

Pengembangan Media BBC (Belajar Balita Cerdas) Rentang Umur 2-3 Tahun Berbasis Video Animasi

I Kadek Agus Darma Putra¹, I Made Gede Sunarya², I Gede Mahendra Darmawiguna³

Jurusan Pendidikan Teknik Informatika

Universitas Pendidikan Ganesha

Singaraja, Bali

E-mail : gusdatra@gmail.com¹, imadegedesunarya@gmail.com², igd.mahendra.d@gmail.com³

Abstrak - Penelitian ini bertujuan untuk : (1) merancang dan mengimplementasikan Media BBC (Belajar Balita Cerdas) Rentang Umur 2 – 3 Tahun Berbasis Video Animasi (2) mengetahui respon balita dan guru terhadap Media BBC Berbasis Video Animasi.

Subyek penelitian adalah balita umur 2–3 tahun sebanyak 9 orang. Penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan. Data yang dikumpulkan yaitu data respon balita terhadap pengembangan Media BBC Rentang Umur 2-3 tahun Berbasis Video Animasi dengan menggunakan angket. Data respon balita dianalisis secara deskriptif. Media Pembelajaran ini dibuat dengan menggunakan *Adobe Flash CS3* serta beberapa software pendukung seperti *Corel Draw X5* untuk membuat dan mengedit gambar, *Audacity* untuk mengolah suara, *Camtasia Studio 6* untuk mengolah video dan *DVD Style* untuk mengubah video animasi kedalam bentuk DVD.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa respon balita dan guru terhadap Media BBC Rentang Umur 2-3 Tahun Berbasis Video Animasi dikategorikan positif.

Kata-kata kunci: video animasi, media pembelajaran, balita umur 2-3 tahun.

Abstract - This research was aims : 1) designed and implemented BBC (Smart Toddler Lesson) media during 2 - 3 years old with animation video based 2) Known Toddler Responses and teacher towards BBC with animation video based.

Subjects were toddlers aged 2-3 years by 9 people. the subject of this research was development research. The data was submit : Responses Data toward (BBC) Media Development Animation video style with used questionnaire. The data was analysed descriptively. His lesson Media was produced by used *Adobe Flash CS3* and also some supporting software such as *Corel Draw X5* for made and edited picture. *Audacity* for sound cultivate, *Camtasia studio 6* for video cultivate and *DVD style* for animation conversion to DVD.

Form The result of this research was show that toddler responses and teacher toward BBC Media was categorize positively

Key words : animation video, media lesson, toddler 2 - 3 years old

I. PENDAHULUAN

Pendidikan anak dipandang sebagai bagian utama peningkatan kualitas mutu hidup manusia, karena anak adalah penerus bangsa dikemudian hari. Pendidikan anak sebagai strategi pembangunan sumber daya manusia menjadi titik sentral terkait dengan pembentukan karakter bangsa [1]. Hal tersebut dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang diwujudkan pada jenjang pendidikan. Karena pembelajaran merupakan sebuah proses yang dapat merubah tingkah laku dan pola pikir seseorang. Sumber daya manusia yang handal ditentukan dengan bagaimana penanaman akan pentingnya pendidikan anak usia dini melalui proses belajar, menurut Semiawan [2], belajar tidak hanya dilakukan oleh seseorang ketika menempuh pendidikan formal (TK, SD, SMP, SMA, dan Perguruan Tinggi), tetapi sejak anak berumur kurang dari lima tahun sering disebut juga balita.

Salah satu upaya konkret yang telah di lakukan pemerintah untuk pemberdayaan anak adalah dengan adanya Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Pembelajaran yang baik dilakukan lewat lembaga pendidikan, sebagaimana yang di sebutkan dalam pasal 1 Butir 14 UU No. 2003, pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang diberikan berupa rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut [1]. Namun, menurut catatan UNESCO, angka partisipasi PAUD di Indonesia hanya 22 persen dan masih tergolong rendah dibandingkan negara lain di Asia. Terselenggaranya PAUD dapat melalui jalur pendidikan non-formal yaitu pendidikan yang melaksanakan program pembelajaran bagi anak sejak lahir sampai usia lima tahun [1].

