



This work is licensed under

a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

## PENGEMBANGAN VIDEO NARATIF UNTUK KEMAMPUAN BER CERITA PADA SISWA TAMAN KANAK-KANAK

Umi Hayati<sup>1</sup>, indri Astuti<sup>2</sup>, Aunurrahman<sup>3</sup>

Universitas Tanjungpura Pontianak, Indonesia<sup>1,2,3</sup>

umihayati11@gmail.com<sup>1</sup>, indri.astuti@fkip.untan.ac.id<sup>2</sup>, aunurrahman@fkip.untan.ac.id<sup>3</sup>

---

### **Keywords :**

Pengembangan; Video Naratif;  
Kemampuan Ber cerita

### **ABSTRACT**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan video naratif untuk kemampuan bercerita pada siswa taman kanak-kanak. Untuk mencapai tujuan penelitian tersebut digunakan metode Research and Development (R&D) model pengembangan ADDIE. Dengan model pengembangan ADDIE maka penelitian dilakukan melalui tahap-tahap (1) Analyze, (2) Design, (3) Develop, (4) Implement, dan (5) Evaluate. Penelitian ini di TKIT Permata Hati kelompok B dengan partisipan 25 orang siswa. Produk yang dikembangkan sudah di validasi secara materi, desain dan media oleh 6 orang validator ahli di bidangnya. Hasil validasi materi secara keseluruhan memperoleh hasil “sangat valid”, validasi media memperoleh hasil “sangat valid” dan validasi desain juga memperoleh hasil “sangat valid”. Hasil pengujian di lapangan melalui uji satu-satu, uji kelompok kecil dan uji kelompok besar secara keseluruhan memperoleh hasil “Berkembang Sesuai harapan”. Hasil uji efektivitas yang dilakukan memperoleh rata-rata penilaian memahami bahasa reseptif menyimak dan membaca, memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan), bahasa secara verbal dan nonverbal, mengenal keaksaraan awal sebelum menggunakan produk sebesar 30 sedangkan hasil pengukuran rata-rata sesudah menggunakan produk sebesar 91. Dengan dk (derajat kebebasan) 48 dan taraf kesalahan yang digunakan 5% (0,05) diperoleh  $t_{tabel} = 2,010$ . Diketahui  $t_o = -16,11$  atau  $16,11$  dan  $t_{tabel} = 2,010$ , maka  $t_o > t_{tabel}$ . Dengan ketentuan bilamana  $t_o \geq t_{tabel}$   $H_0$  ditolak artinya terdapat perbedaan signifikan dari hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan video naratif tentang proses terjadinya kupu-kupu.

---

## PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah kelompok anak yang berada pada usia 0 - 6 tahun, dan masa ini merupakan masa emas (golden age), karena masa ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang

cukup pesat dan tidak dapat tergantikan dimasa mendatang. Masa emas merupakan rentang usia kritis bagi anak untuk memperoleh pembinaan dan arahan secara benar sehingga anak akan lebih siap dalam memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Artinya dimasa emas ini merupakan periode yang sensitif dan aktif untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak seperti NAM, kognitif, bahasa, sosial dan emosi yang dimiliki anak, sehingga perlu diberikan rangsangan (stimulus).

Dari aspek-aspek perkembangan anak tersebut, salah satu aspek yang akan di bahas oleh peneliti dalam penelitian ini adalah aspek perkembangan bahasa. Bahasa merupakan alat untuk berkomunikasi. Bahasa merupakan kebutuhan yang sangat penting dalam hubungan antar manusia. Dengan bahasa seseorang dapat menyampaikan apa yang ada di pikirannya kepada orang lain. Bahasa bagi anak usia dini berperan sebagai sarana untuk berpikir, mendengarkan, melakukan kegiatan bercerita, dan sarana bagi anak agar mampu membaca dan menulis. Peran bahasa sebagai sarana untuk melakukan kegiatan bercerita, maka bahasa perlu dikenalkan dan dilatih kepada anak setiap harinya, karena anak usia dini melakukan aktivitas berbahasa dengan menyimak dan berbicara, mereka belum mampu membaca.

