



**EFEKTIVITAS MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN
“RUMAHKU” TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS B DI TK RA PERWANIDA
BOYOLALI
SKRIPSI**

disusun sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Prodi Teknologi Pendidikan

oleh

Irfan Ardianto

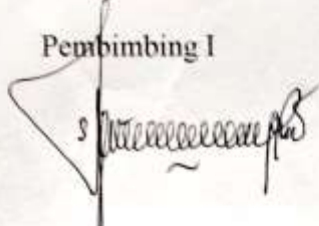
11024011051

**JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2015**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Efektivitas Media Video Pembelajaran Rumahku Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas B Di TK RA Perwanida Boyolali” telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Hari : Selasa
Tanggal : 8 September 2015

Semarang, 8 September 2015
Pembimbing I

Dra. Istyarini, M.Pd
NIP. 195911221985032001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan



Dra. Nutsissa'adah, M.Si

NIP. 195611091985032 003

PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan sidang panitia ujian skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada tanggal 16 September 2015.

Panitia :

Ketua



Drs. Budiyo, M.S

NIP. 196312091987031002

Sekretaris

Drs. Haryanto

NIP. 195505151984031002

Penguji I

Drs. Sugeng Purwanto, M. Pd

NIP. 195610261986011001

Penguji II

Drs. Haryanto

NIP. 195505151984031002

Penguji III/Pembimbing

Dra. Istvarini, M.Pd

NIP. 195911221985032001

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dirujuk dalam skripsi ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Semarang, 2 September 2015



Irfan Ardianto

NIM. 1102411051

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

- Kejarlah kehidupan ditempat terbaik akhirat, insyallah kehidupan didunia akan dipermudah Allah SWT (Irfan Ardianto)
- Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan (QS. Al Insyirah:6)
- Pandanglah orang dibawah kita untuk bersyukur dan pandanglah orang diatas untuk berprestasi. (Irfan Ardianto)

Persembahan :

- Alm Ibu tercinta Sri Murti.
- Kedua orang tuaku saat ini, kakak-ku, keluarga yang telah sabar membimbing dengan penuh kasih sayang sampai saat ini yang juga memberikan motivasi dan doa sampai selesai tersusunnya skripsi ini.
- Seseorang yang ada dihatiku (NKA).
- Bu Istyarini sebagai dosen wali yang begitu baik dalam membimbing mahasiswanya.
- BPMTTP Kemdikbud Sidoarjo yang memberi pengetahuan mengenai pengembangan media video pembelajaran dan atas izin Kepala Balai produk dapat dijadikan sebagai bahan skripsi.

- TK RA Perwanida I Boyolali yang telah memberi ijin untuk mengadakan penelitian.
- Teman-teman seperjuangan TP'11 yang selalu kompak dalam berbagai hal dan memberi dukungan.
- Almamaterku.
- Teman-teman Kost rembol yang selalu berbagi cerita.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahamat, hidayahNya, kesempatan serta kemudahan, sehingga penulis dapat bekerja keras serta mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “Efektivitas Media Video Pembelajaran Rumahku Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas B Di TK RA Perwanida Boyolali” dengan lancar. Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES dapat terselesaikan.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, dorongan dan bimbingan dari berbagai pihak, oleh karena itu dengan penuh kerendahan hati penulis ucapkan banyak terima kasih kepada yang terhormat :

1. Prof. Dr. Fathur Rohman, M. Hum. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan studi S1 di Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr Fakhruddin, M.Pd, Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian di TK RA Perwanida I Boyolali dan memberikan pelayanan akademik dan fasilitas pendidikan kepada penulis.
3. Dra. Nurrussa'adah, M.Si Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan kemudahan administrasi dalam penyusunan skripsi.

4. Dra. Istyarini, M.Pd Dosen Wali serta Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, selalu sabar membantu dan mengarahkan serta memberikan masukan terhadap kesempurnaan skripsi ini.
5. Bapak Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd dan Bapak Drs. Haryanto, sebagai dosen Penguji, yang telah menguji skripsi ini dengan penuh keikhlasan dan ketulusan dalam memberikan pengarahan dan petunjuk.
6. Istin, S.Pd, M.Pd Kepala TK RA Perwanida I atas ijin dan bantuan dalam penelitian ini.
7. Drs. Abu Khaer, M.Pd Kepala Balai Pengembang Media Televisi Pendidikan, yang memberi ijin produknya untuk dijadikan bahan skripsi.
8. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan bekal kepada penulis selama menempuh perkuliahan di Universitas Negeri Semarang.
9. Ani Andar, S.Pd guru kelas TK B RA Perwanida I atas bantuan selama penelitian Serta anak-anak kelas B TK RA Perwanida atas partisipasinya dalam penelitian.
10. Keluarga besar TP'11 tanpa terkecuali atas dukungan, kebersamaanya, dan kekeluargaanya.
11. Serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu baik secara langsung maupun tidak langsung yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materil demi terselesaikannya skripsi ini.

Sekecil apapun bantuan yang kalian berikan, semoga Allah SWT pemilik semesta alam memberikan balasan yang berlipat.

Semarang, 2 September 2015

A handwritten signature in black ink, consisting of stylized, cursive letters that appear to be 'ARFA' followed by a flourish.

Penulis

ABSTRAK

Ardianto, Irfan (2015). Efektivitas Media Video Pembelajaran Rumahku Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas B Di TK RA Perwanida Boyolali. Dosen Pembimbing: Dra. Istyarini M.Pd.

Kata Kunci: Efektifitas, Media Video Pembelajaran Lingkungan Rumahku, Jenjang Pendidikan Taman Kanak-kanak

Berdasarkan pengamatan ketika guru mengajar di dalam kelas mengalami kesulitan dalam menyampaikan kepada anak yaitu tentang materi tema lingkungan rumah. Hal ini di dukung juga dengan belum ada media pembelajarannya yang *inovatif*. Siswa tidak tertarik terhadap media gambar, merasa jenuh, bermain dengan temanya sendiri dan hanya beberapa yang memperhatikan. Itu terjadi karena guru sudah sering dalam menggunakan media gambar jadi anak merasa bosan. Mengantisipasi kendala tersebut, dibutuhkan suatu media pembelajaran baru yang menarik serta dapat merangsang imajinasi dan berpikir, salah satunya adalah media video pembelajaran ‘Rumahku’ pada materi tema lingkungan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif media video pembelajaran “Rumahku” terhadap aktivitas dan hasil belajar. Metode yang dipakai menggunakan 4 metode. Metode wawancara untuk mengetahui proses pembelajaran dan aktivitas anak, metode observasi untuk mengetahui proses pembelajaran, metode *ceklist* untuk mengetahui aktivitas anak, dan metode *test* digunakan untuk mengetahui hasil belajar anak. Tahapan penelitian ini diawali dengan tahap pra penelitian yaitu observasi awal dan merancang penelitian, tahap penelitian yaitu melaksanakan penelitian untuk mengambil data, dan pasca penelitian yaitu menyimpulkan hasil penelitian dengan mengolah data.

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa media video pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi tema lingkungan rumah sudah masuk dikategori efektif. Hal ini dilihat dari proses pembelajaran, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa. Proses pembelajaran berjalan dengan baik, anak berinteraksi dengan guru seperti teman bermain, guru mengajar sesuai dengan bahan penyerta video dan guru tidak merasa kesulitan dalam menyampaikan materi. Aktivitas anak sebesar 88% merasakan suasana pembelajaran yang senang, rasa tanggung jawab anak sebesar 84% dari jumlah anak satu kelas, 80% anak percaya diri dalam berpendapat, dan fokus anak terhadap video tersebut sebesar 73%. Hasil pembelajaran melalui *test* rata-rata anak dalam nilai jawaban dalam satu kelas sebesar 97,7%. Maka dapat disimpulkan dari proses pembelajaran, aktivitas dan hasil belajar, maka media video pembelajaran “rumahku” ini efektif digunakan dalam pembelajaran.

Guru hendaknya memanfaatkan fasilitas yang ada dan dapat menggunakan media video pembelajaran agar suasana belajar lebih menyenangkan tanpa mengurangi esensi dari materi pelajaran yang sedang disampaikan.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR BAGAN	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	8
1.3 Rumusan Masalah	8
1.4 Tujuan Penelitian.....	9
1.5 Manfaat Penelitian.....	9
1.6 Penegasan Istilah	10
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Definisi Teknologi Pendidikan.....	12
2.1.1 Kawasan Teknologi Pendidikan (AECT 1994).....	13

2.1.2	Kawasan Teknologi Pendidikan (AECT 2004).....	17
2.2	Konsep Media Pembelajaran	21
2.2.1	Definisi Media Pembelajaran	21
2.2.2	Kedudukan Media dalam Pembelajaran.....	21
2.2.3	Manfaat Media Pembelajaran.....	23
2.2.4	Klasifikasi Media Pembelajaran	24
2.3	Video Pembelajaran	28
2.3.1	Pengertian Video Pembelajaran	28
2.3.2	Perkembangan Video Pembelajaran.....	29
2.3.3	Keuntungan dan Kelemahan Video Pembelajaran.....	29
2.4	Pembelajaran di Taman Kanak-kanak.....	32
2.4.1	Perngertian Taman Kanak-kanak	32
2.4.2	Fungsi Taman Kanak-kanak.....	32
2.4.3	Program Pembelajaran Taman Kanak-kanak.....	33
2.4.4	Karakteristik Siswa Taman Kanak-kanak	34
2.4.5	Strategi Mendidik Anak Usia Dini.....	35
2.5	Evaluasi di Taman Kanak-kanak.....	36
2.5.1	Pengertian Evaluasi di TK.....	36
2.5.2	Prinsip-prinsi Evaluasi di TK.....	37
2.5.3	Teknik Evaluasi di TK	39
2.6	Aktivitas Belajar.....	43
2.6.1	Pengertian Aktivitas Belajar.....	43
2.6.2	Jenis-jenis Aktivitas Belajar.....	44

2.7	Hasil Belajar	45
2.7.1	Pengertian Hasil Belajar.....	45
2.7.1	Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	46
2.8	Kerangka Berpikir	51
BAB III METODE PENELITIAN		
3.1	Metode Penelitian.....	53
3.2	Variabel Penelitian	54
3.2.1	Variabel Bebas	54
3.2.2	Variabel Terikat.....	54
3.3	<i>Populasi dan Sampel</i>	55
3.3.1	<i>Populasi</i>	55
3.3.2	<i>Sampel</i>	55
3.4	Teknik Pengumpulan Data	56
3.5	Instrumen Penelitian.....	57
3.6	Teknik Analisi Data	60
3.6.1	<i>Verifikasi</i>	60
3.6.2	<i>Tabulating</i>	60
3.6.3	<i>Analiting</i>	60
3.6.4	<i>Concloding</i>	60
3.7	Waktu, Tempa, Subjek dan Objek	63
3.7.1	Waktu Penelitian	63
3.7.2	Tempat Penelitian.....	63
3.7.3	Subjek Penelitian.....	64
3.7.4	Objek Penelitian	64

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1	HASIL65
4.1.1	Gambaran Umum TK RA Perwanida.....65
4.1.2	Gambaran Umum Responden66
4.1.2.1	Gambaran Umum Guru Kelas.....66
4.1.2.2	Gambaran Umum Siswa TK B66
4.1.3	Gambaran Umum Video Pembelajaran.....67
4.1.4	Tahap Penelitian67
4.1.4.1	Tahap Pra-penelitian67
4.1.4.2	Tahap Penelitian.....68
4.1.4.3	Tahap Pasca-penelitian.....68
4.1.5	Pengolahan dan Analisis Data69
4.1.5.1	<i>Verifikasi</i>69
4.1.5.2	<i>Tabulating</i>69
4.2	PEMBAHASAN74
4.2.5.3	<i>Analiting</i>74
4.2.5.4	<i>Conclusion</i>80
BAB V PENUTUP	
5.1	Simpulan.....81
5.2	Saran82
DAFTAR PUSTAKA82	
LAMPIRAN84	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Skor Angket Aktivitas Siswa	56
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Observasi.....	57
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Wawancara.....	58
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen <i>test</i> Siswa.....	59
Tabel 3.5 Kisi-kisi Insyrumen Dokumentasi	59
Tabel 3.6 Kriteria Aktivitas Siswa	61
Tabel 3.7 Kriteria Skor Jawaban	63

DAFTAR BAGAN

Tabel 2.1 Hubungan Antar Kawasan dalam TP	17
Bagan 2.2 Elemen/kawasan Teknologi Pendidikan 2004	18
Bagan 2.3 Proses Komunikasi	22
Bagan 2.4 Kerangka Berpikir.....	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keterangan Dosen Pembimbing.....	84
Lampiran 2 Surat Permohonan Ijin Ppengambilan Media.....	85
Lampiran 3 Surat Ijin Penelitian	86
Lampiran 4 Surat Selesai Melakukan Penelitian	87
Lampiran 5 Profil TK RA Perwanida	89
Lampiran 6 Pedoman Metode Penelitian	95
Lampiran 7 Kisi-kisi Instrumen Observasi	96
Lampiran 8 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara	97
Lampiran 9 Kisi-kisi Instrumen tes.....	98
Lampiran 10 Instrumen Wawancara	99
Lampiran 11 Instrumen Observasi	101
Lampiran 12 Instrumen Soal Hari 1	106
Lampiran 13 Instrumen Soal Hari 2.....	108
Lampiran 14 Kunci Jawaban Hari 1.....	110
Lampiran 15 Kunci Jawaban Hari 2.....	112
Lampiran 16 Bahan Penyerta	114
Lampiran 17 Rekapitulasi Hasil Wawancara.....	118
Lampiran 18 Rekapitulasai Hasil Observasi	121
Lampiran 19 Rekapitulasi Hasil <i>Test</i>	128
Lampiran 20 Rencana Kegiatan Harian	130
Lampiran 21 Rencana Kegiatan Mingguan.....	134

Lampiran 22 Dokumentasi	136
-------------------------------	-----

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sekarang ini telah banyak menunjukkan kemajuan yang sangat pesat. Tidak dapat dipungkiri, ilmu pengetahuan yang semakin berkembang dapat menghasilkan suatu kemajuan teknologi. Ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang dapat berdampak pada pola kehidupan bermasyarakat. Kehadiran teknologi telah memberikan pengaruh cukup besar terhadap manusia dalam berbagai aspek kehidupan, yaitu untuk mempermudah atau mengatasi suatu masalah yang menjadi tantangan hidup. Masalah tersebut seperti mendapatkan sumber informasi dan berkomunikasi dapat diatasi dengan kemajuan teknologi yang tidak terbatas oleh waktu. Demikian halnya teknologi komunikasi dapat diartikan sebagai peralatan perangkat keras dalam struktur organisasi yang mengandung nilai sosial yang memungkinkan individu untuk mengumpulkan, memproses dan saling tukar informasi. Oleh karena itu penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan suatu keharusan bagi bangsa Indonesia dalam mewujudkan sumber daya manusia yang berkualitas agar mampu bersaing dengan negara-negara maju lainnya (Rogers,1986:12).

Pendidikan merupakan aspek yang penting untuk meningkatkan sumber daya manusia sehingga dapat tercapainya tujuan seperti dalam pembukaan UUD

1945 pada alenia ke-empat yaitu salah satunya mencerdaskan kehidupan bangsa. Tujuan dari pendidikan itu tidak lain bagi masyarakat adalah untuk mempertahankan hidup dan mendapatkan kehidupan yang layak, didalam ajaran agama islam juga disebutkan salah satunya adalah "Tuntutlah ilmu mulai dari ayunan sampai ke liang lahat" (HR. Muslim). Semua itu menjelaskan bahwa pendidikan telah menjadi kebutuhan pokok bagi manusia. Oleh karena itu, penyelenggaraan pendidikan menghendaki perencanaan dan pelaksanaan yang matang agar hasil yang diharapkan tercapai secara maksimal. Hal ini senada dengan (UUSPN No. 20 Tahun 2003 Pasal 1) pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Sebagai salah satu lembaga pendidikan pembentuk karakter bangsa, sekolah merupakan lokasi penting dimana para pemuda penerus bangsa Indonesia diharapkan dapat berjuang membawa negara bersaing di kancah global. Seiring dengan derasnya tantangan global, tantangan dunia pendidikan pun menjadi semakin besar, hal ini yang mendorong para siswa dapat prestasi terbaik. Namun, di Indonesia masih memiliki beberapa kendala yang berkaitan dengan pendidikan diantaranya adalah keterbatasan akses menuju sekolah, jumlah guru belum merata, sarana dan prasarana yang kurang, serta kualitas guru itu sendiri dinilai masih kurang. Pendidikan di Indonesia juga masih belum bisa dikatakan berkembang

dengan baik, hal tersebut dapat dilihat dari banyak dijumpai peserta didik yang pandai namun tidak memiliki kepribadian yang baik. Hal tersebut akan membuat kependaiannya hanya digunakan untuk kepentingan diri sendiri bukan untuk kepentingan sosial karena pribadi yang buruk. Banyak dijumpai para anggota petinggi-petinggi negara yang memiliki kependaian atau kualitas SDM yang lebih akan tetapi mereka terjerat dengan kasus-kasus korupsi.

Menurut Notoatmodjo, (2003:16) Pendidikan diartikan segala upaya yang direncanakan untuk mempengaruhi orang lain baik individu, kelompok atau masyarakat sehingga mereka melakukan apa yang diharapkan oleh pelaku pendidik. Pendidikan itu sendiri tidak dapat dipisahkan dari istilah pembelajaran karena pada dasarnya pembelajaran merupakan bagian dari pendidikan. Menurut Arikunto (1993 : 12) pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang mengandung terjadinya proses penguasaan pengetahuan, keterampilan dan sikapoleh subyek yang sedang belajar. Maka dari itu untuk mewujudkan pendidikan yang bermutu, diperlukan suatu pembelajaran yang aktif dan *inovatif*.

Usaha-usaha untuk mendidik dan mengajar sebenarnya sudah dilakukan sejak manusia lahir dengan mengenalkan berbagai hal yang paling sederhana dengan memberi stimulus dari lingkungan misalnya warna, rasa dan bentuk. Sebagai lembaga formal disekolah, pembelajaran tersebut dapat tercapai apabila guru sebagai pendidik dapat memanfaatkan sumber belajar yang ada dan mampu mengoptimalkannya maka keberhasilan dalam pembelajaran dapat tercapai, seperti yang tertuang dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20. Manusia tidak akan pernah berhenti belajar karena setiap langkah

manusia dalam hidupnya akan dihadapkan pada permasalahan yang membutuhkan pemecahan dan menuntut manusia untuk belajar menghadapinya. Dengan demikian, diharapkan pendidik dapat melakukan bimbingan serta pengajaran pada peserta didik hingga pada akhirnya peserta didik menjadi pribadi yang dewasa.

Guru selain bertugas untuk mengajar atau menyampaikan materi pelajaran kepada siswa, guru juga dituntut untuk mampu mendidik siswa menjadi pribadi yang memiliki akhlak mulia, berbakti kepada orang tua, guru, maupun mengabdikan diri untuk masyarakat. Sebagai pendidik atau guru seharusnya tidak kesulitan dalam penyampaian materi kepada peserta didik, karena guru sudah dipersiapkan untuk mengajar dibangku perkuliahan. Guru didalam mengajar harus mempertimbangkan dua unsur yang penting yaitu metode mengajar dan media pengajaran, karena kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pengajaran yang sesuai, begitu juga sebaliknya untuk menggunakan media tertentu diperlukan metode yang sesuai. Sedangkan dalam menggunakan metode dan media harus memperhatikan tujuan pengajaran, jenis tugas dan respons yang diharapkan dapat dikuasai siswa setelah pengajaran berlangsung.

Menurut Ibrahim (2000:4) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Penyampaian materi yang tidak dapat ditangkap oleh peserta didik dapat terjadi apabila pendidik tidak menggunakan media yang tepat. Saat ini telah banyak pendidik yang

menggunakan macam-macam media dalam mengajar dikelas. Ada banyak media yang dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar. Software presentasi juga sudah banyak dikenal oleh guru untuk menyampaikan materi, namun kebanyakan software presentasi yang digunakan hanya mampu menampilkan materi pelajaran secara *statis*, sehingga kurang menarik. Salah satu alternatif dalam menyampaikan materi pelajaran agar lebih *inovatif* adalah dengan menggunakan video berbasis pembelajaran.

Video pembelajaran merupakan salah satu media pembelajaran audio visual, yang diartikan sebagai bentukan media baik software maupun hardware yang mengandung dan mampu menyampaikan pesan-pesan pembelajaran secara auditif dan visual (Kustiono, 2010:78). Video pembelajaran dalam penelitian ini adalah media penyampaian informasi melalui video yang didesain untuk mata pelajaran tertentu pada jenjang PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) agar dalam praktiknya dapat menarik perhatian. Video pembelajaran ini diharapkan dapat dijadikan pertimbangan para guru, khususnya guru Taman Kanak-kanak dalam media penyampaian materi kepada siswa.

