

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIOVISUAL STORYTELLING TEMA BINATANG UNTUK ANAK USIA DINI

Putu Indah Lestari¹, Elizabeth Prima²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ekonomika, Bisnis,
dan Humaniora, Universitas Dhyana Pura, Jl. Raya Padang Luwih Tegaljaya Dalung Kuta
Utara, Bali, Indonesia
Email: indahlestari@undhirabali.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran audio visual *storytelling* tema binatang untuk anak usia dini. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan model ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate*). Instrumen penelitian ini terdiri dari angket validator ahli materi, ahli media pembelajaran, dan uji terbatas. Teknik analisis data yang digunakan yaitu statistik deskriptif skala lima kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) hasil ahli materi mendapatkan adanya kesesuaian media dengan KI/KD sebesar 95% pada kategori sangat sesuai, sangat layak, sangat valid. Ditinjau dari indikator isi dan kejelasan materi sebesar 88% dengan kategori sesuai, layak, dan valid. Sedangkan jika ditinjau dari indikator kesesuaian dengan tingkat perkembangan bahasa dan keaksaraan sebesar 86% pada kategori sesuai, layak dan valid. 2) Uji validasi oleh ahli media pembelajaran pada indikator layout, kemenarikan cover, pemilihan background sebesar 92% pada kategori sangat sesuai, sangat layak, dan sangat valid. Sedangkan indikator kemudahan dalam penggunaan sebesar 90% mendapat kategori sesuai, layak, dan valid. 3) Uji coba kelompok kecil memperoleh rata-rata persentase sebesar 92% dengan kategori sangat sesuai dan sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran audio visual *storytelling* tema binatang untuk anak usia dini telah layak dan valid.

Kata kunci: media, storytelling, anak usia dini

1. Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini dimulai dari usia 0 hingga 6 tahun yang disebut usia masa keemasan (*golden age*). Usia keemasan merupakan masa untuk menstimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya (Lestari & Prima, 2018). Tujuan dari adanya pendidikan anak usia dini adalah membantu meletakkan dasar sikap, perilaku, kemandirian, tanggung jawab dan disiplin (Prima & Lestari, 2018). Anak usia dini memiliki karakteristik yang unik, aktif, energik, senang dan kaya fantasi, memiliki rasa ingin tahu yang kuat, dan antusias terhadap banyak hal. Proses pelaksanaan pembelajaran dikatakan berhasil apabila anak dapat menerima pesan yang guru sampaikan dan anak dapat melakukan perintah dari guru dengan baik (Izzah et al., 2020).

Guna melancarkan proses pembelajaran maka diperlukan media yang bervariasi dan memberi kesempatan kepada anak untuk belajar aktif. Para guru dituntut untuk mampu mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran. Media pembelajaran akan membantu keefektifan proses pembelajaran dalam penyampaian pesan dan isi pelajaran (Fitria, 2014). Dalam

