



Video Cerita Bergambar Digital Pada Tema Tumbuhan Sub Tema Sayuran Bagi Anak Usia Dini

Baiq Tasya Nuraini^{1*}, Anak Agung Gede Agung² 

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received June 23, 2022

Revised June 26, 2022

Accepted August 13, 2022

Available online August 25, 2022

Kata Kunci:

Video, Cerita Bergambar Digital

Keywords:

Video, Cerita Bergambar Digital



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

Copyright © 2022 by Author.

Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Pembelajaran daring membuat anak kesulitan dalam menyerap materi pembelajaran dengan baik. Hal itu juga disebabkan oleh keterbatasan media yang digunakan, yang didominasi menggunakan media cetak. Adapun tujuan dari penelitian ini yakni mendeskripsikan rancang bangun dan menguji validitas video cerita bergambar digital pada tema tumbuhan sub tema sayuran bagi anak usia dini. Penelitian ini tergolong kedalam jenis penelitian pengembangan, yang dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE. Subjek penelitian ini meliputi 3 ahli yaitu ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran pada uji validitas produk, 3 orang anak kelompok A pada uji coba perorangan, dan 3 orang anak kelompok A pada uji coba kelompok kecil. Metode dan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuesioner. Data hasil penelitian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Hasil uji validitas memperoleh hasil yaitu: ahli isi memperoleh persentase 91,67% dengan kualifikasi sangat baik, ahli desain pembelajaran memperoleh persentase 90,00% dengan kualifikasi sangat baik, ahli media pembelajaran memperoleh persentase 92,50% dengan kualifikasi sangat baik, uji coba perorangan memperoleh persentase 92,50% dengan kualifikasi sangat baik dan uji coba kelompok kecil memperoleh persentase 95,00% dengan kualifikasi sangat baik. Jadi dapat dinyatakan bahwa produk video cerita bergambar digital pada tema tumbuhan sub tema sayuran ini layak digunakan untuk proses pembelajaran pada anak usia dini. Implikasi dalam penelitian ini dapat menambah variasi media dan dapat memotivasi serta menarik minat belajar anak.

ABSTRACT

Online learning makes it difficult for children to absorb learning materials properly. This is also caused by the limitations of the media used, which is dominated by print media. The purpose of this study is to describe the design and test the validity of digital illustrated story videos on the theme of plants, sub-theme of vegetables for early childhood. This research belongs to the type of development research, which was developed using the ADDIE model. The subjects of this study included 3 experts, namely learning content experts, learning design experts, learning media experts on product validity testing, 3 children in group A in individual trials, and 3 children in group A in small group trials. The methods and instruments used in this research are questionnaires. The research data were analyzed using quantitative descriptive analysis techniques. The results of the validity test obtained results, namely: content experts obtained a percentage of 91.67% with very good qualifications, learning design experts obtained a percentage of 90.00% with very good qualifications, learning media experts obtained a percentage of 92.50% with very good qualifications, trial Individuals get a percentage of 92.50% with very good qualifications and small group trials get a percentage of 95.00% with very good qualifications. So it can be stated that the digital picture story video product on the theme of plants, sub-theme of vegetables is suitable for use in the learning process in early childhood. The implication of this research is that it can increase the variety of media and can motivate and attract children's learning interest.

1. PENDAHULUAN

Taman kanak-kanak adalah salah satu bentuk satuan Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia 4-6 tahun untuk sampai memasuki sekolah dasar (Rohmah, 2016; Suhendro, 2020). Pendidikan anak usia dini yang bertujuan untuk

*Corresponding author.

E-mail addresses: baiqtasya@yahoo.com (Baiq Tasya Nuraini)

membina tumbuh kembang anak usia dini secara menyeluruh yang mencakup aspek fisik dan non fisik dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, rohani, motorik, akal pikiran, emosional dan sosial yang tepat agar anak dapat tumbuh kembang secara optimal (Deiniatur, 2017; Ngura et al., 2020; Windayana, 2018). Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu pendidikan yang sangat penting dalam kemajuan bangsa, karena peran pendidikan anak usia dini menjadi pondasi awal dari kemajuan sebuah bangsa, apabila pendidikan anak usia dini baik maka pula pendidikan generasi yang selanjutnya (Hayati & Suparno, 2020; Nikmah & Darwati, 2021; Oktavia & Madya, 2021). Pembelajaran yang dilaksanakan di taman kanak-kanak menggunakan tema sebagai acuan untuk mengembangkan muatan dan materi pembelajaran untuk mencapainya Kompetensi Dasar (KD) (Borman & Erma, 2018; Kaso et al., 2021). Tema merupakan sebuah gagasan utama untuk digunakannya penyampaian materi pada saat anak mengikuti pembelajaran. Pengembangan tema merupakan bagian yang harus dikuasai oleh guru untuk memudahkan dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan jika guru mampu menguasai tema dengan baik, maka dapat menambah, pemahaman serta keterampilan anak dalam menguasai tema dan materi yang akan diajarkan oleh guru.

