini

Ni Kadek Indah Udiani^{1*}, Mg Rini Kristiantari²

^{1,2}Jurusan Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received 27 April 2021

Revised 28 April 2021

Accepted 01 Juli 2021

Available online 25 Agustus 2021

Kata Kunci:

Lambang Bilangan, Teori Bruner

Keywords:

Lambang Bilangan, Teori Bruner



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2021 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan berdasarkan rendahnya kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan. Guru membutuhkan video pembelajaran yang menarik dan dapat digunakan pada pembelajaran daring. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan rancang bangun dan mengetahui validitas media video pembelajaran pengenalan lambang bilangan berbasis teori Brunner untuk anak usia dini. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (research and development). Subjek penelitian ini berjumlah 5 yaitu 1 orang ahli isi pembelajaran, 1 orang ahli desain pembelajaran dan ahli media pembelajaran dan 3 orang anak usia dini pada uji perorangan. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode kuesioner. Data diolah menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Uji validitas yang dilakukan oleh ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran memperoleh skor 88,76% dengan kualifikasi sangat baik, serta uji coba perorangan memperoleh skor 91,3% dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran pengenalan lambang bilangan berbasis teori Brunner ini layak digunakan untuk anak usia dini. Implikasi dalam penelitian ini dapat mengasah kemampuan guru dalam memanfaatkan kemajuan teknologi untuk memajukan Pendidikan dan tentunya dapat membantu anak untuk mengenalkan lambang bilangan dengan menggunakan video pembelajaran yang menarik.

ABSTRACT

This research was conducted based on the low ability of children to recognize number symbols. Teachers need interesting learning videos that can be used in online learning. This study aims to create a design and determine the validity of the learning media for learning number symbols based on Brunner's theory for early childhood. This type of research is research and development. The subjects of this study amounted to 5, namely 1 learning content expert, 1 learning design expert and learning media expert and 3 early childhood children in the individual test. Collecting data using a questionnaire method. The data was processed using quantitative descriptive analysis techniques. The validity test conducted by learning content experts, learning design experts, and learning media experts obtained a score of 88.76% with good qualifications, and individual trials obtained a score of 92.50% with very good qualifications. Based on these results, it can be concluded that the learning media for learning number symbols based on Brunner's theory is appropriate for early childhood. The implications of this research can hone the ability of teachers to take advantage of technological advances to advance education and of course can help children to introduce number symbols by using interesting learning videos.

1. PENDAHULUAN

Kecerdasan logika matematika sangat penting untuk anak apabila diajarkan sedari dini, karena matematika dalam menghitung sering digunakan maupun dijumpai dalam kehidupan sehari-hari, untuk itu perlu adanya pengenalan lambang bilangan sejak anak usia dini agar setiap anak atau individu memiliki kesiapan maupun kemampuan berhitung (Lestarinigrum & Handini, 2017; Suripatty et al., 2019). Kemampuan kognitif sangat berkaitan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar (Khoirunnisa et al., 2018; Pradilasari et al., 2019). Kognitif merupakan suatu proses berpikir, yaitu kemampuan dalam setiap individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa

*Corresponding author.

E-mail addresses: nikadekindahudiani16@undiksha.ac.id (Ni Kadek Indah Udiani)

(Fardiah et al., 2019; Wulandari & Agustika, 2018). Perkembangan kognitif pada setiap anak atau individu tidak lepas dari kecerdasan logika matematika yang berkaitan dengan kemampuan seseorang dalam menggunakan logika dan matematika (Mufarizuddin, 2017).

