

Peningkatan Kemampuan Menulis Melalui Media CERIA (Cerita Rakyat Interaktif) Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Anak Usia Dini

Noor Baiti¹, Diana², Suci Lestari³

¹Universitas Muhammadiyah Banjarmasin , noorbaiti055@gmail.com

²Universitas Muhammadiyah Pontianak , diandraechi@gmail.com

³Universitas Muhammadiyah Banjarmasin , sucilestari@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran interaktif guna meningkatkan keterampilan menulis anak di TK Kecamatan Anjir Muara Kabupaten Barito Kuala masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan pembelajaran menulis yang menarik bagi anak usia dini. Pembelajaran menulis yang dilakukan cenderung bersifat konvensional, yaitu dengan menyalin huruf dari papan tulis atau buku latihan sehingga anak mudah bosan dan kurang berminat. Sebagai solusi, penelitian ini mengembangkan Media Ceria (Cerita Rakyat Interaktif) berbasis Sparkol VideoScribe yang memadukan animasi whiteboard, teks, gambar, warna, dan audiovisual untuk menyajikan cerita rakyat secara menarik sekaligus mengenalkan huruf dan kata. Penelitian menggunakan model pengembangan Four-D (4-D) yang meliputi tahap define, design, develop, dan disseminate. Hasil pengembangan diharapkan dapat membantu guru dalam menciptakan pembelajaran menulis yang lebih bermakna dan menyenangkan, serta berkontribusi pada peningkatan keterampilan menulis anak usia dini.

Kata Kunci: Menulis, Media CERIA (Cerita Rakyat Interaktif), Anak Usia Dini

Abstract

This study aimed to produce an interactive learning medium to improve early childhood writing skills at kindergartens in Anjir Muara District, Barito Kuala Regency, where teachers still experience difficulties in developing engaging writing instruction. The writing activities conducted tend to be conventional, namely by copying letters from the blackboard or exercise books, which makes children easily bored and less interested. As a solution, this study develops Ceria Media (Interactive Folktales) based on Sparkol VideoScribe, which combines whiteboard animation, text, images, colors, and audiovisual elements to present folktales in an attractive way while simultaneously introducing letters and words. The study employs the Four-D (4-D) development model, consisting of the define, design, develop, and disseminate stages. The development results are expected to assist teachers in creating more meaningful and enjoyable writing instruction, as well as contribute to the improvement of early childhood writing skills.

Keywords: write, CERIA Media (Interactive Folklore), Early Childhood

Corresponding Author:

Noor Baiti

Universitas Muhammadiyah Banjarmasin , noorbaiti055@gmail.com

PENDAHULUAN

Keterampilan berbahasa yang harus dikuasai anak salah satunya ialah keterampilan menulis. Kemampuan menulis, menurut Montessori, merupakan keterampilan motorik halus yang memerlukan koordinasi tangan-mata (Layli Mustari, 2020). Menulis merupakan salah satu media berkomunikasi, menyampaikan makna, ide pikiran dan perasaannya. Beberapa anak terkadang memiliki hambatan dalam hal menulis. Menulis sering dianggap kegiatan belajar monoton, membosankan sekedar menggambar atau mencoret saja. Padahal, menulis memiliki manfaat untuk mengasah berbagai keterampilan seperti berpikir kritis,

daya ingat dan motorik. Kurangnya kemampuan dalam keterampilan menulis dapat menimbulkan permasalahan belajar anak seperti kurangnya penguasaan huruf, fonemik, kosakata, tidak menyelesaikan tugas, tidak fokus saat belajar serta tidak dapat menjawab soal secara tertulis.

Kemampuan menulis pada anak usia empat sampai enam tahun, atau usia taman kanak-kanak, juga mencakup kemampuan memegang alat tulis, membuka dan menutup buku, menerapkan penghapus untuk menghapus tulisan atau gambar, cara duduk yang benar, serta mampu mencoret-coret dan menggambar bentuk seperti segitiga, persegi panjang, dan lingkaran (Ana Widyastuti, 2017). Oleh karena itu keterampilan menulis sangat penting untuk diajarkan. Guru dan orang tua harus mampu mengomunikasikan gambar dan kata dengan menggunakan media menarik perhatian anak dalam belajar menulis. Perkembangan menulis bagi anak usia dini memiliki beberapa tahapan yaitu sebagai berikut: a. Tahap mencoret, b. tahap pengulangan secara linier, c. tahap menulis secara acak, d. tahap menulis nama dan e. tahap menulis kalimat pendek (Ahmad Susanto, 2011).