Tema dan sub tema yang terdapat dalam pendidikan anak usia dini dengan menyesuaikan karakteristik anak serta situasi dan kondisi lingkungan disekolah (Mukaromah, 2020). Tema yang terdapat pada taman kanak-kanak diantaranya diriku, keluargaku, lingkungan, binatang, tanaman, kendaraan, alam semesta dan negaraku (Dharma, 2019). Tema tanaman sub tema sayuran merupakan salah satu materi yang dipelajari dan dikembangkan di taman kanak-kanak. Tema sayuran merupakan salah satu tema pembelajaran yang diajarkan di kelompok A semester satu di TK. yang dapat membantu anak untuk mengetahui dan menyebutkan macam-macam sayuran dan mengetahui manfaat-manfaat dari sayuran serta warna yang terdapat di sayuran. Sehingga dapat menstimulasi aspek bahasa dan aspek kognitif. Kemampuan bahasa anak usia dini pada umur 5-6 tahun memiliki karakteristik yaitu mampu mengucapkan kalimat panjang, mampu menjadi pendengar yang baik dan dapat menyimak serta mempunyai perbendaharaan kata yang cukup baik (Cendana & Suryana, 2021; Leksana, 2020; Sa'ida, 2018). Sedangkan kemampuan kognitif pada anak merupakan kemampuan komprehensif yang berkaitan dengan kemampuan menalar, mengingat, dan memecahkan masalah dari berbagai objek serta mampu mengenal warna.

Hanya saja kenyataan dilapangan menunjukkan bahwa tidak semua peserta didik mampu memahami materi sub tema sayuran dengan baik. Hal ini sejalan dengan hasil observasi yang telah dilakukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 4 Denpasar. Hasil observasi menunjukkan bahwa kendala yang guru hadapi pada saat pembelajaran daring adalah pada saat pembelajaran tema tanaman sub tema sayuran pada anak kelompok A sebagian anak tidak dapat menyerap dengan baik materi yang disampaikan oleh guru disebabkan kurangnya pendukung atau alat bantu media pembelajaran contohnya seperti hanya menggunakan media cetak dan kartu bergambar sayuran. Selain itu guru mengalami keterbatasan media pembelajaran yang membahas tentang sub tema sayuran. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwasannya, cara penyampaian materi dan media yang digunakan masih kurang menarik cenderung hanya menggunakan gambar atau media cetak, serta kurangnya minat anak membaca ataupun mendengarkan pada saat pembelajaran, dikarenakan kurangnya pendukung media yang diberikan oleh guru untuk anak. Jika dibiarkan secara terus menerus hal tersebut kemudian akan berdampak pada kurangnya pemahaman siswa pada sub tema sayuran.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka diperlukan suatu inovasi baru untuk mendukung pembelajaran yang digunakan oleh guru. Salah satu media pembelajaran yang dapat berlaku secara efektif dan efisien yang mampu menstimulasi perkembangan aspek bahasa dan kognitif, adalah media video cerita bergambar digital. Media merupakan segala bentuk prantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan, ide, atau gagasan sehingga sampai pada penerima pesan dengan jelas dan lengkap (Batubara & Sari, 2020; Komisia et al., 2021). Adapun salah satu media pembelajaran yang akan dikembangkan adalah media video cerita bergambar digital, yang mampu menarik perhatian karena penampilannya yang penuh dengan warna sehingga sangat digemari oleh anak-anak (Fadillah & Bilda, 2019; Melinda et al., 2017). Media video cerita bergambar digital ini dapat menarik perhatian anak serta meningkatkan respon awal pada suatu proses pembelajaran, melalui media video cerita bergambar digital ini dapat memperkuat ingatan anak serta pemahaman anak dalam memahami isi cerita (Halim & Munthe, 2019; Mardani, 2022; Sumiati & Tirtayani, 2021). Media video cerita bergambar digital memiliki fungsi yang dapat digunakan sebagai penghiasan serta pendukung dalam sebuah cerita, dimana media video cerita bergambar digital ini dapat membantu anak untuk dapat memahami isi cerita pada gambar tersebut (Adji et al., 2021; Agustini & Ngarti, 2020; Hidayati et al., 2019).

Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya mengungkapkan bahwa pengembangan video cerita anak telah teruji validitas dan kepraktisannya, sehingga layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran terutama pembelajaran mengenai mengenai budaya local (Syafdaningsih & Pratiwi, 2022). Hasil penelitian lainnya mengungkapkan bahwa media video pembelajaran literasi anak usia dini 5-6 tahun

untuk belajar dari rumah dinyatakan sangat layak, sangat praktis dan sangat efektif (Rusdawati & Eliza, 2022). Hasil penelitian selanjutnya mengungkapkan bahwa media video pembelajaran tematik anak usia dini 5-6 tahun berbasis kearifan local sangat layak untuk dikembangkan dan dibelajarkan kepada siswa, karena dapat meningkatkan pemahaman siswa (Suryana & Hijriani, 2021). Berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut dapat dikatakan bahwa pengembangan video pembelajaran memperoleh tingkat kevalidan, praktikalitas, dan efektivitas yang tinggi untuk digunakan pada proses pembelajaran anak usia dini. Hanya saja pada penelitian sebelumnya, belum terdapat kajian yang secara khusus membahas mengenai pengembangan video cerita bergambar digital pada tema tumbuhan sub tema sayuran bagi anak usia dini. Sehingga penelitian ini difokuskan pada kajian tersebut dengan tujuan untuk mendeskripsikan rancang bangun dan menguji validitas video cerita bergambar digital pada tema tumbuhan sub tema sayuran bagi anak usia dini.

2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Model pengembangan yang dipergunakan dalam mengembangkan produk pada penelitian ini adalah ADDIE, yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Tempat penelitian ini dilaksanakan TK Aisyiyah Bustanul Athfal 4 Denpasar. Subjek yang pada penelitian ini diantaranya yaitu satu orang ahli materi, satu orang ahli desain instruksional, dan satu orang ahli media. Ahli materi adalah guru kelompok A. Ahli desain dan ahli media adalah dosen yang berlatar belakang pada bidang teknologi pendidikan. Selain itu subjek uji coba produk yaitu anak kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 4 Denpasar pada uji coba perorangan dan kelompok kecil. Subjek uji coba perorangan adalah tiga orang anak kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 4 Denpasar. Ketiga anak berasal dari 1 orang anak dengan kategori hasil belajar rendah, 1 orang anak dengan kategori hasil belajar sedang dan 1 orang anak dengan kategori hasil belajar tinggi. Pada tahap uji coba kelompok kecil Subjek uji coba kelompok kecil pada penelitian ini menggunakan 3 orang anak kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 4 Denpasar. 3 anak tersebut terdiri atas 2 anak dengan pembelajaran sub tema sayuran rendah, 1 anak dengan pembelajaran sub tema sayuran tinggi.

Terdapat beberapa metode serta instrument pengumpulan data yang diperlukan dalam penelitian pengembangan ini, dimulai dari proses media sampai proses analisis media pembelajaran. Metode pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data serta informasi dalam penelitian ini dengan menggunakan metode non tes. Non tes merupakan penilaian hasil belajar anak tanpa menguji melainkan melalui pengamatan secara sistematis. Metode pengumpulan data non tes ini menggunakan metode kuesioner/angket. Angket atau lembar kuesioner dalam penelitian ini disusun menyesuaikan aspek serta kriteria yang di sesuai dengan spesifikasi produk yang dikembangkan, dengan pengembangan dan modifikasi lebih lanjut disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Data hasil penelitian kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Adapun kisi-kisi instrumen untuk ahli isi materi, ahli media pembelajaran, ahli desain, kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal 4 disajikan pada Tabel 1, 2, 3, dan 4.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen *Review* Ahli Isi Pembelajaran

Aspek	Komponen	Nomor Butir	Jumlah Butir
ampilan	1. Kemudahan penggunaan	1	1
	2. Kualitas tampilan	6	1
	3. Konsistensi tombol	3	1
eks	1. Keterbacaan	2,7,10	3
ambar	1. Kesesuaian gambar	8	1
/arna	1. Komposisi dan kombinasi warna yang tepat dan serasi.	4	1
uara	1. Penggunaan musik yang sesuai	5,9	2
Jumlah			10

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen *Review* Ahli Desain Pembelajaran

Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah butir
Tujuan	1) Kejelasan tujuan umum pembelajaran.	1	4
	2) Kesesuaian indikator pembelajaran	2	
	3) Kejelasan kompetensi dasar	3	
	4) Kejelasan tujuan pembelajaran	4	

Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah butir
Strategi	1) Penyampaian materi yang menarik	5,6	5
	2) Membantu mengingat pengetahuan sebelumnya	7	
	3) Memberikan contoh-contoh dalam penyajiannya.	8	
	4) Penyampaian materi memberikan langkah-langkah yang logis.	9	
Evaluasi	1) Evaluasi untuk mengukur kemampuan anak.	10	1
Jumlah			10

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen *Review Ahli Media Pembelajaran*

Aspek	Komponen	Nomor Butir	Jumlah Butir
Tampilan	1. Kemudahan penggunaan	1	1
	2. Kualitas tampilan	6	1
	3. Konsistensi tombol	3	1
Teks	1. Keterbacaan	2,7,10	3
Gambar	1. Kesesuaian gambar	8	1
Warna	1. Komposisi dan kombinasi warna yang tepat dan serasi.	4	1
Suara	1. Penggunaan musik yang sesuai	5,9	2
Jumlah			10

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Uji Coba Perorangan, Kelompok Kecil