Pada jenjang PAUD berdasarkan Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1, Pasal 1, Butir 14 dinyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan, perkembangan jasmani dan rohani anak agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lanjut. Dalam pendidikan anak usia dini anak akan mendapatkan bekal menjadi pribadi

yang mandiri. Kemandirian tersebut anak akan kuat dalam bersosialisasi, percaya diri, memiliki rasa ingin tahu yang besar, bisa mengambil ide yang baik, mengembangkan ide yang dimiliki, cepat beradaptasi, memiliki semangat belajar yang tinggi dan kreatifitas yang tinggi.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada tanggal 7 Februari 2015, diketahui bahwa pembelajaran yang diterapkan TK RA Perwanida adalah mendekati siswa dengan lingkungan sekitar, terbukti bahwa proses pembelajaran tidak hanya dilakukan di dalam kelas, namun juga di luar kelas. Hal ini bertujuan agar siswa tidak merasa bosan dalam menerima materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Selain itu, anak-anak dikelas diajak bermain sambil mengenalkan benda-benda yang belum diketahui, agar anak merasa tertarik untuk mendapatkan materi. TK RA Perwanida yang merupakan sekolah unggulan dikota Boyolali sudah memiliki fasilitas yang baik, seperti ada TV, VCD Player, gambar-gambar dinding, dan tempat khusus untuk benda-benda mainan. Namun dalam pembelajaran dikelas, media TV dan VCD Player masih belum dimanfaatkan dengan baik. Menurut salah satu guru TK RA Perwanida media tersebut jarang digunakan. Hal tersebut dapat dilihat dari observasi yang telah dilakukan, TV dan VCD nampak berdebu, guru juga memilih untuk melakukan pembelajaran diluar kelas dengan menggunakan metode ceramah mengenalkan tumbuhan, namun pembelajaran dapat terkendala apabila cuaca sedang tidak kondusif. Seharusnya guru mampu memanfaatkan media yang ada untuk menyampaikan materi didalam kelas tanpa terkendala oleh cuaca. TK RA Perwanida memiliki 4 kelas yaitu kelas A1, A2, B1 dan B2 yang rata-rata memiliki jumlah siswa 35-37 perkelasnya.

Dilihat dari jumlah siswa yang terlalu banyak dikelas, guru terlihat kesulitan dalam mengkondisikan kelas. Anak TK yang notabene berusia 4-6 tahun masih sulit untuk memperhatikan materi pembelajaran, dan biasanya siswa sibuk dengan kegiatannya sendiri seperti berbicara dengan teman atau bermain sendiri. Dalam kegiatan pembelajaran yang peneliti observasi yaitu mengenai materi yang bertemakan pengenalan lingkungan, dimana dalam pembelajaran ini siswa membutuhkan contoh yang nyata agar dapat dipahami dengan baik, akan tetapi guru terlihat kesulitan mengkondisikan anak, siswa ada yang bermain sendiri, berbicara dengan teman dan berjalan kemana-mana karena penyampaian materi tidak dapat menarik perhatian siswanya.

Berkaitan dengan hal tersebut, sangat penting sekali pembelajaran yang menyenangkan dan menarik perhatian siswa sehingga anak dapat menangkap materi yang telah diajarkan. Maka dengan menggunakan video pembelajaran, diharapkan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pengenalan lingkungan rumah dan siswa menjadi lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Dengan dasar pemikiran tersebut peneliti bermaksud untuk mengadakan penelitian yang berjudul **EFEKTIVITAS MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN “RUMAHKU” TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS B DI TK RA PERWANIDA BOYOLALI.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan berikut:

1.2.1 Pemanfaatan fasilitas yang ada seperti TV dan VCD Player di TK RA

Perwanida masih belum dimanfaatkan dengan baik oleh guru.

1.2.2 Guru memerlukan metode yang *inovatif* dalam penyampaian materi agar

dapat menarik perhatian karena banyaknya siswa dalam satu kelas lebih dari 50.

1.2.3 Siswa pada usia 4-6 tahun masih sulit untuk memfokuskan pada

penyampaian materi.

1.2.4 Anak-anak TK pada umumnya sudah merasa bosan penyampaian metode

ceramah dengan gambar.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1.3.1 Bagaimanakah proses penggunaan media video pembelajaran “ Rumahku”

di TK RA Perwanida kelas B?

1.3.2 Bagaimanakah aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran media video

“ Rumahku” di TK RA Perwanida kelas B?

1.3.3 Bagaimanakah hasil belajar siswa kelas B TK RA Perwanida setelah

menggunakan media video pembelajaran “Rumahku”?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah diatas, maka dapat diketahui tujuan penelitian sebagai berikut:

- 1.4.1** Untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran dikelas dalam penggunaan video pembelajaran “Rumahku” di TK RA Perwanida kelas B.
- 1.4.2** Untuk mengetahui aktivitas yang dilakukan siswa pada saat mengikuti pembelajaran penggunaan video “Rumahku” di TK RA Perwanida kelas B.
- 1.4.3** Untuk mengetahui tingkat efektivitas video pembelajaran “Rumahku” terhadap hasil belajar siswa di TK RA Perwanida kelas B.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Siswa

Memberikan motivasi dan semangat belajar kepada siswa serta memberikan pengetahuan dalam penerapan media video untuk pembelajaran anak usia dini di TK RA Perwanida Boyolali.

1.5.2 Bagi Guru

Memberikan pengetahuan kepada guru tentang pemanfaatan media video pembelajaran agar lebih memudahkan dalam penyampaian materi pembelajaran dikelas.

1.5.3 Bagi Sekolah

Media video pembelajaran ini dapat dipertimbangkan atau dimanfaatkan sekolah khususnya TK RA Perwanida dalam proses belajar mengajar, agar dalam praktik pembelajaran bisa lebih *inovatif*.

1.6 Penegasan Istilah

Untuk menghindari salah penafsiran dalam penelitian ini maka perlu diberikan batasan pengertian dan penegasan istilah. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan makna yang jelas dalam memahami judul penelitian.

1.6.1 Efektivitas

Kefektifan berasal dari kata efektif dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan sebagai dapat membawa hasil, berhasil guna, sedangkan keefektifan berarti keberhasilan. Efektivitas pendidikan merupakan segala sesuatu yang dilakukan untuk mencapai tujuan pendidikan itu sendiri. Dalam penelitian ini keefektifan yang dimaksud adalah keberhasilan penggunaan media video pembelajaran terhadap hasil belajardan aktivitas peserta didik.

1.6.2 Video Pembelajaran

Menurut (Anton, 2012) Video pembelajaran adalah suatu sarana melalui audio-visual dalam menyampaikan pesan atau materi pembelajaran. Video pembelajaran dalam penelitian ini merupakan produk (BPMTP) Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan untuk anak PAUD pada tema pengenalan lingkungan rumah.

1.6.3 TK RA Perwanida

TK RA Perwanida merupakan salah satu sekolah unggulan di Boyolali yang memiliki sarana dan prasarana yang memadai untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. Pada Penelitian ini dilakukan di TK RA Perwanida dengan mengambil 1 kelas yaitu kelas B atau kelas besar.

1.6.4 Hasil Belajar

Hasil (KBBI, 2010) adalah sesuatu yg telah dicapai (dari yang telah dilakukan, dikerjakan, dsb). Sedangkan Belajar merupakan suatu usaha untuk memperoleh kepandaian atau ilmu. Hasil belajar dalam penelitian ini adalah ketercapaian siswa setelah diberikan perlakuan penggunaan video pembelajaran dalam mata pelajaran pengenalan lingkungan rumah yang dapat dilihat dari nilai.

1.6.5 Aktivitas

Aktivitas (KBBI, 2010) adalah kegiatan, kerja atau salah satu kegiatan kerja yang dilaksanakan. Aktivitas penelitian ini adalah kegiatan yang dilakukan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dalam penggunaan media video pembelajaran.

Berdasarkan penegasan istilah diatas peneliti dapat mengambil judul Efektivitas Media Video Pembelajaran “Rumahku” terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Anak Kelas B di TK RA PERWANIDA Boyolali. Penegasan istilah dibuat supaya tidak terjadi salah paham terhadap judul skripsi. Keberhasilan yang dicapai dalam pembelajaran penggunaan video pembelajaran kelas B PAUD adalah nilai kognitif dan aktivitas anak di salah satu TK unggulan di Boyolali.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Definisi Teknologi Pendidikan

Teknologi pendidikan merupakan konsep kompleks yang dapat dikaji dari berbagai segi dan kepentingan. Kecuali itu teknologi pendidikan sebagai suatu bidang kajian ilmiah, senantiasa berkembang sesuai dengan perkembangan ilmu dan teknologi yang mendukung dan mempengaruhinya (Miarso, 2009:544). Definisi teknologi pendidikan berkembang dari tahun ke tahun. Hal ini sesuai dengan disiplin ilmu dalam teknologi pendidikan yang memecahkan dan pemecahan masalah belajar pada manusia sepanjang hayat, dimana saja, kapan saja dengan cara apa saja dan oleh siapa saja mengatasi segala permasalahan dalam pendidikan sehingga dapat tercapai apa yang menjadi tujuan pendidikan.

Berdasarkan definisi AECT 1994 menurut Seels dan Richey 1994 menyatakan bahwa teknologi pembelajaran adalah teori dan praktik dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan serta evaluasi proses dan sumber untuk belajar. Sedangkan definisi AECT 2004 adalah studi dan praktik etis dalam upaya memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan cara menciptakan, menggunakan/memanfaatkan, dan mengelola proses dan sumber-sumber teknologi yang tepat (dikutip oleh Emy Magdalena, 2015).

Teknologi Pendidikan merupakan suatu bidang kajian khusus (spesialisasi) ilmu pendidikan dengan objek formal “belajar” pada manusia secara pribadi atau

yang tergabung dalam suatu organisasi. Bidang kajian ini pada mulanya digarap dengan mensintesis berbagai teori dan konsep dari berbagai disiplin ilmu ke dalam suatu usaha terpadu, atau disebut dengan pendekatan isomeristik, yaitu penggabungan berbagai sumber yang berkaitan dalam satu kesatuan yang lebih bermakna. Perkembangan bidang kajian ini selanjutnya mensyaratkan pendekatan tambahan, yaitu sistematis dan sistemik. Sistematis artinya dilakukan secara runtut (teratur dengan langkah tertentu), sedangkan sistemik artinya menyeluruh atau disebut pula holistik atau komprehensif (Miarso, 2009:199).

Berdasarkan definisi teknologi pendidikan di atas dapat disimpulkan bahwa teknologi pendidikan merupakan bidang ilmu kajian yang membantu jalannya pembelajaran, mengingat bahwa teknologi pendidikan merupakan suatu proses yang kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari jalan pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi atau mengelola pemecahan masalah yang menyangkut semua aspek belajar secara runtut dan menyeluruh.

2.1.1 Kawasan Teknologi Pendidikan (AECT 1994)

Definisi tahun 1994 dirumuskan dengan berlandaskan lima bidang garapan. Kawasan tersebut yaitu kawasan desain, kawasan pengembangan, kawasan pemanfaatan, kawasan pengelolaan, serta kawasan penilaian. Kelima kawasan Teknologi Pendidikan tersebut mempunyai hubungan yang sangat erat, saling melengkapi, dan bersifat sinergistik (Barbara *at al*, 1994:25).

Menurut Barbara *at al* (2000: 31), kawasan desain mencakup penerapan berbagai teori, prinsip, dan prosedur dalam melakukan perencanaan atau

mendesain suatu program atau kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Kawasan desain terdiri dari 4 cakupan utama yaitu desain sistem pembelajaran, desain pesan, strategi pembelajaran dan karakteristik siswa. Desain sistem pembelajaran merupakan prosedur yang terorganisir mencakup langkah-langkah antara lain menganalisis, mendesain, mengembangkan, melaksanakan dan mengevaluasi. Desain pesan melibatkan perencanaan untuk mengatur bentuk fisik pesan tersebut. Strategi pembelajaran merupakan spesifikasi untuk menyeleksi dan mengurutkan peristiwa kegiatan dalam sebuah pelajaran. Karakteristik peserta didik adalah aspek latar belakang pengalaman peserta didik yang mempengaruhi terhadap efektivitas proses belajarnya. Jadi desain pembelajaran merupakan sebuah proses merancang, menganalisis segala kebutuhan pembelajaran meliputi desain sistem pembelajaran, strategi pembelajaran, desain pesan dan karakteristik pembelajar sehingga tercipta proses pembelajaran yang sistematis dan berkualitas.

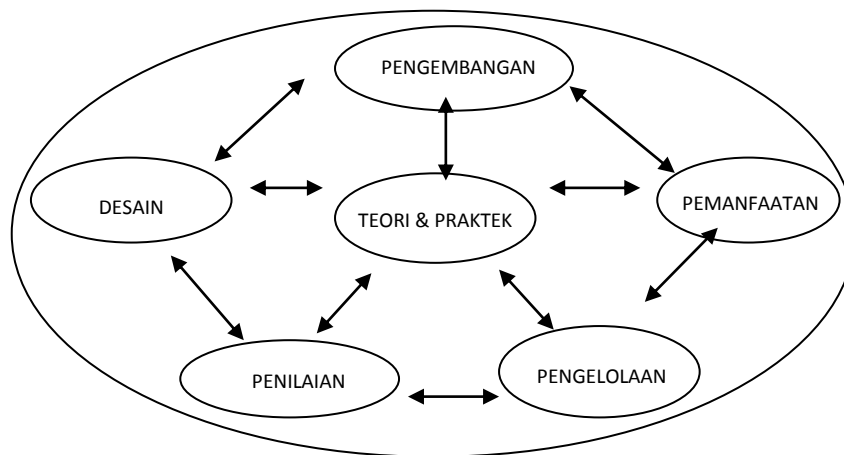
Kawasan pengembangan merupakan proses penerjemahan spesifikasi desain kedalam bentuk fisiknya. Kawasan pengembangan diorganisasikan dalam empat kategori yaitu teknologi cetak, teknologi audio visual, teknologi berdasarkan komputer dan teknologi terpadu. Kawasan pengembangan ini berakar pada produksi media (Warsita, 2008:26). Bentuk fisik ini berupa sebuah media penunjang pembelajaran, baik media cetak, audio visual, dll. Kawasan pengembangan mencakup banyak variasi teknologi yang digunakan dalam pembelajaran. Dalam kawasan ini terdapat keterkaitan antara teknologi dan teori yang mendorong baik desain pesan maupun strategi pembelajaran.

Untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, maka perlu ada upaya untuk memanfaatkan segenap sumber belajar yang tersedia. Menurut Barbara *at al* (2000:50), pemanfaatan adalah aktivitas menggunakan proses dan sumber untuk belajar. Kawasan ini bertanggung jawab untuk mencocokkan pembelajar dengan materi dan kegiatan spesifik, mempersiapkan pembelajar untuk berinteraksi dengan materi dan kegiatan yang dipilih, memberikan bimbingan selama keterlibatan tersebut, memberikan penilaian hasil dan memadukan pemakaian ini ke dalam keberlanjutan prosedur organisasi. Dalam kawasan pemakaian terdapat empat kategori yaitu pemakaian media, difusi inovasi, implementasi dan institusionalisasi dan kebijakan dan aturan.

Kawasan pengelolaan melibatkan pengontrolan teknologi pembelajaran melalui perencanaan, organisasi, koordinasi dan supervisi. Terdapat empat kategori kawasan yaitu pengelolaan proyek, pengelolaan sumber, pengelolaan sistem penyampaian dan yang terakhir adalah pengelolaan informasi (Barbara *at al*, 1994:54). Manajemen proyek melibatkan perencanaan, monitoring, pengontrolan desain pembelajaran dan proyek pengembangan. Manajemen sumber melibatkan perencanaan, monitoring dan pengontrolan sistem dukungan sumber daya dan layanannya. Manajemen sistem penyebaran memfokuskan pada isi produk, seperti persyaratan perangkat keras atau perangkat lunak dan dukungan teknis kepada pemakai dan operator seperti petunjuk untuk desainer dan instruktur. Manajemen informasi melibatkan perencanaan, monitoring, pengontrolan, penyimpanan, transfer dan proses informasi untuk belajar.

Kawasan penilaian adalah proses penentuan kesesuaian pebelajar dan belajar. Penilaian dimulai dengan analisis masalah. Analisis masalah merupakan langkah awal yang penting dalam pengembangan dan evaluasi pembelajaran. Dalam kawasan penilaian terdapat empat kategori yaitu analisis masalah, pengukuran beracuan kriteria, evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Analisis masalah mencakup cara penentuan sifat dan parameter masalah dengan menggunakan strategi pengumpulan informasi dan pengambilan keputusan. Penilaian acuan patokan meliputi teknik-teknik untuk menentukan kemampuan pembelajaran menguasai materi yang telah ditentukan sebelumnya. Penilaian formatif berkaitan dengan pengumpulan informasi tentang kecukupan dan penggunaan informasi sebagai dasar pengembangan selanjutnya. Sedangkan penilaian sumatif berkaitan dengan pengumpulan informasi tentang kecukupan untuk pengambilan dalam hal pemanfaatan (*Barbara at al, 2000: 62*).

Hubungan antar kawasan tidak linier tetapi saling melengkapi, terbukti dengan ditunjukkannya lingkup penelitian dan teori dalam setiap kawasan. Hubungan antar kawasan juga bersifat sinergetik. Sebagai contoh, seorang praktisi yang bekerja dalam kawasan pengembangan menggunakan teori dari kawasan desain, seperti teori desain sistem pembelajaran dan desain pesan. Seorang praktisi yang bekerja dalam kawasan desain menggunakan teori mengenai karakteristik media dari kawasan pengembangan dan kawasan pemanfaatan dan teori mengenai analisis masalah dan pengukuran dari kawasan penilaian. Sifat saling melengkapi dari hubungan antar kawasan dalam bidang dapat dilihat dalam gambar berikut:



Bagan 2.1

Hubungan antar kawasan dalam bidang teknologi pendidikan (Barbara at al, 1994:27)

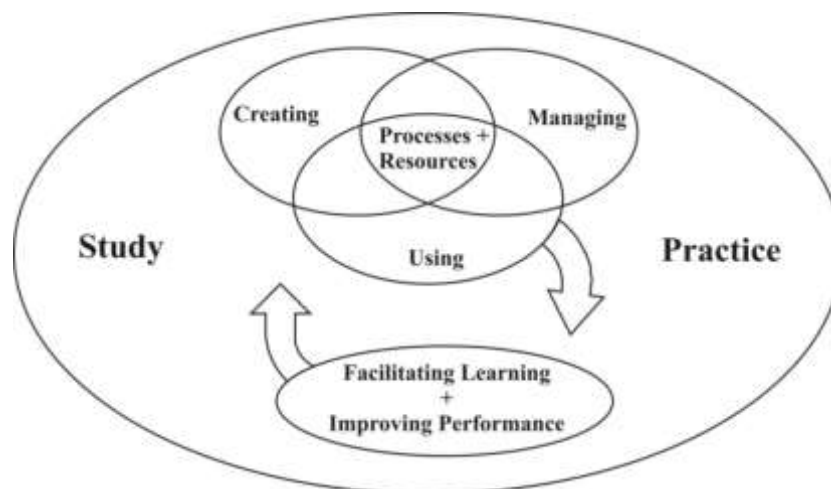
Dari gambar di atas dapat terlihat bahwa setiap kawasan memberikan kontribusi terhadap kawasan yang lain dan kepada penelitian maupun teori yang digunakan bersama oleh semua kawasan. Sebagai contoh, teori yang digunakan bersama ialah teori mengenai umpan balik yang dalam beberapa hal digunakan oleh setiap kawasan. Umpan balik dapat masuk dalam strategi pembelajaran maupun dalam desain pesan. Putaran umpan balik digunakan dalam sistem pengelolaan, dan penilaian juga memberikan umpan balik (Barbara at al, 1994:28).

2.1.2 Kawasan Teknologi Pendidikan (AECT 2004)

Definisi teknologi pendidikan menurut AECT 2004 (*The Association for Educational Communication and Technology*) menyatakan *Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological*

processes and resources, bahwa Teknologi Pendidikan adalah studi dan praktek etis dalam upaya memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan cara menciptakan, menggunakan/memanfaatkan, dan mengelola proses dan sumber-sumber teknologi yang tepat. Jelas, tujuan utamanya masih tetap untuk memfasilitasi pembelajaran (agar efektif, efisien dan menarik) dan meningkatkan kinerja.

Definisi ini mengandung beberapa elemen kunci seperti pada bagan seperti di bawah ini:



Bagan 2.2

Elemen/kawasan Teknologi Pendidikan 2004

(Molenda & Alan, 2010: 5)

Studi, merupakan pemahaman teoritis, sebagaimana dalam praktek teknologi pendidikan memerlukan konstruksi dan perbaikan pengetahuan yang berkelanjutan melalui penelitian dan refleksi praktek, yang tercakup dalam istilah studi. Dalam hal ini, studi diartikan sebagai pengumpulan informasi dan analisis

diluar konsepsi penelitian tradisional, termasuk didalamnya penelitian kuantitatif dan kualitatif serta berbagai macam bentuk disiplin penelitian seperti pengungkapan teori, analisis filosofis, penyelidikan historis, proyek perkembangan, analisis kesalahan, analisis sistem dan evaluasi. Penelitian telah menjadi generator ide-ide baru serta merupakan sebuah proses evaluatif untuk membantu memperbaiki praktik. Penelitian dapat dilaksanakan dengan berdasarkan pada berbagai gagasan metodologi maupun perbandingan teori. Penelitian dalam teknologi pendidikan telah berkembang dari usaha penyelidikan untuk membuktikan bahwa media dan teknologi merupakan perangkat efektif untuk pengajaran, penyelidikan dilakukan untuk memeriksa aplikasi yang sesuai digunakan baik dalam proses maupun teknologi untuk meningkatkan pembelajaran.

