

Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun

Maria Dissriany Vista Banggur^{1*}, Adriani Tamo Ina Talu¹, Shinta Esabella², Rodianto²

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, PG PAUD, Unika Santu Paulus Ruteng, Indonesia

²Informatika, Universitas Teknologi Sumbawa, Indonesia

Email: ¹mariabanggur1@gmail.com, ²inatalu@gmail.com, ³shinta.esabella@uts.ac.id, ⁴*rodianto@uts.ac.id

Email Penulis Korespondensi: rodianto@uts.ac.id

Abstrak– Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun di TKK Santa Clara Ka Redong dengan menggunakan media video pembelajaran. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan Model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari beberapa komponen, yaitu : analysis (menganalisis), design (merancang), develop (mengembangkan), implementation (melaksanakan) dan evaluation (menilai). Hasil penelitian menyatakan bahwa Penggunaan media video pembelajaran dapat membantu anak usia 5-6 tahun untuk mengembangkan kemampuan berpikir simbolik yang terdiri dari: anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10, Anak mampu menunjukkan lambang bilangan 1 – 10, Anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1 – 10 secara berurutan, Anak mampu menggunakan lambang bilangan dalam menghitung banyak gambar, Anak mampu menggunakan lambang bilangan dalam menjumlahkan gambar, Anak mampu menggunakan lambang bilangan dalam mengurangi gambar, Anak mampu menyebutkan jumlah gambar sesuai dengan lambang bilangan, Anak mampu menunjukkan jumlah gambar sesuai dengan lambang bilangan, Anak mampu mencocokkan jumlah gambar sesuai dengan lambang bilangan, Anak mampu menyebutkan huruf vokal dan konsonan, Anak mampu menyebutkan jumlah huruf vokal dan konsonan, Anak mampu menyebutkan nama benda, Anak mampu merepresentasikan benda dalam bentuk gambar, Anak dapat merepresentasikan benda dalam bentuk tulisan.

Kata Kunci: Kemampuan Berpikir Simbolik; Anak Usia 5-6 Tahun; Model Addie

Abstract– This study aims to develop the symbolic thinking skills of children aged 5-6 years in Santa Clara Ka Redong Kindergarten using learning video media. This type of research is development research using the ADDIE Model. The ADDIE model consists of several components, namely: analysis, design, develop, implementation and evaluation. The results of the study stated that the use of learning video media can help children aged 5-6 years to develop symbolic thinking skills consisting of: children are able to mention symbols of numbers 1-10, children are able to show symbols of numbers 1-10, children are able to mention symbols of numbers 1-10 sequentially, children are able to use number symbols in counting many images, children are able to use number symbols in summing images, Children are able to use number symbols in subtracting images, Children are able to mention the number of images according to the number symbol, Children are able to show the number of images according to the number symbol, Children are able to match the number of images according to the number symbol, Children are able to mention vowels and consonants, Children are able to mention the number of letters of vowels and consonants, Children are able to name objects, Children are able to represent objects in the form of pictures, The child can represent objects in written form.

Keywords: Symbolic Thinking Ability, Children Aged 5-6 Years, Addie Model

1. PENDAHULUAN

Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini selanjutnya disebut STPPA adalah kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, Bahasa, sosial-emosional serta seni (Permendikbud No. 137 Tahun 2014). Program pengembangan nilai agama dan moral sebagaimana dimaksud di atas adalah mencakup perwujudan suasana belajar untuk berkembangnya perilaku baik yang bersumber dari nilai agama dan moral serta bersumber dari kehidupan bermasyarakat dalam konteks bermain. Begitu pula pada program pengembangan fisik-motorik dimaksudkan untuk mewujudkan suasana untuk berkembangnya kematangan kinestetik dalam konteks bermain. Sedangkan pada program pengembangan kognitif diwujudkan melalui suasana untuk berkembangnya kematangan proses berpikir dalam konteks bermain. Berikutnya pada program pengembangan Bahasa diwujudkan dalam rangka berkembangnya kematangan Bahasa dalam konteks bermain. Kemudian pada program pengembangan sosial-emosional diwujudkan melalui suasana untuk berkembangnya kepekaan, sikap, dan keterampilan sosial serta kematangan emosi dalam konteks bermain dan pada program pengembangan seni diwujudkan untuk berkembangnya eksplorasi, ekspresi dan apresiasi seni dalam konteks bermain.