Aspek	Komponen	Nomor Butir	Jumlah Butir
Tampilan	1. Kemenarikan media pembelajaran	1	1
	2. Kemudahan penggunaan media	3	1
Teks	1. Keterbacaan teks	4	1
	2. Penggunaan jenis huruf yang Sesuai	2	1
	3. Penggunaan ukuran huruf yang sesuai.	5	1
Gambar	1. penggunaan gambar yang sesuai dengan materi	6	1
Motivasi	1. Media dapat membangkitkan motivasi anak	7	1
Materi	1. Kemenarikan materi yang disampaikan	9, 11	2
	2. Materi yang mudah dipahami		
	3. Tujuan pembelajaran mudah dipahami		
Evaluasi	1. Kesesuaian pesan	8, 10	2
	2. Memberikan umpan balik hasil evaluasi		
Jumlah			11

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan video cerita bergambar digital pada tema tumbuhan sub tema sayuran ini dikembangkan dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis (*Analyze*), perancangan (*Design*), Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*). Model ADDIE ini dipilih berdasarkan pertimbangan bahwa yang dimana model ini dikembangkan secara sistematis dan desain pengembangannya disusun secara terprogram dalam upaya pemecahan masalah dalam belajar yang dimana berkaitan dengan kegiatan dalam kegiatan belajar mengajar sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik anak. Pertama, pada tahap analisis kegiatan yang dilakukan yaitu menganalisis kebutuhan guru dan anak. Tahap ini dilaksanakan dengan melakukan wawancara dengan guru kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 4 Denpasar. Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan informasi mengenai kebutuhan guru dan anak. Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran lebih cenderung menggunakan media visual atau media cetak yang mengakibatkan

anak merasa cepat bosan serta kesulitan dalam memahami materi pembelajaran sehingga mengakibatkan pada hasil belajar anak. Berdasarkan permasalahan tersebut dilakukan upaya untuk membantu guru dalam proses pembelajaran dengan mengembangkan media pembelajaran berupa video cerita bergambar digital. Berdasarkan analisis kebutuhan pembelajaran, maka dipilih kompetensi dasar (KD) dan Indikator pembelajaran yang dibutuhkan agar lebih dipahami oleh anak dalam pembelajaran. Adapun KD dan indikator yang digunakan disajikan pada [tabel 5](#).

Tabel 5. Kompetensi Dasar dan Indikator

No	Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
1	Kognitif	3.6 Mengenal benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)	Anak dapat menyebutkan nama-nama sayuran.
		4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)	Anak dapat menyebutkan warna dan fungsi sayuran.(wortel, bayam, terong)
2	Bahasa	3.10 Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)	Anak mampu meniru suku kata. Dan mampu menceritakan Kembali apa yang didengar dan senang berperilaku senang membaca.
		4.10 Menunjukkan kemampuan membaca reseptif (menyimak dan membaca)	

Kedua, tahap perancangan dilakukan dengan merancang produk yang akan dikembangkan berdasarkan informasi yang telah dikumpulkan pada tahap analisis. Langkah awal yang dilakukan pada tahap ini yaitu menentukan software dan hardware yang akan digunakan, perancangan bangun alur atau flowchart, perancangan storyboard, perancangan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), dan perancangan instrument penilaian produk berupa angket/kuesioner yang akan dibagikan kepada para ahli dan subjek uji coba yaitu pada uji coba perorangan dan uji kelompok kecil. Adapun tampilan dari media video cerita bergambar ini dapat dilihat pada [gambar 1](#).



Gambar 1. Tampilan Media Video Cerita Bergambar

Ketiga, tahap pengembangan dilakukan dengan membuat produk berdasarkan hasil rancangan pada tahap sebelumnya. Pengembangan video cerita bergambar digital dimulai dari proses desain gambar dan penyusunan materi, perekaman dubbing, proses pembuatan produk yang disusun berdasarkan *flowchart*, dan *storyboard*, proses rendering yang bertujuan untuk menjadikan satu file agar bias digunakan melalui media pemutar video contohnya seperti *handphone*, *leptop*, *televi*, dan lain-lain. Setelah melakukan proses rendering, selanjutnya dilakukan penyimpanan produk pada *google drive*. Pengembangan produk, software yang digunakan yaitu *pinnacle studio 12*, *photoshop cs4*, dan *cool edit pro 2.1*, sedangkan hardware yang digunakan yaitu *computer* atau *leptop*, *microphone v8*, *external sound*. Pada tahap

pengembangan produk yang telah dikembangkan berupa video cerita bergambar digital pada tema tumbuhan sub tema sayuran yang dimana perlu diketahui validitasnya sebelum digunakan dalam kegiatan pembelajaran sehingga dilaksanakan uji validitas oleh para ahli dan subjek uji coba perorangan serta uji coba kelompok kecil. Keempat, tahap implementasi dilakukan dengan melaksanakan uji coba produk. Tujuan dari tahap ini yaitu untuk mengetahui pengaruh produk yang telah dikembangkan terhadap kualitas proses pembelajaran yang terjadi di kelas. Penelitian yang berlangsung pada situasi pandemi covid-19 sehingga tidak memungkinkan untuk melaksanakan pembelajaran secara langsung dikelas dengan jumlah yang banyak. Maka dari itu, produk hanya dapat diuji pada uji perorangan yang dimana melibatkan tiga orang anak dan untuk uji coba kelompok kecil yang dimana melibatkan 3 orang anak dengan tetap melakukan protokol kesehatan.

