



Volume 10 Nomor 1 (2023) Halaman 91-103
Tumbuh kembang : Kajian Teori dan Pembelajaran PAUD
Jurnal PG-PAUD FKIP Universitas Sriwijaya



Website : <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/tumbuhkembang/index>

Email : jtk@fkip.unsri.ac.id

pISSN : 2355-7443 eISSN:2657-0785

Pengembangan Video Kegiatan Sains Anak Usia (5-6) Tahun Berbasis Lifeskill

Siti Fauzia^{1✉}, Syafdaningsih¹

⁽¹⁾Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP, Universitas Sriwijaya

DOI: <http://doi.org/10.36706/jtk.v10i1.19357>

Received 21/05/2023, Accepted 25/05/2023, Published 31 /05/2023

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk media video kegiatan sains berbasis lifeskill yang teruji kevalidan dan kepraktisannya. Pengembangan dilakukan menggunakan metode pengembangan R&D (*Research and Development*) yang dikombinasikan dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) dan evaluasi formatif Tessmer yang terdiri dari *self evaluation, expert review, one to one evaluation, and small group evaluation*. Hasil pengembangan video kegiatan sains anak usia (5-6) tahun berbasis lifeskill yaitu sangat valid dan sangat praktis. berdasarkan hasil expert review oleh ahli materi dan ahli media diperoleh nilai rata-rata sebesar 87,5% dengan kategori sangat valid. Validitas materi dan media ditinjau dari indicator berupa kesesuaian materi dengan kurikulum, kesesuaian materi dengan kebutuhan dan perkembangan anak usia dini, serta beberapa aspek yang menjadi penilaian yaitu aspek edukatif, aspek teknis/penyajian dan aspek estetika. Sedangkan hasil dari tahap *one to one evaluation* yang diuji kepada 3 anak didapatkan nilai rata-rata sebesar 91,6% dengan kategori sangat praktis. Selanjutnya pada tahap *small group evaluation* diperoleh nilai rata-rata sebesar 92,5% dengan kategori sangat praktis. Dari rata-rata nilai tahap *one to one evaluation* dan *small group evaluation* diperoleh nilai rata-rata sebesar 92,05% dengan kategori sangat praktis. Kepraktisan ditinjau dari indicator yang memuat kemenarikan tampilan video, desain terlihat menarik dan menyenangkan bagi anak, serta materi yang disajikan mudah dipahami oleh anak.

Kata kunci : video kegiatan sains, anak usia dini, *lifeskill*

ABSTRACT

This study aims to develop a lifeskill-based science activity video media product that has been tested for validity and practicality. Development is carried out using the R&D (Research and Development) development method combined with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) and Tessmer formative evaluation consisting of self evaluation, expert review, one to one evaluation, and small group evaluation. . The results of the development of science activity videos for children aged (5-6) years old based on life skills are very valid and very practical. based on the results of expert reviews by material experts and media experts, an average value of 87.5% was obtained with a very valid category. The validity of the material and media is viewed from indicators in the form of conformity of the material with the curriculum/permendibud, suitability of the material with the needs and development of early childhood, as well as several aspects that are assessed, namely educational aspects, technical aspects/presentation and aesthetic aspects. While the results of the one to one evaluation stage

which were tested on 3 children obtained an average value of 91.6% with a very practical category. Furthermore, in the small group evaluation stage, an average value of 92.5% was obtained in the very practical category. From the average value of the one to one evaluation and small group evaluation stages, an average value of 92.05% was obtained in the very practical category. Practicality is seen from indicators that include attractive video displays, simple and fun designs for children, and the material presented is easy for children to understand.