Salah satu aspek perkembangan yang harus dikembangkan pada anak usia dini adalah aspek kognitif. Aspek kognitif ini sangat erat hubungannya dengan proses berpikir yang merupakan suatu aktivitas mental. Perkembangan kognitif ini pun berhubungan dengan kecerdasan anak, yang muncul melalui kemampuan mengingat, mengenal, serta memahami berbagai objek. Kemampuan kognitif ini perlu dikembangkan pada anak usia dini agar mereka dapat memahami simbol-simbol yang ada di lingkungan sekitarnya, mampu memecahkan permasalahan sederhana yang terjadi dalam hidupnya sehingga ia dapat tumbuh menjadi pribadi yang dapat menolong dirinya sendiri, melatih ingatannya terhadap semua peristiwa yang alaminya serta mengembangkan pemikiran-pemikirannya dalam menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa lainnya.

Ada beberapa ruang lingkup perkembangan kognitif yang harus dicapai anak usia dini sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) diantaranya adalah belajar memecahkan masalah, berpikir logis, berpikir simbolik. Dari ketiga lingkup perkembangan kognitif diatas, salah satu lingkup perkembangan kognitif yang tidak boleh diabaikan begitu saja adalah lingkup perkembangan berpikir simbolik, karena pada kemampuan berpikir simbolik anak – anak mulai menggunakan simbol – simbol ketika mereka menggunakan sebuah objek atau tindakan untuk mempresentasikan sesuatu yang tidak ada dihadapannya.

Mutiah (Nursyamsiah, dkk, 2019 : 288) menyatakan bahwa kemampuan berpikir simbolik merupakan bagian dari perkembangan kognitif. Fungsi simbolik ialah tahap pertama pemikiran praoperasional pada anak usia dini. Pada tahap ini, anak-anak mengembangkan kemampuan untuk membayangkan secara mental untuk objek yang tidak ada. Kemampuan untuk berpikir simbolik semacam itu disebut fungsi simbolik dan kemampuan untuk mengembangkan secara cepat dunia mental anak. Tahap simbolik termasuk kedalam tahap belajar mengenal konsep. Konsep dipelajari agar anak mengenal suatu objek namun tidak bergantung pada objek nyata. Konsep juga sangat penting dipelajari untuk menjadi bekal dalam kehidupan anak pendidikan serta kehidupan selanjutnya.

Bakri, dkk (2021 : 2) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan materi, isi, pesan pembelajaran baik secara audio maupun visual ataukah audio-visual. Manfaat dari media pembelajaran adalah : 1). Memungkinkan anak berinteraksi secara langsung dengan lingkungannya, 2). Memungkinkan adanya keseragaman pengamatan atau persepsi belajar pada masing-masing anak, 3). Membangkitkan motivasi belajar anak, 4). Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan, 4). Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan, 5). Menyajikan pesan atau informasi belajar secara serempak bagi seluruh anak, 6). Mengatasi keterbatasan waktu dan ruang serta 7). Mengontrol arah dan kecepatan belajar anak. Zaman dan Hernawan (astriani, 2021 : 21).

Selain itu, manfaat dari media pembelajaran yaitu dapat meningkatkan kreativitas anak didik dalam belajar, dengan media yang digunakan anak juga dapat mengenal dan mengetahui apa yang dimaksud dengan media pembelajaran, dan juga lebih menarik perhatian anak didik sehingga anak didik dapat termotivasi di dalam belajar, dan anak didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan-kegiatan belajar karena anak tidak hanya mendengarkan penjelasan guru di depan kelas tetapi anak didik juga beraktivitas lain seperti mengamati media, melakukan kegiatan yang berhubungan dengan media, dan anak juga dapat mendemonstrasikan media yang telah dijelaskan oleh guru.