Kelima, pada tahap evaluasi kegiatan yang akan dilakukan secara formatif. Evaluasi formatif ini dilakukan untuk mengevaluasi produk yang telah dikembangkan melalui pengumpulan data menggunakan angket/kuesioner uji validitas produk oleh ahli materi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan anak melalui uji coba perorangan dan uji kelompok kecil. Pelaksanaan evaluasi bertujuan untuk mengetahui kekurangan dari produk sehingga dapat dilakukan perbaikan atau penyempurnaan dalam produk. Pada tahap pada analisis yaitu mengevaluasi kebutuhan dan anak menggunakan metode wawancara, pada tahap desain mengevaluasi komponen-komponen yang diperlukan dalam pengembangan produk seperti *software* dan *hardware*, *flowchart*/bagan alur, *storyboard*, rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), dan Instrumen penilaian produk berupa kuesioner/angket. Pada tahap pengembangan evaluasi ini dilakukan berdasarkan hasil komentar dan saran yang diberikan oleh para ahli dan anak melalui uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Komentar dan saran yang diberikan akan digunakan sebagai pedoman untuk menyempurnakan atau merevisi produk sehingga mendapatkan hasil akhir berupa produk yang layak digunakan. Hasil uji validitas pengembangan video cerita bergambar digital dari hasil uji ahli materi pembelajaran, ahli desain, ahli media pembelajaran dan uji coba perorangan serta uji coba kelompok kecil dengan lebih terperinci dapat dilihat pada [tabel 6](#).

Tabel 6. Persentase Hasil Uji Coba produk Pengembangan Video Cerita Bergambar Digital

No	Subjek Uji Coba	Hasil Uji Validitas (%)	Keterangan
1	Uji Ahli Materi Pembelajaran	91,67	Sangat Baik
2	Uji Ahli Desain Pembelajaran	90,00	Sangat Baik
3	Uji Ahli Media Pembelajaran	92,50	Sangat Baik
4	Uji Coba Perorangan	92,50	Sangat Baik
5	Uji Coba Kelompok Kecil	95,00	Sangat Baik

Pembahasan

Penelitian pengembangan video pembelajaran menunjukkan hasil bahwa media video yang dikembangkan berada pada kategori sangat baik sehingga sangat layak untuk dikembangkan dan dibelajarkan kepada siswa. Keberhasilan pengembangan video dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya adalah: pertama, media yang dikembangkan menyajikan materi yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Aspek materi meliputi ketepatan pada materi, kemenarikan materi, materi mudah untuk dipahami, kebenaran pada materi, kesesuaian materi dengan pola kehidupan nyata, materi didukung dengan media yang tepat, serta pentingnya materi dan pada materi mampu mengingat kemampuan yang sebelumnya (Aryani & Ambara, 2021; Syafi'i et al., 2020). Pada aspek kebahasaan meliputi Bahasa yang mudah dipahami, sesuai dengan karakteristik anak dan penggunaan Bahasa yang tepat. Sedangkan pada aspek evaluasi meliputi kejelasan target hasil belajar (Gusliati et al., 2019). Dari hasil penelitian ahli materi pembelajaran dapat disimpulkan bahwa video cerita bergambar digital yang dikembangkan dikatakan layak sehingga dapat digunakan oleh anak dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada tema tumbuhan sub tema sayuran (Apriliani et al., 2020). Yang dimana digunakan sebagai acuan untuk menyempurnakan produk yang telah dikembangkan. Isi dari media video cerita bergambar ini adalah salah satu materi dari pembelajaran sains. Pembelajaran sains ini dipilih karena sains adalah pembelajaran yang penting untuk menanamkan pemahaman dasar pada anak tentang pengetahuan dan keterampilan inkuiri yang harus dikenalkan dengan strategi pembelajaran yang sesuai (Astuti, 2019; Istianti, 2018; Styowati & Utami, 2022). Dengan hal tersebut, anak akan memiliki bekal pengetahuan dalam menyongsong pendidikan berikutnya dan tentunya memiliki kesiapan yang lebih awal untuk memahami terkait materi pembelajaran.

