



JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 5 Tahun 2022 Halaman 8600 - 8613

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Video Animasi Berbasis Lingkungan Sebagai Strategi Pengembangan Keterampilan Berfikir Tingkat Tinggi Anak Taman Kanak-Kanak

Fortina Verawati Sianturi^{1✉}, Nasriah² Anita Yus³

Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Medan, Indonesia^{1,2,3}

E-mail: fortinaverawati@gmail.com¹, nasriahcut@yahoo.com², anitayus.dikdas@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi karena belum adanya media pembelajaran yang mendorong kreatifitas anak dalam menyelesaikan masalah. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa video animasi berbasis lingkungan yang valid, layak dan efektif digunakan dalam mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi anak TK B Immanuel Kids Medan dengan bantuan aplikasi Powtoon. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (Research and Development). Model pengembangan yang menjadi acuan penelitian ini yaitu model pengembangan Thiagarajaan yaitu model 4-D. Hasil penelitian bahwa Media Video Animasi berbasis lingkungan dinyatakan Valid oleh validator. Kemudian berdasarkan rekapitulasi kepraktisan produk juga menyatakan bahwa respon guru terkait produk yang dikembangkan memiliki 100% kepraktisan sebagai media pembelajaran. Selanjutnya berdasarkan penilaian keefektifan yang diperoleh dari hasil tes LKPD anak-anak diperoleh nilai sebesar 83,33%. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa persyaratan media dinyatakan layak sebagai media pembelajaran di TK B Immanuel Kids Medan.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi, Video Animasi Berbasis Lingkungan.

Abstract

This research is motivated because there is no learning media that encourages children's creativity in solving problems. This study aims to produce learning media in the form of environmental-based animation videos that are valid, feasible and effective to use in developing high-order thinking skills of Kindergarten B Immanuel Kids Medan with the help of the Powtoon application. The type of research used in this research is research and development. The development model that is the reference for this research is the Thiagarajaan development model, namely the 4-D model. The results of the research that the environment-based Animation Video Media was declared valid by the validator. Then based on the recapitulation of the practicality of the product, it also states that the teacher's response to the product developed has 100% practicality as a learning medium. Furthermore, based on the effectiveness assessment obtained from the results of the children's LKPD test, a score of 83.33% was obtained. Therefore, it can be concluded that the media requirements are declared feasible as learning media in TK B Immanuel Kids Medan.

Keywords: Early Childhood, Higher Order Thinking Ability, Environmentally Based Animated Video

Copyright (c) 2022 Fortina Verawati Sianturi, Nasriah Anita Yus

✉Corresponding author :

Email : fortinaverawati@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3829>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan awal dari spektrum pertumbuhan dan perkembangan anak. Seorang anak antara usia 0 dan 6 dianggap dalam anak usia dini. Anak usia dini mengacu pada sekelompok anak yang sedang melalui proses khusus pertumbuhan dan perkembangan, klaim (Tatik Ariyanti, 2016). Masa bayi awal merupakan sosok individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan yang cepat dan mendalam untuk kehidupan selanjutnya, menurut (Sujiono & Yuliani Nuraini, 2017). Pada dasarnya, anak-anak di tahun-tahun awal mereka adalah makhluk yang paling kreatif, namun biasanya pola asuh yang buruk dan suasana yang tidak mendukung menghalangi anak-anak untuk mengembangkan pemikiran kreatif mereka. Menurut (Hardiyanti, Ilham, Ekadayanti, & Jafarudin, 2020) anak dengan daya pikir kreatif yang buruk sering kali kesulitan memecahkan masalah, bersaing dengan teman sebayanya, atau memunculkan ide-ide baru, sehingga kemampuan berpikir tingkat tinggi mereka akan menurun. menderita juga. Dari pengamatan biasa, misalnya, terlihat jelas bahwa orang tua sering menggunakan agresi dan ancaman untuk membuat anak mereka melakukan kegiatan yang tidak terlalu menarik bagi mereka.

Bahkan sampai saat ini menurut (Seifer, 2018) penggunaan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) masih jarang diterapkan di sekolah remaja karena beberapa alasan, misalnya, (1) Guru tidak memahami bahwa remaja memiliki kapasitas *Higher Order Thinking*; (2) Guru belum pernah diperlihatkan bagaimana menunjukkan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) kepada remaja; (3) Alih-alih mempersiapkan kemampuan berpikir remaja, pendidik lebih fokus pada memberikan data kepada remaja, menjamin anak-anak memiliki persiapan sekolah dan merencanakan anak-anak untuk rencana pendidikan di tingkat pelatihan yang lebih tinggi; (4) Sebagian besar instruktur program pendidikan ditawarkan kesempatan untuk menggunakannya, dan tes terkait, tidak perlu atau mencoba dan meminjamkan diri untuk memanfaatkan kemampuan berpikir permintaan yang lebih tinggi; dan (5) Asumsi pengawas tentang bagaimana pendidik harus mengajar dan standar yang digunakan untuk menilai mereka tidak termasuk memajukan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS) di masa muda. Dengan demikian, anak-anak mengalami kesulitan dan bahkan tidak siap untuk mengatasi masalah yang membutuhkan kemampuan berpikir mereka yang lebih tinggi, terutama ketika anak-anak didekati untuk menyusun pemikiran atau perkembangan yang inovatif.

Salah satu media yang menarik untuk anak PAUD menurut peneliti adalah media animasi, karena sesuai dengan karakteristik seusia PAUD mereka masih sangat menyukai video yang bergambar kartunis. Banyak para peneliti membuktikan bahwa Media Video Animasi mampu meningkatkan perkembangan anak usia dini, diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh (Ariani, Kadek, & Ujjanti, 2021) membuktikan bahwa media video animasi ini sangat layak digunakan untuk mendukung pembelajaran dalam meningkatkan listening skill anak usia dini. Hasil penelitian (Sujiono & Yuliani Nuraini, 2017) video pembelajaran dapat digunakan untuk mengatasi masalah dengan mengembangkan keterampilan berhitung awal anak, menurut penelitian mengenai dampak video pembelajaran pada kemampuan berhitung awal anak-anak di kelompok B di taman kanak-kanak.

Peneliti mengubah media animasi ini untuk perkembangan masa kini dengan menambahkan konten berbasis lingkungan yang sesuai dengan mata pelajaran yang akan dipelajari di TK. Media animasi ini telah diproduksi oleh beberapa peneliti sebelumnya. Peneliti mengantisipasi pembelajaran akan meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi dan hasil belajar dengan penggunaan media animasi berbasis lingkungan sekitar. Lingkungan adalah alam kolektif dari segala sesuatu dan keadaan yang berkaitan dengan makhluk hidup, seperti manusia, tindakannya, dan makhluk hidup lainnya.

Komponen biotik (makhluk hidup), abiotik (benda mati), dan budaya membentuk lingkungan. Siswa memiliki akses ke sumber belajar yang luas dan menarik di lingkungan mereka. Anak-anak akan lebih mudah menyerap informasi karena mereka bekerja langsung dengan item-item aktual di PAUD (Annisa & Sutapa, 2019). Anak-anak melihat kenyataan untuk mendorong semua bagian dari pertumbuhan mereka. Pemanfaatan

lingkungan sebagai media pembelajaran dapat mendorong pengembangan holistik anak-anak disemua aspek perkembangan anak dan mendukung pembelajaran dengan semua jenis metode belajar.

Rendahnya keterampilan berpikir tingkat tinggi anak dapat diamati di TK Immanuel Kids Medan, anak hanya mendengarkan dan menerima informasi tanpa melalui kegiatan mengamati, menganalisis, dan menyimpulkan kegiatan yang mereka lakukan pada akhir pembelajaran. Cara guru memberikan pembelajaran di TK B Immanuel Kids Medan yang diberikan ke anak-anak masih sangat bersifat konvensional dan tujuan pembelajaran hanya ke tingkat hapalan saja, meskipun terkadang keenam aspek perkembangan anak yang harus dicapai telah diberikan kepada anak-anak, namun masih tahap tingkat rendah belum mencapai ke keterampilan berpikir tingkat tinggi. Oleh karena itu, pada penelitian ini sangat perlu dilakukan untuk memberikan pembelajaran kepada anak-anak agar mampu mencapai ke pemahaman keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Penelitian Suryana dan Hijriani (2021) tentang pembuatan media video pembelajaran tematik untuk anak usia 5 sampai 6 tahun, Berdasarkan Kearifan Lokal mengemukakan bahwa dengan menggunakan media video pembelajaran tematik PAUD, Kabupaten Tanah Datar berupaya melestarikan budaya lokal melalui pemanfaatan media video pembelajaran tematik untuk anak usia 5 sampai 6 tahun. Tema-tema tersebut meliputi tanah air saya, budaya daerah saya, rumah tradisional saya, Istana Pagaruyung, dan makanan khas daerah saya, Ikan Bilih Danau Singkarak. Selain itu, studi oleh Yuliani, et al. (2017) tentang dampak video pembelajaran terhadap kemampuan berhitung awal siswa TK kelompok B mengungkapkan bahwa penggunaan video pembelajaran untuk mengatasi masalah perkembangan berhitung awal anak. Selain itu, Prabowo dan Warjiyono 2014 Vol. Studi II No. 2 disebutkan. Publikasi penelitian ini mengeksplorasi bagaimana menggunakan strategi pembelajaran yang menarik dan sukses, khususnya perangkat lunak animasi, untuk meningkatkan minat belajar anak-anak dalam proses pembelajaran untuk menangkap pelajaran moral yang termasuk dalam dongeng.

Untuk situasi ini, yang mengakui pengujian yang diarahkan oleh para ahli dari eksplorasi masa lalu adalah materi pembelajaran dan peningkatan media video anak-anak dalam pembelajaran fantasi mengingat perhatian ekologis untuk bekerja pada peningkatan kemampuan mempertimbangkan permintaan tinggi anak-anak TK, khususnya dalam TK B Immanuel Kids Medan baik dalam pemanfaatan media pembelajaran, khususnya pemanfaatan media gerak berbasis alam, dalam pemanfaatannya adalah bekerja sama dengan pendidik dalam pelaksanaan pengalaman tumbuh untuk menjadikan siswa terfokus pengalaman tumbuh, pembelajaran mendorong siswa agar lebih dinamis, kapasitas instruktur untuk memanfaatkan media yang sesuai topik. Maka kajian ini sangat penting dilakukan untuk menggunakan media gerakan dalam menangani permasalahan anak-anak sehari-hari baik dalam iklim sekolah maupun iklim sekolah.

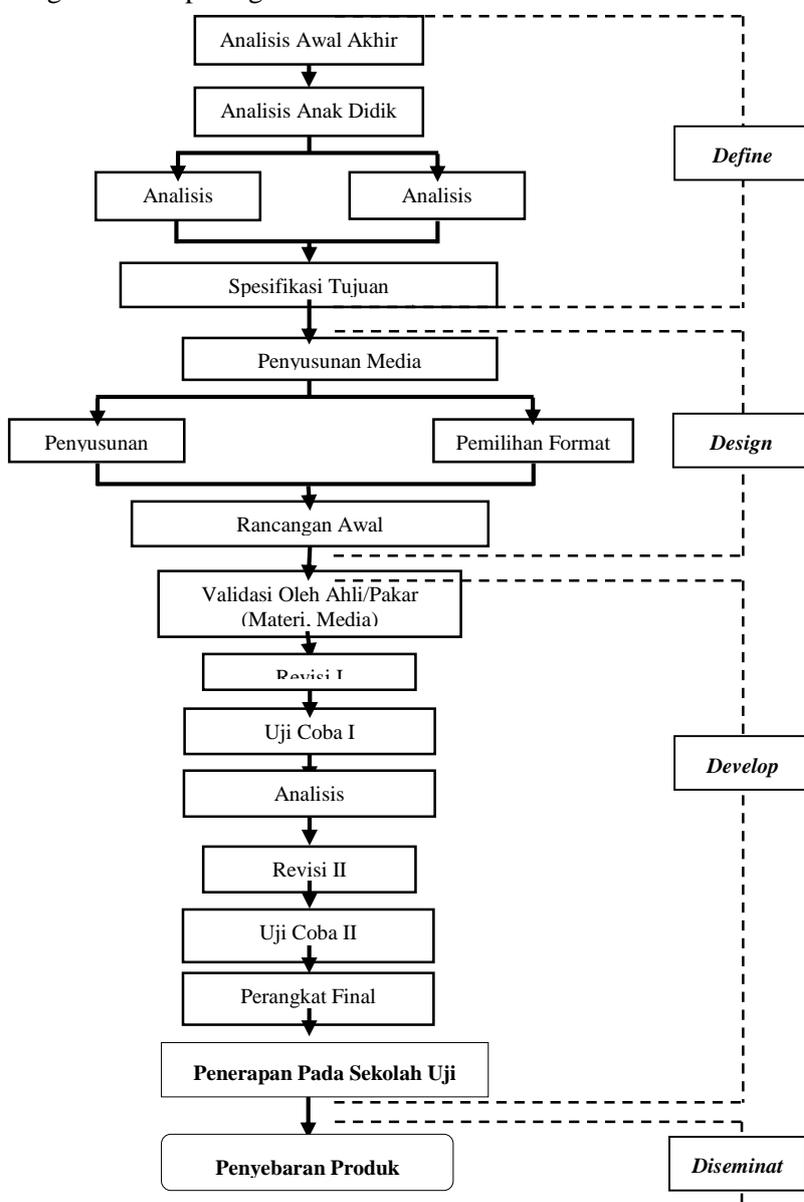
METODE PENELITIAN

Penelitian dan pengembangan merupakan metodologi penelitian yang diadopsi dalam penelitian ini. Untuk membuat produk baru atau menyempurnakan yang lama, penelitian dan pengembangan adalah proses atau serangkaian tindakan (Amin & Mayasari, 2015). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk dengan kualitas valid, layak dan efektif. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media video animasi berbasis lingkungan dengan bantuan aplikasi Powtoon.

Penelitian ini dilakukan di TK B Immanuel Kids Medan. Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada semester genap tahun ajaran 2021/2022. Subjek pada penelitian ini adalah tiga validator ahli (ahli desain, ahli media, dan ahli materi), kemudian guru dan anak TK B Immanuel Kids Medan. Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat media animasi berbasis lingkungan sebagai sarana pembinaan kemampuan berpikir tingkat tinggi anak.

Penelitian pengembangan ini berorientasi pada pengembangan produk dimana proses pengembangannya dideskriptifkan seteliti mungkin dan produk akhir akan dievaluasi. Pengembangan media video animasi yang akan dikembangkan menggunakan aplikasi powtoon dikembangkan untuk kelompk B, dipusatkan pada Kurikulum 2013, yang implementasinya mengharuskan adanya pergeseran dari mentalitas lama ke mentalitas baru dalam Pendidikan Anak Usia Dini K13. Anak-anak dapat berpartisipasi dalam berbagai kegiatan aktif untuk membantu mereka memperoleh berbagai keterampilan bahasa yang diperlukan untuk membaca awal sebagai bagian dari penciptaan media pembelajaran interaktif ini.

Model pengembangan yang menjadi acuan penelitian ini yaitu model pengembangan Thiagarajaan yaitu model 4-D. Model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu pendefenisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*desseminate*) (Trianto, 2016). Keputusan untuk menggunakan model pengembangan ini dibuat setelah mempertimbangkan proses pengembangan model 4-D, yang komprehensif namun lugas dan mudah diikuti. Keputusan untuk menggunakan model pengembangan semacam ini dibuat setelah pemeriksaan yang cermat terhadap tuntutan yang dibuat oleh teori pembelajaran. Berikut secara skematis digambarkan pada gambar 1



Gambar 1. Pengembangan Thiagarajaan

Untuk mengevaluasi produk yang dihasilkan, alat pengumpulan data dalam pengembangan ini berbentuk alat evaluasi. Lembar angket validasi, angket praktik untuk pengajar dan siswa, lembar observasi untuk penilaian kemampuan dan kemampuan berpikir tingkat tinggi anak kelompok B merupakan instrumen utama yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam pembuatan data ini (5 -6 tahun).

Analisis deskriptif merupakan metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini. Statistik deskriptif digunakan dalam pendekatan analisis deskriptif. Tanpa tujuan untuk menarik generalisasi atau kesimpulan yang berlaku untuk populasi yang lebih luas, statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk mengevaluasi data dengan meringkas atau menggambarkan data yang telah diperoleh apa adanya (Sugiyono, 2012).

Data yang diperoleh adalah data tentang kevalidan, kelayakan, dan keefektifan media animasi berbasis lingkungan menggunakan aplikasi untuk anak usia dini 5-6 tahun. Informasi ini dikumpulkan melalui lembar observasi 20 siswa yang diisi oleh instruktur dan kuesioner yang diberikan kepada guru. Hal ini juga divalidasi oleh ahli media, desainer, dan ahli materi. Alat penelitian diubah menjadi skala Likert dan dipresentasikan kepada validator ahli, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar.

Tabel 1. Standar Jawaban Jenis dan Skor Skala Likert pada Item Instrumen Validasi

No	Kriteria Jawaban	Skor
1	Sangat Baik	4
2	Baik	3
3	Kurang Baik	2
4	Tidak Baik	1

Selanjutnya ditafsirkan dengan kalimat bersifat kualitatif yang tercantum pada tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Persentase Indikator Media Animasi Pembelajaran

Nilai	Kriteria Jawaban	Interval Persentase
A	Sangat Baik	$80 \% \leq x \leq 100\%$
B	Baik	$60 \% \leq x < 80 \%$
C	Kurang Baik	$40 \% \leq x < 60 \%$
D	Tidak Baik	$20 \% \leq x < 40 \%$
E	Sangat Kurang Baik	$0 \% \leq x < 20 \%$

Informasi yang dikumpulkan disajikan sebagai data numerik yang selanjutnya dibagi ke dalam kategori menggunakan skala Linkert. Dengan menggunakan skala, kelayakan media animasi berbasis lingkungan dibagi menjadi empat kategori dalam penelitian ini. Tabel 3 berikut dapat digunakan untuk menilai kelayakan komponen pengembangan media pembelajaran animasi:

Tabel 3. Skala Presentase Kelayakan Media Animasi

No	Interpretasi	Skala Nilai
85 – 100 %	Sangat Layak	4
75 – 84 %	Layak	3
56 – 74 %	Kurang Layak	2
< 55 %	Tidak Layak	1

Persentase pencapaian skala nilai dan interpretasi untuk memastikan kelayakan hasil penelitian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, desain, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar terbatas

yang dapat memenuhi standar aspek kelayakan ini, kelayakan penyajian, dan Kelayakan desain grafis yang dibuat pada media pembelajaran animasi dapat dilihat pada tabel di atas.

Informasi tentang kemampuan berpikir tingkat tinggi anak yang telah dikumpulkan, sementara itu, akan diperiksa terlebih dahulu dengan memisahkan data kuantitatif dan kualitatif. Menggunakan persentase untuk mewakili data kuantitatif, hasil persentase kemudian dilaporkan atau ditampilkan dalam kata-kata kuantitatif. Tahapan yang dilakukan dalam analisis data penelitian tindakan ini adalah sebagai berikut: 1) pemberian nilai anak; 2) menghitung nilai total nilai; 3) menghitung nilai rata-rata; dan 4) menghitung persentase ketercapaian atau penguasaan baik secara individu maupun menggunakan rumus:

$$\text{Tingkat Pencapaian} = \frac{\text{Skor Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \quad (\text{Arikunto, 2002})$$

Temuan perhitungan selanjutnya diklasifikasikan ke dalam berbagai kategori, termasuk:

Tabel 4. Kategori Penilaian

No	Keterangan	Presentasi
1	Berkembang Sangat Baik (BSB)	80 – 100 %
2	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	60 – 79 %
3	Mulai Berkembang (MB)	30 – 59 %
4	Belum Berkembang (BB)	10 – 29 %

Dimungkinkan untuk meneliti data kualitatif, yaitu informasi berupa kalimat yang memberikan gambaran umum tentang derajat kemampuan berpikir tingkat tinggi anak. Skor total untuk setiap anak dibagi dengan skor total dikalikan 100 persen, atau skor rata-rata kelompok dibagi dengan skor total rata-rata dikalikan 100 persen, dapat digunakan untuk menghitung persentase skor aktivitas anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Produk

A. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap ini meliputi lima langkah pokok, yaitu:

1. Analisis Awal dan akhir

Observasi dilakukan dengan cara pengamatan langsung ke sekolah yang menjadi subjek penelitian. Pada tahap observasi yang diamati adalah kurikulum TK B Immanuel Kids Medan yang berlaku dan media pembelajaran yang digunakan. Hasil analisis ini dijadikan landasan untuk pengembangan media animasi berbasis lingkungan dalam meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi anak.

2. Analisis Peserta Didik

Berdasarkan beberapa pendapat dan teori yang telah dijabarkan, maka indikator dari kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) yang ingin dikembangkan sebagai berikut: Siswa mampu menganalisis binatang-binatang yang hidup di darat; Siswa mampu mengevaluasi cirri-ciri dan makanan dari binatang-binatang darat; dan Siswa mampu menciptakan berupa gambar binatang-binatang darat.

3. Analisis Tugas

Analisis tugas terdiri dari analisis terhadap Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator pada subtema pembelajaran. Adapun KD pada pengembangan Kognitif adalah KD 2.2: Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu; dan KD 2.3: Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif.

4. Analisis Materi

Adapun materi yang akan dikembangkan pada media adalah tentang Binatang darat.

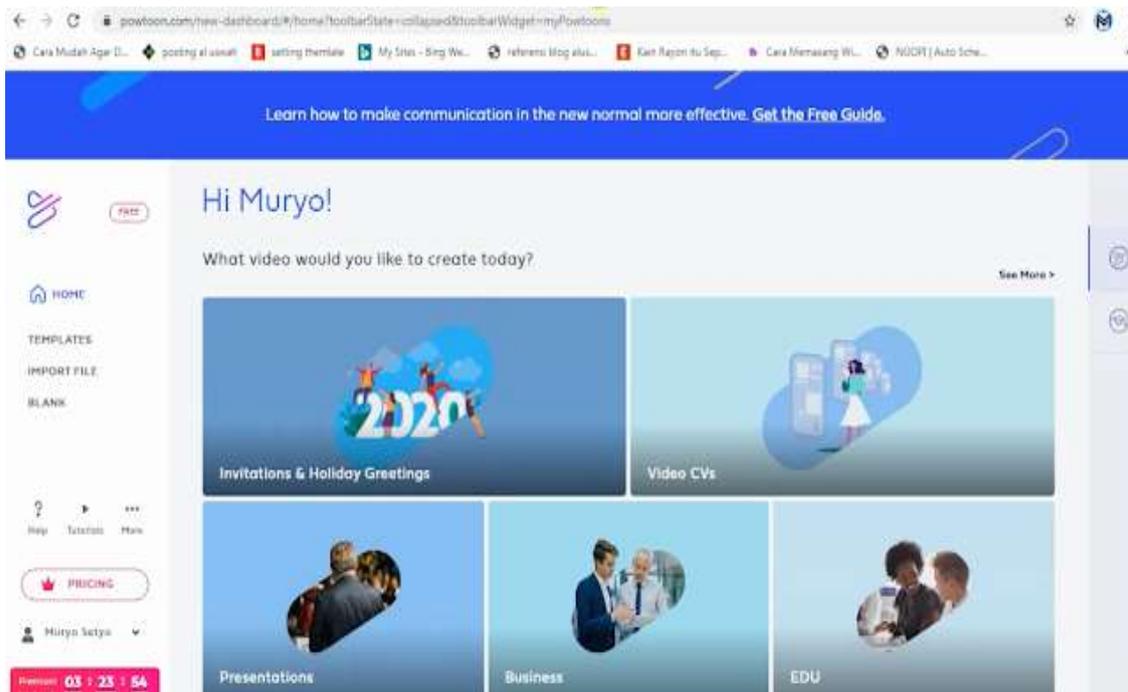
5. Spesifikasi Tujuan Pembelajaran

Spesifikasi tujuan pembelajaran merupakan acuan dalam merancang media animasi dalam pembelajaran.

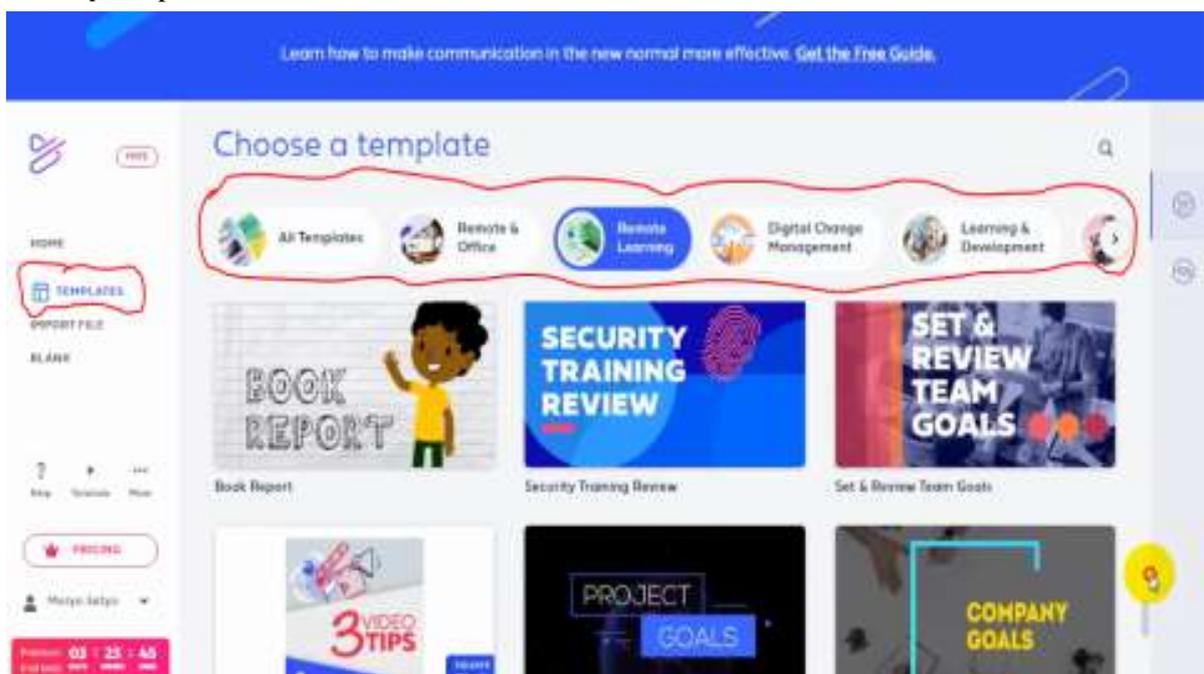
B. Tahap Perancangan (*Design*)

Berikut langkah-langkah perancangan pembuatan media animasi berbasis lingkungan:

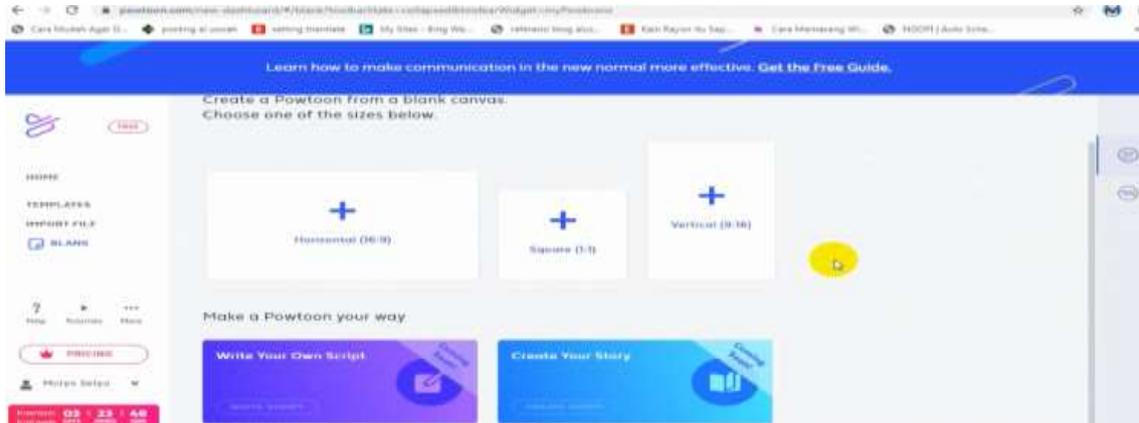
- 1) Membuka website *powtoo.com* dan silahkan *login* dengan akun pribadi.



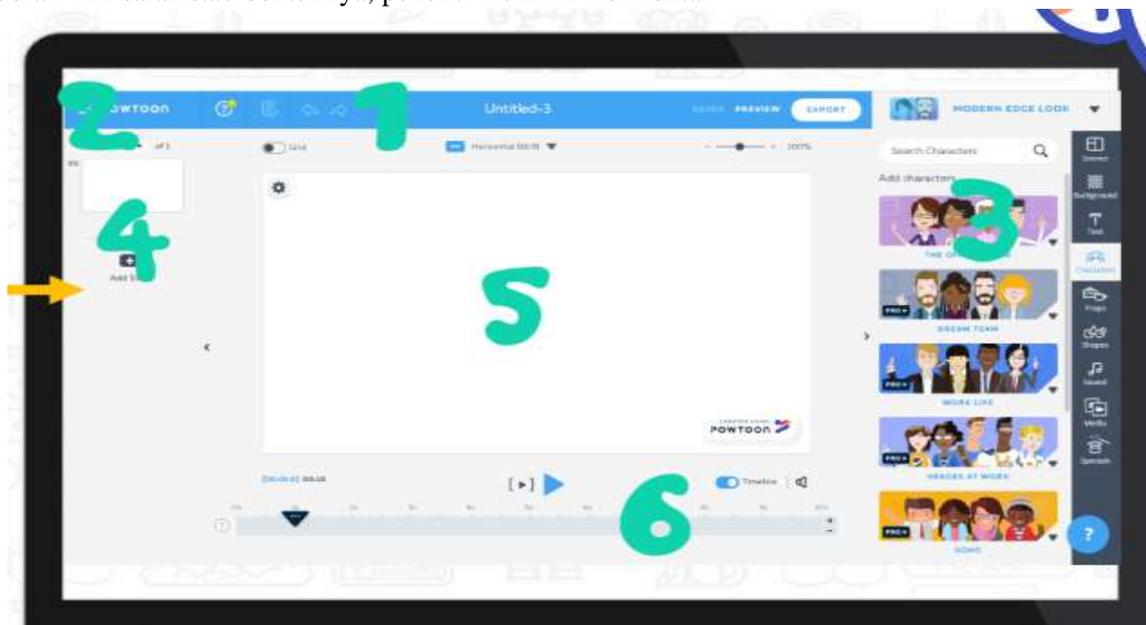
- 2) Klik *Template* pada menu *Home*



- 3) Pilih Template Blank, ada 3 pilihan blank yaitu horizontal, square dan vertical. Pilih sesuai dengan kebutuhan

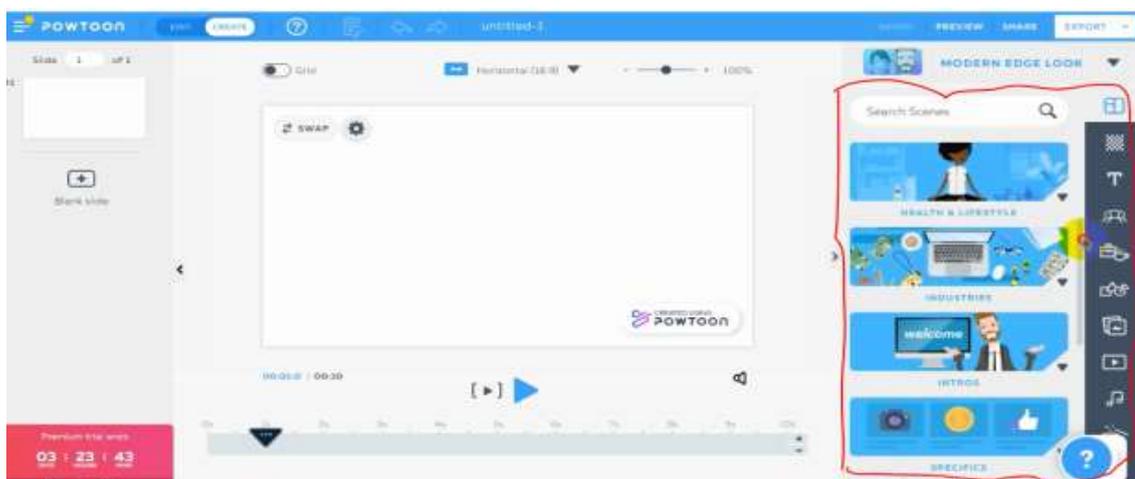


- 4) Kemudian klik salah satu bentuknya, peneliti memilih Horizontal



Keterangan : 1. Top Menu, 2. Toogle Menu, 3. Sidebar Menu, 4 Slide Video, 5. Work slide, 6. Timeline slide video

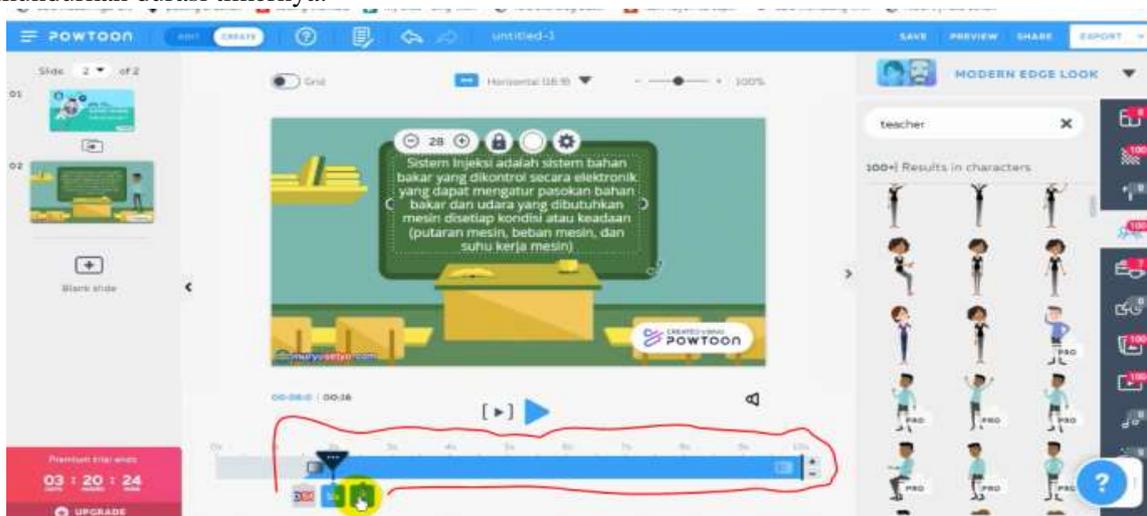
- 5) Pilih search scenes yang ada disebelah kiri, ada banyak pilihan



6) Selanjutnya tambahkan animasi, teks, dan lainnya



7) Atur durasi timer muncul dan hilangnya animasi dan teks pada bagian bawah dengan memaju atau memundurkan durasi timernya.



Selanjutnya silahkan masukkan back sound, materi atau video menarik ke dalam media pembelajaran.

C. Tahap Pengembangan (*Develop*)

1. Pra Produksi

Proses pembuatan video animasi pembelajaran pada tahap ini dimulai dengan mengumpulkan alat-alat yang diperlukan, seperti:

- PC/Komputer dengan program web diperkenalkan
- Aplikasi online Powtoon
- Asosiasi dengan antarmuka dengan web
- Pohon Mikro
- Mendukung pemrograman untuk Pinnacle Studio, Audacity, Format Factory tertentu

Tahap selanjutnya adalah membuat media video animasi berbasis Powtoon setelah semua resource disiapkan. Menghubungkan komputer ke internet, membuka situs resmi Powtoon (www.powtoon.com), dan kemudian melanjutkan dengan perangkat lunak pendukung untuk memberikan tampilan yang lebih menarik adalah langkah awal dalam persiapan.

2. Produksi

Produksi sekarang mulai menggunakan skrip media video animasi pembelajaran pra-tulis. Dimulai dengan karakter di plot di sebelah kiri template Powtoon, pilih karakter kartun animasi. Untuk membantu kisah sukses, properti dan pengaturan latar belakang dimodifikasi sesuai dengan konsep plot. Tahap selanjutnya adalah menganimasikan visual yang telah dibuat menggunakan plot skrip setelah karakter, properti, dan latar belakang ditentukan. Langkah selanjutnya adalah menggunakan program Audacity untuk merekam suara setiap karakter sambil mengikuti skrip. Melalui efek alat, Audacity memudahkan untuk menambahkan suara dan menyesuaikannya sehingga mencerminkan kepribadian karakter. Ketika semua audio telah dikumpulkan, file mp3 dibuat. Menggunakan dialog yang dilakukan, file yang telah selesai dikirimkan ke template Powtoon. Setelah animasi mentah selesai, harus diekspor (render) ke file an.avi agar Windows dapat melihatnya. Menggunakan program Pinnacle Studio, elemen video animasi yang telah selesai kemudian dirakit bersama dengan musik latar dan efek suara. Film animasi juga diedit dan dikoreksi pada saat ini untuk menjadikannya video animasi pembelajaran yang berfungsi penuh.



Gambar 2. Pemilihan Karakter dalam Powtoon

3. Pasca Produksi

Proses penulisan tugas akhir media video animasi pembelajaran animasi ke dalam CD untuk kemudahan penggunaan pada perangkat keras yang dapat diakses di lapangan seperti pemutar VCD, pemutar DVD, PC, dan laptop.

4. Pengujian

Sebelum penerapan, pengujian dilakukan pada profesional setelah membuat produk video pembelajaran. Jika tes mengungkapkan kekurangan, media harus diperbaiki dan kemudian diuji ulang oleh para profesional sampai tidak ada kekurangan yang tersisa. Media tersebut kemudian harus diverifikasi sebelum digunakan segera.

Penilaian Kelayakan Produk

Indikator kelayakan berfungsi sebagai panduan untuk membantu pengembang media video animasi mencapai tujuannya. Pembeneran bahwa bahan ajar yang dibuat dianggap “LAYAK” jika dapat diandalkan, bermanfaat, dan efisien.

Berikut rekapitulasi hasil penilaian produk media yang dikembangkan:

Tabel 5. Kriteria Kelayakan Media Video Animasi Berbasis Lingkungan

No	Kriteria	Indikator
1	Kevalidan	Media pembelajaran dikatakan valid oleh validator
2	Kepraktisan	Respon guru memiliki nilai 100%
3	Kefektifan	Nilai peserta didik sebesar 83,33%

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa persyaratan media dinyatakan LAYAK telah terpenuhi. Maka dapat disimpulkan bahwa Media Video Animasi Berbasis Lingkungan sebagai Strategi meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi anak TK B di Immanuel Kid Medan dinyatakan LAYAK.

Penilaian Kepraktisan Produk

Untuk mengumpulkan informasi dari guru mengenai produk yang dibuat, khususnya media animasi berbasis lingkungan, digunakan lembar angket guru sebagai strategi meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi anak TK B di Immanule Kids Meda. Berikut hasil respon guru terkait kepraktisan produk media video animasi:

Tabel 6. Rekapitulasi Respon Guru

No	Pernyataan	Indikator Penilaian
1	Ketepatan judul media dengan materi	Sangat Baik (SB)
2	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media dengan kompetensi dasar	Sangat Baik (SB)
3	Kesesuaian jenis huruf dalam media	Sangat Baik (SB)
4	Bahasa yang digunakan dalam media	Sangat Baik (SB)
5	Kemudahan dalam pengoperasian media	Sangat Baik (SB)
6	Tampilan gambar dan animasi dalam media	Sangat Baik (SB)
7	Motivasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media	Sangat Baik (SB)
8	Cakupan materi yang terdapat dalam media	Sangat Baik (SB)
9	Ketepatan pengembangan media video animasi berbasis lingkungan dengan materi hewan darat	Sangat Baik (SB)

Berdasarkan hasil respon guru terkait media video animasi yang dikembangkan, diketahui bahwa guru memberikan respon yang positif dan secara keseluruhan dari item yang diberikan dalam pernyataan lembar respon guru SANGAT BAIK sebesar 100%. Hal ini menyatakan bahwa Media video animasi berbasis lingkungan dinyatakan praktis 100% untuk dijadikan media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi anak TK B di Immanuel Kids Medan.

Penilaian Keefektifan Produk

Subjek dalam uji coba ini adalah siswa kelompok B TK Immanuel Kids Medan yang berjumlah 20 anak, hasil uji coba lapangan berupa tes dari LKPD yang sudah dipersiapkan oleh peneliti. Adapun hasil tes untuk mengetahui keektifan produk media video animasi berbasis lingkungan sebagai strategi Pengembangan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi anak TK B.

Tabel 7. Rekapitulasi Tes Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Anak

No	Indikator	Aspek	Presentasi
1	Anak mampu membedakan jenis makanan, tempat tinggal dan makanan hewan darat	Analisis	90% (Berkembang Sangat Baik)
2	Anak mampu menyatakan baik atau buruk terhadap sebuah fenomena atau objek tertentu	Evaluasi	70% (Berkembang Sesuai Harapan)
3	Anak mampu menemukan cara memecahkan masalah	Menciptakan	90% (Berkembang Sangat Baik)
Hasil Penelitian Secara Keseluruhan			83,33% (Berkembang Sangat Baik)

Berdasarkan hasil penilaian yang diberikan melalui lembar LKPD terkait kemampuan berpikir tingkat tinggi anak TK B, dapat diketahui bahwa media video animasi berbasis lingkungan memiliki Keefektifan sebesar 83,33% sebagai media pembelajaran di TK B Immanuel Kids Medan.

Pengembangan media video animasi berbasis lingkungan yang memanfaatkan aplikasi Powtoon dinyatakan valid jika mendapatkan pernyataan Valid oleh tim Validator Media, Materi dan Desain Pembelajaran. Adapun hasil penilaian dari Validator Ahli Materi memberikan penilaian dari 14 item pernyataan terdapat 9 kategori penilaian “YA” dan 5 kategori penilaian “TIDAK”. Hal ini mengemukan bahwa ahli materi menyatakan bahwa Media Animasi Berbasis lingkungan sebagai strayegi Pengembangan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi anak TK B masih butuh revisi. Begitu pula dari Vallidator ahli media memberikan penilaian dari 9 butir pernyataan diperoleh 1 item dinilai sangat baik, 3 item dinilai Baik dan 5 item dinilai kurang. Berdasarkan penilaian dari tim ahli media skor persentase nilai media video animasi masih sebesar 50%. Hal ini mengemukan bahwa ahli media menyatakan bahwa Media Animasi Berbasis lingkungan sebagai strayegi Pengembangan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi anak TK B layak digunakan dilapangan dengan revisi. Selanjutnya dari Validator ahli desain pembelajaran menilai bahwa dari 19 item pernyataan terdapat 16 kategori penilaian “YA” dan 3 kategori penilaian “TIDAK”. Hal ini mengemukan bahwa ahli desain pembelajaran menyatakan bahwa Media Animasi Berbasis lingkungan sebagai strayegi Pengembangan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi anak TK B layak digunakan dilapangan dengan revisi.

Secara keseluruhan penilaian awal dari Tim validator menyatakan bahwa produk perlu melakukan revisian dari produk yang telah dikembangkan, diantaranya tentang menu materi pada media video animasi berbasis lingkungan. Oleh karena itu peneliti melakukan revisian produk dan memberikan kembali kepada Tim Validator untuk dilakukan penilaian kembali. Adapun hasil dari penilian Validator Ahli Materi diketahui bahwa dari 14 item pernyataan dinyatakan memiliki kesesuain secara keseluruhan. Hal ini mengemukan bahwa ahli materi menyatakan bahwa Media Animasi Berbasis lingkungan sebagai strayegi Pengembangan

Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi anak TK B dinyatakan Layak dan valid untuk di gunakan dilapangan tanpa revisi. Kemudian penilaian dari Validator ahli media yang diberikan kepada peneliti, diperoleh dari 9 butir pernyataan diperoleh 3 item dinilai sangat baik dan 6 item dinilai Baik. Berdasarkan penilaian skor maka persentase nilai media video animasi sebesar 83,33%. Hal ini mengemukakan bahwa ahli media menyatakan bahwa Media Animasi Berbasis lingkungan sebagai strayegi Pengembangan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi anak TK B layak digunakan dilapangan.

Hasil penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian sebelumnya sesuai bahwa media pembelajaran animasi berbasis lingkungan mampu mengembangkan keterampilan berpikir anak. Namun peneliti memiliki keterbatasan dalam penyampaian materi yang hanya menggunakan waktu yang terbatas. Hal tersebut tidak menghalangi peneliti dalam mencapai tujuan yang akan dicapai dan media pembelajaran dalam bentuk animasi ini tentunya dapat digunakan untuk guru dalam memvariasikan metode pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

KESIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat ditarik simpulan bahwa rekapitulasi dari Tim Ahli Validator Materi, Media dan desain pembelajaran diperoleh bahwa Media Video Animasi berbasis lingkungan dinyatakan Valid oleh validator untuk media pembelajaran di TK B Immanuel Kids Medan. Berdasarkan rekapitulasi penilaian Validasi dari Tim Validator yang menyatakan bahwa Produk dinyatakan Valid, kemudian berdasarkan rekapitulasi keprkatisan p roduk juga menyatakan bahwa respon guru terkait produk yang dikembangkan memiliki 100% kepraktisan sebagai media pembelajaran. Selanjutnya berdasarkan penilaian keefektifatn yang diperoleh dari hasil tes LKPD anak-anak diperoleh nilai sebesar 83,33%. Oleh karena itu dapat diketahui bahwa persyaratan media dinyatakan LAYAK telah terpenuhi. Selanjutnya, berdasarkan hasil penilaian yang diberikan melalui lembar LKPD terkait kemampuan berpikir tingkat tinggi anak TK B, dapat diketahui bahwa media video animasi berbasis lingkungan memiliki Keefektifan sebesar 83,33% sebagai media pembelajaran di TK B Immanuel Kids Medan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak di TK B Immanuel Kids Medan, termasuk para pengurus, pengajar, dan anak-anak, atas kerjasama dan dukungannya dalam menyukkseskan penelitian ini. Kami ingin mengucapkan terima kasih kepada tim validator, yang memungkinkan proses studi ini. Dan para peneliti percaya bahwa pekerjaan mereka akan bermanfaat bagi kita semua.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Mubaid, H. 2016. Kritikal Thingking In Early Chilhood: Inquiring Minds Want To Know. *The Journal of Adventist Education*, March, 14–17. <http://jae.adventist.org>
- Amin, A. K., & Mayasari, N. (2015). Pengembangan media pembelajaran berbentuk aplikasi android berbasis weblog untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa pendidikan matematika IKIP Bojonegoro. *Jurnal Magistra*, 27(94), 12.
- Annisa, A., & Sutapa, P. (2019). The Implementation of Nature-based Learning Models to Improve Children’s Motor Skills. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Anita Yus. 2015. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*. Kencana. Indonesia

- 8613 *Video Animasi Berbasis Lingkungan Sebagai Strategi Pengembangan Keterampilan Berfikir Tingkat Tinggi Anak Taman Kanak-Kanak – Fortina Verawati Sianturi, Nasriah Anita Yus*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3829>
- Annisa, Ayu Rizki, Aminuddin Prahatama, Dharmono. 2020. Kepraktisan Media Pembelajaran Daya Antibakteri Ekstrak Buah Sawo Berbasis Macromedia Flash. *QUANTUM: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, Vol. 11, No. 1, 2020, 72-80.
- Ariesta, F. W. 2018. Mengintegrasikan *Higher Order Of Thinking Skill* (HOTS) Pada Pembelajaran Sains Di SD. Retrieved from Binus Faculty of Humanities: <https://pgsd.binus.ac.id/2018/11/23/mengintegrasikan-higher-order-of-thinking-skillhops-pada-pembelajaran-sains-di-sd/>
- Ariani, Kadek, N., & Ujianti, P. R. (2021). Media Video Animasi untuk meningkatkan Listening Skill Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*.
- Arikunto, S. (2002). *Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Efendi M. (2013). Lingkungan Sebagai Media Pembelajaran. Di unduh di <http://efendi08.blogspot.co.id/2013/03/lingkungan-sebagai-mediapembelajaran.html>
- Hardiyanti, W. E., Ilham, M., Ekadayanti, W., & Jafarudin, J. (2020). Pelatihan Pembuatan Video Animasi Gambar ‘Powtoon’ bagi Guru PAUD. *Jurnal Abdimas Pedagogi*.
- Nachiappan, S., Osman, R., Masnan, A. H., Mustafa, C., Hussein, H., & Suffian, S. (2019). The Development Of Preschools’ *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) Teaching Model towards Improving the Quality of Teaching. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 8(2), 39–53. <https://doi.org/10.6007/IJARPED/v8-i2/5601>
- Seifer, S. (2018). *Hots Skill Developing Higher Order Thinking In Young Learnings*. Yorkton Count: Redleaf Press.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, kuantitatif R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, & Yuliani Nuraini. (2017). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Tatik Ariyanti. (2016). Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak. *Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar*. 8(1).
- Trianto. (2016). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Kahiri, Husnuzziadatul. 2018. Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini Dari 0-6 Tahun. *Jurnal Warna Vol. 2 , No. 2*.
- Purnamasari, Ikaningtyas, Dewanti Handayani, Ali Formen. 2020. Stimulasi Keterampilan HOTS dalam PAUD Melalui Pembelajaran STEAM. *Seminar Nasional Pascasarjana*. ISSN: 2686 6404.
- Rakimahwati, R., & Roza, D. 2020. Developing of Interactive Game Based on Role Play Game to Improve the Reading Abilities. *Journal of Nonformal Education*, 6(2), 193-201. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.15294/jne.v6i2.25574>
- Yeni Solfiah dan Daviq Chairilisyah. 2020. Pengembangan Video Animasi Terhadap Pengetahuan Konsep Pola Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Riview Pendidikan dan Pengajaran*. Volume 3 Nomor 3. Riau