Kurniawaty, dkk (2021 : 67) menyatakan bahwa anak memiliki minat yang tinggi terhadap kegiatan pembelajaran dan memiliki sikap ingin tahu terhadap materi yang disajikan. Tanggapan orangtua tentang penggunaan video adalah dari 20 orangtua terdapat 90% setuju dengan penggunaan video pembelajaran dan 10% tidak setuju. Tanggapan orangtua tentang konten dalam video pembelajaran adalah 60% merasa sangat puas, 40% menyatakan puas dan 0% tidak puas. Kesimpulan menyatakan bahwa pembelajaran daring dengan video pembelajaran menunjukkan meningkatnya kemampuan anak didik serta kepuasan orangtua siswa terhadap pelaksanaan dan penyajian konten dalam setiap video.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara bersama para guru di TKK Santa Clara Ka Redong ditemukan bahwa kemampuan berpikir simbolik anak usia dini masih belum tercapai secara optimal. Hal ini dapat terlihat dari masih banyaknya anak-anak yang belum mampu menyebutkan lambang bilangan dari 1-10 secara berurutan, serta anakpun masih belum mampu menggunakan lambang bilangan dalam kegiatan berhitung. Selain itu, masih banyak pula anak-anak yang masih belum mengenal berbagai macam huruf-huruf vocal dan huruf-huruf konsonan. Salah satu penyebab rendahnya kemampuan berpikir simbolik pada anak usia dini adalah pembelajaran yang dilakukan masih berpusat pada guru dan media yang digunakan tidak bervariasi sehingga kurang menarik minat anak untuk aktif. Oleh karena itu, untuk mengembangkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun diperlukan penggunaan media pembelajaran yang menarik berupa video pembelajaran, agar bisa membantu para guru dalam menstimulasi perkembangan berpikir simbolik anak usia dini.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan Model ADDIE. Dasar pemilihan jenis penelitian ini adalah yakni untuk membuat produk pembelajaran berupa video pembelajaran dalam mengembangkan aspek kognitif yaitu berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun di TKK Santa Clara Ka Redong sesuai dengan tahapan-tahapan yang dikembangkan model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari beberapa komponen, yaitu : analysis (menganalisis), design (merancang), develop (mengembangkan), implementation (melaksanakan) dan evaluation (menilai). Adapun tahapan-tahapan dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Analysis (menganalisis)

Langkah ini adalah langkah melakukan analisis terhadap isi/materi pembelajaran, anak didik dan konteks sekolah/lembaga. Pada langkah ini, peneliti mulai melakukan analisis terkait dengan isi/ materi pembelajaran sesuai dengan tema dan sub tema dalam satu semester.

2. Design (Merancang)

Langkah ini adalah untuk memilih dan menentukan kompetensi hasil belajar/tujuan pembelajaran, penilaian hasil belajar, kegiatan pembelajaran dan media/teknologi yang akan digunakan. Pada tahap ini, peneliti mulai melakukan desain produk dengan mengacu pada rencana persiapan pembelajaran mingguan yang telah disusun oleh sekolah agar mampu mengetahui kompetensi inti dan kompetensi dasar dari pembelajaran tersebut serta menelaah model penilaian yang digunakan oleh guru serta media yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun di TKK Santa Clara Ka Redong.

3. Develop (Mengembangkan)

Setelah kompetensi umum dan khusus pembelajaran dirumuskan dan ditetapkan maka pendidik dapat memutuskan apakah materi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan/kompetensi pembelajaran tersebut akan dibeli atau dimodifikasi dari bahan-bahan yang sudah ada atau dikembangkan sendiri. Pada tahap ini, peneliti mulai mengembangkan produk pembelajaran berupa video pembelajaran berdasarkan tema dan sub tema yang telah dirancang oleh sekolah selama satu (1) semester. Sehingga, produk pembelajaran berupa video yang dirancang sesuai dengan kebutuhan anak usia 5-6 tahun.

4. Implementation (Melaksanakan)

Setelah rancangan atau desain pembelajaran telah dikembangkan, selanjutnya adalah melaksanakan desain tersebut di dalam kelas. Setelah produk telah dirancang, peneliti mulai menggunakan video pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun. Pada tahap ini, peneliti berkolaborasi dengan guru agar bias menggunakan video pembelajaran yang telah dirancang untuk mengembangkan aspek perkembangan kognitif yang terdiri dari kemampuan berpikir simbolik dalam proses pembelajaran di kelas.