Keywords : *videos of science activities, early childhood, life skills*

How to Cite: Faizia, Siti & Syafdaningsih (2023). Pengembangan Video Kegiatan Sains Anak Usia (5-6) Tahun Berbasis Lifeskill. *Jurnal tumbuh kembang: Kajian Teori dan Pembelajaran PAUD*, 10(1), 91-103. <http://doi.org/10.36706/jtk.v10i1.19357>

PENDAHULUAN

Di era globalisasi saat ini, perkembangan teknologi informasi berkembang sangat pesat. Hal ini juga membawa pengaruh terhadap dunia pendidikan. Desakan global menuntut dunia pendidikan agar senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi informasi terhadap usaha dalam meningkatkan mutu pendidikan. Menurut UU No: 20 Tahun 2003 Bab II pasal 3 menerangkan bahwa pendidikan nasional memiliki fungsi mengembangkan kemampuan serta membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat, dengan tujuan mengembangkan potensi peserta didik supaya menjadi manusia yang mandiri, berilmu, kreatif, dan menjadi warga Negara yang demokratis dan bertanggung jawab, berakhlak mulia, sehat serta beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Dapat terlihat bahwa yang perlu dikembangkan dan dibangun dalam dunia pendidikan bukan hanya kemampuan akademis atau vokasional saja.

Pendidikan di Abad 21 menjadi semakin penting untuk menjamin peserta didik agar memiliki keterampilan belajar dan berinovasi, memiliki keterampilan untuk hidup (*life skills*) dan keterampilan menggunakan teknologi dan media informasi (Nyoto, dkk, 2016:264). Menurut Anwar (2015) *Life Skill* adalah kemampuan yang diperlukan untuk berinteraksi dan beradaptasi dengan orang lain atau masyarakat lingkungan dimana anak berada, antara lain keterampilan dalam mengambil keputusan, pemecahan masalah, berpikir kritis, berpikir kreatif, berkomunikasi yang efektif, membina hubungan antar pribadi, kesadaran diri, berempati, mengatasi emosi dan mengatasi stress yang merupakan bagian dari pendidikan. Dalam proses pembelajaran, Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) meliputi: media belajar mandiri yang di-deliver dan dapat diakses secara online via *podcast*,

media *streaming* video, halaman web, *slideshare*, dan sebagainya. Media video termasuk kedalam media pembelajaran audio visual yang merupakan paduan gambar dan suara. Video dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Maka video dapat digunakan sebagai media untuk menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu dan mempengaruhi sikap (Santi, 2019:33). Media pembelajaran bagi anak usia dini dapat digunakan sesuai dengan konteks materi pembelajaran yang disampaikan (Akhmad, dkk. 2016)

Setiap media pembelajaran mempunyai kelemahan dan kelebihan masing-masing. Menurut Fitri (2019) mengatakan kelebihan media video sebagai berikut: 1) video pembelajaran dapat dimanfaatkan oleh masyarakat luas, dengan cara mengaksesnya di media sosial Youtube; 2) video dapat dipakai dalam jangka waktu yang panjang dan kapan pun jika materi yang terdapat dalam video ini masih relevan dengan materi yang ada; 3) media pembelajaran yang simpel dan menyenangkan; 4) membantu siswa dalam memahami materi pelajaran serta membantu guru dalam proses pembelajaran. Ridha, dkk (2021) juga mengemukakan bahwa penggunaan media video pembelajaran dapat merangsang motivasi peserta didik untuk belajar karena terdapat rasa ingin tahu anak terhadap video yang ditampilkan sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diberikan.

Selain mempunyai kelebihan, media pembelajaran audio visual berupa video juga mempunyai kelemahan. Adapun kelemahan media video 1) hanya dapat dipergunakan dengan bantuan media komputer dan memerlukan bantuan proyektor serta speaker saat digunakan pada proses pembelajaran di kelas; 2) memerlukan biaya yang cukup besar untuk keperluan pembuatan video pembelajaran; 3) memerlukan waktu yang cukup panjang pada proses pembuatan sampai tercapainya video pembelajaran. Listiawati & Nurul (2020) juga mengemukakan kelemahan media video dalam pembelajaran bisa menimbulkan sifat komunikasi satu arah.

