

Menyelami Dunia Edukasi Yang Dinamis

Aprilia Indriana, TK PGRI Dasuk Sumenep

Ali Rahmat, Institut Kariman Wirayudha Sumenep

Article history

Received:

11-12-2023

Received in revised form:

15-07-2024

Accepted:

25-07-2024

Keywords:

media video interaktif, proses pembelajaran, anak usia dini

Abstract: *The research aims to: 1) find out the application of interactive video media in the learning process in early childhood 2) find out the forms of early childhood learning behavior in the learning process with interactive video media, 3) find out the competencies acquired by early childhood in the learning process with interactive video media. The type of research used in this research is case study research with a qualitative approach. Data collection procedures with interviews, observation, and documentation. The results of the study show that: 1) Learning planning using interactive video media is carried out by the teacher by: a) preparing daily activity plans, b) semester activity plans, c) studying the media usage manual, d) preparing media equipment. The implementation of the application of interactive video media in the learning process is carried out by the teacher by: a) ensuring that the media and all equipment are complete, b) explaining the objectives to be achieved, c) explaining the subject matter to students, d) avoiding events that can interfere with concentration protege. Evaluation of the application of interactive video media in the learning process is carried out by the teacher by: a) evaluation by observation and recording it in the child's assessment book, b) observation includes student activities, children's work, and analysis of developments that can be seen from children's behavior, c) evaluation to determine the absorption, understanding, and development of students. 2) Learning behavior of students with interactive videos, namely: a) can activate all the senses of students, b) motivate students to understand the subject matter, c) can attract students' attention, and d) make students happy. 3) Competence of students with interactive videos, namely: a) being able to think critically and increasing language and social skills in problem solving, b) being able to think logically such as recognizing objects and classifying them, and c) being able to think symbolically such as understanding numbers and letters.*

Abstrak: Penelitian bertujuan untuk: 1) mengetahui penerapan media video interaktif dalam proses pembelajaran pada anak usia dini 2) mengetahui bentuk-bentuk perilaku belajar anak usia dini dalam proses pembelajaran dengan media video interaktif, 3) mengetahui kompetensi yang diperoleh anak usia dini dalam proses pembelajaran dengan media video interaktif. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian studi kasus (*case study*) dengan pendekatan kualitatif. Prosedur pengumpulan data dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Perencanaan pembelajaran dengan media video interaktif dilakukan guru dengan cara: a) mempersiapkan rencana kegiatan harian, b) rencana kegiatan semester, c) mempelajari buku petunjuk penggunaan media, d) menyiapkan peralatan media. Pelaksanaan penerapan media video interaktif dalam proses pembelajaran dilakukan guru dengan cara: a) memastikan media dan semua peralatan telah lengkap, b) menjelaskan tujuan yang akan dicapai, c) menjelaskan materi pelajaran kepada anak didik, d) menghindari kejadian-kejadian yang dapat mengganggu konsentrasi anak didik. Evaluasi penerapan media video interaktif dalam proses proses pembelajaran dilakukan guru dengan cara: a) evaluasi dengan observasi dan mencatatnya dalam buku penilaian anak, b) observasi meliputi

kegiatan anak didik, hasil karya anak, dan analisis perkembangan yang terlihat dari tingkah laku anak, c) evaluasi untuk mengetahui daya serap, pemahaman, dan perkembangan anak didik. 2) Perilaku belajar anak didik dengan video interaktif, yaitu: a) dapat mengaktifkan seluruh indera anak didik, b) memotivasi anak didik untuk memahami materi pelajaran, c) dapat menarik perhatian anak didik, dan d) membuat senang anak didik. 3) Kompetensi anak didik dengan video interaktif, yaitu: a) mampu berfikir kritis dan menambah kemampuan berbahasa serta bersosial dalam pemecahan masalah, b) mampu berfikir logis seperti mengenal benda dan mengklasifikasikannya, dan c) mampu berfikir simbolik seperti memahami angka dan huruf.

PENDAHULUAN

Revolusi industri 4.0 telah melahirkan istilah Pendidikan 4.0, yaitu penyatuan teknologi ke dalam proses pendidikan atau pembelajaran. Tujuan pendidikan tidak hanya menjadikan anak didik sebagai manusia yang berpengetahuan, tetapi juga anak didik yang mampu memanfaatkan teknologi digital (*cyber system*), sehingga mampu menghadapi setiap tantangan zaman.