Masalah secara umum yang dihadapi bangsa Indonesia saat ini adalah rendahnya kualitas hidup manusia karena kurangnya pemberdayaan anak yang ditunjukkan oleh rendahnya Indeks Pembangunan Manusia (IPM) Indonesia bila dibandingkan dengan Negara lain di dunia [1]. Pada tingkat praktis, berbagai kendala muncul dan menghambat tercapainya pemberdayaan anak melalui program pendidikan. Menurut Isjoni [1], pengelolaan PAUD masih kurang profesional terutama pada guru atau pendamping pembelajaran, sehingga dalam pemilihan media pembelajaran bagi anak masih kurang optimal. Seorang guru pembelajaran PAUD harus mampu memilih media pembelajaran secara tepat dengan berdasarkan berbagai pertimbangan. Kenyataannya, seringkali ditemui seorang guru memilih media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran PAUD berdasarkan pertimbangan, antara lain 1) keakraban atau kebiasaan guru dalam menggunakan media tersebut, 2) media tersebut dianggap guru dapat menggambarkan materi secara lebih baik dari pada dirinya sendiri, dan 3) media yang dipilih guru tersebut dianggap mampu menarik minat dan perhatian anak pembelajaran PAUD [3]. Namun, pemilihan media pembelajaran berdasarkan pertimbangan tersebut masih kurang tepat dan optimal sehingga diperlukan pemilihan media yang berbeda dengan menyesuaikan kondisi dan perkembangan anak.

Wawancara langsung juga dilakukan dengan Desak Putu Sriyulastawati, S.Pd, A.Ud selaku kepala sekolah PAUD Laksamana di Singaraja. Diketahui bahwa minat belajar balita umur 2-3 tahun disana masih sangat kurang. Hal ini dikarenakan oleh ketersediaan media pembelajaran yang masih menggunakan media berupa alat peraga. Sehingga balita cenderung merasa bosan dan tidak mau mengikuti pelajaran.

Lembaga riset dan penerbitan komputer, yaitu *Computer Technology Research (CTR)*, menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus [4]. Hal tersebut mengindikasikan penggunaan media *audio-visual* dalam bentuk video animasi sebagai multimedia baik digunakan dalam proses pembelajaran anak pada program pendidikan anak usia dini karena pada usia 2-4 tahun, balita mampu menyimak, mendengar, dan memperhatikan apa yang mereka lihat. Video animasi dapat digunakan untuk pengenalan cerita atau suatu objek agar dapat dimengerti oleh balita, sebagai sebuah media pembelajaran multimedia tetapi ada proses membimbing balita, sehingga mereka tidak hanya melihat, tetapi juga belajar serta ada komunikasi sebagai bentuk

interaksi antara balita dan pengajar, misalkan orang tua dan guru pengasuh [5].

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti ingin mengembangkan sebuah media *audio-visual* dalam bentuk video animasi sebagai media pembelajaran digunakan pada program pendidikan anak usia dini yang berjudul **“Pengembangan Media BBC (Belajar Balita Cerdas) Rentang Umur 2-3 Tahun Berbasis Video Animasi”**.

II. KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran Video Animasi

Media pembelajaran adalah sarana atau alat yang digunakan untuk mempermudah penyampaian pesan atau informasi dari guru kepada siswa dalam proses pembelajaran yang efektif dan efisien, sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan baik [6].

Animasi merupakan kumpulan atau potongan gambar yang ditampilkan bergantian secara cepat. Animasi adalah salah satu media berbasis komputer yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik karena gambar yang ditampilkan dapat bergerak. salah satunya melalui video animasi yang dapat bergerak, video animasi jenis dua dimensi berupa film kartun. Video animasi sebagai alat bantu mempunyai manfaat penting dalam pengajaran, terutama untuk menjelaskan materi pembelajaran yang sifatnya abstrak. Karakteristik yang terdapat pada video animasi adalah bentuk yang menarik dan sifatnya yang informatif. Menarik dimaksudkan bahwa media animasi harus mempunyai tampilan yang indah baik dari segi tulisan, warna, maupun bentuk gambarnya, sedangkan sifatnya yang informatif karena isi animasi yang memaparkan suatu hal dapat dijadikan informasi sekaligus pengetahuan baru bagi seseorang. Oleh karena itu, animasi tersebut dapat dijadikan sebagai terobosan terbaru dalam bidang pendidikan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, efisien, dan menyenangkan [7].

