

Pengembangan Video Model Pembelajaran Sentra Muatan Lokal Anak Usia Dini Berbasis Budaya Alam Minangkabau

Yulia Purnamasari¹, Silvia Novi Yanti², Dewi Oktavia³

^{1,3}Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, STAI Tarbiyah Islamiyah Padang, Indonesia

e-mail: yuliapurnamasari0207@gmail.com¹, silvianovi@stai-ydi.ac.id², dewi05oktavia@gmail.com³.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video model pembelajaran sentra anak usia dini yang dapat digunakan sebagai panduan pembelajaran sentra muatan lokal berbasis budaya alam Minangkabau. Berdasarkan observasi yang dilakukan, masih sedikit Kelompok Bermain yang menggunakan model pembelajaran sentra muatan lokal berbasis budaya alam Minangkabau di Kelompok Bermain Kota Padang Panjang. Model pembelajaran Sentra muatan lokal yang berbasis ragam budaya alam Minangkabau dirancang untuk mendukung perkembangan anak sesuai dengan minat dan karakteristik anak. Dalam penelitian pengembangan ini menghasilkan suatu produk berupa video sebagai bahan ajar atau panduan untuk merancang bahan ajar. Hasil penelitian yang dilakukan dari persepsi secara keseluruhan, yang terdiri dari Guru di Kelompok Bermain memperoleh hasil dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan menghasilkan suatu produk berupa video sebagai bahan ajar guru maupun mahasiswa, agar kedepannya dapat membuat model video pembelajaran sentra muatan lokal anak usia dini berbasis budaya alam Minangkabau kreatif dan inovatif.

Kata kunci: *Anak Usia Dini*

Abstract

This research aims to develop a video model for early childhood learning centers that can be used as a guide for learning centers with local content based on Minangkabau natural culture. Based on observations made, there are still a few play groups that use a local content center learning model based on Minangkabau natural culture in the Padang Panjang City Play Group. The local content center learning model based on Minangkabau natural cultural diversity is designed to support children's development according to the children's interests and characteristics. This development research produces a product in the form of a video as teaching material or a guide for designing teaching materials. The results of research conducted from perceptions as a whole, consisting of teachers in play groups, obtained results in the very valid category. Based on the research results, it can be concluded that the development research produced a product in the form of a video as teaching material for teachers and students, so that in the future they can create a learning video model centered on local content for early childhood based on creative and innovative Minangkabau natural culture.

Keywords: *Early childhood education*

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pendidikan yang sangat mendasar dan strategis untuk mempersiapkan sumberdaya manusia yang berkualitas. Usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia. Usia ini sering disebut “usia emas” (*the golden age*) yang hanya datang sekali dan tidak dapat diulangi lagi, yang sangat menentukan untuk mengembangkan kualitas manusia.

Melalui Pendidikan anak usia dini, anak- anak usia 0-6 tahun memperoleh pendidikan, stimulasi atau rangsangan yang bermakna dan mengarah pada pencapaian kesempurnaan aspek perkembangan. Secara teoritis dan filosofis tujuan pendidikan anak usia dini lebih menekankan pada aspek pembentukan pribadi anak menjadi seorang manusia dewasa yang berdiri sendiri dan tidak bergantung pada orang lain. Pendidikan anak usia dini harus berlandaskan pada kebutuhan anak.

Memasuki era 4.0 bangsa Indonesia mengalami kemajuan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat. Ditandai dengan adanya informasi dan komunikasi yang menyebar luas dalam berbagai bidang, termasuk dalam bidang pendidikan. Seiring dengan perkembangan hal tersebut, dunia pendidikan Indonesia mengalami dampak peningkatan yang signifikan. Teknologi diciptakan untuk memudahkan aktivitas dalam melakukan kehidupan sehari-hari. Dengan adanya kemajuan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi senantiasa membawa pengaruh sosial maupun budaya terhadap peradaban saat ini.

Perubahan yang secara jelas dapat dilihat dari kemajuan teknologi adalah telah tergerusnya nilai-nilai budaya dikalangan generasi muda, banyak masyarakat Indonesia yang lebih tertarik belajar budaya asing dibandingkan budayanya sendiri. Secara tidak langsung hal ini dapat membawa pengaruh buruk terhadap nilai-nilai moral bangsa Indonesia di masa yang akan datang, sehingga diperlukan revitalisasi nilai-nilai tersebut melalui pendidikan sejak dari usia dini. Pentingnya sikap saling menghargai antar budaya, suku, ras, agama, maupun bahasa yang berbeda-beda. Dengan penanaman nilai-nilai etika, budaya serta kemajemukan setiap perbedaan dalam keberagaman dapat diimplementasikan melalui pendidikan. Pendidikan dapat menjadi suatu wadah yang dapat membentuk karakter anak sejak dini sebagai generasi penerus bangsa yang sesuai dengan ragam budaya Indonesia.

Mengingat gelombang demokrasi menuntut pengakuan perbedaan dalam tubuh bangsa Indonesia yang sarat dengan nilai-nilai budaya, menuntut agar penataan pendidikan diperlukan dalam satu tatanan pendidikan yang bermuatan lokal berbasis budaya. Proses pembelajaran budaya sesungguhnya memiliki peran penting dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan, sehingga pembelajaran yang diselenggarakan dapat membawa manfaat bagi pembelajar. Hal tersebut diharapkan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang dapat menstimulasi kemampuan peserta didik dalam mengeksplorasi dan menggali potensinya secara optimal, kreatif, inovatif, dan menyenangkan.

Prinsip belajar pada pendidikan anak di Kelompok Bermain adalah belajar melalui bermain dan bermain seraya belajar. Situasi ini berbeda sekali dengan belajar di jenjang sekolah lainnya seperti Sekolah Dasar. Perbedaan tersebut sudah sangat kelihatan dari mulai penataan sekolah dan halamannya, penataan kelas hingga kegiatan belajarnya (Sofyan, 2015: 1). Hal ini dapat dipahami dalam Latif (2013: 77), secara bahasa bermain diartikan sebagai suatu aktivitas yang langsung atau spontan, dimana seorang anak berinteraksi dengan orang lain, benda-benda

disekitarnya, dilakukan dengan senang (gembira), atas inisiatif sendiri, menggunakan daya khayal (imajinatif), menggunakan panca indra, dan seluruh anggota tubuhnya.

Dalam pembelajaran dapat menggambarkan proses perincian dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan anak berinteraksi dalam pembelajaran sehingga terjadi perubahan atau perkembangan. Proses pembelajaran yang bermutu sejatinya dapat dimulai sejak usia dini dengan mempertimbangkan aspek perkembangan anak.

Pembelajaran untuk anak usia dini sudah diatur dalam Kurikulum 2013, yang menyebutkan bahwa pembelajaran anak usia dini dapat dilakukan dengan sejumlah model pembelajaran yang disesuaikan dengan kontekstual sekolah masing masing. Adapun model tersebut diantaranya ialah model pembelajaran klasikal, sudut, area dan sentra. Dapat dipahami bahwa salah satu model pembelajaran anak usia dini ialah sentra, pembelajaran sentra anak dirangsang untuk secara aktif melakukan kegiatan bermain sambil belajar di sentra-sentra pembelajaran

Dalam bukunya Suryana (2018) menyatakan metode sentra merupakan salah satu metode pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini yang mengedepankan konsep bermain bagi anak, alat-alat dan bahan-bahan main dikelompokkan dalam beberapa sentra sesuai dengan kebutuhan. Pada penelitian Pratiwi,dkk (2017) menyatakan model pembelajaran yang menarik dan banyak diimplementasikan di pendidikan anak usia dini saat ini adalah model pembelajaran sentra, dalam sentra anak-anak belajar ketika mereka berpartisipasi aktif, mengamati, dan berinteraksi dengan anak lainnya.

Temuan dari beberapa penelitian menunjukkan model pembelajaran sentra memiliki keunggulan dan manfaat tersendiri. Sebagaimana Dalam Penelitiannya (Naili Inayatil Maula, 2016) tentang Pengaruh Metode Bermain Berbasis *Fun Cooking* Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Kelompok A, hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh metode bermain berbasis sentra *cooking* terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri anak kelompok A. Penelitian lainnya (Siti Chofovsah, 2008) tentang Penerapan Metode *Beyond Centers and Circle Time* (BCCT) di PAUD Unggulan Nasional Anak Saleh Malang. Hasil penelitian tentang penerapan metode *Beyond Centers and Circle Time* (BCCT) di PAUD unggulan nasional Anak Saleh Malang ini adalah penerapan pendekatan BCCT mendasarkan kegiatan pada pijakan yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak sehingga peserta didik dapat mengembangkan dirinya sesuai dengan bakat atau potensi dan minatnya.

Pada umumnya pembelajaran yang dilaksanakan di lembaga-lembaga pendidikan anak usia dini baik formal, informal maupun nonformal masih mengalami kendala, hambatan, dan tantangan. Sejalan dengan yang dikatakan oleh Dr. Nenny Mahyuddin, M.Pd dalam seminar Pengembangan Lembaga Paud Di Era 4.0 di Padang pada tanggal 24 Mei 2019, "Terlebih pembelajaran masih bersifat tradisional, manual, dogmatis, penggunaan strategi dan metode pembelajaran yang belum variatif, pembelajaran cenderung masih berpusat pada guru sehingga tidak memberikan kesempatan bagi anak usia dini untuk dapat mengeksplorasi potensi dirinya secara bebas". Terkait dengan hal yang telah terurai diatas masih banyak guru yang belum memahami konsep model pembelajaran yang ada di PAUD

Berdasarkan Peraturan Walikota Padang Panjang Nomor: 46 Tahun 2019 Konsep kurikulum muatan lokal berbasis budaya alam Minangkabau merujuk pada Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pembelajaran serta cara yang digunakan sebagai

pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan Pendidikan anak usia dini yang berbasis budaya Minangkabau.

Beranjak dari hal di atas dapat dipahami pentingnya muatan lokal pada pembelajaran anak usia dini, melalui model pembelajaran sentra muatan lokal, budaya Minangkabau yang kaya dengan nilai kebaikan dapat dikenalkan melalui pembiasaan dalam kegiatan main sentra dan tentunya budaya Minangkabau dapat dilestarikan

Dari hasil observasi yang dilakukan di Dinas Pendidikan PAUD Kota Padang Panjang menyatakan bahwa jumlah lembaga PAUD di Kota Padang Panjang yang telah terdaftar Di DAPODIK sesuai perubahan SK di Kota Padang Panjang adalah berjumlah 52 lembaga PAUD yang terdiri dari 32 KB (Kelompok Bermain). Sedangkan menurut ketua PKG dari 2 Kecamatan yang ada di Kota Padang Panjang menyatakan bahwa kurikulum yang digunakan sudah menggunakan Kurikulum 2013. Untuk penggunaan model pembelajaran di Kelompok Bermain yang ada di Kota Padang Panjang rata-rata 72% masih menggunakan model pembelajaran kelompok, 21% menggunakan model pembelajaran sentra, 7% masih menggunakan model pembelajaran area, dan untuk media pembelajaran dari 35 Kelompok Bermain hanya beberapa sekolah saja yang menggunakan pembelajaran muatan lokal, dan untuk pembelajaran muatan lokal belum disertai dengan video model pembelajaran sentra berbasis budaya alam Minangkabau.

Adapun inovasi yang akan penulis kembangkan yaitu berupa video model pembelajaran sentra muatan lokal berbasis budaya alam Minangkabau sebagai acuan guru yang dapat memudahkan dalam mengatasi masalah-masalah yang terjadi di lapangan.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti melakukan penelitian pengembangan dengan judul "Pengembangan Video Model Pembelajaran Sentra Muatan Lokal Anak Usia Dini Berbasis Budaya Alam Minangkabau".

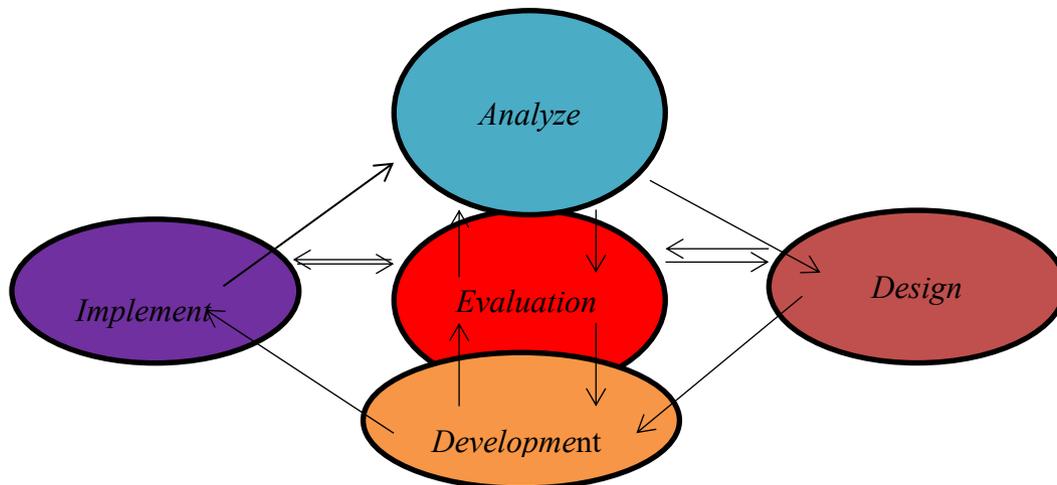
METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan metode pengembangan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang bertujuan untuk mengembangkan model video pembelajaran sentra muatan lokal berbasis budaya alam Minangkabau dengan memperhatikan tiga aspek kualitas yaitu valid, praktis, dan efektif.

Model ADDIE dikembangkan oleh Dick dan Carry (1996). Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada Model R&D dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi) karena model penelitian dan pengembangan ini lebih rasional dan lebih lengkap dibanding model lainnya menurut langkah-langkah pengembangan produk. Model pengembangan ADDIE ini dipilih dengan alasan sebagai berikut :

1. Model ini sangat sederhana jika dibandingkan dengan metode lain.
2. Model ini mudah dipelajari
3. Strukturnya yang sistematis dari tahap pertama sampai tahap kelima
4. Tidak bisa secara acak karena memiliki karakteristik model prosedural

Subjek penelitian dalam penelitian pengembangan ini adalah guru dan peserta didik sebanyak 2 rombel (1 rombel 8 orang) Kelompok Bermain Fathur Rahman di Kota Padang Panjang Penelitian ini dilaksanakan di Kelompok Bermain Fathur Rahman yang beralamat di Jl. Bancak no 15 Kelurahan Pasar Usang Kecamatan Padang Panjang Barat Kota Padang Panjang



Bagan 1: Tahap Pengembangan Model ADDIE
(Sumber :Dick dan Carry,1996).

Terdapat dua jenis data yang diperlukan dalam penelitian pengembangan ini, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Penelitian dalam mengumpulkan data dan instrumen, ada beberapa cara yang bisa dilakukan:

1. Metode Observasi

Observasi dilakukan untuk memperoleh data-data pendukung. Observasi yang dimaksud menghasilkan pengembangan model video pembelajaran sentra muatan lokal anak usia dini berbasis budaya alam Minangkabau yang valid, menghasilkan pengembangan model video pembelajaran sentra muatan lokal anak usia dini berbasis budaya alam Minangkabau yang praktis, menghasilkan pengembangan model video pembelajaran sentra muatan lokal anak usia dini berbasis budaya alam Minangkabau yang efektif

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan berbagai instrumen. Instrumen adalah alat untuk mengukur, mengobservasi atau mendokumentasi data kuantitatif (Creswell, 2010). Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam pengembangan ini adalah:

2. Instrumen Validasi

Instrumen validasi digunakan untuk mengetahui keabsahan dari video model pembelajaran sentra anak usia dini di PAUD. Lembar validasi ini diisi oleh validator. Dalam lembar validasi video model pembelajaran sentra berbasis budaya alam Minangkabau di PAUD ini berisi beberapa instrument

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis statistis deskriptif, yaitu dengan cara mendeskripsikan tingkat validitas, praktikalitas dan efektivitas

1. Analisis Data Validasi Video Model Pembelajaran Sentra

Data yang dikumpulkan dari penulisan ini adalah hasil dari validasi Vidio pembelajaran sentra muatan lokal anak usia dini berbasis budaya alam Minangkabau oleh validator Data yang diperoleh dari angket dianalisis menggunakan statistik deskriptif adalah sebagai berikut:

Tabel 2: Skor Uji Validitas Video

| Skor | Kategori |
|------|-------------------|
| 5 | Sangat Baik |
| 4 | Baik |
| 3 | Kurang Baik |
| 2 | Tidak Baik |
| 1 | Sangat Tidak Baik |

Sumber : (Azwar, 2013).

Analisis validitas menggunakan Validasi Aiken's V dengan menggunakan rumus:

$$V = \sum s / [n(c - 1)]$$

Keterangan:

$$s = r - l_0$$

l_0 = Angka penilaian Validitas terendah (dalam hal ini = 1)

c = Angka penilaian Validitas tertinggi (dalam hal ini = 4)

r = Angka yang diberikan oleh validator

Hasil dari perhitungan Aiken's V berkisar antara 0 sampai 1. Setelah hasil perhitungan Aiken's V, dilakukan pengelompokan kriteria kelayakan media:

Tabel 1: Skor uji Validitas Model Video Pembelajaran sentra Muatan Lokal Berbasis Budaya Alam Minangkabau

| Interval | Kategori |
|------------|--------------|
| 0% - 20% | Tidak Valid |
| 21% - 40% | Kurang valid |
| 41% - 60% | Cukup Valid |
| 61% - 80% | Valid |
| 81% - 100% | Sangat Valid |

(Sumber :Riduwan, 2009)

2. Analisis Data Praktikalitas Video

Data uji praktikalitas pengguna dalam pengisian angket untuk Kepala Sekolah dan guru dilakukan dengan menggunakan persentase (%) menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase Praktikalitas} = \text{Skor Ideal} / \text{Skor Maksimum} \times 100\%$$

Setelah persentase diperoleh, dilakukan pengelompokan sesuai kriteria penilaian praktikalitas:

| | |
|------------|------------------|
| 76% - 100% | = Sangat Praktis |
| 51% - 75% | = Praktis |
| 26% - 50% | = Kurang Praktis |
| 0% - 25% | = Tidak Praktis |

3. Analisis Data Efektivitas Video

Analisis efektivitas diperoleh dengan cara menghitung anak yang melakukan aktivitas sebagaimana yang terdapat dalam lembar observasi. Data tersebut dianalisis dengan teknik persentase yang dinyatakan oleh Sugiono (2018) sebagai berikut:

$$\text{Persentase Efektivitas} = \text{Skor Ideal} / \text{Skor Maksimum} \times 100 \%$$

Untuk mengetahui tingkat efektifitas *e-module* pembelajaran dapat disesuaikan dengan kriteria pada tabel berikut:

Tabel 3: Kriteria Efektivitas Video

| Kriteria | Tingkat Keberhasilan | Persentase (%) |
|---------------------------|----------------------|----------------|
| Belum Berkembang | Tidak Berhasil | 1-25 |
| Mulai Berkembang | Kurang Berhasil | 26-50 |
| Berkembang Sesuai Harapan | Berhasil | 51-75 |
| Berkembang Sangat Baik | Sangat Berhasil | 76-100 |

Sumber : Sugiyono (2018)

Berdasarkan kriteria diatas, bahwa *e-module* berbasis model pembelajaran tematik anak usia dini dikatakan efektif untuk pembelajaran Kelompok Bermain jika anak memperoleh

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan video model pembelajaran sentra berbasis budaya alam Minangkabau pada penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan ADDIE yang meliputi 5 tahap, yakni *Analyze* (menganalisis), *Design* (mendisain), *Develop* (mengembangkan), *Implement* (menerapkan), dan *Evaluate* (menilai).

1. Tahap menganalisis (*analyze*)

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis melalui validator para ahli dan angket Kepala Sekolah di Padang Panjang dan guru Kelompok Bermain Fathur Rahman. Aspek analisis yang diperoleh meliputi a) analisis kurikulum b) analisis media pembelajaran dan c) analisis materi.

a. Analisis Kurikulum

Hasil angket menunjukkan bahwa pada umumnya kurikulum Kelompok Bermain Fathur Rahman mengacu pada kurikulum 2013. Untuk pembelajaran muatan lokal berdasarkan Peraturan Walikota Padang Panjang Nomor: 64 Tahun 2019. Pembelajaran sentra muatan lokal di Kelompok Bermain Fathur Rahman dilaksanakan pada hari-hari tertentu dan disesuaikan dengan tema pembelajaran. Kepala Sekolah dan guru juga mengatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran sentra muatan lokal di Kelompok Bermain selama ini tidak ada acuan, khusus dari dinas pendidikan, sehingga pelaksanaannya pun diserahkan kepada setiap sekolah. Pembelajaran sentra muatan lokal Kelompok Bermain Fathur Rahman juga tidak sama dengan Kelompok Bermain lainnya yang khusus memakai muatan lokal dalam pembelajaran sentra.

b. Analisis Media Pembelajaran

Analisis media pembelajaran meliputi analisis kebutuhan, analisis karakteristik anak, dan pemanfaatan media pembelajaran sentra muatan lokal di Kelompok Bermain Fathur Rahman. Hasil dari analisis kebutuhan diperoleh data bahwa pelaksanaan di Kelompok Bermain dikota Padang Panjang belum semuanya memakai pembelajaran sentra muatan lokal. Pengenalan muatan lokal atau budaya alam Minangkabau merupakan salah satu langkah tepat untuk mengenalkan anak terhadap budaya alam Minangkabau melalui pembelajaran disentra, tetapi pembelajarannya kurang berjalan dengan baik karena pengetahuan guru yang kurang mengenal budaya alam Minangkabau dan kurang diterapkan untuk bermain disentra

Berdasarkan angket yang diisi oleh beberapa orang Kepala Sekolah dan beberapa orang guru di Kelompok Bermain mengatakan bahwa pembelajaran sentra muatan lokal budaya alam Minangkabau di Kelompok Bermain selama ini dilaksanakan sesuai dengan tema yang diangkat pada minggu tersebut. Apabila tema yang diangkat adalah "Rekreasi", maka guru juga mengenalkan tempat-tempat rekreasi di Minangkabau yang berkaitan dengan tema tersebut, misalnya "Minang Village. Begitu pula dengan tema-tema pembelajaran yang lain, sehingga guru tidak menggunakan media pembelajaran yang bersifat konkret untuk mengenalkan budaya alam Minangkabau kepada anak. Guru mengakui bahwa media pembelajaran disentra juga diperlukan untuk mengenalkan budaya alam Minangkabau. Namun kenyataannya saat ini jarang sekali tersedia media pembelajaran sentra yang mengenalkan budaya alam Minangkabau untuk anak Kelompok Bermain.

c. Analisis Media Pembelajaran

Analisis media pembelajaran meliputi analisis kebutuhan, analisis karakteristik anak, dan pemanfaatan media pembelajaran sentra muatan lokal di Kelompok Bermain Fathur Rahman. Hasil dari analisis kebutuhan diperoleh data bahwa pelaksanaan di Kelompok Bermain dikota Padang Panjang belum semuanya memakai pembelajaran sentra muatan lokal. Pengenalan muatan lokal atau budaya alam Minangkabau merupakan salah satu langkah tepat untuk mengenalkan anak terhadap budaya alam Minangkabau melalui pembelajaran disentra, tetapi pembelajarannya kurang berjalan dengan baik karena pengetahuan guru yang kurang mengenal budaya alam Minangkabau dan kurang diterapkan untuk bermain disentra

Berdasarkan angket yang diisi oleh beberapa orang Kepala Sekolah dan beberapa orang guru di Kelompok Bermain mengatakan bahwa pembelajaran sentra muatan lokal budaya alam Minangkabau di Kelompok Bermain selama ini dilaksanakan sesuai dengan tema yang diangkat pada minggu tersebut. Apabila tema yang diangkat adalah "Rekreasi", maka guru juga mengenalkan tempat-tempat rekreasi di Minangkabau yang berkaitan dengan tema tersebut, misalnya "Minang Village. Begitu pula dengan tema-tema pembelajaran yang lain, sehingga guru tidak menggunakan media pembelajaran yang bersifat konkret untuk mengenalkan budaya alam Minangkabau kepada anak. Guru mengakui bahwa media pembelajaran disentra juga diperlukan untuk mengenalkan budaya alam Minangkabau. Namun kenyataannya saat ini jarang sekali tersedia media pembelajaran sentra yang mengenalkan budaya alam Minangkabau untuk anak Kelompok Bermain.

d. Analisis Materi

Telaah yang telah dilakukan meliputi pengamatan karakteristik belajar anak di Kelompok Bermain. Beranjak dari pengamatan tersebut peneliti telah merumuskan pembelajaran yang tentunya melihat karakteristik yaitu pembelajaran sentra yang diangkat dari kehidupan yang terdekat dengan anak dengan menggunakan media video pembelajaran berdurasi pendek yang disukai oleh anak .

e. Analisis Media Pembelajaran

Analisis media pembelajaran meliputi analisis kebutuhan, analisis karakteristik anak, dan pemanfaatan media pembelajaran sentra muatan lokal di Kelompok Bermain Fathur Rahman. Hasil dari analisis kebutuhan diperoleh data bahwa pelaksanaan di Kelompok Bermain dikota Padang Panjang belum semuanya memakai pembelajaran sentra muatan lokal. Pengenalan muatan lokal atau budaya alam Minangkabau merupakan salah satu langkah tepat untuk mengenalkan anak terhadap budaya alam Minangkabau melalui pembelajaran disentra, tetapi pembelajarannya kurang berjalan dengan baik karena pengetahuan guru yang kurang mengenal budaya alam Minangkabau dan kurang diterapkan untuk bermain disentra

Berdasarkan angket yang diisi oleh beberapa orang Kepala Sekolah dan beberapa orang guru di Kelompok Bermain mengatakan bahwa pembelajaran sentra muatan lokal budaya alam Minangkabau di Kelompok Bermain selama ini dilaksanakan sesuai dengan tema yang diangkat pada minggu tersebut. Apabila tema yang diangkat adalah "Rekreasi", maka guru juga mengenalkan tempat-tempat rekreasi di Minangkabau yang berkaitan dengan tema tersebut, misalnya "Minang Village. Begitu pula dengan tema-tema pembelajaran yang lain, sehingga guru tidak menggunakan media pembelajaran yang bersifat konkret untuk mengenalkan budaya alam Minangkabau kepada anak. Guru mengakui bahwa media pembelajaran disentra juga diperlukan untuk mengenalkan budaya alam Minangkabau. Namun kenyataannya saat ini jarang sekali tersedia media pembelajaran sentra yang mengenalkan budaya alam Minangkabau untuk anak Kelompok Bermain.

f. Analisis Materi

Telaah yang telah dilakukan meliputi pengamatan karakteristik belajar anak di Kelompok Bermain. Beranjak dari pengamatan tersebut peneliti telah merumuskan pembelajaran yang tentunya melihat karakteristik yaitu pembelajaran sentra yang diangkat dari kehidupan yang terdekat dengan anak dengan menggunakan media video pembelajaran berdurasi pendek yang disukai oleh anak .

Perumusan konsep dilakukan yang dikembangkan dengan mengacu pada Kompetensi Dasar (KD) yang ada di dalam Kurikulum 2013 PAUD. Berdasarkan Peraturan Walikota Padang panjang Nomor: 46 tahun 2019. RPPH yang digunakan sesuai dengan model pembelajaran sentra. Tema yang di gunakan yaitu tema "Rekreasi" dan subtema Tempat rekreasi dan tema

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Merancang media video pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran sentra pada kurikulum 2013. Mengacu pada Peraturan Walikota Padang Panjang Nomor: 64 Tahun 2019. Video pembelajaran sentra yang dirancang adalah video yang berbasis budaya alam

Minangkabau. Adapun tahapan dalam perancangan media video pembelajaran ialah sebagai berikut:

a. Tahap persiapan

Hal-hal yang diperlukan dalam proses perekaman ialah naskah video, properti pendukung:

1) Menulis naskah video

Isi dari naskah video antara lain adalah: identitas, *scene*, narasi, adegan atau visualisasi gambar, musik, dan durasi setiap sesi

Naskah Video Pembelajaran Sentra Persiapan Muatan Lokal Berbasis Budaya Alam Minangkabau

| | Judul : Model Video Pembelajaran Sentra Persiapan Muatan Lokal Anak Usia Dini Berbasis Budaya Alam Minangkabau Durasi : 00.00-11:25 Pemeran : Yulia Purnama Sari, S.Pd dan Fatimah S.Aud Kelompok Bermain Fathur Rahman Tema I/Sub Tema : Lingkunganku/ Tempat Bermainku Tema II/ Sub Tema : Rekreasi/Rumah Adat Minang Village | | | |
|--------------|--|---------------|------------------|----------------|
| Scene | Narasi | Musik | Durasi Ke | Display |
| Scene 1 | Cover | Tanpa Suara | 0:00-00:05 | |
| Scene 2 | Salam pembuka | Suara creator | 00:05-01:09 | |

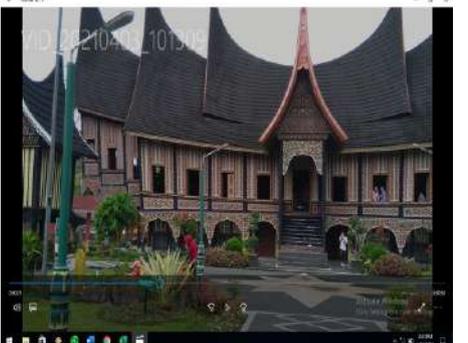
| | | | | |
|---------------------------|--|----------------------|---------------------|--|
| <p>Scene 3</p> | <p>Perkenalan judul</p> | <p>Suara creator</p> | <p>01:09-01:31</p> |  |
| <p>Scene 4</p> | <p>Perkenalan tema</p> | <p>Suara Creator</p> | <p>01:31-01:34</p> |  |
| <p>Scene 5</p> | <p>Pijakan pertama penataan lingkungan main</p> | <p>Suara creator</p> | <p>01:34-01:38</p> |  |
| <p>Scene 6</p> | <p>Ruangan sentra persiapan</p> | <p>Suara creator</p> | <p>01:38- 02:00</p> |  |
| <p>Scene 7</p> | <p>Pijakan kedua pijakan sebelum bermain selama 15 menit</p> | <p>Suara creator</p> | <p>02:00-02:12</p> |  |

| | | | | |
|----------------------------|--|---------------------------------|---------------------|--|
| <p><i>Scene</i> 8</p> | <p>Materi pembelajaran muatan local</p> | <p>Suara guru dan anak-anak</p> | <p>02:12-03:15</p> |  |
| <p><i>Scene</i> 9</p> | <p>Pijakan ketiga, pijakan bermain</p> | <p>Suara guru dan anak-anak</p> | <p>03:15-03:20</p> |  |
| <p><i>Scene</i> 10</p> | <p>Persiapan bermain congkak tradisional Minangkabau</p> | <p>Suara creator</p> | <p>03:20-03:29</p> |  |
| <p><i>Scene</i> 11</p> | <p>Kegiatan bermain lompat tali</p> | <p>Suara creator</p> | <p>03:29- 04:06</p> |  |

| | | | | |
|----------------------------|--|----------------------|--------------------|---|
| <p><i>Scene</i> 12</p> | <p>Kegiatan bermain tam-tam buku</p> | <p>Suara creator</p> | <p>04:09-04:12</p> |  |
| <p><i>Scene</i> 18</p> | <p>Pijakan keempat pijakan setelah bermain selama 30 Menit</p> | <p>Suara creator</p> | <p>04:43-04:47</p> |  |
| <p><i>Scene</i> 20</p> | <p>Recalling</p> | <p>Suara creator</p> | <p>05:00-05:40</p> |  |

Tabel 4: Naskah Video Pembelajaran Tema/Sub Tema (Rekreasi/ Rumah) Adat Minangkabau

| Scene | Narasi | Musik | Durasi Ke | Display |
|----------------------------|-------------------|----------------------|--------------------|--|
| <p><i>Scene</i> 21</p> | <p>Judul Tema</p> | <p>Suara Creator</p> | <p>07:29-07:32</p> |  |

| | | | | |
|----------------------------|--|------------------------------------|-------------------------|--|
| <p><i>Scene</i> 22</p> | <p>Tempat rekreasi Minang Village</p> | <p>Suara <i>creator</i></p> | <p>07:32- 07:40</p> |  |
| <p><i>Scene</i> 23</p> | <p>Manfaat dan bagian-bagian rumah adat Minangkabau</p> | <p>Suara <i>creator</i></p> | <p>07:40- 07:51</p> |  |
| <p><i>Scene</i> 24</p> | <p>Pijakan kedua Pijakan sebelum bermain selama 15 menit</p> | <p>Suara <i>creator</i></p> | <p>07:51- 07:58</p> |  |
| <p><i>Scene</i> 25</p> | <p>Materi pembelajaran muatan lokal</p> | <p>Suara guru dan anak</p> | <p>07:58- 09:12</p> |  |

| | | | | |
|---------------------|---|--------------------------|-------------------------|--|
| <p>Scene 26</p> | <p>Pijakan ketiga Pijakan selama anak bermain selama 60 menit</p> | <p>Suara creator</p> | <p>09:21- 09:27</p> |  |
| <p>Scene 27</p> | <p>Menghitung gonjong dan jendela Rumah adat Minangkabau</p> | <p>Suara creator</p> | <p>09:27- 10:12</p> |  |
| <p>Scene 28</p> | <p>Kegiatan perkenalan rumah adat Minangkabau</p> | <p>Suara creator</p> | <p>09:27- 10:17</p> |  |
| <p>Scene 29</p> | <p>Memperkenalkan baju anak daro</p> | <p>Suara creator</p> | <p>10:17- 10:20</p> |  |

| | | | | |
|----------------------------|--------------------------------------|----------------------|--------------------|--|
| <p><i>Scene</i> 30</p> | <p>Memperkenalkan baju marapulai</p> | <p>Suara creator</p> | <p>10:20-10:23</p> |  |
| <p><i>Scene</i> 31</p> | <p>Bermain alat musik talempong</p> | <p>Suara creator</p> | <p>10:23-10:30</p> |  |
| <p><i>Scene</i> 32</p> | <p>Kreativitas anak</p> | <p>Suara creator</p> | <p>10:30-10:50</p> |  |
| <p><i>Scene</i> 33</p> | <p>Kreativitas tari indang</p> | <p>Suara creator</p> | <p>10:50</p> |  |

| | | | | |
|---------------------|--------------------------------|----------------------|--------------------|--|
| <p>Scene 34</p> | <p>Kesimpulan dari creator</p> | <p>Suara creator</p> | <p>10:50-11:05</p> |  |
| <p>Scene 34</p> | <p>Salam penutup</p> | <p>Suara creator</p> | <p>11:05-11:25</p> |  |

Setelah selesai menulis naskah video, peneliti meninjau kembali kevalidan dan kesesuaian isi naskah tersebut dengan tujuan pembelajaran.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Setelah tahap pendefinisian dan perancangan selesai, maka selanjutnya dilakukan tahap pengembangan (*development*). Pertama yang dilakukan yaitu uji validitas materi untuk mengetahui tingkat kelayakan program yang telah dirancang. Proses validasi dilakukan oleh beberapa pakar yang kompeten di bidangnya. Tahapan kedua adalah melakukan uji praktikalitas setelah video pembelajaran dinyatakan valid. Video ini diuji cobakan kepada 2 kelas di Kelompok Bermain Fathur Rahman. Uji coba dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan efektifitas dari media video pembelajaran. Kepraktisan diperoleh dari hasil angket yang diberikan kepada guru, sedangkan efektifitas program diperoleh dari hasil lembar observasi aktivitas anak oleh guru. Untuk lebih jelasnya, kegiatan pada proses pengembangan dapat dijelaskan sebagai berikut.

a. Uji Validitas Media

Tujuan dilakukan uji validitas program adalah untuk mengetahui sejauh mana tingkat validitas media video pembelajaran sentra muatan lokal anak usia dini berbasis budaya alam Minangkabau dapat diaplikasikan dan dapat menstimulasi perkembangan anak usia dini. Aspek validasi yang dinilai pada media ini adalah aspek materi dan aspek media masing-masing aspek dinilai oleh validator yang ahli di bidangnya masing-masing.

1) Ahli Materi

Validasi materi untuk ahli materi ini adalah Dosen Pendidikan Anak Usia Dini dari Universitas Negeri Padang yaitu Bapak Dr. Dadan Suryana M.Pd. Penilaian dilakukan dengan cara menilai materi model video pembelajaran sentra muatan lokal anak usia dini berbasis budaya alam Minangkabau dengan menggunakan lembar penilaian berupa angket. Indikator yang diuji pada aspek materi ini adalah kesesuaian dengan Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini, kesesuaian dengan peraturan yang dikeluarkan Walikota Padang Panjang untuk pembelajaran muatan lokal, tujuan pembelajaran anak usia dini, kesesuaian dengan prinsip pembelajaran sentra anak usia dini dan kesesuaian dengan usia anak usia dini. Hasil pengujian aspek materi dapat dilihat sebagaimana pada tabel berikut

Tabel 5: Hasil Uji Validitas Aspek Materi

| HASIL ANGKET VALIDASI MATERI | | | | | | | |
|--|--------------|------------------|------------|------------------|------------|------------------|---------------------|
| PENGEMBANGAN MODEL VIDEO PEMBELAJARAN SENTRA MUATAN LOKAL ANAK USIA DINI 4-5 TAHUN BERBASIS BUDAYA ALAM MINANGKABAU | | | | | | | |
| Aspek | Butir | Skor Rv.1 | Ket | Skor Rv.2 | Ket | Skor Rv.3 | Ket |
| Materi | 1 | 4 | B | 4 | B | 5 | SB |
| | 2 | 3 | CB | 4 | B | 5 | SB |
| | 3 | 3 | CB | 4 | B | 4 | B |
| | 4 | 3 | CB | 3 | CB | 4 | B |
| | 5 | 5 | SB | 5 | SB | 5 | SB |
| | 6 | 5 | SB | 5 | SB | 5 | SB |
| | 7 | 4 | B | 4 | B | 4 | B |
| | 8 | 4 | B | 4 | B | 4 | B |
| | 9 | 3 | CB | 4 | B | 5 | SB |
| | 10 | 3 | CB | 4 | B | 4 | B |
| | 11 | 4 | B | 4 | B | 5 | SB |
| | 12 | 3 | CB | 4 | B | 5 | SB |
| | 13 | 3 | CB | 3 | CB | 4 | B |
| | 14 | 4 | B | 4 | B | 5 | SB |
| | 15 | 3 | CB | 4 | B | 4 | B |
| | 16 | 4 | B | 4 | B | 5 | SB |
| Jumlah | | 58 | | 64 | | 73 | |
| Rata-Rata | | 3,625 | VALID | 4,00 | VALID | 4,56 | SANGAT VALID |
| Persentase Skor | | 72% | | 80% | | 91% | |

Jumlah skor revisi pertama yang diperoleh dari hasil uji validitas materi, adalah 58, rata-rata 3,625 dengan nilai persentase 72%. Dengan simpulan valid. Meskipun media video pembelajaran dari aspek materi sudah valid, namun terdapat beberapa perbaikan atau revisi pada indikator pengembangan media yaitunya pada indikator pada pada indikator kesesuaian dengan Peraturan Walikota Padang Panjang Nomor 64 Tahun 2019, Kebermanfaatan media untuk anak usia dini, kesesuaian narasi dan penggunaan bahasa pada video .

Revisi pada indikator kesesuaian dengan pembelajaran tujuan pembelajaran di Kelompok Bermain awalnya berada pada kategori cukup baik dengan setelah di revisi berada pada kategori baik, kesesuaian dengan kebutuhan anak awalnya berada pada kategori cukup baik setelah direvisi berada pada kategori baik. Bahasa yang digunakan awalnya berada pada kategori cukup baik setelah direvisi berada pada kategori baik, kalimat yang digunakan awalnya cukup baik setelah direvisi berada pada kategori baik, kelengkapan informasi sebelumnya berada pada kategori cukup baik setelah di revisi berada pada kategori baik

Selanjutnya juga dilakukan revisi pada peraturan Walikota berada pada kategori baik, sehingga dilakukan telaah penambahan materi karena materi dan kegiatan masih dangkal, penambahan seperti materi fungsi dan makna setiap bagian rumah adat Minangkabau serta penambahan kegiatan bermain seperti bermain congkak, bermain lompat tali, bermain tang-tang buku(ular naga) pada sub tema lingkunganku dan rekreasi ke Minang village. Setelah perbaikan indikator manfaat materi untuk menambah pengetahuan anak berada pada kategori sangat baik dengan kesimpulan materi telah sesuai untuk menambah pengetahuan anak usia 4-5 tahun.

Pada indikator kesesuaian dengan materi dengan narasi, terdapat revisi pada beberapa narasi atau audio yang awalnya berada pada ketogori cukup baik, sehingga dilakukan penambahan narasi pada manfaat ruang rumah adat Minangkabau dan pengenalan tempat rekreasi di Minangkabau. Setelah dilakukan revisi, penilaiaian indikator kesesuaian dengan pembelajaran sentra anak usia dini meningkat pada kategori sangat baik.

Skor akhir setelah materi direvisi adalah 73, nilai rata-rata 4,56 dengan persentase skor 91,25% dengan kategori sangat valid. Dapat disimpulkan bahwa aspek materi dari Model Video Pembelajaran Sentra Muatan Lokal Anak Usia Dini Berbasis Budaya Alam Minangkabau sudah divalidator oleh ahli materi Pendidikan Anak Usia Dini dan mendapatkan hasil sangat valid, ini berarti materi yang disajikan di dalam video pembelajaran tersebut sudah layak untuk uji terbatas pada dua rombongan belajar sebanyak setiap rombel 8 orang anak di Kelompok Bermain Fathur Rahman.

2) Ahli Media Video

Ahli media yang dilibatkan dalam Validator Model Video Pembelajaran Sentra Muatan Lokal Anak Usia Dini adalah Ibu Dr Rasmida M.Sn Dosen Institut Seni Indonesia (ISI) Kota Padang Panjang sekaligus Pimpinan Studio video. Penilaian dilakukan dengan cara menilai media dari aspek kelayakan media video pembelajaran sentra muatan lokal berbasis budaya alam Minangkabau menggunakan lembar penilaian berupa angket.

Indikator yang diuji oleh validator media adalah penilaian aspek kelayakan, aspek Kebahasaan, penyajian, efek media terhadap strategi pembelajaran, dan kelayakan tampilan menyeluruh hasil validasi media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6: Hasil Uji Validitas Aspek Media Video

| HASIL ANGGKET VALIDASI MATERI VIDEO | | | | | | | |
|---|--------------|------------------|--------------|------------------|---------------------|------------------|---------------------|
| PENGEMBANGAN MODEL VIDEO PEMBELAJARAN SENTRA MUATAN LOKAL ANAK | | | | | | | |
| USIA DINI 4-5 TAHUN | | | | | | | |
| BERBASIS BUDAYA ALAM MINANGKABAU | | | | | | | |
| Aspek | Butir | Skor Rv.1 | Ket | Skor Rv.2 | Ket | Skor Rv.3 | Ket. |
| Media Video | 1 | 4 | B | 4 | B | 4 | B |
| | 2 | 4 | B | 5 | SB | 5 | SB |
| | 3 | 4 | B | 4 | B | 4 | B |
| | 4 | 4 | B | 5 | SB | 5 | SB |
| | 5 | 4 | B | 4 | B | 4 | B |
| | 6 | 4 | B | 5 | SB | 5 | SB |
| | 7 | 4 | B | 5 | SB | 5 | SB |
| | 8 | 4 | B | 4 | B | 5 | SB |
| | 9 | 4 | B | 5 | SB | 5 | SB |
| | 10 | 4 | B | 5 | SB | 5 | SB |
| | 11 | 3 | CB | 4 | B | 4 | B |
| | 12 | 4 | B | 5 | SB | 5 | SB |
| | 13 | 3 | CB | 4 | B | 4 | B |
| | 14 | 4 | B | 5 | SB | 5 | SB |
| | 15 | 3 | CB | 4 | B | 4 | B |
| | 16 | 4 | B | 4 | B | 4 | B |
| | 17 | 4 | B | 5 | SB | 5 | SB |
| | 18 | 4 | B | 5 | SB | 5 | SB |
| | 19 | 5 | SB | 5 | SB | 5 | SB |
| | 20 | 4 | B | 4 | B | 4 | B |
| Jumlah | | 78 | | 91 | | 92 | |
| Rata-Rata | | 3.9 | | 4.55 | | 4.6 | |
| Persentase Skor | | 78% | VALID | 91% | SANGAT VALID | 92 % | SANGAT VALID |

Jumlah skor awal dari hasil penilaian Model Video Pembelajaran Sentra Muatan Lokal Anak Usia Dini Berbasis Alam Minangkabau adalah 78 % dan nilai rata-rata 3,9 dengan persentase skor 78% atau valid. Dari empat aspek yang dinilai, terdapat beberapa revisi pada indikatornya yaitu pada aspek kebahasaan, penyajian dan kelayakan tampilan menyeluruh

Pada aspek kebahasaan, indikator yang direvisi adalah kemampuan mendorong rasa ingin tahu anak yang awalnya berada pada kategori cukup baik. Revisi yang dilakukan ialah pada *Opening* video atau tampilan awal video yang ditambahkan dengan permainan alat tradisional sesuai tema pembelajaran, sehingga dapat menambah semangat anak dalam menyimak video.

Revisi lainnya ialah pada aspek penyajian yaitu pada dukungan cara penyajian media terhadap keterlibatan anak dalam pembelajaran yang berada pada penilaian kategori baik. Revisi yang dilakukan ialah permainan tradisional budaya alam Minangkabau dan rekreasi ke Minang Village.

Revisi berikutnya ialah pada aspek kelayakan tampilan menyeluruh pada indikator kemenarikan tampilan awal media yang berada pada kategori baik, sehingga dilakukan revisi yaitu dengan mengubah *background* dengan animasi lebih menarik yang sesuai dengan tema pembelajaran, sehingga berada pada kategori sangat baik

3) Aspek Muatan Lokal

Ahli budaya yang dilibatkan dalam validasi aspek kearifan lokal pada media video pembelajaran ini adalah Bapak M Aulia ST Dt Sararajo, seorang budayawan ketua Kerapan Adat Nagari (KAN) Kota Padang Panjang. Penilaian dilakukan dengan cara menilai aspek muatan lokal yang termuat dalam media menggunakan lembar penilaian berupa angket.

Indikator yang diuji oleh validator media adalah penilaian aspek kelayakan, aspek kebahasaan, penyajian, efek media terhadap strategi pembelajaran, dan kelayakan tampilan menyeluruh hasil validasi media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7: Hasil Uji Aspek Muatan Lokal

| HASIL ANGKET VALIDASI MATERI MUATAN LOKAL | | | | | |
|--|--------------|------------------|--------------|------------------|---------------------|
| PENGEMBANGAN MODEL VIDEO PEMBELAJARAN SENTRA MUATAN LOKAL ANAK USIA DINI BERBASIS BUDAYA ALAM MINANGKABAU | | | | | |
| Aspek | Butir | Skor Rv.1 | Ket | Skor Rv.2 | Ket |
| Muatan Lokal | 1 | 4 | B | 5 | SB |
| | 2 | 3 | CB | 4 | B |
| | 3 | 4 | B | 4 | B |
| | 4 | 5 | SB | 5 | SB |
| | 5 | 3 | CB | 5 | SB |
| | 6 | 5 | SB | 5 | SB |
| | 7 | 4 | B | 4 | B |
| | 8 | 4 | B | 5 | SB |
| | 9 | 4 | B | 5 | SB |
| | 10 | 3 | CB | 4 | B |
| Jumlah | | 39 | | 46 | |
| Rata-Rata | | 3,9 | VALID | 4,6 | SANGAT VALID |
| Persentase Skor | | 78% | | 92% | |

Jumlah skor awal dari hasil penilaian model video pembelajaran sentra muatan lokal anak usia dini berbasis alam Minangkabau adalah 39, nilai rata-rata 3,9 dengan persentase skor 78% berada pada kategori valid. Dari tiga aspek yang dinilai, terdapat beberapa revisi pada indikatornya yaitu pada aspek dimensi muatan lokal dan penyajian.

Pada aspek dimensi muatan lokal, indikator yang direvisi adalah keterampilan lokal yang awalnya berada pada kategori cukup baik. Revisi yang dilakukan ialah pada penambahan bermain alat tradisional Minangkabau, tarian Dindin Badinding dan nilai-nilai budaya alam Minangkabau sehingga guru hanya memiliki enam aspek perkembangan anak yang sesuai dengan budaya alam Minangkabau setelah menyimak video pembelajaran. Revisi lainnya ialah pada aspek penyajian yaitu pada kelengkapan informasi yang berada pada penilaian kategori cukup baik. Revisi yang dilakukan ialah materi pada setiap sub tema.

Setelah adanya revisi dan telaah ulang, maka penilaian aspek muatan lokal adalah 46, rata-rata 4,6 dengan persentase skor 92% berada pada kategori sangat valid. Hal ini berarti bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan sudah valid dan dapat diuji secara terbatas.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Setelah dilakukan uji validitas program oleh para pakar, selanjutnya dilakukan uji praktikalitas pelaksanaan model video pembelajaran sentra muatan lokal anak usia dini berbasis budaya alam Minangkabau dengan melakukan uji coba terbatas pada 2 (dua) kelas Kelompok Bermain Fathur Rahman. Data uji coba praktikalitas ditujukan kepada 7 (tujuh) Kepala Sekolah dan 4 (empat) orang guru dengan menggunakan instrumen penilaian berupa angket.

Langkah awal pada uji coba media video pembelajaran ini adalah kegiatan *Focus Group Discussion* (FGD) bersama Kepala Sekolah terkait pengembangan media pembelajaran yang akan diuji coba, berupa telaah materi video (RPPM dan Indikator Penilaian) dan kelayakan video sesuai usia anak. Sehingga Kepala Sekolah siap untuk mengimplementasikan media video pembelajaran kepada guru. Setelah pelaksanaan proses pembelajaran, Kepala Sekolah akan melakukan penilaian terhadap guru. Hasil penilaiannya dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 8: Hasil Uji Praktikalitas Angket Respon Kepala Sekolah

| Aspek | Nomor Butir | KEPALA SEKOLAH | | | | | | | Σ | X |
|------------|-------------|----------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|------|
| | | R 1 | R 2 | R 3 | R 4 | R 5 | R 6 | R 7 | | |
| Kemudahan | 1 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 32 | 4.57 |
| Penggunaan | 2 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 33 | 4.71 |
| n | 3 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 34 | 4.86 |
| Waktu | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 33 | 4.71 |
| | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 31 | 4.43 |
| Daya Tarik | 6 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 32 | 4.57 |

| | | | | | | | | | | |
|---------------------------|----|---|---|---|---|---|---|---|-----|-------|
| | 7 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 31 | 4.43 |
| Pemahaman Terhadap Konsep | 8 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 35 | 5.00 |
| | 9 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 30 | 4.29 |
| | 10 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 31 | 4.43 |
| Σ | | | | | | | | | 322 | 46.00 |
| X | | | | | | | | | | 4.60 |

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa berdasarkan hasil respon Kepala Sekolah terhadap praktikalitas model video pembelajaran sentra muatan lokal anak usia dini berbasis budaya alam Minangkabau diperoleh skor 322, nilai rata-rata 4,60, dengan perolehan presentase skor 92% dalam kategori sangat praktis. Dapat disimpulkan media video pembelajaran dinilai kemudahan penggunaan, waktu, daya tarik dan pemahaman terhadap konsep pembelajaran dan rata rata respon Kepala Sekolah berada pada kategori baik dan sangat baik.

Tabel 9: Hasil Uji Praktikalitas Angket Respon Guru

| Aspek | Nomor Butir | Guru | | | | Σ | X |
|---------------------------|-------------|------|----|----|----|-----|-------|
| | | R1 | R2 | R3 | R4 | | |
| Kemudahan Penggunaan | 1 | 5 | 4 | 4 | 5 | 18 | 4.50 |
| | 2 | 5 | 5 | 5 | 5 | 20 | 5.00 |
| | 3 | 5 | 5 | 5 | 5 | 20 | 5.00 |
| Waktu | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 19 | 4.75 |
| | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 20 | 5.00 |
| Daya Tarik | 6 | 4 | 4 | 4 | 4 | 16 | 4.00 |
| | 7 | 5 | 5 | 5 | 5 | 20 | 5.00 |
| Pemahaman Terhadap Konsep | 8 | 4 | 5 | 5 | 5 | 19 | 4.75 |
| | 9 | 4 | 5 | 4 | 4 | 17 | 4.25 |
| | 10 | 4 | 5 | 4 | 5 | 18 | 4.50 |
| Σ | | | | | | 187 | 46.75 |
| X | | | | | | | 4.68 |

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa berdasarkan hasil respon guru terhadap praktikalitas model video pembelajaran sentra muatan lokal berbasis budaya alam Minangkabau diperoleh skor 187, nilai rata-rata 46,75 dengan perolehan presentase skor 93,50% dalam kategori sangat praktis. Dapat disimpulkan media video pembelajaran dinilai kemudahan penggunaan, waktu, daya tarik dan pemahaman terhadap konsep pembelajaran dan rata rata respon guru berada pada kategori baik dan sangat baik.

5. Tahap Evaluasi (Evaluasi)

Tahapan terakhir dalam proses evaluasi adalah melihat efektifitas model video pembelajaran sentra muatan lokal berbasis budaya alam Minangkabau dengan melakukan ujicoba terbatas. Ujicoba terbatas dilakukan terhadap 2 rombel yang ada pada Kelompok anak usia 4-5 tahun atau Kelompok Bermain Fathur Rahman selama beberapa minggu, karena model video pembelajaran sentra muatan lokal anak usia dini berbasis budaya alam Minangkabau merupakan sebuah *treatment* berkesinambungan yang dilakukan ke semua anak dalam dua kelas, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 10: Hasil Uji efektifitas pada anak (tema 1)

| No | Nama Anak | Aspek | | | | | | | | | | | | | | | | | | Σ | X | | | |
|----------|-------------------------|-------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|--------|------|-----|-------|-----|-----|------|-----|-----|-----|-----|-----|-------|-------|
| | | NAM | | | FM | | | KOG | | | BAHASA | | | SOSEM | | | SENI | | | | | | | |
| | | 1.1 | 1.3 | 1.5 | 2.1 | 2.3 | 2.5 | 3.1 | 3.3 | 3.6 | 3.10 | 3.12 | 4.1 | 4.5 | 4.7 | 5.1 | 5.5 | 5.6 | 5.8 | | | 6.1 | 6.3 | |
| 1 | Fayza Almera Sakhi | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 78 | 3,90 |
| 2 | Ismail Sholeh | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 76 | 3,80 |
| 3 | Latisha Aura Aquina | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 70 | 3,50 |
| 4 | Ezhar Mutawallit Tamar | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 77 | 3,85 |
| 5 | Affia Luthya Rahma | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 78 | 3,90 |
| 6 | Annindya Qanit Afante | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 74 | 3,70 |
| 7 | Rifki Putra Ramadhan | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 75 | 3,75 |
| 8 | Shaquell Al Ghifari Riz | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 72 | 3,60 |
| Σ | | 30 | 31 | 30 | 30 | 28 | 31 | 30 | 30 | 32 | 29 | 28 | 30 | 30 | 30 | 29 | 30 | 30 | 32 | 31 | 29 | 600 | | 30,00 |
| X | | 3,8 | 3,9 | 3,8 | 3,8 | 3,5 | 3,9 | 3,8 | 3,8 | 4 | 3,6 | 3,5 | 3,8 | 3,8 | 3,8 | 3,6 | 3,8 | 3,8 | 4 | 3,9 | 3,6 | 75 | | 3,75 |
| % | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 93,75 | |

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa untuk melihat efektifitas media video pembelajaran diperlukan pengamatan pada perkembangan anak selama proses pembelajaran disentra persiapan. Proses pembelajaran sub tema 1(satu) yaitu tempat rekreasi kepada 8 (delapan) orang anak yang telah dilaksanakan diperoleh nilai rata rata yaitu 3,75 dengan persentase 93,75 % pada kategori praktis. Uji efektifitas juga dilakukan pada video pembelajaran sub tema 2 (dua) yaitu lingkungan ku, hasil pengamatan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 11: Hasil uji efektifitas anak (tema 2)

| No | Nama Anak | Aspek | | | | | | | | | | | | | | Σ | X |
|----------|----------------------|-------|-----|-----|-----|-----|-----|--------|-----|-------|-----|------|-----|-----|-----|------|-------|
| | | NAM | | FM | | KOG | | BAHASA | | SOSEM | | SENI | | | | | |
| | | 1.1 | 1.3 | 2.2 | 2.3 | 3.1 | 3.5 | 3.6 | 4.1 | 4.6 | 4.7 | 5.1 | 5.7 | 6.1 | 6.2 | | |
| 1 | Ahmad Furqon Mahatt | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 50 | 3,33 |
| 2 | Zharifa Uliannisa | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 54 | 3,60 |
| 3 | Arjuna Dirlyansah | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 52 | 3,47 |
| 4 | Azzahra Altafunisa | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 56 | 3,73 |
| 5 | Daffa Al Khairon | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 55 | 3,67 |
| 6 | Darra Malika Sakhi | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 55 | 3,67 |
| 7 | Rizea Naufalyn Hasna | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 56 | 3,73 |
| 8 | Fadhilla Ramadhani | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 57 | 3,80 |
| Σ | | 28 | 28 | 28 | 28 | 29 | 26 | 30 | 28 | 28 | 29 | 30 | 30 | 31 | 31 | 435 | 29,00 |
| X | | 3,5 | 3,5 | 3,5 | 3,5 | 3,6 | 3,3 | 3,8 | 3,5 | 3,5 | 3,6 | 3,8 | 3,8 | 3,9 | 3,9 | 54,4 | 3,625 |
| % | | | | | | | | | | | | | | | | | 90,63 |

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat nilai rata-rata 3,63 dengan persentase 90,63% pada kategori sangat praktis. Dapat disimpulkan bahwa terlihat adanya peningkatan pada aspek perkembangan anak pada tema 2 (dua) ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis di atas, yakni pengembangan video model pembelajaran sentra muatan lokal anak usia dini berbasis budaya alam Minangkabau, Struktur esai sudah cukup baik. Dapat disimpulkan, relevansi antara topik dengan isi esai sudah tergolong baik. Saran Berdasarkan analisis esai yang telah dilakukan dalam “pengembangan video model pembelajaran sentra muatan lokal anak usia dini berbasis budaya alam Minangkabau” peneliti mengajukan saran sebagai berikut: Bagi peneliti lain, diharapkan dapat melakukan penelitian lebih lanjut mengenai jenis, sistematika, dan relevansi isi esai. Dikarenakan dalam penelitian ini hanya membahas mengenai sistematika, diharapkan kepada peneliti selanjutnya dapat menganalisis dari segi kebahasaannya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah puji syukur kami ucapkan kehadirat Allah SWT, berkat rahman dan karunianya penulisan karya ilmiah ini dapat terselesaikan, ucapan terimah kasih kepada kerabat-kerabat yang telah membantu untuk penyelesaian karya ilmiah ini.

DAFTAR PUSTAKA

Departemen Pendidikan Nasional. 2006. Pedoman Penerapan Pendekatan “Beyond Centers and Circle Dini. Time (BCCT) dalam Pendidikan Anak Usia
 Depdiknas. (2014). Permendikbud No. 146 Tahun 2014. Jakarta: Depdiknas.
 Depdiknas. Pedoman Penerapan BCCT (2005)
 Dick, W., Carey, L. & Carey, J.O. (1996). The Systematic Design of Instruction. Florida
 Latif, Mukhtar, dkk. 2013. Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
 Mahyuddin, Nenny., Yasmir Syukur., Abna Hidayati. 2016. Efektivitas Penggunaan Video Camera dalam Pembelajaran dan Implikasinya terhadap Pelayanan Anak Usia Dini (Usia 4-6 Tahun)

di Kota Padang. Jurnal Pendidikan Usia Dini Volume 10 Edisi 1
(<http://doi.org/10.21009/JPUD.101.03>).

Mahyuddin, Nenny dalam seminar Pengembangan. Lembaga Paud Di Era 4.0 di Padang pada tanggal 24 Mei 2019

Naili Inayatil Maula, Sri Setyowati PENGARUH METODE BERMAIN BERBASIS FUN COOKING TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI ANAK KELOMPOK A Jurnal: jppaudsddd160678

Peraturan Walikota No 64 Tahun 2019 Tentang KURIKULUM MUATAN LOKAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI BERBASIS BUDAYA MINANGKABAU

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 146 tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 PAUD.

Pratiwi, dkk model pembelajaran diberikan (Saniati et al.). jurnal.unsur.ac.id › ajbsi › article

Suryana, Dadan 2013. Pendidikan Anak Usia Dini (Teori dan Praktek Pembelajaran Padang: UNP Pres

The Creative Centre for Childhood Research and Training, Inc (CCCRT)2749 West Tharpe Street Tallahassee. Florida 32303 850.422.108. www.cccrt.org

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab XIV Pasal 50 ayat 5.