



# Video Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Aspek Kognitif Anak Usia Dini

Ni Wayan Aryani<sup>1\*</sup>, Didith Pramunditya Ambara<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Jurusan Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

## ARTICLE INFO

### Article history:

Received 27 Mei 2021

Revised 28 Mei 2021

Accepted 01 Juli 2021

Available online 25 Agustus 2021

### Kata Kunci:

Video, Media Interaktif, Kognitif

### Keywords:

Video, Interactive Multimedia, Cognitive



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © Universitas Pendidikan Ganesha. All rights reserved.

## ABSTRAK

Rendahnya kemampuan siswa dalam aspek kognitif disebabkan kurangnya materi dan media pembelajaran yang mendukung siswa dalam proses belajar. Penelitian ini bertujuan menghasilkan video pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada aspek kognitif khususnya kemampuan klasifikasi pada anak usia dini. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research dan Development) dengan menggunakan model ADDIE. Subjek dalam penelitian ini adalah satu uji coba ahli materi, satu uji coba ahli media, satu uji coba ahli desain media pembelajaran dan tiga uji coba perorangan yang dilakukan tiga orang siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu wawancara, observasi dan angket. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu kuesioner/ angket. Teknik yang digunakan dalam menganalisis data yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini yaitu Video pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan hasil penilaian yang dilakukan ahli materi, ahli media, ahli desain pelajaran dan perorangan dengan persentase penilaian rata-rata 88,5% dengan kualifikasi baik. Maka, video pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada aspek kognitif anak usia dini valid dan layak diterapkan pada proses pembelajaran. Implikasi dari penelitian pengembangan video berbasis multimedia interaktif pada aspek kognitif dapat dijadikan salah satu solusi pada permasalahan yang ada, yaitu dapat digunakan pada pembelajaran untuk meningkatkan aspek kognitif siswa salah satunya klasifikasi. Selain itu media ini dapat membuat pembelajaran menjadi lebih variatif sehingga pembelajaran lebih menarik dan dapat memberikan pengalaman belajar bagi anak.

## ABSTRACT

The low ability of students in the cognitive aspect is due to the lack of learning materials and media that support students in the learning process. This study aims to produce interactive multimedia-based learning videos on cognitive aspects, especially classification abilities in early childhood. This type of research is research and development (Research and Development) using the ADDIE model. Subject in this study, there were one material expert trial, one media expert trial, one instructional media design expert trial and three individual trials conducted by three students. Data collection techniques in this study are interviews, observations and questionnaires. The instrument used in data collection is a questionnaire/questionnaire. The techniques used in analyzing the data are qualitative and quantitative data. The results of this study are interactive multimedia-based learning videos with the results of assessments carried out by material experts, media experts, lesson design experts and individuals with an average assessment percentage of 88.5% with good qualifications. The implications of research on developing interactive multimedia-based videos on cognitive aspects can be used as a solution to existing problems, which can be used in learning to improve students' cognitive aspects, one of which is classification. In addition, this media can make learning more varied so that learning is more interesting and can provide a learning experience for children.

## 1. PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan masa semua aspek dirinya sedang mengalami perkembangan sesuai dengan pertumbuhannya (Nur Hidayah & Nurhadija, 2018; Yuniarni et al., 2019). Adapun berbagai aspek perkembangan anak usia dini yaitu meliputi perkembangan nilai-nilai moral dan agama, kognitif, bahasa,

\*Corresponding author.

E-mail addresses: [Wayanaryani10@gmail.com](mailto:Wayanaryani10@gmail.com) (Amallia Putri Fitriani)

sosial emosional, fisik/motoric (Miranda, 2019; Towoliu et al., 2020). Dari aspek-aspek perkembangan tersebut tidak berkembang secara sendiri-sendiri melainkan saling berkaitan satu sama yang lainnya. Berbagai hasil penelitian menunjukkan usia dini merupakan masa peka yang sangat penting bagi pendidikan anak. Pendidikan sangatlah berperan penting untuk menciptakan kehidupan yang cerdas, damai, terbuka dan demokratis (Fajriyah, 2018). Dengan itu perlunya menyiapkan pendidikan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini secara maksimal. Pendidikan anak usia dini sangat berperan penting untuk mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan penyesuaian diri dengan lingkungannya (Anggraini, 2019; Rosiyanah et al., 2020). Pentingnya pendidikan tersebut, tentunya dapat mengembangkan segala aspek perkembangan anak. Salah satu aspek perkembangan anak yang perlu dikembangkan yaitu aspek kognitif. Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Berarti kognitif juga mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah pemerolehan pembelajarannya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah (Fajriyah, 2018).