5. Evaluation (Menilai)

Setelah melaksanakan pembelajaran, maka perlu dilakukan evaluasi dengan cara merefleksi diri untuk mengevaluasi kekuatan dan kelemahan diri. Berdasarkan data tersebut, dapat dilakukan tindak lanjut untuk memperbaiki kekurangan dalam kegiatan pembelajaran selanjutnya. Setelah video pembelajaran telah digunakan dalam proses pembelajaran di kelas, peneliti bersama guru melakukan evaluasi terkait dengan produk video pembelajaran yang telah disusun

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Tahap Analysis (Menganalisis)

Tahapan ini merupakan tahapan menganalisis isi/materi pembelajaran sesuai dengan tema, sub tema dan sub-sub tema yang telah dipilih dalam satu semester. Dalam pelaksanaan pembelajaran, peneliti menemukan masih rendahnya kemampuan guru dalam menggunakan media video pembelajaran, guru masih cenderung menggunakan media gambar dalam mengenalkan simbol kepada anak. Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan media video pembelajaran untuk tema kendaraan dengan sub tema kendaraan di darat, kendaraan di air dan kendaraan di udara.

Selain itu, analisis anak usia dini dilakukan dengan cara mengamati karakteristik belajar anak usia 5-6 tahun di TKK Santa Clara berdasarkan teori piaget bahwa karakteristik anak usia dini ialah berpikir nyata. Terkait dengan sub tema kendaraan dan sub tema kendaraan di darat, kendaraan di air dan kendaraan di udara perlu adanya sebuah media yang bisa membantu anak dalam mengenalkan simbol angka dengan memperhatikan kebutuhan, karakteristik dan prinsip pembelajaran anak usia dini. Pada tahap ini, peneliti melakukan kolaborasi bersama guru dalam memilih isi/materi pembelajaran yang akan diajarkan kepada anak usia 5-6 tahun.

3.2 Tahap Design (Merancang)

Pada tahap ini, peneliti memilih dan menentukan kompetensi hasil belajar/tujuan pembelajaran, penilaian hasil belajar, kegiatan pembelajaran dan media/teknologi yang akan digunakan. Pada tahap ini, peneliti mulai melakukan desain produk dengan mengacu pada rencana persiapan pembelajaran mingguan yang telah disusun oleh sekolah agar mampu mengetahui kompetensi inti dan kompetensi dasar dari pembelajaran tersebut serta menelaah model penilaian yang digunakan oleh guru serta media yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun di TKK Santa Clara Ka Redong.

Perancangan video pembelajaran mengacu pada kemampuan berpikir simbolik berdasarkan indikator berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun berdasarkan pada Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) yang terdiri dari: menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk berhitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan, serta merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil).

3.3 Tahap Develop (Mengembangkan)

Tahapan ini dilakukan dengan mengembangkan video pembelajaran sesuai dengan tema dan sub tema yang dipilih pada kurikulum 2013. Video pembelajaran dirancang dengan menggunakan aplikasi wondershare filmora. Adapun

tahapan-tahapan dalam pembuatan video pembelajaran adalah: menyiapkan naskah video, menyiapkan peralatan pendukung, merekam video, mengedit video, memilih pemain, tempat dan jadwal perekaman dan penyuntingan.