Kedua, media yang dikembangkan memiliki design yang menarik sehingga dapat menarik minat siswa untuk memperhatikan dan belajar. Aspek penilaian desain pembelajaran video cerita bergambar digital yaitu aspek tujuan, aspek strategi dan aspek evaluasi. Penilaian dalam aspek tujuan meliputi tujuan pembelajaran, tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator dan kompetensi dasar serta materi yang

disajikan sesuai dengan kompetensi dasar. Pada aspek strategi penilaian meliputi penyampaian materi menarik, materi pembelajaran dapat mengingat pengetahuan yang telah diberikan sebelumnya, penyampaian materi menggunakan contoh yang berkaitan dengan lingkungan sekitar, menjelaskan menggunakan media video cerita bergambar. Pada aspek evaluasi penilaian meliputi pengukuran kemampuan anak. Dari hasil penilaian ahli desain pembelajaran dapat disimpulkan bahwasanya pengembang video cerita bergambar digital yang dikembangkan dapat dikatakan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Namun, terdapat komentar dan saran dari ahli desain yang akan digunakan sebagai acuan untuk lebih untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan. Dari hasil tersebut maka perlu adanya proses yang terstruktur, terencana dan tentunya perlu adanya pemilihan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak (Apriza, 2017; Leksana, 2019; Mustika, 2021). Hal-hal tersebut sangat penting untuk diperhitungkan, agar proses pembelajaran dapat terlaksana dengan efektif.

Ketiga, media video yang dikembangkan sangat praktis dan efektif untuk digunakan. Hasil review ahli media pembelajaran berada pada kualifikasi sangat baik dikarenakan produk yang dikembangkan sesuai dengan analisis kebutuhan yang telah dilakukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 4 Denpasar. Pada era digital ini yang dimana bidang ilmu pengetahuan dan teknologi sangat memberikan pengaruh yang sangat mendalam untuk semua kalangan yang dimana Pendidikan sangat memerlukan strategi yang tepat guna untuk mendukung kegiatan pembelajaran seperti materi, sarana prasarana yang dapat mendukung pembelajaran secara berlangsung (Gusliati et al., 2019; Hafiar et al., 2017; Ratnasari, 2020). Pengembang video cerita bergambar digital pada tema tumbuhan sub tema sayuran dapat dinyatakan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. serta tidak terdapat perubahan atau revisi di penilaian media pembelajaran, untuk pengembangan video cerita bergambar digital. Dilihat dari perkembangan jaman saat ini, guru dan teknologi informasi adalah satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan, artinya guru dituntut untuk setidaknya mengetahui atau mengikuti kemajuan teknologi informasi yang semakin berkembang (Herwati, 2019; Rahiem & Husna, 2020; Ulfah et al., 2021). Teknologi memiliki peran yang penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Contohnya dalam pembelajaran sehari-hari anak membutuhkan suatu media pembelajaran yang bervariasi seperti media cerita bergambar, media animasi dan lain-lainnya, media ini membuat anak tidak merasa bosan pada saat pembelajaran berlangsung. Adapun syarat untuk memenuhi persyaratan media pembelajaran yaitu bisa meningkatkan motivasi belajar anak, memberikan anak pengetahuan baru dan dapat menstimulasi daya tahan pikir anak untuk mengingat pembelajaran yang telah dipelajari

Keempat, media yang dikembangkan mendapatkan persentase skor sangat baik berdasarkan hasil uji coba perorangan yang dimana menurut anak video cerita bergambar digital menarik digunakan, anak lebih bersemangat dalam pembelajaran serta termotivasi. Hal ini dikarenakan video cerita bergambar digital selain dipaparkan atau dikhususkan pada tema tumbuhan sub tema sayuran yang dimana anak lebih banyak mengenal sayuran yang belum diketahui. Penggunaan media video cerita bergambar digital membuat anak termotivasi serta memberikan umpan balik, menjadikan anak tidak bosan dalam pembelajaran (Gusliati et al., 2019; Rohayati, 2018; Suryani, 2019). Motivasi belajar anak sangat penting diutamakan, mengingat bahwa motivasi belajar salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran.

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang juga mengungkapkan bahwa pengembangan video cerita anak telah teruji validitas dan kepraktisannya, sehingga layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran terutama pembelajaran mengenai mengenai budaya local (Syafdaningsih & Pratiwi, 2022). Hasil penelitian lainnya mengungkapkan bahwa media video pembelajaran literasi anak usia dini 5-6 tahun untuk belajar dari rumah dinyatakan sangat layak, sangat praktis dan sangat efektif (Rusdawati & Eliza, 2022). Hasil penelitian selanjutnya mengungkapkan bahwa media video pembelajaran tematik anak usia dini 5-6 tahun berbasis kearifan local sangat layak untuk dikembangkan dan dibelajarkan kepada siswa, karena dapat meningkatkan pemahaman siswa (Suryana & Hijriani, 2021). Berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut dapat dikatakan bahwa pengembangan video pembelajaran memperoleh tingkat kevalidan, praktikalitas, dan efektivitas yang tinggi untuk digunakan pada proses pembelajaran anak usia dini.

