

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berkembangnya teknologi saat ini memberikan pengaruh bagi dunia pendidikan, khususnya dalam media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah sarana yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seorang pengembang mata pelajaran dengan siswa (Friendha Yuanta :2019). Media pembelajaran juga merupakan alat atau sumber belajar yang dapat membantu seorang guru dalam menyampaikan pesan kepada siswa. Menurut Arif Yudiyanto (2017) Salah satu media teknologi informasi dan komunikasi yang mampu menjangkau dan paling populer di kalangan masyarakat luas adalah media video. Video juga merupakan media elektronik yang mampu menggabungkan teknologi audio dan visual secara bersama sehingga menghasilkan suatu tayangan yang dinamis dan menarik. Dengan adanya dua unsur tersebut diharapkan siswa mampu menerima, memahami, dan mengingat pesan pembelajaran.

Dalam pendidikan anak usia dini, terdapat banyak media pembelajaran yang digunakan.. Dan media untuk anak usia dini yang sering digunakan adalah video pembelajaran, dalam video ini bukan hanya mengenalkan anak tentang berhitung dan membaca, namun karena dunia anak adalah bermain (Betty Yulia Wulansari : 2021) maka video pembelajaran yang sering ditampilkan untuk anak-anak adalah video permainan yang menarik. Di era yang semakin canggih banyak bermunculan (M. Fadillah, M.Pd) permainan-permainan baru yang menyenangkan, dan lebih efisien. Perkembangan ini membuat permainan tradisional jarang dimainkan dan digantikan oleh permainan modern dengan alat – alat modern juga. Padahal permainan ini banyak sekali manfaatnya terutama anak usia dini, menurut KEMENDIKBUD, Permainan tradisional sebagai salah satu metode pembelajaran yang dapat merangsang jiwa kebangsaan anak yang dapat melahirkan perilaku disiplin, kreatif, pekerjakeras, semangat, peduli, hemat, mandiri, jujur, tanggung jawab, komunikatif

dan menghargai prestasi menurut Iqbal Fuadillah (2022). Salah satu permainan tradisional yang dilupakan dan mungkin anak tidak mengenalnya yaitu permainan congklak/dakon. Permainan ini sebenarnya sangat mudah untuk dimainkan dan mampu mengembangkan motorik halus (UswatunHasanah : 2016), sosial emosional, dan kognitif anak. Banyak sekali anak usiadini tidak tahu cara bermain congklak/dakon, sehingga mereka enggan untuk bermain.

Perlunya pengenalan permainan tradisional agar tetap lestari dan adanya permasalahan diatas peneliti lebih tertarik untuk mengembangkan video pembelajaran dan lebih mengenalkan permainan tradisional congklak yang di kemas dalam “ video pembelajaran permainan tradisional congklak/dakon” kepada anak usia dini yang di dalamnya terdapat suara, gambar, dan animasi yang menarik agar anak lebih mengenal permainan tradisional congklak/dakon. Sehingga anak lebih tertarik untuk melakukan permainan tradisional. Dalam video tersebut tersebut terdapat sejarah singkat congklak, nama-nama congklak diberbagai daerah, jenis-jenis papan congklak, dan contoh cara bermain congklak.

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang di atas, dapat diidentifikasi masalah- masalah antara lain:

Video pembelajaran congklak yang ada di youtube hanya sebatas anak bermain sehingga dalam menanamkan pembelajaran permainan tradisional belum maksimal.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti ingin mengembangkan video pembelajaran pengenalan permainan tradisional agar tetap lestari .

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah diatas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut

Bagaimana mengembangkan video pembelajaran permainan tradisional congklak/dakon yang dapat menimbulkan minat belajar anak usia dini?

E. Tujuan Pengembangan produk

Untuk mengembangkan video pembelajaran permainan tradisional congklak/dakon yang dapat membantu mengenalkan permainan tradisional.

F. Manfaat Pengembangan Produk

Manfaat yang diperoleh dari Video Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak/dakon bermain adalah :

- a. Bagi anak
 - Belajar mengenalkan permainan tradisional dan mempraktekkannya
 - Mengurangi kecanduan gadget
- b. Bagi guru
 - Referensi materi pengenalan permainan tradisional congklak
 - Sebagai media pengenalan permainan congklakpada anak didik
- c. Bagi sekolah
 - Sebagai media inovasi pembelajaran permainan tradisional congklak
 - Sebagai media inivasi sebagai permainan tradisional congklak
 - Sebagai penambah media inovasi pembelajaran anak usia dini
 - Sebagai bahan inventaris sekolah berupa media pembelajaran

G. Asumsi Pengembangan Produk

Pengembangan video pembelajaran permainan tradisional congklak/dakon diharapkan dapat mengenalkan permainan tradisional congklak agar dapat tetap melestarikan budaya lokal.