B. Balita

1) Pengertian Balita

Balita adalah anak dengan usia dibawah 5 tahun dengan karakteristik pertumbuhan yakni pertumbuhan cepat pada usia 0-1 tahun yang mana pada umur 5 bulan berat badan naik 2 kali berat badan lahir, 3 kali berat badan lahir pada umur 1 tahun, dan menjadi 4 kali pada umur 2 tahun. Pertumbuhan mulai lambat pada masa pra-sekolah kenaikan berat badan kurang lebih 2 kg per tahun, [8].

2) Perkembangan Psikomotor

Perkembangan psikomotor merupakan perkembangan dari fisik. Pertambahan berat badan balita pada fase ini berkembang dengan sangat pesat. Menurut Benyamin Blom bahwa rentangan penguasaan psikomotorik ditunjukkan oleh gerakan yang kaku sampai pada gerakan yang lancar dan luwes. Dave memperjelas dengan mengklasifikasikan domain psikomotorik ke dalam lima kategori sebagai berikut [9].

- a. *Imitation* (Peniruan), yaitu suatu keterampilan untuk menirukan suatu gerakan yang telah dilihat, didengar atau dialaminya
- b. *Manipulation* (Penggunaan Konsep), yaitu suatu keterampilan yang menggunakan konsep dalam melakukan suatu kegiatan (gerakan).
- c. *Presition* (Ketelitian), yaitu suatu keterampilan yang hubungannya dengan melakukan gerakan secara teliti dan benar
- d. *Articulation* (Perangkaian), yaitu suatu keterampilan untuk merangkai bermacam-macam gerakan secara berkesinambungan.
- e. *Naturalization* (Kewajaran atau Pengalamiahan), yaitu suatu keterampilan untuk melakukan gerakan secara wajar.

3) Perkembangan Kognitif

Menurut Piaget, perkembangan kognitif balita bermula saat balita belajar mempercayai lingkungan disekitarnya. Pada usia sekitar 4 bulan, balita mengembangkan *intentionally*, yaitu kemampuan melakukan sesuatu agar keinginannya terpenuhi beberapa perkembangan kognitif seperti [9].

Howard Gardner [9], seorang psikolog Harvard University menyimpulkan bahwa setiap anak dilahirkan dengan delapan jenis kecerdasan, dengan kadar yang berbeda-beda untuk masing-masing kecerdasan. Delapan jenis kecerdasan yang kemudian berkembang menjadi sembilan jenis kecerdasan tersebut dijelaskan sebagai berikut.

- a. Kecerdasan *linguistic* merupakan kemampuan untuk menggunakan bahasa dan kata-kata, baik secara tertulis maupun lisan dalam berbagai bentuk yang berbeda untuk mengekspresikan gagasan-gagasannya.
- b. Kecerdasan *logis-matematis* merupakan kemampuan seseorang berpikir secara induktif dan deduktif, berpikir menurut aturan logika, memahami, dan menganalisis pola angka-angka, serta memecahkan masalah dengan menggunakan kemampuan berpikir
- c. Kecerdasan *visual spasial* merupakan kemampuan seseorang untuk memahami secara lebih mendalam hubungan antara objek dan ruang

- d. Kecerdasan *musical* merupakan kemampuan seseorang yang peka terhadap suara-suara *nonverbal* yang berada pada lingkungan sekelilingnya, termasuk dalam hal ini adalah nada atau *ritme*
- e. Kecerdasan *kinestesis* merupakan kemampuan seseorang secara aktif menggunakan bagian-bagian atau seluruh tubuhnya untuk berkomunikasi dan memecahkan berbagai masalah.
- f. Kecerdasan *intrapersonal* merupakan kemampuan seseorang untuk peka terhadap perasaan dirinya sendiri
- g. Kecerdasan *interpersonal* merupakan kemampuan seseorang yang peka terhadap perasaan orang lain. Kecerdasan semacam ini disebut juga kecerdasan sosial, yang selain kemampuan menjalani persahabatan yang akrab dengan teman-temannya,
- h. Kecerdasan *naturalistic* merupakan kemampuan seseorang untuk peka terhadap lingkungan alam, senang berada di lingkungan alam yang terbuka, seperti pantai, gunung, cagar alam, dan hutan
- i. Kecerdasan *eksistensial* merupakan kemampuan untuk menempatkan diri dalam lingkup kosmos terjauh dengan makna hidup, makna kematian, nasib dunia, jasmani maupun kejiwaan, dan dengan makna pengalaman mendalam, seperti cinta dan kesenian.