perkembangannya media tidak hanya sebagai alat bantu untuk mengajar, tetapi lebih sebagai penyalur pesan dari pemberi pesan (guru) ke penerima pesan (siswa) (Sadiman et al., 2014). Menggunakan media dalam pembelajaran dapat menarik perhatian siswa, lebih bermakna, kontekstual sehingga mudah memahami isi pelajaran (Tiyas et al., 2020). Media dapat dibagi menjadi tiga berdasarkan cara penyampaiannya, yaitu media visual, media audio, dan media audiovisual (Arsyad, 2013). Media audio visual memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya meliputi (a) dapat digunakan untuk klasikal, (b) dapat digunakan seketika, (c) digunakan secara berulang, (d) dapat menyajikan materi secara fisik tidak dapat bicara ke dalam kelas, (e) dapat menyajikan objek yang bersifat bahaya, (f) dapat menyajikan objek secara detail, (g) tidak memerlukan ruang gelap, (h) dapat diperlambat dan dipercepat, (i) menyajikan gambar dan suara. Adapun kelemahan media audio video adalah (a) sukar untuk dapat direvisi, (b) relatif mahal, (c) memerlukan keahlian khusus, (d) peralatan harus lengkap (Fitria, 2014).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh *British Audio-Visual Association* menghasilkan temuan rata-rata pengetahuan yang diingat dengan penyampaian secara audio visual masih diingat sebesar 65% dalam waktu tiga hari, sementara penyampaian secara visual sebesar 20% dan penyampaian secara audiotori sebesar 10% (Lestari & I Nengah Suastika, 2021). Audio visual pembelajaran berbasis teknologi dapat digunakan sebagai sarana alternatif dalam mengoptimalkan proses pembelajaran, dikarenakan beberapa aspek antara lain : a) mudah dikemas dalam proses pembelajaran, b) lebih menarik untuk pembelajaran, dan c) dapat diedit (diperbaiki) setiap saat (Haryoko, 2009). Keunggulan dari pembelajaran menggunakan media interaktif dalam kegiatan pembelajaran anak usia Taman Kanak-kanak dapat memperjelas penyajian pesan serta mengurangi verbalitas, memperdalam pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, dapat memperjelas pengertian yang abstrak menjadi pengertian yang konkret (Suprihatin et al., 2019).

Peserta didik mengalami kendala dalam kegiatan pembelajaran karena kurangnya sumber belajar berbasis digital (Lieung et al., 2021). Permasalahan yang muncul di sekolah khususnya saat melaksanakan pembelajaran daring. Peserta didik belajar mandiri di rumah dengan mengerjakan tugas yang diberikan guru. Selain itu media yang disediakan sekolah terbatas dan guru kesulitan dalam melakukan pembelajaran (Tiyas et al., 2020). Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada Kepala Sekolah TK Dynata School, pembelajaran daring dilakukan dengan memberikan penugasan berupa lembar kerja siswa yang diambil setiap minggu. Sesekali guru membuat video yang dikirim melalui whatsapp grup kelas namun hal ini kurang maksimal. Guru belum mampu mengembangkan media pembelajaran untuk kegiatan *storytelling*. Perlunya teknologi informasi membantu proses interaksi dan komunikasi antara guru dan peserta didik diperlukan pada saat ini, karena sebagian besar perilaku peserta didik lebih cenderung mengikuti lingkungan sekitarnya (Divayana et al., 2017). Media dongeng fabel yaitu adalah cerita tentang kehidupan binatang, cerita binatang di dalam fabel dapat berpikir, bereaksi, dan berbicara seperti manusia. Cerita fabel tidak hanya menghibur tetapi bersifat mendidik, banyak nilai moral yang dapat dijadikan sebagai pelajaran (Izzah et al., 2020).

2. Metode

Pengembangan media audio visual merupakan penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) dalam bidang pendidikan. Penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) diartikan sebagai metode penelitian yang menghasilkan produk tertentu bersifat analisis kebutuhan dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2019). Metode penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design,*

Development, Implementation, dan Evaluation). (Brand, 2009) Model pengembangan ADDIE bisa menjadi panduan untuk mengembangkan sebuah instrumen dan fasilitas strategi pembelajaran yang efisien, dinamis dan efektif untuk membantu performa pembelajaran

Pengembangan ini difokuskan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa media audiovisual untuk *storytelling*. Produk akhir dari penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam proses pembelajaran menjadi lebih aktif, efektif dan menarik, khususnya di TK Dynata School. Media pembelajaran audio visual yang dikembangkan adalah Tema Binatang untuk anak Kelompok B usia 5-6 tahun.