Menurut PERMENDIKNAS nomor 137 tahun 2014, idealnya tingkat pencapaian perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun anak memahami cerita, memahami kata dalam cerita, dan menceritakan kembali yang diketahui. Secara institusional, Pendidikan Anak Usia Dini dapat diartikan sebagai salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan, baik koordinasi motorik (halus dan kasar), kecerdasan emosi, kecerdasan jamak, maupun kecerdasan spiritual. Sesuai dengan keunikan dan pertumbuhan Anak Usia Dini, penyelenggaraan pendidikan bagi Anak Usia Dini (AUD) di sesuaikan dengan tahapan-tahapan perkembangan yang dilalui oleh Anak Usia Dini (AUD). Secara Yuridis, istilah Anak Usia Dini (AUD) di Indonesia ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun dalam undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional (pasal 1 butir 14 pasal 28 ayat 106), pendidikan Anak Usia Dini (AUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, selanjutnya pasal 28 tentang Pendidikan Anak Usia Dini dinyatakan bahwa, 1) Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar, 2) Pendidikan Anak Usia Dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, non formal, dan informal, 3) pendidikan Anak Usia Dini jalur pendidikan formal : TK, RA atau bentuk lain yang sederajat, 4) Pendidikan Anak Usia Dini jalur pendidikan non formal : KB, TPA atau bentuk lain yang sederajat, 5) Pendidikan Usia Dini jalur pendidikan Informal ; pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan, 6) ketentuan mengenai pendidikan anak usia dini sebagaimana dimaksud dalam ayat 1, 2, 3 dan 4 diatur lebih lanjut dengan peraturan pemerintah.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak oleh karena itu, PAUD memberi kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Faktor-faktor yang mempengaruhi sistem pembelajaran adalah guru. Guru berperan penting dalam menentukan kualitas dalam pengajaran yang telah direncanakan. Guru sebagai tenaga pendidik perlu mengupayakan suatu proses pembelajaran yang dapat menciptakan suasana aktif, efektif dan menyenangkan, sehingga pada akhirnya dapat berpengaruh pada peningkatan hasil belajar.

Kecerdasaan anak melalui visual adalah kemampuan untuk melihat suatu objek dengan sangat detail. Kemampuan ini dapat merekam objek yang dilihat dan didengar serta pengalaman-pengalaman lain di dalam memori otaknya dalam jangka waktu yang sangat lama, lebih dari itu, jika suatu saat ia ingin menjelaskan apa yang di rekamnya tersebut kepada orang lain, ia mampu melukiskannya dalam selembar kertas dengan seangat sempurna.

Sejak bayi bahasa dipelajari dalam lingkungan sosialnya melalui pendengaran, penglihatan dan perkembangannya. Bahasa pada anak merupakan pedeteksian gejala-gejala yang terjadi dalam proses pengembangannya, dengan mengetahui perkembangan bahasa anak, guru dapat mengetahui kebutuhan perkembangan anak dengan cara menstimulasi sesuai dengan tahapan usia anak, dalam perkembangan bahasa anak sudah mampu mengucapkan kata merangkai kata dan pandai bercakap-cakap. Dalam pembelajaran usaha yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dapat dilakukan dengan menggunakan metode dan model pembelajaran yang tepat. Serta penggunaannya yang efektif dan menyenangkan dengan Penggunaan metode dan model pembelajaran yang tepat yang dapat memberikan suasana baru dalam pembelajaran agar siswa dapat mengembangkan bahasanya.

Penulis telah mengamati di TKIT Permata Hati Ketapang pada bulan Juni 2020, guru mengalami kesulitan dalam kegiatan bercerita terutama dalam penggunaan media pembelajaran. Kegiatan bercerita yang dilakukan guru, menggunakan media buku cerita bergambar, dengan cara guru membagikan buku tersebut kepada orang tua murid. Hasil observasi terhadap anak pada kegiatan bercerita dari jumlah 25 anak (100%), hanya 5 anak (20%) yang menyimak dengan baik, terlihat hasil observasi dari anak tersebut dapat menceritakan kembali dan sisanya 20 anak (80%) terlihat tidak mau menceritakan kembali cerita yang dibacakan orang tua atau guru.

Cara untuk mempermudah siswa dalam mengembangkan kemampuan bercerita adalah dengan membuat media yang mampu menggabungkan antara gambar-gambar dan suara guru bercerita sehingga siswa merasa tertarik dalam menyimak cerita yang didengarnya. Salah satu media yang mampu memenuhi kebutuhan bercerita ialah media video naratif. Media video naratif ini mampu menampilkan informasi yang merupakan gabungan dari tulisan, gambar, serta animasi sehingga cocok digunakan sebagai media pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan bercerita. Penggunaan media video naratif untuk kemampuan bercerita siswa TK diharapkan dapat membantu memperjelas materi pembelajaran, membuat variasi dalam proses pembelajaran, meningkatkan keefektifan proses pembelajaran.

Media video naratif ini dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif dan menyenangkan. Selain hal-hal yang disampaikan di atas, kegunaan lain dari penggunaan alat bantu pembelajaran atau media pembelajaran yang beragam akan dapat menciptakan variasi belajar sehingga tidak menimbulkan kebosanan terhadap siswa. Bertolak dari latar belakang tersebut diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan video naratif untuk kemampuan bercerita pada siswa Taman Kanak-Kanak. Keuntungan menggunakan media video menurut Daryanto (2010:90) antara lain: ukuran tampilan video sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai kebutuhan, video merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan lugas karena dapat sampai ke hadapan siswa secara langsung, dan video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran.

Penggunaan video naratif sebagai media pembelajaran siswa untuk kemampuan bercerita pada siswa taman kanak-kanak berdasarkan penelitian sebelumnya dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa taman kanak-kanak agar lebih fokus dan berkonsentrasi kepada informasi yang disampaikan, sehingga siswa mampu memahami dan menceritakan kembali isi dari video naratif tersebut dengan baik. Hal ini yang memotivasi peneliti untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pengembangan Video Naratif untuk Kemampuan Bercerita pada Siswa Taman Kanak-Kanak”. Pada pengembangan video naratif ini diharapkan mampu membantu siswa taman kanak-kanak dalam bercerita dengan baik.