Perubahan itu mulai dimanfaatkan oleh beberapa penyelenggara program pendidikan, termasuk pendidikan anak usia dini dengan menerapkan pembelajaran yang lebih inovatif, kreatif, dan kompetitif serta menekankan pada kecenderungan perluasan pengetahuan dan teknologi, sehingga diharapkan mampu menghasilkan lulusan yang dapat mengikuti atau mengubah perkembangan zaman menjadi lebih baik. Salah satunya menuntut guru untuk dapat mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan perkembangan terbaru.

Media pembelajaran merupakan proses komunikasi, yakni penyampaian pesan atau informasi dari sumber pesan kepada penerima pesan melalui perantara atau suatu media (Susilana dan Riyana, 2009, p.4). Media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam proses pembelajaran. Melalui media pembelajaran, proses pembelajaran juga akan lebih efektif dan efisien (Jalinus dan Ambiyar, 2016, p.9). Penelitian oleh Muslichatun, dkk (2021) menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan pembelajaran berbantuan media interaktif berbasis android terhadap pemahaman konsep anak didik, terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara pemahaman konsep anak didik dengan hasil belajar anak didik, setelah diterapkan media interaktif berbasis android. Sedangkan penelitian Pambudi (2017) menyimpulkan terdapat pengaruh media *audio visual* terhadap perkembangan kognitif pada anak didik. Oleh karena itu, media pembelajaran berperan penting dalam proses belajar mengajar khususnya pada pembelajaran anak usia dini. Media pembelajaran tersebut berperan penting dikarenakan dalam pembelajaran, anak usia dini membutuhkan pemahaman yang lebih sehingga adanya media pembelajaran dapat lebih membantu proses pembelajaran.

Upaya guru untuk mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan perkembangan terbaru, diantaranya media pembelajaran video interaktif, yaitu media berbentuk audiovisual berupa gambar dan tulisan disertai dengan suara yang membantu pengguna dalam mengontrol produk melalui *icon* seperti *menu*, *scroll*, *button*, dan lainnya (Sanjaya, 2012, p.226).

Seluruh kelas di TK PGRI Dasuk telah menerapkan pembelajaran dengan media video interaktif. Penerapan pembelajaran dengan media video interaktif merupakan pembelajaran yang dilaksanakan dalam jaringan dengan pendampingan secara langsung oleh orang tua. Penerapan pembelajaran video interaktif merupakan salah satu upaya sekolah dalam menumbuhkan perilaku belajar anak. Video interaktif berisikan kegiatan pembuka, kegiatan inti, ataupun kegiatan penutup pembelajaran. Dalam penyampaian materi, guru tetap menjelaskan langkah-langkah dalam mengerjakan tugas secara runtut namun santai agar mudah

dipahami anak. Media pembelajaran video interaktif berdurasi waktu terbatas, yakni kurang lebih sekitar 10 menit dengan harapan agar anak dapat menyelesaikan tugasnya dengan baik.

Guru memiliki peran penting yang dapat membantu memaksimalkan perkembangan dan membentuk karakter anak, salah satunya perilaku belajar. Istilah perilaku diartikan sebagai perbuatan manusia, baik yang terbuka (kasat mata) maupun yang tertutup (tidak kasat mata). Perilaku pada seseorang muncul karena ada keinginan yang kuat dari dalam dirinya. Perilaku yang dilakukan berdasarkan keinginan yang diinginkan bukan bersifat paksaan, seseorang berperilaku yang baik atau buruk berdasarkan pengetahuan (Sutanto, 2011, p.134). Belajar diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dan individu dengan lingkungannya (Fathurrohamn dan Sulistyorini, 2021, p.118). Adapun karakteristik belajar anak usia dini salah satunya anak-anak belajar dengan berbagai cara (Ismiatun, 2022). Dengan demikian, perilaku belajar sebagai suatu perbuatan anak yang muncul karena keinginan yang kuat dan bukan bersifat paksaan dari dalam dirinya untuk melakukan kegiatan belajar.

Hadirnya media pembelajaran video interaktif membuat guru serta anak didik dapat berinteraksi dalam proses pembelajaran, yakni guru dalam penyampaian materi belajar dan anak didik dalam mengerjakan tugas belajar. Pada proses selanjutnya anak didik dapat memutar kembali video atau rekaman tersebut berulang kali sebagai materi pembelajaran bilamana ada materi yang susah untuk dipahami.