4. SIMPULAN

Produk yang dihasilkan pada penelitian adalah video cerita bergambar digital pada tema tumbuhan sub tema sayuran bagi anak usia dini, dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Dari hasil validitas dan uji coba kepada anak, dapat dinyatakan bahwa video cerita bergambar digital pada tema tumbuhan sub tema sayuran ini layak digunakan pada proses pembelajaran anak usia dini.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Adji, W. S., Ansari, M. I., Bashith, A., & Albar, M. (2021). Analisis Kelayakan Video Pembelajaran IPS Jenjang MI/SD di Platform Youtube pada Materi Keragaman Agama di Indonesia. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 57–69. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v6i2.4362>.
- Agustini, K., & Ngarti, J. G. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R&D. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1). <https://doi.org/10.23887/jipp.v4i1.18403>.
- Apriliani, E. I., Purwanti, K. Y., & Riani, R. W. (2020). Peningkatan Kesantunan Bahasa Anak Usia Dini melalui Media Pembelajaran Interaktif Budaya Jawa. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 150. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.319>.
- Apriza, A. (2017). Pengaruh Biblioterapi Dengan Buku Cerita Bergambar Terhadap Tingkat Kecemasan Efek Hospitalisasi pada Anak Prasekolah. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 105. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.21>.
- Aryani, N. W., & Ambara, D. P. (2021). Video Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Aspek Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 252. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.36043>.
- Astuti, R. D. (2019). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Metode Outdoor Learning Untuk Mengembangkan Perilaku Sosial Anak Usia Dini. *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 20. <https://doi.org/10.30651/pedagogi.v5i2.3378>.
- Batubara, H. H., & Sari, D. (2020). Penggunaan Video Tutorial Untuk Mendukung Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Virus Corona. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2), 21. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v5i2.2950>.
- Borman, R. I., & Erma, I. (2018). Pengembangan Game Edukasi Untuk Anak Taman Kanak-Kanak (TK) Dengan Implementasi Model Pembelajaran Visualisation Auditory Kinesthetic (VAK). *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 3(1). <https://doi.org/10.29100/jipi.v3i1.586>.
- Cendana, H., & Suryana, D. (2021). Pengembangan Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 771–778. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1516>.
- Deiniatur, M. (2017). Pembelajaran Bahasa Pada Anak Usia Dini Melalui Cerita Bergambar. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(2), 190. <https://doi.org/10.32332/elementary.v3i2.882>.
- Dharma, I. M. A. (2019). Pengembangan Buku Cerita Anak Bergambar Dengan Inseri Budaya Lokal Bali Terhadap Minat Baca Dan Sikap Siswa Kelas V SD Kurikulum 2013. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(1). <https://doi.org/10.23887/jlls.v2i1.17321>.
- Fadillah, A., & Bilda, W. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbatuan Aplikasi Sparkoll Videoscribe. *Jurnal Gantang*, 4(2), 177–182. <https://doi.org/10.31629/jg.v4i2.1369>.
- Gusliati, P., Eliza, D., & Hartati, S. (2019). Analisis Video Pembelajaran Share Book Reading Menggunakan Cerita Rakyat Sabai Nan Aluih pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 320. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.176>.
- Hafiar, H., Dewi, R., & Puspitasari, L. (2017). Pengadaan Media Literasi Melalui Cerita Bergambar dalam Memperkenalkan Dunia Disabilitas kepada Anak Usia Dini. *Mediator: Jurnal Komunikasi*, 10(2), 216–226. <https://doi.org/10.29313/mediator.v10i2.2747>.
- Halim, D., & Munthe, A. P. (2019). Dampak Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Anak Usia Dini. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3), 203–216. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i3.p203-216>.
- Hayati, D. J., & Suparno, S. (2020). Efektivitas Buku Cerita Bergambar pada Keberhasilan Toilet Training Anak Usia 3-4 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1041. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.498>.
- Herwati, Y. (2019). Pengaruh Permainan Ludo Bergambar Terhadap Kecerdasan Naturalis Anak di Taman Kanak-kanak Tunas Bangsa Bukittinggi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 428. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.358>.
- Hidayati, A., Adi, E., & Praherdhiono, H. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Gaya Kelas IV Di SDN Sukoiber 1 Jombang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(1), 45–50. <https://doi.org/10.17977/um031v6i12019p045>.
- Istianti, T. (2018). Pengembangan Keterampilan Sosial Untuk Membentuk Prilaku Sosial Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 32–38. <https://doi.org/10.17509/cd.v6i1.10515>.
- Kaso, N., Subhan, S., Ilham, D., & Aswar, N. (2021). Penguatan Mitigasi Radikalisme Melalui Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal pada Taman Kanak-Kanak di Kota Palopo. *Madaniya*, 2(2), 152–167.