## **METODE**

Metode yang digunakan adalah metode pengembangan Research & Development (R&D). Mengacu pada konsep R&D menurut Borg dan Gall, penelitian riset dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang dimaksud dalam rencana penelitian nantinya adalah video naratif untuk kemampuan bercerita pada siswa taman kanak-kanak. Aunurrahman

(2019, h.50) menyatakan bahwa “penelitian dan pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam bidang pendidikan”. Nana Syaodih Sukmadinata (2006, h.169) mendefinisikan penelitian pengembangan merupakan pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada.

Penulis memilih metode pengembangan mengadaptasi dari model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick dan Carey (1996) karena sesuai dengan judul peneliti yaitu mengembangkan bahan ajar berupa video naratif sebagaimana yang diungkapkan oleh Prawiradilaga (2009, h. 21) yaitu menganalisis (Analyze), mendesain (Design), mengembangkan (Develop), melaksanakan (implementasi) dan mengevaluasi (Evaluate).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di TKIT Permata Hati Ketapang yang beralamat di jalan, Gatot Subroto, Paya Kumang, kota Ketapang, Kalimantan Barat, TKIT Permata Hati Ketapang “Terwujud Generasi Cerdas Ceria dan berakhlak mulia, terampil sehat dan berbudaya positif”. Hasil penelitian mengenai desain pengembangan produk video naratif untuk kemampuan bercerita pada siswa taman kanak-kanak ini terdiri dari hasil analyze, design, develop, implement dan evaluate. Adapun hasil profil pengembangan produk video naratif untuk kemampuan bercerita pada siswa taman kanak-kanak ini dapat dilihat dari hasil tampilan umum produk. Kemudian efektivitas juga dilakukan dalam penelitian ini guna mengetahui sejauh mana produk yang peneliti kembangkan berdampak pada pembelajaran. Hasil desain pengembangan produk ini dilakukan dengan menggunakan model desain ADDIE (analyze, design, develop, implement dan evaluate) yang dilakukan dari tanggal 4 September – 27 September 2021. Adapun hasil penelitian dari setiap tahapan pengembangan sebagai berikut:

### 1. Desain

#### a. Hasil Tahap Analyze

Tahap ini dilakukan dengan tujuan untuk mengumpulkan informasi terkait pengembangan produk. Adapun yang dilakukan pada tahap ini berupa menganalisis karakteristik peserta didik, menganalisis kajian kurikulum serta hasil analisis dari penelitian yang relevan.

#### 1) Analisis Karakteristik Peserta Didik

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelompok B TKIT Permata Hati, dengan hasil temuan siswa berada pada rentang usia 5-6 tahun. Sehingga bisa dikatakan siswa belum memahami tentang bahasa yang baik dan mengungkapkan dengan kalimat sederhana, belum percaya diri pada anak, berkenaan dengan motivasi dari diri, anak belum tahu cara mengungkapkan dan menceritakan kembali isi cerita, siswa mudah bosan ketika guru bercerita. Siswa TKIT Permata Hati Ketapang melakukan pembelajaran secara online (daring) dan offline (luring), dengan metode pembelajaran yang digunakan keterampilan bercerita.

#### 2) Analisis Kajian Kurikulum

Berdasarkan hasil temuan, kurikulum yang digunakan adalah program study 2013 dengan desain kurikulum disusun berdasarkan kriteria kompetensi lulusan dan standar kompetensi pendidikan anak usia dini Menurut Permendiknas 137 tahun 2014 untuk standar paud dan permendiknas no 146 tahun 2014 untuk kurikulum 2013 paud, idealnya tingkat pencapaian perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun anak memahami cerita, memahami kata dalam cerita, dan menceritakan kembali yang diketahui.

#### 3) Analisis Penelitian Relevan

Berdasarkan hasil temuan, terdapat penelitian yang sudah ada serupa dengan peneliti lakukan, seperti penelitian yang dilakukan oleh Amna Hasnawati, Adelina Hasyim, dan Abdurrahman yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Keterampilan Bercerita Bagi Guru TK di Bandar Lampung”. Kemudian penelitian yang dilakukan Ni Kadek Ayu Mekarningsih, I Nyoman Wirya, dan Mutiara

Magta dengan judul penelitian “Penerapan Metode Bercerita Berbantuan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Lisan pada Anak”.

b. Hasil Tahap Design

Tahap design dilakukan untuk merancang produk yang dikembangkan. Adapun yang dilakukan pada tahap ini berupa merancang storyboard dan membuat flowchart.

1) Merancang Storyboard

Kegiatan merancang storyboard secara tertulis merupakan perencanaan (drafting) tentang rangkaian gerakan yang akan diperagakan model dalam animasi pada naskah.

2) Membuat flowchart

Pembuatan flowchart ini dilakukan untuk mengoperasikan program aplikasi Animaker yang digunakan dalam media animasi ini.

c. Hasil Tahap Develop

Tahap pengembangan (develop) diawali dengan melakukan validasi produk serta melakukan pengujian produk dengan tiga tahapan yang disertai revisi pada setiap validasi dan pengujian guna menghasilkan produk akhir pada pembelajaran. Berikut disajikan hasil penelitian pada tahap pengembangan:

1) Hasil Validasi Produk

Validasi produk dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk sebelum diujicobakan ke lapangan. Adapun validasi produk dilakukan pada aspek materi, desain dan media.

a) Hasil Validasi Ahli Pakar Materi

Validasi materi pada video naratif untuk menyampaikan kelayakan dari materi untuk kemampuan bercerita pada siswa taman kanak-kanak tentang proses terjadinya kupu-kupu. Penilaian oleh ahli ini meliputi 3 (tiga) aspek kelayakan materi, yaitu aspek isi, aspek penyajian, dan aspek kontekstual. Aspek kelayakan isi terdiri dari tiga indikator, yaitu kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD), keakuratan materi, dan mendorong keingintahuan. Hasil penilaian ahli pada aspek kelayakan isi dinyatakan “sangat valid” dengan rata-rata 4,68. Artinya, kesesuaian materi dengan KD, keakuratan materi, dan mendorong keingintahuan siswa dapat diujicobakan ke tahap uji empiris. Selanjutnya aspek kelayakan penyajian materi terdiri dari tiga indikator, yaitu teknik penyajian, pendukung penyajian, dan penyajian pembelajaran. Hasil penilaian ahli pada aspek kelayakan penyajian dinyatakan “sangat valid” dengan rata-rata 4,86. Artinya, teknik penyajian, pendukung penyajian, dan penyajian pembelajaran dapat diujicobakan ke tahap uji empiris. Selanjutnya aspek kelayakan kontekstual terdiri dari dua indikator, yaitu hakikat kontekstual dan komponen kontekstual. Hasil penilaian ahli pada aspek kelayakan kontekstual dinyatakan “sangat valid” dengan rata-rata 4,79. Artinya, hakikat kontekstual dan komponen kontekstual dapat diujicobakan ke tahap uji empiris. Rata-rata skor validasi materi oleh 6 orang ahli adalah 4,77, sehingga dapat disimpulkan bahwa validasi aspek materi pada video naratif untuk kemampuan bercerita pada siswa taman kanak-kanak yang telah dikembangkan termasuk kategori sangat valid untuk digunakan uji empiris (lapangan). Proses validasi materi oleh ahli pada video naratif untuk kemampuan bercerita pada siswa taman kanak-kanak tidak hanya pada pemberian skor tetapi para ahli juga memberikan saran perbaikan pada jenis kesalahan yang ditemukan dalam aspek materi sehingga dapat membuat materi pembelajaran semakin baik.

b) Hasil Validasi Ahli Media

Validasi media pada video naratif untuk kemampuan bercerita pada siswa taman kanak-kanak ini bertujuan untuk melihat kelayakan media untuk digunakan dalam pembelajaran pada siswa taman kanak-kanak. Penilaian oleh ahli ini meliputi 2 (dua) aspek kelayakan media, yaitu aspek kegunaan (usability) dan aspek komunikasi visual. Aspek kelayakan kegunaan terdiri dari tiga indikator, yaitu kemudahan mengakses video naratif, efisiensi penggunaan video naratif, dan aktualisasi isi dari video naratif. Hasil penilaian ahli pada aspek kelayakan kegunaan dinyatakan “sangat valid” dengan rata-rata 4,41. Artinya, kemudahan mengakses video naratif, efisiensi penggunaan video naratif, dan aktualisasi isi dari video naratif dapat diujicobakan ke tahap uji empiris. Selanjutnya aspek kelayakan komunikasi visual terdiri dari enam indikator, yaitu komunikasi, kesederhanaan dan kemenarikan, kualitas visual,

penggunaan audio, penggunaan media bergerak, dan penggunaan layout. Hasil penilaian ahli pada aspek kelayakan komunikasi visual dinyatakan “sangat valid” dengan rata-rata 4,63. Artinya, komunikasi visual pada media dapat diujicobakan ke tahap uji empiris. Hasil rata-rata skor validasi media oleh 6 orang ahli adalah 4,52, sehingga dapat disimpulkan bahwa validasi aspek media pada video naratif untuk kemampuan bercerita pada siswa taman kanak-kanak yang telah dibuat termasuk kategori sangat valid untuk digunakan pada uji empiris (lapangan). Proses validasi media oleh ahli pada video naratif untuk kemampuan bercerita pada siswa taman kanak-kanak tidak hanya pada pemberian skor tetapi para ahli juga memberikan saran perbaikan sehingga dapat membuat media semakin baik.

c) Hasil Validasi Ahli Desain

Validasi desain pembelajaran pada video naratif untuk kemampuan bercerita pada siswa taman kanak-kanak ini bertujuan untuk melihat kelayakan desain untuk digunakan dalam pembelajaran pada siswa taman kanak-kanak. Penilaian oleh ahli meliputi 5 (lima) aspek kelayakan desain, yaitu aspek karakteristik, aspek rancangan aktivitas pembelajaran, aspek tahapan video naratif, aspek asumsi penerapan rancangan, dan aspek strategi penilaian. Aspek kelayakan karakteristik terdiri dari lima indikator, yaitu kesesuaian teori belajar pada video naratif, tujuan pembelajaran, video naratif berdampak untuk meningkatkan minat belajar di kelas, sistem kreatif, dan cara belajar yang spesifik. Hasil penilaian ahli pada aspek kelayakan karakteristik dinyatakan “sangat valid” dengan rata-rata 4,86. Artinya, aspek kelayakan karakteristik dapat diujicobakan ke tahap uji empiris. Selanjutnya aspek kelayakan rancangan aktivitas pembelajaran terdiri dari 3 indikator, yaitu rancangan kegiatan pendahuluan, rancangan kegiatan inti, dan rancangan kegiatan penutup. Hasil penilaian ahli pada aspek kelayakan rancangan aktivitas pembelajaran dinyatakan “sangat valid” dengan rata-rata 4,22. Artinya, rancangan kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup sangat baik dan dapat diujicobakan ke tahap uji empiris. Selanjutnya aspek kelayakan tahapan video naratif terdiri dari tiga indikator, yaitu sistematika media pembelajaran, kesinambungan materi, dan kesinambungan setiap tahapan kegiatan pembelajaran. Hasil penilaian ahli pada kelayakan tahapan video naratif dinyatakan “sangat valid” dengan rata-rata 4,72. Artinya, tahapan video naratif dapat diujicobakan ke tahap uji empiris. Selanjutnya, aspek kelayakan asumsi penerapan rancangan terdiri dari dua indikator, yaitu kemudahan penerapan konsep dan meningkatkan kemampuan bercerita. Hasil penilaian ahli pada kelayakan asumsi penerapan rancangan dinyatakan “sangat valid” dengan rata-rata 4,67. Artinya, asumsi penerapan rancangan dapat diujicobakan ke tahap uji empiris. Selanjutnya aspek kelayakan strategi penilaian terdiri dari dua indikator, yaitu hubungan aspek penilaian dan penilaian cakupan materi. Hasil penilaian ahli pada aspek kelayakan strategi penilaian dinyatakan “sangat valid” dengan rata-rata 4,08. Artinya, strategi penilaian pada video naratif dapat diujicobakan ke tahap uji empiris. Hasil rata-rata skor validasi desain oleh 6 orang ahli adalah 4,50, sehingga dapat disimpulkan bahwa validasi aspek desain pada video naratif untuk kemampuan bercerita pada siswa taman kanak-kanak yang telah dibuat termasuk kategori sangat valid untuk digunakan pada uji empiris (lapangan). Proses validasi desain oleh ahli pada video naratif tidak hanya pada pemberian skor tetapi para ahli juga memberikan saran perbaikan sehingga dapat membuat desain semakin baik.

2) Hasil Uji Coba Produk

Setelah pengembangan produk memperoleh hasil layak untuk digunakan, maka akan dilakukan selanjutnya untuk menguji coba produk pada responden. Menguji coba dilakukan secara individu (satu-satu), menguji coba small group dan menguji coba big group.

a) Menguji Coba Satu-Satu

Tahapan menguji coba satu-satu ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui reaksi awal oleh responden terhadap pengembangan produk sebelum di uji cobakan pada kelompok yang besar. Tahap uji ini melibatkan 3 orang siswa dari kelompok B. Hasil rata-rata pada uji coba satu-satu 3,80 (Sangat Baik). Sehingga dapat disimpulkan pengembangan produk dapat diuji cobakan kepada kelompok kecil. Pada proses uji coba satu-satu juga terdapat komentar dan saran yang diberikan responden guna penyempurnaan terhadap pengembangan produk.

b) **Menguji Coba Kelompok Kecil**

Tahapan uji coba kelompok kecil (small group) ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui reaksi dari responden terhadap pengembangan produk sebelum produk diujicobakan pada kelompok besar. Tahap uji ini melibatkan 6 orang siswa dari kelompok B dengan kemampuan yang berbeda. Hasil rata-rata pada uji coba kelompok kecil yaitu 3,63 (Sangat Baik). Sehingga dapat disimpulkan pengembangan produk dapat diuji cobakan kepada kelompok besar. Pada proses uji coba kelompok kecil juga terdapat komentar dan saran yang diberikan responden guna penyempurnaan terhadap pengembangan produk.

c) **Menguji Coba Kelompok Besar**

Tahapan menguji cobakan kelompok besar ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui reaksi dari responden terhadap pengembangan produk. Tahap uji ini melibatkan 25 orang siswa dari kelompok B dengan kemampuan yang berbeda. Hasil rata-rata pada menguji coba kelompok besar yaitu 3,76 (Sangat Baik). Sehingga dapat disimpulkan pengembangan produk video naratif yang layak untuk digunakan kepada responden. Pada proses uji coba kelompok besar juga terdapat komentar dan saran yang diberikan responden guna penyempurnaan terhadap pengembangan produk.

d. **Hasil Tahap Implement**

Pada tahap ini, produk yang telah divalidasi dan direvisi oleh validator ahli dan respon siswa akan diimplementasikan kepada guru dan siswa. Adapun langkah yang dilakukan yaitu, mempersiapkan guru dan siswa di lapangan.

1) **Persiapan Guru**

Pada tahap ini dilakukan dengan cara memberikan pelatihan kepada guru siswa taman kanak-kanak dalam penggunaan video naratif untuk kemampuan bercerita pada siswa taman kanak-kanak.

2) **Persiapan Siswa**

Pada tahap ini dilakukan dengan tujuan melatih siswa dalam penggunaan video naratif untuk kemampuan bercerita pada siswa taman kanak-kanak.

e. **Hasil Tahap Evaluate**

Pada tahap evaluasi penelitian ini dilaksanakan untuk memberi umpan balik terhadap penggunaan produk, sehingga revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi. Tujuan utama pada tahap ini yaitu, untuk mengukur ketercapaian tujuan produk yang dikembangkan. Adapun ketercapaian yang dimaksud adalah kemampuan bercerita siswa setelah menggunakan video naratif tentang proses terjadinya kupu-kupu ini.

2. **Profil**

Profil pengembangan video naratif untuk kemampuan bercerita tentang proses terjadinya kupu-kupu dapat terlihat dari desain awal storyboard dalam penelitian ini. Produk akhir diperoleh dari hasil pengembangan yang dimulai dari validasi produk berupa materi, media, dan desain. Kemudian uji coba lapangan dengan melakukan uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar dengan proses pengembangan terdapat revisi guna untuk perbaikan produk video naratif ini.

Profil pengembangan video naratif untuk kemampuan bercerita tentang proses terjadinya kupu-kupu ini memiliki tampilan profil pertama menampilkan judul dan sub judul. Tampilan profil yang kedua menampilkan narasi tentang ciptaan Tuhan. Tampilan profil yang ketiga menampilkan tentang tahapan pertama dari proses terjadinya kupu-kupu yaitu telur. Tampilan profil yang keempat menampilkan tentang tahapan kedua dari proses terjadinya kupu-kupu yaitu ulat. Tampilan profil yang kelima menampilkan tentang ulat yang sedang memakan daun. Tampilan profil yang keenam menampilkan tentang tahapan ketiga dari proses terjadinya kupu-kupu yaitu kepompong. Tampilan profil yang ketujuh menampilkan tentang tahap keempat dari proses terjadinya kupu-kupu yaitu kupu-kupu dewasa. Tampilan profil yang kedelapan menampilkan scene kupu-kupu yang sedang hinggap di dahan pohon.

Tampilan profil yang kesembilan menampilkan kupu-kupu yang sedang terbang. Tampilan profil yang kesepuluh menampilkan scene seorang ibu yang sedang merapikan pohon, anak lelaki yang sedang menggendong kucing, dan anak perempuan yang sedang mencoba untuk menangkap seekor kupu-kupu di depan halaman rumah mereka. Tampilan profil yang terakhir menampilkan tentang narasi penutup dari video naratif tentang proses terjadinya kupu-kupu.

### 3. Efektivitas

Efektivitas video naratif untuk kemampuan bercerita pada siswa taman kanak-kanak tentang proses terjadinya kupu-kupu pada penelitian ini dilihat dari kemampuan bercerita dari sebelum menggunakan produk video naratif hingga sesudah menggunakan produk video naratif ini. Diketahui rata-rata penilaian observasi sebelum menggunakan produk adalah 30 dan nilai rata-rata penilaian observasi sesudah menggunakan produk adalah 91 sehingga mengalami peningkatan sebesar 61. Dengan dk (derajat kebebasan) 48 dan taraf kesalahan yang digunakan 5% (0,05) diperoleh  $ttabel = 2,010$ . Diketahui  $to = -16,11$  atau  $16,11$  dan  $ttabel = 2,010$ , maka  $to > ttabel$ . Dengan ketentuan bilamana  $to \geq ttabel$  maka  $H_0$  ditolak artinya terdapat perbedaan signifikan dari hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan video naratif tentang proses terjadinya kupu-kupu.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

Desain pengembangan video naratif untuk kemampuan bercerita tentang proses terjadinya kupu-kupu dirancang dengan model desain ADDIE melalui tahapan yang dilakukan berupa langkah proses analisis, langkah proses design, langkah proses develop (pengembangan), langkah proses implementasi dan langkah proses evaluasi. Pada tahap analisis kegiatan yang dilakukan yaitu menganalisis karakteristik peserta didik, menganalisis kajian kurikulum serta hasil analisis dari penelitian yang relevan. Tahap desain terdiri dari merancang storyboard dan membuat flowchart. Tahap pengembangan diawali dengan melakukan validasi produk berupa validasi materi, media, dan desain serta melakukan pengujian produk berupa uji satu-satu, uji kelompok kecil, dan uji kelompok besar atau uji lapangan, yang disertai revisi pada setiap validasi dan pengujian guna menghasilkan produk akhir pada pembelajaran. Tahap keempat dalam mendesain produk video naratif yaitu, tahapan implementasi dengan melakukan persiapan guru dan persiapan siswa. Tahapan terakhir dalam mendesain video naratif untuk kemampuan bercerita tentang proses terjadinya kupu-kupu ini dengan melakukan evaluasi untuk memberikan umpan balik tentang penggunaan produk yang dikembangkan, dengan demikian perbaikan yang dibuat sesuai dengan hasil temuan pada evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi. Tujuan utama pada tahap evaluasi ini melainkan, untuk mengukur ketercapaian dari tujuan penggunaan produk yang dikembangkan mengenai kemampuan bercerita pada siswa taman kanak-kanak setelah mereka menggunakan video naratif untuk kemampuan bercerita tentang proses terjadinya kupu-kupu ini.

Profil pengembangan video naratif untuk kemampuan bercerita tentang proses terjadinya kupu-kupu ini memiliki tampilan profil pertama menampilkan judul dan sub judul. Tampilan profil yang kedua menampilkan narasi tentang ciptaan Tuhan. Tampilan profil yang ketiga menampilkan tentang tahapan pertama dari proses terjadinya kupu-kupu yaitu telur. Tampilan profil yang keempat menampilkan tentang tahapan kedua dari proses terjadinya kupu-kupu yaitu ulat. Tampilan profil yang kelima menampilkan tentang ulat yang sedang memakan daun. Tampilan profil yang keenam menampilkan tentang tahapan ketiga dari proses terjadinya kupu-kupu yaitu kepompong. Tampilan profil yang ketujuh menampilkan tentang tahap keempat dari proses terjadinya kupu-kupu yaitu kupu-kupu dewasa. Tampilan profil yang kedelapan menampilkan scene kupu-kupu yang sedang hinggap di dahan pohon. Tampilan profil yang kesembilan menampilkan kupu-kupu yang sedang terbang. Tampilan profil yang kesepuluh menampilkan scene seorang ibu yang sedang merapikan pohon, anak lelaki yang sedang menggendong kucing, dan anak perempuan yang sedang mencoba untuk menangkap seekor kupu-kupu di depan halaman rumah mereka. Tampilan profil yang terakhir menampilkan tentang narasi penutup dari video naratif tentang proses terjadinya kupu-kupu.

Efektivitas video naratif untuk kemampuan bercerita pada siswa taman kanak-kanak tentang proses terjadinya kupu-kupu pada penelitian ini dilihat dari kemampuan bercerita dari sebelum menggunakan produk video naratif hingga sesudah menggunakan produk video naratif ini. Diketahui rata-rata penilaian observasi sebelum menggunakan produk adalah 30 dan nilai rata-rata penilaian observasi sesudah menggunakan produk adalah 91 sehingga mengalami peningkatan sebesar 61. Dengan  $t_{dk}$  (derajat kebebasan) 48 dan taraf kesalahan yang digunakan 5% (0,05) diperoleh  $t_{tabel} = 2,010$ . Diketahui  $t_o = -16,11$  atau  $16,11$  dan  $t_{tabel} = 2,010$ , maka  $t_o > t_{tabel}$ . Dengan ketentuan bilamana  $t_o \geq t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak artinya terdapat perbedaan signifikan dari hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan video naratif tentang proses terjadinya kupu-kupu.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aghnaita, 2014. Jurnal Pengembangan Fisik Motorik anak 4-5 tahun pada permendikbud no 137 (Kajian konsep perkembangan Anak) Aina Mulyana, Pendidikan kewarganegaraan, (Karya Ilmiah, 2016) h. 3 dan 5
- Anderson, M. (1997). Text Type in English 2. Australia: Macmillan.
- Arifin, Zainal, 2011. Evaluasi Pembelajaran, Prinsip, Teknik, Prosedur, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya ,)
- Arikunto, Suharsimi, 2002 Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. (jakarta: PT. Rineka Cipta,)
- Arsyad, A. (2011). Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- B. Hurlock, Elizabeth, 1978. Perkembangan Anak, (Jakarta : Erlangga ,) Bambang Sujiono dkk, Modul 1, Hakikat Perkembangan Motorik Anak
- Brickman, 1987 philip pendoman pelaksanaan kelompok bermain, Departemen pendidik anak usia dini.
- Busyaeri, A., Udin, T., & Zaenuddin, A. (2016). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA di MIN Kroya Cirebon (Vol. 3). Al Ibtida. Clark, R. C., & Mayer, R. E. (n.d.). E-learning and the science of instruction: proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning.
- Cowl, J., Joule, N., Levenson, R., & Health Rights and GLACHC. (1993). A Health Service for London. One Year On.
- Depdiknas. (2005). Kurikulum 2004 Standar Kompetensi TK dan RA. Jakarta: Dirjen Dikdasmen.
- Donal, R., Cruickshank, Bainer, Jenkins, & Kim, M. K. (2006). The Act of Teaching Fourth Edition. Boston: McGraw Hill.
- Dr. Dadan Suryana 2016. Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak, (Jakarta : Kencana , November),
- Drs. Encep Sudirjo dan Muhamamd Nur Alif, 2018. Pertumbuhan dan perkembangan Motorik, (Sumedang Jawa barat : UPI Sumedang Press,)
- E-Mulyasa, 2005, Menjadi Guru Profesional, Bandung: Rosdakarya, Encep Sudirjo dan Muhamamad Nur Alif, Pertumbuhan dan perkembangan Motorik, (Sumedang Jawa barat : UPI Sumedang Press, 2018)
- Fauziddin, M., & Mufarizuddin. (2018). Useful of Clap Hand Games for Optimize Cognitive Aspects in Early Childhood Education (Vol. 2). Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.
- Fuad, Zainul, Muhammad, Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berintegrasi Life Skill Pada Materi Bangun Ruang, (Tulungagung, 2013)