Namun kenyataannya, kemampuan kognitif anak masih rendah, hal ini disebabkan akibat adanya pandemic covid-19 (Basar, 2021; Wijayanti & Fauziah, 2020). Selain itu, guru kurang menggunakan media pembelajaran yang efektif bagi siswa sehingga pembelajaran terkesan membosankan (Saurina, 2016; Zeptyani & Wiarta, 2020). Keterbatasan ketersediaan materi dan media pembelajaran menjadi salah satu yang paling sering ditemukan disekolah-sekolah. Hal tersebut mengakibatkan pembelajaran berjalan dengan tidak maksimal. Dengan itu, perlunya pengembangan media pembelajaran yang dapat mendukung kemampuan anak dalam aspek kognitif khususnya kemampuan klasifikasi. Berdasarkan latar belakang diatas peneliti melakukan observasi di kelompok B TK Swadharma Kumara, Desa Serongga, Gianyar, dalam proses pembelajaran ditemukan kemampuan kognitif anak kurang termunculkan dengan optimal. Hal ini dapat terlihat dari ketika anak melakukan kegiatan pembelajaran, anak masih belum bisa mengenali, menghubungkan dan mengelompokkan benda. Selain itu guru cenderung menggunakan model konvensional yaitu pembelajaran yang menekankan kepada proses penyampaian materi secara verbal dari seorang guru kepada sekelompok siswa. Guru lebih berorientasi pada materi yang ada pada buku teks sebagai sumber belajar dalam melaksanakan proses pembelajaran sehingga anak mengalami kesulitan dalam menerima pelajaran karena kegiatan pembelajaran kurang menarik perhatian anak. Selain itu ditemukan juga media pembelajaran yang terbatas dan masih monoton mengakibatkan menurunnya aktifitas dan motivasi siswa dalam pembelajaran. Jika permasalahan tersebut dibiarkan akan memberikan dampak buruk bagi kualitas pendidikan.

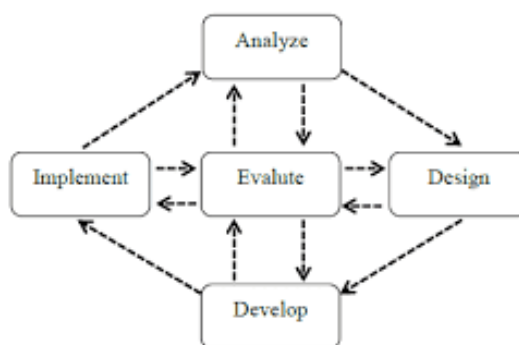
Solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan mengembangkan kemampuan kognitif anak terutama dalam kemampuan klasifikasi. Untuk mewujudkan hal tersebut tentunya memerlukan media pembelajaran yang kreatif sebagai sarana untuk dapat menyampaikan materi dalam pembelajaran dengan lebih interaktif (Kurniawan, 2018; Jabri et al., 2020). Media pembelajaran menjadi begitu penting sebagai sarana pembelajaran. Ada banyak jenis media pembelajaran salah satunya adalah video pembelajaran berbasis multimedia interaktif (Nazalin & Muhtadi, 2016; Susanto et al., 2013). Multimedia interaktif merupakan perpaduan berbagai media seperti teks, video, gambar dan lainnya yang disatukan kedalam file digital dibantu computer yang berguna untuk menyampaikan informasi dan pesan (Basori, 2016; Jannah et al., 2021). Media multimedia interaktif merupakan salah satu media yang cukup akrab digunakan, namun masih jarang digunakan dalam pembelajaran (Novianto et al., 2018; Pangestu & Wafa, 2018). Tentunya dengan itu perlunya pengembangan media pembelajaran yang bisa akrab dan digunakan dengan mudah namun dapat menumbuhkan minat dan kemampuan anak dalam pembelajaran. Video pembelajaran berbasis multimedia interaktif sebagai media pembelajaran untuk membantu meningkatkan kemampuan kognitif khususnya aspek klasifikasi atau mengelompokkan pada anak usia dini (Kuswanto & Walusfa, 2017; Miaz et al., 2019; Yuniarni et al., 2019). Pemanfaatan video pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam proses pembelajaran akan menggeser pembelajaran yang membosankan menjadi pembelajaran yang menyenangkan. Ketertarikan siswa akan multimedia interaktif, juga akan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Temuan penelitian sebelumnya menyatakan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif efektif diterapkan pada siswa, karena menarik minat belajar siswa (Mentari & Rosalina, 2018; Yuniarni et al., 2019). Video pembelajaran multimedia interaktif membantu siswa dalam pembelajaran karena disajikan dengan gambar, teks, dan audio (Abdurrahman et al., 2020; Istiqlal, 2017; Nurhayati & Muharamsah, 2020). Dari penelitian tersebut menemukan pengembangan media interaktif lebih menekankan kemampuan aspek kognitif anak pada materi menghitung dan pengenalan angka saja. Sedangkan pengembangan aspek kognitif lainnya belum ditemukan pada penelitian lainnya. Berdasarkan hal ini, penelitian yang menghasilkan produk multimedia interaktif menekankan kemampuan aspek