BAB II

PRODUK

A. Produk Awal

1. Spesifikasi Produk

Spesifikasi Umum

Durasi	:	4menit 18detik
Video Editing Program	:	Capcut for pc
Chanel Youtube	:	Nuryeni Farida926
Link	:	https://youtu.be/_o5Z6Zw3SBM

Spesifikasi Edukasi

Deskripsi Ciptaan	:	Video Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak/Dhakon. Adalah video pembelajaran yang didalamnya berisi tentang asal mula congklak/dhakon masuk ke Indonesia, berbagai macam nama congklak/dakon di berbagai daerah yang berbeda, berbagai macam papan congklak/dhakon, contoh cara bermain congklak/dhakon, dan semua aspek dan contoh perkembangan aspek yang ada dalam permainan tersebut. Dalam video tersebut terdapat suara, gambar, dan animasi untuk menarik anak usi adini.
-------------------	---	---

Isi konten	:	1. Menjelaskan secara singkat asal mula congklak/dhakon sampai di Indonesia, mengetahui bermacam-macam nama congklak/dakon yang berbeda di setiap daerah
------------	---	--

2. Mengenalkan ada berapa jenis papan dakon yang berbeda tidak hanya yang terbuat dari plastik/atom.
3. Memberi contoh cara bermain congklak/dakon dari awal sampai akhir
4. Dalam permainan tersebut terdapat 4 aspek perkembangan anak

Keunggulan : Dalam video tersebut menceritakan sejarah singkat tentang congklak/dhakon, mengenalkan berbagai nama congklak yang berbeda di setiap daerah, mengenalkan berbagai macam papan congklak/dhakon.

2. Kesesuaian Produk dengan perkembangan kemampuan Anak usia dini

Jika ditinjau dari aspek perkembangan anak usia dini, video pembelajaran permainan tradisional congklak/dakon memiliki unsur aspek

a. Aspek Nilai Agama dan Moral

- Mengenal kegiatan ibadah sehari-hari melalui do'a sebelum memulai permainan

b. Aspek sosial emosional

- Anak mampu bersabar menunggu giliran
- Anak mampu menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan
- Anak memiliki rasa ingin tahu yang besar
- Anak mampu berinteraksi dengan teman

c. Aspek Fisik Motorik

- Anak mampu memindahkan biji congklak ke dalam tiap cekungan
- Anak dapat melakukan permainan dengan baik

d. Aspek Kognitif

- Anak mampu mengenal konsep bilangan

3. Cara penggunaan Video Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak/Dakon

- Guru memutar video permainan tradisional congklak/dakon
- Guru memberikan uraian singkat tentang sejarah congklak/dakon
- Guru menjelaskan isi dari video permainan tradisional congklak
- Guru menunjukkan gambar macam-macam papan congklak/dakon
- Guru menjelaskan peralatan apa saja yang digunakan saat bermain dakon
- Guru mengajarkan cara bermain dakon

B. Validasi Produk

Pada tahap validasi Video Pembelajaran Permainan Tradisional Congkla/Dakon yang dilakukan penulis adalah membuat satu instrumen media untuk divalidasi oleh para ahli. Pada tahap ini ahli media yang melakukan validasi pada Video Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak/Dakon adalah Ibu Nurtina Irsad Rusdiani, S.Pd, M.Pd beliau merupakan salah satu dosen PG PAUD yang berada di Universitas Muhammadiyah Ponorogo pada tanggal 26 Juni 2023.

Instrumen media yang dinilai, dari 10 indikator yang ada di dalam instrumen media, ahli media memberikan nilai 4 untuk 7 indikator dan nilai 3 untuk 3 indikator, dengan nilai 4 yaitu sangat baik dan nilai 3 yaitu baik, sehingga Video Pembelajaran yang dikembangkan dapat dikatakan layak digunakan.

C. Revisi Produk

Revisi Produk dilakukan setelah tahap validasi pada Video Pembelajaran Permainan Tradisional Congkla/Dakon, saran dan masukan para ahli kemudian dijadikan pokok kajian revisi untuk penyajian produk lebih baik lagi.

Tabel 2. Revisi Produk

No	Revisi	Sebelum	Sesudah
1	Durasi video kurang panjang	Durasi video hanya 4 menit	Durasi video sudah dimaksimalkan
2	Video kurang menarik	Video terlalu monoton	Beberapa gambar dan anak ikut bermain
3	Video tidak ada animasi	Video tidak ada animasi	Ada animasi yang menarik
4	Video kurang kreatif	Video kurang kreatif	Ada gambar dan tulisan yang menarik

D. Uji Coba Produk Sederhana

1. Subjek Uji Coba

Video Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak/Dakon pertama kali di uji cobakan kepada siswa TK Krajan 1 untuk mengetahui sejauh mana keefektifan video pembelajaran sebagai media pembelajaran.

2. Hasil Efektif Produk

Pada tahap ini, dilakukan uji coba produk video pembelajaran permainan tradisional congklak/dakon kepada siswa di TK Krajan 1. Uji coba ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana video pembelajaran dapat memberikan manfaat dalam mengenalkan permainan tradisional dan mengembangkan aspek perkembangan anak. Selama uji coba, anak-anak diberikan kesempatan untuk bermain congklak/dakon dengan menggunakan papan congklak yang terbuat dari atom dan biji congklak yang berwarna warni.

Selama sesi uji coba, diamati perkembangan anak dalam beberapa aspek seperti kognitif, motorik, sosial-emosional, dan nilai agama dan moral. Anak-anak menunjukkan peningkatan dalam keterampilan kognitif

seperti membagi biji congklak kedalam cekungan kecil, membedakan warna biji congklak, menghitung berapa banyak cekungan dalam papan congklak. Dalam aspek fisik motorik, mereka terlihat lebih terampil dalam bermain anak mampu memindahkan biji congklak dari satu cekungan ke cekungan yang lain. Selain itu, mereka juga menunjukkan kemajuan dalam sosial emosional dengan menggunakan bahasa yang baik dan dengan sabar bermain menunggu giliran. Dalam nilai agama dan moral mereka menunjukkan sebelum permainan mereka berdo'a terlebih dahulu.

Berdasarkan hasil uji coba video pembelajaran ini mampu memberikan manfaat untuk mengembangkan aspek perkembangan pada anak usia dini. Aspek perkembangan yang meliputi nilai agama dan moral, kognitif, fisik motorik, dan sosial emosional. Sehingga video pembelajaran permainan tradisional dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini.

3. Saran Pengguna

Beberapa saran yang diberikan pengguna adalah sebagai berikut :

- a) Video kurang menarik dan membosankan
- b) Kurangnya animasi dan gambar yang ada dalam video
- c) Durasi video terlalu singkat

E. Produk Akhir

1. Spesifikasi Produk Akhir

Melalui revisi dan saran maka produk akhir yang dihasilkan adalah sebuah video pembelajaran permainan tradisional congklak/dakon. Video pembelajaran yang di dalamnya terdapat sejarah singkat tentang permainan congklak/dakon, nama-nama congklak disebagian wilayah Indonesia, gambar berbagai macam bentuk papan congklak, dan contoh permainan congklak, serta terdapat suara, gambar dan animasi yang menarik. Dalam video permainan tradisional tersebut mengembangkan beberapa aspek perkembangan, diantaranya: nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, sosial emosional.

2. Kelemahan dan Kelebihan Produk Akhir

Kelebihan media video pembelajaran:

- Mengatasi jarak dan waktu
- Dapat diulang bila perlu untuk mendapat kejelasan
- Pesan yang disampaikan lebih mudah diingat
- Mengembangkan imajinasi
- Berperan sebagai media untuk menyampaikan pesan dari isi video
- Memancing kreatifitas anak

Kekurangan media video pembelajaran:

- Pemanfaatan media ini memakan biaya yang tidak murah
- Penayangannya juga terkait peralatan seperti video player dan terkendala sinyal dan paket data.

BAB III

PENUTUP

A. Kesimpulan

Video pembelajaran permainan tradisional congklak/dakon dibuat untuk mengembangkan video pembelajaran sebagai media pengenalan permainan tradisional yang di dalamnya berisi tentang sejarah congklak/dakon, berbagai macam nama congklak/ dakon di Indonesia, berbagai bentuk papan dakon, contoh cara bermain dakon yang berisi suara, gambar, dan animasi yang menarik, dan disertakan contoh aspek perkembangan yang ada di permainan tersebut.

B. Saran

- Guru dapat mengembangkan video pembelajaran permainan tradisional yang lainnya dan lebih kreatif lagi agar permainan tradisional tidak dilupakan oleh anak usia dini, serta meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia.
- Guru seharusnya lebih kreatif untuk mengembangkan video pembelajaran sebagai media pembelajaran yang sangat menyenangkan untuk anak yang mampu mengembangkan aspek perkembangan.