- Francis Glebas, 2009. *Directing the Story Professional Storytelling and Storyboarding Techniques for Live Action and Animation* Habibatullah, S., Darmiyanti, A., & Aisyah, D. S. (2021). *Potensi Bahasa Anak Usia Dini 5-6 Tahun Melalui Metode Bercerita (Vol. 4)*. PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.
- Hagen, R., & Golombisky, K. (2017). *White Space is Not Your Enemy. A Beginner's guide to Communicating Visually through Graphic, Web & Multimedia Design*. White Space Is Not Your Enemy.
- Hapidin, & dkk. (2009). *Manajemen Pendidikan TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hawi, Akmal, 2013, *kopetensi guru PAI*, Jakarta: PT Raja grafindo persada
- Husamah dkk, 2013, *Desain Pembelajaran Berbasis Pencapaian Kompetensi*, (Cetakan Pertama, Prestasi Pustaka Publisher.
- Hutchinson, E. (2005). *Narrative Writing*. United States of America: Saddleback Educational Publishing.
- Ilham, Mughnifar. 2020. *Pengertian Video – Jenis-Jenis dan Fungsi Video*. <https://materibelajar.co.id/pengertian-video/>Karmila, M. (t.thn.). *Pengaruh Metode Bercerita dan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Kecerdasan Emosional (Vol. 7)*. Jurnal Pendidikan Usia Dini.Kustandi, *Media Pembelajaran Manual dan Digital Edisi Kedua*, Bogor:Ghalia Indonesia, 2013: 64
- Laming, H. (1985). *Lessons from America: the Balance of Services in Social Care*.
- Mering, A. (2020). *Pengembangan Instrumen Penilaian dan Penelitian*. Pontianak: IAIN Pontianak Press.
- Miftah, M. (2013). *Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar (Vol. 1)*. Jurnal Kwangsan.
- Nasution, N., & Suryanto, A. (2002). *Evaluasi Pengajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Neo, E. (2005). *Narrative for 'O' Level*. Singapore : Longman.
- Nk, R. (1986). *Masalah-Masalah Ilmu Keguruan*. Jakarta: Bima Aksara.
- Philip, B. (1987). *Pendoman Pelaksanaan Kelompok Bermain*. Departemen Pendidikan Anak Usia Dini.
- Polkinghorne, D. (1991). *Narrative and Self-concept*. University of Southern California: Lawrence Erlbaum Associates.
- Reigeluth, C. M. (1983). *Instructional Design Theories and Models: An Overview of Their Current Status*. London: Lawrence Erlbaum Associate .
- Ross Berger, 2020. *Dramatic Storytelling & Narrative Design A Writer's Guide to Video Games and Transmedia* S.Margono, *Metode Penelitian Pendidikan (Jakarta :RinekaCipta 2005)* h.23Karya ilmiah penelitian yang dibuat oleh Fitra mega kurniawan, Universitas negeri Yongyakarta yang berjuadul “PengembanganAplikasi media Pembelajaran Resistor menggunakan Augmented Reality BerbasisAndroid“ 2017,h. 33
- Sadiman, & Arif, S. (2009). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sagala, S. (2005). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Slavka. (2009). *Narrative Theories and Narrative Discourse (Vol. 2)*. Bulletin of The Transilvania University of Brasov.Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Pedagogia, 2012: 187-188
- Sumiharsono, M. R., & Hasanah, H. (2018). *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: Pustaka Abadi.
- Suryadi. (2014). *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini dalam Kajian Neurosains*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Susanto, & Ahmad. (2015). *Bimbingan dan Konseling di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Tryanto. (2007). *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Wandah Wibawanto. (2017). *Desain dan Pemrograman Media Pembelajaran Interaktif*. 4(1), 174.
- Wijana, W. D. (t.thn.). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PAUD 4409 / Modul 1 Kurikulum PAUD.