C. Belajar Untuk Balita Usia 2-3 Tahun

Konsep belajar untuk balita ialah suatu proses pengembangan kemampuan dasar sesuai dengan tingkat umur masing-masing balita yang mencakup kemampuan kognitif, bahasa, moral agama, social emosi dan kemandirian. Beberapa hal yang harus dikuasai balita umur 2-3 tahun sebagai berikut [2].

- 1) Dapat mengenal benda, diantaranya 1) menyebutkan benda-benda di sekitar, 2) menyebutkan berbagai bentuk benda, 3) membedakan warna yang dikenalnya, 4) membedakan ukuran benda (besar-kecil), 5) membedakan rasa dan bau, dan 6) membedakan konsep buka-tutup, depan-belakang, keluar-masuk.
- 2) Dapat menggunakan benda, diantaranya 1) membilang 1-5 (tanpa mengenal konsep), 2) mengenal konsep 1-2, 3) membedakan banyak-sedikit, sama-tidak sama, 4) membedakan bunyi –bunyian, 5) mulai dapat menggunakan alat untuk memperoleh sesuatu yang berada di luar jangkauannya, contohnya meraih benda dengan menggunakan alat bantu, dan 6) mulai dapat menempatkan benda pada tempat yang sesuai, contohnya membuang sampah di tempat sampah, menyimpan mainan ditempatnya.

- 3) Dapat mengenal ciri-ciri benda atau orang, diantaranya mulai mengenal jenis kelamin dan menyebutkan bagian tubuh secara sederhana.
- 4) Dapat mengungkapkan keinginannya melalui ungkapan sederhana, diantaranya 1) mengucapkan kalimat 2-3 kata, 2) menjawab pertanyaan sederhana, 3) menggunakan kata ganti aku.
- 5) Dapat meniru perilaku keagamaan secara sederhana dan menirukan perilaku baik dan sopan, diantaranya 1) mengucapkan salam keagamaan, 2) mengucapkan salam terimakasih secara sederhana.
- 6) Dapat mengekspresikan emosional secara wajar, diantaranya 1) menunjukkan ekspresi wajah ketika mengalami ketidaknyamanan, 2) menunjukkan ekspresi wajah yang wajar ketika mengalami kegembiraan.

III. METODOLOGI

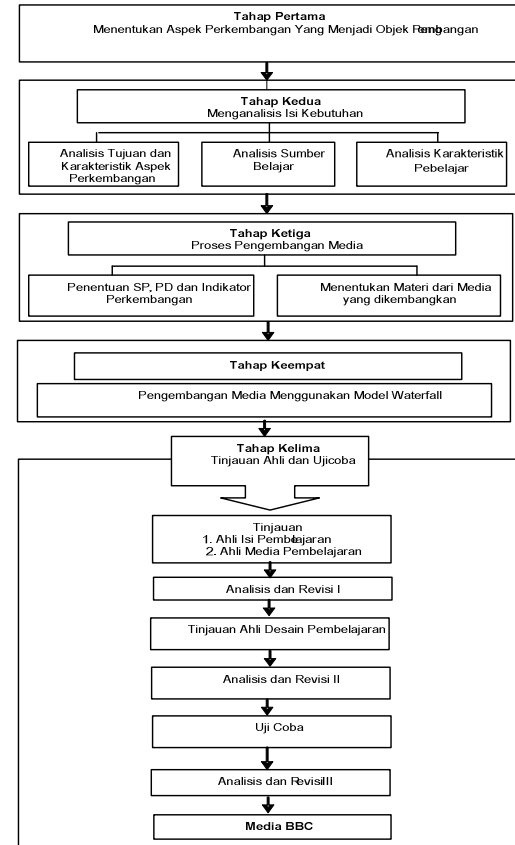
A. Rancangan Penelitian

Jenis penelitian yang dilaksanakan adalah Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development / R&D*). *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

B. Metode Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan yaitu model pengembangan *Dick and Carey*. Langkah pada model *Dick and Carey* menunjukkan hubungan yang sangat jelas, dan tidak terputus antara langkah yang satu dengan yang lainnya. Dengan kata lain, sistem yang terdapat pada *Dick and Carey* sangat ringkas, namun isinya padat dan jelas dari satu urutan ke urutan berikutnya, Dadang Supriatna [10]. Namun pada penelitian ini, penulis tidak sampai pada tahap pengukuran hasil pembelajaran, hanya pada tahap pengembangan dan uji coba media BBC berbasis video animasi. Berikut adalah tahapan-tahapan yang dilakukan dalam pengembangan media. Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan Media BBC (Belajar Balita Cerdas) Rentang Umur 2-3 tahun berbasis video animasi.

Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan dapat dilihat pada Gambar 1.

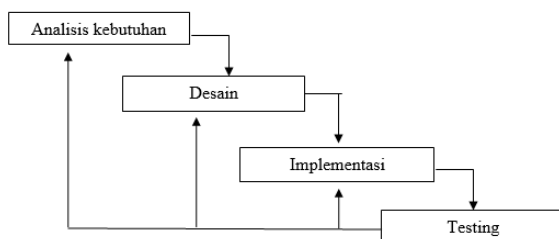


Gambar 1. Desain Pengembangan Tahap 1-5

Adapun penjelasan dari setiap tahapan pada Gambar 1 akan dijelaskan sebagai berikut.

- 1) Tahap pertama, pada tahap ini menentukan pembelajaran yang menjadi objek pengembangan. Pembelajaran yang dikembangkan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis video animasi ini adalah pembelajaran balita usia 2-3 tahun Kelompok bermain di PAUD Laksamana Singaraja
- 2) Tahap kedua, yaitu menganalisis segala sesuatu yang dibutuhkan dalam pengembangan media.
 - a) Analisis tujuan dan karakteristik pembelajar
 - b) Analisis sumber belajar
 - c) Analisis karakteristik pembelajar.
- 3) Tahap ketiga, yaitu tahap proses pengembangan media. Pada tahap ini menentukan Standar Perkembangan (SP), Perkembangan Dasar (PD) dan Indikator Pembelajaran serta menentukan materi yang akan digunakan dalam media pembelajaran tersebut

4) Tahap keempat, yaitu tahap pengembangan media BBC rentang umur 2-3 tahun berbasis video animasi. Tahap pengembangan multimedia ini menggunakan model *waterfall*. Model ini merupakan model yang paling banyak dipakai oleh para pengembang *software*. Dalam pengembangan multimedia pembelajaran ini terdapat empat tahap dalam permodelan *waterfall*, yaitu: analisis kebutuhan, desain, implementasi, dan testing. Sesuai dengan namanya *waterfall* (air terjun), maka tahapan dalam model ini disusun bertingkat, setiap tahap dalam model ini dilakukan berurutan, satu sebelum yang lainnya (lihat tanda anak panah). Selain itu dari satu tahap kita dapat kembali ke tahap sebelumnya. Model pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan model *waterfall* dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Desain model *waterfall* Sommerville
(Sumber: Umi Proboyekti dalam Aryastiti, 2012)

5) Tahap kelima, yaitu tinjauan ahli dan uji coba terhadap produk. Pada tahap ini dilakukan validasi atau tinjauan dari ahli isi atau materi dan ahli media yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari produk yang dikembangkan. Apabila dalam tahap ini ada perbaikan terhadap media yang dikembangkan, maka masuk pada tahap revisi I. Revisi bertujuan untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan berdasarkan saran-saran yang diberikan. Setelah dianggap layak oleh ahli isi dan ahli media, kemudian dilakukan uji coba lapangan. Apabila dalam tahap ini ada perbaikan lagi, maka masuk ke tahap revisi II. Setelah selesai revisi II maka pengembangan media telah sampai menjadi sebuah produk akhir yang siap pakai.

IV. PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Berdasarkan analisis metode penelitian, maka hasil Pengembangan Media BBC (Belajar Balita Cerdas) Rentang

Umur 2-3 Tahun Berbasis Video Animasi yang dilakukan penulis dapat diuraikan sebagai berikut.

- 1) Standar Perkembangan yang akan dikembangkan dalam Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi adalah perkembangan balita umur 2-3 tahun.
- 2) Menganalisis isi kebutuhan Video Animasi antara lain menganalisis segala sesuatu yang dibutuhkan dalam pengembangan seperti analisis tujuan dan karakteristik pembelajaran, analisis sumber belajar dan analisis karakteristik pebelajar. Untuk analisis tujuan dan karakteristik pembelajaran, serta analisis sumber belajar diperoleh dengan menggunakan metode wawancara dengan kepala sekolah PAUD Laksamana yaitu Ibu Desak Putu Sriyuliastawati, S.Pd, A.Ud

Berdasarkan hasil wawancara dan angket karakteristik balita oleh guru, isi kebutuhan media pembelajaran dapat dikelompokkan sebagai berikut.

a. Analisis Tujuan dan Karakteristik Pembelajaran Balita umur 2-3 tahun.

