

Media Video Wayang Kreasi untuk Mendukung Pembelajaran *Storytelling* Anak Kelompok B

Maghfiroh^{1*}, I Made Suarjana², I Gede Astawan³ 

^{1,2,3} Jurusan Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

*Corresponding author: mghfirh@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video wayang kreasi untuk mendukung pembelajaran *storytelling*. Dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi), namun pada penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan. Instrumen yang digunakan untuk mengukur tingkat validitas media video wayang kreasi yaitu berupa angket penilaian yang dinilai oleh tiga ahli. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif. Media video wayang kreasi dinyatakan valid dari para ahli dengan rata-rata nilai CVR 1,00 dan CVI 1,00. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan media video wayang kreasi untuk mendukung pembelajaran *storytelling* di TK B Kristen Harapan Denpasar mendapatkan hasil validitas sangat tinggi sehingga media video wayang kreasi layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Video Wayang Kreasi, Pembelajaran *Storytelling*

Abstract

This study aims to develop learning media through puppet creation video to support storytelling learning. This study used the ADDIE development model (analysis, planning, development, implementation, and evaluation), but this study only reached the development stage. The instrument used to measure the validity level of the learning media through puppet creation video was in the form of an assessment questionnaire assessed by three experts. The obtained data were analyzed using quantitative and qualitative data analysis. The media for puppet creation video was declared valid by the experts with an average CVR value of 1.00 and CVI of 1.00. From these results, it could be concluded that the development of the learning media through puppet creation video to support storytelling learning at TK B Kristen Harapan Denpasar has very high validity results so that the media of puppet creation video is feasible to be developed.

Keywords: *The Media of Puppet Creation Video, Storytelling Learning*

1. PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Pada usia ini anak mengalami masa keemasan atau *golden age*. Pada masa ini anak memiliki peluang untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangannya. Diantaranya yaitu aspek fisik motorik, bahasa, kognitif, sosial, emosional, nilai-nilai agama dan moral, dan seni. Anak yang berada pada rentang usia lahir sampai 6 tahun mengalami masa keemasan (*the golden years*) dimana pada masa ini anak mulai peka dan sensitif untuk menerima berbagai rangsangan (Ariyanti, 2016; Sukatin et al., 2020). Masa peka merupakan masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis, dan dapat dikatakan anak telah siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Setiap anak memiliki masa peka yang berbeda-beda seiring dengan pertumbuhan dan perkembangan anak secara individual.

Anak usia dini adalah individu yang menjalani proses perkembangan dengan pesat dan fundamental untuk kehidupan selanjutnya. Anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun mengalami pertumbuhan dan perkembangan berbagai aspek secara cepat dalam rentang

History:

Received : April 08, 2020

Revised : April 12, 2020

Accepted : May 09, 2020

Published : May 25, 2020

Publisher: Undiksha Press

Licensed: This work is licensed under
a Creative Commons Attribution 4.0 License



kehidupan manusia. Usia lahir sampai dengan 6 tahun merupakan masa keemasan dan masa kritis dalam tahapan kehidupan yang akan menentukan proses perkembangan anak selanjutnya. Pada masa ini merupakan masa yang tepat untuk meletakkan dasar-dasar pengembangan berbagai kemampuan seperti kemampuan fisik, bahasa, sosial-emosional, konsep diri, seni, moral dan nilai-nilai agama (Hasbullah, 2017; Ita, 2018).

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada dasar pertumbuhan dan perkembangan anak. Pendidikan anak usia dini untuk memfasilitasi anak dalam masa pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh dan menekankan seluruh aspek perkembangan. Pada usia 4-6 tahun merupakan usia emas dimana anak mulai peka dan sensitif menerima stimulus untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki anak, agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal. Pada periode ini, otak anak mengalami pertumbuhan yang sangat pesat. Perkembangan pada awal ini akan menjadi penentu bagi perkembangan anak selanjutnya.

