

Pengembangan Media Audio Visual Berbasis *Camtasia Studio* Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Anak Sholeh Koto Tengah Kota Padang

Ummi Hasanah¹, Rismareni Pransiska²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini,
Universitas Negeri Padang
e-mail: ummihasanah2706@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (R&D) dengan menggunakan model *Four-D* (*define, design, defelopment dan dessermination*). Instrument yang digunakan dalam penelitian adalah lembar instumen validasi, angket respon pendidik dan lembar hasil belajar anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media sudah valid dari ahli materi, media dan desain media. Dengan presentasi validasi ahli materi 0,96%, ahli media 97% dan ahli desain media 0,96%. Presentase respon pendidik 92%, dengan kriteria sangat praktis. Sedangkan pada aspek efektivitas diperoleh nilai dengan presentase 95%, dengan kriteria sangat efektif. Dengan demikian media audio visual berbasis *Camtasia studio* terhadap perkembangan kignitif anak usia 5-6 tahun yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat digunakan sebagai media pembelajaran karna sudah memenuhi kriteria yaitu valid, praktis, dan efektif.

Kata kunci: *Media, Audio Visual, Camtasia Studio, Kognitif, Anak Usia Dini, R&D, Four- D*

Abstract

This research is a type of development research (R&D) using the *Four-D* model (*define, design, defelopment and dessermination*). The instruments used in the study were validation instrument sheets, educator response questionnaires and children's learning outcomes sheets. The results showed that the media was valid from material, media and media design experts. With a presentation of 0,96% material expert validation, 0,97% media expert and 0,96% media design expert. The percentage of educators' responses is 92%, with very practical criteria. Meanwhile, in the effectiveness aspect, a score of 95% was obtained, with very effective criteria. Thus the audio-visual media based on *Camtasia studio* for the cognitive development of

children aged 5-6 years which has been developed by researchers can be used as learning media because it has met the criteria, namely valid, practical, and effective.

Keywords : *Media Audio Visual, Camtasia Studio, Cognitive, Early Childhood, R&D, Four-D*

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan masa ketika manusia berada pada masa “masa emas”, yaitu masa dimana anak sedang mengembangkan kemampuannya secara cepat dan mendasar. Anak usia dini merupakan masa yang sulit bagi banyak kemampuan, termasuk awal perkembangan keterampilan motorik, kognitif, linguistik, dan emosional (Maharani & Zulminiati, 2021). *National Association for Education for Young Children*, atau NAEYC, mendefinisikan anak usia dini sebagai sekelompok orang dalam rentang usia 0 hingga 8 tahun. Orang-orang di tahun-tahun awal adalah mereka yang masih mengembangkan keterampilan dan kemampuannya. Para ahli menyebut era ini sebagai “*Golden Age*”, karena hanya terjadi sekali dalam seumur hidup seseorang. (Priyanto, 2014).

Menurut Khadijah (2016:32) menjelaskan bahwa perkembangan kognitif merupakan kemampuan atau daya untuk menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa lainnya serta kemampuan menilai dan mempertimbangkan segala sesuatu yang diamati dari dunia sekitar. Dalam jurnal *darul ilmi*. Vol. 08. No 01 juni 2020 mengartikan bahwa kognitif dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mengerti sesuatu artinya mengerti menunjukkan kemampuan untuk menangkap sikap, arti atau keterangan mengenai sesuatu serta mempunyai gambaran yang jelas terhadap hal tersebut. Selanjutnya menurut Mahdi (2020: 53) Perkembangan Kognitif merupakan perkembangan pikiran. Pikiran adalah bagian dari berpikir dari otak. Bagian yang digunakan yaitu untuk pemahaman, penalaran, pengetahuan, dan pengertian. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif adalah suatu kemampuan yang dimiliki seseorang yang meliputi pemahaman, kecerdasan berfikir, mengamati, dll. yang merupakan tingkah laku yang mengakibatkan seseorang memperoleh pengetahuan yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan.

Media merupakan sebuah sarana untuk dapat menyampaikan pesan – pesan atau informasi dalam sebuah pembelajaran. Media yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif harus berdasarkan asumsi bahwa kondisi pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang berbeda memerlukan media yang berbeda (Sujiono, dkk, 2014:8.16). Menurut Khadijah (2016:127) Syarat-syarat media dalam pengembangan kognitif sebagai berikut: 1) Menarik/menyenangkan baik warna maupun bentuk 2) Tumpul (tidak tajam) bentuknya 3) Ukurannya disesuaikan dengan anak usia TK 4) Tidak membahayakan anak 5) Dapat dimanipulasi. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat penulis simpulkan bahwa dalam mengembangkan sebuah media untuk pembelajaran haruslah berdasarkan dengan fungsi dan kegunaannya dan juga harus memperhatikan syarat- syarat dalam pengembangan

sebuah media yaitu Menarik/menyenangkan baik warna maupun bentuk, tidaktajam (tumpul), ukurannya disesuaikan dengan anak usia TK , tidak membahayakan anak, apat dimanipulasi

Menurut Tilova (2022:19) media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan secara efektif dan efesien dari berbagai komponen dalam lingkungan dengan sarana fisik untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, karena pada hakikatnya media digunakan untuk memperluas kemampuan manusia merasakan, mendengar, dan melihat dalam batas jarak, ruang, dan waktu. Menurut Ampa (2020:319) media pembelajaran adalah bagian integral dari sistem pembelajaran maka penggunaan media pembelajaran mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Selain itu media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar mengajar sebagaimana Menurut Arsyad (Aghni,2018:99) media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, lingkungan dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut maka dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu bentuk sarana untuk menyampaikan informasi pembelajaran yang bisa merangsang pengetahuan, keterampilan, perhatian, dan minat siswa sehingga terjadi proses belajar yang berkualitas dan mencapai kompetensi yang diharapkan.

Menurut *Encyclopedia of Education Research* dalam Hamalik yang dikutip dari (Rahmadhon, dkk, 2021:381) bahwa; Media pembelajaran memiliki manfaat yaitu: 1) Meletakkan dasar-dasar yang konkrit untuk berpikir dan mengurangi verbalisme. 2) Memperbesar perhatian siswa. 3) Membuat pelajaran lebih menetap atau tidak mudah dilupakan. 4) Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan siswa. 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinu. 6) Membantu tumbuhnya pengertian dan membantu perkembangan kemampuan bahasa. Menurut Djamarah dalam (Tuharyati,dkk. 2021:13) mengelompokkan media pembelajaran pada beberapa jenis diantaranya media visual (gambar) dan audio visual. Media visual dapat memberikan deskripsi obyek tertentu yang sulit dijangkau baik fisik maupun pandangan langsung. Media visual adalah media yang hanya mengedepankan indra penglihatan yaitu mata. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam. Misalnya film strip, benda-benda yang dapat dilihat secara langsung oleh siswa dan lain sebagainya. Jurnal Raudhah, Vol.8 No. 1, Januari- Juni 2020 menjelaskan bahwa media audiovisual merupakan alat pengajaran yang memungkinkan anak atau siswa ditangkap oleh indra pendengaran dan penglihatannya, sehingga memungkinkan guru memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam bentuk suara, pemandangan, dan sebagainya.

Menurut Fauzi (2019:170) Camtasia adalah perangkat lunak yang menawarkan berbagai fitur canggih yang ditujukan untuk membuat, mengedit, dan memproduksi video berkualitas tinggi. Salah satu cara Camtasia dapat digunakan untuk membuat materi pembelajaran mutakhir adalah dengan keahliannya dalam menangani konten audio dan video..Penggunaan Camtasia akan sangat membantu dalam membuat media pembelajaran untuk anak usia dini, karena camtasia dapat digunakan untuk

menginterpretasikan menit, gambar (foto), musik, dan lainnya. Dalam perluasan, Camtasia Studio adalah salah satu program komputer yang dapat digunakan untuk membentuk rekaman atau mengedit video. Software ini juga bagus untuk yang pertama kali mencoba. Software ini sangat cocok digunakan untuk membuat media pembelajaran dan bisa pula melakukan berbagai bentuk presentasi yang mempermudah kita dalam menyampaikan materi yang diajarkan.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan di TK IT Anak Sholeh Koto Tangah, Selama proses pembelajaran, ditemukan bahwa guru kurang inovatif dalam memilih materi pendidikan. Hal ini terlihat dari kegiatan belajar yang belum sepenuhnya mendorong perkembangan kognitif anak. Selain itu, pendidik sering kali menggunakan cara pengajaran tradisional, yang menekankan transfer pengetahuan secara verbal dari guru ke siswa di kelas. Anak hanya mendengarkan dan berimajinasi, sehingga pertumbuhan kognitifnya kurang terstimulasi. Saat melakukan proses pembelajaran, guru lebih fokus menggunakan konten yang terdapat dalam buku teks sebagai sumber belajar. Oleh karena itu, ketika kegiatan belajar tidak menarik minat anak, maka anak akan kesulitan belajar. Selain itu, sifat materi pembelajaran yang terbatas dan berulang-ulang terbukti menyebabkan menurunnya keterlibatan dan semangat belajar siswa.

METODE

Penelitian ini melibatkan pembuatan media audio visual menggunakan Camtasia Studio, dengan fokus pada teknik penelitian dan pengembangan. Perkembangan ini mengacu pada model pengembangan four-D yang disingkat menjadi *define, design, development dan dissemination* (Mulyatiningsih, 2019:195). Data yang digunakan pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

a. Kualitatif (Deskripsi)

Data kualitatif terdiri dari seluruh data yang mengikuti model pengembangan 4-D. (*Define, Design, Development, Dissemination*) Contohnya adalah data yang dihasilkan dari perancangan materi pembelajaran, evaluasi perangkat penilaian, analisis data, dan validasi materi pembelajaran..

b. Kuantitatif

Ahli materi dan media mengumpulkan data kuantitatif dari instrumen penilaian untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Camtasia.

Teknik Analisis Data

a. Validitas

Hasil validasi dari validator terhadap seluruh aspek yang dinilai, disajikan dalam bentuk lembar validasi dan angket . Untuk mengetahui validitas media audio visual maka Hasil dari angket validasi selanjutnya dianalisis dengan formula kappa Cohen. Nilai moment kappa di dapat dari :

$$\text{momen kappa } (k) = \frac{o - e}{1 - e}$$

Keterangan :

κ = nilai momen kappa

p_o = proporsi yang terealisasi

p_e = proporsi yang tidak terealisasi (Sukardi,2011)

Kategori Keputusan Berdasarkan Moment Kappa (k)	
Interval	Kategori
0,81 – 1,00	Sangat Tinggi
0,61 - 0,80	Tinggi
0,41 – 0,60	Sedang
0,21 – 0,40	Rendah
0,01 – 0,20	Sangat Rendah
<0,00	Tidak valid

Sumber : Sukardi,2011

b. Praktikalitas

Dapat menggunakan rumus berikut untuk mendapatkan nilai praktikalitasnya:

$$P = \frac{X}{Y} \times 100\%$$

Detail:

P = mewakili persentase nilai kepraktisan.

X = Skor yang dicapai

Y = Skor setinggi mungkin

Kemudian dibagi ke dalam tingkat kepraktisan seperti terlihat pada tabel berikut berdasarkan peringkat kepraktisan yang diperoleh:

Tingkat Pencapaian (%)	Kategori
81 – 100	Sangat Praktis
61 – 80	Praktis
41 – 60	Cukup Praktis
21 – 40	Kurang Praktis
0 – 20	Tidak Praktis

Sumber : D. E. M. Fivia Eliza,2017

c. Efektivitas

Data yang diperoleh dari media video efektifitas menggunakan persamaan berikut:

$$D = \frac{B}{C} \times 100\%$$

Keterangan:

D = Nilai efektifitas

B = Skor yang diperoleh

C = Skor maksimum

Berdasarkan nilai yang diperoleh maka ditetapkan kriteria efektifitas seperti tabel berikut:

No	Nilai (%)	Kriteria
1	80-100	Sangat efektif
2	60-80	Efektif
3	40-60	Cukup efektif
4	20-40	Tidak efektif

Sumber : Purwanto dalam Lestari dkk (2018:173)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan penelitian pengembangan media audio visual menggunakan Camtasia Studio bergantung pada metodologi penelitian yang digunakan, antara lain:

1. Tahap Define (Pendefenisian)

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis yang mencakup dua hal, analisis kebutuhan dan analisis materi. Dapat dilihat penjelasan berikut :

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan adalah proses awal dari kegiatan untuk mendapatkan informasi mengenai masalah yang ada dalam proses pembelajaran. Analisis kebutuhan dilakukan dengan tujuan untuk mengidentifikasi masalah kebutuhan guru terkait media audio visual berbasis Camtasia studio.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan di TK IT Anak Sholeh Koto Tengah, Selama proses pembelajaran, ditemukan bahwa guru kurang inovatif dalam memilih materi pendidikan. Hal ini terlihat dari kegiatan belajar yang belum sepenuhnya mendorong perkembangan kognitif anak. Selain itu, pendidik sering kali menggunakan cara pengajaran tradisional, yang menekankan transfer pengetahuan secara verbal dari guru ke siswa di kelas. Anak hanya mendengarkan dan berimajinasi, sehingga pertumbuhan kognitifnya kurang terstimulasi. Saat melakukan proses pembelajaran, guru lebih fokus menggunakan konten yang terdapat dalam buku teks sebagai sumber belajar. Oleh karena itu, ketika kegiatan belajar tidak menarik minat anak, maka anak akan kesulitan belajar. Selain itu, sifat materi pembelajaran yang terbatas dan berulang-ulang terbukti menyebabkan menurunnya keterlibatan dan semangat belajar siswa. Sehingga, dari hasil wawancara dan observasi tersebut guru sangat membutuhkan media yang dapat menunjang proses pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak yaitu melalui media audio visual, yang mana media tersebut dapat menjelaskan lebih rinci sebab-akibat atau terjadinya sesuatu, sehingga dari media audio visual tersebut anak dapat melihat gambaran nyata dan memahami kenapa sesuatu itu bisa terjadi dan apa penyebabnya. guru juga membutuhkan sebuah aplikasi yang dapat membuat sebuah media pembelajaran yang mudah dipahami dan memiliki fungsi yang luas.

b. Analisis Materi

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di TK IT Anak Sholeh maka pada tahap analisis materi ini dibutuhkan materi yang dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak, terutama dalam menjelaskan sebab-akibat dan berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan maka materi yang akan dikembangkan untuk membuat media audio visual berbasis *Camtasia* adalah tentang Alam Semesta, Adapun materinya terdiri dari mengenal perbedaan siang dan malam, mengamati proses terjadinya siang dan malam, mengetahui kegiatan yang dilakukan pada siang dan malam hari dan mengenal serta menghitung benda langit yang ada di siang atau di malam hari. Dengan adanya media audio visual ini maka diharapkan anak mampu mengenal lingkungan alam, karena anak dapat mengamati bagaimana sebab-akibat proses terjadinya siang dan malam serta anak juga mampu mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya).

2. Tahap *Desain*



Gambar 1 tampilan media audio visual berbasis Camtasia studio

3. Tahap *Developmen*

Hasil validasi ,Praktikalitas dan Efektivitas

Aspek	Jumlah aspek	Jumlah skor maksimum	Jumlah skor yang diperoleh	Interval	Kriteria
Materi	8	48	47	0,96	Sangat tinggi
Desain media	8	48	45	0,92	Sangat tinggi
Media	8	48	47	0,96	Sangat tinggi

Hasil penilaian produk media audio visual berbasis *camtasia studio* terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun oleh ahli materi yaitu ibu Etti Sumiati Siregar S.Pd, dapat di peroleh nilai interval 0,96 , ahli desain media yaitu ibu Prof. Dr. Abna Hidayati, S.Pd,M.Pd dapat diperoleh dengan nilai interval 0,92 , dan ahli media yaitu ibu Vivi Anggraini,S.Pd, M.Pd dengan nilai interval 0,96 dengan kriteria sangat tinggi . Oleh karena itu, media audio visual ini secara keseluruhan sangat valid dan layak digunakan untuk perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di taman kanak-kanak.

Uji praktikalitas media audio visual berbasis *Camtasia studio* untuk perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun diperoleh berdasarkan lembar praktikalitas yang diisi oleh ibu Etti Sumiati Siregar, S,Pd nilai 92, sesuai dengan lampiran angket prkatikalitas produk, produk ini sangat praktis. Tahap ini dilakukan setelah anak melihat dan mengamati media audio visual. Tes hasil belajar dilaksanakan oleh 15 orang anak di kelas B2 TK IT Anak Sholeh Kota Padang. keefektifan belajar peserta didik menggunakan media audio visual berbasis *camtasia studio* terhadap perkembangan kognitif di kelas B2 TK IT Anak Sholeh tercapai dengan nilai sebesar 95% dengan kategori sangat efektif.

SIMPULAN

Kevalidan media audio visual berbasis *camtasia studio* terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun oleh ahli materi memperoleh nilai sebesar 0,96 %. Pada aspek media memperoleh nilai 0,96% dan pada aspek desain media memperoleh nilai sebesar 0,92% . Nilai rata- rata dari seluruh aspek adalah 0, 94%. Maka dapat di simpulkan media audio visual berbasis *Camtasia studio* terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun masuk Masuk dalam kategori sesuai dan layak digunakan dalam media pendidikan di TK IT Anak Sholeh Koto Tengah Kota Padang untuk tema alam semesta, sub tema gejala alam dan sub – sub tema siang dan malam. Kepraktisan media audio visual terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun, lelah mendapat respon yang baik dari pendidik. Dan memperoleh nilai 0,92% , dapat disimpulkan bahwa media audio visual berbasis *camtasia studio* masuk dalam kategori sangat praktis. Keefektifan media audio visual berbasis *camtasia* ini diperoleh berdasarkan hasil belajar anak. Uji coba lapangan dilakukan di kelas B2 TK IT Anak Sholeh dengan jumlah 15 orang anak. Hasil belajar anak yang telah di lakukan memperoleh nilai rata- rata 95%. Berdasarkan penilaian ini, media audio visual berbasis *camtasia* dapat dikategorikan efektif di TK IT Anak Sholeh.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, Rizqi Ilyasa. 2018. "Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akutansi". *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, XVI (1) 98-107.
- Ayu,G, *Media pembelajaran PAUD*, (Surakarata: Mitra benua kreasindo,2016)
- D. E. M. Fivia Eliza, "Trainer Pada Pembelajaran Dasar Dan Pengukuran Listrik," *J. Teknol. Inf. Pendidik.*, vol. 10, no. 1, pp. 72–83, 2017.
- Fauzi, Ahmad. 2019. "Peningkatan Kemampuan Membuat Media Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Aplikasi Camtasia Studio". *Jurnal Alfazuna*, 3 (2) 2541-4410
- Khadijah, 2016, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Lestari.L., Alberia, H., & Rahmi, Y.L., (2018). Validitas dan Praktikalitas Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Materi Kingdom Plantae Berbasis Pendekatan Saintifik Untuk Peserta Didik Kelas X SMA/MA. *Jurnal Eksakta Pendidikan (JEP)*. Vol 2(2). 170-177
- Maharani,C., & Zulminiati,Z. (2021). Implementasi Metode STEAM Di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal family Education*,1(3), 1-10, <https://doi.org/10.24036/jfe.v1i3.12>
- Mahdi, N. I., & Ramadhini, F. (2020). Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (STPPA Tidak Tercapai) di TK Aisyiah Bustanul Athfal 2 Padangsidempuan. *Darul Ilmi*, 8(1).
- Mulyatiningsih, Endang. 2019. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Priyanto ,A.(2014). Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain. *Journal.uny.Ac.id*,02.
- Rahmadhon, R., Mukminin, A., & Muazza, M. (2021). Kompetensi Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi, Informasi Dan Komunikasi Pada Masa Pandemi Covid-19 di MIS Darussalam Kec. Jelutung Kota Jambi. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 375-388.
- Sujiono, dkk. 2014. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sukardi. 2011. *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara
- Tilova, Martina Hikma (2022) Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Camtasia Pada Era Pandemic Covid 19 Di Kelas Sekilah Dasar. Skripsi Universitas Adzkie Padang.
- Tuharyanti, A., Makmuri, M., & Muis, A. (2021). Penerapan Pembelajaran Media Gambar Dan Media Audio Visual Terhadap Perkembangan Kognitif Anak PAUD. *Journal of Education Technology and Inovation*, 4(2), 1-13.