Seiring dengan hasil penelitian Nurjanah (2021) diketahui bahwa pembelajaran berbasis media digital pada anak usia dini sangat dibutuhkan untuk memberikan penjelasan implementasi tentang media pembelajaran yang tepat untuk digunakan. Selain itu, studi literatur Fajriyah (2021) menunjukkan terdapat 22 jurnal menyatakan dampak penggunaan media teknologi terhadap aspek kognitif anak usia dini berdampak positif, 3 menyatakan negatif dan 8 lainnya menyatakan adanya dampak positif dan negatif.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui penerapan media video interaktif dalam proses pembelajaran pada anak usia dini, bentuk-bentuk perilaku belajar anak usia dini dan kompetensi yang diperoleh anak usia dini dalam proses pembelajaran dengan media video interaktif.

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan kajian pembelajaran dengan media video interaktif untuk anak usia dini yang tepat dan dampaknya terhadap perilaku belajar dan kompetensi anak usia dini. Secara praktis: 1) bagi anak, dapat meningkatkan perilaku belajar dan kompetensi yang positif melalui pembelajaran dengan media video interaktif, 2) bagi guru, dapat lebih berinovasi dan kreatif dalam memberikan kegiatan pembelajaran kepada anak usia dini melalui penerapan pembelajaran dengan media video interaktif, 3) bagi peneliti, dapat menambah wawasan dan pengetahuan yang berkaitan dengan penerapan pembelajaran dengan media video interaktif.

METODE

Metode dalam penelitian ini penelitian studi kasus (*case study*), dimana peneliti menyelidiki secara cermat suatu program, peristiwa, aktivitas, proses, atau sekelompok individu. Teknik pengumpulan data dengan cara menghimpun informasi dari wawancara, observasi, dan dokumentasi agar hasil yang diperoleh dalam penelitian ini benar-benar data yang akurat dan dapat dipertanggungjawabkan.

Teknik analisis data menggunakan analisa model Miles dan Huberman, yaitu data yang diperoleh dari berbagai sumber dikumpulkan secara berurutan dan sistematis agar mempermudah peneliti dalam menyusun hasil penelitian (Sugiyono, 2007, pp.338-341).

Teknik pemeriksaan keabsahan data triangulasi, yaitu pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada

(Sugiyono, 2007, p.330). Peneliti menggunakan satu triangulasi untuk memeriksa keabsahan data, yaitu triangulasi sumber, dimana peneliti menguji kredibilitas data dengan cara mengecek data yang diperoleh dari berbagai sumber. Hal ini dilakukan agar data yang disajikan sebagai hasil penelitian nanti benar-benar objektif. Keabsahan data dilakukan peneliti dengan cara membandingkan hasil wawancara yang diperoleh dari pertanyaan-pertanyaan yang diajukan kepada kepala, guru, dan orangtua.

HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS

Penerapan Media Video Interaktif dalam Proses Pembelajaran pada Anak Usia Dini di TK PGRI Dasuk Sumenep

Perencanaan dalam proses pembelajaran sangat penting agar sesuai dengan tujuan yang telah dibuat. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, perencanaan penggunaan media video interaktif dalam proses pembelajaran dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut: 1) Mempersiapkan rencana kegiatan harian (RKH). Guru mempersiapkan perencanaan dengan lebih dahulu membuat rencana kegiatan harian jauh-jauh sebelum pelaksanaan pembelajaran berlangsung, yaitu pada waktu liburan sekolah guru mempersiapkannya dengan semaksimal mungkin. 2) Rencana kegiatan semester. Guru juga selain mempersiapkan RKH juga mempersiapkan rencana kegiatan semester yang mana disitu ada perencanaan dalam mengajar selama satu semester sesuai dengan perkembangan kemampuan anak didik baik perkembangan kognitif, bahasa, berhitung, sosial emosional, dan sebagainya. 3) Mempelajari buku petunjuk penggunaan media. Guru juga mempunyai buku pedoman dalam setiap penggunaan media pembelajaran, disana ada cara-cara menggunakan media pembelajaran yang tepat sehingga apa yang menjadi tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. 4) Menyiapkan peralatan media yang akan digunakan. Guru sebelum menggunakan media dalam proses belajar mengajar, sebelumnya sudah menyiapkan peralatan media yang akan dipakai sehingga tidak ada istilah terburu-buru, semuanya dipersiapkan jauh-jauh sebelum media diterapkan.

Berdasarkan hasil wawancara menunjukkan bahwa pelaksanaan penerapan media video interaktif dalam proses proses pembelajaran dilakukan dengan cara sebagai berikut: 1) Guru memastikan media dan semua peralatan telah lengkap siap digunakan. Guru sebelum mengoperasikan media video interaktif terlebih dahulu memastikan semua peralatan sudah lengkap apa belum, dan mengecek terlebih dahulu berfungsi apa tidak alat-alat tersebut, sehingga tidak mengganggu pelaksanaan penggunaan media pembelajaran yang akan diterapkan. 2) Guru menjelaskan tujuan yang akan dicapai. Sebelum media video interaktif diterapkan, guru terlebih dahulu menyampaikan tujuan dari video interaktif yang akan dilihat oleh anak didik, sehingga anak didik dapat menggambarkan kira-kira apa yang nanti akan diterima dalam kisah video interaktif tersebut. 3) Guru menjelaskan materi pelajaran kepada anak didik selama proses pembelajaran berlangsung. Guru mulai menjelaskan materi pelajaran sesuai dengan tahapan-tahapan dalam video interaktif, sehingga anak didik dapat lebih mengerti, memahami, dan tertarik dalam mengikuti cerita dalam video interaktif tersebut. 4) Menghindari kejadian-kejadian yang dapat mengganggu konsentrasi anak didik. Guru mempunyai teknik tersendiri agar dapat terhindar dari suatu hal yang dapat mengganggu konsentrasi anak didik saat proses penayangan video interaktif berlangsung, dengan jalan ketika anak didik mulai jenuh, guru memberikan arahan yang sesuai dengan kisah video, kemudian melanjutkan menayangkan kisah video interaktif tersebut.

Observasi peneliti dalam pelaksanaan pembelajaran dengan media vido ineraktif terdiri dari beberapa kegiatan. Pertama, yaitu kegiatan awal, dimulai jam 07.00, anak didik dipersiapkan untuk berbaris, mengucapkan salam, berdo'a sebelum belajar, dan bernyanyi. Sebelum pembelajaran dimulai guru menyapa anak didik, menanya kabar, memberikan motivasi kepada anak didik supaya tetap belajar dan tetap semangat serta bernyanyi sambil bertepuk tangan untuk mencairkan suasana. Kedua, pada kegiatan inti guru menjelaskan

kegiatan yang akan dilaksanakan pada hari tersebut, selain itu guru juga menjelaskan tentang tema yang akan dilaksanakan pada hari tersebut, serta guru mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan. Guru juga bertanya tentang materi yang telah dilaksanakan sebelumnya. Kemudian guru menyuruh anak didik untuk menyebutkan huruf atau angka yang ada di video interaktif tersebut. Kemudian anak disuruh mengamati huruf atau angka yang ada di video interaktif, kemudian guru memberikan umpan balik kepada anak didik dan menyuruhnya untuk ke depan untuk mengulang kembali yang dicontohkan oleh guru. Ketiga, pada kegiatan akhir guru memberikan evaluasi tentang kegiatan pada hari tersebut serta menanyakan kegiatan apa saja yang dilakukan pada hari tersebut. Sebelum pulang guru mengajak anak didik untuk melakukan gerakan-gerakan seperti gerakan motorik kasar, bershalawat, berdo'a kemudian pulang.

Berdasarkan hasil wawancara menunjukkan bahwa evaluasi penerapan media video interaktif dalam proses pembelajaran dilakukan dengan cara sebagai berikut: 1) evaluasi dengan observasi dan mencatatnya dalam buku penilaian anak melalui kode Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB), 2) observasi meliputi kegiatan anak didik, hasil karya anak, dan analisis perkembangan yang terlihat dari tingkah laku anak. 3) evaluasi untuk mengetahui daya serap, pemahaman, dan perkembangan anak didik, sehingga dapat diketahui sampai sejauh mana perkembangan anak didik dan tercapainya tujuan pembelajaran.

Observasi peneliti dalam proses pembelajaran dengan media video interaktif meliputi kegiatan anak didik, hasil karya anak, dan analisis dari perkembangan yang terlihat dari tingkah-laku anak. Guru melakukan evaluasi terhadap hasil pembelajaran anak setiap selesai pembelajaran. Dengan tujuan agar guru mampu mengukur daya penyerapan, pemahaman, dan perkembangan anak didik, sehingga guru mengetahui sejauh mana perkembangan anak didik dan tercapainya tujuan pendidikan.

Bentuk-bentuk Perilaku Belajar Anak Usia Dini dalam Proses Pembelajaran dengan Media Video Interaktif di TK PGRI Dasuk Sumenep

Penggunaan media video interaktif sangat membantu proses pembelajaran, selain dapat mempermudah menyampaikan materi pelajaran, media video interaktif juga dapat mengaktifkan anak didik, seperti seperti anak didik dapat mendengarkan informasi dari guru. Selain itu tampilan video interaktif tersebut membuat pembelajaran lebih komunikatif dan memberikan peluang bagi guru dan anak didik untuk mengembangkan proses pembelajaran menjadi hal yang menyenangkan, pengalaman, dan penuh serta pengetahuan baru. Selain itu, proses pembelajaran dengan media video interaktif dapat menarik perhatian dan anak didik merasa senang dalam mengikuti pembelajaran, sehingga aktivitas belajar anak didik dapat meningkat.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran video interaktif baik digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu: 1) mengaktifkan seluruh indera anak didik, 2) memotivasi anak didik untuk memahami materi pelajaran, 3) dapat menarik perhatian anak didik, dan 4) membuat senang anak didik, sehingga anak didik tidak merasa jenuh dan bosan dalam mengikuti pembelajaran.

Kompetensi yang Diperoleh Anak Usia Dini dalam Proses Pembelajaran dengan Media Video Interaktif di TK PGRI Dasuk Sumenep

Penggunaan media pembelajaran dengan video interaktif bertujuan untuk mempermudah proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien yang bermuara pada perkembangan kognitif anak didik secara maksimal. Kemampuan kognitif diartikan sebagai kegiatan yang dapat menghasilkan hubungan timbal balik antara guru.

Melalui media video interaktif, anak didik dapat mengklasifikasikan tayangan video interaktif yang diperlihatkan oleh guru, anak didik mampu mengklasifikasikan gambar tersebut. Selain itu, anak didik dapat memahami angka dengan bantuan media video interaktif tidak hanya sebuah gambar saja, tetapi juga menggunakan angka-angka sebagai pendukung dari gambar tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi ditemukan bahwa penerapan media pembelajaran dengan video interaktif dapat menumbuhkan kompetensi anak didik, diantaranya sebagai berikut: 1) mampu berfikir kritis dan menambah kemampuan berbahasa serta bersosial dalam pemecahan masalah, 2) mampu berfikir logis seperti mengenal benda dan mengklasifikasikannya, dan 3) mampu berfikir simbolik seperti memahami angka dan huruf.

PEMBAHASAN

Penerapan Media Video Interaktif dalam Proses Pembelajaran pada Anak Usia Dini di TK PGRI Dasuk Sumenep

Penerapan media video interaktif dalam proses pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran pada anak usia dini merupakan upaya untuk mengoptimalkan perkembangan anak didik secara menyeluruh serta terjadinya komunikasi interaktif guna membantu anak didik untuk mencapai tahap-tahap perkembangannya, sehingga perlu direncanakan agar tujuan dapat tercapai secara efektif dan efisien.

Perencanaan penggunaan media video interaktif dalam proses pembelajaran dilakukan dengan cara sebagai berikut: 1) mempersiapkan rencana kegiatan harian, 2) rencana kegiatan semester, 3) mempelajari buku petunjuk penggunaan media, 4) menyiapkan peralatan media yang akan digunakan. Perencanaan pembelajaran dapat diartikan sebagai proses penyusunan materi pelajaran, penggunaan media pembelajaran, penggunaan pendekatan atau metode pembelajaran, dan penilaian dalam suatu alokasi waktu yang akan dilaksanakan pada masa tertentu untuk mencapai tujuan yang ditentukan (Majid, 2006, p.17).

Pelaksanaan pembelajaran merupakan proses berlangsungnya belajar mengajar di kelas yang merupakan inti dari kegiatan di sekolah. Pelaksanaan penerapan media video interaktif dalam proses proses pembelajaran dilakukan dengan cara sebagai berikut: 1) guru sebelum mengoperasikan media video interaktif terlebih dahulu memastikan semua peralatan sudah lengkap apa belum, dan mengecek terlebih dahulu berfungsi apa tidak alat-alat tersebut, sehingga tidak mengganggu pelaksanaan penggunaan media pembelajaran yang akan diterapkan, 2) guru terlebih dahulu menyampaikan tujuan dari video interaktif yang akan dilihat oleh anak didik, sehingga anak didik dapat menggambarkan kira-kira apa yang nanti akan diterima dalam kisah video interaktif tersebut, 3) guru menjelaskan materi pelajaran kepada anak didik selama proses pembelajaran berlangsung, menjelaskan materi pelajaran sesuai dengan tahapan-tahapan dalam video interaktif, sehingga anak didik dapat lebih mengerti, memahami, dan tertarik dalam mengikuti cerita dalam video interaktif tersebut, 4) guru mempunyai teknik tersendiri agar dapat terhindar dari suatu hal yang dapat mengganggu konsentrasi anak didik saat proses penayangan video interaktif berlangsung, dengan jalan ketika anak didik mulai jenuh, guru memberikan arahan yang sesuai dengan kisah video, kemudian melanjutkan menayangkan kisah video interaktif tersebut. Pelaksanaan pembelajaran adalah interaksi pendidik dengan anak didik dalam rangka menyampaikan bahan pelajaran kepada anak didik dan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Majid, 2006, p.15).

Evaluasi formatif terdiri dari beberapa kegiatan pengukuran dan penilaian. Hal ini harus dijelaskan anak didik di awal pelajaran, yaitu tentang penentuan nilai akhir. Evaluasi penerapan media video interaktif dalam proses pembelajaran dilakukan dengan cara sebagai berikut: 1) evaluasi dengan observasi dan mencatatnya dalam buku penilaian anak melalui kode Belum berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan

Berkembang Sangat Baik (BSB), 2) observasi meliputi kegiatan anak didik, hasil karya anak, dan analisis perkembangan yang terlihat dari tingkah laku anak, 3) evaluasi untuk mengetahui daya serap, pemahaman, dan perkembangan anak didik, sehingga dapat diketahui sampai sejauh mana perkembangan anak didik dan tercapainya tujuan pembelajaran. Evaluasi formatif ini untuk mengetahui seberapa jauh pengetahuan, keterampilan, atau sikap anak didik bertambah (Mudhofir, 2009, p.84).

Bentuk-bentuk Perilaku Belajar Anak Usia Dini dalam Proses Pembelajaran dengan Media Video Interaktif di TK PGRI Dasuk Sumenep

Penerapan media pembelajaran video interaktif cukup baik digunakan dalam proses pembelajaran untuk mengembagkan perilaku belajar anak didik, seperti: 1) mengaktifkan seluruh indera anak didik, 2) memotivasi anak didik untuk memahami materi pelajaran, 3) dapat menarik perhatian, dan 4) membuat senang anak didik.

Menurut Gagne bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar yang dapat menstimulus anak didik untuk belajar dalam lingkungannya (Adam dan Syastra, 2015). Selain membantu guru dalam menyampaikan materi, media pembelajaran juga dapat menarik anak didik untuk belajar. Media pembelajaran dapat menghilangkan rasa bosan pada anak didik dan memotivasi untuk belajar (Anwariningsih dan Sri Ernawati, 2013). Menurut teori Skinner, bahwa perilaku belajar merupakan respons atau reaksi seseorang terhadap stimulus (rangsangan dari luar) atau stimulus - organisme - respons (S-O-R). Respons ini terbentuk dari: 1) *respondent respons* atau *reflexive*, yakni respon yang ditimbulkan oleh rangsangan-rangsangan (stimulus) tertentu yang disebut *eliciting stimulus*, karena menimbulkan respon yang relatif tetap, 2) *operant respons* atau *instrumental respons*, yakni respon yang timbul dan berkembang kemudian diikuti oleh stimulus atau rangsangan yang lain (Utami, 2010, p.55). Ciri-ciri khusus yang menjadi karakteristik perilaku belajar yaitu: 1) perubahan intensional, seperti penambahan pengetahuan, kebiasaan, sikap dan pandangan sesuatu dan keterampilan, 2) perubahan positif dan aktif, seperti perubahan yang terjadi karena proses belajar bersifat positif dan aktif, 3) perubahan efektif dan fungsional, seperti perubahan yang timbul karena proses belajar bersifat efektif, yakni berdaya guna (Tohirin, 2013, p.92). Media merupakan suatu hal yang sulit dipisahkan dalam proses pembelajaran. Penelitian oleh Muslichatun, dkk (2021) menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan pembelajaran berbantuan media interaktif berbasis android terhadap pemahaman konsep anak didik, terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara pemahaman konsep anak didik dengan hasil belajar anak didik, setelah diterapkan media interaktif berbasis android. Sedangkan penelitian Pambudi (2017) menyimpulkan terdapat pengaruh media *audio visual* terhadap perkembangan kognitif anak pada anak didik.

Kesesuaian teori dengan hasil penelitian di atas, dapat diketahui adanya temuan persamaan teori dengan fakta, baik dalam kegiatan menggunakan media pembelajaran video interaktif maupun ketika pembelajaran kegiatan belajar mengajar yang berlangsung, seperti anak didik menjadi senang dan aktif karena seluruh inderanya termotivasi untuk memahami materi pelajaran.

Kompetensi yang Diperoleh Anak Usia Dini dalam Proses Pembelajaran dengan Media Video Interaktif di TK PGRI Dasuk

Penerapan media pembelajaran dengan video interaktif dapat menumbuhkan kompetensi anak didik, diantaranya sebagai berikut: 1) mampu berfikir kritis dan menambah kemampuan berbahasa serta bersosial dalam pemecahan masalah, 2) mampu berfikir logis

seperti mengenal benda dan mengklasifikasikannya, dan 3) mampu berfikir simbolik seperti memahami angka dan huruf.

Hasil temuan-temuan di atas menunjukkan proses pembelajaran dengan media video interaktif dapat menghasilkan beberapa kompetensi anak didik. Anak didik yang telah mengalami proses belajar akan ditandai dengan bertambahnya pengetahuan dan pengertian dalam ingatan serta meningkatnya kemampuan menghubungkan materi tersebut dengan situasi yang sedang dihadapi, anak didik dapat berpikir rasional dengan menggunakan prinsip-prinsip dan dasar-dasar pengertian dalam menjawab pertanyaan, dapat menggunakan logika untuk menentukan sebab akibat, menganalisis, menarik kesimpulan-kesimpulan (Syah, 2011, pp.120-125).

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh penelitian Nurjanah (2021) tentang pembelajaran berbasis media digital pada anak didik usia dini di era Revolusi Industri 4.0. Hasilnya menyimpulkan bahwa pembelajaran berbasis media digital pada anak didik usia dini di era digital ini sangat dibutuhkan untuk memberikan penjelasan implementasi tentang media pembelajaran yang tepat untuk digunakan di era digital. Penelitian ini juga konsisten dengan penelitian oleh Fajriyah (2021) tentang dampak penggunaan media berbasis teknologi terhadap aspek kognitif anak didik usia 4-6 tahun. Hasilnya menyimpulkan bahwa terdapat 22 jurnal menyatakan dampak penggunaan media teknologi terhadap aspek kognitif anak didik usia dini berdampak positif, 3 menyatakan negatif dan 8 lainnya menyatakan adanya dampak positif dan negatif. Hasil penelitian ini dipertegas oleh penelitian Warni dan Purwono (2019) tentang mengasuh dan mendidik anak didik era Revolusi Industri 4.0. Hasilnya menyimpulkan bahwa teknologi informasi memiliki dampak positif jika difungsikan dengan benar, bahkan dapat menjadi sarana komunikasi dan interaksi yang berkualitas.

Berangkat dari teori dan hasil penelitian di atas, menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan media video interaktif dapat menumbuhkan perilaku belajar yang positif dan kompetensi anak didik.

SIMPULAN DAN SARAN

Penerapan media pembelajaran video interaktif dilakukan dengan membuat perencanaan dengan cara: 1) mempersiapkan rencana kegiatan harian, 2) rencana kegiatan semester, 3) mempelajari buku petunjuk penggunaan media, 4) menyiapkan peralatan media yang akan digunakan. Selanjutnya pelaksanaan proses pembelajaran dengan langkah-langkah: 1) guru memastikan media dan semua peralatan telah lengkap siap digunakan, 2) guru menjelaskan tujuan yang akan dicapai, 3) guru menjelaskan materi pelajaran kepada anak didik selama proses pembelajaran berlangsung, 4) menghindari kejadian-kejadian yang dapat mengganggu konsentrasi anak didik. Berikutnya evaluasi proses pembelajaran dengan cara: 1) evaluasi dengan observasi dan mencatatnya dalam buku penilaian anak melalui kode Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB), 2) observasi meliputi kegiatan anak didik, hasil karya anak, dan analisis perkembangan yang terlihat dari tingkah laku anak, 3) evaluasi untuk mengetahui daya serap, pemahaman, dan perkembangan anak didik, sehingga dapat diketahui sampai sejauh mana perkembangan anak didik dan tercapainya tujuan pembelajaran.

Perilaku belajar anak didik dalam proses pembelajaran dengan video interaktif, yaitu: 1) dapat mengaktifkan seluruh indera anak didik, 2) memotivasi anak didik untuk memahami materi pelajaran, 3) dapat menarik perhatian anak didik, dan 4) membuat senang anak didik.

Kompetensi anak didik dalam proses pembelajaran dengan video interaktif, yaitu: 1) mampu berfikir kritis dan menambah kemampuan berbahasa serta bersosial dalam pemecahan masalah, 2) mampu berfikir logis seperti mengenal benda dan mengklasifikasikannya, dan 3) mampu berfikir simbolik seperti memahami angka dan huruf.

Berdasarkan simpulan di atas, maka sekolah hendaknya melengkapi fasilitas belajar berupa media pembelajaran berbasis digital dan akses jaringan yang dapat digunakan untuk melangsungkan pembelajaran digital. Guru hendaknya menerapkan strategi dan metode yang dapat menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan agar anak didik dapat mengikuti pembelajaran digital dengan efektif dan efisien. Orangtua hendaknya berkolaborasi dalam pembelajaran berbasis media digital agar perkembangan anak didik berkembang secara optimal. Peneliti selanjutnya hendaknya melakukan penelitian lebih lanjut untuk mendapatkan informasi mengenai berbagai jenis media pembelajaran digital yang dapat diterapkan pada anak usia dini dan dampaknya terhadap berbagai aspek perkembangan anak didik, sehingga diharapkan dapat menambah khasanah keilmuan bagi guru, orangtua, ataupun praktisi khususnya anak usia dini.

DAFTAR RUJUKAN

- Adam, Steffi dan Syastra, Muhammad Taufik. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam", *CBIS Journal* Vol. 3 No. 2 (2015), <https://scholar.google.co.id/citations?user=86RVjLcAAAAJ&hl=id>, (diakses tanggal 28 Maret 2022).
- Anwariningsih, Sri Huning dan Ernawati, Sri. "Development of Interactive Media for ICT Learning at Elementary School Based on Student Self Learning", *Journal of Education and Learning* Vol. 7 No. 2 (2013), <https://worldwidescience.org/topicpages/d/developing+learning+materials.html>, (diakses tanggal 28 Maret 2022).
- Fajriyah, Desi. "Dampak Penggunaan Media Berbasis Teknologi terhadap Aspek Kognitif Anak Usia 4-6 Tahun", <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/17214/>, (diakses tanggal 1 April 2022).
- Fathurrohman, Muhammad dan Sulistyorini. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Teras, 2012.
- Ismiatun, Asih Nur. "Handout Belajar dan Pembelajaran Anak Usia Dini I", https://www.researchgate.net/publication/344244450_Belajar_dan_Pembelajaran_Anak_Usia_Dini, (diakses tanggal 28 Maret 2022).
- Majid, Abdul. *Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005.
- Mudhofir. *Teknologi Intruksional*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009.
- Muslichatun, dkk. "Analisis Pemahaman Konsep dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Konsep Rangka Manusia Berbantuan Media Interaktif Berbasis Android", <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk/article/view/29330>, (diakses tanggal 29 Maret 2022).
- Nizwardi Jalinus dan Ambiyar. *Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2016.
- Nurjanah, Novita Eka. "Pembelajaran Berbasis Media Digital pada Anak Usia Dini di Era Revolusi Industri 4.0: Studi Literatur, *Jurnal Imiah Potensia*,

"<https://ejournal.unib.ac.id/index.php/potensia/article/view/14448>, (diakses tanggal 1 April 2022).

Pambudi, Pangestika Arum. "Pengaruh Media Audio Visual terhadap Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B Di TK Pertiwi Jenggrik II Sragen", <http://eprints.ums.ac.id/52921/11/01.naskah%20publikasi.pdf>, (diakses tanggal 29 Maret 2022).

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2007.

Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: Wacana Prima, 2009.

Sutanto, Ahmad. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011.

Tohirin. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah Berbasis Integrasi*. Jakarta: Rajawali Pers, 2013.

Utami, Hana. *Teori dan Pengukuran Pengetahuan, Sikap, dan Perilaku Manusia*. Yogyakarta: @Nuha Medika, 2010.

Warni, Weni Endahing dan Purwono, Urip. "Mengasuh dan Mendidik Anak Era Revolusi Industri 4.0", *Naskah Prosiding Temilnas XI IPPI*, https://psychologyforum.umm.ac.id/files/file/Prosiding%20IPPI%202019/75_%20Naskah%20%20713-726.pdf, (diakses tanggal 1 April 2022).