- <https://doi.org/10.53696/27214834.68>.
- Komisia, F., Tangi, H. C., & Komisia, F. (2021). Penggunaan Video Pembelajaran Berbasis Integrasi Representasi Kimia Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Kimia Siswa. *Jurnal Education and Development*, 9(4). <https://doi.org/10.37081/ed.v9i4.2968>.
- Leksana, D. M. (2019). Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Bimbingan Karir Anak Usia Dini. *JCOSE Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 2(1), 40–47. <https://doi.org/10.24905/jcose.v2i1.53>.
- Leksana, D. M. (2020). Media Bimbingan Karir Cerita Bergambar Untuk Menumbuhkan Kesadaran Karir Anak Usia Dini. *JCE (Journal of Childhood Education)*, 4(1), 136. <https://doi.org/10.30736/jce.v3i2.121>.
- Mardani, P. S. (2022). Penggunaan Media Animasi Bergambar dalam Mengembangkan Keterampilan Membaca Permulaan Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(02), 63–75. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v5i02.8778>.
- Melinda, V. A., Degeng, N. S., & Kuswandi, D. (2017). Pengembangan Media Video Pembelajaran IPS Berbasis Virtual Field Trip (VFT) Pada Kelas V SDNU Kratonkencong. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 3(2). <https://doi.org/10.17977/um031v3i22017p158>.
- Mukaromah, L. (2020). Pembelajaran Berbasis Alam Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini (Studi Analisis Di TK Jogja Green School). *Childhood Education : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 85–95. <https://doi.org/10.53515/CJI.2020.1.2.85-95>.
- Mustika, N. (2021). Pengaruh Alat Permainan Edukatif Kartu Bergambar Terhadap Moral dan Agama Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2052–2060. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1889>.
- Ngura, E. T., Go, B., & Rewo, J. M. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 7(2), 118–124. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v7i2.94>.
- Nikmah, N. U., & Darwati, Y. (2021). Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca Melalui Buku Cerita Bergambar Pada Anak Usia Dini. *WISDOM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 141–151. <https://doi.org/10.21154/wisdom.v2i2.3251>.
- Oktavia, D. M., & Madya, J. D. (2021). Upaya Penanaman Pendidikan Akhlak Melalui Metode Cerita Bergambar pada Anak Usia Dini. *Jurnal Health Sains*, 2(2), 203–217. <https://doi.org/10.46799/jhs.v2i2.186>.
- Rahiem, M., & Husna, K. (2020). Buku Cerita Bergambar Untuk Pembelajaran Mitigasi Bencana Gunung Meletus Bagi Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(02), 54–67. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v3i02.3974>.
- Ratnasari, E. M. (2020). Efektifitas Penggunaan Buku Cerita Bergambar terhadap Kecerdasan Visual Anak Prasekolah. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 7(1), 10–16. <https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v7i1.4287>.
- Rohayati, T. (2018). Pengembangan Perilaku Sosial Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2). <https://doi.org/10.17509/cd.v4i2.10392>.
- Rohmah, N. (2016). Bermain Dan Pemanfaatannya Dalam Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Tarbawi*, 13(2), 27–35. <https://doi.org/https://doi.org/10.34001/tarbawi.v13i2.590>.
- Rusdawati, R., & Eliza, D. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Literasi Sains Anak Usia Dini 5-6 Tahun untuk Belajar dari Rumah. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3648–3658. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1750>.
- Sa'ida, N. (2018). Bahasa Sebagai Salah Satu Sistem Kognitif Anak Usia Dini. *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 16. <https://doi.org/10.30651/pedagogi.v4i2.1937>.
- Styowati, E., & Utami, F. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Sains Berbasis Problem Based Learning. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2472–2482. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1970>.
- Suhendro, E. (2020). Strategi Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 5(3), 133–140. <https://doi.org/10.14421/jga.2020.53-05>.
- Sumiati, N. K., & Tirtayani, L. A. (2021). Pemanfaatan Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Audio Visual terhadap Stimulasi Kemampuan Empati Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 220. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35514>.
- Suryana, D., & Hijriani, A. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini 5-6 Tahun Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 1077–1094. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1413>.
- Suryani, S. (2019). Kegiatan Bercerita Dengan Buku Cerita Bergambar Dalam Upaya Meningkatkan

- Kemampuan Berbahasa Pada Anak Usia Dini Kelompok B TK Al Falah Kota Jambi. *Jurnal Literasiologi*, 2(2), 15. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v2i2.39>.
- Syafdaningsih, S., & Pratiwi, W. (2022). Pengembangan Video Cerita Anak Tema Budaya Lokal. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4199–4209. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2336>.
- Syafi'i, I., Sa'diyah, C., Wakhidah, E. W., & Umah, F. M. (2020). Penerapan Video Pembelajaran Daring Anak Usia Dini Pada Masa Pandemi Covid-19. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 140–160. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v3i2.7315>.
- Ulfah, M., Maemonah, M., Purnama, S., Hamzah, N., & Fatwa Khomaeny, E. F. (2021). Pengembangan Buku Ajar Digital Parenting: Strategi Perlindungan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1416–1428. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1773>.
- Windayana, H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif, Kreatif, Dan Edukatif Untuk Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1). <https://doi.org/10.17509/cd.v5i1.10492>.