Sementara itu, menurut Zaman dalam Vitasary (2020) menguraikan kepraktisan dapat dinilai dari tiga aspek yaitu aspek edukatif, aspek teknis dan aspek estetika. Sains bagi anak usia dini tentu berbeda dengan sains bagi orang dewasa. Sains merupakan

kombinasi antara *process sains (how children learn)* dan *content (what children learn)* Dodge, Colker & Ileroman dalam Ajeng, dkk (2020:46). *Process skill* atau keterampilan proses memberikan kesempatan anak untuk memproses informasi baru melalui pengalaman. Keterampilan ini juga dikenal sebagai kemampuan inkuiri yang dimana mereka memiliki keterampilan untuk bertanya dengan berkembang pada anak usia dini. Konten dalam sains anak usia dini berpusat pada anak dan digagas secara langsung oleh mereka karena pembelajaran terbaik dilakukan dengan investigasi dan eksperimen langsung. Konsep pembelajaran sains untuk anak haruslah konkret dan dapat diamati, konsep yang abstrak dan tidak ada dalam ranah anak bukanlah yang tepat bagi mereka. Melalui sains anak memberikan kesempatan untuk melatih berpikir dan membangun pemahaman mengenai apa yang ada di dunia, Dwi Nurhayati, Dkk (2017).

Selanjutnya menurut *World Health Organization (WHO)* dalam *Life Skills Education in Schools, Life Skills* adalah berbagai keterampilan atau kemampuan untuk dapat beradaptasi dan berperilaku positif, yang memungkinkan seseorang mampu menghadapi berbagai tuntutan dan tantangan dalam hidupnya sehari-hari secara efektif. Sementara itu Tim *Broad-Based Education* menafsirkan *Life Skill* sebagai kecakapan yang dimiliki seseorang untuk mau dan berani menghadapi problema hidup dan kehidupan secara wajar tanpa merasa tertekan, kemudian secara proaktif dan kreatif mencari serta menemukan solusi sehingga akhirnya mampu mengatasinya.

Berdasarkan pemaparan diatas maka peneliti ingin mengembangkan sebuah produk video pembelajaran berbasis lifeskill yang teruji validitas dan keprkatisannya. Penelitian ini diberi judul “Pengembangan Video Kegiatan Sains Anak Usia 5-6 Tahun Berbasis *Lifeskill*”.

METODOLOGI

Penelitian pengembangan video kegiatan sains anak usia (5-6) tahun berbasis lifeskill yang dilakukan oleh peneliti merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Model pengembangan yang digunakan yaitu ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) dengan modifikasi evaluasi Tessmer. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk berupa video kegiatan sains anak usia (5-6) tahun berbasis lifeskill yang teruji validitas dan

kepraktisannya (Ayu Citra, Dkk. 2019).

Dalam penelitian ini digunakan beberapa teknik dalam mengumpulkan data yaitu sebagai berikut: 1) Ceklist dan Observasi. Observasi yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan lembar ceklis yang digunakan untuk mengevaluasi produk awal atau prototipe 1 dan selanjutnya dengan memvalidasi data dengan menggunakan metode walkthrough oleh para ahli media dan ahli materi. Data yang dikumpulkan dari lembar ceklist adalah tanggapan, komentar, serta saran yang dituliskan pada lembar validasi sebagai dasar penelitian untuk merevisi produk. Data hasil validasi dikaji untuk mendapatkan kejelasan informasi mengenai produk sebagai panduan untuk merevisi produk sampai dinyatakan layak untuk diujicobakan. Teknik observasi dilakukan pada saat *one to one evaluation* dan *small group evaluation* yang kemudian hasilnya dicatat pada lembar observasi yang berisi kisi-kisi untuk mengukur tingkat pencapaian perkembangan anak. 2) Wawancara, dilakukan kepada tiga orang tua yang memiliki anak usia (5-6) tahun di Kelurahan Timbangan, Kecamatan Indralaya Utara, Ogan Ilir. 3) Dokumentasi, dokumentasi yang diambil oleh peneliti dapat berupa foto maupun video.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini didapatkan untuk mengukur kevalidan dan tingkat keterterapan media. Bukti kevalidan didapatkan dari validasi ahli yang disesuaikan dengan ahli media, materi, dan perkembangan anak. Sedangkan tingkat keterterapan media dilihat dari observasi. Observasi ini untuk mengetahui apakah ada kendala atau masalah yang dihadapi siswa pada saat penelitian, dan untuk melihat aktivitas siswa pada saat penelitian berlangsung. Dari data observasi tersebut maka dapat dilihat tingkat keterterapan media dari penelitian yang dilakukan.