Subjek uji coba yang digunakan dalam penelitian ini adalah validasi ahli (ahli materi, ahli media pembelajaran) dan sepuluh orang anak kelompok B1 di TK Dynata School. Pemilihan validasi ahli sesuai dengan bidang yang terkait dengan penelitian. Penelitian ini menggunakan jenis data kuantitatif dan kualitatif. Hal ini digunakan untuk mendapatkan penilaian dari hasil angket dan saran perbaikan yang diberikan oleh subjek uji coba. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu angket dan dokumentasi. Angket berfungsi untuk pengambilan penilaian dari validasi ahli dan respon anak terhadap media yang sudah dikembangkan, sedangkan dokumentasi digunakan untuk pengambilan bukti foto dalam pengambilan data.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kuantitatif dan deskripsi kualitatif. Data penelitian pengembangan yang dianalisis menggunakan analisis kuantitatif adalah analisis kelayakan yang mana validasi yang dilakukan untuk mengetahui kelayakan media yaitu dengan cara melakukan analisis dari validasi ahli materi dan ahli media atau angket yang terkumpul. Data diperoleh merupakan data kuantitatif, dari hasil yang diperoleh dapat dihitung persentasenya menggunakan rumus berikut (Akbar, 2017)

$$Va = \frac{Tse \text{ (skor yang diperoleh)}}{Tsh \text{ (skor maksimal)}} \times 100\%$$

Va = Skor validasi

Tse= Skor yang diperoleh

Tsh= Skor maksimal

Tabel 1 Kriteria Skala Likert Pengembangan Media

No	Kriteria	Tingkat validitas
1	Skor 5 (90%-100%)	Sangat sesuai, sangat layak, sangat valid
2	Skor 4 (75%-89%)	Sesuai, layak, valid
3	Skor 3 (65%-74%)	Cukup sesuai, cukup layak, cukup valid
4	Skor 2 (55%-64%)	Tidak sesuai, tidak layak, tidak valid
5	Skor 1 (0%-54%)	Sangat tidak sesuai, sangat tidak layak, sangat tidak valid

Pengambilan keputusan tentang kualitas produk media pembelajaran pada angket uji coba pengembang menggunakan skala likert (Sugiyono, 2019). Analisis kualitatif digunakan untuk mengolah data dari hasil data para ahli dan data uji coba pada peserta didik. Teknik analisis kualitatif dilakukan dengan mengklasifikasikan informasi berupa tanggapan, kritik dan saran perbaikan yang terdapat pada angket yang sudah terisi angka penilaian. Informasi tersebut digunakan untuk perbaikan

produk pengembangan media. Hasil analisis kualitatif ini untuk mengumpulkan informasi saran perbaikan dari subjek uji coba.

3. Hasil dan Pembahasan

Pengembangan media audiovisual Tema Binatang bagi anak Kelompok B merupakan jenis penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model ADDIE yang bertujuan untuk strategi pembelajaran yang efisien, dinamis, efektif, dan untuk membantu performa pembelajaran.

Analisis tingkat kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan saat melakukan observasi di sekolah dengan melakukan identifikasi terhadap media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran. Dari hasil observasi dan wawancara dengan Kepala Sekolah ditemukan bahwa guru masih menggunakan metode penugasan dalam pembelajaran. Menurutnya penggunaan video pembelajaran menggunakan media audiovisual belum maksimal. Guru belum mampu mengembangkan media pembelajaran yang bisa digunakan peserta didik untuk belajar dari rumah. Terlebih media audiovisual yang digunakan untuk *storytelling*. Selama ini kegiatan *storytelling* dilakukan guru dengan memanfaatkan buku bacaan. Guru hanya membuat video yang bersifat pemberian tugas. Padahal potensi *storytelling* berbasis kearifan lokal dapat menstimulasi perkembangan anak usia dini dan Tema yang didapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Analisis Anak Usia Dini, telaah yang telah dilakukan meliputi pengamatan karakteristik belajar anak di TK Dynata School, berdasarkan teori Piaget bahwa karakteristik anak usia dini ialah berpikir konkret.

Tahap desain

Merancang kegiatan belajar mengajar yang terfokus pada pemilihan materi, kompetensi serta strategi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik (Lestari & I Nengah Suastika, 2021). Adapun pemilihan materi menyesuaikan dengan tema yang ada pada Kelompok B dan tingkat urgensi perlunya media audiovisual untuk *storytelling* di TK Dynata School. Penulisan naskah dan *storyboard* memerlukan rancangan lebih dalam hal ini disebabkan naskah yang menjadi bahan narasi disaring dari isi pelajaran kemudian disintesis ke dalam bentuk gambar yang ingin ditunjukkan dan dikatakan. Cerita yang diangkat adalah cerita kearifan lokal Bali yang meliputi hewan khas Bali, gunung, danau, dan aktivitas masyarakat di Bali

Tahap Pengembangan Produk dan Validasi

Uji validitas produk diperoleh dari angket validasi ahli (ahli materi, ahli media pembelajaran) terhadap produk. Hasil validasi ahli materi mendapatkan adanya kesesuaian media dengan KI/KD memperoleh skor 4,75 atau 95%. Dilihat dari Tabel 1 dapat dikatakan media audio visual ini sangat sesuai, sangat layak, sangat valid. Sedangkan jika ditinjau dari indikator kesesuaian dengan tingkat perkembangan bahasa dan keaksaraan mendapat skor sebesar 4,3 atau 86% pada kategori sesuai, layak dan valid digunakan dengan revisi dari validator. Hasil validasi dari ahli materi kemudian dilakukan revisi terhadap media yang dikembangkan. Sehubungan demikian, maka memperhatikan kesesuaian materi yang disampaikan dengan indikator pencapaian kompetensinya dengan durasinya bisa menambahkan konten terkait indikator.



Sebelum revisi dari pakar

Sesudah revisi dari pakar

Gambar 1 Menunjukkan Hasil Sebelum dan Sesudah Direvisi

Uji validasi oleh ahli media pembelajaran pada indikator layout, kemenarikan cover, pemilihan background memperoleh skor 4,6 atau sebesar 92% berarti media audio visual ini sangat sesuai, sangat layak, dan sangat valid. Dari penilaian tersebut, persentase tingkat pencapaian berada pada kualifikasi sangat layak sehingga tidak perlu direvisi dari segi visualisasi media.

Tahap Uji coba

Uji coba kelompok kecil melibatkan 10 orang anak Kelompok B1 TK Dynata School. Untuk uji kelompok kecil memperoleh rata-rata persentase sebesar 92% dengan kategori sangat sesuai dan sangat layak. Berdasarkan hasil analisis data tersebut media audiovisual *storytelling* tema binatang memiliki kualifikasi layak untuk digunakan dalam pembelajaran anak usia dini.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Suryana & Hijriani, 2021) yang menggunakan media audio visual sangat bermanfaat bagi peserta didik karena media video pembelajaran tematik anak usia dini 5-6 tahun berbasis kearifan lokal yang berkualitas, kreatif dan inovatif sehingga dapat dimanfaatkan oleh orangtua dan guru dalam menstimulasi perkembangan anak. Penggunaan media tersebut dalam proses pembelajaran meningkatkan pengetahuan anak tentang budaya lokal sehingga menanamkan konsep cinta budaya pada anak. Media pembelajaran audio visual berbasis kearifan budaya lokal dapat membuat perubahan positif pada anak. Media audiovisual cocok digunakan untuk menumbuhkan nilai moral terhadap anak. Selain itu anak juga terlatih untuk mencintai budaya-budaya lokal. (Darihastining et al., 2020). Mendengarkan sebuah cerita dengan media audio dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Ketika anak yang belajar dengan metode bercerita berbantuan media audio, memberikan kesempatan kepada anak mendengar secara langsung apa saja yang terdapat dalam cerita tersebut (Khotimah et al., 2021).

4. Simpulan

Pengembangan produk yaitu video pembelajaran audiovisual. Pelaksanaan penelitian ini meliputi tahapan analisis, tahapan desain/perancangan, dan tahapan pengembangan/produksi. Hasil analisis data penelitian ini, menunjukkan bahwa 1)

hasil ahli materi mendapatkan adanya kesesuaian media dengan KI/KD sebesar 95% pada kategori sangat sesuai, sangat layak, sangat valid. Ditinjau dari indikator isi dan kejelasan materi sebesar 88% dengan kategori sesuai, layak, dan valid. Sedangkan jika ditinjau dari indikator kesesuaian dengan tingkat perkembangan bahasa dan keaksaraan sebesar 86% pada kategori sesuai, layak dan valid. 2) Uji validasi oleh ahli media pembelajaran pada indikator layout, kemenarikan cover, pemilihan background sebesar 92% pada kategori sangat sesuai, sangat layak, dan sangat valid. Sedangkan indikator kemudahan dalam penggunaan sebesar 90% mendapat kategori sesuai, layak, dan valid. 3) Uji coba kelompok kecil memperoleh rata-rata persentase sebesar 92% dengan kategori sangat sesuai dan sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran audio visual *storytelling* tema binatang untuk anak usia dini telah layak dan valid

5. Daftar Rujukan

- Akbar, S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. PT Rajawali Pers.
- Brand, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.
- Darihastining, S., Aini, S. N., Maisaroh, S., & Mayasari, D. (2020). Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Kearifan Budaya Lokal pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1594–1602. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.923>
- Divayana, D. G. H., Sanjaya, D. B., Marhaeni, A. A. I. N., & Sudirtha, I. G. (2017). CIPP Evaluation Model Based on Mobile Phone in Evaluating The Use of Blended Learning Platforms at Vocational Schools in Bali. *Journal of Theoretical and Applied Information Technology*, 95(9), 1983–1995.
- Fitria, A. (2014). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 57–62. <https://doi.org/10.17509/cd.v5i2.10498>
- Haryoko, S. (2009). Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran. *Jurnal Edukasi@Elektro*, 5(1).
- Izzah, L., Adhani, D. N., & Fitroh, S. F. (2020). *Pengembangan Media Buku Dongeng Fabel Untuk Mengenal Keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun di Wonorejo Glagah*. 7(2).
- Khotimah, S., Kustiono, K., & Ahmadi, F. (2021). Pengaruh Storytelling Berbantu Media Audio Terhadap Kemampuan Menyimak dan Berbicara pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2020–2029. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1813>
- Lestari, P. I., & I Nengah Suastika. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual PPKn Muatan Persatuan dalam Keberagaman. *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling*, 4(1), 34–42. <https://doi.org/10.31960/ijolec.v4i1.1023>
- Lestari, P. I., & Prima, E. (2018). *Permainan Congklak Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun*. November, 539–546.
- Lieung, K. W., Rahayu, D. P., & Yampap, U. (2021). *Development of an Interactive E-book to Improve Student ' s Problem Solving*. 5(1), 8–15.
- Prima, E., & Lestari, P. I. (2018). The Improvement of The Discipline for Early Childhood Through Token Economy Technique. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 245. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.124>
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2014). *Media Pendidikan*. PT Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D*. Alfabeta.

- Suprihatin, D., Formative, C., Summative, C., & Bahasa, M. (2019). Pengembangan Media Interaktif Tema Binatang Dalam Mengembangkan Bahasa Anak Kelompok B Taman Kanak-kanak Kecamatan Grogol Kabupaten Kediri. *Semdikjar 3 Penguatan Pendidikan& Kebudayaan Untuk Menyongsong Society 5.0*, 625–661.
- 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>
- Tiyas, N. S., Nulhakim, L., & Syachrurroji, A. (2020). *Development Of Learning Media For Animal Life Cycle Puzzles In Science Subjects At Fourth Grade Elementary*. 4(4), 667–677.
Pustaka