Elemen yang kedua yaitu etika praktek, mengacu kepada standar etika praktis sebagaimana didefinisikan oleh AECT 2004 secara aktif mendefinisikan bahasan standar etis dan menyajikan contoh kasus didalamnya untuk didiskusikan dan dipahami serta penerapan urusan etis dalam praktik. Perhatian terbaru dalam masyarakat dalam hal penggunaan media secara etis berkenaan dengan properti intelektual telah disampaikan oleh komite AECT 2004 dalam bidang teknologi pendidikan. Etika praktik sesuatu yang esensial untuk kesuksesan profesional dimana tanpa adanya perhatian terhadap etika, sukses tidak akan mungkin tercapai.

Elemen yang ketiga yaitu fasilitasi. Kepemilikan dan tanggung jawab pembelajar yang lebih besar telah merubah peran teknologi dari pengontrol

menjadi pemfasilitasi. Fasilitasi mencakup pula desain lingkungan, pengorganisasian sumber, dan penyediaan peralatan. Kegiatan belajar dapat dilaksanakan secara tatap muka maupun lingkungan virtual seperti pembelajaran jarak jauh.

Pembelajaran merupakan elemen yang ke empat, dimana pengertian pembelajaran saat ini sudah berubah dari beberapa puluh tahun yang lalu. Terdapat kesadaran yang memuncak mengenai perbedaan antara penyimpanan informasi yang umum dalam tujuan pengujian dan pemerolehan pengetahuan, ketrampilan, dan sikap yang dimunculkan diluar lingkup kelas.

Elemen yang kelima peningkatan. Peningkatan berkenaan dengan perbaikan produk, yang menyebabkan pembelajaran lebih efektif, perubahan dalam kapabilitas, yang membawa dampak pada aplikasi dunia nyata. Hal ini mengacu pada kemampuan pelajar untuk menggunakan kapabilitas baru yang diperoleh. Konsep *Improving Performance* berhubungan pada teknologi kinerja manusia.

Kinerja menjadi elemen yang keenam. Kinerja berkenaan dengan kesanggupan pembelajar untuk menggunakan dan mengaplikasikan kemampuan yang baru didapatkannya. ini berarti untuk mengaplikasikan proses dan sumber, penandaan ke pantas tidaknya dan kecocokan dengan tujuan yang diharapkan mereka. Terminology kelayakan teknologi digunakan secara luas internasional di kawasan komunitas pengembangan dibandingkan alat atau praktek yang sederhana dan kebanyakan memulai pemecahan masalah.

2.2 Konsep Media Pembelajaran

2.2.1 Definisi Media Pembelajaran

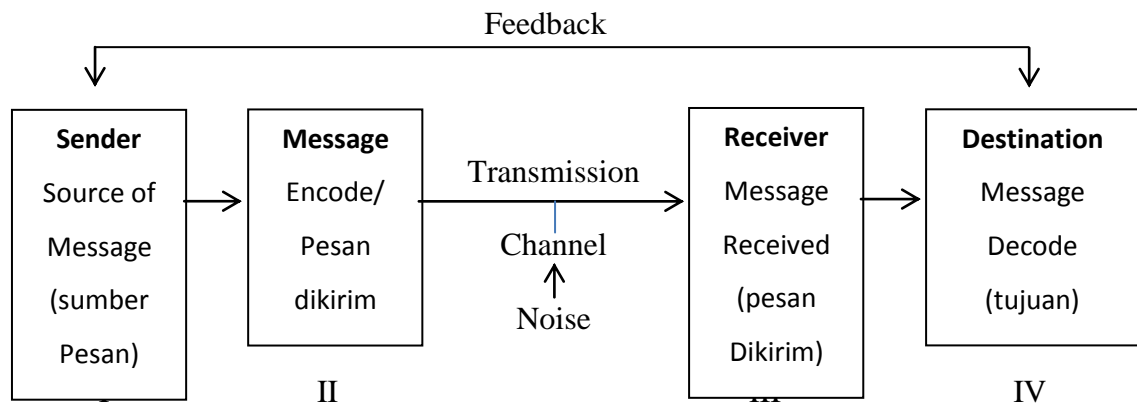
Kata media berasal dari bahasa Latin yang adalah bentuk jamak dari *medium* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Gerlach & Ely (1971) dalam Arsyad (2009: 3) mengatakan bahwa “Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap”.

Sadiman (2009: 7) menyatakan bahwa. “Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi”. Pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa media adalah semua objek yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi agar pesan tersebut dapat diterima dengan baik oleh penerima pesan.

2.2.2 Kedudukan Media Dalam Pembelajaran

Setelah memahami pengertian media pembelajaran, kedudukan media pembelajaran menurut McLuhan yang dikutip Kustiono (2010:2), menyatakan bahwa media juga disebut saluran (*channel*), karena menyampaikan pesan dari sumber informasi kepada penerima. Dengan demikian, media adalah segala bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam penyajian informasi untuk mengantar pesan dari sumber informasi kepada penerima.

Di dalam setiap komunikasi selalu terdapat urutan pemindahan informasi. Urutan pemindahan informasi itu, Oleh Kemp (1985:5) dideskripsikan dalam gambar berikut.



Bagan 2.3

proses komunikasi model Kemp (Kustiono:2010)

Berdasarkan Gambar di atas dapat dijelaskan bahwa pesan atau ide, dalam bentuk informasi datang dari pengirim. Selanjutnya pesan itu diubah (encode) dalam bentuk lambang. Pengubahan ini misalnya suatu konversi diubah dalam bentuk suara/gelombang suara, tulisan kata, gambar. Pesan yang sudah berupa kode itu kemudian dipindahkan kepada penerima melalui *channel* dengan menggunakan media tertentu, misalnya: film, gambar, buku. Setelah tiba dipenerima atau tujuannya, dengan bantuan indera, pesan itu ditafsirkan atau diolah lagi.

Komunikasi yang efektif tergantung pada partisipasi penerima. Orang akan bereaksi dengan jawaban, pertanyaan atau tindakan. Dengan bantuan sistem syaraf, pesan itu dapat diterima dan dimengerti oleh penerima pesan. Penerima

akhirnya mengirim kembali pesan yang telah diolah sebagai umpan balik (*feedback*) yang berbentuk kata, ekspresi, atau gerakan tangan. berdasarkan *feedback* ini pengirim dapat mengetahui apakah komunikasi berlangsung dengan efektif atau tidak. Ada gangguan atau tidak selama komunikasi berlangsung. Gangguan itu harus dicari oleh manusia sumber agar dapat diadakan perbaikan sesuai dengan maksud pesan.

2.2.3 Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai manfaat yang banyak sekali, antara lain dapat memberikan penjelasan yang lebih konkrit karena materi dapat disajikan dengan logis dan jelas, baik media pembelajaran berupa gambar, foto, miniatur, film, video, CD interaktif, komputer dan lain sebagainya. Selain itu dengan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, dalam hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Arsyad (2009: 25) “media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar”.

Sudjana & Rivai (2007: 2) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.

- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemostrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Berdasarkan uraian dan pendapat beberapa ahli di atas, dapatlah disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Selain itu, media pembelaran juga dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar dan memungkinkan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

2.2.4 Klasifikasi Media Pembelajaran

Asyad (2009: 29) “Dalam perkembangannya media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi”. Teknologi yang paling tua yang dimanfaatkan dalam proses belajar adalah percetakan yang bekerja atas dasar prinsip mekanis. Kemudian lahir teknologi *audio-visual* yang menggabungkan penemuan mekanis dan elektronis untuk tujuan pembelajaran. “Teknologi yang muncul terakhir adalah teknologi mikroprosesor yang melahirkan pemakaian komputer dan kegiatan interaktif”. (Seel & Richey, 1994 dalam Azhar Arsyad 2002: 29).

Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok yaitu: media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio-visual, media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. Pernyataan lain mengenai klasifikasi media diungkapkan oleh Ardiani (2009) bahwa “Media diklasifikasi menjadi media visual, media audio, dan media audio-visual :

- Media visual dibagi menjadi 2, yaitu :

1) Media Yang Tidak Diproyeksikan

- a) Media realita adalah benda nyata. Benda tersebut tidak harus dihadirkan di ruang kelas, tetapi siswa dapat melihat langsung ke obyek. Kelebihan dari media realita ini adalah dapat memberikan pengalaman nyata kepada siswa. Misal untuk mempelajari keanekaragaman makhluk hidup, klasifikasi makhluk hidup, ekosistem, dan organ tanaman.
- b) Model adalah benda tiruan dalam wujud tiga dimensi yang merupakan representasi atau pengganti dari benda yang sesungguhnya. Penggunaan model untuk mengatasi kendala tertentu sebagai pengganti realia. Misal untuk mempelajari sistem gerak, pencernaan, pernafasan, peredaran darah, sistem ekskresi, dan syaraf pada hewan.
- c) Media grafis tergolong media visual yang menyalurkan pesan melalui simbol-simbol visual. Fungsi dari media grafis adalah menarik perhatian, memperjelas sajian pelajaran, dan mengilustrasikan suatu fakta atau konsep yang mudah terlupakan jika hanya dilakukan melalui penjelasan verbal. Jenis-jenis media grafis adalah: gambar/ foto, sketsa diagram/

skema: gambar sederhana yang menggunakan garis dan simbol untuk menggambarkan struktur dari obyek tertentu secara garis besar. Misal untuk mempelajari organisasi kehidupan dari sel sampai organisme.

d) Gambar/ chart: menyajikan ide atau konsep yang sulit sehingga lebih mudah dicerna siswa. Selain itu Gambar mampu memberikan ringkasan butir-butir penting dari penyajian. Dalam Gambar sering dijumpai bentuk grafis lain, seperti: gambar, diagram, berbasis, atau lambang verbal.

e) Grafik: gambar sederhana yang menggunakan garis, titik, simbol verbal atau bentuk tertentu yang menggambarkan data kuantitatif. Misal untuk mempelajari pertumbuhan.

2) Media Proyeksi

a) Transparansi OHP merupakan alat bantu mengajar tatap muka sejati, sebab tata letak ruang kelas tetap seperti biasa, guru dapat bertatap muka dengan siswa (tanpa harus membelakangi siswa). Perangkat media transparansi meliputi perangkat lunak (Overhead transparency/OHT) dan perangkat keras (Overhead projector/OHP).

b) Film bingkai/slide adalah film transparan yang umumnya berukuran 35 mm dan diberi bingkai 2X2 inci. Dalam satu paket berisi beberapa film bingkai yang terpisah satu sama lain. Manfaat film bingkai hampir sama dengan transparansi OHP, hanya kualitas visual yang dihasilkan lebih bagus. Sedangkan kelemahannya adalah biaya produksi dan peralatan lebih mahal serta kurang praktis.

- Media audio dibagi menjadi 2, yaitu :

1) Radio

Radio merupakan perlengkapan elektronik yang dapat digunakan untuk mendengarkan berita yang bagus dan aktual, dapat mengetahui beberapa kejadian dan peristiwa-peristiwa penting dan baru, masalah-masalah kehidupan dan sebagainya. Radio dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang cukup efektif.

2) Kaset-Audio

Kaset-audio adalah kaset pita yang sering digunakan di sekolah. Keuntungannya adalah merupakan media yang ekonomis karena biaya pengadaan dan perawatan murah.

- Media audio-visual dibagi menjadi 2, yaitu :

1) Media video

Media video merupakan salah satu jenis media audio visual, selain film. Yang banyak dikembangkan untuk keperluan pembelajaran, biasa dikemas dalam bentuk VCD.

2) Media Komputer

Media ini memiliki semua kelebihan yang dimiliki oleh media lain. Selain mampu menampilkan teks, gerak, suara dan gambar, komputer juga dapat digunakan secara interaktif, bukan hanya searah. Bahkan komputer yang disambung dengan internet dapat memberikan keleluasaan belajar

menembus ruang dan waktu serta menyediakan sumber belajar yang hampir tanpa batas.

2.3 Video Pembelajaran

2.3.1 Pengertian Video Pembelajaran

Video merupakan suatu medium untuk menyampaikan informasi yang berbasis audio visual. Menurut Daryono (2013), 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 layar 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. (Daryono, 2003:87)

Media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar gerak secara bersamaan. Program video dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran, karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga, selain itu juga program video dapat

dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan untuk mendemonstrasikan perubahan dari waktu ke waktu. Materi yang memerlukan visualisasi yang mendemonstrasikan hal-hal seperti gerakan motorik tertentu, ekspresi wajah, maupun suasana lingkungan tertentu adalah paling baik disajikan melalui pemanfaatan teknologi video. Misalnya tentang perubahan kepompong menjadi kupu-kupu, akan terlihat detailnya dan dramatis kalau hal itu divisualisasikan lewat teknologi video.

2.3.2 Perkembangan Video Pembelajaran

Kemajuan teknologi juga telah memungkinkan format sajian video dapat bermacam-macam, mulai dari kaset CD (*compact disc*), dan DVD (*Digital Versatile Disc*) hal ini dapat dapat mempermudah dalam menontonnya bisa lewat video player, VCD player, DVD player, laptop dan juga bisa didistribusikan melalui siaran televisi. Oleh karena itulah suatu materi yang telah direkam dalam bentuk video dapat digunakan baik untuk kehadiran guru. Karena kemampuan itulah maka teknologi video banyak digunakan sebagai salah satu alat pembelajaran utama dalam sistem pendidikan, terutama dinegara-negara maju. (Daryono, 2003:88)

2.3.3 Keuntungan dan Kelemahan Video Pembelajaran

Rinanto (1982: 22-43) menguraikan media audio visual ke dalam dua unsur pokok yaitu: (1) media visual contohnya gambar, foto, slide, cerita bergambar, dan sebagainya; (2) media audio misalnya radio, kaset, tape-recorder, piringan hitam, dan sebagainya.

Selanjutnya Rinanto (1982: 53-55) menjabarkan kegunaan-kegunaan media audio visual, yaitu:

- 1) Mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa: pengalaman yang dimiliki setiap siswa berbeda, ditentukan oleh faktor keluarga dan masyarakat. Perbedaan tersebut merupakan hal yang tidak mudah diatasi apabila di dalam pengajaran guru hanya menggunakan bahasa verbal sebab siswa sulit dibawa ke obyek pelajaran. Dengan menghadirkan media audio visual di kelas, maka semua siswa dapat menikmatinya.
- 2) Melampaui batasan ruang dan waktu. Tidak semua hal bisa dialami langsung oleh siswa, hal tersebut disebabkan oleh: 1) obyek yang terlalu besar misalnya gunung atau obyek yang terlalu kecil misalnya bakteri, dengan bantuan media audio visual kita bisa menampilkannya di dalam kelas; 2) gerakan-gerakan yang terlalu lambat misalnya pergerakan amoeba atau gerakan-gerakan yang terlalu cepat misalnya pergerakan awan, dapat diikuti dengan menghadirkan media audio visual di dalam kelas; (3) rintangan-rintangan untuk mempelajari musim, iklim, dan geografi misalnya proses terbentuknya bumi dapat disajikan di kelas dengan bantuan media audio visual.
- 3) Memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara anak didik dengan lingkungannya. Misalnya saat guru menerangkan tentang masalah gunung meletus, apabila disampaikan dengan bahasa verbal, maka kontak langsung antara siswa dengan obyek akan sulit sehingga diperlukan media audio

visual untuk menghadirkan situasi nyata dari obyek tersebut untuk menimbulkan kesan yang mendalam pada diri siswa.

Rinanto (1982: 63) juga menambahkan bahwa selain mempercepat proses belajar, dengan bantuan media audio visual mampu dengan cepat meningkatkan taraf kecerdasan dan mengubah sikap pasif dan statis ke arah sikap aktif dan dinamis. Adapun menurut Suleiman (1985: 17) dalam sadiman arif (2010:107), fungsi media audio visual yaitu: (1) mempermudah orang menyampaikan dan menerima pelajaran atau informasi serta dapat menghindarkan salah pengertian; (2) mendorong keinginan untuk mengetahui lebih banyak; dan (3) mengekalkan pengertian yang didapat.

Terlepas dari keuntungan-keuntungan diatas video juga sebagai media elektronik mempunyai kelemahan-kelemahan sebagai berikut (Daryono, 2003:90):

- 1) *Fine details* artinya media tayangnya tidak dapat menampilkan obyek sampai yang sekecil-kecilnya dengan sempurna.
- 2) *Size informastion* artinya tidak dapat menampilkan obyek dengan ukuran yang sebenarnya.
- 3) *Third dimension* artinya gambar yang diproyeksikan oleh video umumnya berbentuk dua dimensi.
- 4) *Opposition* artinya pengambilan yang kurang tepat dapat meyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihatnya.
- 5) *Setting* artinya kalau kita tampilkan adegan dua orang yang sedang bercakap-cakap diantara kerumunan banyak orang, akan sulit bagi penonto

untuk menebak dimana kejadian tersebut berlangsung, bisa saja ditafsirka dipasar, distasiun, atau tempat keramaian lain.

- 6) *Budget* artinya biaya untuk membuat program video membutuhkan biaya yang tidak sedikit.
- 7) Material pendukung video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada dilamnya.

2.4 Pembelajaran Taman Kanak-kanak

2.4.1 Pengertian Taman Kanak-Kanak

Taman kanak-kanak adalah salah satu bentuk satuan pendidikan formal untuk mendidik anak usia dini yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia empat tahun sampai enam tahun dan di dalamnya terdapat Garis-Garis Besar Program Kegiatan Belajar (GBPKB), yaitu usaha untuk mengetahui secara mendalam tentang perangkat kegiatan yang direncanakan untuk dilaksanakan dalam kurun waktu tertentu, dalam rangka meletakkan dasar-dasar bagi pengembangan diri anak usia dini yang duduk di bangku Taman Kanak-Kanak (Manshur, 2005 : 127).

2.4.2 Fungsi Taman Kanak-Kanak

Fungsi dari pendidikan Taman Kanak-Kanak adalah untuk mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak, mengenalkan anak dengan dunia sekitar, menumbuhkan sikap dan perilaku yang baik, mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan bersosialisasi, mengembangkan keterampilan,

kreativitas dan kemampuan yang dimiliki anak untuk memasuki pendidikan dasar (Manshur, 2005 : 128).

Bimbingan di taman kanak-kanak memiliki beberapa fungsi seperti fungsi pemahaman, fungsi pencegahan, fungsi perbaikan, fungsi pemeliharaan dan pengembangan. Fungsi pemahaman menghasilkan pemahaman bagi orang tua dan guru tentang hambatan anak didik dan lingkungan diluar sekolah atau disekolah. Fungsi pencegahan usaha bimbingan yang dapat mencegah anak didik dari berbagai permasalahan yang dapat mengganggu, menghambat ataupun menimbulkan kesulitan-kesulitan. Fungsi perbaikan yaitu usaha bimbingan yang diarahkan pada terselesaikannya berbagai hambatan atau kesulitan yang dihadapi anak didik, kesulitan anak seberapapun kecilnya akan senantiasa mempengaruhi aktivitas dan perkembangan anak. Fungsi pemeliharaan dan pengembangan yaitu usaha bimbingan yang diharapkan dapat terpeliharanya dan berkembangnya berbagai potensi dan kondisi positif anak didik dalam rangka perkembangan dirinya secara mantap dan berkelanjutan.

2.4.3 Program Pembelajaran Taman Kanak-Kanak

Program pembelajaran Taman Kanak-Kanak didasarkan pada tugas perkembangan anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Program kegiatan Taman Kanak-kanak merupakan satu kesatuan program kegiatan belajar yang utuh. Program belajar ini berisi bahan-bahan pembelajaran yang dapat dicapai melalui tema-tema yang disesuaikan dengan lingkungan anak dan kegiatan-kegiatan lain yang menunjang kemampuan yang hendak dikembangkan. Program pengembangan pembentukan perilaku melalui pembiasaan dalam rangka

mempersiapkan anak sedini mungkin dalam mengembangkan sikap dan perilaku yang hidup sesuai dengan norma yang dianut oleh masyarakat. Untuk memudahkan program pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar, anak TK dikelompokkan dalam dua kelompok belajar, yaitu kelompok A untuk anak didik usia 4-5 tahun, dan kelompok B untuk anak didik usia 5-6 tahun (Manshur, 2005 :129).

Berdasarkan beberapa hal yang dijabarkan tersebut maka pembelajaran yang diajarkan di Taman Kanak-Kanak harus mengetahui karakteristik anak dan menemukan strategi pembelajaran tepat untuk mendidik anak usia dini.

2.4.4 Karakteristik Siswa Taman Kanak-Kanak

Karakteristik siswa Taman Kanak-Kanak yang memiliki umur dari 4-6 tahun adalah masa persiapan anak baik secara fisik maupun mental untuk menghadapi tugas-tugas pada saat mereka mulai bersekolah, ciri-ciri yang menonjol pada perkembangan anak ini adalah : (Soeparwoto, 2007:60)

1) Usia kelompok

Dimana anak belajar dasar-dasar perilaku sosial untuk penyesuaian diri pada waktu mereka masuk sekolah dasar.

2) Usia menjelajah

Karena anak-anak ingin mengetahui keadaan lingkungannya, bagaimana mekanismenya, perasaannya, dan bagaimana dia bisa menjadi bagian dari lingkungan.

3) Usia bertanya

Salah satu cara dalam menjelajah lingkungan adalah dengan bertanya.

4) Usia meniru

Yang paling menonjol dalam periode ini adalah meniru pembicaraan dan tindakan orang lain.

5) Usia kreatif

Anak lebih menunjukkan kreativitas dalam bermain selama masa kanak-kanak dibandingkan masa-masa lain.

Berdasarkan beberapa ciri-ciri yang ada menunjukkan bahwa perkembangan sosial, intelegensi dan keterampilan yang dimiliki anak akan berkembang secara bertahap.

2.4.5 Strategi Mendidik Anak Usia Dini

Strategi mendidik atau membelajarkan anak usia dini harus disesuaikan dengan karakteristik anak pada perkembangannya. Ada beberapa strategi dalam mendidik atau membelajarkan anak usia dini antara lain : (Manshur, 2005:306)

- 1) Mengidentifikasi serta menetapkan spesifikasi dan kualifikasi perubahan tingkah laku dan kepribadian anak usia dini sebagaimana yang diharapkan.
- 2) Memilih sistem pendekatan mendidik anak usia dini berdasarkan pandangan hidup.
- 3) Memilih dan menetapkan prosedur yang tepat.
- 4) Menetapkan norma-norma dan batas minimal keberhasilan atau kriteria serta standar keberhasilan sehingga dapat dijadikan pedoman oleh orang tua atau pendidik dalam melakukan evaluasi, yang selanjutnya akan dijadikan umpan balik buat penyempurnaan.

Ada empat masalah pokok yang dapat dijadikan pedoman untuk pelaksanaan strategi mendidik anak usia dini agar berhasil sesuai dengan yang diharapkan (Manshur, 2005:306), yaitu :

- 1) Spesifikasi dan kualifikasi perubahan tingkah laku yang diinginkan.
- 2) Memilih cara pendekatan yang paling dianggap tepat dan efektif untuk mencapai sasaran.
- 3) Memilih dan meenetapkan prosedur, metode dan teknik yang dianggap paling tepat dan efektif.
- 4) Menerapkan norma-norma dan kriteria keberhasilan sehingga orang tua mempunyai pegangan yang dapat dijadikan ukuran untuk menilai sampai sejauh mana keberhasilan yang telah dilakukannya.

2.5 Evaluasi di Taman Kanak-kanak

2.5.1 Pengertian Evaluasi di TK

Menurut Jannah (2008), evaluasi perkembangan anak merupakan salah satu komponen penting dalam pelaksanaan program pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Evaluasi perkembangan tidak saja bermanfaat sebagai dasar membuat perencanaan pembelajaran namun juga dapat membantu pendidik untuk melihat perkembangan anak, dan membantu pendidik untuk melaporkan perkembangan anak. Penilaian ini juga merupakan upaya untuk mendapatkan informasi atau data secara menyeluruh yang menyangkut semua aspek kepribadian anak terhadap proses dan hasil dari pertumbuhan dan perkembangan

yang telah dicapai melalui proses pembelajaran, meliputi perkembangan fisik motorik, sosial, emosi, kognitif, moral, dan nilai-nilai agama, serta seni. Evaluasi yang dilakukan pada anak usia dini dapat mencakup perkembangan dan pertumbuhan. Perkembangan meliputi nilai-nilai moral dan agama, motorik kasar dan halus, kognitif, bahasa, sosial emosional. Sedangkan pertumbuhan yang mencakup berat badan, tinggi badan, lingkaran kepala, dan lingkaran lengan atas.

2.5.2 Prinsip-prinsip Evaluasi di TK

Menurut Jannah (2008) adapun prinsip-prinsip yang harus diperhatikan dalam melakukan evaluasi di TK adalah sebagai berikut ;

a) Berpusat anak.

Penilaian yang dilakukan hendaknya berpusat pada semua aktivitas yang dilakukan oleh anak. Penilaian bertugas melakukan pengamatan terhadap semua aktivitas yang dilakukan oleh anak setiap saat, dimana saja dan kapan saja tanpa harus mengganggu waktu yang telah ditentukan atau dijadwalkan.

b) Berkesinambungan

Penilaian dilakukan secara berencana, bertahap dan terus-menerus untuk memperoleh gambaran tentang perkembangan proses belajar anak didik.

c) Menyeluruh atau keterpaduan.

Perubahan perilaku dalam tujuan pembelajaran perlu dicapai secara menyeluruh baik yang menyangkut pengetahuan, sikap, perilaku, nilai, serta keterampilan. Penilaian bersifat menyeluruh apabila penilaian digunakan mencakup aspek proses dan hasil pengembangan yang secara bertahap menggambarkan perubahan perilaku.

d) Lebih mementingkan proses dari pada hasil

Penilaian pada anak sebaiknya mementingkan pada pengamatan yang dilakukan selama proses yang berlangsung dan bukan pada hasil akhirnya saja. Penilaian yang paling baik dilakukan saat anak melakukan aktivitas belajar dan bermain. Untuk itu penilaian dilakukan tidak selalu "paper and pencil test", tetapi lebih kepada pengamatan secara langsung terhadap aktivitas anak.

e) Berorientasi pada tujuan.

Penilaian di TK berorientasi kepada kompetensi yang diharapkan, proses pertumbuhan dan perkembangan anak.

f) Objektif dan alamiah.

Dalam melakukan penilaian diusahakan seobjektif mungkin yaitu penilai hanya memperhatikan objeknya. Perasaan-perasaan, keinginan-keinginan, prasangka-prasangka penilai sedapat mungkin harus di kesampingkan pada saat menilai. Penilai juga harus memperhatikan perbedaan-perbedaan yang unik perkembangan setiap anak, sehingga penilai tidak memberikan penafsiran yang sama pada setiap anak.

g) Mendidik

Hasil penilaian harus dapat digunakan untuk membina dan memberikan dorongan kepada semua anak dalam meningkatkan hasil pertumbuhan dan perkembangan anak. Oleh karena itu, hasil penilaian harus dinyatakan dan dapat dirasakan sebagai penghargaan bagi anak yang belum berhasil. Dengan demikian, usaha penilaian dalam memperkuat perilaku dan sikap yang positif.

h) Konsisten dan jujur.

Penilai yang dilakukan oleh dua orang penilai akan lebih dapat di pertanggung jawabkan ketika membuat rekomendasi atau menentukan tindak lanjut.

i) Kebermaknaan.

Hasil penilain harus bermakna bagi diri, orangtua, anak didik dan pihak-pihak lain yang membutuhkan untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan anak.

j) Kesesuaian.

Penilaian harus memperhatikan adanya kesesuaian antara apa yang diajarkan di TK dengan laporan yang dibuat.

2.5.3 Teknik Evaluasi di TK

Menurut Jannah (2008), Evaluasi dilaksanakan untuk mendapatkan gambaran/ deskripsi pertumbuhan dan perkembangan anak didik diperoleh dengan menggunakan teknik evaluasi serta serangkaian prosedur. Dalam melaksanakan evaluasi, cara yang dapat digunakan yaitu:

a) Metode Tes

Metode tes digunakan dengan alat penilaian berbentuk tes. Karena berbagai pertimbangan antara lain tujuan kegiatan anak TK, metode tes jarang sekali digunakan. Namun tidak tertutup kemungkinan guru menggunakan metode tes ini. Terdapat dua jenis tes, yaitu tes standard dan tes buatan guru. Tes standar terdiri dari tes intelegensi, minat, bakat kepribadian atau yang lainnya. Tes itu dihasilkan melalui prosedur yang panjang. Penggunaan tes standard tersebut hanya oleh

orang-orang yang memiliki kualifikasi yang dituntut dalam penggunaan tes itu. Kalau guru ingin mengetahui potensi yang berhubungan dengan intelegensi atau lainnya itu, guru harus meminta bantuan ahlinya (psikolog anak). Guru hanya menggunakan hasil tes untuk lebih mengenali anak.

b) Metode Non Tes

Selain tes, metode penilaian yang lain adalah non tes. Metode ini digunakan dengan bantuan alat-alat penilaian non tes. Alat penilaian non tes banyak jenisnya yang sering digunakan di TK antara lain terdiri dari pemberian tugas, percakapan, observasi, portofolio dan penilaian diri sendiri.

1. Pemberian Tugas

Pemberian tugas adalah suatu cara penilaian yang dilakukan dengan memberikan tugas-tugas tertentu sesuai dengan kemampuan yang akan diungkap. Penilaian dengan cara ini dapat digunakan dengan cara melihat hasil kerja anak dan cara anak mengerjakan tugas tersebut. Pemberian tugas sebagai alat penilaian dapat diselesaikan secara kelompok, berpasangan atau individual. Data penilaian yang diperoleh melalui pemberian tugas dapat direkam dengan menggunakan format tugas, daftar cek, dan skala penilaian. Contoh membentuk dengan tanah liat atau plastisin.

2. Percakapan

Percakapan adalah penilaian yang dilakukan melalui percakapan atau cerita antara anak dan guru atau antara anak dengan anak. Percakapan dalam rangka penilaian dapat dilakukan guru dengan sengaja dan topic yang dibicarakan juga sesuai dengan tema pelaksana kegiatan pada saat itu. Ada dua macam

percakapan dalam rangka penilaian yang dapat dilakukan, yaitu pertama penilaian percakapan yang berstruktur dimana percakapan dilakukan dengan sengaja oleh guru dengan menggunakan waktu khusus dan menggunakan pedoman walau sederhana contoh pada berdo'a. Sedangkan yang kedua penilaian percakapan yang tidak berstruktur dimana percakapan dilakukan antara guru dan anak tanpa persiapan, dimana saja, kapan saja, dan sedang melakukan kegiatan lain contoh mengucapkan salam pada saat bertemu.

3. Observasi (Pengamatan)

Observasi atau pengamatan merupakan alat pengumpulan data nilai yang dilakukan dengan merekam/mencatat secara sistematis gejala-gejala tingkah laku yang tampak. Pada dasarnya pengamatan dapat dilakukan setiap waktu dan siapa saja, sehingga ada orang yang menyatakan bahwa pengamatan merupakan salah satu teknik penilaian yang sederhana dan tidak memerlukan keahlian yang luar biasa. Namun untuk memperoleh hasil yang tepat (objektif) pengamatan perlu direncanakan sedemikian rupa.

4. Catatan anekdot

Catatan anekdot merupakan salah satu bentuk pencatatan tentang gejala tingkah laku yang berkaitan dengan sikap dan perilaku anak yang khusus, baik yang positif maupun yang negatif. Catatan anekdot cocok digunakan sebagai alat bantu pencatatan hasil pengamatan. Hal-hal yang dicatat dalam anekdot dapat meliputi prestasi yang ditunjukkan anak baik berupa karya atau sikap dan perilaku.

5. Skala penilaian

Skala penilaian juga sering digunakan untuk pencatatan hasil pengamatan. Skala penilaian memuat daftar kata-kata atau pernyataan mengenai tingkah laku, sikap, dan atau kemampuan siswa. Skala penilaian ada yang berbentuk bilangan, huruf, dan ada yang berbentuk uraian.

Contoh : Aktivitas belajar anak 1 2 3 4 5 Angka 1 bisa berarti sangat rendah, 2 rendah, 3 sedang, 4 tinggi dan 5 sangat tinggi.

6. Unjuk kerja

Unjuk kerja merupakan penilaian yang menuntut anak didik untuk melakukan tugas dalam perbuatan yang dapat diamati, misalnya praktek menyanyi

7. Hasil Karya

Hasil karya adalah hasil kerja anak didik setelah melakukan suatu kegiatan dapat berupa pekerjaan tangan atau karya seni.

8. Pengembangan perangkat penilaian sendiri

Guru di perbolehkan untuk mengembangkan perangkat evaluasi atau assesment sendiri sesuai dengan kebutuhan.

9. Penggunaan instrumen standar

Penilaian dengan teknik ini biasanya di tujukan untuk anak yang memerlukan penanganan khusus, namun teknik ini harus melibatkan orang yang ahli dalam bidang permasalahan khusus tersebut.

2.6 Aktivitas Belajar

2.6.1 Pengertian Aktivitas Belajar

Belajar sangat dibutuhkan adanya aktivitas, dikarenakan tanpa adanya aktivitas proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik. Pada proses aktivitas pembelajaran harus melibatkan seluruh aspek peserta didik, baik jasmani maupun rohani sehingga perubahan perilakunya dapat berubah dengan cepat, tepat, mudah dan benar, baik berkaitan dengan aspek kognitif afektif maupun psikomotor (Hanafiah, 2010:23).

Aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Dalam proses belajar kedua aktivitas itu harus saling berkaitan. Lebih lanjut lagi piaget menerangkan dalam buku Sardiman bahwa jika seorang anak berfikir tanpa berbuat sesuatu, berarti anak itu tidak berfikir (Sardiman, 2011:100).

Hanafiah & Suhana (2010:24) menjelaskan bahwa aktivitas belajar dapat memberikan nilai tambah (added value) bagi peserta didik, berupa hal-hal berikut ini:

- 1) Peserta didik memiliki kesadaran (awareness) untuk belajar sebagai wujud adanya motivasi internal untuk belajar sejati.
- 2) Peserta didik mencari pengalaman dan langsung mengalami sendiri, yang dapat memberikan dampak terhadap pembentukan pribadi yang integral.
- 3) Peserta didik belajar dengan menurut minat dan kemampuannya.
- 4) Menumbuh kembangkan sikap disiplin dan suasana belajar yang demokratis di kalangan peserta didik.

- 5) Pembelajaran dilaksanakan secara konkret sehingga dapat menumbuhkan kembangkan pemahaman dan berfikir kritis serta menghindarkan terjadinya verbalisme.
- 6) Menumbuhkan kembangkan sikap kooperatif dikalangan peserta didik sehingga sekolah menjadi hidup, sejalan dan serasi dengan kehidupan di masyarakat di sekitarnya.

2.5.2 Jenis-jenis Aktivitas Belajar

Paul B. Diedrich yang dikutip dalam Hanafiah & Suhana (2010:24) menyatakan, aktivitas belajar dibagi ke dalam delapan kelompok, yaitu sebagai berikut:

- 1) Kegiatan-kegiatan visual (visual activities), yaitu membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.
- 2) Kegiatan-kegiatan lisan (oral activities), yaitu mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, berwawancara diskusi dan interupsi
- 3) Kegiatan-kegiatan mendengarkan (listening activities), yaitu mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, atau mendengarkan radio.
- 4) Kegiatan-kegiatan menulis (writing activities), yaitu menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan copy, membuat outline atau rangkuman, dan mengerjakan tes serta mengisi angket.

- 5) Kegiatan-kegiatan menggambar (drawing activities), yaitu menggambar, membuat grafik, diagram, peta dan pola.
- 6) Kegiatan-kegiatan motorik (motor activities), yaitu melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, serta menari dan berkebudun.
- 7) Kegiatan-kegiatan mental (mental activities), yaitu merenungkan mengingat, memecahkan masalah, menganalisa faktor-faktor, melihat hubungan-hubungan, dan membuat keputusan.
- 8) Kegiatan-kegiatan emosional (emotional activities), yaitu minat, membedakan, berani, tenang, merasa bosan dan gugup.

Dengan adanya pembagian jenis aktivitas di atas, menunjukkan bahwa aktivitas di sekolah cukup kompleks dan bervariasi. Jika kegiatan-kegiatan tersebut dapat tercipta di sekolah, pastilah sekolah-sekolah akan lebih dinamis, tidak membosankan dan benar-benar menjadi pusat aktivitas belajar yang maksimal.

2.7 Hasil Belajar

2.7.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2012 : 22). Sedangkan menurut Horwart Kingsley dalam bukunya Sudjana membagi tiga macam hasil belajar

mengajar : (1). Keterampilan dan kebiasaan, (2). Pengetahuan dan pengarahan, (3). Sikap dan cita-cita (Sudjana, 2012 : 22).

Berdasarkan teori Taksonomi Bloom hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain kognitif, afektif, psikomotor. Perinciannya adalah sebagai berikut:

a. Ranah Kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian.

b. Ranah Afektif

Berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai.

c. Ranah Psikomotor

Meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi neuromuscular (menghubungkan, mengamati).

Tipe hasil belajar kognitif lebih dominan daripada afektif dan psikomotor karena lebih menonjol, namun hasil belajar psikomotor dan afektif juga harus menjadi bagian dari hasil penilaian dalam proses pembelajaran di sekolah (Sudjana, 2012:22).

2.6.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar namun dapat digolongkan menjadi 3 golongan (Ahmadi, 2005) yaitu:

a. Faktor raw input (faktor siswa itu sendiri) dimana tiap anak memiliki kondisi yang berbeda-beda dalam kondisi sosiologis dan kondisi psikologis.

- Faktor Jasmaniah

1. Faktor kesehatan

Agar seseorang dapat belajar dengan baik haruslah mengusahakan kesehatan badannya tetap terjamin dengan cara selalu mengindahkan ketentuan-ketentuan tentang bekerja, belajar, istirahat, tidur, makan, olahraga, rekreasi, dan ibadah.

2. Cacat tubuh

Keadaan cacat tubuh juga mempengaruhi belajar. Siswa yang cacat belajarnya juga terganggu. Jika hal ini terjadi, hendaknya ia belajar pada lembaga pendidikan khusus atau diusahakan alat bantu agar dapat menghindari atau mengurangi pengaruh kecacatannya itu.

- Faktor Psikologis

Sekurang-kurangnya ada tujuh faktor yang tergolong ke dalam faktor psikologis yang mempengaruhi belajar. Faktor-faktor itu adalah : intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan.

1. Intelegensi

Menurut J. P. Chaplin, intelegensi adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan ke dalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui/menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat.

2. Perhatian

Perhatian menurut Gazali adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itupun semata-mata tertuju kepada suatu obyek (benda/hal) atau sekumpulan obyek. Untuk dapat menjamin hasil belajar yang baik, maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya.

3. Minat

Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan.

4. Bakat

Bakat atau aptitude menurut Hillgard adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesudah belajar atau berlatih.

5. Motif

Motif erat sekali hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai. Di dalam menentukan tujuan itu dapat disadari atau tidak, akan tetapi untuk mencapai tujuan itu perlu berbuat, sedangkan yang menjadi penyebab berbuat adalah motif itu sendiri sebagai daya penggerak/pendorong.

6. Kematangan

Kematangan adalah suatu tingkat atau fase dalam pertumbuhan seseorang, dimana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru.

7. Kesiapan

Kesiapan atau readiness menurut Jamies Drever adalah kesediaan untuk memberi response atau bereaksi. Kesediaan itu timbul dari dalam diri seseorang dan juga berhubungan dengan kematangan.

- b. Faktor environmental input (faktor lingkungan) baik lingkungan sosial maupun lingkungan nonsosial.
 - Lingkungan sosial
 1. Lingkungan sosial sekolah, seperti guru, administrasi, dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi proses belajar seorang siswa. Hubungan yang harmonis antara ketiganya dapat menjadi motivasi bagi siswa untuk belajar lebih baik di sekolah. Perilaku yang simpatik dan dapat menjadi teladan seorang guru atau administrasi dapat menjadi pendorong bagi siswa untuk belajar.
 2. Lingkungan sosial masyarakat. Kondisi lingkungan masyarakat tempat tinggal siswa akan mempengaruhi belajar siswa. Lingkungan siswa yang kumuh, banyak pengangguran dan anak terlantar juga dapat mempengaruhi aktivitas belajar siswa, paling tidak siswa kesulitan ketika memerlukan teman belajar, diskusi, atau meminjam alat-alat belajar yang kebetulan yang belum dimilikinya.
 3. Lingkungan sosial keluarga. Lingkungan ini sangat mempengaruhi kegiatan belajar. Ketegangan keluarga, sifat-sifat orangtua, demografi keluarga (letak rumah), pengelolaan keluarga, semuanya dapat memberi dampak terhadap aktivitas belajar siswa. Hubungan antara anggota keluarga,

orangtua, anak, kakak, atau adik yang harmonis akan membantu siswa melakukan aktivitas belajar dengan baik.

- Lingkungan nonsosial

Lingkungan alamiah, seperti kondisi udara yang segar, tidak panas dan tidak dingin, sinar yang tidak terlalu silau/kuat, atau tidak terlalu lemah/gelap, suasana yang sejuk dan tenang. Lingkungan alamiah tersebut merupakan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi aktivitas belajar siswa. Sebaliknya, bila kondisi lingkungan alam tidak mendukung, proses belajar siswa akan terhambat.

- c. Faktor instrumental input, yang didalamnya antara lain terdiri dari Faktor Instrumental dan materi pelajaran.