Tujuan dari pembelajaran Balita Umur 2-3 tahun adalah agar balita dapat mengembangkan kecerdasan sesuai dengan standar perkembangan, moral dan nilai agama; sosial, emosional dan kemandirian; bahasa dan kognitif. Tetapi dalam proses pembelajaran balita, khususnya balita umur 2-3 tahun sangat sulit di ajarkan dengan metode ceramah atau dengan mengenalkan alat peraga, balita cenderung merasa bosan dalam belajar. Sehingga standar perkembangan balita dan kecerdasan berpikirnya menjadi belum berkembang

b. Analisis Sumber Belajar

Sumber belajar balita di PAUD masih terbatas alat peraga seperti buku dan beberapa gambar pendukung sederhana, sedikit mengandung penjelasan dan kurang interaktif untuk dipelajari oleh balita. Sumber belajar di PAUD masih terbatas hanya pada guru dan alat peraga yang bersifat konvensional. Sehingga menyebabkan kurang berkembangnya daya kreatifitas atau rangsangan untuk kecerdasan balita itu sendiri

c. Analisis Karakteristik Pebelajar

Balita umur 2-3 tahun lebih tertarik belajar menggunakan media yang menampilkan gambar-gambar yang lucu dan memiliki variasi warna. Balita cenderung lebih tertarik menonton sebuah video dari pada membaca buku atau melihat gambar. Karena pada video selain ada animasi juga ada suara dan lagu yang membuatnya menarik.

3) Pengembangan Media Pembelajaran

Tahap pengembangan media ini menggunakan model pengembangan perangkat lunak *waterfall*. Penjelasan masing-masing tahap dalam model *waterfall* adalah sebagai berikut.



a. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan tahap dimana sistem menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan atau pengembangan perangkat lunak. Adapun yang dibutuhkan dalam Pengembangan Video animasi ini adalah aplikasi *Macromedia Flash CS3*, *Corel Draw X5*, *Audacity*, *Camtasia Studio 6* dan *DVD Style*. Media ini dikembangkan menggunakan perangkat keras laptop dengan spesifikasi memori DDR3 2 Gb, harddisk 500 Gb, dan Processor Intel Dual Core Cq 510 M 2.0GHz.

b. Desain

Tahap ini merupakan tahap penerjemahan dari keperluan atau data yang telah dianalisis ke dalam bentuk yang mudah dimengerti oleh pemakai (*user*). Untuk desain Media BBC (Belajar Balita Cerdas) Rentang Umur 2-3 Tahun Berbasis Video Animasi digambarkan dalam bentuk *storyboard*.

c. Implementasi

Tahap ini merupakan implementasi dari tahap desain. Dalam tahap ini dilakukan penganimasia sesuai storyboard yang sudah ditentukan, agar dapat dimengerti oleh komputer. Berikut ini adalah tampilan *menu* DVD Media BBC (Belajar Balita Cerdas) Rentang Umur 2-3 tahun.

a) Tampilan Awal DVD Media BBC

Tampilan awal DVD Media BBC (Belajar Balita Cerdas) Rentang Umur 2-3 Tahun Berbasis Video Animasi. Merupakan tampilan awal yang dilihat oleh user dimana pada tampilan awal ini terdiri dari beberapa pilihan *menu* seperti : *Menu Belajar*, *Menu Pilihan Belajar* dan *Menu Bantuan*. Untuk menggunakan DVD Media BBC (Belajar Balita Cerdas) Rentang Umur 2-3 Tahun Berbasis Video Animasi user harus memilih salah satu *menu* yang terdapat pada tampilan awal DVD. Tampilan Awal DVD Media BBC dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3 Tampilan Awal DVD BBC

b) Menu Pilihan Belajar

Menu Pilihan Belajar menampilkan beberapa pilihan belajar dari Media BBC (Belajar Balita Cerdas) Rentang Umur 2-3 Tahun Berbasis Video Animasi. Pada *menu* pilihan belajar. *Menu* Pilihan Belajar dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4 Menu Pilihan Belajar