Berdasarkan hasil analisis masalah, sejumlah guru di TK Kecamatan Anjir Muara Kabupaten Barito Kuala masih mengalami kesulitan dalam membantu pembelajaran menulis yang menarik dan bermakna bagi anak usia dini. Pembelajaran menulis yang ditemui masih bersifat konvensional dengan menulis huruf sesuai apa yang dituliskan dipapan tulis dan buku latihan. Sehingga anak mudah bosan belajar dan kurang berminat untuk kegiatan menulis. Menulis merupakan kegiatan belajar yang dianggap monoton. Oleh karena itu, sebagai solusi dari dasar masalah tersebut dikembangkanlah sebuah media pembelajaran yang interaktif media Ceria (Cerita Rakyat Interaktif) Berbasis Sparkol Videoscribe untuk meningkatkan keterampilan menulis anak. Media Ceria (Cerita Rakyat Interaktif) berbasis Sparkol Videoscribe ini merupakan media sebuah media pembelajaran interaktif yang menggunakan animasi whiteboard dari VideoScribe untuk menyajikan kearifan lokal dengan cerita rakyat yang mudah dipahami. Dengan mengadaptasi cerita-cerita tradisional dari daerah Kalimantan ditambah dengan efek tangan menggambar, transisi animasi, serta ilustrasi visual untuk menampilkan karakter, latar dan alur cerita yang lebih menarik. Dengan demikian diharapkan mampu meningkatkan kemampuan anak dalam menulis. Rumusan masalah dalam penelitian ini ialah bagaimana pengembangan media Ceria (Cerita Rakyat Interaktif) Berbasis Sparkol Videoscribe untuk meningkatkan keterampilan menulis anak usia dini di TK Kecamatan Anjir Muara Kabupaten Barito Kuala?

Seiring perkembangan teknologi ditambah smartphone canggih, keterampilan menulis dianggap kegiatan belajar yang monoton dan membosankan hanya menggunakan lembar kertas. Para ahli berpendapat pentingnya menulis bukan sekedar mampu meletakkan jajaran huruf atau kata tetapi merupakan kunci meningkatkan kemampuan membaca dan berkomunikasi. Belajar menulis untuk anak perlu diajarkan sejak dini.

Belajar menulis melatih anak dalam memahami suatu konsep, merangkai suatu ide atau berbagai pengalaman, dan melatih kemampuan motorik. Seorang guru memiliki peran penting memperkenalkan anak dalam mengomunikasikan gambar dan kata dengan menggunakan media menarik perhatian anak dalam belajar. Berdasarkan hasil analisis masalah, sejumlah guru di TK Kecamatan Anjir Muara Kabupaten Barito Kuala masih mengalami kesulitan dalam membantu pembelajaran menulis yang menarik dan bermakna bagi anak usia dini. Pembelajaran menulis yang ditemui masih bersifat konvensional terdapat beberapa anak yang belum mampu secara optimal dalam pengenalan huruf dengan menulis permulaan, hal ini terjadi karena kurangnya media pembelajaran yang digunakan pada saat proses belajar berlangsung, media yang digunakan hanya dengan majalah dan pensil setiap harinya. Kurangnya media yang bervariasi membuat anak merasa bosan serta kurang memotivasi anak untuk belajar menulis permulaan. Sehingga anak mudah bosan belajar dan kurang berminat untuk kegiatan menulis.

Oleh karena itu, peneliti memadukan media bernuansa kearifan lokal cerita rakyat interaktif dengan media digital sparkol. Keberadaan media sangatlah penting dalam rangka

mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran untuk mempercepat proses pembelajaran dan membantu anak dalam memahami materi yang disajikan oleh guru dalam kelas.

Hal ini sesuai dengan konsep pendidikan anak usia dini menurut Piaget bahwa anak usia dini berada pada tahap pra operasional yang mana anak usia 2-7 tahun itu masih belum bisa berfikir secara abstrak sehingga keberadaan APE itu sangat membantu proses belajar mengajar di PAUD. Studi lain juga mengatakan bahwa pembelajaran berbasis digital meningkatkan kreativitas, imajinasi, minat anak dalam belajar. Dalam hal ini, solusi yang dapat dilakukan untuk menangani permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan media Media Ceria (Cerita Rakyat Interaktif) Berbasis Sparkol Videoscribe untuk memfasilitasi kemampuan menulis permulaan, agar media pembelajaran bervariasi dan memberikan kesan belajar yang menyenangkan melalui sebuah media pembelajaran atau presentasi interaktif yang menggunakan animasi whiteboard dari VideoScribe untuk menyajikan cerita rakyat dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Selain mengajarkan anak menulis dan mengenal huruf dengan seperti benda nyata tanpa kita sadari juga memperkenalkan kebudayaan lewat cerita rakyat interaktif.

Media ini juga masih jarang digunakan untuk proses pembelajaran menulis. Media pembelajaran ini merupakan salah satu penunjang pembelajaran di kelas agar lebih menarik selain mengajarkan menulis dengan bentuk lembaran kertas. C. State of the art dan kebaruan State of the art (SOTA) State of the art dan kebaruan State of the art (SOTA) dari penelitian ini, terdapat tiga jurnal berputasi sebagai acuan dan perbandingan dalam penelitian ini.