Gambar 1. Tahap Pembukaan



Gambar 2. Menu Pilihan Pada Video Pembelajaran



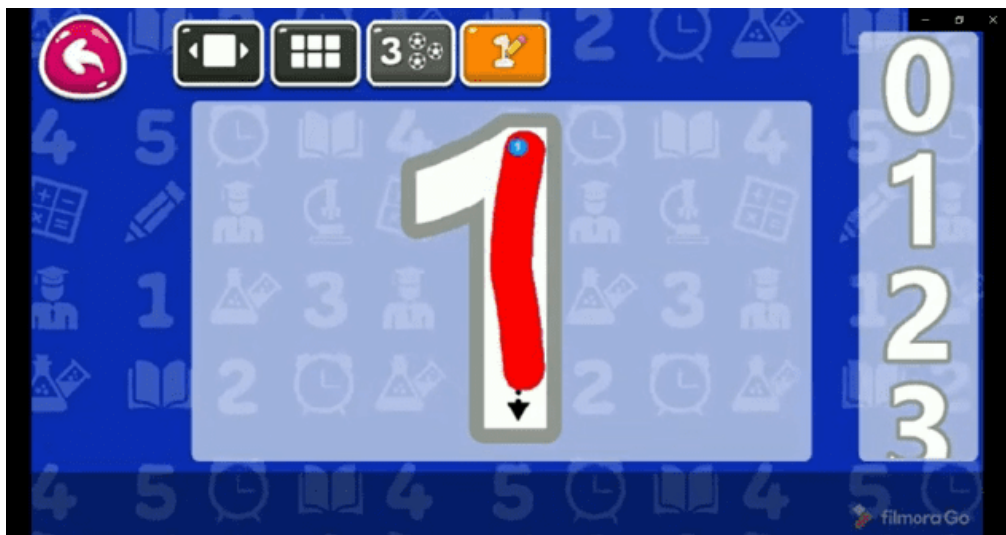
Gambar 3. Pengenalan Huruf Vokal



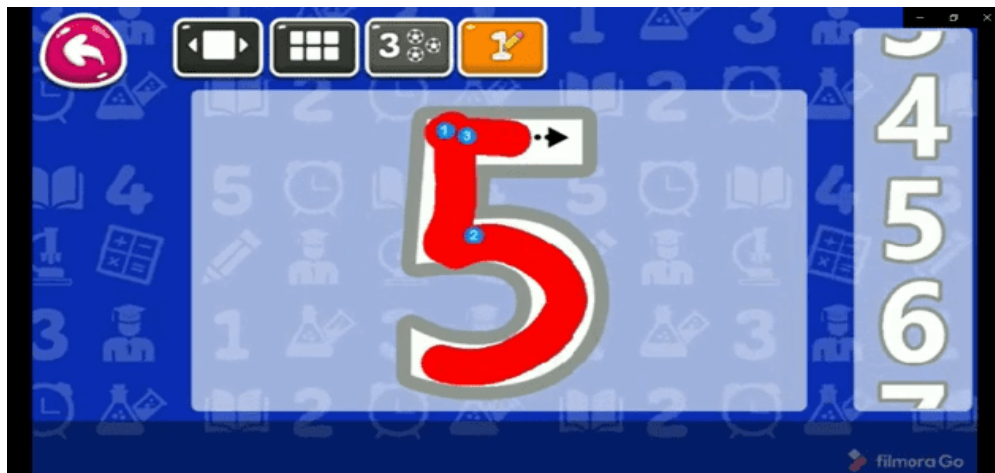
Gambar 4. Pengenalan Huruf Konsonan



Gambar 5. Pengenalan Angka



Gambar 6. Menggambar Angka 1



Gambar 7. Menggambar Angka 5 sesuai Pola

Pada tahap ini, peneliti berkolaborasi dengan guru dengan menggunakan media video pembelajaran dengan memperhatikan tujuan dari penggunaan media video pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun di TKk Santa Clara. Adapun sub indikator yang digunakan untuk menilai pemahaman anak terkait dengan materi pembelajaran sesuai dengan tema terdiri dari: anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10, Anak mampu menunjukkan lambang bilangan 1 – 10, Anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1 – 10 secara berurutan, Anak mampu menggunakan lambang bilangan dalam menghitung banyak gambar, Anak mampu menggunakan lambang bilangan dalam menjumlahkan gambar, Anak mampu menggunakan lambang bilangan dalam mengurangi gambar, Anak mampu menyebutkan jumlah gambar sesuai dengan lambang bilangan, Anak mampu menunjukkan jumlah gambar sesuai dengan lambang bilangan, Anak mampu mencocokkan jumlah gambar sesuai dengan lambang bilangan, Anak mampu menyebutkan huruf vokal dan konsonan, Anak mampu menyebutkan jumlah huruf vokal dan konsonan, Anak mampu menyebutkan nama benda, Anak mampu merepresentasikan benda dalam bentuk gambar, Anak dapat merepresentasikan benda dalam bentuk tulisan

3.4 Tahap Evaluation (Menilai)

Setelah video pembelajaran telah digunakan dalam proses pembelajaran di kelas, peneliti bersama guru melakukan evaluasi terkait dengan produk video pembelajaran yang telah disusun. Evaluasi yang dilakukan memperhatikan hasil belajar yang didapatkan oleh setiap anak berdasarkan tujuan pembelajaran. Hasil pembelajaran setiap anak dijadikan bahan evaluasi apakah media video pembelajaran bisa mengembangkan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun.

Menurut Daryono (Kemendikbud, 2020 : 6), video pembelajaran adalah suatu media yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran massal, individual, maupun kelompok. Ukuran tampilan video sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan, yaitu dengan cara mengatur jarak antara layer untuk tampilan dengan alat pemutar kaset. Disamping itu, video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran, hal ini karena karakteristik teknologi video yang dapat menyajikan gambar bergerak kepada siswa, disamping suara yang menyertainya. Sehingga, siswa merasa seperti berada di suatu tempat yang sama dengan program yang ditayangkan video. Seperti yang diketahui bahwa tingkat retensi (daya serap dan daya ingat) siswa terhadap materi pelajaran dapat meningkatkan secara signifikan jika proses pemerolehan informasi awalnya lebih besar melalui indra pendengaran dan penglihatan.

Sebagai media pembelajaran, video mempunyai karakteristik yang berbeda dibandingkan media lain. Adapun karakteristik video sebagai media pembelajaran diantaranya:

- 1) Menampilkan gambar dengan gerak serta suara secara bersamaan.
- 2) Mampu menampilkan benda yang sangat tidak mungkin ke dalam kelas karena terlalu besar (gunung), terlalu kecil (kuman), terlalu abstrak (bencana), terlalu rumit (proses produksi), terlalu jauh (kehidupan di kutub), dan lain sebagainya
- 3) Mampu mempersingkat proses, misalnya proses penyemaian padi hingga panen.
- 4) Memungkinkan adanya rekayasa (animasi).

Menurut Achsan (Kemendikbud, 2020: 8) pengembangan video pembelajaran harus mempertimbangkan beberapa kriteria sebagai berikut:

Tipe Materi

Tidak semua materi pelajaran cocok menggunakan media video. Untuk materi yang terlalu teknis (mengajarkan keterampilan atau skill secara langsung, misalnya bagaimana merakit komponen dalam chips computer), maka diperlukan pembelajaran secara langsung dan bersentuhan dengan peralatannya. Media video cocok untuk

menggambarkan sebuah proses tertentu sebagai alur demonstrasi sebuah konsep atau mendeskripsikan sesuatu, misalnya bagaimana cara pembuatan roti, keterampilan-keterampilan dasar mengajar, dan lain-lain.

Durasi Waktu

Media video berbeda dengan film pada umumnya yang berdurasi rata-rata 2 hingga 3,5 jam. Media video memiliki durasi waktu lebih singkat, yakni berkisar antara 20-40 menit. Hal ini erat kaitannya dengan kemampuan daya ingat manusia dan kekuatan berkonsentrasi yang terbatas antara 15-20 menit. Sajian video juga menyesuaikan materi pembelajaran untuk satu kali pertemuan dengan durasi waktu antara 20-40 menit.

Format Sajian

Video Film pada umumnya disajikan dengan format dialog dengan unsur dramatik yang lebih banyak. Film lepas lebih banyak bersifat imajinatif dan kurang ilmiah. Hal ini berbeda dengan kebutuhan sajian video pembelajaran yang lebih mengutamakan kejelasan dan penguasaan materi.

Ketentuan Teknis

Ketentuan teknis media video tidak terlepas dari aspek teknisnya yaitu efek kamera, teknik pengambilan gambar (angel), teknik pencahayaan, editing, dan suara (sound). Pembelajaran lebih menekankan pada kejelasan pesan, sehingga sajian-sajian yang komunikatif sangat memerlukan dukungan teknis, diantaranya:

- Gunakan pengambilan dengan teknik *Zoom* atau *Extreme Close Up* untuk menunjukkan objek secara detail.
- Gunakan teknik Out of focus atau in focus dengan pengaturan *def of file* untuk membentuk *image focus of interest* atau memfokuskan objek yang dikehendaki dengan membuat samar (blur) objek lainnya.
- Pengaturan properti yang sesuai dengan kebutuhan, dalam hal ini perlu menghilangkan objek lain yang tidak berkaitan dengan pesan yang disampaikan. Jika terlalu banyak objek, bukannya memperjelas, justru akan mengganggu dan mengaburkan pesan yang ingin disampaikan.
- Penggunaan tulisan (text) dibuat dengan ukuran yang proposional, jika memungkinkan dibuat lebih besar, karena dengan ukuran yang besar akan semakin jelas. Jika teks dibuat animasi, atur dengan *speed* yang tepat dan tidak diulang secara berlebihan.

Penggunaan Musik atau Sound Effect

Menurut Achsan (Kemendikbud, 2020 : 10) musik atau sound effect menjadi bagian penting dalam sajian video. Video akan lebih menarik dan bermakna apabila sajian sound mendukung dan tepat. Beberapa ketentuan tentang musik atau sound effect diantaranya:

- Musik untuk pengiring suara sebaiknya menggunakan intensitas volume yang lemah (soft) sehingga tidak mengganggu sajian visual dan narator.
- Musik yang digunakan sebagai *background* sebaiknya berupa musik instrumen.
- Hindari musik dengan lagu yang populer atau sudah akrab ditelinga peserta didik, karena menyebabkan buyarnya konsentrasi peserta didik yang justru lebih fokus pada suara alunan lagunya.
- Gunakan *sound effect* untuk menambah suasana dan melengkapi sajian visual dan menambah kesan lebih baik. Misalnya jika visual menggambarkan keramaian orang, maka sajikan *sound effect* suara keramaian orang. Berdasarkan uraian tersebut, adanya musik dalam video pembelajaran dapat menarik perhatian, sehingga diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

4. KESIMPULAN

Pengembangan media video pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun di TKk Santa Clara Ka Redong dengan tema kendaraan, sub tema kendaraan di darat, kendaraan di air dan kendaraan di udara menggunakan tahap-tahapan yang terdiri dari tahap analysis (menganalisis), tahap design (merancang), tahap develop (mengembangkan), tahap implementation (melaksanakan) dan tahap evaluation (menilai). Penggunaan media video pembelajaran dapat membantu anak usia 5-6 tahun untuk mengembangkan kemampuan berpikir simbolik yang terdiri dari: anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10, Anak mampu menunjukkan lambang bilangan 1 – 10, Anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1 – 10 secara berurutan, Anak mampu menggunakan lambang bilangan dalam menghitung banyak gambar, Anak mampu menggunakan lambang bilangan dalam menjumlahkan gambar, Anak mampu menggunakan lambang bilangan dalam mengurangi gambar, Anak mampu menyebutkan jumlah gambar sesuai dengan lambang bilangan, Anak mampu menunjukkan jumlah gambar sesuai dengan lambang bilangan, Anak mampu mencocokkan jumlah gambar sesuai dengan lambang bilangan, Anak mampu menyebutkan huruf vokal dan konsonan, Anak mampu menyebutkan jumlah huruf vokal dan konsonan, Anak mampu menyebutkan nama benda, Anak mampu merepresentasikan benda dalam bentuk gambar, Anak dapat merepresentasikan benda dalam bentuk tulisan

UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih diucapkan kepada semua pihak yang telah mendukung dalam penyusunan penelitian ini, semoga penelitian ini dapat menjadi bahan acuan pembelajaran dan penelitian selanjutnya.

REFERENCES

- [1] Ani Bodedarsyah & Rita Yulianti. 2019. Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini Kelompok A (Usia 4-5 Tahun) Dengan Media Pembelajaran Lesung Angka. *Jurnal Ceria*, Volume 2, No.6.
- [2] Benny A. Pribadi, dkk. 2013. *Komputer dalam Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Tangerang Selatan : Universitas Terbuka.
- [3] Eviati Riyana, dkk. 2020. Pengembangan Video Animasi Terhadap Pengetahuan Konsep Pola Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, Volume 3 Nomor 2.
- [4] Hasni Nursyamsiah, dkk. 2019. Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini Pada Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Ceria*, Volume 2, No.6
- [5] Hindun Nur 'Aisyah. 2021. Identifikasi Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, Volume 10, No. 1
- [6] Kemendikbud, 2020. *Pembuatan Media Video Pembelajaran*. Pusat Data dan Teknologi Informasi
- [7] Lia Kurniawaty, dkk. 2021. Penggunaan Video Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini Dalam Pembelajaran Daring. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*.
- [8] Sadiman, Arief S, dkk. 2014. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : PT RAJAGRAFINDO Persada.