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan bagi anak usia sejak lahir sampai dengan enam tahun yang dilakukan dengan cara pemberian rangsangan untuk membantu proses pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut. Penyelenggaraan pendidikan Anak Usia Dini ada beberapa bentuk yaitu pendidikan formal, pendidikan nonformal, dan pendidikan informal. Setiap penyelenggaraan memiliki ciri tersendiri. Penyelenggaraan pendidikan anak usia dini pada jalur formal adalah Taman Kanak-Kanak (TK) atau RA dan lembaga sejenis. Penyelenggaraan pendidikan anak usia dini pada jalur nonformal yaitu diselenggarakan oleh masyarakat atau kebutuhan dari masyarakat sendiri, khususnya bagi anak-anak yang keterbatasannya tidak terlayani di TK atau RA. Selanjutnya untuk penyelenggaraan pendidikan jalur informal dilakukan oleh keluarga atau lingkungan sekitar.

Terdapat beberapa prinsip pendidikan anak usia dini diantaranya yaitu: 1) anak sebagai pembelajar yang aktif artinya pendidikan dirancang secara kreatif akan menghasilkan pembelajaran yang aktif. Anak-anak akan terbiasa dengan belajar dan mempelajari berbagai aspek pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan melalui berbagai aktivitas mengamati, mencari, menemukan, berdiskusi, menyimpulkan, dan mengemukakan sendiri berbagai hal yang telah ditemukan anak. 2) anak belajar melalui sensori dan panca indera. Menurut pandangan Montessori meyakini bahwa panca indera merupakan pintu gerbang masuknya berbagai macam informasi/pengetahuan ke dalam otak manusia (anak), karena mempunyai peran yang sangat strategis maka seluruh panca indera harus memiliki kesempatan untuk berkembang sesuai dengan fungsinya. 3). Anak membangun pengetahuan sendiri. Pada sejak lahir anak diberikan berbagai kemampuan dimana anak belajar melalui pengalaman-pengalaman dan pengetahuan yang dialami sejak ia lahir dan pengetahuan yang telah anak dapatkan selama hidup. 4). Anak berpikir melalui benda konkret. Anak dapat mengingat sesuatu benda yang dapat dilihat dan dipegangnya. Anak akan lebih mudah mengingat dalam bentuk simbol. Dan dapat diharapkan dengan melalui penggunaan benda konkret anak dapat menyerap pengetahuan dan pengalaman dengan mudah melalui benda-benda yang nyata. 5) anak belajar dari lingkungan. Pendidikan merupakan suatu usaha sadar yang dilakukan secara terencana untuk membantu agar anak dapat mengembangkan potensi secara optimal sehingga anak mampu beradaptasi dengan lingkungannya. Pengertian diatas memiliki arti bahwa esensi yang hakiki dari tujuan pendidikan yaitu kemampuan anak melakukan adaptasi dengan lingkungannya.

Salah satu kegiatan pembelajaran yang dapat diterapkan di Taman Kanak-Kanak untuk merangsang aspek perkembangan anak yaitu dengan pembelajaran *storytelling*. Dengan dilakukannya pembelajaran *storytelling* akan membantu anak untuk

mengembangkan aspek perkembangan seperti fisik motorik, bahasa, sosial-emosional, kognitif, nilai moral dan agama serta seni.

Pembelajaran adalah upaya dalam memberi rangsangan (*stimulus*), bimbingan, pengarahan dan dorongan kepada siswa agar dapat terjadinya proses belajar (Fakhrurrazi, 2018; Nugraha, 2018). Belajar merupakan serangkaian kegiatan untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai pengalaman hasil dari individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotor (Emda, 2018; Hamdu & Agustina, 2011; Herawati, 2020). Belajar sangat memegang peranan penting dalam proses pembelajaran, karena dalam proses pembelajaran terdapat peristiwa belajar dan mengajar.

Storytelling dapat memberikan beberapa dampak perkembangan anak seperti pengenalan nilai nilai moral, dapat meningkatkan kemampuan menyimak, mengenalkan bahasa pada anak, dan penggunaan media dalam bercerita juga memiliki dampak yaitu meningkatkan kemampuan bercerita anak (Pebriana, 2017; Ramdhani et al., 2019). *Storytelling* merupakan cara yang unik bagi anak dalam mengembangkan pemahamannya, mengembangkan sikap untuk menghargai dan menghormati buda lain, serta dapat meningkatkan sikap-sikap positif terhadap orang-orang yang berasal dari daerah lain, ras, maupun agama yang berbeda (Dini, 2022; Qudsyi, 2013).

Menurut hasil penelitian terdahulu *storytelling* merupakan sebuah seni bercerita yang dapat digunakan sebagai sarana untuk menanamkan nilai-nilai pada anak yang dilakukan tanpa perlu menggurui sang anak (Hidayati, 2013; Wardiah, 2017). Dalam kegiatan *storytelling*, proses bercerita menjadi sangat penting karena dari proses inilah nilai atau pesan dari cerita tersebut dapat sampai pada anak. Pada saat proses *storytelling* berlangsung terjadi sebuah penyerapan pengetahuan yang disampaikan oleh storyteller kepada *audience*. Proses inilah yang menjadi pengalaman seorang anak dan menjadi tugas guru untuk menampilkan kesan yang menyenangkan pada saat bercerita. *Storytelling* dengan animasi media wayang kreasi dapat digunakan oleh guru untuk memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi anak.

Hasil penelitian terdahulu menyatakan bahwa “metode bercerita memiliki banyak bentuk yang menarik yang dapat disajikan pada anak (Izzati & Yulsyofriend, 2020). Bentuk-bentuk *storytelling* berikut ini dapat digunakan diantaranya yaitu: 1) Bercerita tanpa alat peraga. Bercerita tanpa alat peraga dapat diartikan sebagai kegiatan bercerita yang dilakukan oleh guru tanpa menggunakan media atau alat peraga yang bisa diperlihatkan oleh anak. 2) Bercerita dengan alat. Bercerita dengan alat peraga dapat diartikan sebagai kegiatan bercerita tersebut menggunakan sebuah media agar anak tertarik dengan cerita yang dibawakan oleh guru. Membagi dongeng menjadi beberapa bagian diantaranya yaitu: 1) Legenda adalah jenis dongeng yang berhubungan dengan peristiwa sejarah atau kejadian alam, misalnya terjadinya suatu nama tempat dan bentuk topografi suatu daerah, yaitu bentuk permukaan suatu daerah (bukit, jurang, dan sebagainya). 2) Fabel atau cerita binatang adalah salah satu bentuk cerita tradisional yang menampilkan binatang sebagai tokoh cerita. Binatang-binatang tersebut dapat berpikir dan berinteraksi layaknya komunitas manusia, juga dengan permasalahan hidup layaknya manusia (Lubis, 2016). 3) Mite atau mitos adalah dongeng yang mengandung unsur-unsur misteri, dunia gaib, dan alam dewa yang dianggap benar-benar terjadi oleh masyarakat pemilik mite tersebut (Rahmansyah & Pricilia, 2018). 4) Sage merupakan dongeng yang mengandung unsur sejarah, dilengkapi dengan unsur kesaktian dan keajaiban (Anggraini, 2016).

Pada kenyataannya pembelajaran *storytelling* masih kurang disukai oleh anak, hal ini dapat dilihat ketika pembelajaran *storytelling* berlangsung anak cenderung asik berbicara dengan temannya dan masih banyak alasan yang melatarbeakangi hal tersebut. Dari penggunaan metode pembelajaran yang monoton (model pembelajaran konvensional), guru hanya memanfaatkan media yang sudah ada seperti buku gambar bercerita untuk dijadikan

sebagai media dan kurangnya variasi media yang digunakan. Sehingga anak kurang tertarik dengan pembelajaran *storytelling* sehingga anak tidak dapat mengembangkan beberapa aspek perkembangan melalui kegiatan pembelajaran *storytelling*. Salah satu metode yang cocok digunakan untuk mendukung pembelajaran *storytelling* anak kelompok B TK Kristen Harapan Denpasar yaitu dengan menggunakan media pembelajaran video wayang reasi dengan harapan anak dapat mengembangkan aspek perkembangan melalui pembelajaran *storytelling*. Media merupakan alat atau sarana komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster dan spanduk. Hasil penelitian terdahulu menyatakan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat diindra yang memiliki fungsi sebagai alat/perantara untuk proses komunikasi (proses belajar mengajar) (Rahmatika, 2019). Media berasal dari bahasa latin bentuk jamak dari kata “medium” secara harfiah memiliki arti perantara atau pengantar (Susanti, 2020). Pada umumnya makna media yaitu segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi.

Hasil penelitian terdahulu menyatakan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian anak usia dini sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Aprinawati, 2017; Rohani, 2017). Menurut *Association of Education Communication Technology (AECT)* media didefinisikan sebagai segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Menurut Sedangkan menurut Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/ NEA*) media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik berupa tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dan dibaca. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu membangkitkan minat, merangsang kegiatan belajar, motivasi belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap belajar.

Hasil penellitian terdahulu membagi kedalam 8 klasifikasi media, diantaranya yaitu: 1). Media audio visual gerak 2). Media audio visual gerak 3). Media audio semi gerak 4). Media visual gerak 5). Media visual diam 6). Media visual semi gerak 7). Media audio 8). Media cetak. Sedangkan menurut Briggs, terdapat 13 macam media diantaranya adalah: 1). Obyek 2). Model 3). Suara langsung 4). Rekaman audio 5). Media cetak 6). Pembelajaran terprogram 7). Papan tulis 8). Media transparansi 9). Film rangkai 10). Film bingkai 11). Film 12). Televisi 13). Gambar. Salah satu media yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran *storytelling* yaitu media video wayang kreasi merupakan. Media ini merupakan suatu alat yang dapat membantu proses belajar anak khususnya pembelajaran *storytelling*. Dengan menggunakan media video wayang kreasi anak akan mendapatkan pengetahuan serta pengalaman baru. Media video wayang kreasi termasuk suatu alat yang digunakan untuk mendukung pembelajaran *storytelling* yang dapat mengembangkan beberapa aspek perkembangan anak. Media video wayang kreasi merupakan inovasi dari media wayang kreasi yang terbuat dari gambar yang dicetak lalu di gunting yang diberikan lapisan kertas karton tebal dan diberikan katik. Media wayang ini memiliki ukuran 20 cm x 15 cm. Setelah proses pembuatan wayang selesai, dilanjutkan proses pembuatan video dan pengisian suara/*dubbing* sesuai dengan cerita yang akan dibawakan.

Terdapat beberapa aspek perkembangan yang dapat dikembangkan melalui kegiatan pembelajaran *storytelling* berbantuan video animasi wayang kreasi. Menurut Wiyani dan Barnawi (2014) ada beberapa manfaat *storytelling* yang dapat dikembangkan anak yang terdiri dari: (1) dapat mengembangkan imajinasi anak, (2) menambah pengalaman bagi anak, (3) melatih daya konsentrasi anak, (4) menambah kosa kata, (5) menciptakan suasana yang akrab, (6) melatih daya tangkap anak, (7) mengembangkan perasaan sosial, (8) mengembangkan emosi, (9) berlatih mendengarkan, (10) mengenalkan nilai-nilai positif dan negatif, (11) menambah pengetahuan. Pemilihan media animasi wayang kreasi dipilih agar anak mendapatkan pengalaman baru tentang macam-macam media.

Media bermanfaat untuk menyampaikan bagian tertentu dari suatu kegiatan pembelajaran, dan dapat memberikan penguatan maupun motivasi pada anak didik (Kustandi & Darmawan, 2020). Adapun peranan media dalam proses belajar mengajar menurut Hamalik sebagai berikut: 1) memperjelas penyajian pesan dan mengurangi verbalitas, 2) memperdalam pemahaman anak didik terhadap suatu materi yang dibawakan, 3) memperagakan pengertian yang abstrak kepada pengertian konkrit secara jelas, 4) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra manusia, 5) penggunaan media pembelajaran secara tepat dapat mengatasi sikap pasif.

Terdapat 5 fungsi fungsi media pembelajaran PAUD, diantaranya adalah: 1). Fungsi atensi: fungsi ini bertujuan untuk menarik dan mengarahkan perhatian siswa pada isi materi pembelajaran dibantu dengan media bergambar sehingga kemungkinan memiliki untuk mengingat isi pembelajaran, 2). Fungsi afektif : fungsi ini muncul ketika belajar dengan menggunakan teks yang bergambar sehingga dapat menggugah emosi dan sikap siswa, 3). Fungsi kognitif: fungsi iniyaitu untuk mengungkapkan suatu gambar, memperlancar pencapaian tujuan dan memahami untuk dapat mengingat informasi yang terkandung, 4) fungsi kompensatoris: fungsi ini untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lamban menerima serta memahami sisi pelajaran yang disajikan dalam bentuk teks. Dengan menggunakan media wayang kreasi diharapkan pada penelitian ini dapat memberikan referensi bahwa menggunakan media yang sesuai dapat membantu proses pembelajaran khususnya *storytelling* pada anak kelompok B.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji suatu validitas produk yang telah dihasilkan (Sugiyono, 2017). Dalam penelitian pengembangan ini model penelitian yang digunakan yaitu model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Hasil penelitian terdahulu menyatakan bahwa model ADDIE adalah model yang sering digunakan untuk pengembangan instruksional, model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan suatu produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar (Rayanto, 2020; Rohaeni, 2020). Berbeda dengan hasil penelitian lain yang menyatakan bahwa model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis, model ini dikembangkan atau disusun secara terprogram dengan urutan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa (Tegeh & Kirna, 2013).

Sesuai dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) maka prosedur pengembangan dalam penelitian ini mengikuti langkah-langkah sebagai berikut. 1). Analisis (*Analysis*) Pada tahap ini hal utama yang dilakukan peneliti yaitu menganalisis perlu adanya pengembangan media untuk menunjang pembelajaran *storytelling*. Dari hasil observasi dan wawancara kepada kepala sekolah diketahui adanya masalah pada media pembelajaran yang kurang variatif untuk pembelajaran *storytelling* sehingga masih banyak anak yang tidak dapat mengembangkan beberapa aspek perkembangannya. Dengan demikian produk yang akan dikembangkan oleh penelitian diharapkan dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran anak di TK Kristen Harapan Denpasar. 2). Perencanaan (*Design*) Tahap desain dilakukan setelah diperoleh kebutuhan yang terdapat pada tahap analisis. Kegiatan pada tahap ini meliputi: a). Menentukan cerita, adapun cerita yang dipakai yaitu cerita binatang dengan judul “kelinci dan kura-kura” b). Mengumpulkan gambar tokoh kelinci dan kura-kura yang ada dalam cerita “kelinci dan kura-kura” c). Setelah mengumpulkan gambar tokoh kelinci dan kura-kura, selanjutnya peneliti memasukkan

gambar satu per satu ke *microsoft word* untuk menyesuaikan ukuran. Peneliti menggunakan ukuran 20 cm x 20 cm dengan format kertas *landscape* 1 lembar penuh untuk 1 gambar tokoh d). *Print out* gambar tokoh cerita kelinci dan kura-kura e). Menempelkan gambar satu per satu tokoh kelinci dan kura-kura pada kertas karton tebal dengan menggunakan *double tape* f). Menggantung satu per satu gambar tokoh dengan mengikuti pola yang sesuai g). Menempelkan stik balon pada belakang gambar dengan menggunakan solasi h). Pembuatan video cerita kelinci dan kura-kura i). *Dubbing* j). Proses edit video k). Video wayang kreasi siap digunakan 3). Pengembangan (*Development*) Pengembangan model ADDIE berisi tentang kegiatan realisasi rancangan produk dalam hal ini adalah media video wayang kreasi. Pengembangan video wayang kreasi dilakukan dengan rancangan yang telah ditentukan. Video wayang kreasi dikembangkan berdasarkan yang sudah ada hanya saja dalam pengembangan video ini menggunakan audiovisual.

Setelah itu video animasi wayang kreasi akan divalidasi oleh dosen ahli media. Validasi ini sangat penting dilakukan agar dapat menguji produk yang akan dikembangkan dan untuk mengetahui apakah produk tersebut layak digunakan atau tidak. Uji validitas yang dilakukan peneliti meliputi uji validasi ahli materi dan validasi ahli media. 4). Implementasi (*Implementation*) Pada tahapan ini media video wayang kreasi akan diterapkan dalam pembelajaran dan akan diuji coba terlebih dahulu, uji coba dilakukan untuk mengetahui apakah produk media wayang kreasi dapat mendukung pembelajaran *storytelling* dan apakah produk tersebut dapat mengembangkan aspek perkembangan anak. 5). Evaluasi (*Evaluation*) Tahap evaluasi merupakan tahapan terakhir yang dilakukan setelah implementasi video wayang kreasi. Tahap evaluasi dilakukan untuk memperbaiki video wayang kreasi sesuai dengan saran yang diberikan. Masukan dan saran yang diberikan berasal dari dosen ahli. Selain dilakukan perbaikan, dilakukan analisis terhadap kualitas produk video wayang kreasi yang meliputi aspek valid, praktis, dan efektif. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis validitas instrumen dengan menggunakan rumus *Content Validity Ratio* (CVR) dan *Content Validity Index* (CVI).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil pengembangan produk awal pada penelitian ini adalah media video wayang kreasi untuk mendukung pembelajaran *storytelling* anak kelompok B. Pengembangan media video wayang kreasi pada penelitian ini terdiri dari (1) materi PAUD dengan 23 pertanyaan pada instrumen (2) uji validitas materi terdiri dari 9 butir (3) uji validitas media terdiri dari 9 butir. Hasil uji validitas instrumen dilakukan oleh dua orang ahli. Sedangkan uji validitas materi dan media dilakukan oleh dua orang dosen ahli dan satu kepala sekolah. Hasil validitas kemudian dianalisis dengan menggunakan *Content Validity Ratio* (CVR) (Hendryadi, 2017). Kemudian dilanjutkan menggunakan rumus *Content Validity Index* (CVI) untuk menghitung rata-rata CVR. Berdasarkan perhitungan uji validitas media video wayang kreasi ditemukan bahwa masing-masing memperoleh nilai CVR 1 dan CVI 1. Dari hasil penilaian tersebut akan disajikan hasil uji validitas pada [Tabel 1](#), dan [Tabel 2](#).

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Materi

No	Aspek Penilaian	Indikator	Ahli		CVR	Ket.
			1	3		
1	Kurikulum	Kesesuaian materi video wayang kreasi dengan karakteristik anak	5	5	1,00	Valid
2		Kesesuaian materi video wayang kreasi dengan tingkat pencapaian perkembangan anak	4	5	1,00	Valid

No	Aspek Penilaian	Indikator	Ahli		CVR	Ket.
			1	3		
3	Tujuan	Video wayang kreasi sesuai untuk mendukung pembelajaran <i>storytelling</i> anak	5	5	1,00	Valid
4	Isi materi	Judul sesuai dengan materi	5	5	1,00	Valid
5		Jenis cerita sesuai untuk mengembangkan berbagai aspek anak	5	5	1,00	Valid
6		Keruntutan penyajian cerita sesuai alur	5	4	1,00	Valid
7	Kejelasan materi	Kejelasan materi pada gambar	4	4	1,00	Valid
8	Bahasa	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami	4	4	1,00	Valid
9	Motivasi	Materi dapat memotivasi belajar anak	5	4	1,00	Valid
CVI						Valid

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Media

No	Aspek Penilaian	Indikator	Ahli		CVR	Ket.
			1	2		
1	Teknis	Kemenarikan video wayang kreasi	5	4	1,00	Valid
2		Kesesuaian jenis ukuran gambar wayang kreasi	4	4	1,00	Valid
3		Kesesuaian huruf yang digunakan	4	4	1,00	Valid
4		Kemenarikan wayang kreasi	5	4	1,00	Valid
5		Kemudahan penggunaan produk video wayang kreasi	4	4	1,00	Valid
6		Produk praktis dan mudah digunakan	4	4	1,00	Valid
7		Dapat digunakan dalam jangka lama	5	5	1,00	Valid
8		Produk memiliki keawetan	4	5	1,00	Valid
9		Produk dikemas dengan menarik	5	4	1,00	Valid
CVI						Valid

Pengembangan media video wayang kreasi dilaksanakan menggunakan model ADDIE dengan melalui beberapa tahap yakni: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Namun ada tahapan yang tidak terlaksana yakni implementasi dan evaluasi. Hal ini dikarenakan keterbatasan waktu, tenaga, sumber daya, dan finansial. Tahap analisis (*analyze*) pada tahapan ini analisis tahapan yang dilaksanakan yakni menganalisis kebutuhan anak dan analisis media. Sehingga, diperoleh data untuk merancang sebuah media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan permasalahan yang ada. Selanjutnya hasil analisis tersebut dapat dirancang dengan menggunakan media wayang video kreasi untuk mendukung pembelajaran *storytelling* di Taman Kanak-Kanak kelompok B. Tahap perancangan (*design*) pada tahap ini dilakukan perancangan media video wayang kreasi berdasarkan analisis yang dilakukan. Desain pembuatan media yaitu dengan mengumpulkan gambar tokoh yang ada dalam cerita kelinci dan kura-kura, lalu memasukkangambar satu persatu tersebut ke *microsoft word* untuk menyesuaikan ukuran. Ukuran yang digunakan yaitu 20 cm x 20 cm dengan format kertas *landscape* 1 lembar penuh untuk 1 gambar tokoh. Adapun alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan media video wayang kreasi yaitu, (1) gambar tokoh kartun, kertas karton, gunting, cutter, solasi, *double tape*, stik balon, *handphone* untuk merekam. Tahap pengembangan (*development*) pada tahap ini pelaksanaan pengembangan media disesuaikan dengan rancangan yang telah

dibuat. setelah media video wayang kreasi selesai dikembangkan, proses selanjutnya dilaksanakan penilaian oleh tiga orang ahli yang meliputi dua dosen dan satu guru. Kemudian data validitas diperoleh dari penilaian yang telah dinilai tiga orang ahli tersebut sehingga didapatkan nilai CVR adalah 1,00 dan CVI adalah 1,00 dengan 9 pernyataan pada instrumen materi dan 9 pernyataan pada instrument media.

Pembahasan

Penelitian terdahulu menunjukkan nilai *significance (sig)* $0.005 < 0.05$, yang memiliki arti bahwa hipotesis dapat diterima (Krisphianti et al., 2016). Jadi dapat disimpulkan bahwa teknik *storytelling* menggunakan media wayang topeng Malang efektif digunakan untuk meningkatkan karakter *fairness* siswa kelas VI sekolah dasar. Hasil dari penelitian ini juga bermanfaat bagi guru bimbingan konseling sebagai alternatif strategi dalam mengembangkan karakter *fairness* siswa sekolah dasar. Selanjutnya terjadi peningkatan rata-rata presentase kemampuan berbicara anak kelompok B4 di TK Kemala Bhayangkari 1 Denpasar sebesar 20%. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan rata-rata presentase kemampuan berbicara anak pada siklus I 65,00% dengan kriteria sedang menjadi sebesar 85,00% pada siklus II yang dikategorikan sebagai kriteria tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bercerita menggunakan media wayang flannel mampu meningkatkan kemampuan berbicara anak B4 di TK Kemala Bhayangkari 1 Denpasar Tahun Pelajaran 2015/2016.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media video wayang kreasi memiliki tingkat validitas dengan kualifikasi sangat tinggi. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan rata-rata skor validitas media video wayang kreasi nilai CVR adalah 1,00 dan CVI adalah 1,00, apabila dikonversikan dengan pedoman skala lima berada pada rentang skor 0,80-1,00 artinya validitas sangat tinggi. Sehingga media video wayang kreasi sangat layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini penulis memberikan rekomendasi. Adapun rekomendasi yang diberikan yaitu sebagai berikut. 1). Kepada guru yang ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran yang berbeda, penelitian ini bisa dijadikan sebagai referensi. 2). Kepada kepala sekolah hendaknya memfasilitasi pengembangan keterampilan untuk mengembangkan media yang sesuai dengan karakteristik anak. 3). Kepada peneliti lain bisa memanfaatkan penelitian pengembangan ini sebagai referensi atau perbandingan mengenai permasalahan-permasalahan yang ada khususnya pengembangan untuk media, dan penelitian ini dapat dilanjutkan pada tahap implementasi dengan melaksanakan penelitian eksperimen.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Anggraini, N. F. (2016). Pengaruh metode storytelling terhadap peningkatan perilaku prososial anak usia 4-5 tahun di taman kanak-kanak islamiyah pontianak. *Edukasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1). <https://doi.org/10.29406/jepaud.v3i1.584>.
- Aprinawati, I. (2017). Penggunaan media gambar seri untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 72–80. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.33>.
- Ariyanti, T. (2016). Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak The Importance Of Childhood Education For Child Development. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1). <https://doi.org/10.30595/dinamika.v8i1.943>.

- Dini, J. P. A. U. (2022). Analisis Kegiatan Mendongeng dalam Meningkatkan Perkembangan Nilai Moral Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 903.
- Emda, A. (2018). Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172–182. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>.
- Fakhrurrazi, F. (2018). Hakikat pembelajaran yang efektif. *At-Tafkir*, 11(1), 85–99. <https://doi.org/10.32505/at.v11i1.529>.
- Hamdu, G., & Agustina, L. (2011). Pengaruh motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar IPA di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(1), 90–96. https://www.academia.edu/download/35968572/8-Ghullam_Hamdu1.pdf.
- Hasbullah, H. (2017). Model Pengembangan Kurikulum PAUD. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 21–28. <http://www.jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/assibyan/article/view/189>.
- Hendryadi, H. (2017). Validitas isi: tahap awal pengembangan kuesioner. *Jurnal Riset Manajemen Dan Bisnis*, 2(2), 259334. <https://doi.org/10.36226/jrmb.v2i2.47>.
- Herawati, H. (2020). Memahami proses belajar anak. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 27–48. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/4515/2974>.
- Hidayati, N. (2013). Peningkatan Minat Baca melalui Storytelling Anak Kelompok B TK AL-Muttaqien Surabaya. *Paud Teratai*, 2(1). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/1174/859>.
- Ita, E. (2018). Manajemen Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini di TK Rutosoro Kecamatan Golewa Kabupaten Ngada Flores Nusa Tenggara Timur. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 45–52. <https://doi.org/10.24269/dpp.v6i1.889>.
- Izzati, L., & Yulsyofriend, Y. (2020). Pengaruh metode bercerita dengan boneka tangan terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1), 472–481. <https://doi.org/10.31004/jptam.v4i1.486>.
- Krisphianti, Y. D., Hidayah, N., & Irtadji, M. (2016). Efektivitas Teknik Storytelling Menggunakan Media Wayang Topeng Malang untuk Meningkatkan Karakter Fairness Siswa Sekolah Dasar. *PSIKOPEDAGOGIA Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 5(1), 17–23.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada Media Group.
- Lubis, S. S. W. (2016). Kontribusi Film Pendek Fabel terhadap Kemampuan Menulis Puisi Anak-anak. *PIONIR: Jurnal Pendidikan*, 5(2). <https://doi.org/10.22373/pjp.v5i2.3359>.
- Nugraha, M. (2018). Manajemen kelas dalam meningkatkan proses pembelajaran. *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan*, 4(1), 27–44. <https://doi.org/10.32678/tarbawi.v4i01.1769>.
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis kemampuan berbahasa dan penanaman moral pada anak usia dini melalui metode mendongeng. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 139–147. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.34>.
- Qudsyi, H. (2013). Menanamkan moral pada anak melalui metode bercerita. *Psikologika: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Psikologi*, 18(1), 25–37. <https://doi.org/10.20885/psikologika.vol18.iss1.art4>.
- Rahmansyah, H., & Pricilia, G. M. (2018). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Siswa Kelas V Sdn 106830 Beringin Melalui Story Telling. *Jurnal Education And Development*, 6(2), 114–114. <https://doi.org/10.37081/ed.v6i2.737>.
- Rahmatika, A. (2019). Pengembangan Kemampuan Mengenal Bilangan Melalui Penerapan Media Kartu Bergambar di RA Insan Madani Punggur Lampung Tengah. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 5(1), 93–102. <https://doi.org/10.29062/seling.v5i1.408>.

- Ramdhani, S., Yuliasri, N. A., Sari, S. D., & Hasriah, S. (2019). Penanaman nilai-nilai karakter melalui kegiatan storytelling dengan menggunakan cerita rakyat Sasak pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 153–160. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.108>.
- Rayanto, Y. H. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Rohaeni, S. (2020). Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model ADDIE Pada Anak Usia Dini. *Instruksional*, 1(2), 122–130. <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.122-130>.
- Rohani, R. (2017). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Media Bahan Bekas. *Jurnal Raudhah*, 5(2). <https://doi.org/10.30829/raudhah.v5i2.181>.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD*. Alfabeta.
- Sukatin, Q. Y. H., Alivia, A. A., & Bella, R. (2020). Analisis psikologi perkembangan sosial emosional anak usia dini. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2), 156–171. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/7311/4306>.
- Susanti, Y. (2020). Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Media Berhitung di Sekolah Dasar dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Edisi*, 2(3), 435–448. <https://doi.org/10.36088/edisi.v2i3.1122>.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan addie model. *Jurnal Ika*, 11(1). <https://doi.org/10.23887/ika.v11i1.1145>.
- Wardiah, D. (2017). Peran storytelling dalam meningkatkan kemampuan menulis, minat membaca dan kecerdasan emosional siswa. *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 15(2), 42–56. <https://doi.org/10.31851/wahanadidaktika.v15i2.1236>.