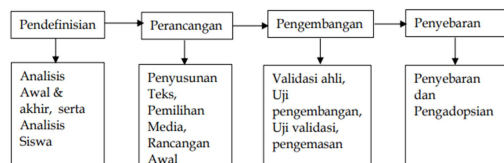
1. Penelitian yang berjudul “Meningkatkan minat literasi baca tulis dengan multimedia animation text question sound berbasis cerita rakyat nusantara (ancak)” (Maharani, 2024). Penelitian ini sebagai reference karena memiliki persamaan penelitian dalam keterampilan menulis bagi anak usia dini. Adapun perbedaannya terletak pada penggunaan media, peneliti sebelumnya 3 menggunakan media animation text question sound, sedangkan peneliti ingin mengembangkan dengan menggunakan media berbasis Sparkol Videoscribe.
2. Penelitian yang berjudul “Desain media pasir kinetik untuk memfasilitasi kemampuan menulis permulaan anak usia dini” (Muthiah, dkk, 2020). Penelitian ini sebagai reference karena memiliki persamaan penelitian dalam keterampilan menulis bagi anak usia dini. Adapun perbedaannya terletak pada penggunaan media, peneliti sebelumnya menggunakan media Pasir Kinetik, sedangkan peneliti ingin mengembangkan menggunakan media Cerita Rakyat berbasis Sparkol Videoscribe.
3. Penelitian berjudul “Pengaruh Kegiatan Bermain Finger Painting Dan Mozaik Terhadap Kemampuan Menulis Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun” (Rina, 2020). Penelitian ini sebagai reference karena memiliki persamaan penelitian terhadap kemampuan menulis. Adapun perbedaannya terletak pada media yang digunakan, Penelitian sebelumnya mengangkat media Finger Painting Dan Mozaik sedangkan peneliti mengangkat keterampilan menulis pada anak usia dini melalui media Cerita Rakyat Interaktif berbasis Sparkol.
4. Penelitian berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Digital Storytelling Cerita Rakyat untuk Meningkatkan Kemampuan Bernalar Kritis Siswa di SMA (wulan, dkk, 2024)”. Penelitian ini sebagai reference karena memiliki persamaan penelitian media Cerita Rakyat. Perbedaannya terletak pada objek dan subjeknya, pada penelitian sebelumnya terkait kemampuan bernalar kritis siswa di SMA sedangkan peneliti mengangkat keterampilan menulis pada anak usia dini dengan media berbasis sparkol. Dari keempat penelitian tersebut terdapat persamaan, diantaranya mengarah kepada kemampuan menulis, sedangkan perbedaannya ialah pada media yang digunakan.

Penelitian ini dikembangkan dikarenakan belum ada penelitian yang serupa untuk membantu pembelajaran agar lebih menarik minat anak usia dini dalam menulis. Media Ceria (Cerita Rakyat Interaktif) Berbasis Sparkol Videoscribe dikemas bentuk digital

berupa elemen teks, gambar, warna dan video yang menarik, mudah dipahami serta bernuansa kearifan lokal.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (research and development/RnD). Penelitian tentang pengembangan Media Ceria (Cerita Rakyat Interaktif) Berbasis Sparkol Videoscribe untuk meningkatkan kemampuan menulis anak. Model pengembangan menggunakan model Four-D (4-D) yang terdiri dari empat tahap pengembangan, yaitu Define (pendefinisian), Design (desain), Develop (pengembangan), Disseminate (penyebaran).



Gambar Model Pengembangan Four-D

Prosedur pengembangan penelitian ini didasarkan pada model pengembangan yang telah dipilih. Penelitian ini mengembangkan media Media Ceria (Cerita Rakyat Interaktif) Berbasis Sparkol Videoscribe untuk meningkatkan kemampuan menulis anak. Langkah-langkah pada prosedur ini sebagai berikut:

1. Tahap define (pendefinisian) menentukan permasalahan dasar dengan melihat ketersediaan sarana dan prasarana pendukung proses pembelajaran kemampuan menulis anak di TK Kecamatan Anjir Muara Kabupaten Barito Kuala. Menentukan materi serta tujuan pembuatan media Ceria dalam meningkatkan kemampuan menulis. Dari tahap ini telah ditemukan penggunaan media konvensional dalam pembelajaran menulis bagi anak. Oleh karena itu ini merupakan salah satu dikembangkannya media Ceria (Cerita Rakyat Interaktif) berbasis sparkol videoscribe.
2. Tahap design (perancangan) dilakukan penyusunan instrumen, pemilihan bahan ajar, pemilihan format dan rancangan produk awal. Menggunakan beberapa aplikasi seperti canva, Fliphtml5 dan Sparkol VideoScribe.
3. Tahap develop (pengembangan) meliputi tahap pengembangan produk, tahap penilaian 2 orang ahli media dan 2 orang ahli materi dan 2 tahap uji coba .
4. Tahap disseminate (penyebaran) merupakan tahap penggunaan produk yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas.

Subjek penelitian ini adalah sebanyak 50 anak usia 4-5 tahun di TK Kecamatan Anjir Muara Kabupaten Barito Kuala. Adapun teknik pengambilan sampel dengan menggunakan teknik sampling jenuh dimana semua anggota populasi digunakan sebagai sampel penelitian. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini melalui teknik observasi dan angket. Instrumen pengumpulan data digunakan pada penelitian ini yaitu validasi ahli dengan instrumen angket untuk menilai media oleh ahli media dan desain pembelajaran PAUD. Lembar observasi digunakan untuk mengetahui kemampuan menulis anak usia 4-5 tahun dalam uji coba pengembangan media.

Teknik analisis data yang digunakan untuk kevalidan dan kepraktisan adalah data kualitatif Adapun kriteria kevalidan dan kepraktisan yang diadaptasi dari rumus konversi (Azwar, 2015). Langkah yang digunakan untuk menentukan kriteria kualitas produk meliputi (a) data berupa skor penilaian ahli/praktisi yang diperoleh melalui lembar validasi dijumlahkan. (b) Total skor actual yang diperoleh lalu dikonversikan menjadi data kualitatif skala lima dengan mengarah ke pada rumus konversi pada tabel berikut.

Tabel 1 Kategori Kualitatif Interpretasi Data

No	Rentang Skor Kuantitatif	Nilai
1	$(M + 1,50s) < \bar{x}$	A
2	$(M + 0,50s) < \bar{x} \leq (M + 1,50s)$	B
3	$(M - 0,50s) < \bar{x} \leq (M + 0,50s)$	C
4	$(M - 0,50s) < \bar{x} \leq (M + 0,50s)$	D
5	$\bar{x} \leq (M + 1,50s)$	E

= Rata-rata skor actual

M = Rata-rata skor ideal = $1/2$ (skor maksimum+ skor minimum)

S = Simpangan baku ideal = $1/6$ (skor maksimum - skor minimum)

Media pembelajaran dikatakan valid jika memenuhi kategori minimal C, kategori kualitatif dilakukan pada lembar validasi, lembar observasi adalah sangat praktis/sangat valid (A), praktis/valid (B), cukup praktis/cukup valid (D), dan sangat kurang praktis/sangat kurang valid (E).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menulis anak usia dini melalui media CERIA (Cerita Rakyat Interaktif) berbasis Sparkol Videoscribe, menggunakan model pengembangan 4D. Subjek penelitian adalah anak usia dini kelompok B (5–6 tahun) di TK [nama lembaga]. Penelitian dilaksanakan dalam empat tahapan, yaitu Define, Design, Develop, dan Disseminate.

1. Tahap Define (Pendefinisian)

Dalam tahap awal pengembangan media pembelajaran, dilakukan kajian situasi awal pada sejumlah Taman Kanak-Kanak di Kecamatan Anjir Muara, Kabupaten Barito Kuala. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru-guru di lapangan, ditemukan beberapa permasalahan mendasar yang menghambat optimalnya proses pembelajaran menulis pada anak usia dini.

Salah satu permasalahan utama adalah minimnya ketersediaan sarana dan prasarana pendukung pembelajaran literasi dini, khususnya media yang mendukung keterampilan menulis. Sebagian besar TK di wilayah ini masih menggunakan media konvensional, seperti papan tulis dan lembar kerja fotokopi, yang kurang menarik perhatian dan partisipasi aktif anak. Media tersebut bersifat satu arah dan tidak memberikan stimulus visual maupun pengalaman interaktif yang sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini.

Selain itu, bahan ajar yang digunakan belum memanfaatkan kekayaan budaya lokal, seperti cerita rakyat, yang sejatinya dapat menjadi sumber inspiratif dan dekat dengan kehidupan anak. Hal ini menyebabkan anak kurang terlibat secara emosional dan kognitif dalam proses menulis, sehingga pembelajaran menjadi pasif dan kurang bermakna. Melihat kondisi tersebut, maka dirumuskan kebutuhan untuk:

- Mengembangkan media pembelajaran interaktif yang mampu menstimulasi minat dan keterlibatan anak dalam kegiatan menulis.
- Mengintegrasikan cerita rakyat sebagai materi pembelajaran, guna mengenalkan nilai budaya lokal sambil melatih kemampuan berbahasa dan menulis anak.
- Memanfaatkan teknologi edukatif, seperti Sparkol Videoscribe, untuk menyajikan cerita rakyat dalam bentuk animasi visual yang menarik dan mudah dipahami oleh anak.

Berdasarkan hasil identifikasi tersebut, dikembangkanlah Media CERIA (Cerita Rakyat Interaktif) sebagai alternatif solusi. Media ini dirancang untuk menyajikan cerita rakyat dalam bentuk video animasi yang menampilkan narasi, ilustrasi bergerak, serta aktivitas menulis sederhana yang sesuai dengan kemampuan dan tahap perkembangan anak usia dini.

Tabel Story Board Pembuatan Media CERIA

Materi	Cerita rakyat nusantara yang relevan dan sederhana, seperti Timun Mas, Kancil dan Buaya, atau Batu Menangis. Cerita-cerita ini dipilih karena mengandung pesan moral, tokoh yang menarik, serta kosakata yang dapat dikembangkan menjadi latihan menulis.
Tujuan	• Meningkatkan kemampuan menulis anak usia dini melalui pendekatan visual dan naratif. • Menumbuhkan minat belajar menulis melalui media yang interaktif dan menyenangkan. • Mengembangkan keterampilan motorik halus anak melalui latihan menyalin huruf dan kata. • Mengenalkan nilai-nilai budaya lokal melalui cerita rakyat Indonesia. • Meningkatkan kualitas pembelajaran menulis di TK yang masih menggunakan media konvensional.

2. Tahap Design (Perancangan)

Tahap Design merupakan lanjutan dari proses Define dalam model pengembangan 4D, yang berfokus pada perancangan media pembelajaran berdasarkan data kebutuhan dan permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya. Pada tahap ini, peneliti merancang desain awal media CERIA (Cerita Rakyat Interaktif) yang dikembangkan menggunakan Sparkol Videoscribe sebagai platform utama pembuatan animasi. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini meliputi:

a. Perancangan Struktur Isi Media

Materi pembelajaran disusun dengan mengacu pada capaian perkembangan anak usia dini khususnya dalam aspek bahasa dan literasi, dengan fokus pada keterampilan menulis awal. Cerita rakyat yang dipilih adalah cerita-cerita sederhana dan sarat nilai budaya lokal yang mudah dipahami oleh anak, seperti:

Setiap cerita disusun dalam bentuk narasi singkat yang dipadukan dengan ilustrasi visual dan aktivitas menulis sederhana, seperti menyalin huruf, kata, dan kalimat pendek dari tokoh atau kejadian dalam cerita.

b. Perencanaan Alur Media (Storyboard)

Peneliti menyusun storyboard sebagai panduan pembuatan media, yang mencakup urutan adegan, narasi audio, teks yang muncul, ilustrasi karakter, dan momen interaktif. Setiap bagian dalam media memiliki tujuan yang spesifik, seperti:

- Menampilkan tokoh dan latar cerita secara visual
- Memberikan narasi dan teks sebagai stimulus menulis
- Menyisipkan latihan menulis berdasarkan isi cerita
- Pemilihan Format dan Gaya Visual

Sparkol Videoscribe dipilih karena mampu menghasilkan animasi papan tulis digital (whiteboard animation) yang intuitif dan menarik bagi anak-anak. Gaya visual yang digunakan adalah cerah, penuh warna, dan kartun sederhana yang ramah anak. Setiap elemen dirancang agar sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini yang cenderung visual dan imajinatif.

c. Pembuatan Draft Media Awal

Berdasarkan storyboard dan rancangan isi, peneliti mulai membuat draft media CERIA menggunakan Sparkol Videoscribe. Draft ini mencakup satu judul cerita rakyat sebagai prototipe awal yang akan diuji validitas dan efektivitasnya.

d. Perancangan Instrumen Penilaian Awal

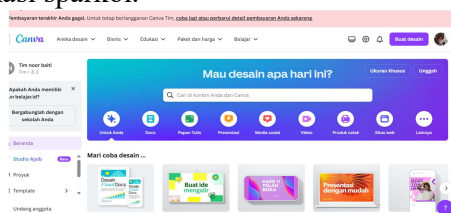
Dalam tahap ini juga disiapkan draft instrumen penilaian seperti lembar validasi untuk ahli, pedoman observasi anak, dan pedoman wawancara guru. Semua instrumen ini diselaraskan dengan tujuan media dan indikator peningkatan kemampuan menulis anak.

Pada tahap ini, pembuatan instrumen penelitian sebagai standar penilaian media sedang dilakukan. lembar validasi, lembar observasi, dan pedoman wawancara. Lembar validasi mengevaluasi kelayakan media melalui penilaian ahli materi dan ahli media, yang menilai materi dan kebahasaan, sedangkan ahli media menilai pemograman, sajian, dan cover. Pedoman wawancara dan observasi menggunakan skala likert skor maksimal untuk mengukur tanggapan guru dan anak.

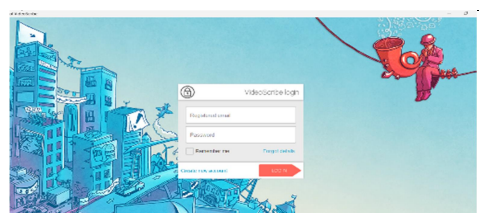
Tahap Design ini menjadi fondasi dalam menciptakan media yang terstruktur, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini. Hasil dari tahap ini akan dilanjutkan pada tahap Develop, yakni proses produksi media secara lengkap dan uji validasi oleh ahli.

3. Tahap Develop (Pengembangan)

Pada tahap ini dibuat media interaktif berbasis videoscribe yang menggabungkan narasi. Langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut: 1) Membuat alur cerita yang sesuai dengan tema dan fitur karakter; 2) Media dibuat dengan menggunakan sparkol sebagai bentuk video animasi yang dapat dibagi ke sekolah, 3) membuat media video dari aplikasi sparkol.



Gambar Aplikasi Canva



Gambar Aplikasi Sparkol

Sebelum dilakukan ujicoba, media ini untuk meningkatkan kemampuan menulis anak. Media divalidasi terlebih dahulu oleh ahli materi. Validasi materi dilakukan oleh dosen Ibu Hadisa Putri, M.Pd dosen di IAIS Sambas Kalimantan Barat. Validasi ahli materi bertujuan untuk mendapatkan informasi, kritik, dan saran agar media pembelajaran dapat menjadi produk yang berkualitas secara aspek materi, pembelajaran dan kebahasaan. Hasil validasi tersebut dapat dilihat pada table berikut, dengan instrument validasi skal likert skor maksimal item pertanyaan dalam lembar validasi adalah 4 sedangkan skor minimum adalah 1. Skor penilaian total dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut Arikunto (2008:216):

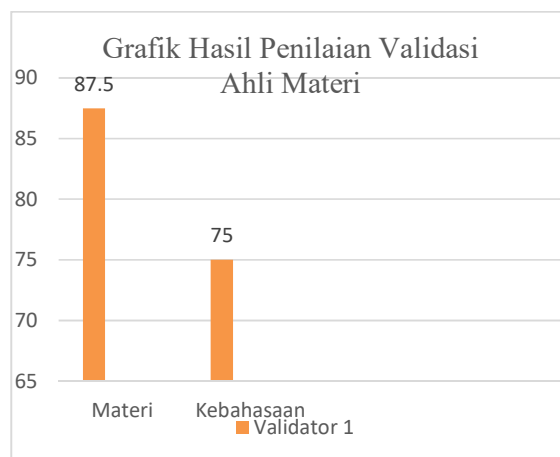
$$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{Jumlah skor maksimal ideal}} \times 100$$

Keterangan:

P : Presentase kelayakan.

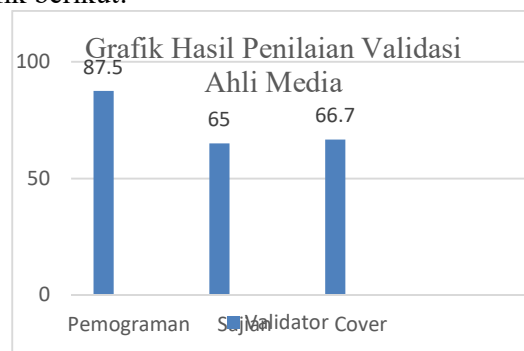
Data kesesuaian tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang dihasilkan . berikut table skor penilaian Sugiyono (2014:94):

Berdasarkan table kelayakan, menunjukkan produk akan dikembangkan berakhir pada saat media mencapai presentase kelayakan dengan kategori valid atau sangat valid. Skor hasil dari validator ahli materi pada penilaian aspek materi didapatkan hasil rata-rata 87,5 dengan kriteria sangat valid, selanjutnya aspek kebahasaan diperoleh rata-rata 75% dengan kriteria “valid” pada validator. Hasil validasi materi menunjukkan kriteria valid dan sangat valid dadapat disaksikan dalam grafik berikut:



Grafik pada gambar ini menunjukkan hasil penilaian para validator terhadap aspek e-book. Berdasarkan hasil validasi dinyatakan cukup valid tetapi ada beberapa bagian untuk dilakukan revisi. Media pembelajaran sebelum diuji cobakan maka dilakukan validasi terlebih dahulu oleh ahli media. Validasi media dilakukan oleh dosen Pendidikan Islam Anak Usia Dini Aghnaita., M.Pd, UIN Palangkaraya. Validasi oleh ahli media bertujuan untuk memperoleh informasi, kritik dan saran yang dikembangkan menjadi produk yang berkualitas secara aspek pemograman dan tampilan. Skor maksimal dari masing-masing item pernyataan dalam lembar validasi adalah 4 sedangkan skor minimum adalah 1.

Skor hasil dari validator ahli media pada penilaian aspek pemograman didapatkan hasil rata-rata 87,55 dengan kriteria sangat valid, selanjutnya aspek sajian diperoleh rata-rata 65 dengan kriteria “valid”. Hasil validasi media menunjukkan kriteria valid dadapat disaksikan dalam grafik berikut:



Grafik pada gambar ini menunjukkan hasil penilaian para validator terhadap aspek media. Berdasarkan hasil validasi dinyatakan valid tetapi ada beberapa bagian untuk dilakukan revisi. Maka dilakukan revisi dan tahap validasi ulang agar mendapatkan nilai sangat valid atau sangat layak.

No	Indikator	Nilai
1	Penerapan media efisien dan terdapat buku panduan penggunaan media tersebut	88,333
2	Media mudah untuk diakses dan digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran untuk pengenalan literasi pada anak	91,667
3	Media mendukung anak dalam pengenalan literasi dan huruf	88,333
4	Media interaktif beserta buku	90,833

	panduan penggunaan mudah untuk diterapkan pada anak usia dini	
5	Media interaktif beserta buku panduan untuk meningkatkan kemampuan literasi pada anak mudah dipahami oleh guru	100
6	Terdapat kejelasan petunjuk penggunaan di dalam media augmented reality	100
7	Media interaktif beserta buku panduan dapat digunakan kapan saja dan dimana saja (indoor & outdoor)	88,333
8	Terdapat pelatihan bagi guru atau fasilitator untuk menggunakan media	91,667
9	Media interaktif membantu meningkatkan minat anak terhadap literasi	100
10	Media interaktif dapat digunakan secara fleksibel untuk berbagai tujuan pembelajaran pengenalan literasi	88,333
11	Media interaktif beserta panduan penggunaannya memiliki konten yang relevan dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran pengenalan literasi	91,667
12	Media interaktif membangun pengalaman baru pada anak untuk pengenalan literasi sejak dini	88,333
13	Media interaktif membantu guru dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan kemauan teknologi	90,833
14	Kualitas gambar dan animasi dalam media sudah baik	100
15	Terdapat kesesuaian gambar atau animasi dengan materi belajar	100
16	Pemilihan jenis dan ukuran font yang tepat	91,667
17	Tampilan mudah dilihat dan dibaca	97,5
18	Gambar dan animasi membantu menambah pemahaman dan keterampilan pada anak	91,667
19	Tampilan teratur dan konsisten	80,833
20	Pemilihan animasi objek yang sudah menarik	91,667
	Jumlah rata-rata skor	92,583

Berdasarkan penilaian uji kepraktisan, prototipe media untuk meningkatkan

kemampuan menulis anak usia dini. hasil uji kepraktisan yang diberikan kepada 23 orang guru pada acara PKG di TK Kecamatan Anjir Muara Diperoleh nilai rata-rata 92,583 %. Keempat, Penyebaran Hasil Uji Coba keefektifan. Uji coba dilaksanakan agar mampu mengetahui kelayakan media berdasarkan tanggapan dan respon guru dan anak usia dini usia 5-6 TK Anjir Muara Kabupaten Barito Kuala.

4. Tahap Disseminate (Penyebaran dan Implementasi)

Media diterapkan secara penuh dalam kegiatan belajar selama 2 minggu. Hasil peningkatan kemampuan menulis dievaluasi menggunakan lembar observasi dan penilaian keterampilan motorik halus

Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba dilakukan untuk menguji kemenarikan produk dan mengukur apakah dapat membantu meningkatkan kemampuan literasi anak dengan penggunaan media. Uji coba ini dilakukan dengan mengambil sampel 15 orang anak di TK Kecamatan Anjir Muara Kabupaten Barito Kuala.. Ada beberapa indikator sebagai penilaian dalam mengembangkan kemampuan menulis anak usia 5-6 tahun yaitu

Kode Subjek	Tes awal	Tes akhir	Presentase tes akhir	Kriteria
1	2	3	90	layak
2	2	3	90	layak
3	3	3	90	layak
4	2	3	90	layak
5	3	4	100	Sangat layak
6	2	4	100	Sangat layak
7	3	4	100	Sangat layak
8	2	4	100	Sangat layak
9	2	3	90	layak
10	2	4	100	Sangat layak
11	3	4	100	Sangat layak
12	3	3	90	layak
13	2	4	100	Sangat layak
14	4	4	100	Sangat layak
15	2	4	100	Sangat layak

Prentasi tes awal dan tes akhir terlihat ada peningkatan dan dapat dikatakan sangat layak dalam kegiatan membaca yang diharapkan.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan Media Ceria (Cerita Rakyat Interaktif) berbasis Sparkol VideoScribe terbukti valid, praktis, dan layak digunakan dalam pembelajaran menulis anak usia dini. Hal ini terlihat dari hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Pada tahap validasi materi, media memperoleh skor rata-rata sebesar 87,5% dengan kategori *sangat valid* pada aspek materi, serta 75% dengan kategori *valid* pada aspek kebahasaan. Temuan ini menunjukkan bahwa isi materi dan bahasa yang digunakan dalam media telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, meskipun masih diperlukan beberapa revisi agar lebih efektif dan komunikatif bagi anak usia dini. Validasi materi ini penting agar media tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga benar-benar sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.

Selanjutnya, hasil validasi media yang dilakukan oleh ahli menunjukkan skor rata-rata 87,55% pada aspek pemrograman (*sangat valid*) dan 65% pada aspek penyajian (*valid*). Setelah dilakukan revisi berdasarkan masukan validator, media kemudian mencapai rata-rata skor keseluruhan 92,58% dengan kategori *sangat valid*. Hal ini membuktikan bahwa media tidak hanya dapat diakses dan digunakan dengan mudah oleh guru, tetapi juga efektif untuk menarik perhatian anak melalui animasi, gambar, teks, dan warna yang sesuai dengan dunia

anak. Hasil uji kepraktisan yang melibatkan 23 guru TK Kecamatan Anjir Muara juga menunjukkan nilai rata-rata 92,58%. Artinya, media dinilai praktis, mudah digunakan, serta membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran menulis dengan cara yang lebih bermakna dan menyenangkan. Guru menilai bahwa media ini dapat diakses kapan saja, fleksibel untuk berbagai tujuan pembelajaran, serta relevan dengan kurikulum PAUD.

Pada tahap uji coba kelompok kecil, yang melibatkan 15 anak usia 5–6 tahun, diperoleh hasil bahwa terdapat peningkatan kemampuan menulis antara tes awal dan tes akhir. Anak yang pada awalnya hanya mampu menulis huruf sederhana, setelah menggunakan media Ceria mengalami peningkatan keterampilan, terlihat dari hasil penilaian dengan persentase akhir 90% (layak) hingga 100% (sangat layak). Data ini menunjukkan bahwa media interaktif mampu meningkatkan minat dan keterampilan menulis anak, sekaligus memperkuat motorik halus mereka. Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran anak usia dini yang menekankan pentingnya penggunaan media interaktif, kontekstual, dan menyenangkan agar anak tidak cepat bosan. Integrasi cerita rakyat ke dalam media juga memberikan nilai tambah, karena selain mengajarkan literasi, anak juga dikenalkan dengan kearifan lokal dan nilai-nilai budaya sejak dini. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media Ceria berbasis Sparkol VideoScribe layak digunakan sebagai media pembelajaran menulis di TK. Media ini tidak hanya meningkatkan kemampuan menulis anak, tetapi juga menumbuhkan motivasi belajar dan memperkaya pengalaman literasi mereka.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media CERIA (Cerita Rakyat Interaktif) berbasis Sparkol Videoscribe memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan menulis anak usia dini. Media ini memadukan kekuatan visual yang menarik, animasi yang dinamis, dan narasi cerita rakyat yang kaya nilai moral, sehingga mampu membangkitkan motivasi, rasa ingin tahu, serta keterlibatan aktif anak dalam proses belajar menulis. Penggunaan Sparkol Videoscribe sebagai pendukung media CERIA mempermudah penyampaian materi secara menarik dan interaktif. Anak-anak lebih mudah memahami alur cerita, mengenal kosakata baru, serta mengembangkan imajinasi dan daya ekspresi. Cerita rakyat yang diangkat tidak hanya menjadi sumber inspirasi dalam menulis, tetapi juga menanamkan nilai-nilai kearifan lokal, budaya, dan budi pekerti yang sesuai dengan tahap perkembangan moral anak usia dini.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang jelas pada kemampuan menulis anak, baik dari segi ketepatan penulisan huruf, penggunaan ejaan, kelancaran menulis, maupun kemampuan menyusun kalimat sederhana menjadi sebuah cerita utuh. Anak-anak menunjukkan antusiasme yang tinggi selama pembelajaran berlangsung, dan guru dapat lebih mudah memfasilitasi proses menulis melalui pendekatan kreatif yang ditawarkan media ini. Dengan demikian, media CERIA berbasis Sparkol Videoscribe dapat direkomendasikan sebagai salah satu alternatif inovatif dalam pembelajaran menulis di pendidikan anak usia dini. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana penanaman karakter, penguatan budaya, serta pengembangan keterampilan literasi dasar yang berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Baiti, N. B., Syakura, M. A., & Masyitah. (2022). Media Electronic Wordless Picture Book (EWPB) untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 6(2). <https://doi.org/10.31004/aulad.v6i2.474>
- Baiti, N. (2020). Pengaruh Pendidikan, Pekerjaan, dan Pola Asuh Orang Tua terhadap Kemandirian Anak. *JEA (Jurnal Edukasi AUD)*, 6(1). <https://doi.org/10.18592/jea.v6i1.3590>
- Baiti, N., Yusuf, M., & Murni, A. (2021). Pendidikan Orang Tua terhadap Kemampuan Literasi Membaca pada Anak Usia Dini di Masa Pandemi. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 9(2). <https://doi.org/10.21043/thufula.v9i2.12089>

- Baiti, N., & Zulkarnaen, M. (2021). Pelatihan Stimulasi Keterampilan Literasi Awal melalui Media Poster bagi Anak Usia Dini di Masa Pandemi. *Abdimas Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat*.
- Departemen Pekerjaan Umum, 2008. Permen No 05 Tahun 2008 Tentang Pedoman Penyediaan dan Pemanfaatan Ruang Terbuka hijau di kawasan. s.l.:s.n.
- Departemen Pekerjaan Umum, 2008. Permen No 05 Tahun 2008 Tentang Pedoman Penyediaan dan Pemanfaatan Ruang Terbuka hijau di kawasan. s.l.:s.n.
- Hadi, R., Lila, K. A. & Gunadi, A. I. G., 2012. Evaluasi indeks kenyamanan taman kota (Lapangan Puputan Badung I Gusti Ngurah Made Agung) Denpasar, Bali. *Jurnal Agroekoteknologi Tropika*, 1(1), pp. 34-45.
- Hasbullah, H.; Hidayat, S.; & Asmawati, L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Scribe Materi Banjir Bukan Sekadar Bencana Alam Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7544–7555. eJournal UPI
- Ibrahim, I.; Syarifuddin, C. N.; & Nasir, N. (2022). Pengaruh Media Sparkol VideoScribe terhadap Minat Belajar Siswa pada Jurusan TKJ di SMK Panca Marga. *Jurnal Kependidikan Media*, 11(3). <https://doi.org/10.26618/jkm.v11i3.9408> Pujia Universitas Muhammadiyah Makassar
- Krisdianto, et al., 2011. *KONFIGURASI TUTUPAN HIJAU DAN NILAI EKOLOGIS RUANG*. Jakarta, s.n.
- Listening Skills of Children. *AIP Conference Proceedings*, 2524, 060004. <https://doi.org/10.1063/5.0112521> AIP Publishing
- Mutmainah, M.; Zainal, N. F.; & Satriani, S. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Sparkol VideoScribe dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa SD Kelas Awal. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 6(6), 5946–5959. eJournal UPI
- Nurlaila; Khairowati, R.; Komalasari, E.; Fitriani, W.; & Kamaluddin. (2022). Developing Animated Video Using Sparkol VideoScribe to Optimize
- Nowak, D. J., Crane, D. E. & Stevens, J. C., 2006. Assessing Urban Forest Effects and Values. *Casper's Urban Forest*, pp. 1-20.
- Nurisyah, S. & Anisa, L., 2011. Perencanaan Lanskap Riparian Sungai Martapura untuk Meningkatkan Kualitas Alami Kota Banjarmasin. *Jurnal Lanskap Indonesia*, 3(1), pp. 21-26.
- Pemerintah Kota Banjarmasin, 2013. Peraturan Daerah Kota Banjarmasin Nomor 05 Tahun 2013. Banjarmasin: s.n.
- Pemerintah Provinsi Kalimantan Selatan, 2000. Peraturan Daerah Provinsi Kalimantan Selatan Nomor 9 Tahun 2000 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Provinsi Kalimantan Selatan. s.l.:s.n.
- Potatotree Soft, 2017. *Auto Distance Quick Guide*, s.l.: s.n.
- Putra, E. H., 2012. Green Space Analysis Based On Oxygen Demands Using the EO-1 ALI (Earth Observer-1 Advanced Land Imager) in Manado City. *Info BPK Manado*. Info BPK Manado, Volume 2, pp. 41-54.
- Rahmani, D. R., Wahyunah & Louisa, V. M., 2016. Estimation Of Carbon Storage In Shrubs In Cempaka Subdistrict, Banjarbaru. *Tropical Wetland Journal*, 2(2), pp. 47-52.
- Siregar, L.; & Sukmawati, S. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Sparkol VideoScribe pada Pembelajaran IPS di SD. *Jurnal Pusat Studi Pendidikan Rakyat*, 2(1), 11–21.