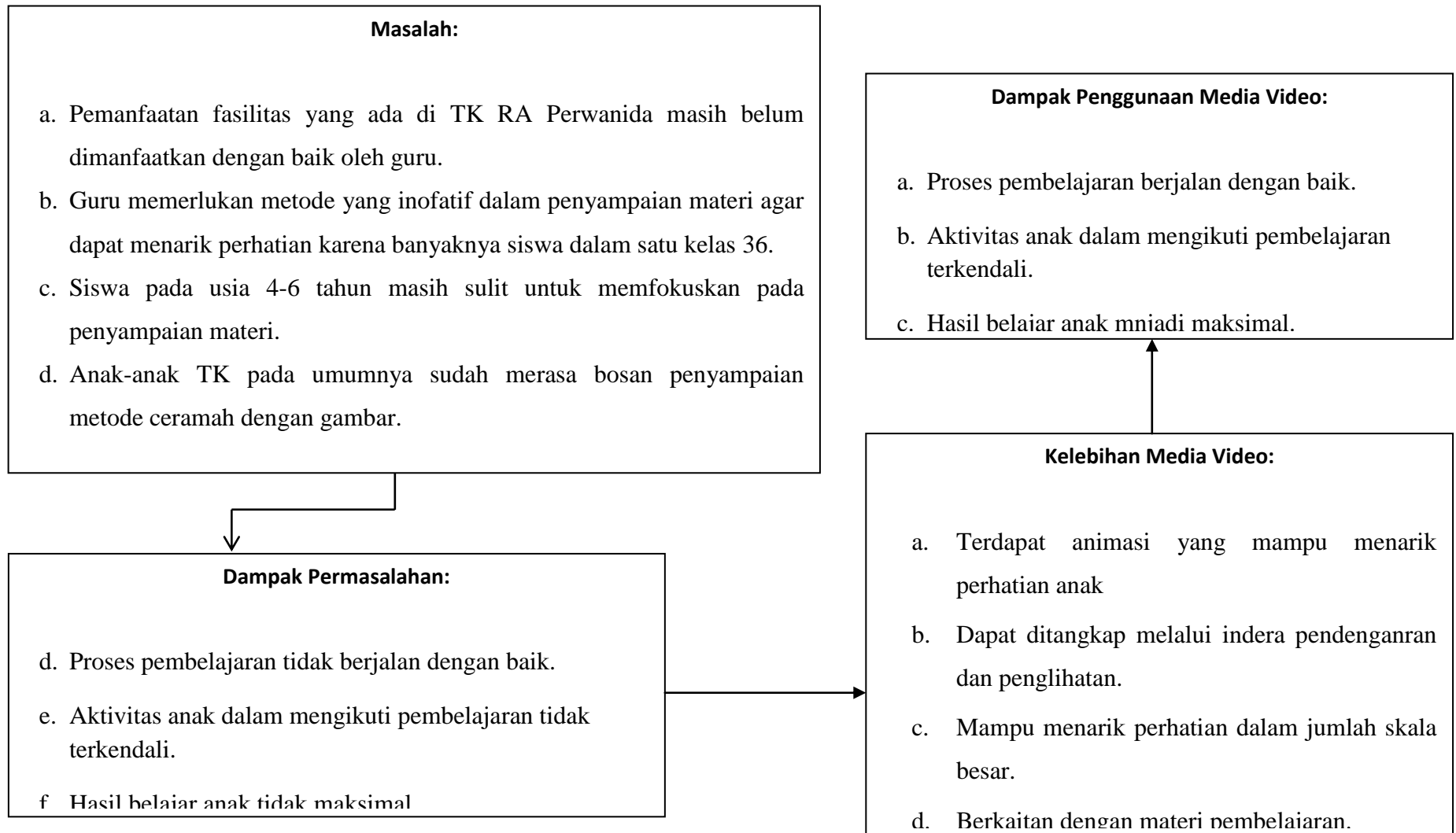
- Faktor instrumental, yaitu perangkat belajar yang dapat digolongkan dua macam. Pertama, hardware, seperti gedung sekolah, alat-alat belajar, fasilitas belajar, lapangan olahraga, dan lain sebagainya. Kedua, software, seperti kurikulum sekolah, peraturan-peraturan sekolah, buku panduan, silabus, dan lain sebagainya.

- Faktor materi pelajaran (yang diajarkan ke siswa). Faktor ini hendaknya disesuaikan dengan usia perkembangan siswa, begitu juga dengan metode mengajar guru, disesuaikan dengan kondisi perkembangan siswa. Karena itu, agar guru dapat memberikan kontribusi yang positif terhadap aktivitas belajar siswa, maka guru harus menguasai materi pelajaran dan berbagai metode mengajar yang dapat diterapkan sesuai dengan kondisi siswa.

2.8 Kerangka Berpikir

Bagan kerangka berpikir dalam penelitian yang akan dilakukan di TK RA Perwanida Boyolali

Bagan 2.4 Kerangka Berpikir



Video pembelajaran memberikan warna baru dalam proses pembelajaran di TK RA Perwanida, dengan mempertimbangkan manfaat-manfaat dari media tersebut diharapkan dapat mempermudah dalam penyampaian materi. Obyek yang terlalu besar misalnya seperti dalam materi pembelajaran pengenalan lingkungan rumah, atap rumah, pintu, jendela dan lainnya dapat terlihat jelas didalam video. Memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara anak didik dengan lingkungannya. Animasi dalam video ini juga menjadi daya tarik siswa disertai dengan suara agar anak dapat menyerap materi menggunakan indra pendengaran. Jadi, aktivitas dan proses pembelajarannya menjadi lebih baik.

Penggunaan media video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena media tersebut membuat anak tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Selain itu, aktivitas pembelajaran didalam kelas menjadi lebih menyenangkan karena media tersebut masih baru digunakan dalam mata pelajaran pengenalan lingkungan.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

1.7 Metode Penelitian

Kebutuhan pemahaman yang benar dalam menggunakan pendekatan, metode, ataupun teknik untuk melakukan penelitian merupakan hal yang penting agar tercapai hasil akurat dan sesuai dengan tujuan. Menurut (Brennan:1992) dalam buku Sarwono, mengajukan model penelitian gabungan dari kualitatif dan kuantitatif sebagai berikut:

1. Penelitian kualitatif digunakan untuk memfasilitasi penelitian kuantitatif.
2. Penelitian kuantitatif digunakan untuk memfasilitasi penelitian kualitatif.
3. Kedua pendidikan diberikan bobot yang sama.
4. Triangulasi.

Jenis penelitian yang digunakan untuk mengetahui efektivitas media video terhadap aktivitas dan hasil belajar adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Metode ini merupakan penggabungan dari dua prosedur penelitian yaitu kualitatif dan kuantitatif, dimana salah satu metode lebih dominan terhadap metode lainnya. Metode yang kurang dominan hanya diposisikan sebagai pelengkap dalam mendapatkan data. Adapun metode yang lebih dominan dalam penelitian ini adalah kualitatif dan sebagai metode pelengkapnya adalah metode kuantitatif.

Penelitian deskriptif kuantitatif ini merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui efektivitas media video pembelajaran pada subjek yang diselidik terhadap aktivitas dan hasil belajar. Peneliti dapat mengetahui media video pembelajaran efektif atau tidak melalui teknik pengumpulan data seperti wawancara, observasi, tes dan dokumentasi kepada siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran tersebut.

1.8 Variabel Penelitian

Variabel penelitian pada dasarnya adalah suatu hal yang berbentuk apa saja yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari sehingga mudah diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

3.2.1 Variabel Bebas

Variabel bebas yaitu variabel atau objek yang mempengaruhi objek lainnya. Dalam penelitian ini variabel bebasnya (independen) adalah treatment yang diberikan yaitu media video pembelajaran rumahku tema lingkungan sebagai media belajar TK B di RA Perwanida.

3.2.2 Variabel Terikat

Variabel terikat adalah merupakan variabel yang diakibatkan atau yang dipengaruhi variabel bebas. Keberadaan variabel ini dalam penelitian Deskriptif kuantitatif merupakan variabel yang yang dijelaskan dalam fokus atau topik penelitian. Dalam penelitian ini variabel terikatnya (dependen) adalah hasil dari treatment tersebut terhadap hasil belajar dan aktivitas anak.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Pengertian populasi menurut Sugiyono (2009: 80) adalah sebagai berikut :
”Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”.

Berdasarkan pengertian di atas, penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa populasi merupakan obyek atau subyek yang berada pada suatu wilayah penelitian. Populasi Kelas B di TK RA Perwanida yaitu berjumlah 36 siswa. Data tersebut diambil setelah hasil observasi awal peneliti pada 7 februari 2015.

3.3.2 Sampel

Sampel adalah sebagian yang diambil dari populasi, apabila subyeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semuanya, sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. (S. Margono, 1997:118)

Maka peneliti mengambil sampel sebanyak 36 siswa sesuai dengan populasi di TK RA Perwanida untuk mendapatkan data. Teknik penggunaan sampel yaitu menggunakan cara *purposive sampling* (pengambilan berdasarkan tujuan). Alasan pengambilan sampel ini karena mata pelajaran kelas A sesuai dengan materi dari media video pembelajaran, dalam kelas tersebut sudah terdapat fasilitas untuk menggunakan medianya dan kelas A anak-anak masih baru memasuki sekolah tersebut jadi siswanya juga baru beradaptasi atau diatur.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara penelitian lapangan, yaitu peneliti datang langsung ke sekolah TK RA Perwanida, untuk mendapatkan data yang akurat (data yang diperlukan). Peneliti untuk mendapatkan data yang akurat menggunakan beberapa cara yaitu:

1. Observasi yaitu peneliti mengamati langsung kegiatan pembelajaran di kelas keadaan siswa maupun guru dengan menggunakan instrumen yang telah dibuat. Instrumen observasi dibuat mengetahui proses pembelajaran di kelas dan aktivitas siswa. Instrumen proses pembelajaran di kelas berupa angket deskripsi pembelajaran, sedangkan instrumen aktivitas anak berupa angket *ceklist* yang diisi oleh peneliti.

Tabel 3.1

Skor angket aktivitas

No	Jumlah Siswa Aktivitas	Skor
1.	33 - 36	5
2.	28 - 32	4
3.	13 - 29	3
4.	4 - 12	2
5.	0 - 3	1

2. Wawancara yaitu peneliti mengumpulkan informasi dengan mengajukan beberapa pertanyaan secara lisan dan dijawab secara lisan kepada guru yang mengajar dalam penggunaan media video tersebut.
3. *Test* yaitu peneliti mengumpulkan informasi dengan cara menyampaikan sejumlah soal secara tertulis untuk dijawab secara tertulis kepada responden

yaitu siswa sebanyak 100% dari jumlah kelas. Sebelum peneliti melakukan *test* kepada siswa, peneliti melakukan uji soal keterbacaan terlebih dahulu.

4. Dokumentasi yaitu peneliti ingin membuktikan atau memperkuat informasi yang didapat dalam penelitian seperti keadaan guru dan siswa saat proses kegiatan belajar mengajar.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini berbentuk observasi didalam kelas, wawancara guru pengajar, siswa yang mengikuti pembelajaran, dan angket penelitian siswa TK RA Perwanida.

Tabel 3.2

Kisi-kisi instrumen observasi

No	Aspek	Indikator	Butir Soal	Jumlah
1.	Efektivitas penggunaan video pembelajaran dilihat dari aktivitasnya	a. Suasana Pembelajaran yang menyenangkan	1, 2, 3, 4, 5	5
		b. Tanggung Jawab Siswa	1, 2, 3, 4, 5	5
		c. Percaya Diri	1, 2, 3	3
		d. Fokus Kegiatan	1, 2, 3	3
2.	Efektivitas penggunaan video pembelajaran dilihat	a. Penyampaian Materi	1	1
		b. Suasana pembelajaran	2	2

	dari proses pembelajaran	c. Interaksi guru dan siswa	3	3
Jumlah				22

Tabel 3.3

Kisi-kisi instrumen wawancara guru

No	Aspek	Indikator	Butir Nomor
1.	Efektivitas penggunaan video pembelajaran dilihat dari proses pembelajaran	a. Metode dan Media yang digunakan	1
		b. Evaluasi yang diterapkan	2
		c. Sarana dan prsarana pendukung pembelajaran	3
		d. Penggunaan video pembelajaran	4 , 5, 8
2.	Efektivitas penggunaan video pembelajaran dilihat dari aktivitas siswa	a. Perhatian atau minat	6
		b. Keberanian	7

Tabel 3.4**Kisi-kisi instrumen *test* siswa**

No	Aspek	Indikator	Butir Soal
1.	Efektivitas penggunaan video pembelajaran dilihat dari hasil belajar siswa	a. Pengetahuan bahan-bahan rumah	1, 2, 3
		b. Pengetahuan ruangan rumah	4, 5, 6, 7
		c. Pengetahuan bagian-bagian rumah	1, 2, 3
		d. Pengetahuan perabot	4, 5, 6, 7
Jumlah			20

Tabel 3.5**Kisi-kisi instrumen dokumentasi siswa**

No.	Indikator	Sasaran
1.	Mengetahui aktivitas siswa	Kegiatan guru dan murid
2.	Mengetahui proses pembelajaran	Interaksi, suasana pembelajaran murid dan guru
3.	Mengetahui sarana dan prasarana	Perlengkapan pendukung pembelajaran

3.6 Teknik Analisis Data

Dalam pengolahan data peneliti menggunakan atau menempuh cara sebagai berikut:

3.6.1 Verifikasi

Setelah mendapatkan data angket observasi peneliti mengecek kembali kelengkapan data, sedangkan untuk data *test* maka peneliti menilai jumlah jawaban yang benar dan salah dari responden.

3.6.2 Tabulating

Langka kedua adalah pengolahan data dengan memindahkan data angket dan jawaban yang benar dari soal tes kedalam tabel. Kemudian setelah data diolah sehingga hasil angket tersebut dinyatakan sah, maka selanjutnya melakukan analisa data dengan teknik diskriptif presentase.

3.6.3 Analiting

Langkah ini adalah memadukan atau menganalisa data yang ada utama yaitu wawancara dan observasi deskripsi untuk diolah dengan data pendukung angket, *test*, dan dokumentasi, sehingga hasil penelitian mudah untuk dipahami.

3.6.4 Conclusion

Langkah ini adalah tahap akhir yaitu dengan memberikan kesimpulan dari hasil analisa.

Data yang sudah terkumpul dari hasil wawancara dan observasi diidentifikasi agar memudahkan peneliti dalam menganalisa sesuai dengan

tujuan yang diinginkan. Sebagai pendukung data observasi dan wawancara maka berdasarkan hasil dari angket dan *test* data kuantitatif, selanjutnya dianalisis menjadi data deskriptif. Analisis ini digunakan untuk mengetahui besarnya presentase responden. Berikut teknik analisis data kuantitatif menjadi data prosentase untuk dapat dijadikan pendukung data deskripsi.

Rumus yang digunakan untuk memperoleh data prosentase aktivitas anak melalui angket adalah :

$$P = \frac{\text{Total jumlah skor}}{\text{Jumlah item}} \times \frac{100}{5}$$

Keterangan:

P = Angka Presentasi

Total jumlah skor = Jumlah skor angket dari aktivitas anak

Jumlah item = Jumlah frekuensi

100 = Prosentase %

5 = Angka rata-rata angket sangat baik

Untuk mendapatkan kriteria prosentase angket aktivitas anak dari observasi langsung, peneliti menggunakan kategori sebagai berikut:

Tabel 3.6

Kriteria Aktivitas Siswa

Prosentase Jumlah Siswa	Kriteria
81% – 100%	Sangat Baik
61% – 80%	Baik

41% – 60%	Cukup Baik
21% – 40%	Kurang Baik
0% – 20%	Sangat Kurang Baik

Untuk mengetahui nilai rata-rata jawaban anak dalam satu kelas dari soal yang telah diberikan maka digunakan rumus:

$$MX = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

MX = Rata-rata nilai anak dalam satu kelas

X = Nilai anak

N = Jumlah anak yang mengikuti pembelajaran

Untuk mengetahui nilai prosentase rata-rata jawaban dari soal *test* hasil belajar maka digunakan rumus:

$$P = \frac{MX}{100} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Prosentase rata-rata hasil jawaban

100 = Jumlah maksimal nilai

100% = Nilai prosentase

Tabel 3.7**Kriteria skor jawaban**

NO	Skor	Keterangan
1.	81-100	Sangat Baik
2.	61-80	Baik
3.	41-60	Cukup Baik
4.	21-40	Kurang Baik
5.	0-20	Sangat Kurang Baik

Ditahap akhir penelitian menyajikan data dalam bentuk deskripsi yang sebelumnya diolah dari memadukan hasil observasi, wawancara, *test*, dan dokumentasi, selanjutnya menganalisa kesimpulan kesesuaian tujuan penelitian dengan hasil penelitian.

3.7 Waktu, Tempat, Subjek, dan Objek Penelitian

3.7.1 Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan selama 3 hari mulai 10 sampai 12 agustus tahun 2015 pada tahun ajaran baru.

3.7.2 Tempat Penelitian

Penelitian akan dilaksanakan di TK RA Perwanida yang beralamat di jalan Kates, Siswodipuran (57311), merupakan salah satu Sekolah Taman Kanak-kanak yang terfavorit di Boyolali. Adapun yang menjadi alasan pemilihan tempat penelitian tersebut, berdasarkan obervasi langsung, peneliti melihat adanya media yang sudah memadai, namun dalam pembelajarannya tidak memanfaatkan media tersebut.

3.7.3 Subyek Penelitian

Subjek penelitian adalah benda, hal atau orang tempat variabel penelitian melekat. (Suharsimi Arikunto, 2009: 99) Berdasarkan penjelasan tersebut yang akan menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas A TK RA Perwanida.

3.7.4 Obyek Penelitian

Objek penelitian dapat berupa manusia, benda-benda, tumbuh-tumbuhan, gejala-gejala, atau peristiwa-peristiwa. (Hadeli, 2006: 68) Berdasarkan penjelasan di atas yang akan menjadi objek penelitian ini adalah hasil belajar siswa TK RA Perwanida setelah diberi perlakuan.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Media video pembelajaran “rumahku” membuat proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik, dari penyampaian guru sesuai dengan bahan penyerta, suasana pembelajaran yang kondusif dan interaksi guru dengan anak, ketika guru bertanya anak-anak menjawab dengan nada yang keras.
2. Aktivitas anak dalam mengikuti pembelajaran di TK RA Perwanida 1 Boyolali sudah baik, itu terbukti bahwa anak-anak sangat senang, anak-anak mampu bertanggung jawab mengikuti pembelajaran, anak-anak percaya diri dalam menyampaikan pendapat dan anak-anak mampu fokus terhadap penyampaian materi, walaupun ada beberapa anak yang bermain sendiri diakhir pembelajaran.
3. Hasil Belajar anak TK RA Perwanida 1 Boyolali setelah mengikuti pembelajaran penggunaan media video “rumahku” sangat baik terbukti dengan nilai rata-rata anak dalam satu kelas 97,7. Dari hasil rata-rata tersebut dapat diperoleh prosentase jawaban benar dalam satu kelas yaitu 97,7% yang berarti video pembelajaran “rumahku” tergolong sangat efektif.

5.2 Saran

1. Dalam proses pembelajaran hendaknya media video pembelajaran dapat dijadikan pilihan karena dengan itu siswa akan lebih aktif dalam belajar. Sehingga tidak ada siswa yang merasa jenuh, bosan dalam belajar di kelas.
2. Guru diharapkan bisa menggunakan media video pembelajaran di TK RA Perwanida 1 Boyolali, karena di sekolah tersebut sudah memiliki fasilitas yang lengkap seperti TV, VCD dan *Sound*.
3. Untuk Kepala Sekolah diharapkan menambah adanya sarana prasarana penunjang seperti genset. Kalau ada lampu mati mendadak, aktivitas belajar di kelas juga tidak berjalan, itu dikarenakan kelas memakai media video pembelajaran, dan genset tersebut sangat diperlukan sekali dalam hal ini.
4. Peran guru dan Kepala Sekolah, keteladanan dan pembiasaan masih tetap diperlukan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk sikap dan perilaku anak.

DAFTAR PUSTAKA


- Abu, Ahmadi. 2005. Strategi Belajar Mengajar. Bandung: Pustaka Setia.
- Andre, Rinanto. 1082. Peran Media Audio Visual dalam Pendidikan. Yogyakarta : Yayasan Kanisius.
- Anton. 2012. Penerapan video sebagai media pembelajaran Tersedia di www.ant.staff.uns.ac.id/2012/07/22/penerapan-video-sebagai-media-pembelajaran/ [diakses 5-3-2015]
- Arikunto, Suharsimi. 1993. Manajemen Pengajaran Secara Manusiawi. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar.2009. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Daryono. 2013. Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. Yogyakarta : Gava Media.
- Hanafiah, N. & C.S. 2010. Konsep Strategi Pembelajaran. Bandung: Refika Aditama.
- Ibrahim. 2000. Media Pembelajaran. Malang : UM PRESS.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (Eds.3). 2010.
- Kustiono. 2010. Media Pembelajaran. Semarang : UNEES PRESS.
- Magdalena, Emy. 2015. Bidang garapan teknologi pendidikan. <http://edukasi.kompasiana.com/2015/03/19/bidang-garapan-teknologi-pendidikan-707571.html> [diakses 26-3-2015]
- Manshur. 2005. Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Mengenal Media Pembelajaran. <http://edu-articles.com/mengenal-mediapembelajaran.html>
- Miarso, Yusufhadi. 2009. Menyemai Benih Teknologi Pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Muhammad, Syaikh F. 2004. Kumpulan Hadits Shahih Bukhari Muslim. Jakarta : Insan Kamil

- Nur, Jannah (2008). Modul Evaluasi Perkembangan. https://www.academia.edu/6241801/Modul_evaluasi_perkembangan/ [diakses 3-6-2015]
- Rogers, Everett M. 1986. Communication Technology. New York: FreePress.
- Sadiman, Arif. 2010. Media Pendidikan. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Sardiman. A.M. 2011. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Rajawali.
- Seels, B dan RC Richey. 1994. Teknologi Pembelajaran, Definisi dan Kawasannya. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Soekidjo Notoatmodjo. 2003. Pendidikan dan Perilaku Kesehatan. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Soeparwoto. 2007. Psikologi Perkembangan. Semarang: UPT UNNES PRESS.
- Sudjana dan Ahmad Rifa'i. 2007. Teknologi Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 pada alenia ke-4.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Warsita, Bambang. 2008. Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya. Jakarta: Rineka Cipta.