Pada teknik analisis ceklis bertujuan untuk menilai kevalidan video. Masukan serta saran yang diperoleh dari hasil ceklis kemudian dituliskan pada lembar validasi yang kemudian diberikan kepada ahli dalam bentuk skala likert. Menurut Sugiono (2017:94) dalam Esty skala likert digunakan untuk mengukur pendapat, tanggapan serta sikap seseorang ataupun sekelompok orang tentang fenomena sosial. Fenomena sosial dalam penelitian ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti. Skala likert menggunakan 4 kategori jawaban yaitu : sangat baik (SB), baik (B), Tidak baik (TB), dan sangat tidak baik (STB) seperti tabel berikut:

Tabel 1 Kategori Nilai Validasi

Kategori Jawaban	Skor Kepercayaan
Sangat baik	4
Baik	3
Tidak baik	2
Sangat tidak baik	1

(Modifikasi Skala Likert Sugiono, 2017:93)

Tabel 2 Kategori Tingkat Praktis Video Kegiatan Sains

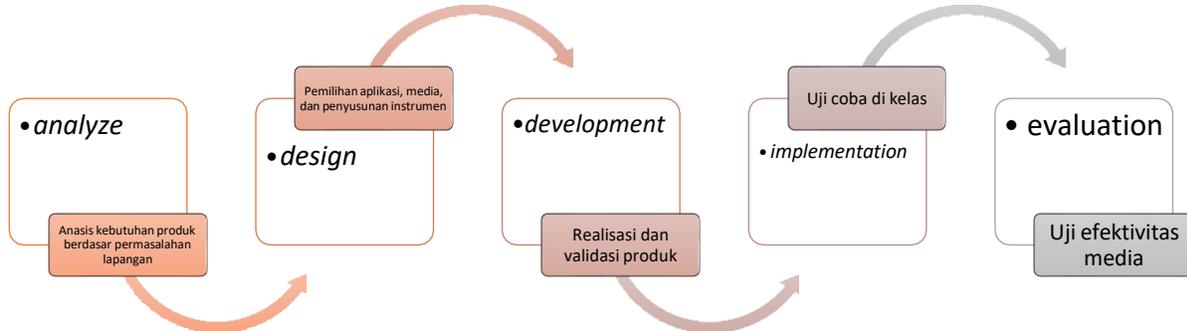
Interval	Kategori
82-100	Sangat Praktis
63-81	Praktis
44-62	Tidak Praktis
24-43	Sangat Tidak Praktis

(Hestari dikutip esty, 2020)

Kepraktisan produk dinilai dari hasil rata-rata observasi kemampuan anak. Produk dapat dikatakan sangat praktis jika rata-rata validasi ahli pada rentang 82-100, produk dapat dikatakan praktis jika rata-rata validasi ahli pada rentang 63-81, produk dikatakan tidak praktis jika rata-rata validasi ahli 44-64, selanjutnya produk dikatakan sangat tidak praktis jika rata-rata observasi ada pada rentang 24-43.

Pada dasarnya bagian ini menjelaskan bagaimana penelitian itu dilakukan. Materi pokok bagian ini adalah: (1) rancangan penelitian; (2) populasi dan sampel (sasaran penelitian); (3) teknik pengumpulan data dan pengembangan instrumen; (4) dan teknik

analisis data. Untuk penelitian yang menggunakan alat dan bahan, perlu dituliskan spesifikasi alat dan bahannya. Spesifikasi alat menggambarkan kecanggihan alat yang digunakan sedangkan spesifikasi bahan menggambarkan macam bahan yang digunakan.