4) Uji coba lapangan

Pada saat uji coba lapangan yang dilakukan melibatkan balita berumur 2-3 tahun pada kelompok bermain. Dari uji coba lapangan yang dilakukan, beberapa masukan, saran-saran dan komentar yang diberikan pada pengembangan Aplikasi Media BBC (Belajar Balita Cerdas) Rentang Umur 2-3 Tahun Berbasis Video Animasi ini adalah sebagai berikut:

- Video animasi bagus untuk media pembelajaran
- Gambarnya diperbanyak macamnya agar lebih menarik lagi

5) Kategori Respon Balita

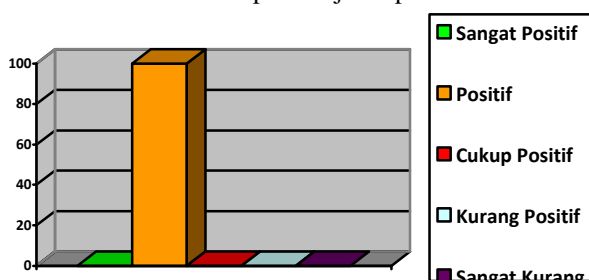
Kategori respon balita terhadap pengembangan Media BBC (Belajar Balita Cerdas) Rentang Umur 2-3 Tahun Berbasis Video Animasi dikumpulkan dengan menggunakan angket respon balita. Berdasarkan hasil analisis skor respon balita didapatkan kategori yang telah ditetapkan disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kategori Respon Balita

Rentangan Skor	Kategori	Jumlah balita (orang)	Persentase
$\bar{R} \geq 72$	Sangat positif	0	0%
$72 > \bar{R} \geq 54$	Positif	9	100%
$54 > \bar{R} \geq 36$	Cukup	0	0%
$36 > \bar{R} \geq 18$	Kurang positif	0	0%
$\bar{R} < 18$	Sangat kurang positif	0	0%

Respon balita umur 2-3 tahun PAUD Laksamana terhadap pengembangan Media BBC (Belajar Balita Cerdas) Rentang Umur 2-3 Tahun Berbasis Video Animasi tersebar pada kategori sangat positif 0 %, positif 100%, cukup positif 0%, kurang positif 0% dan sangat kurang positif 0%. Rata-rata skor respon balita yaitu 63.1 sehingga respon balita terhadap Media BBC (Belajar Balita Cerdas) Rentang Umur 2-3 Tahun Berbasis Video Animasi dapat dikategorikan positif.

Persentase respon balita terhadap pengembangan Media BBC (Belajar Balita Cerdas) Rentang Umur 2-3 Tahun Berbasis Video Animasi dapat disajikan pada Gambar 5.



Gambar 5 Respon Balita

6) Kategori Respon Guru

Kategori respon guru terhadap pengembangan Media BBC (Belajar Balita Cerdas) Rentang Umur 2-3 Tahun Berbasis Video Animasi didapatkan dengan menggunakan angket respon guru. Berdasarkan hasil analisis skor respon guru didapatkan kategori yang telah ditetapkan disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Kategori Respon Guru

Rentang Skor	Kategori	Jumlah Guru (orang)	Persentase
$\bar{R} \geq 72$	Sangat positif	0	0%
$72 > \bar{R} \geq 54$	Positif	1	100%
$54 > \bar{R} \geq 36$	Cukup	0	0%
$36 > \bar{R} \geq 18$	Kurang positif	0	0%
$\bar{R} < 18$	Sangat kurang positif	0	0%

Dari hasil analisis respon guru terhadap pengembangan Media BBC (Belajar Balita Cerdas) Rentang Umur 2-3 Tahun Berbasis Video Animasi didapat total skor 65 dari angket respon guru yang diberikan, itu berarti respon guru terhadap pengembangan Media BBC (Belajar Balita Cerdas) Rentang Umur 2-3 Tahun Berbasis Video Animasi dapat dikategorikan positif.

7) Pembahasan

Berdasarkan analisis sumber belajar yang dilakukan penulis, sangat diperlukan Media BBC (Belajar Balita Cerdas) Rentang Umur 2-3 tahun berbasis video animasi di PAUD Laksamana Singaraja.

Media BBC (Belajar Balita Cerdas) Rentang Umur 2-3 Tahun Berbasis Video Animasi ini selain mampu menarik perhatian balita dalam belajar juga mampu mengoptimalkan perkembangan dasar balita.

Media BBC (Belajar Balita Cerdas) Rentang Umur 2-3 Tahun Berbasis Video Animasi ini sudah mengalami beberapa perbaikan. Perbaikan yang dilakukan yaitu dari para ahli yang dilibatkan yakni ahli isi, ahli media, ahli desain serta dari uji lapangan. Ini dilakukan untuk menyempurnakan isi Media BBC (Belajar Balita Cerdas) Rentang Umur 2-3 Tahun Berbasis Video Animasi tersebut balita menjadi lebih mudah dalam memahami isi pelajaran yang diajarkan disamping itu guru menjadi lebih mudah dalam menjelaskan materi kepada balita.

Dari persentase respon balita terhadap pengembangan video animasi Media BBC (Belajar Balita Cerdas) Rentang Umur 2-3 Tahun Berbasis Video Animasi dapat dikategorikan Positif. Respon positif tersebut menunjukkan bahwa balita senang dan termotivasi dalam belajar dengan menggunakan Media BBC (Belajar Balita Cerdas) Rentang Umur 2-3 Tahun Berbasis Video Animasi. Hal ini disebabkan karena Media BBC (Belajar Balita Cerdas) Rentang Umur 2-3 Tahun Berbasis Video Animasi ini berisi materi yang disimulasikan melalui video animasi sehingga balita lebih mudah dalam memahami isi pembelajaran yang diajarkan.

V. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan pada penelitian ini, maka dapat diambil simpulan sebagai berikut.

- 1) Media BBC (Belajar Balita Cerdas) Rentang Umur 2-3 Tahun Berbasis Video Animasi dibuat dengan menggunakan *Adobe Flash CS3* serta beberapa *software* pendukung seperti *Corel Draw X5* untuk membuat dan mengedit gambar, *Camtasia Studio 6* untuk mengolah video, *Audacity* untuk mengelola audio dan *DVD Style* untuk mengubah video animasi ke dalam bentuk DVD.
- 2) Respon balita dan guru terhadap pengembangan Aplikasi Media BBC (Belajar Balita Cerdas) Rentang Umur 2-3 Tahun Berbasis Video Animasi ini berada pada kategori positif sehingga media pembelajaran ini layak untuk digunakan sarana belajar bagi balita.

REFERENSI

- [1] Isjoni, H. 2009. Model Pembelajaran Anak Usia Dini. Bandung: Alfabet.
- [2] Semiawan, C. R. 2007. Belajar Dan Pembelajaran Prasekolah Dan Sekolah Dasar. Jakarta: Indeks
- [3] Sujarwo. 2008. "Seminar Pengembangan Media Pembelajaran PAUD". <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/sujarwompd/pengembangan-media-pembelajaran-paud.pdf> (diakses tanggal 12 Desember 2012)
- [4] Suheri, A. 2006. "Jurnal Animasi Multimedia Pembelajaran". [http://physicsmaster.orgfree.com/ Artikel 26 Jurnal/Inovasi Dalam Pendidikan/Animasi Multimedia Pembelajaran.pdf](http://physicsmaster.orgfree.com/Artikel/26_Jurnal/Inovasi_Dalam_Pendidikan/Animasi_Multimedia_Pembelajaran.pdf) (diakses tanggal 12 desember 2012)
- [5] Fani, R. *et.al.* 2012. "Jurnal Aplikasi Pembelajaran Mengenal Tumbuhan, Buah-Buahan, Dan Binatang Berbasis Multimedia Interaktif (Untuk Anak Usia 2-4 Tahun)". [http://repository.politekniktelkom.ac.id/Proyek Akhir/Mi/](http://repository.politekniktelkom.ac.id/Proyek_Akhir/Mi/) (diakses tanggal 11 Desember 2012).
- [6] Daryanto. 2010. Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.
- [7] Sudjana, *et.al.* 2009. Media pembelajaran. Bandung : Sinar Baru Algensindo
- [8] Soetjningsih. 2004. Tumbuh Kembang Anak. Jakarta: EGC.
- [9] Fridani, Lara *et.al.* 2011. Evaluasi Perkembangan Anak Usia Dini. Jakarta: Universitas Terbuka.
- [10] Aryastiti, D. 2012. Pengembangan Aplikasi Multimedia Interaktif Pada Materi pelajaran Tik (Microsoft Excel 2007) Dengan Pendekatan Pembelajaran Tuntas Pada Balita Kelas Viii Di Smp N 5 Singaraja. Skripsi (Tidak Diterbitkan). Jurusan Pendidikan Teknik Informatika, UNDIKSHA Singaraja.