LAMPIRAN

Lampiran 1

Surat Keterangan Dosen Pembimbing Skripsi



**KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Nomor: 475 /UN37.1.1/TU/2015
Tentang
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER
GASAL/GENAP
TAHUN AKADEMIK 2014/2015**

Menimbang : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Kurikulum & Teknologi Pendidikan/Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Kurikulum & Teknologi Pendidikan/Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES untuk menjadi pembimbing.

Mengingat : 1. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)
2. Peraturan Rektor No. 21 Tahun 2011 tentang Sistem Informasi Skripsi UNNES
3. SK. Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;
4. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;

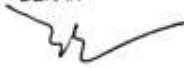
Menimbang : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Kurikulum & Teknologi Pendidikan/Teknologi Pendidikan Tanggal 5 Maret 2015

MEMUTUSKAN


Menetapkan :
PERTAMA : Menunjuk dan menugaskan kepada:
Nama : Dra Istyanini, MPd
NIP : 195911221985032001
Pangkat/Golongan : IV/A
Jabatan Akademik : Lektor Kepala
Sebagai Pembimbing
Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :
Nama : IRFAN ARDIANTO
NIM : 1102411051
Jurusan/Prodi : Kurikulum & Teknologi Pendidikan/Teknologi Pendidikan
Topik : Studi Eksperimen Video Pembelajaran Produk Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan

KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

DITETAPKAN DI : SEMARANG
PADA TANGGAL : 9 Maret 2015
DEKAN



Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd.
NIP 195604271986031001

Tembusan
1. Pembantu Dekan Bidang Akademik
2. Ketua Jurusan
3. Petinggal


1102411051
FM-03-AKD-24/Rev. 00

Lampiran 2

Surat Perijinan Pengambilan Media Video Pembelajaran



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
BALAI PENGEMBANGAN MEDIA TELEVISI PENDIDIKAN
 Alamat: Jl. Mangkurejo, Kwangsan, Sedati, Sidoarjo, Jawa Timur
 Telpon : 031-8911392, Faksimil: 031-8911392

Nomor : 484/P1.7/LL/2015 9 Maret 201
 Hal : Ijin Pengambilan Data Skripsi


Yth. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
 Universitas Negeri Semarang
 Di Semarang.

Menunjuk surat Saudara Nomor 1013/UN37.1.1/KM/2015 tanggal 3 Maret 2015 perihal Permohonan Ijin Pengambilan Data, dengan ini kami menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

No	Nama	NIM
1	Willy Febrian	1102411013
2	Irfan Ardianto	1102411051
3	Nur Rizky Chidijah	1102411100

telah hadir ke lembaga kami dan mengambil data tentang video pembelajaran untuk keperluan pendalaman mata kuliah Skripsi pada tanggal 9 Maret 2015.

Demikian keterangan kami untuk menjadikan maklum adanya, terima kasih.


 Kepala
 Drs. Abu Rhaer, M.Pd.
 NIP. 198604131991031002

Tembusan:

1. Sdr. Willy Febrian
2. Sdr. Irfan Ardianto
3. Sdr. Nur Rzky Chodijah

1 Sep 2015

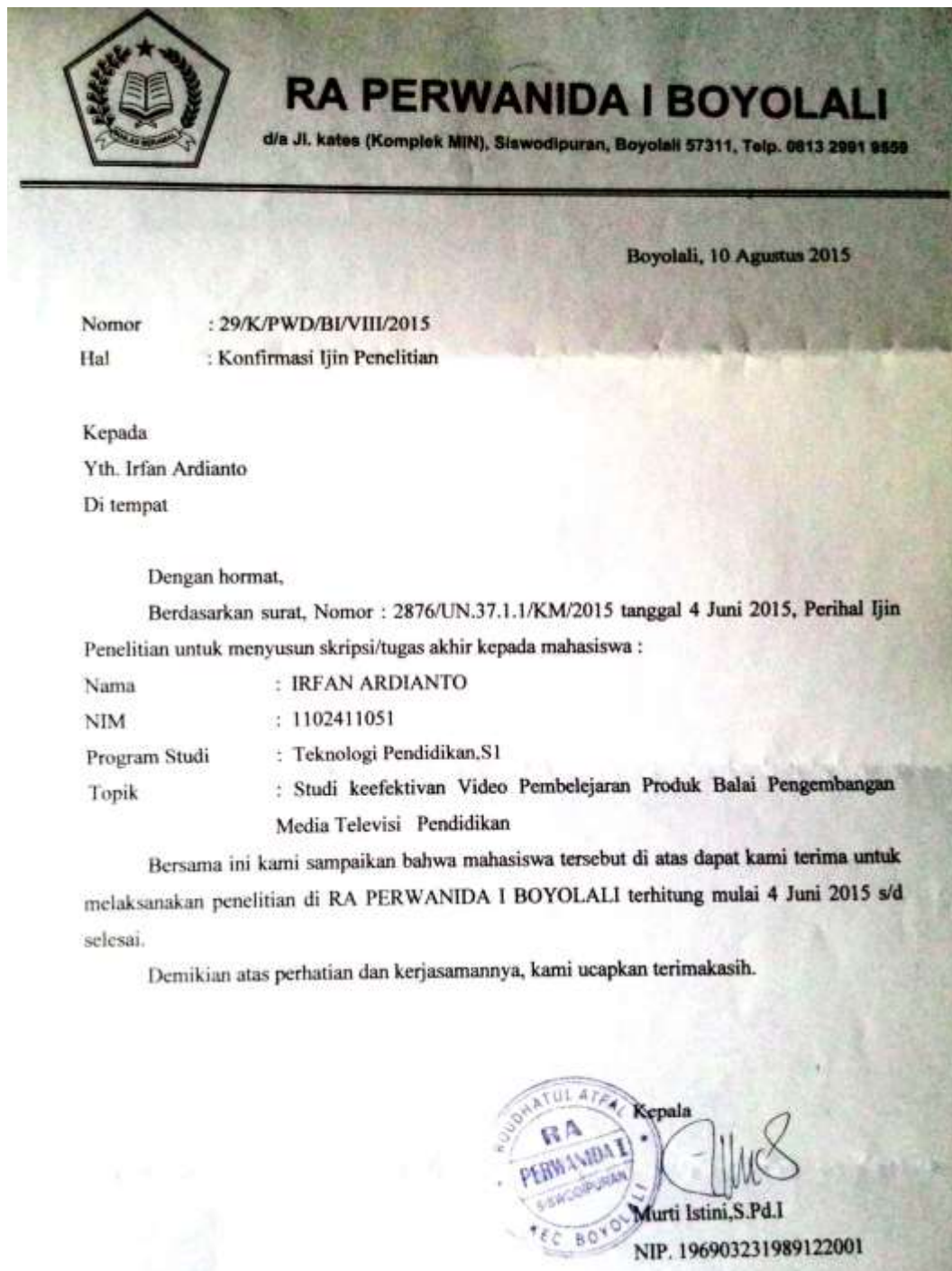
Lampiran 3

Surat Perijinan Penelitian

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN Gedung Gd A2 Lt., Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229 Telepon: 024-8508019 Laman: http://fip.unnes.ac.id , surel: fip@mail.unnes.ac.id	
	Nomor	: 2876/UNN7.1.1/KM/2015
	Lamp.	:
	Hal	: Ijin Penelitian
Kepada Yth. Kepala TK RA Perwanida Boyolali di Boyolali		
Dengan Hormat, Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir oleh mahasiswa sebagai berikut:		
Nama	: IRFAN ARDIANTO	
NIM	: 1102411051	
Program Studi	: Teknologi Pendidikan, S1	
Topik	: Studi keefektivan Video Pembelajaran Produk Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan	
Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.		
<div style="text-align: right;">  Semarang, 4 Juni 2015 Dekan Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd. NIP. 195604271986031001 </div>		

Lampiran 4

Surat Selesai Melakukan Penelitian



Lampiran 5**Profil TK RA Perwanida 1 Boyolali**

1. Nama Sekolah : TK RA PERWAIDA I
2. Standar Sekolah : B
3. No. Pokok Sekolah : 69740935/ 20353635
4. No. Statistik : 1012330950031
5. Provinsi : Jawa Tengah
6. Kecamatan : Boyolali
7. Desa/ Kelurahan : Siswodipuran
8. Jalan : Jalan Kates
9. Kode Pos : 57311
10. Daerah : Perkotaan
11. Status Sekolah : Swasta
12. Kelompok Sekolah : Inti
13. Surat Keputusan/ SK : No.002960
14. Penerbit SK : Badan Akreditasi Jateng
15. Kegiatan Belajar : Pagi
16. Bangunan : Bukan Milik Sendiri
17. Tahun Berdiri : 1 Juli 1979
18. Luas Bangunan Tanah : 288 m²
19. Lokasi Sekolah : Satu Atap dengan MIN
20. Jarak ke Kecamatan : 1 Km
21. Terletak Pd Lintasan : Kabupaten/ Kota

22. Jmlh Anggota Rayon : 3

23. Penyelenggara : Organisasi

TK RA Perwanida I Boyolali didirikan pada tanggal 1 Juli 1979 oleh organisasi Persatuan Darmawanita di Boyolali. Pada tahun 1987, TK RA Perwanida I mulai meraih berbagai prestasi, atas prestasinya badan akreditasi Jateng menerbitkan Surat Keputusan 002969. Sejak tahun 1987 hingga sekarang tahun 2015 Kepala Sekolah telah berganti 3 kali yang sekarang ini adalah Ibu Istin.

Sistem sekolah berlandaskan agama islam yang diterapkan di TK RA Perwanida serta kepedulian terhadap pendidikan untuk anak-anak yang kurang mampu membuat sekolah ini mendapatkan simpati dan bantuan dari banyak pihak termasuk pemerintah. Sebagai Taman Kanak-kanak dengan pendidikan berlandaskan ajaran agama islam dan berkomitmen untuk terus menerus dan berkesinambungan meningkatkan mutu dalam berbagai aspek baik manajemen, kurikulum dan pembelajaran, kualitas siswa, sarana prasarana dan lain sebagainya. Bukti komitmen ini dapat dilihat saat ini TK RA Perwanida telah menjadi sekolah *favourite* di Boyolali. Terbukti dengan jumlah pendaftar yang melebihi kuota yang telah ditentukan, sedangkan untuk seleksi pendaftar sendiri diambil berdasarkan umur, untuk umur yang paling muda tentunya tidak dapat masuk. TK RA Perwanida ini tidak hanya berasal dari Boyolali namun ada beberapa anak berasal dari Solo, Salatiga dan Semarang. Selain itu TK RA Perwanida telah banyak berprestasi, prestasi yang paling baik adalah mendapatkan juara pertama lomba *Marching band* tingkat karisidenan Surakarta selama 5 tahun

berturut-turut, yang selama ini belum ada yang mampu untuk merebut piala bergilir tersebut.

TK RA Perwanida dikelola oleh tenaga pendidik dan kependidikan yang cukup kompeten dalam membimbing anak usia dini. Para guru sebagian besar adalah lulusan sarjana pendidikan, dengan jumlah guru ada 8 dan satu Kepala Sekolah sekaligus menjabat sebagai ketua IGRA (Ikatan Guru Raudhatul Athfal) di wilayah kabupaten Boyolali.

VISI :

“TERBENTUKNYA GENERASI YANG MANDIRI, CERDAS, CERIA DAN ISLAMI”

MISI :

- MENGAJARKAN PESERTA DIDIK MEMILIKI KEPERIBADIAN YANG MATANG.
- MEMBERIKAN KEGIATAN PEMBELAJARAN YANG MENGACU PADA KECERDASAN OTAK YANG OPTIMAL.
- MEMBERIKAN SUASANA BELAJAR YANG NYAMAN DAN MENYENANGKAN.
- MENANAMKAN NILAI-NILAI ISLAMI DALAM KEGIATAN PEMBELAJARAN.

Kebijakan mutu

- a. Meningkatkan kepuasan siswa dan orang tua/wali siswa melalui peningkatan prestasi siswa dan pelayanan prima.
- b. Meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui pendidikan dan latihan.
- c. Pemanfaatan dan pemantapan segenap sumber daya (resources) yang tersedia.

Sasaran mutu

- a. Tercapainya kepuasan pelanggan (siswa dan orang tua/wali siswa) sebesar 80%.
- b. Peningkatan kemampuan tenaga pendidik dan kependidikan melalui pendidikan dan latihan sebesar 40%.
- c. Tercapainya kemampuan anak dapat membaca minimal 3 kata, dapat membaca sampai iqra 3, brhitung sampai 100 dan berani mengungkapkan pendapat.
- d. Tercapainya nilai afektif sesuai dengan ajaran agama islam, kognitif yang dapat diterapkan, nilai bahasa berani untuk berbicara dan nilai psikomotorik yang mampu menghasilkan karya.
- e. Terlaksanya pengembangan kurikulum.
- f. Tercapainya pembelajaran bernuansa Islam sebesar 85%.
- g. Terwujudnya prestasi sebesar 75% pada setiap lomba nonakademik eksternal, minimal masuk 3 besar pada tingkat provinsi.

- h. Tercapainya kehadiran tepat waktu bagi siswa, guru dan karyawan sebesar 90%.
- i. Tercapainya kelengkapan sarana dan prasarana sebesar 100% sesuai standar BSNP.

Pengembangan di TK RA Perwanida I Boyolali

Pengembangan suatu lembaga sangat penting karena untuk mendapatkan kepercayaan dan memenuhi kebutuhan masyarakat terhadap pendidikan global ataupun nasional. Pengembangan di TK RA Perwanida 1 meliputi dua aspek yaitu aspek fisik dan nonfisik. Pengembangan fisik di TK RA Perwanida berupa tambahan bangunan baru untuk menambah ruang kelas, tempat bermain, dan sarana dan prasarana yang masih belum didapatkan. Pembangunan ruang tambahan masih berlangsung hingga tahun ajaran selanjutnya, baru dapat digunakan. Sementara untuk pengembangan nonfisik berupa tambahan jam pelajaran bagi anak-anak yang diperlakukan khusus karena masih belum sesuai dengan kriteria sekolah yang ditentukan dan pengembangan kurikulum oleh sekolah sendiri dari kurikulum yang telah ditentukan oleh Departemen Agama (DEPAG).

Kurikulum dan PBM

Kurikulum di TK RA Perwanida 1 menggunakan kurikulum dari pusat Departemen Agama yaitu KTSP. Namun sekolah mengembangkan KTSP sesuai

dengan kebutuhan yang ada dan KTSP menjadi acuan untuk mengembangkannya.

Proses belajar mengajar di TK RA Perwanida 1 sebagai berikut:

- a. Pembelajaran di TK A hari senin sampai hari kamis dimulai dari pukul 07.15 sampai pukul 11.00, sedangkan TK B pukul 07.15 sampai 11.30.
- b. Pembelajaran di TK A hari jum'at dan sabtu dimulai dari pukul 07.15 sampai pukul 10.00, sedangkan TK B pukul 07.15 sampai 10.30.
- c. Menambah jam untuk kelas B pada mata pelajaran tertentu (Bahasa Inggris, Bahasa Indonesia dan Matematika).
- d. Menerapkan pembelajaran belajar sambil bermain dengan memberitahu dari tujuan pembelajaran tersebut.
- e. Mengidentifikasi dan menganalisis materi esensial masing-masing mata pelajaran untuk dijadikan pendukung pengembangan proses belajar mengajar.
- f. Menempatkan siswa sebagai teman dalam pembelajar.
- g. Menerapkan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan kurikulum PAI terpadu.
- h. Mendorong siswa untuk berprestasi melalui bimbingan secara intensif.
- i. Menjalin kerjasama dengan sekolah MIN 1 Boyolali untuk mempersiapkan siswa memasuki tingkat sekolah dasar.

Fasilitas

Ruang kelas TK RA Perwanida 1 dilengkapi dengan TV, VCD, *white board*, siswa, kursi, meja, mainan anak-anak, tikar, gambar-gambar dinding, kipas angin,

rak tempat meletakkan hasil karya anak, rak buku dan alat tulis untuk masing-masing anak. Di halaman sekolah terdapat mainan seperti prosotan, ayunan, jungkat-jungkit dan tempat untuk memanjat. Sedangkan untuk kamar mandi/ WC berjumlah 4 bagi siswa dan 2 bagi guru. TK RA Perwanida 1 juga memiliki ruang gudang, ruang guru dan ruang kepala sekolah. Fasilitas lain adalah rak sepatu masing-masing kelas dan kantin yang jadi satu dengan MIN 1 Boyolali. Fasilitas yang lain dibandingkan dengan sekolah lain adalah setiap hari anak diberikan makan dari sekolah, jadi anak tidak perlu membawa bekal, dengan begitu asupan gizi anak lebih terjamin. Selain itu setiap hari ada mobil jemputan untuk pergi ke sekolah jika keluarga tidak dapat mengantar anak.

Kegiatan Ekstrakurikuler

Untuk mengembangkan potensi anak diluar bidang akademik pelajaran TK, maka dibentuk organisasi ekstrakurikuler yang dilaksanakan satu minggu dua kali, sebagai berikut:

- a. *Marching band*
- b. Olah vokal *group*
- c. Senam dan seni tari
- d. Seni lukis
- e. Bahasa Inggris

Lampiran 5

PEDOMAN METODE PENELITIAN

Judul Penelitian : Efektivitas Penggunaan Media Video Pembelajaran “Rumahku” Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas B Di TK RA Perwanida Boyolali.

Tujuan Penelitian : Untuk mengetahui bagaimanakah tingkat efektifitas penggunaan media video pembelajaran “Rumahku” terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa kelas B di TK RA Perwanida Boyolali.

Responden : Guru Kelas.

(Narasumber)

Observasi pada (item) :

1. Dokumen pendukung.
2. Proses Belajar Mengajar.
3. Interaksi guru dan siswa dalam penggunaan media video pembelajaran.
4. Sarana dan Prasarana penunjang penggunaan media video pembelajaran.

Aspek observasi :

1. Proses Pembelajaran.
2. Aktivitas Pembelajaran.

Test : 1. Hasil Pembelajaran.

Lampiran 7

Kisi-kisi Instrumen Observasi

No	Aspek	Indikator	Butir Soal	Jumlah
1.	Efektifitas penggunaan video pembelajaran dilihat dari aktivitasnya	e. Suasana Pembelajaran yang menyenangkan	1, 2, 3, 4, 5	5
		f. Tanggung Jawab Siswa	1, 2, 3, 4, 5	5
		g. Percaya Diri	1, 2, 3	3
		h. Fokus Kegiatan	1, 2, 3	3
2.	Efektifitas penggunaan video pembelajaran dilihat dari proses pembelajaran	d. Penyampaian Materi	1	1
		e. Suasana pembelajaran	2	2
		f. Interaksi guru dan siswa	3	3
		g. Aktivitas anak		
Jumlah				22

Lampiran 8

Kisi-kisi Instrumen Wawancara

No	Aspek	Indikator	Butir Nomor
1.	Efektifitas penggunaan video pembelajaran dilihat dari proses pembelajaran	e. Metode dan Media yang digunakan	1
		f. Evaluasi yang diterapkan	2
		g. Sarana dan prsarana pendukung pembelajaran	3
		h. Penggunaan video pembelajaran	4 , 5, 8
2.	Efektifitas penggunaan video pembelajaran dilihat dari aktivitas siswa	c. Perhatian atau minat	6
		d. Keberanian	7

Lampiran 9

Kisi kisi Instrumen Test Siswa

No	Aspek	Indikator	Butir Soal
1.	Efektifitas penggunaan video pembelajaran dilihat dari hasil belajar siswa	e. Pengetahuan bahan-bahan rumah f. Pengetahuan ruangan rumah g. Pengetahuan bagian-bagian rumah h. Pengetahuan perabot	1, 2, 3 4, 5, 6, 7 1, 2, 3 4, 5, 6, 7
Jumlah			20

Lampiran 10

Instrumen Wawancara

LEMBAR WAWANCARA

PENERAPAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN

DI TK RA PERWANIDA KELAS B

Nama Guru :

Hari, Tanggal :

1. Menurut Bapak/Ibu Guru, metode dan media seperti apa yang sesuai dengan materi lingkungan rumah? Mengapa?

Jawab:

.....

.....

.....

2. Bagaimana dengan bentuk dan teknik evaluasi dalam pembelajaran bapak/Ibu Guru yang biasa digunakan?

Jawab:

.....

.....

.....

3. Menurut Bapak/Ibu Guru, bagaimanakah ketersediaan sarana dan prasarana disekolah ini untuk menunjang proses pembelajaran?

Jawab:

.....

.....

.....

4. Bagaimana proses pembelajaran penggunaan video pembelajaran sebagai media pembelajaran Bapak/Ibu yang telah dilaksanakan?

Jawab:

.....

-
.....
5. Menurut Bapak/Ibu Guru, apakah kendala atau kesulitan yang dialami dalam proses pembelajaran menggunakan video?

Jawab:

-
.....
.....
6. Menurut Bapak/Ibu Guru, bagaimanakah perhatian atau minat siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan media video?

Jawab:

-
.....
.....
7. Menurut Bapak/Ibu Guru, bagaimanakah keberanian siswa anak terhadap penggunaan media video pembelajaran?

Jawab:

-
.....
.....
8. Apa harapan Bapak/Ibu dengan adanya video pembelajaran sebagai media belajar bagi anak?

Jawab:

.....
.....
.....

Lampiran 11

Instrumen Observasi

**LEMBAR OBSERVASI UNTUK MENGETAHUI AKTIVITAS
SISWA
PENERAPAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN
DI TK RA PERWANIDA KELAS B**

Hari, Tanggal :

Data ini untuk mencatat kualitas proses pembelajaran. Arti angka-angka:
5= sangat baik, 4 = baik, 3 = cukup, 2 = kurang, dan 1 = sangat kurang.

NO	INDIKATOR	SKOR				
		1	2	3	4	5
	Suasana Pembelajaran Yang Menyenangkan					
1.	Apakah siswa menonton tayangan dengan gembira ?					
2.	Apakah siswa menikmati tayangan?					
3.	Apakah siswa menonton tayangan tanpa kelihatan tertekan ?					
4.	Apakah siswa merespon karena tertarik pada tayangan ?					
5.	Apakah siswa menirukan apa yang ditayangkan.?					
	JUMLAH SKOR					
	Kualitas Suasana Pembelajaran = $\frac{\text{Total Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Item}} = \frac{\dots}{5} = \dots$					
	Tanggung Jawab					
1.	Apakah siswa memiliki rasa tanggung jawab pada perintah dalam tayangan ?					
2.	Adakah umpan balik setelah memperhatikan tayangan?					
3.	Apakah siswa merespon tayangn video dengan baik.					
4.	Apakah siswa antusias dalam menonton?					
5.	Apakah siswa tekun menonton tayangan ?					
	Jumlah Skor					
	Kualitas Tanggung Jawab = $\frac{\text{Total Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Item}} = \frac{\dots}{5} = \dots$ Kriteria Kualitas = Cukup					

Percata Diri							
1	Apakah suasana menonton tayangan video mendorong siswa untuk percaya diri ?						
2.	Apakah siswa berani untuk mengajukan pendapat?						
3.	Apakah siswa termotivasi untuk belajar lebih baik ?						
Jumlah Skor							
Kualitas Keberanian Berekspresi = $\frac{\text{Total Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Item}} = \frac{\dots}{3} = \dots$							
Fokus Kegiatan							
1	Apakah siswa konsentrasi dalam memperhatikan tayangan video ?						
2	Apakah siswa melihat tayangan sampai selesai ?						
3	Apakah pengetahuan banyak diperoleh siswa setelah memperhatikan tayangan. (<i>konstruktivisme</i>).						
Jumlah Skor							
Kualitas Fokus Kegiatan = $\frac{\text{Total Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Item}} = \frac{\dots}{3} = \dots$							

Pedoman Pemberian Skor :

SKOR	JUMLAH SISWA DALAM TIAP ITEM PERTANYAAN/PERNYATAAN TERPENUHI (%)	KRITERIA
5	80 % - 100 %	Sangat Baik
4.	60 % - 79 %	Baik
3	40 % - 59 %	Cukup
2	20 % - 39 %	Kurang
1	Kurang dari 20 %	Sangat Kurang

Tabel Kriteria Kualitas Suasana Pembelajaran Dalam Klas :

Nilai	4,00	s.d	5,0	→	Sangat Baik
	3,00	s.d	3,99	→	Baik
	2,00	s.d	2,99	→	Cukup
	1,00	s.d	1,99	→	Kurang
		<	1,00	→	Sangat Kurang

**LEMBAR OBSERVASI UNTUK MENGETAHUI PROSES
PEMBELAJARAN SISWA
PENERAPAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN
DI TK RA PERWANIDA KELAS B**

NO	INDIKATOR	DESKRIPSI
1	Penyampaian Materi	
2	Suasana pembelajaran	
3	Interaksi guru dan siswa	

4.	Konsistensi KBM dengan kurikulum	

Lampiran 12

Soal Test Anak Hari 1



TUGAS/LEMBAR EVALUASI

Nama :

No Absen :

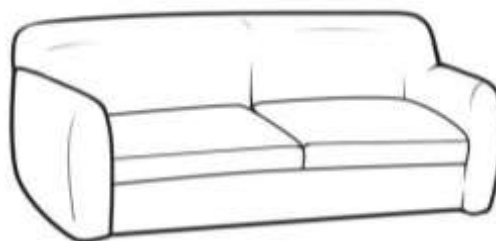
LATIHAN 1

Jodohkan gambar rumah-rumah dibawah ini yang sesuai dengan bahan dasar pembuatan rumah!



LATIHAN 2

Berilah warna merah pada tanda ● yang termasuk perlengkapan/perkakas di ruang tamu, warna hijau pada ● untuk perkakas di ruang makan, dan ● biru untuk barang-barang kamar tidur!



Lampiran 13



Soal Test Anak Hari 2

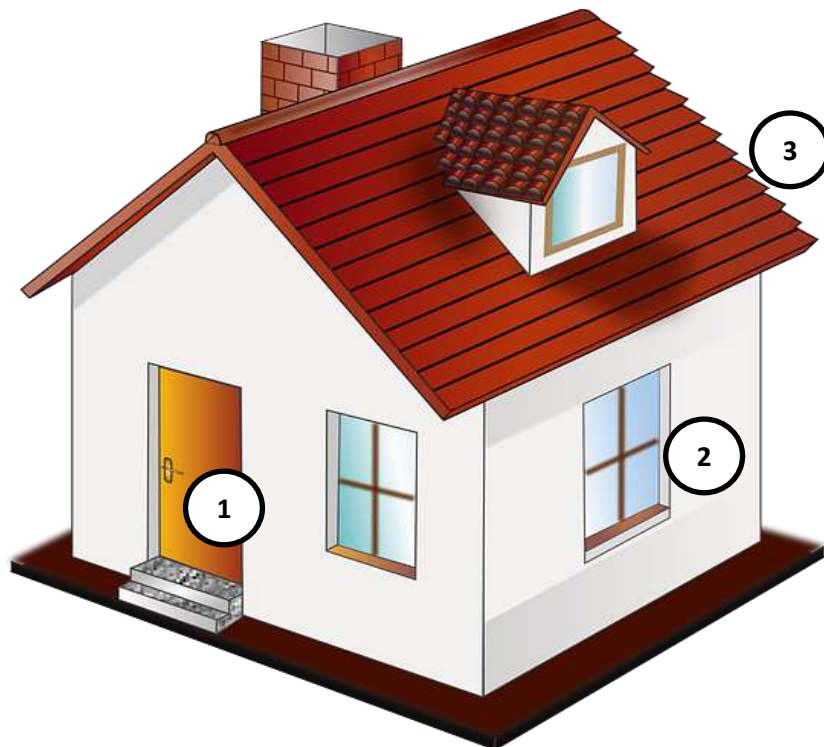
TUGAS/LEMBAR EVALUASI

 Nama :

No Absen :

LATIHAN 3

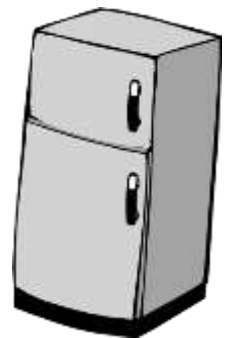
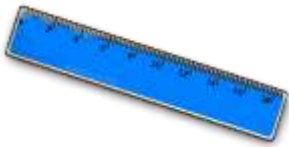
Tuliskan jawaban bagian-bagian rumah yang sesuai dengan nomor gambar dibawah ini!



Andi sepulang sekolah akan memasuki rumah lewat . Setelah masuk kamar ternyata udaranya panas, agar sejuk Andi membuka . Malam hari ternyata hujan, Andi tidak khawatir karena sudah ada diatas rumahnya.

LATIHAN 4

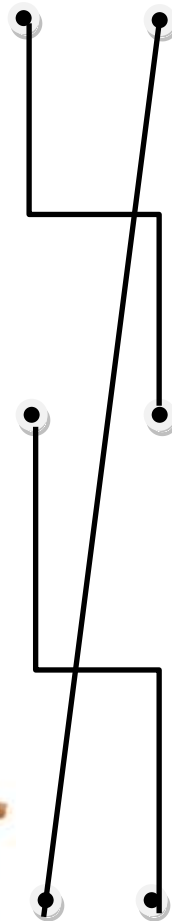
Tunjukkan dengan garis benda atau perabot yang sesuai dengan tempatnya!



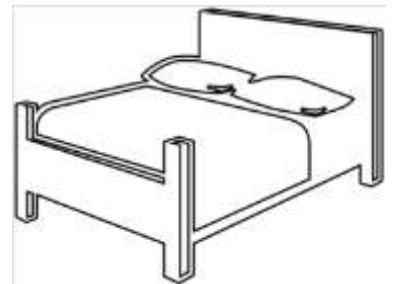
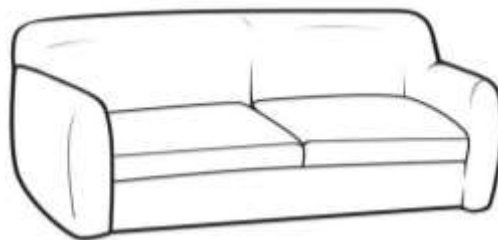
Lampiran 14

KUNCI JAWABAN HARI 1

LATIHAN 1



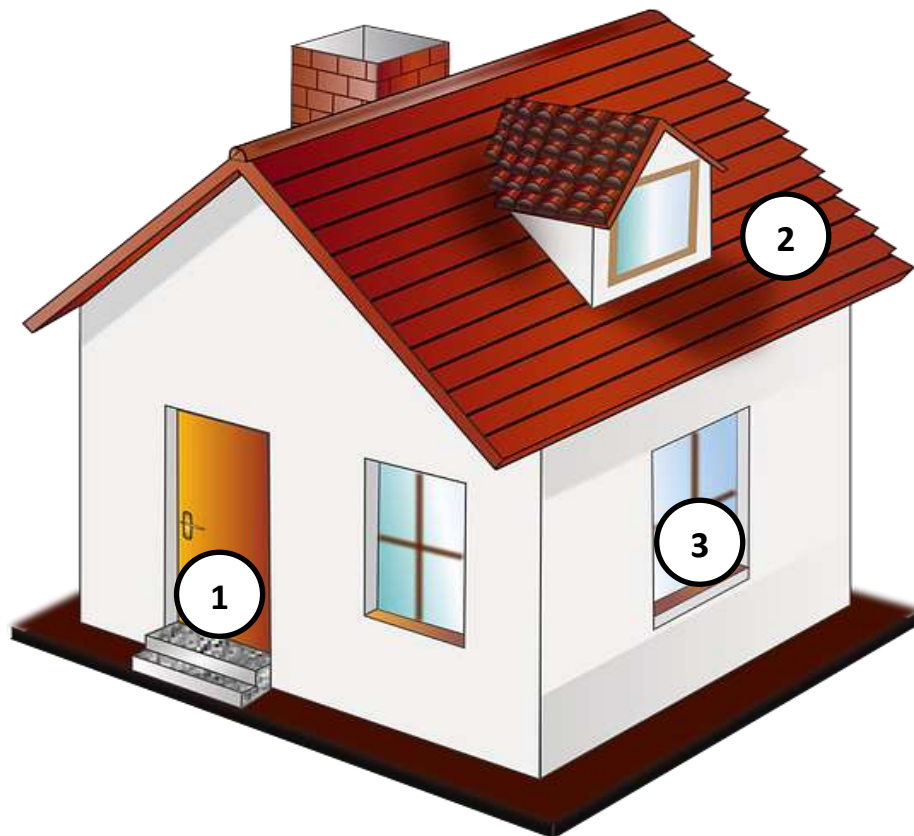
LATIHAN 2



Lampiran 15

KUNCI JAWABAN HARI 2

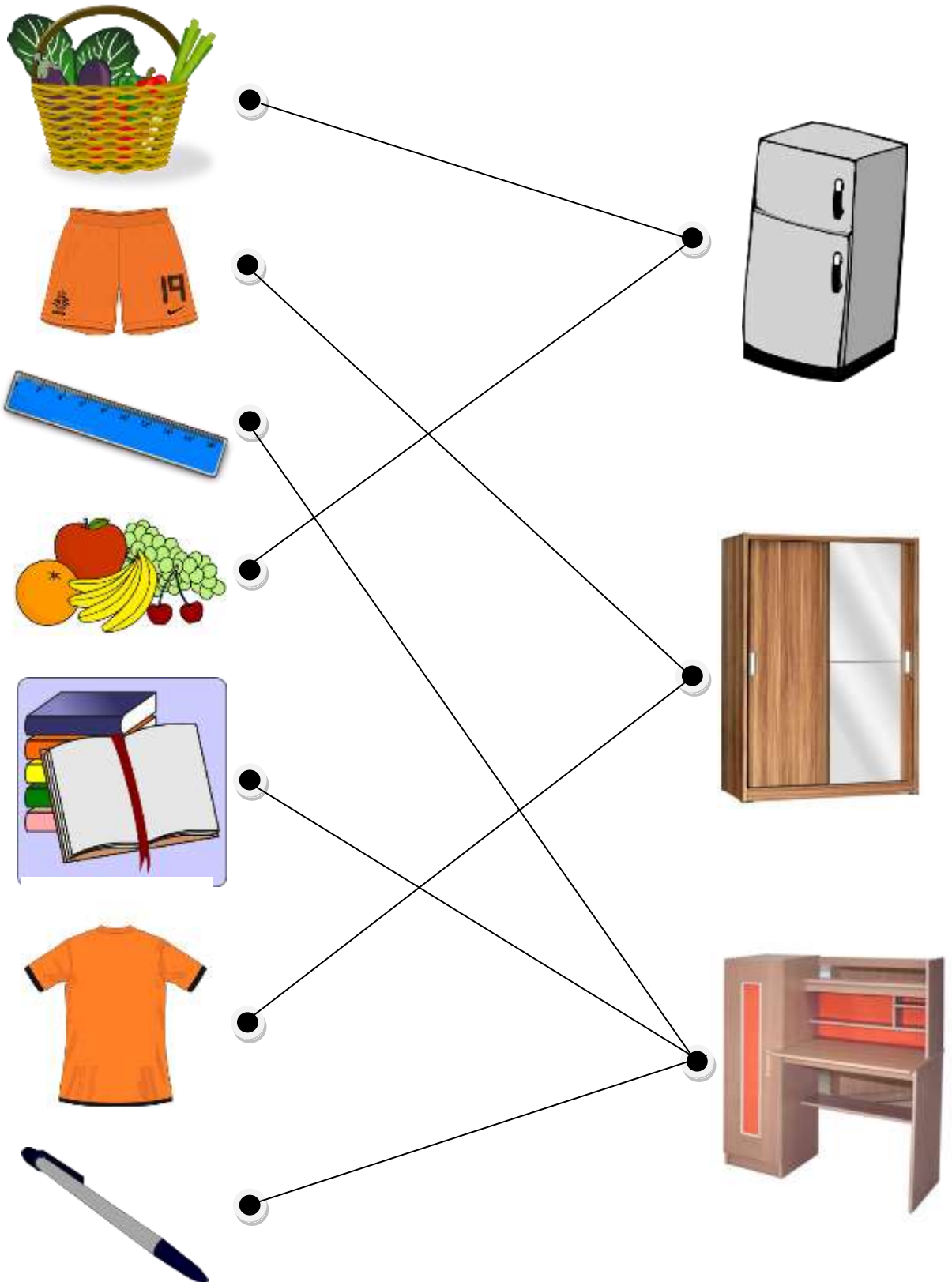
LATIHAN 3



Andi sepulang sekolah akan memasuki rumah lewat **1**. Setelah masuk kamar ternyata udaranya panas, agar sejuk Andi membuka **3**. Malam hari ternyata hujan, Andi tidak khawatir karena sudah ada **2** diatas rumahnya.

LATIHAN 4

Tunjukkan dengan garis benda atau perabot yang sesuai dengan tempatnya!



Lampiran 16**Bahan Penyerta****BAHAN PENYERTA PENGGUNAAN VIDEO
PEMBELAJARAN RUMAHKU****PETUNJUK PENGGUNAAN**

Bahan Penyerta video pembelajaran untuk Peserta Didik PAUD/TK RA Perwanida 1 Boyolali kelas B. Agar Bahan Penyerta dapat digunakan dengan baik, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan:

**ALAT DAN PERLENGKAPAN**

Sebelum menyaksikan program tayangan video Learning Object untuk PAUD ini diperlukan alat dan perlengkapan yang harus dipersiapkan antara lain:

1. Televisi
2. DVD player
3. Laptop
4. Alat tulis menulis/bahan-bahan kegiatan yang diperlukan

**AKTIVITAS YANG HARUS DILAKUKAN**

A. Aktivitas peserta didik

Persiapan sebelum mengikuti pembelajaran:

- a. Dengan bimbingan guru, peserta didik dipersiapkan untuk bisa berkonsentrasi
- b. Mengamati berbagai contoh bagian- bagian rumah dan manfaat/fungsi dari bagian-bagian rumah yang ada disekitarnya.
- c. Menanyakan materi tentang bagian – bagian rumah dan fungsi dari bagian- bagian rumah dari sumber belajar/ buku dengan bimbingan guru yang dianjurkan oleh guru

B. Aktivitas Guru

1. Persiapan sebelum mengajar.

Sebaiknya guru melakukan hal-hal sebagai berikut:

- a. Mencermati VCD/ Video Pembelajaran dan bahan penyerta yang akan digunakan sebagai media pembelajaran saat mengajar di kelas.dengan mempertimbangkan karakteristik anak PAUD/TK B {kelompok usia 5-6 tahun)
- b. Mempertimbangkan pengintegrasian media video pembelajaran dan bahan penyertanya ,dengan media dan metode yang lain, saat proses belajar mengajar,di sesuaikan dengan karakteristik anak PAUD/TK B (kelompok usia 5-6 tahun).

- c. Memprogramkan penggunaan media video pembelajaran dan bahan penyertainya, dengan komponen pembelajaran yang lain ke dalam Rencana Kegiatan Harian (RKH).

2. Sebelum menyaksikan

Sebelum mengajak siswa menyaksikan tayangan program secara bersama-sama, sebaiknya guru melakukan apersepsi:

- a. Menanyakan kepada peserta didik apakah anak-anak sudah siap mengamati tayangan yang ada di TV.
- b. Menanyakan kepada peserta didik, apa saja contoh bagian-bagian rumah serta manfaat/fungsi dari bagian-bagian rumah disekitarnya untuk mencari jawabannya melalui program yang akan ditayangkan.

3. Saat menyaksikan program

Sebelum program ditayangkan, sebaiknya guru memastikan terlebih dahulu bahwa peserta didik dapat menonton tayangan program dengan baik dan tidak terganggu konsentrasinya. Setelah itu guru melakukan hal-hal berikut ini :

- a. Mintalah peserta didik untuk tertib saat penayangan berlangsung.
- b. Mintalah peserta didik untuk mengikuti penayangan program dengan seksama.
- c. Hentikanlah sejenak/*Pause* penayangan program di sub tema- sub tema tertentu yang dipandang perlu untuk dijelaskan lebih lanjut melalui

media atau pun metode lain. Ajukan pertanyaan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik . Setelah itu lanjutkan kembali tayangan berikutnya.

- d. Amatilah reaksi peserta didik saat menonton tayangan program untuk mengetahui tingkat konsentrasi peserta didik dalam belajar
- e. Setelah tayangan selesai ajukan pertanyaan yang berisi materi tayangan yang telah dilihat dan mintalah peserta didik untuk menjawab pertanyaan tersebut.

4. Tindak Lanjut

Selesai menyaksikan penayangan program secara bersama-sama, disarankan guru membahas materi tayangan ,bisa dilakukan dengan cara-cara sebagai berikut:

- a. Setelah tayangan selesai ajukan pertanyaan yang berisi materi tayangan yang telah dilihat dan mintalah Peserta Didik untuk menjawab pertanyaan tersebut.
- b. Peserta Didik mendengarkan penjelasan guru terhadap materi tayangan yang belum dipahami
- c. Memberi kesempatan Peserta Didik bertanya dan menjawab pertanyaan terkait dengan materi tayangan yang kurang dimengerti.
- d. Peserta Didik bersama Guru menyimpulkan materi tayangan.
- e. Peserta Didik melaksanakan kegiatan yang terkait dengan sub tema dengan bimbingan guru.

Lampiran 17

Rekapitulasi Hasil Wawancara
LEMBAR WAWANCARA
PENERAPAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN
DI TK RA PERWANIDA KELAS B

Nama Guru : Ani Andar

Hari, Tanggal : 11 Agustus 2015

1. Menurut Bapak/Ibu Guru, metode dan media seperti apa yang sesuai dengan materi lingkungan rumah? Mengapa?

Jawab:

“Ya kalau biasanya metode pada tema lingkungan rumah, saya menggunakan tanya jawab dengan bantuan media gambar dan memberikan contoh nyata bangunan kelas ini, seperti bagian rumah ya pintu, jendela, dan kelas ini. Untuk ruangan dan perkakas rumah tetap menggunakan gambar mas..”

2. Bagaimana dengan bentuk dan teknik evaluasi dalam pembelajaran bapak/Ibu Guru yang biasa digunakan?

Jawab:

“Biasanya penilaian yang saya gunakan itu lebih kepada pendekatan personal, jadi saya lebih tau mau dinilai seperti apa anak itu.”

3. Menurut Bapak/Ibu Guru, bagaimanakah ketersediaan sarana dan prasarana disekolah ini untuk menunjang proses pembelajaran?

Jawab:

“Disini sarana dan prasarana untuk menunjang proses pembelajaran alhamdulillah sudah bagus mas.. akan tetapi, seperti TV jarang banget digunakan, sampe berdebu kayak gitu.. oh ya ada juga yang perlu dibenahi, antara kelas B-1 dan B-2 ini kan ada sekatnya, lha.. sekatnya tu

tidak sampai atas, jadi waktu mengajar malah kayak saut-sautan gitu dengan kelas B-2.”

4. Bagaimana proses pembelajaran penggunaan video pembelajaran sebagai media pembelajaran Bapak/Ibu yang telah dilaksanakan?

Jawab:

“Proses pembelajarannya berjalan dengan baik, namun pada kenyataannya mas.. anak seumuran TK tu ya begitulah awalnya mereka tertarik, namun diakhir tadi kan sampai saya menyebut nama anak hingga beberapa kali.”

5. Menurut Bapak/Ibu Guru, apakah kendala atau kesulitan yang dialami dalam proses pembelajaran menggunakan video?

Jawab:

“Proses pembelajaran berjalan dengan baik, kendalanya mungkin belum ada, namun suatu ketika mati listrik video tersebut tidak dapat diputar, ketikan mati biasanya anak-anak langsung ramai, guru juga perlu berpikir untuk menggunakan media lain.”

6. Menurut Bapak/Ibu Guru, bagaimanakah perhatian atau minat siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan media video?

Jawab:

“Media video ini membuat anak terkendali, hanya beberapa saja yang kadang tidak fokus, mereka kembali fokus lagi karena terangasang oleh indera penglihatan dan pendengaran.”

7. Menurut Bapak/Ibu Guru, bagaimanakah keberanian siswa anak terhadap penggunaan media video pembelajaran?

Jawab:

“Kalau bicara keberanian anak, disini anaknya berani-berani mas, tadikan terlihat hanya 3 sampai 5 yang menjawab dengan keras... apalagi kalau ada orang baru seperti masnya, mereka seolah-olah pengen mendapatkan perhatian dari mas..”

8. Apa harapan Bapak/Ibu dengan adanya video pembelajaran sebagai media belajar bagi anak?

Jawab:

“Harapan saya dengan adanya media seperti ini agar dapat disebarakan ke sekolah-sekolah lain karena banyak guru yang membutuhkan media seperti ini, yang sesuai dengan materi pembelajaran.”

Lampiran 18

Rekapitulasi Hasil Observasi

**LEMBAR CHECK LIST UNTUK MENGETAHUI AKTIVITAS
SISWA
PENERAPAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN
DI TK RA PERWANIDA KELAS B**

Hari, Tanggal : 10 Agustus 2015

Data ini untuk mencatat kualitas proses pembelajaran. Arti angka-angka:
5 = sangat baik, 4 = baik, 3 = cukup, 2 = kurang, dan 1 = sangat kurang.

NO	INDIKATOR	SKOR				
		1	2	3	4	5
	Suasana Pembelajaran Yang Menyenangkan					
1.	Apakah siswa menonton tayangan dengan gembira ?				√	
2.	Apakah siswa menikmati tayangan?					√
3.	Apakah siswa menonton tayangan tanpa kelihatan tertekan ?				√	
4.	Apakah siswa merespon karena tertarik pada tayangan ?					√
5.	Apakah siswa menirukan apa yang ditayangkan.?				√	
	JUMLAH SKOR					
	Kualitas Suasana Pembelajaran = $\frac{\text{Total Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Item}} = \frac{22}{5} = 4,4$					
	Tanggung Jawab					
1.	Apakah siswa memiliki rasa tanggung jawab pada perintah dalam tayangan ?					√
2	Adakah umpan balik setelah memperhatikan tayangan?				√	
3	Apakah siswa merespon tayangan video dengan baik.					√
4	Apakah siswa antusias dalam menonton?			√		
5	Apakah siswa tekun menonton tayangan ?				√	
	Jumlah Skor					
	Kualitas Tanggung Jawab = $\frac{\text{Total Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Item}} = \frac{21}{5} = 4,2$					
	Percata Diri					

1	Apakah suasana menonton tayangan video mendorong siswa untuk percaya diri ?				√	
2.	Apakah siswa berani untuk mengajukan pendapat?				√	
3.	Apakah siswa termotivasi untuk belajar lebih baik ?				√	
Jumlah Skor						
Kualitas Keberanian Berekspresi = $\frac{\text{Total Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Item}} = \frac{12}{3} = 4$						
Fokus Kegiatan						
1	Apakah siswa konsentrasi dalam memperhatikan tayangan video ?				√	
2	Apakah siswa melihat tayangan sampai selesai ?			√		
3	Apakah pengetahuan banyak diperoleh siswa setelah memperhatikan tayangan. (<i>konstruktivisme</i>).				√	
Jumlah Skor						
Kualitas Fokus Kegiatan = $\frac{\text{Total Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Item}} = \frac{11}{3} = 3,6$						

Pedoman Pemberian Skor :

SKOR	JUMLAH SISWA DALAM TIAP ITEM PERTANYAAN/PERNYATAAN TERPENUHI (%)	KRITERIA
5	80 % - 100 %	Sangat Baik
4.	60 % - 79 %	Baik
3	40 % - 59 %	Cukup
2	20 % - 39 %	Kurang
1	Kurang dari 20 %	Sangat Kurang

Tabel Kriteria Kualitas Suasana Pembelajaran Dalam Klas :

Nilai	4,00 s.d 5,0	→	Sangat Baik
	3,00 s.d 3,99	→	Baik
	2,00 s.d 2,99	→	Cukup
	1,00 s.d 1,99	→	Kurang
	< 1,00	→	Sangat Kurang

**Tabel Rekapitulasi
Suasana Belajar Anak**

Skor	Kategori	Frekuensi
1	Sangat kurang	0
2	Kurang	0
3	Cukup	0
4	Baik	3
5	Sangat baik	2

**Tabel Rekapitulasi
Tanggung Jawab Anak**

Skor	Kategori	Frekuensi
1	Sangat kurang	0
2	Kurang	0
3	Cukup	1
4	Baik	2
5	Sangat baik	2

**Tabel Rekapitulasi
Percaya Diri Anak**

Skor	Kategori	Frekuensi
1	Sangat kurang	0
2	Kurang	0

3	Cukup	0
4	Baik	3
5	Sangat baik	0

**Tabel Rekapitulasi
Fokus Kegiatan Anak**

Skor	Kategori	Frekuensi
1	Sangat kurang	0
2	Kurang	0
3	Cukup	1
4	Baik	2
5	Sangat baik	0

**LEMBAR OBSERVASI UNTUK MENGETAHUI PROSES
PEMBELAJARAN SISWA
PENERAPAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN
DI TK RA PERWANIDA KELAS B**

NO	INDIKATOR	DESKRIPSI
1	Penyampaian Materi	Sebelum melakukan pembelajaran, guru menyiapkan alat dan perlengkapan. Guru memberikan bantuan dan bimbingan khusus terhadap anak-anak yang membutuhkan perhatian. Guru menyampaikan materi sesuai dengan bahan penyerta yang telah dibuat oleh peneliti. Guru mampu mengkondisikan kelas dengan menghentikan video ketika ada satu atau dua anak yang tidak fokus. Guru tersebut menyebut nama anak, setelah itu dieja huruf nama anak yang tidak fokus oleh anak-anak yang lain secara bersama-sama.
2	Suasana pembelajaran	Suasana pembelajaran sangat kondusif, dengan adanya media yang baru, anak-anak terdiam dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Suasana juga menyenangkan ketika anak-anak tertawa ketika melihat animasi dalam video pembelajaran tersebut. Namun, ketika sudah memasuki akhir-akhir

		<p>pembelajaran, ada beberapa anak yang terlihat tidak fokus. Ketika ada satu anak yang bermain dan tidak memperhatikan yang lain juga ikut terpengaruh dan bermain sendiri.</p>
3	Interaksi guru dan siswa	<p>Guru bertanya kepada siswa setiap <i>segment</i> video telah selesai ditayangkan dan anak-anak menjawab dengan bersama-sama.</p> <p>Hanya ada satu atau dua orang yang tidak menjawab, namun guru bertanya kepada anak yang tidak menjawab pertanyaan tersebut.</p> <p>Guru juga megajak anak untuk mencuci muka kepada anak yang merasa ngantuk.</p> <p>Timbal balik yang baik terlihat ketika dalam melakukan kegiatan adalah ketika guru menyampaikan pertanyaan pengetahuan awal tentang rumah anak-anak.</p>
4.	Konsistensi KBM dengan kurikulum	<p>Pembelajaran dalam penggunaan video pembelajaran sudah sesuai dengan tujuan pengajaran. Bahan pengajaran sudah mencukupi untuk pembelajaran lingkungan rumahku. Pembelajaran yang dilaksanakan</p>

		<p>sesuai dengan RKH guru. Namun, guru tidak terpaku dengan RKH tersebut, guru mengembangkan pembelajarannya didalam kelas.</p>
--	--	---

Lampiran 19**Rekapitulasi Hasil Test Anak**

No	Nama	Lat 1	Lat 2	Lat 3	Lat 4	Jmlh	Nilai
1.	Adinda Salma K	3	7	3	7	20	100
2.	Afin Azka w	3	7	3	6	19	95
3.	Ahmad Najihul A	3	7	3	7	20	100
4.	Aileen Generosita E D	3	7	3	6	19	95
5.	Aisha Nova K	3	7	3	7	20	100
6.	Alfana Dwi H	-	-	3	7	10	100
7.	Alif Farras A R	3	7	3	7	20	100
8.	Aliya Shofiana S	3	7	3	7	20	100
9.	Annesva Nu'ma A	3	6	3	7	19	95
10.	Ariya Ahsanitoriq	-	-	3	7	10	100
11.	Azka Aqilarasky	3	7	3	7	20	100
12.	Daffa Azmi A U	3	7	3	7	20	100
13.	Daru Seno A	3	6	3	6	18	90
14.	Dicky Imam B	3	6	3	6	18	90
15.	Farah Nasywa Z	3	7	3	7	20	100
16.	Fathina Fausta F	3	7	3	6	19	95
17.	Fayakun Hasna N	3	7	3	7	20	100
18.	Faya Nindha	3	6	3	6	18	90
19.	Galang Bima R	3	7	3	7	20	100
20.	Ibrahem Fahrezi Z	3	7	3	7	20	100
21.	Irma Nur A	3	7	3	7	20	100
22.	Kenza Bayu P	3	7	3	7	20	100
23.	M. Rifqy Azka R	3	6	3	7	19	95
24.	Meylinda Puspita S	3	7	3	7	20	100
25.	Muhammad Haidar F A	3	7	3	7	20	100
26.	Muhmmad Latif N	3	7	3	7	20	100

27.	Nabila Andini A	3	7	3	7	20	100
28.	Nadia Syareva	3	7	3	7	20	100
29.	Nufail Arfa D	3	7	3	7	20	100
30.	Nurrahim Yanuar T	3	7	3	7	20	100
31.	Rahardiansyah Dava A	3	6	3	7	20	100
32.	Raissa Callysta P S	-	-	-	-	-	-
33.	Ramandhika Fattah M	3	7	3	7	20	100
34.	Rangga Putra P	3	6	3	5	17	85
35.	Reina Talitha R	3	7	3	6	19	95
36.	Sandi Fadli Z	-	-	-	-	-	-

Lampiran 20

**RENCANA KEGIATAN HARIAN
TK RA PERWANIDA**

Kelompok : B
Semester : 1/Gasal
Minggu Ke : 2
Hari/tanggal : Senin,.....2015

Waktu : 07.00 – 09.30
Tema : Lingkunganku
Subtema : Rumahku

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK		PEND.NASIONALISME, KARAKTER BANGSA, KEWIRAUSAHAAN, EKONOMI KREATIF
			TEKNIK	HASIL	
	Upacara (15 menit)	Bendera, Pengeras suara			Disiplin, semangat kebangsaan
NAM.3 Menghafal asmaul husna NAM.55 Menghafal surat Al ma'un NAM.31 Menyebutkan rukun iman FM.42 (H) Menyusun rumah	KEGIATAN AWAL (30 MENIT) Berbaris, masuk kelas, salam, hafalan asmaul husna dan surat Al ma'un. PT. Menyebutkan rukun iman satu-satu sesuai urutan. PT. Menyusun rumah dari bentuk	Buku panduan PAI	Obsevasi dan Unjuk Kerja		Religius

dari bentuk balok	balok beregu.				
KOG.18 Menceritakan ruangan rumah yang diketahui KOG. Melihat tayangan tentang rumah rumah KOG. Menjawab soal menjodohkan bahan dasar rumah FM. (H) Mewarnai lingkaran yang sesuai dengan tempat perabot	KEGIATAN INTI (45 MENIT) TJ. Tentang ruangan rumah yang diketahui. DM. Penyampaian materi guru menggunakan video pembelajaran. Menjawab soal menjodohkan bahan dasar rumah. PT. Mewarnai lingkaran yang sesuai dengan tempat perabot.	VCD video pembelajaran	Observasi dan Tes		Tanggung Jawab dan Mandiri
Pembiasaan, rutinitas	ISTIRAHAT (30 MENIT) Cuci tangan, Berdoa, Makan bekal, Bermain.	Alat Bermain dan serbet			Bersahabat dan realistis
SOSEM.31 Mencuci tempat makan sendiri B.20 Mengucapkan sajak 'rumahku'	KEGIATAN AKHIR (30 MENIT) PT. Mencuci tempat makan sendiri Mengulas semua kegiatan Pesan-pesan PT. Mengucapkan sajak 'rumahku'				Komunikatif

B.25 Menyanyikan lagu 'Sayonara'	Berdoa PT. Menyanyikan lagu 'Sayonara'				
----------------------------------	---	--	--	--	--

Boyolali, 4 Agustus 2015

Ani Andar

NIP. 1135675532341

**RENCANA KEGIATAN HARIAN
TK RA PERWANIDA**

Kelompok : B
Semester : 1/Gasal
Minggu Ke : 2
Hari/tanggal : Selasa,2015

Waktu : 07.15 – 09.30
Tema : Lingkunganku
Subtema : Rumahku

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK	PEND.NASIONALISME, KARAKTER BANGSA, KEWIRAUSAHAAN,
-----------	-----------------------	------------------------	-----------------------------------	--

			TEKNIK	HASIL	EKONOMI KREATIF
<p>NAM.3 Menghafal asmaul husna</p> <p>NAM.55 Menghafal surat Al ma'un</p> <p>NAM.31 Menyanyikan rukun islam</p> <p>FM. 38 (H) Mewarnai "rumah"</p>	<p>KEGIATAN AWAL (30 MENIT)</p> <p>Berbaris, masuk kelas, salam, hafalan asmaul husna dan surat Al ma'un.</p> <p>PT. Menyanyikan rukun islam secara bersama-sama</p> <p>PT. Mewarnai "rumah" dengan menggunakan kuas</p>	<p>Buku panduan PAI</p>	<p>Obsevasi dan Unjuk Kerja</p>		<p>Religius</p>
<p>KOG.13 Menceritakan bagian rumah yang diketahui</p> <p>KOG. Melihat tayangan tentang rumah</p> <p>KOG. Menjawab soal cerita bagian-bagian rumah</p> <p>B. Menjodohkan letak perabot yang sesuai dengan tulisan</p>	<p>KEGIATAN INTI (45 MENIT)</p> <p>TJ. Tentang bagian rumah yang diketahui.</p> <p>DM. Penyampaian materi guru menggunakan video pembelajaran.</p> <p>Menjawab soal cerita bagian-bagian rumah dengan mengisi angka pada gambar.</p> <p>PT. Menjodohkan letak perabot yang sesuai dengan membacanya.</p>	<p>VCD video pembelajaran</p>	<p>Observasi dan Tes</p>		<p>Tanggung Jawab dan Mandiri</p>

Pembiasaan, rutinitas	ISTIRAHAT (30 MENIT) Cuci tangan, Berdoa, Makan bekal, Bermain.	Alat Bermain dan serbet			Bersahabat dan realistis
SOSEM.20 Merapikan mainan setelah digunakan B.25 Menyanyikan lagu 'Sayonara'	KEGIATAN AKHIR (30 MENIT) PT. Merapikan mainan setelah digunakan Pesan-pesan Berdoa PT. Menyanyikan lagu 'Sayonara'				Komunikatif

Boyolali, 4 Agustus 2015

Ani Andar

NIP. 1135675532341

Lampiran 21

RENCANA KEGIATAN MINGGUAN
TK PERWANIDA BOYOLALI

Kelompok : B

Tema : LINGKUNGAN

Semester : 1 / Gasal

Sub tema : Rumahku

Minggu ke : 2

No	No. Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Keterangan
A. Nilai-nilai Agama dan Moral			
1.	NAM.3	PT. Menghafal asmaul husna 55 – 66	
2.	NAM.31	PT. Menyebutkan rukun iman	
3.	NAM.32	PT. Menyanyikan rukun islam	
4.	NAM.42	Bersedia membantu dan bekerja sama dengan orang lain	
5.	NAM.53	PT. Melafalkan doa mau tidur dan bangun tidur	
6.	NAM.55	PT. Menghafalkan surah Al- Ma'un	
7.	NAM.72	PT. Melafalkan bacaan sholat	
B. Fisik Motorik			
1.	FM. 5 (K)	PT. Melompat kedepan kebelakang dengan menggunakan dua kaki	
2.	FM. 6 (K)	PT. Melompat dari ketinggian 40cm	
3.	FM. 16 (K)	PL. Mengekspresikan gerakan dengan lagu 'satu-satu aku sayang ibu'	
4.	FM. 22 (K)	PT. Melambungkan bola besar dengan dua tangan	
5.	FM. 38 (H)	PT. Mewarnai "rumah" dengan menggunakan kuas	
6.	FM. 42 (H)	PT. Menyusun bentuk rumah dari balok	
7.	FM. 44 (H)	PT. Menggambar bebas dengan bentuk dasar persegi	
8.	FM. 46 (H)	PT. Mencocok pola "vas bunga"	
C. Kognitif			

1.	KOG. 12	TJ. Jarak dan letak lokasi rumah ke sekolah	
2.	KOG. 13	TJ. Menceritakan bagian-bagian rumah yang diketahui anak	
3.	KOG. 18	TJ. Menceritakan ruangan rumah yang diketahui anak	
4.	KOG. 23	PT. Memberi warna pada perabotan pada ruangan tertentu	
5.	KOG. 31	PT. Menyebutkan penjumlahan bilangan 1-10 dengan benar	
6.	KOG. 36	PT. Menyebutkan urutan bilangan 10-20 pada gambar sendok dimeja makan	

D. Sosial Emosional

1.	SOSEM. 6	PT. Membuang sampah pada tong sampah yang ada di rumah	
2.	SOSEM. 16	PT. Mewarnai gambar rumah secara mandiri	
3.	SOSEM. 17	TJ. Anak yang berani sekolah sendiri	
4.	SOSEM. 20	PT. Merapikan mainan setelah digunakan	
5.	SOSEM. 28	BCC. Berani cerita sederhana tentang lingkungan rumah	
6.	SOSEM. 31	PT. Membuka dan memasang tali sepatu	
7.	SOSEM. 32	PT. Mencuci tempat sendiri setelah makan	

E. Bahasa

1.	B. 3	PT. Menerima dan menyampaikan pesan dengan runtut	
2.	B. 6	PT. Menirukan kembali suara bel dirumah	
3.	B. 10	PT. Menjawab pertanyaan dimana letak sepatu	
4.	B. 16	PT. Bercerita tentang gambar yang disediakan	
5.	B. 20	PT. Mengucapkan sajak 'rumahku'	
6.	B. 25	PT. Menyanyikan lagu 'sayonara'	
7.	B. 32	PT. Membuat gambar rumah lalu mempraktekan	

Lampiran 22

Dokumentasi Penelitian



Wawancara dengan guru kelas



Observasi dikelas



Siswa mengerjakan soal tes



Suasana pembelajaran dikelas



Ruang kelas TK B



Aktivitas anak diakhir pembelajaran