Gambar 1. Tahapan Pengembangan Produk Adaptasi dari Model ADDIE

Subjek dari penelitian ini adalah ahli materi dan ahli media untuk memvalidasi secara teori terkait prototype yang dihasilkan, sedangkan untuk menguji kepraktisan, subjek yang digunakan yaitu anak usia (5-6) Tahun. Adapun uji coba skala kecil yang dilakukan kepada 3 orang anak, sedangkan uji coba skala besar dilakukan kepada 8 orang anak. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu dengan observasi, wawancara, *walkthrough*, dan angket.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini diawali dengan melakukan analisis kebutuhan untuk mengembangkan video kegiatan sains berbasis *Lifeskill*. Analisis kebutuhan dilakukan dengan melakukan observasi dan wawancara kepada masyarakat di Indralaya Utara yang mempunyai anak usia (5-6) tahun. Menurut (Agustini, 2020) media pembelajaran berupa video mempunyai manfaat dalam proses pembelajaran anak yaitu: “a) penggunaan waktu kelas yang efisien; b) kesempatan belajar yang lebih aktif bagi peserta didik; c) membantu menjelaskan materi dengan jelas; d) memenuhi gaya belajar masing-masing individu; e) mengurangi beban guru untuk menggunakan model ceramah dalam proses belajar mengajar. Dalam tahap ini yang perlu dikembangkan yaitu bahan ajar yang dapat memfasilitasi perkembangan anak usia dini. Adapun kondisi lapangan tentang proses pembelajaran sains anak yaitu 1) sumber belajar anak yang terpaku dengan buku sekolah, 2) kurangnya inovasi

97 | Pengembangan Video kegiatan Sains Untuk Anak Usia (5-6) Tahun/ sitifauzia@gmail.com

media pembelajaran sains anak usia (5-6) tahun, 3) anak sangat antusias melihat video ketika peneliti mengajak anak untuk menonton video. Dengan beberapa latar belakang kondisi diatas dan juga penelusuran terkait video kegiatan sains berbasis *Lifeskill* di youtube, Maka peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran sains berupa media audiovisual tentang kegiatan sains yang akan sering anak lakukan dalam kehidupan sehari-hari dalam jangka Panjang atau yang sering dikenal dengan istilah *Lifeskill* anak.

Tabel 3 Hasil Validitas Ahli Media

No	Indikator	No Pernyataan	Σ Pernyataan	Rekapitulasi Skor
1	Aspek edukatif	1,2,3,4	4	14
2	Aspek teknis/ Penyajian	5,6,7,8	4	15
3	Aspek estetika	9,10,11,12	4	13
Σ skor				42
Nilai (%)				87,5 %
Kategori				Sangat Valid

Setelah melakukan tahap analisis, selanjutnya peneliti melakukan perencanaan (*design*) yang disesuaikan dengan hasil analisis. Pada tahapan design terdapat beberapa langkah yang harus ditempuh oleh peneliti yaitu diawali dengan pengembangan ide/konsep, dilanjutkan mengumpulkan kegiatan apa saja yang akan ditampilkan didalam video. Adapun kegiatan yang akan dikembangkan terdiri dari kegiatan sains biologi, kegiatan sains fisika, dan kegiatan sains kimia yang masing-masing kegiatan tersebut harus terintegrasi dengan *Lifeskill* anak. Setelah semua rancangan dibuat maka selanjutnya masukke tahap pengembangan produk

tabel 3 Hasil Validitas Ahli Materi

No	Indikator	No pernyataan	Σ pernyataan	Rekapitulasi skor

1	Kesesuaian materi dengan permendikbud	1,2,3,4	4	14
2	Kesesuaian video dengan kebutuhan anak	5,6,7,8	4	14
	Σ skor			28
	Nilai (%)			87,5%
	Kategori			Sangat Valid

Hasil output dari penelitian ini adalah pengembangan video kegiatan sains anak usia (5-6) tahun berbasis *Lifeskill*. Video kegiatan sains yang dihasilkan melalui tahapan yang sesuai dengan model pengembangan yang digunakan. Untuk menguji validitas produk, maka dilakukan tahap *expert review* yang dilakukan oleh validator yaitu ahli materi dan media. Pada validitas materi dilakukan oleh validator ahli materi dengan indikator yaitu kesesuaian materi dengan Permendikbud dan kesesuaian video dengan kebutuhan dan perkembangan anak usia dini, hasil yang didapatkan dari validitas materi yaitu nilai sebesar 87,5% dan termasuk dalam kategori sangat valid dan layak uji coba dengan revisi sesuai saran.