Perkembangan anak usia dini pada proses pembelajaran tentunya dipengaruhi oleh oleh salah satu aspek penting yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran berperan penting dalam proses pembelajar untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Materi pembelajaran yang ada pada proses pembelajaran dapat disesuaikan dengan media pembelajaran dengan berbagai bentuk yang beragam (Adittia, 2017). Media pembelajaran merupakan suatu perantara untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran dan memberikan stimulus kepada siswa sehingga dapat membangkitkan motivasi belajar siswa (Efendi et al., 2020; Kurniawan, 2018; Maulida et al., 2020). Dengan perkembangan teknologi yang sangat cepat mengaruskan guru untuk membekali dirinya kemampuan dalam menggunakan teknologi. Hal tersebut juga menuntut guru untuk bisa menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, karena media pembelajaran salah satu komponen yang penting dalam proses pengayaan Maka dari itu pemilihan dalam menggunakan media pembelajaran perlu mendapat perhatian khusus, karena media pembelajaran membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Hanya saja berdasarkan hasil wawancara dan observasi di TK Bumi Sari Denpasar, terdapat beberapa masalah yang ditemukan, yaitu rendahnya kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak diduga dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor dari luar diri anak yang dapat mempengaruhi rendahnya kemampuan mengenal lambang bilangan misalnya pengenalan lambang bilangan yang kurang antraktif (menyenangkan), monoton dan media pengenalan lambang bilangan yang digunakan masih menggunakan model konvensional sehingga kurang menarik yang membuat anak bosan dan kurang bersemangat sehingga kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak masih rendah. Siswa lebih suka menggunakan media pembelajaran yang bervariasi suasana pembelajaran lebih berbeda. Perasaan bosan yang dirasakan membuat siswa kurang tertarik mempelajari materi tersebut. Melaksanakan pembelajaran dalam kondisi saat ini sangat sulit bagi guru, karena mengajar peserta didik daring memerlukan media yang bisa membuat peserta didik tertarik untuk belajar.

Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut yakni dengan menyediakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan menunjang proses pembelajaran daring. Media pembelajaran yang populer dan banyak digunakan pada proses pembelajaran saat ini adalah video pembelajaran. Video merupakan teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan dan penyimpanan dan juga dapat menyajikan visualisasi materi dengan lebih dinamis (Hafizah, 2020; Ismailah, 2020). Video pembelajaran merupakan salah satu media pembelajaran yang termasuk jenis multimedia yang membuat pembelajaran lebih inovatif dan menyenangkan (Efendi et al., 2020; Yuanta, 2020). Video sebagai media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran, karena dapat menjadi perantara informasi atau materi dari guru kepada siswa (Herliana & Anugraheni, 2020; Muhardini et al., 2020).

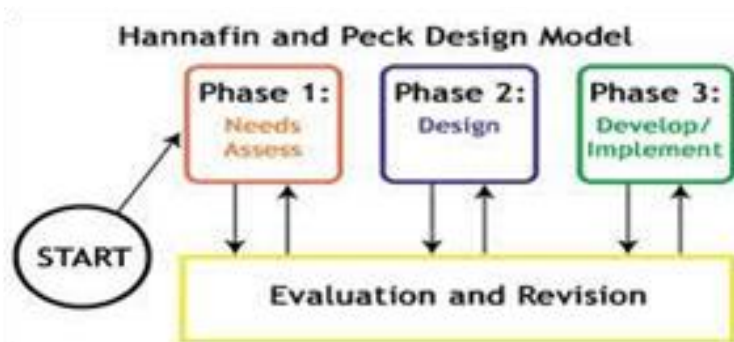
Media vidio pembelajaran akan lebih optimal jika dikembangkan dengan menggunakan teori bruner. Teori bruner menyebutkan bahwa pada dasarnya belajar merupakan proses perkembangan kognitif yang terjadi dalam diri seseorang (Sundari & Fauziati, 2021). Kegiatan pembelajaran ditekankan pada pemberian perhatian pada pentingnya pengembangan berfikir, dengan cara mementingkan partisipasi aktif individu dan mengenal adanya perbedaan kemampuan untuk melakukan eksplorasi dan penemuan- penemuan baru (Hatip & Setiawan, 2021). Terdapat tiga proses kognitif yang berlangsung dalam kegiatan belajar, diantaranya adalah proses pemerolehan informasi baru, proses transformasi informasi, proses mengevaluasi atau menguji relevansi dan ketepatan pengetahuan (Lestari, 2017). Dalam teori bruner disebutkan bahwa proses belajar dapat terlaksana dengan baik jika pengetahuan dipelajari melalui tiga tahapan perkembangan kognitif siswa yaitu tahap enaktif (berbasis tindakan dan benda konkrit), tahap ikonik (berbasis gambaran atau visualisasi), dan tahap simbolik (berbasis simbol abstrak, bahasa, matematika, dan logika) (Handayani et al., 2020). Penggunaan teori bruner dalam pengembangan suatu vidio pembelajaran akan memberikan dapat yang positif terhadap penyajian vidio pembelajaran. Vidio pembelajaran akan disajikan secara sistematis sesuai dengan urutan teori belajar oleh bruner.

Beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan media vidio pembelajaran menyebutkan bahwa media Video pembelajaran memiliki daya tarik tersendiri karena terdapat unsur multimedia, sehingga mampu untuk menarik minat serta motibasi belajar siswa (Sya'bania 2020). Penelitian selanjutnya juga menyebutkan bahwa video pembelajaran menjadi salah satu solusi dalam pembelajaran di masa pandemi Covid-19 karena dapat diakses dan digunakan melalui *hand phone* (Jundu, et al., 2020). Penelitian lainnya juga menyebutkan bahwa video pembelajaran dapat membuat proses pembelajaran lebih bervariasi dan tidak monoton (Caesaria 2020). Sehingga berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut dapat dikatakan bahwa penggunaan media vidio pembelajaran dapat mempermudah guru dalam

menyajikan materi ajar serta dapat meningkatkan motivasi belajar anak. Hanya saja pada penelitian terdahulu belum terdapat kajian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis teori brunner, sehingga penelitian ini difokuskan pada pengembangan media vidio pembelajaran berbasis teori brunner dengan tujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran pengenalan lambang bilangan berbasis teori Brunner untuk anak usia dini.

2. METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*research and development*) dengan menggunakan model pengembangan Hannafin dan Peck yang terdiri dari tiga fase, yaitu fase analisis kebutuhan, fase desain, dan fase pengembangan atau implementasi. Pemilihan model Hannafin dan Peck dalam mengembangkan produk, karena model Hannafin dan Peck adalah model yang sederhana namun elegan dan cocok untuk mengembangkan video pembelajaran. Adapun rancangan pengembangan menggunakan model Hannafin dan Peck dapat dilihat pada gambar 1



Gambar 1. Tahap Hannafin and Peck Tegeh, dkk., 2014)

Model (Sumber:

Subjek yang terlibat dalam penelitian ini yakni 1 orang ahli isi pembelajaran, 1 orang ahli desain pembelajaran dan ahli media pembelajaran dan 3 orang anak usia dini TK Bumi Sari Denpasar pada uji perorangan. Ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran merupakan seorang dosen yang mengajar di Jurusan Pendidikan Dasar di Universitas Pendidikan Ganesha. Subjek pada uji coba perorangan menggunakan tiga orang anak kelompok TK Bumi Sari Denpasar yang terdiri dari anak berkemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Pengumpulan data dan instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kuesioner. Kuesioner diberikan pada uji validitas yang dilakukan oleh para ahli dan juga uji coba perorangan yang dilakukan oleh anak-anak TK Bumi Sari Denpasar. Data yang sudah terkumpul pada kuesioner diolah dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Adapun kisi-kisi instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada uji validitas dan uji coba perorangan dapat dilihat pada tabel 1, 2, 3, dan 4.

Tabel 1. Kisi – Kisi Instrumen Ahli Isi Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Aspek Pembelajaran	1. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	1	3
		2. Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar	2	
		3. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	3	
2	Aspek Materi	1. Kejelasan uraian materi	4	5
		2. Kejelasan contoh-contoh yang diberikan	5	
		3. Pentingnya materi	6	
		4. Kesesuaian materi dengan situasi siswa	7	
		5. Materi mudah dipahami	8	
3	Aspek Bahasa	1. Ketepatan penggunaan istilah sesuai dengan kaidah Bahasa	9	2

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
		Indonesia		
		2. Kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan siswa	10	
4	Aspek Efek dalam Strategi Pembelajaran	1. Dukungan media bagi kemandirian dan motivasi belajar siswa	11	2
		2. Kemampuan media dalam menambah pengetahuan dan pemahaman siswa	12	
Jumlah				

(Sumber: Suartama, 2016 dengan modifikasi dari peneliti)

Tabel 2. Kisi – Kisi Instrumen Desain Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Aspek Tampilan Visual	1. Kemenarikan penampilan media	1	2
		2. Kejelasan komponen (teks, gambar, audio, pembelajaran) pada media	2	
2	Aspek Pembelajaran	1. Kejelasan kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran dan materi	3	1
		1. Ketepatan materi	4	
3	Aspek Mandiri	2. Kesesuaian urutan materi	5	4
		3. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	6	
		4. Kemenarikan uraian materi	7	
4	Aspek Efek dalam Strategi Pembelajaran	5. Dukungan media bagi kemandirian dan motivasi belajar siswa	8	2
		6. Kemampuan media dalam menambah pengetahuan dan pemahaman siswa	9	
Jumlah				9

(Sumber: Suartama, 2016 dengan modifikasi dari peneliti)

Tabel 3. Kisi – Kisi Instrumen Media Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Aspek Visual Tampilan	1. Kemenarikan tampilan video pembelajaran	1	12
		2. Tampilan desain media video pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa	2	
		3. Kesesuaian proporsi <i>layout</i> /tata letak	3	
		4. Ketepatan pemilihan huruf atau <i>font</i> mudah dibaca	4	
		5. Kesesuaian penggunaan ukuran huruf atau <i>font</i>	5	
		6. Kesesuaian komposisi warna huruf atau <i>font</i>	6	
		7. Kejelasan teks dalam media	7	
		8. Kesesuaian penggunaan spasi tulisan agar mudah dibaca	8	
		9. Kejelasan penggunaan gambar	9	
		10. Kesesuaian penggunaan pembelajaran	10	
		11. Kemenarikan pembelajaran	11	
		12. Kesesuaian pemilihan audio dengan media video pembelajaran	12	
2	Aspek Bahasa	1. Ketepatan penggunaan istilah sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia	13	3

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
3	Aspek Kualitas Pengelolaan Program	2. Kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan siswa	14	1
		3. Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa	15	
		1. Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran	16	
4	Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran	2. Dukungan media bagi kemandirian dan motivasi belajar siswa	17	2
		3. Kemampuan media dalam menambah pengetahuan dan pemahaman siswa	18	
Jumlah				18

(Sumber: Suartama, 2016 dengan modifikasi dari peneliti)

Tabel 4. Kisi – Kisi Instrumen Uji Coba Perorangan

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Aspek Tampilan Visual	1. Kemerarikan tampilan media video pembelajaran	1	1
2	Aspek Materi	2. Kejelasan penyampaian materi	2	3
		3. Kemudahan memahami materi yang disajikan	3	
		4. Kesesuaian materi dengan kenyataan di lapangan	4	
3	Aspek Bahasa	1. Kejelasan penggunaan bahasa sehingga mudah dipahami	5	1
4	Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran	1. Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa	6	2
		2. Kemampuan media dalam menambah pengetahuan dan pemahaman siswa	7	
5	Aspek Pengelolaan Program	1. Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran	9	2
		2. Kemudahan pengoprasian media pembelajaran	10	
Jumlah				9

(Sumber: Suartama, 2016 dengan modifikasi dari peneliti)

Kriteria yang digunakan untuk memberikan makna dan pengambilan keputusan dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 4

No.	Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
1	76 – 100	Sangat Baik	Tidak Perlu Direvisi
2	51 – 75	Baik	Sedikit Revisi
3	65 – 79	Cukup	Direvisi Secukupnya
4	26-50	Kurang	Banyak Hal Yang Direvisi
5	0 – 25	Sangat Kurang	Diulang Membuat Produk

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada bagian ini menyajikan rancang bangun dan validitas produk. Rancang bangun menyajikan proses pengembangan produk yang dikembangkan menggunakan model pengembangan Model Hannafin and Peck. Sementara validitas menyajikan hasil kuesioner yang diberikan kepada subjek dalam penelitian ini yaitu para ahli dan juga TK Bumi Sari Denpasar untuk mengetahui tingkat kelayakan produk. Adapun rincian pada tiap-tiap tahap pengembangan adalah sebagai berikut: Tahap pertama yakni tahap analisis kebutuhan. Tahap analisis kebutuhan dilakukan dengan menganalisis karakteristik siswa dan analisis

kebutuhan pembelajaran daring. Hasil analisis menunjukkan bahwa ketersediaan media dalam pelajaran matematika sangat diperlukan, hal ini berguna untuk mengatasi permasalahan yang terjadi di sekolah terutama pada proses pembelajaran matematika. Seperti yang terjadi di tingkat Taman Kanak (TK) di sekitar kita, masih diperlukan ketersediaan sarana pendukung proses belajar mengajar selain buku bacaan, yang mampu mendukung kegiatan proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran yang berupa video pembelajaran sangat dibutuhkan saat ini. Pada hasil observasi dan wawancara Guru kelas B1 TK Bumi Sari Denpasar diperoleh informasi bahwa media yang di pakai guru dalam mengenalkan lambang bilangan 1 sampai dengan 10 kurang menarik, cara yang diterapkan guru saat mengajar masih kurang bervariasi serta guru hanya memakai media buku majalah yang sederhana padahal hal tersebut sangat membosankan apalagi untuk anak usia dini.

Tahap kedua yakni tahap mendesain produk yang meliputi kegiatan menentukan software yang digunakan pada proses pembuatan produk, membuat materi pengenalan lambang bilangan 1 sampai dengan 10, mencari gambar-gambar terkait materi lambang bilangan, menggabungkan materi dengan bahan yang telah dicari kemudian rekam layar menggunakan aplikasi camtasia 2019, membuat storyboard yang dimana bertujuan untuk menggambarkan alur cerita yang ada pada video pembelajaran, serta mendesain media video pembelajaran pengenalan lambang bilangan 1 sampai dengan 10, serta melakukan pengeditan agar tampilan video pembelajaran pengenalan lambang bilangan 1 sampai dengan 10 lebih maksimal. Tahap terakhir yakni tahap pengembangan media implementasi. Pada tahap ini langkah-langkah yang dilakukan adalah membuat diagram alur tahap, media video pembelajaran pengenalan lambang bilangan 1 sampai dengan 10 siap ditampilkan dan dapat diakses di masing-masing Handphone siswa, serta melakukan evaluasi penggunaan media video pembelajaran pengenalan lambang bilangan 1 sampai dengan 10. Pengujian validitas video pembelajaran ini dilakukan oleh para ahli diantaranya yaitu ahli isi pembelajaran, ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran dan anak kelompok B pada uji coba perorangan. Adapun hasil validitas dari media video pembelajaran berbasis teori brunner dapat dilihat pada tabel 6

Tabel 6. Persentase Hasil Validitas Video Pembelajaran berbasis Teori Brunner

No	Subjek Uji Coba	Hasil Validitas (%)	Kualifikasi Persentase
1.	Uji Ahli Isi Pembelajaran	95,8	Sangat Baik
2.	Uji Ahli Desain Pembelajaran	83	Sangat Baik
3.	Uji Ahli Media Pembelajaran	87,5	Sangat Baik
4.	Uji Coba Perorangan	91,3	Sangat Baik

Pembahasan

Berdasarkan analisis hasil penelitian diketahui bahwa hasil uji validitas dan uji coba perorangan produk media video pembelajaran berbasis teori brunner mendapatkan hasil sangat baik. Adapun temuan-temuan yang diperoleh dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut: **Temuan pertama** berkaitan dengan hasil *review* dari ahli isi pembelajaran yang memperoleh skor 95,8% dengan kualifikasi sangat baik. Materi dalam media video pembelajaran ini divisualisasikan dalam bentuk digital. Hal tersebut dapat memberikan kesan yang menarik dalam proses pembelajaran. Guru sebagai pengajar, pendidik, dan pemimpin memiliki peran dan tanggung jawab terhadap keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran (Fazriah et al., 2021). Materi dalam media pembelajaran perlu diperhatikan dan disesuaikan dengan kondisi peserta didik dan situasi dalam proses pembelajaran (Rahmayani, 2019). Maka dari itu sebagai tenaga pendidik profesional hal tersebut perlu dijadikan pertimbangan dalam mempersiapkan pembelajaran dengan matang untuk memperoleh hasil yang memuaskan.

Temuan kedua berkaitan dengan hasil *review* dari ahli desain pembelajaran, produk video pembelajaran yang dikembangkan memperoleh persentase 83% dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut, guru perlu menyusun dan menyesuaikan strategi pembelajaran dengan kondisi pembelajaran. Seperti pada saat ini guru harus bisa mencari strategi yang tepat yang dapat memfasilitasi siswa pada pembelajaran daring. Mengajar bukan hanya kegiatan menyampaikan informasi saja, tetapi juga memfasilitasi peserta didik dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran ((Fahreza & Husna, 2017; Putri et al., 2020). Perencanaan yang matang sebelum melaksanakan proses pembelajaran adalah hal yang perlu diperhatikan agar pembelajaran bisa berlangsung secara optimal dan sesuai dengan tujuan pembelajaran (Adittia, 2017; Laksana, 2016). Proses analisis dan observasi adalah susatu yang penting dalam menyiapkan proses pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi anak.

Temuan ketiga berkaitan dengan hasil *review* dari ahli media pembelajaran, produk video pembelajaran yang dikembangkan memperoleh persentase 87,5% dengan kualifikasi sangat baik. Media pembelajaran bervariasi seperti video pembelajaran dapat menarik perhatian siswa untuk belajar. Video

pembelajaran merupakan media pembelajaran modern yang memanfaatkan teknologi dalam membuatnya dan memberikan pengaruh positif pada pendidikan. Video pembelajaran memiliki kelebihan yaitu dapat digunakan kapanpun dan dimanapun yang dapat diakses melalui *hand phone* sehingga cocok digunakan pada pembelajaran daring (Batubara, 2017; Handziko & Suyanto, 2016). Video pembelajaran juga masuk kedalam media audio visual yang dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan yang berkaitan jarak dan waktu (Efendi et al., 2020; Pradilasari et al., 2019). Dengan segala kelebihan yang dimiliki oleh video pembelajaran, dapat menjadi suatu pertimbangan digunakan untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran daring.

Temuan keempat berkaitan dengan hasil uji coba perorangan, produk video pembelajaran yang dikembangkan memperoleh persentase 91,3% dengan kualifikasi sangat baik. Video pembelajaran bisa dijadikan media pembelajaran yang bisa meningkatkan minat belajar siswa dan menjadi solusi dari masalah yang ditemukan dalam pembelajaran daring terutama pada media pembelajaran. Penggunaan video pembelajaran dalam prose pembelajaran dapat menumbuhkan minat belajar siswa karena, video pembelajaran termasuk jenis multimedia yang terdapat unsur audio visual yang bisa dijadikan daya tarik untuk media pembelajaran (Agustin et al., 2021; Panje et al., 2016). Dengan media pembelajaran yang menarik akan membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan.

Hasil yang diperoleh pada penelitian ini sejalan dengan beberapa hasil penelitian sebelumnya yang juga menyebutkan bahwa media Video pembelajaran memiliki daya tarik tersendiri karena terdapat unsur multimedia, sehingga mampu untuk menarik minat serta motivasi belajar siswa (Sya'bania, 2020). Penelitian selanjutnya juga menyebutkan bahwa video pembelajaran menjadi salah satu solusi dalam pembelajaran di masa pandemi Covid-19 karena dapat diakses dan digunakan melalui *hand phone* (Jundu et al., 2020). Penelitian lainnya juga menyebutkan bahwa video pembelajaran dapat membuat proses pembelajaran lebih bervariasi dan tidak monoton (Caesaria, 2020). Sehingga berdasarkan hasil penelitian yang kemudian didukung oleh hasil penelitian terdahulu dapat dikatakan bahwa media video pembelajaran berbasis teori brunner layak untuk dikembangkan dan dibelajarkan kepada anak usia dini. Adapun implikasi dari penelitian ini yaitu penggunaan video pembelajaran dapat membuat saana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan akan meningkatkan motivasi belajar anak. Selain itu video pembelajaran ini dapat menjadi solusi pada pembelajaran daring yang membatasi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran.

4. SIMPULAN

Berdasarkan atas analisis hasil penelitian dan pembahasan didapatkan hasil bahwa hasil uji validitas yang dilakukan oleh ahli isi pembelajaran memperoleh kualifikasi sangat baik, ahli desain pembelajaran memperoleh kualifikasi sangat baik, ahli media pembelajaran memperoleh kualifikasi sangat baik, dan uji coba perorangan memperoleh kualifikasi sangat baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran pengenalan lambang bilangan berbasis teori Brunner ini layak digunakan untuk anak usia dini.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Adittia, A. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Pada Siswa Kelas Iv Sd. *Mimbar Sekolah Dasar*, 4(1), 9–20. <https://doi.org/10.23819/mimbar-sd.v4i1.5227>.
- Agustin, R., Nurmalia, & Noviardila, I. (2021). Peranan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 019 Tanjung Sawit Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar Pembelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpk)*, 3(1), 71–79. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i1.1385>.
- Batubara, H. H. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis Android untuk Siswa SD/MI. *Urnal Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 9–15. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31602/muallimuna.v3i1.952>.
- Caesaria, C. A. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Animasi 3d Berbasis Software Blender pada Materi Medan Magnet. *Southeast Asian Journal of Islamic Education*, 03(01), 41–57. <https://doi.org/https://doi.org/10.21093/sajie.v3i1.2918>.
- Efendi, Y. A., Adi, E. P., & Sulthoni. (2020). Pengembangan Media Video Animasi Motion Graphics pada Mata Pelajaran IPA Di SDN Pandanrejo 1 Kabupaten Malang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(2), 97–102. <https://doi.org/10.17977/um031v6i22020p097>.

- Fahreza, F., & Husna, N. (2017). Pengaruh Strategi Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Paya Peunaga Kabupaten Aceh Barat. *Jurnal Bina Gogik*, 4(2), 37–48. <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/pgsd/article/view/11>.
- Fardiah, Murwani, S., & Dhieni, N. (2019). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini melalui Pembelajaran Sains. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 133. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.254>.
- Fazriah, S. L., Hafshah, T. A., & Maranatha, J. R. (2021). Penggunaan Media Film Animasi Bisu Untuk Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini TK Kemala Bhayangkari 10 Purwakarta. *Jurnal Upiedu*, 1(1), 22–27. <https://ejournal.upi.edu/index.php/IJOCSEE/article/view/33199>.
- Hafizah, S. (2020). Penggunaan Dan Pengembangan Video Dalam Pembelajaran Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(2), 225. <https://doi.org/10.24127/jpf.v8i2.2656>.
- Handayani, N. W. P., Ardana, I. M., & Sudiarta, I. G. P. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Model Bruner, Budaya Lokal, dan Scaffolding untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Relasi dan Fungsi. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 4(2), 221. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v4i2.3235>.
- Handziko, R. C., & Suyanto, S. (2016). Pengembangan Video Pembelajaran Sukses Ekosistem Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Penguasaan Konsep Mahasiswa Biologi. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 1(2), 212. <https://doi.org/10.21831/jipi.v1i2.7508>.
- Hatip, A., & Setiawan, W. (2021). Teori Kognitif Bruner Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 87–97. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33087/phi.v5i2.141>.
- Herliana, S., & Anugraheni, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Kereta Membaca Berbasis Kontekstual Learning Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 314–326. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.346>.
- Ismailah. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Matematika untuk Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6(2), 482. <http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME/article/download/1463/1349>.
- Jundu, R., Nendi, F., Kurnila, V. S., Mulu, H., Ningsi, G. P., & Ali, F. A. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran IPA Berbasis Kontekstual Di Manggarai Untuk Belajar Siswa Pada Masa Pandemic Covid-19. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 10(2), 63–73. <https://doi.org/10.24929/lensa.v10i2.112>.
- Khoirunnisa, D., Rini, R., & Sofia, A. (2018). Penggunaan Kartu Angka Bergambar dan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 34(3), 234–235. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/PAUD/article/view/16844>.
- Kurniawan, M. P. (2018). Perancangan Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini Mengenal Nama-Nama Benda. *Jurnal Amikom*, 6(1), 11–25. <https://ojs.amikom.ac.id/index.php/semnasteknomedia/article/view/2010>.
- Laksana, D. N. L. (2016). Miskonsepsi Dalam Materi Ipa Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(2), 166. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i2.8588>.
- Lestari, D. (2017). Penerapan Teori Bruner Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Simetri Lipat di Kelas IV SDN 02 Makmur Jaya Kabupaten Mamuju Utara. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 3(2), 129–141. <http://library1.nida.ac.th/termpaper6/sd/2554/19755.pdf>.
- Lestarinigrum, A., & Handini, M. (2017). Analisis Pengembangan Kecerdasan Logis Matematis Anak Usia 5-6 Tahun Menggunakan Permainan Tradisional. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 11(2), 215–225. <https://doi.org/10.21009/JPUD.112.02>.
- Maulida, S., Mansur, H., & Fatimah. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. 1(1), 20–28. <https://doi.org/https://doi.org/10.20527/j-instech.v1i1.13>.
- Mufarizuddin, M. (2017). Peningkatan Kecerdasaan Logika Matematika Anak melalui Bermain Kartu Angka Kelompok B di TK Pembina Bangkinang Kota. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 62. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.32>.
- Muhardini, S., Rahman, N., Mahsup, M., Sudarwo, R., Anam, K., & Fujiaturrahman, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Box Nusantara untuk Membentuk Kemampuan Memahami Konsep Tematik pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(2), 284. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2612>.
- Panje, M., Sihkabuden, & Toenlio, A. J. E. (2016). Pengembangan Video Pembelajaran Bahasa Indonesia Teknik Membaca Puisi. *Jurnal Pendidikan*, 1(8), 1473–1478. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/jp.v1i8.6617>.

- Pradilasari, L., Gani, A., & Khaldun, I. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual pada Materi Koloid Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMA*. 07(01), 9–15. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i1.13293>.
- Putri, A. I. V., Kuswandi, D., & Susilaningsih. (2020). Pengembangan Video Edukasi Kartun Animasi Materi Siklus Air untuk Memfasilitasi Siswa Sekolah Dasar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(4), 377–387. <https://doi.org/10.17977/um038v3i42020p377>.
- Rahmayani, A. L. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning dengan Menggunakan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, 4(1), 59. <https://doi.org/10.26740/jp.v4n1.p59-62>.
- Suartama, I. K. (2016). *Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sundari, S., & Fauziati, E. (2021). Implikasi Teori Belajar Bruner dalam Model Pembelajaran Kurikulum 2013. *PAPEDA: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 03(02), 128–136. <https://doi.org/https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i2.1206>.
- Suripatty, P. J. P., Nadiroh, N., & Nurani, Y. (2019). Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika melalui Permainan Bingo. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 100. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.282>.
- Sya'bania, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi dengan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Antimicrobial Agents and Chemotherapy*, 58(12), 7250–7257. <https://doi.org/10.1128/AAC.03728-14>.
- Tegeh, I. M. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.
- Wulandari, I. G. A. A., & Agustika, G. N. S. (2018). Pengaruh Gaya Kognitif Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Mahasiswa Semester IV Jurusan PGSD UPP Denpasar Universitas Pendidikan Ganesha Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(1), 94. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i1.15515>.
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>.