kognitif lainnya khususnya dalam klasifikasi. Tentunya penelitian ini berbeda dari penelitian lainnya karena materi pembelajaran yang diberikannya berupa video pembelajaran dan diakhiri dengan evaluasi berupa game. Game tersebut berisikan tentang pengelompokan benda sesuai klasifikasi warna. Dengan game tersebut guru dapat mengevaluasi kemampuan aspek kognitif khususnya klasifikasi yang dimiliki anak. Hal inilah yang menjadikan penelitian ini berbeda dengan penelitian yang sudah ada. Memilih video pembelajaran berbasis multimedia interaktif sebagai program untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini dengan alasan bahwa program *sudah* sangat akrab dengan dunia pendidikan, sehingga para pendidik tidak kesulitan dalam menggunakan atau menjalankan aplikasi. Maka tujuan dari penelitian ini adalah menciptakan video pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada aspek kognitif khususnya kemampuan klasifikasi pada anak usia dini kelompok B TK Swadharma Kumara. Adanya video pembelajaran yang mampu meningkatkan minat dan kemampuan siswa dalam belajar. Berdasarkan hal tersebut peneliti membuat penelitian terkait.

## 2. METODE

Model dalam penelitian pengembangan ini adalah model ADDIE yang telah dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda (Fajriyah, 2018). Model ADDIE memiliki lima tahapan yang harus dilaksanakan antara lain: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Berikut adalah desain tahapan model ADDIE.



**Gambar 1.** Tahap Model ADDIE (Fajriyah, 2018)

Prosedur penelitian dalam penelitian pengembangan multimedia interaktif ini terdapat tahap-tahap yang harus dilaksanakan antara lain analisis. Pada tahap analisis ini peneliti melakukan kegiatan menganalisis sarana dan prasarana yang ada di TK Swadarma Kumara Serongga, Desa Serongga, Gianyar, menganalisis proses pembelajaran di kelompok B TK Swadarma Kumara Serongga, Desa Serongga, Gianyar, dan menganalisis penggunaan media pada pembelajaran di kelompok B TK Swadarma Kumara Serongga, Desa Serongga, Gianyar. Ketiga aspek tersebut dianalisis agar peneliti dapat mengetahui kebutuhan yang diperlukan oleh sekolah, dan untuk memberikan saran kepada peneliti agar dapat mengembangkan media secara maksimal sesuai kebutuhan. Tahap berikutnya adalah perencanaan. Perencanaan ini merupakan tindak lanjut dari tahap analisis. Pada tahap ini dilakukan kegiatan menetapkan kompetensi dan indikator yang akan dipelajari melalui media ini, merancang design media yang dapat mendukung tercapainya kompetensi yang diinginkan, dan menentukan tingkat penguasaan pembelajaran yang dicapai siswa setelah menggunakan media yang dirancang peneliti. Perencanaan ini dilakukan agar tujuan dari penelitian ini dapat tercapai, membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, dan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Setelah tahap perencanaan dilakukan, dilanjutkan dengan tahap pengembangan. Tahap pengembangan merupakan kegiatan mengubah design yang sudah dirancang ke dalam bentuk fisik berupa produk. Pada tahap pengembangan ini terjadi proses penggabungan dari berbagai media teks, gambar, animasi, audio, video, permainan, materi pelajaran dan evaluasi ke dalam sebuah produk berupa multimedia interaktif. Multimedia interaktif yang sudah dikembangkan akan di validasi oleh tiga validator yaitu ahli media pembelajaran, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Tahap berikutnya adalah implementasi. Tahap implementasi merupakan kegiatan penerapan hasil produk yang sudah dikembangkan dan telah di validasi oleh validator. Penerapan hasil produk pengembangan pada penelitian ini akan diuji cobakan kepada siswa kelompok B TK Swadarma Kumara Serongga, Desa Serongga, Gianyar. Tahap terakhir adalah evaluasi. Tahap evaluasi merupakan kegiatan untuk mengetahui kualitas media yang dikembangkan. Evaluasi pada model ADDIE dapat dilaksanakan pada empat tahap sebelumnya untuk memperoleh produk yang baik dan layak. Tahap

evaluasi di akhir model ini digunakan untuk mengetahui kelayakan multimedia interaktif. Data-data yang diperoleh pada evaluasi digunakan untuk menyempurnakan media yang telah dikembangkan.

Penelitian pengembangan multimedia interaktif melewati tahap uji coba produk yaitu meliputi, design Uji Coba. Pada pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran anak usia dini harus diuji tingkat validitasnya. Tingkat validitas pengembangan multimedia interaktif ini untuk mengetahui hasil analisis uji coba memerlukan 2 tahap, yaitu evaluasi ahli atau *review* ahli oleh para ahli isi bidang studi atau mata pelajaran, ahli desain dan ahli media pembelajaran, dan uji coba produk akan dilakukan dengan 1 tahap yaitu uji coba secara individu. Para ahli *Review* pengembangan ini dilakukan oleh 2 (dua) ahli. Pertama adalah *review* ahli materi, kedua *review* ahli desain dan media pembelajaran. Berikutnya uji coba produk. Setelah melaksanakan validasi oleh para ahli dilanjutkan dengan melaksanakan uji coba produk. Uji coba produk akan dilaksanakan dalam 3 tahap. Tahap pertama yaitu uji coba perorangan, tahap kedua yaitu uji coba kelompok kecil dan tahap ketiga yaitu uji coba lapangan. Subjek dalam penelitian ini dilakukan oleh satu subjek uji coba ahli materi, satu subjek uji coba ahli media, satu subjek uji coba ahli desain media pembelajaran dan tiga subjek uji coba perorangan. Ahli materi dalam penelitian pengembangan ini adalah seorang guru TK yang mengajar di TK Swadharna Kumara, Desa Serongga, Gianyar. Ahli desain dan media pembelajaran yang diminta kesediannya untuk mereview rancangan media pembelajaran merupakan dosen di Universitas Pendidikan Ganesha. Pada tahap uji perorangan ini dilakukan kepada subjek uji perorangan 3 orang siswa TK Swadharna Kumara, Desa Serongga, Gianyar yang memiliki tingkat kecerdasan berbeda. Ketiga orang siswa tersebut terdiri atas 1 orang dengan prestasi belajar rendah, 1 orang dengan prestasi belajar sedang dan 1 orang dengan prestasi belajar tinggi. Prestasi belajar siswa dilihat dari pencapaian nilai rapot hasil belajar pada semester sebelumnya.

Jenis penelitian dalam pengelompokan data penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data Kualitatif dikumpulkan dari hasil penilaian, masukan, tanggapan, kritik, serta saran perbaruan melalui angket terbuka yang diperoleh dari hasil angket tanggapan dari *review* para ahli dan *review* siswa, sedangkan data kuantitatif yang dikumpulkan melalui angket tertutup yaitu hasil dari penilaian ahli isi atau materi, ahli desain instruksional dan ahli media pembelajaran dan *review* siswa (tahap uji perorangan). Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini berupa wawancara dan angket. Metode pengumpulan data dikumpulkan melalui pelaksanaan evaluasi formatif yaitu data hasil *review* para ahli yaitu ahli isi/ materi bidang studi, data hasil *review* ahli media pembelajaran dan data hasil *review* ahli desain pembelajaran dan data dari hasil uji coba perorangan berupa hasil *review* siswa. Data-data yang telah terkumpul, kemudian dikelompokkan menurut sifatnya menjadi dua yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dan kuantitatif diperoleh dari hasil *review* ahli isi bidang studi atau mata pelajaran melalui angket tanggapan, hasil *review* ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran dan hasil *review* siswa melalui uji coba perorangan melalui angket. Pengumpulan data tersebut menggunakan dua metode yaitu wawancara dan kuesioner/ angket. Ada beberapa kisi-kisi instrumen kusioner penelitian pengembangan video pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada anak usia dini yaitu sebagai berikut.

**Tabel 1.** Kisi-Kisi Instrumen Ahli Isi Pembelajaran

No.	Aspek	Komponen	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Kurikulum	1) Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	1	1
		2) Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran	2	1
		3) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	3	1
		4) Ketepatan materi	5	1
		1) Kemenarikan materi	4,7	2
		2) Materi mudah dipahami	9	1
		3) Materi bermanfaat bagi anak dalam kehidupan nyata	6	1
2	Materi	4) Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten	8	1
		5) Kesesuaian evaluasi dengan materi	15	1
		6) Memberikan umpan balik hasil evaluasi materi	10,12	2
		7) Membantu mengingat kemampuan dan pengetahuan sebelumnya	14	1
		1) Diberikan petunjuk penggunaan	11	1
3	Media	2) Materi didukung penggunaan media yang tepat	13	1
		<b>Jumlah</b>		<b>15</b>

(Fajriyah, 2018)

**Tabel 2.** Kisi-Kisi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran

No.	Aspek	Komponen	Nomor Butir	Jumlah Butir
1.	Tujuan	1. Kejelasan tujuan umum pembelajaran	1	1
		2. Kesesuaian indikator pembelajaran		
		3. Kejelasan tujuan pembelajaran		
2.	Strategi	1. Penyampaian materi memberikan langkah-langkah yang logis dan alur navigasi yang bebas	5	1
		2. Membantu mengingat kemampuan dan pengetahuan sebelumnya	8	1
		3. Memberikan contoh-contoh dalam penyajiannya	9	1
		4. Penyampaian materi yang menarik	6,7	2
3.	Evaluasi	1. Diberikan evaluasi untuk mengukur kemampuan anak	10	1
<b>Jumlah</b>				<b>10</b>

(Fajriyah, 2018)

**Tabel 3.** Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek	Komponen	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Tampilan	1. Kemudahan penggunaan	1	1
		2. Kualitas tampilan	6	1
		3. Konsistensi tombol	3	1
2	Teks	1. Keterbacaan	2,7,10	3
3	Gambar	1) Kesesuaian gambar	8	1
4	Warna	1. Komposisi dan kombinasi warna yang tepat dan serasi	4	1
5	Suara	1. Penggunaan musik yang sesuai	5,9	2
<b>Jumlah</b>				<b>10</b>

(Fajriyah, 2018)

**Tabel 4.** Kisi-Kisi Instrumen Uji Perorangan, Kelompok Kecil dan Uji Lapangan

No	Aspek	Komponen	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Tampilan	1. Kemenarikan media pembelajaran	1	1
		2. Kemudahan penggunaan media	3	1
2	Teks	1. Keterbacaan teks	4	1
		2. Penggunaan jenis huruf yang sesuai	2	1
		3. Penggunaan ukuran huruf yang sesuai	5	1
3	Gambar	1) Penggunaan gambar yang sesuai dengan materi	6	1
4	Motivasi	1. Media dapat membangkitkan motivasi anak	7	1
5	Materi	1. Kemenarikan materi yang disampaikan	9,11	2
		2. Materi yang mudah dipahami		
		3. Tujuan pembelajaran mudah dipahami		
6	Evaluasi	1) Kesesuaian soal	8, 10	2
		2) Memberikan umpan balik hasil evaluasi		
<b>Jumlah</b>				<b>11</b>

(Fajriyah, 2018)

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan ketetapan konversi tingkat pencapaian dengan *Likert* sebagai berikut.

**Tabel 5.** Konversi Tingkat Pencapaian dengan *Likert*

Tingkat Pencapaian %	Nilai Angka	Nilai Huruf	Predikat
90-100	4	A	Sangat Baik
80-89	3	B	Baik

Tingkat Pencapaian %	Nilai Angka	Nilai Huruf	Predikat
65-78	2	C	Cukup
40-64	1	D	Kurang
00-39	0	E	Sangat Kurang

(Fajriyah, 2018)

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

Pada tahap ini akan dipaparkan rancang bangun dan validitas dari pengembangan video pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada aspek kognitif anak usia dini. Rancang bangun akan menyajikan proses pengembangan produk yang di mana produk dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE. Sementara itu validitas produk pada penelitian ini berguna untuk mengetahui tingkat kelayakan produk berdasarkan kuesioner yang diberikan kepada subjek. Pengembangan video pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada aspek kognitif anak usia dini menggunakan model ADDIE yang meliputi lima tahap, yakni tahap *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Tahap pertama yang dilakukan adalah analisis. Pada tahap awal adalah peneliti menganalisis kebutuhan dengan melakukan observasi di TK Swadharma Kumara, Serongga, Gianyar. Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelompok B TK Swadharma Kumara, Desa Serongga, Gianyar, dalam proses pembelajaran ditemukan kemampuan kognitif anak kurang termunculkan dengan optimal. Hal ini dapat terlihat dari ketika anak melakukan kegiatan pembelajaran, anak masih belum bisa mengenal, menghubungkan dan mengelompokkan benda. Selain itu guru cenderung menggunakan model konvensional yaitu pembelajaran yang menekankan kepada proses penyampaian materi secara verbal dari seorang guru kepada sekelompok siswa. Guru lebih berorientasi pada materi yang ada pada buku teks sebagai sumber belajar dalam melaksanakan proses pembelajaran sehingga anak mengalami kesulitan dalam menerima pelajaran karena kegiatan pembelajaran kurang menarik perhatian anak. Selain itu ditemukan juga media pembelajaran yang terbatas dan masih monoton mengakibatkan menurunnya aktifitas dan motivasi siswa dalam pembelajaran.

Tahap kedua adalah desain. Melihat permasalahan dan fasilitas yang belum dimanfaatkan secara efektif dan efisien yang terdapat di sekolah, peneliti kemudian mengumpulkan informasi yang menunjang pengembangan video pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Pada tahap ini Peneliti merancang desain video pembelajaran berbasis multimedia interaktif berupa *storyboard* dan *flowchar*. Tahap ketiga adalah pengembangan. Pada tahap ini proses yang dilakukan adalah pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang meliputi pembuatan video sesuai rancangan yang telah direncanakan. Adapun tahapan-tahapan pengembangan meliputi penentuan materi, lokasi *shooting*, menentukan *crew*, konsep video, *storyboard*, *shooting*, *video editing*, dan tahap *Rendering*. Tahap keempat adalah Implementasi. Tahap implementasi yaitu melakukan penilaian oleh ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran dan tiga peserta didik Kelompok B TK Swadharma Kumara. Dari tahap implementasi ini terdapat keterbatasan dalam pelaksanaannya mengingat situasi pandemi covid-19 yang mengakibatkan tidak dapat mengjangkau anak dalam jumlah yang banyak dalam proses penilaian produk. Validitas pengembangan video pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini dilakukan oleh para ahli diantaranya yaitu ahli isi pembelajaran, ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran dan anak kelompok B pada uji coba perorangan. Adapun hasil validitas dari media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini yaitu sebagai berikut.

Uji Validitas ahli media diperoleh hasil sebesar 85% dengan kualifikasi baik. Uji Validitas Ahli desain Pembelajaran diperoleh hasil sebesar 85% dengan kualifikasi baik. Uji validitas ahli materi diperoleh hasil sebesar 93 % dengan kualifikasi sangat baik. Uji coba perorangan yang dilakukan 3 orang siswa kelompok B TK Swadharma Kumara mendapat hasil rata-rata 91 % dengan kualifikasi sangat baik. Pengembangan video pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini kelayakannya diukur dengan kriteria interpretasi skor skala likert. Tahap kelima adalah evaluasi. Tahap terakhir yang dilakukan adalah evaluasi. Tujuannya adalah untuk membandingkan hasil dari uji coba produk yang dilakukan oleh para ahli isi pembelajaran, ahli media pembelajaran dan ahli desain pembelajaran. Selain itu dilakukan analisis data yang diperoleh dari anak untuk mengetahui pendapat respon mengenai media yang telah dikembangkan.

**Tabel 6.** Persentase Hasil Validitas Video Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif

No	Nama Validator	Pesentase Skor	Keterangan
1	Uji Ahli Media	85%	baik

No	Nama Validator	Pesentase Skor	Keterangan
2	Uji Ahli Desain Pembelajaran	85%	baik
3	Uji Ahli Materi	93%	Sangat baik
4	Uji Coba Perorangan	91%	Sangat baik
<b>Rata-Rata</b>		<b>88,5%</b>	<b>Baik</b>

Berdasarkan penilaian dari pakar ahli, diketahui bahwa video pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang telah dikembangkan, sudah sesuai dan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada aspek kognitif anak usia dini. Hal tersebut dilihat dari beberapa aspek. Pertama, dari aspek materi bahwa video pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang ditinjau dari isi dan naskah materi, kesesuaian materi yang ditampilkan dengan kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran, kebenaran konsep dan teori serta penggunaan tata bahasa yang sesuai. Penyajian materi pada video pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan, disusun sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Berdasarkan validasi dari ahli materi maka dapat diketahui bahwa video pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang telah dikembangkan sudah layak sehingga dapat dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran anak. Sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Media pembelajaran merupakan alat yang dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar (Surachman, 2020; Puspitasari, 2017). Untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak terutama dalam kemampuan klasifikasi. Untuk mewujudkan hal tersebut tentunya memerlukan media pembelajaran yang kreatif sebagai sarana untuk dapat menyampaikan materi dalam pembelajaran dengan lebih interaktif (Kurniawan, 2018; Jabri et al., 2020).

Kedua, aspek media pembelajaran bahwa video pembelajaran berbasis multimedia interaktif berada pada kategori baik, ditinjau dari sisi desain media yang dikembangkan dan kesesuaian materi dengan media yang dikembangkan yang didalamnya terdapat gambar, audio yang dirancang menarik dan sesuai dengan perkembangan anak, sehingga diharapkan mampu menjadikan anak semangat belajar. Berdasarkan penilaian dari pakar ahli media, diketahui bahwa video pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang telah dikembangkan, ditinjau dari segi media pembelajaran sudah sesuai dan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada untuk menstimulasi kemampuan empati anak. video pembelajaran berbasis multimedia interaktif merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan guru pada saat proses pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan kognitif anak. video pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini mampu membantu anak mengembangkan potensi setiap aspek kognitif anak. Multimedia interaktif yang merupakan perpaduan teks, gambar, animasi, suara, dan video menuntut keterlibatan banyak indera dalam proses belajar (Havizul, 2019; Mentari & Rosalina, 2018; Susanto et al., 2013). Keterlibatan berbagai indera dalam proses belajar dapat memudahkan siswa dalam hal memperoleh ilmu. Semakin banyak indera yang terlibat maka semakin banyak ilmu yang diperoleh (Adi et al., 2020; Istiqlal, 2017).

Temuan ini diperkuat dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan multimedia pembelajaran interaktif efektif diterapkan pada siswa, karena menarik minat belajar siswa (Mentari & Rosalina, 2018; Yuniarni et al., 2019). Video pembelajaran multimedia interaktif membantu siswa dalam pembelajaran karena disajikan dengan gambar, teks, dan audio (Abdurrahman et al., 2020; Istiqlal, 2017; Nurhayati & Muharamsah, 2020). Penelitian ini, tidak sepenuhnya bisa berjalan dengan baik. Adapun keterbatasan dalam penelitian pengembangan aplikasi video pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini antara lain, produk aplikasi video pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dihasilkan masih termasuk pengembangan tingkat pemula, hanya mencakup satu materi pokok saja dan memiliki sederhana. Uji coba pengembangan hanya dibatasi pada siswa kelompok B TK Swadharma Kumara, Serongga, Gianyar. Keterbatasan pengembangan ini dapat dilanjutkan dengan memperluas subyek penelitian yang tidak hanya dibatasi satu kelompok saja melainkan seluruh kelompok usia. Keterbatasan waktu dan media membuat implementasi media hanya bisa diuji dengan jumlah siswa sebanyak 3 orang. Untuk memastikan pengembangan aplikasi berjalan lebih baik, sebaiknya dapat diuji coba kepada banyak siswa untuk memastikan keefektifitasan media. Video pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini hanya terbatas pada satu pokok materi yaitu tentang pengelompokkan benda berdasarkan warna dan bentuk. Materi tidak hanya data dikembangkan tidak berdasarkan warna dan bentuk, bisa dengan berbagai materi yang lebih bervariasi berdasarkan aspek yang ingin dikembangkan. Implikasi dari penelitian pengembangan video berbasis multimedia interaktif pada aspek kognitif dapat dijadikan salah satu solusi pada permasalahan yang ada, yaitu untuk sekolah media ini dapat digunakan sebagai salah satu media yang dapat digunakan pada pembelajaran untuk meningkatkan aspek kognitif siswa salah satunya klasifikasi. Selain itu media ini dapat membuat pembelajaran menjadi lebih variatif sehingga pembelajaran lebih menarik dan dapat memberikan pengalaman belajar bagi anak.

#### 4. SIMPULAN

Video pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada aspek kognitif merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan anak usia dini dalam aspek perkembangan kognitif khususnya kemampuan klasifikasi pada anak. Media pembelajaran video berbasis multimedia interaktif pada aspek kognitif juga merupakan salah satu media pembelajaran yang baik digunakan sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini. Media ini bisa dijadikan alternatif untuk melatih perkembangan kognitif anak khususnya dalam hal klasifikasi.

#### 5. DAFTAR RUJUKAN

- Abdurrahman, Jampel, I. N., & Sudatha, I. G. W. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Journal of Education Technology*, 4(1), 52. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i1.24091>.
- Adi, W. A., Relmasita, S. C., & Hardini, A. T. (2020). Pengembangan Media Animasi Untuk Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(1), 81. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i1.24778>.
- Anggraini, V. (2019). Stimulasi Keterampilan Menyimak terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1), 30–44. <https://doi.org/10.19109/ra.v3i1.3170>.
- Basar, A. M. (2021). Problematika Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid-19. *Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 208–218. <https://doi.org/10.51276/edu.v2i1.112>.
- Basori, M. (2016). Pengembangan multimedia interaktif untuk mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) sekolah dasar kelas V. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 1(2). <https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/pgsd/article/view/211>.
- Fajriyah, E. (2018). Kemampuan Literasi Matematika Ditinjau dari Gaya Kognitif Siswa pada Model Double Loop Problem Solving Berpendekatan RME-PISA. Universitas Negeri Semarang.
- Havizul. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar Menggunakan Model DDD-E. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 6(2), 283. <https://doi.org/10.31571/sosial.v6i2.1202>.
- Istiqlal, M. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika. *JIPMat*, 2(1). <https://doi.org/10.26877/jipmat.v2i1.1480>.
- Jabri, U., Sukaryadi, A., Andika, Amin, S. Y., Arni, Pairi, M. S., Faika, N., M, N. I., Supri, Yuneda, Mahmud, Misna, Sumi, Rosminah, & Elihami. (2020). Media Pembelajaran Pop Up Book Kelas V SDN 181 Curio Yang Kreatif Dan Inovatif. *Maspul Journal Of Community Empowerment*, 2(2), 34–39. <https://ummaspul.e-journal.id/pengabdian/article/view/784>.
- Jannah et al. (2021). Efektivitas Penggunaan E-Modul Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia di Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1060–1066. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.952>.
- Kurniawan, M. P. (2018). Perancangan Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini Mengenal Nama-Nama Benda. *Jurnal Amikom*, 6(1), 11–25. <https://ojs.amikom.ac.id/index.php/semnasteknomedia/article/view/2010>.
- Kuswanto, J., & Walusfa, Y. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VIII. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology IJCET*, 6(2), 58–64. <https://doi.org/10.15294/ijcet.v6i2.19335>.
- Mentari, T. A. S., & Rosalina, L. (2018). Penggunaan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Rias Wajah Karakter Foto/TV/Film Program Studi Pendidikan Tata Rias dan Kecantikan Jurusan Tata Rias Dan Kecantikan FPP UNP. *Journal of Education Scienties*, 2(2), 194–199. <http://lppm.ojs.unespadang.ac.id/index.php/UJES>.
- Miaz, Y., Helsa, Y., Febrianto, R., & Erwin, R. (2019). The development of interactive multimedia-based instructional media for elementary school in learning social sciences. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(3), 032107. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/3/032107>.
- Miranda, D. (2019). Pengembangan Video Animasi Berbasis Karakter Cinta Tanah Air Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 11(2), 12. <https://doi.org/10.26418/jvip.v11i2.32565>.
- Nazalin, N., & Muhtadi, A. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Kimia Pada Materi Hidrokarbon Untuk Siswa Kelas Xi SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(2), 221. <https://doi.org/10.21831/jitp.v3i2.7359>.
- Novianto, L. A., Degeng, I. N. S., & Wedi, A. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Sistem Peredaran Darah Manusia Untuk Kelas VIII SMP Wahid Hasyim



- Malang. *Jurnal Kurikulum Teknologi Pendidikan (JKTP) Universitas Negeri Malang*, 1(3), 257–263.
- Nur Hidayah, A., & Nurhadija, N. (2018). Aktivitas Mendongeng Menggunakan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Moral. *Jurnal Smart Paud*, 1(1), 73. <https://doi.org/10.36709/jspaud.v1i1.3523>.
- Nurhayati, S., & Muharamsah, L. (2020). Aplikasi Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Smp Negeri 1 Carita. *JOINS (Journal of Information System)*, 5(2), 200–207. <https://doi.org/10.33633/joins.v5i2.3491>.
- Pangestu, M. D., & Wafa, A. A. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Powtoon pada Mata Pelajaran Ekonomi Pokok Bahasan Kebijakan Moneter untuk Siswa Kelas XI IPS Di SMA Negeru 1 Singosari. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 11. <https://doi.org/10.17977/UM014v11i12018p071>.
- Puspitasari, F. D. A. (2017). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Serat Wulangreh Pupuh Pangkur Untuk Pembelajaran Bahasa Jawa di SMP Kota Semarang. *Journal of Javanese Learning and Teaching*, 5(2), 17–25. <https://doi.org/10.15294/piwulang.v7i2.29601>.
- Rosiyannah, R., Yufiarti, Y., & Meilani, S. M. (2020). Pengembangan Media Stimulasi Sensori Anak Usia 4-6 Tahun Berbasis Aktivitas Bermain Tujuh Indera. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 941–956. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.758>.
- Saurina. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal IPTEK*, 20(1), 95–108. <https://doi.org/10.31284/j.iptek.2016.v20i1.27>.
- Surachman, D. (2020). Efektifitasnya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Gema Wiralodra*, 11(2), 180–189. <https://doi.org/10.31943/gemawiralodra.v11i2.99>.
- Susanto, Dewi, N. R., & Irsadi, A. (2013). Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Education Game pada Pembelajaran IPA Terpadu Tema Cahaya untuk Siswa SMP/MTs. *Unnes Science Education Journal*, 2(1). <https://doi.org/10.15294/USEJ.V2i1.1829>.
- Towoliu, I. D., Hartati, S., & Hapidin, H. (2020). Pendidikan Karakter Berbasis Islam melalui Program Cinta Rosul pada Anak Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.618>.
- Wijayanti, R. M., & Fauziah, P. Y. (2020). Perspektif dan Peran Orangtua dalam Program PJJ Masa Pandemi Covid-19 di PAUD. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1304–1312. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.768>.
- Yuniarni, D., Sari, R. P., & Atiq, A. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Video Senam Animasi Berbasis Budaya Khas Kalimantan Barat. , 4(1), . *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 280–294. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.331>.
- Zeptyani, P. A. D., & Wiarta, I. W. (2020). Pengaruh Project-Based Outdoor Learning Activity Menggunakan Media Audio Visual Terhadap Perilaku Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 8(2), 69–79. <https://doi.org/10.23887/paud.v8i2.24740>.