Tabel 4 Hasil One To One Evaluation

No	Indikator	Σ Skor		
		HQA	QZA	MSA
1	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti oleh anak	3	4	4
2	Materi yang disajikan mudah dipahami oleh anak	3	4	4
3	Istilah yang dipakai dapat dipahami anak	3	3	4
4	Kesesuaian desain dengan materi yang ada	3	4	3
5	Kegiatan sains yang disajikan dekat dengan kehidupan sehari-hari anak	4	4	4
6	Kemenarikan tampilan video	4	4	4

7	Desain tampilan simple dan menyenangkan bagi anak	4	4	3
8	Kreatif dalam ide serta penuangan gagasan	4	3	4
Skor		28	30	30
Nilai		87,5%	93,7%	93,7%
Nilai Rata-Rata			91,6%	
Kategori		Sangat Praktis		

Tahap selanjutnya adalah uji coba *one to one evaluation* yang dilakukan kepada 3 orang anak di kelurahan Timbangan RT.04, indralaya utara. Dari uji coba yang telah dilakukan didapat nilai rata-rata sebesar 91,6% sehingga masuk dalam kategori sangat praktis. Setelah didapat hasil dari tahap *one to one evaluation*, bahwa media pengembangan video kegiatan sains anak usia (5-6) tahun terbukti praktis, maka peneliti melanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu *small group evaluation* yang dilakukan kepada 8 orang anak di kelurahan timbangan RT.04 Indralaya Utara. Dari *small group evaluation* didapat hasil nilai rata-rata sebesar 92,5% dan masuk dalam kategorisangat praktis.

Tabel 5 Hasil *Small Group Evaluation*

No	Indikator	ΣSkor							
		M F G	A M S	A B D	A A	M A	M R P	E	V
1	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti oleh anak	4	4	3	4	4	3	4	4
2	Materi yang disajikan mudah dipahami oleh anak	4	4	3	3	4	4	4	4
3	Istilah yang dipakai dapat dipahami anak	4	3	3	4	3	4	3	3
4	Kesesuaian desain dengan materi yang ada	4	4	4	3	4	3	4	4
5	Kegiatan sains yang disajikan dekat dengan kehidupan sehari-hari anak	4	4	4	4	3	4	3	3

6	Kemenarikan tampilan video	4	4	4	4	3	4	4	4
7	Desain tampilan simple dan menyenangkan bagi anak	4	4	4	3	4	3	3	3
8	Kreatif dalam ide serta penuangan gagasan	4	4	4	3	3	4	4	4
Skor		3	3	2	2	2	2	3	2
		2	1	9	8	7	9	0	9
Nilai		1	9	9	8	8	9	9	9
		0	6,	2,	7	4,	2,	3,	2,
		0	8	8	,	3	8	7	8
		%	%	%	5	%	%	%	%
					%				
Nilai Rata-Rata		92,5%							
Kategori		Sangat Praktis							

Dari kedua ujicoba pada tahap *one to one evaluation* dan *small group evaluation*, media pengembangan video kegiatan sains anak usia (5-6) tahun berbasis *Lifeskill* terbukti masuk dalam kategori sangat praktis dengan rata-rata sebesar 92,05%. Video kegiatan sains berbasis dapat dikatakan sangat praktis bagi anak dikarenakan memiliki Bahasa yang mudah dimengerti oleh anak, kemudian materi yang disajikan mudah dipahami oleh anak, lalu istilah yang dipakai dapat dipahami oleh anak, serta kesesuaian desain dengan materi yang ada.

Sejalan dengan penelitian Esty Setyowati (2021) dengan judul Pengembangan Video Aktivitas Sains Berbasis Problem Based Learning Pada Anak Usia (5-6) Tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa diperoleh diperoleh dari nilai rata-rata validasi ahli materi dan ahli sebesar 69% dengan kategori valid.

Berdasarkan analisis data hasil penelitian dan deskripsi didapatkan bahwa produk video kegiatan sains berbasis *Lifeskill* berpengaruh terhadap anak yang dapat dikategorikan sangat valid dan sangat praktis untuk dikembangkan serta dapat digunakan dalam proses pembelajaran anak usia (5-6) tahun sebagai bahan ajar dikelas maupun dirumah karena dapat diakses melalui jejaring internet.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari analisis data menunjukkan bahwa produk pengembangan video kegiatan sains anak usia (5-6) tahun berbasis lifeskill terbukti validitas dan kepraktisannya. Hasil persentase validitas materi didapat sebesar 87,5% dengan kategori sangat valid dan persentase validitas media sebesar 87,5% dengan kategori sangata valid, dan hasil rata-rata persentase dari kedua expert review yaitu sebesar 87,5% dengan kategori sangat valid. Sedangkan hasil rata-rata persentase uji kepraktisan one to one evaluation didapat hasil sebesar 91,6% dengan kategori sangat praktis dan pada small group evaluation didapat hasil sebesar 92,5% dengan kategori sangat praktis. Dari kedua hasil uji coba tersebut didapat rata-rataa persentase sebesar 91,05% dengan kategori sangat praktis. Sehingga media pengembangan video kegiatan sains anak usia (5-6) tahun berbasis lifeskill dapat digunakan dalam proses pembelajaran real.

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah, puji dan syukur peneliti panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat dan hidayahnya sehingga peneliti bisa menyelesaikan artikel ini dalam keadaan sehat. Peneliti ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dalam penyelesaian penelitian dan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhani, Dwi Nurhayati, Dkk.2017. Mengajarkan Daily *Lifeskill* Pada Anak 6 Tahun Yang Menderita Retardasi Mental Dengan Pendekatan Montessori. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 3 No. 3a
- Agustini, Ketut & Jero Gede Ngarti. 2020. Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R&D. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol 4 Nomor 1 April e-ISSN: 2615-6091
- Anwar, Pendidikan Kecakapan Hidup, Alfabeta, Bandung, 2015, hlm. 54.
- Busyaeri, Akhmad, dkk. 2016. Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel Ipa Di Min Kroya Cirebon, *Al Ibtida*, Vol.3, Juni Depdiknas, Pendidikan Berorientasi Kecakapan Hidup (Life Skill) Melalui Pendekatan Broad-Based Education, Departemen Pendidikan Nasional, Jakarta, 2002, hlm. Standard Pendidikan Anak Usia Dini (PERMENDIKNAS NO.58 TAHUN 2009)

- Dewi, Ayu Citra, Dkk. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Dan Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Pemahaman Sains Fisika. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 3 Issues 1 Pages.18-29 Doi: 10.100/Obsesi.V3i1.136
- Listiawati, Enny & Nurul Komariyah. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Video Bus Math (Business Mathematic) Pada Materi Barisan Dan Deret. *Indonesian Journal Mathematics And Sciences Education* Vol. 2 No. 1 Hlm 136-149
- Nyoto, Amat. (2016). *Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan Pengembangan SumberDaya Manusia Di Era Globalisasi*.
- Putri, S. U. (2019). *Pembelajaran Sains Untuk Anak Usia Dini*. Jawa Barat: Upi Sumedang Press
- Rika N, Putri.2017. Pengaruh Pemanfaatan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Koloid Di Kelas XI SMAN 10 Aceh Barat Daya. Skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam, Banda Aceh
- Ridha, Mhd., Dkk. 2021.Efektifitas Penggunaan Media Video Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar Saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Tembusai*. Vol 5 No 1 Hlm 154-162
- Setyowati, Esty.2021. Pengembangan Video Aktivitas Sains Berbasis Problem Based Learning Pada Anak Usia (5-6) Tahun. Skripsi. Universitas Sriwijaya
- Sugiono.2019. metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta
UU No: 20 Tahun 2003 Bab II pasal 3
- Vitasary, Vini. 2020. Pengembangan Lagu Berbasis Cerita Bergambar Untuk Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Tumbuh Kembang*. Vol 7 No 13 Doi 10.36706/jtk.v7i1.11459
- Walujo, Djoko Adi dan Anies Lisyowati.2017. *Kompewndium Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia
- WHO Programme On Mental Health, Life Skills Education In Schools, Who, Division Of Mental Health And Prevention Of Substance Abuse, Geneva, 1997, Hlm. 1.8
- Widya, Pratama & Astrid Krisdayanthi. 2018. Menumbuhkan Jiwa Kewirausahaan Pada Aud Sebagai Bekal Kecakapan Hidup. *Jurnal Institut Hindu Dharma Negeri Denpasar* Vol.3 No 2
- Zaman, B, dan Hernawan, AH. H. (2017). *Media dan Sumber Belajar PAUD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka