



Pengembangan Media Interaktif Berbasis Videoscribe Terhadap Pemahaman Literasi Keuangan untuk Anak TK Aisyiah Bustanul Athfal 37 Banjarmasin

Noor Baiti*¹, Ikhwatun Hasanah², Anita³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Banjarmasin, Indonesia

Corresponding E-mail; noorbaiti055@gmail.com

Abstract

In this era of globalization, the development of science and technology is growing rapidly in education. One of them is the development of learning media. This study aims to develop video scribe media which is audio, visual and motion media that is interactive and can attract children's attention in understanding learning. This media is shown to provide an understanding of financial literacy to children from an early age. Where financial literacy education is important for early childhood so that they are accustomed to managing finances well in the future. In Indonesia, financial literacy education is still quite low, both in the family and at school. Financial literacy is part of accounting. Many people think that it is difficult to understand, especially for early childhood. Therefore this research was developed as a solution to provide a deeper understanding for young children of financial literacy through video scribe media. This research uses Research & Development (R&D) research from Sivasailam Thiagarajan called 4-D namely Define, Design, Develop and Dissemination. The research subject was Kindergarten in Anjir Muara District, Barito Kuala Regency. The result of the research is the compilation of video scribe media. This media can be used to make it easier for teachers and children to understand financial literacy. Children are able to manage and manage money, save on the use of goods and energy, and make wise decisions as priorities for fulfilling needs.

Keyword: Interaktif Tools Videoscribe; Literacy Financial; For Kid

Abstrak

Perkembangan media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media video scribe yang merupakan media audio, visual dan gerak yang interaktif dan dapat menarik perhatian anak dalam memahami pembelajaran. Media ini tunjukkan untuk memberikan pemahaman literasi keuangan kepada anak sejak dini. Dimana pendidikan literasi keuangan penting bagi anak usia dini agar mereka terbiasa mengelola keuangan dengan baik di masa depan. Di Indonesia pendidikan literasi keuangan masih cukup rendah, baik di lingkungan keluarga atau sekolah. Literasi keuangan termasuk bagian dari akuntansi. Banyak orang beranggapan bahwa hal itu sulit untuk dipahami apalagi untuk anak usia dini. Oleh karena itu penelitian ini dikembangkan sebagai solusi untuk memberikan pemahaman lebih mendalam bagi anak usia dini terhadap literasi keuangan melalui media video scribe. Penelitian ini menggunakan penelitian Research & Development (R&D) dari Sivasailam Thiagarajan yang disebut 4-D yaitu Define, Design, Develop dan Dissemination. Subjek penelitian adalah TK Kecamatan Anjir Muara Kabupaten Barito Kuala. Hasil penelitian adalah tersusunnya media video scribe. Media ini dapat digunakan memudahkan guru dan anak dalam pemahaman literasi keuangan anak mampu mengatur dan mengelola uang, menghemat penggunaan barang dan energi, dan memilih keputusan bijak sebagai prioritas pemenuhan kebutuhan.

Kata Kunci: Media Interaktif; Literasi Keuangan; Anak

Pendahuluan

Pada era globalisasi ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang pesat dalam pendidikan. Untuk meningkatkan sumber daya manusia perlu kerjasama diantara semua aspek pendidikan sehingga dapat tercapainya tujuan proses pembelajaran. Proses pembelajaran berkaitan dengan guru, anak, dan juga media pembelajaran yang digunakan. Guru berperan sebagai fasilitator dalam penyampaian materi pembelajaran. Dalam proses pembelajaran anak usia dini perlu diciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga anak dapat memahami pembelajaran dengan baik. Anak adalah individu yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Anak memiliki karakteristik yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa (Hasanah, 2017) (Permendiknas No.58 Thn 2009). Menurut (UU RI No. 20 tahun 2003, 2003) tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 4 ayat 4 menyatakan bahwa: pendidikan diselenggarakan dengan memberi keteladanan, membangun kemauan, keterampilan dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran.

Pendidikan pada anak TK sangat dipengaruhi oleh pendidiknya. Tetapi kadang kala pendidik kurang memahami tentang pentingnya memupuk kreativitas dan keterampilan anak sejak usia dini. Kreativitas dan keterampilan seorang anak tidak akan berkembang jika lingkungan tidak mendukung. Dari salah satu aspek keterampilan yang harus dikuasai anak ialah keterampilan Literasi keuangan. Pengenalan terhadap Literasi keuangan akan menambah pengetahuan dan juga pemahaman terhadap konsep dan resiko mengenai keuangan. Literasi keuangan juga berguna untuk membuat sebuah keputusan yang efektif tentang keuangan yang nantinya dapat meningkatkan kesejahteraan. Laporan OECD tahun 2012 tingkat Literasi Keuangan masyarakat Indonesia menduduki tingkat terendah jika dibandingkan dengan seluruh masyarakat ASEAN (Fauziah, 2017).

Survei OJK (2019) indeks literasi keuangan masyarakat Indonesia sebesar 38.03 %. Nilai ini masih masuk dalam kategori rendah, artinya masih perlu adanya peningkatan terhadap kemampuan masyarakat Indonesia tentang literasi keuangan. Hasil survei yang dilakukan oleh Bank Indonesia melalui survei *Household Balance Sheet Survey* (HBSS) pada tahun 2011 diperoleh hasil rumah tangga yang memiliki akun tabungan di lembaga keuangan seperti Bank sebesar 43,57%, kemudian di temukan lagi ada sekitar 19,58% rumah tangga yang memiliki kemampuan atau dapat mengakses pinjaman di bank, sisanya rumah tangga melakukan pinjaman di lembaga keuangan nonbank seperti koperasi dan lembaga keuangan mikro dan lembaga non keuangan seperti meminjam uang ke teman atau kolega, ke tetangga, rentenir, di warung dan lain sebagainya.

Penelitian (Fitri et al., 2022) beberapa penelitian menguji kemampuan tingkat literasi keuangan pada anak muda. Hasilnya menunjukkan tingkat literasi keuangan anak muda masih sangat rendah meskipun mereka tergolong *keuanganly active* yang bisa dilihat dari bukti kepemilikan mereka terhadap kartu kredit. Untuk Generasi milenial yang menunjukkan tingkat literasi keuangan yang paling rendah terdapat 24% responden yang dapat menjawab pertanyaan yang diajukan dengan benar. Responden Generasi X hanya sebesar 38%, *baby boomer* sebesar 48% dan terakhir untuk *silent generation* hanya 55% yang mampu menjawab pertanyaan dengan benar.

Permasalahan ini tentu sangat mengkhawatirkan, apalagi saat ini dunia keuangan mengalami perkembangan yang sangat luar biasa ditambah dengan adanya peningkatan teknologi dan informasi. Hasil survei yang dilakukan di dalam dan luar negeri menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan dan keahlian di bidang literasi finansial masih berkisar pada angka rata-rata (Mihalčová et al., 2014). Untuk memperkenalkan literasi keuangan kepada anak terutama di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) tentu diperlukan sebuah media yang interaktif dan mudah di pahami oleh anak. Penggunaan video scribe akan memberikan manfaat berupa pembelajaran yang lebih interaktif, penggunaan efektif, bisa diimplementasikan secara, modeling obyek bisa dibuat secara sederhana, waktu yang digunakan dalam pembuatannya tidak memakan biaya, dan mudah untuk di operasikan (Hakim, 2018).

Berdasarkan pernyataan diatas maka penelitian ini bertujuan mengembangkan media video scribe yang merupakan media audio, visual dan gerak yang interaktif dan dapat menarik perhatian anak dalam memahami pembelajaran. Media ini tunjukkkkan untuk memberikan pemahaman literasi keuangan kepada anak sejak dini. Dimana pendidikan literasi keuangan penting bagi anak usia dini agar mereka terbiasa mengelola keuangan dengan baik di masa depan. Di Indonesia pendidikan literasi keuangan masih cukup rendah, baik di lingkungan keluarga atau sekolah. Literasi keuangan termasuk bagian dari akuntansi. Banyak orang beranggapan bahwa hal itu sulit untuk dipahami apalagi untuk anak usia dini. Oleh karena itu penelitian ini dikembangkan sebagai solusi untuk memberikan pemahaman lebih mendalam bagi anak usia dini terhadap literasi keuangan melalui media video scribe.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan yang akan dilakukan penelitaian ini adalah mengembangkan media video scribe terhadap pemahaman literasi keuangan untu anak TK. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video scribe terhadap pemahaman literasi keuangan untu anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 37 Banjarmasin.

Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (research and development/ RnD). Penelitian tentang pengembangan Media Video Scribe untuk meningkatkan pemahaman literasi keuangan anak usia dini. Model pengembangan menggunakan model Four-D (4-D) yang terdiri dari empat tahap pengembangan, yaitu Define (pendefinisian), Design (desain), Develop (pengembangan), Disseminate (penyebaran). Model pengembangan ini terdiri atas empat tahap. Tahap define (pendefinisian) dilakukan dengan analisis awal, analisis peserta didik, analisis tugas dan analisis konsep dan merumuskan tujuan pembelajaran (Nazir, 2005). Tahap design (perancangan) dilakukan penyusunan instrumen, pemilihan bahan ajar, pemilihan format dan rancangan produk awal. Tahap develop (pengembangan) meliputi tahap pengembangan produk, tahap penilaian ahli dan uji coba. Tahap disseminate (penyebaran) merupakan tahap penggunaan produk yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas. Prosedur pengembangan penelitian ini didasarkan pada model pengembangan yang telah dipilih. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan berupa Media Video Scribe untuk meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini melalui teknik wawancara, observasi dan angket. Instrumen pengumpulan data digunakan pada penelitian ini wawancara digunakan untuk menentukan permasalahan dasar secara terbuka. Validasi ahli dengan instrumen angket untuk menilai Media Video Scribe oleh ahli media dan desain pembelajaran PAUD. Lembar observasi digunakan untuk mengetahui pemahaman literasi keuangan anak usia 4-5 tahun dalam uji coba pengembangan media. Adapun subjek penyebaran akan dilaksanakan pada 30 orang anak di TK Aisyah Bustanul Athfal 37 Banjarmasin.

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 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

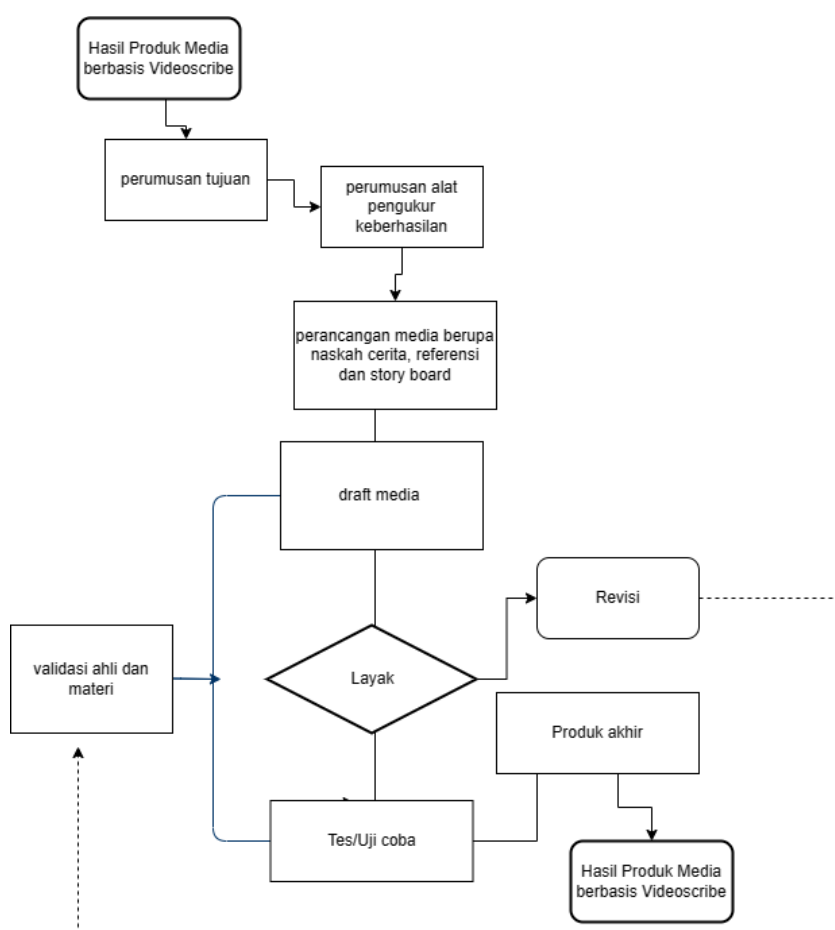
Keterangan:

\bar{X} = Rata-rata skor actual

M = Rata-rata skor ideal = $\frac{1}{2}$ (skor maksimum+ skor minimum)

S = Simpangan baku ideal = $\frac{1}{6}$ (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). Alur siklus penelitian ini seperti digambarkan pada gambar berikut ini:



Gambar 1 Diagram Alir Metodologi Penelitian

Diagram alir di atas merupakan gambaran dari langkah-langkah penelitian. Penelitian ini sebagai dasar penelitian bermula dari penentuan masalah pengumpulan data, analisis data, kesimpulan dan saran.

Hasil Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan media interaktif berbasis videoscribe terhadap pemahaman literasi keuangan anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 37 Banjarmasin. Penelitian ini merupakan penelitian bertujuan untuk memberikan pemahaman

kepada anak mengenai keuangan dan terutama dalam menghargai atau berperilaku hemat dengan menabung. Selain itu tujuan penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui kelayakan *media interaktif berbasis videoscribe* untuk meningkatkan kemampuan literasi keuangan anak terutama dalam belajar mengenal uang, memanfaatkan uang dan berlaku hemat.

Media pembelajaran yang dikembangkan, dapat dinyatakan memiliki kelayakan untuk digunakan berdasarkan validasi oleh ahli materi, validasi ahli media dan hasil ujicoba oleh guru dan tanggapan anak TK kelompok B usia 5-6 tahun. Penelitian pengembangan media ini dilakukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 37 Banjarmasin. Penelitian ini mengacu pada model pengembangan S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel dan Melvyn I. Semmel (1974:5). Model pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap pengembangan, yaitu Define (pendefinisian), Design (desain), Develop (pengembangan), Disseminate (penyebaran). Model ini dipilih untuk menghasilkan produk berupa media interaktif berbasis videoscribe.

Pertama, Tahap Pendefinisian, menentukan permasalahan dasar, ketersediaan sarana dan prasarana pendukung proses pembelajaran, penentuan materi serta tujuan media interaktif yang digunakan. Analisis dasar dari hasil pengamatan di TK ABA 37 Banjarmasin bahwa sebagian besar anak belum mengenal nominal uang dan bagaimana cara mengelola uang dengan baik dan hemat. Oleh karena itu dalam pengembangan pembelajaran di kelas terutama dalam pengembangan kognitif anak bagi anak usia dini dapat diberikan sebuah media yang mudah dan menarik untuk memperkenalkan anak dengan uang dan memanfaatkannya.

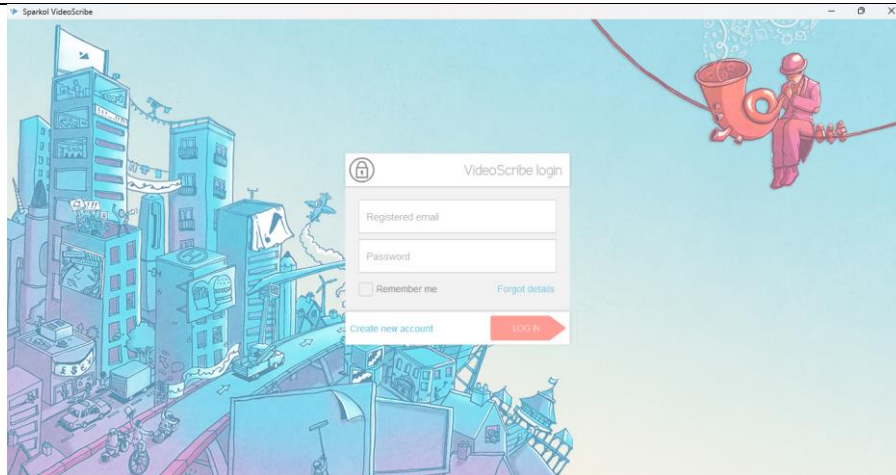
Dalam pembelajaran anak memerlukan media yang menarik perhatian dan dapat digunakan untuk belajar literasi. Terutama dalam literasi keuangan, anak usia dini perlu sejak dini mengenal dan mampu mengelola keuangan agar dapat berperilaku hemat dan yang terpenting mengenalkan anak agar gemar menabung. Dalam penentuan materi literasi keuangan disesuaikan dengan karakteristik dan pembelajaran untuk anak usia dini. Pemahaman literasi keuangan akan lebih menarik dan mudah difahami dengan menggunakan video animasi berbasis videoscribe yang dikemas dengan animasi dan tulisan. Sehingga anak tidak hanya mengenal mengelola uang namun juga dapat belajar menulis dengan mengikuti video.

Kedua, Tahap Perancangan, merancang pembuatan *media interaktif berbasis videoscribe* ini menggunakan software *sparkol* yang digunakan secara offline. Sebelum media dibuat menggunakan aplikasi, peneliti membuat storyboard terlebih dahulu dengan merangkai pemilihan materi yang disesuaikan dengan anak usia dini, pemilihan gambar dan alur yang tepat agar memudahkan anak usia dini dalam memahami media yang akan ditampilkan. Storyboard yang dibuat berupa coretan dikertas mengenai alur media interaktif yang akan dibuat.

Tabel 2 Storyboard

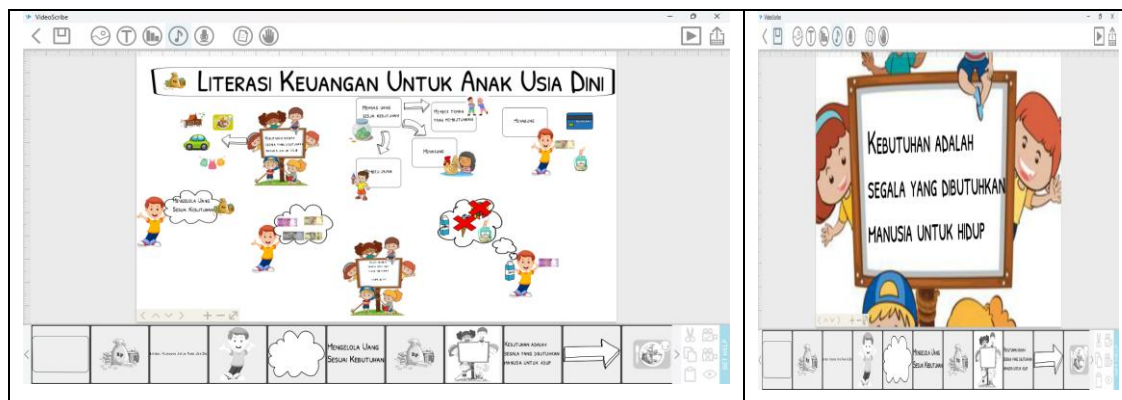
Rancangan materi mengenai literasi keuangan yaitu mengelola uang sesuai kebutuhan yaitu:

- Mengelola uang sesuai kebutuhan
- Kebutuhan adalah segala sesuatu yang dibutuhkan manusia
Seperti makanan, minuman, kendaraan, pakaian, dan tempat tinggal
- Mengenal jenis uang mulai dari uang 10.000, 5.000, 2.000 dan 1.000
- Membagi uang sesuai kebutuhan
- Menabung
- Membeli jajan
- Memberi teman yang membutuhkan



Gambar 2 Aplikasi Sparkol Videoscribe

Rancangan berikutnya ialah, merancang instrument. Pada tahap ini pembuatan kisi-kisi instrument penelitian sebagai kriteria penilaian media. lembar validasi, lembar observasi dan pedoman wawancara. Lembar validasi digunakan untuk mengetahui kelayakan media berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media. Ahli materi memberikan penilaian berdasarkan aspek materi dan kebahasaan sedangkan ahli media memberi penilaian berdasarkan aspek pemograman, sajian dan cover. Lembar observasi dan pedoman wawancara digunakan untuk mengetahui respon dan tanggapan guru serta anak dengan menggunakan skala likert skor maksimal 4 dan minimal. *Ketiga*, Tahap Pengembangan, pada tahap ini dilakukan pembuatan media interaktif berbasis videoscribe meliputi narasi cerita. Langkah-langkah yang dilaksanakan yaitu; 1) Membuat alur cerita yang disesuaikan dengan tema, karakteristik anak, 2) media dibuat dengan menggunakan aplikasi sparkol sebagai bentuk video animasi yang dapat dibagikan kepada sekolah-sekolah dalam bentuk elektronik.



Gambar 3 Media Interaktif <https://drive.google.com/drive/u/o/my-drive>

Sebelum dilakukan ujicoba, media *interaktif* untuk meningkatkan kemampuan literasi keuangan anak. Media divalidasi terlebih dahulu oleh ahli materi. Validasi materi dilakukan oleh dosen Ibu Aspiya Aziza, S.Pd, M.Pd salah seorang asesor BAN PAUD dan juga seorang dosen di UIN Antasari Banjarmasin. 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, 2010):

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

Keterangan:

P : Presentase kelayakan.

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

Tabel 3. Skor Penilaian

Skor	Pilihan Jawaban	Presentase (%)	Kelayakan
4	Sangat Baik	81-100	Sangat valid
3	Baik	61-80	Valid
2	Kurang Baik	41-60	Kurang valid
1	Sangat kurang baik	0-40	Sangat kurang valid

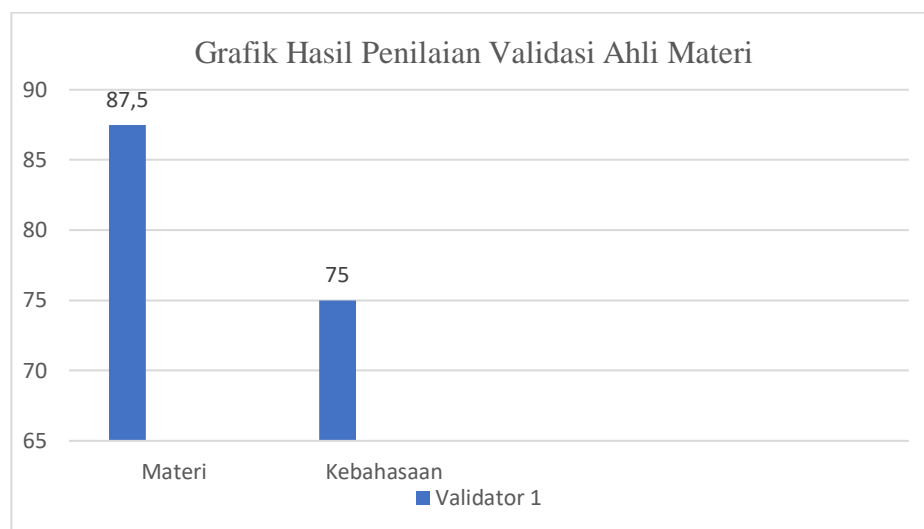
Berdasarkan tabel kelayakan, menunjukkan produk akan dikembangkan berakhir pada saat media mencapai presentase kelayakan dengan kategori valid atau sangat valid.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Validator
			1
1	Materi	Sesuai dengan karakter anak	4
2		Materi mudah dipahami	4
3		Isi materi sudah akurat	3
4		Keakuratan makna cerita pada gambar	3
5		Gambar memiliki kosakata yang banyak untuk anak	4
6		Materi ilustrasi mudah dipahami	4
7		Jalan cerita gambar yang digunakan sudah runtut dan mudah dipahami	3
8		Media mengenalkan banyak objek	3
9		Media membantu anak memahami makna uang	3
10		Media membantu anak mengenal karakter hemat dan menabung	4
		Jumlah Skor	35
		Presentase	87,5%
		Kriteria	Sangat Valid
11	Kebahasaan	Ilustrasi yang digunakan sudah lugas	3
12		Ilustrasi yang digunakan komunikatif	3
13		Ilustrasi yang disampaikan sederhana	3
		Jumlah Skor	9
		Presentase	75%
		Kriteria	Valid

Sumber: Data primer yang diolah

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 dapat disaksikan dalam grafik berikut:



Gambar 4. Grafik Kriteria Valid Dan Sangat Valid

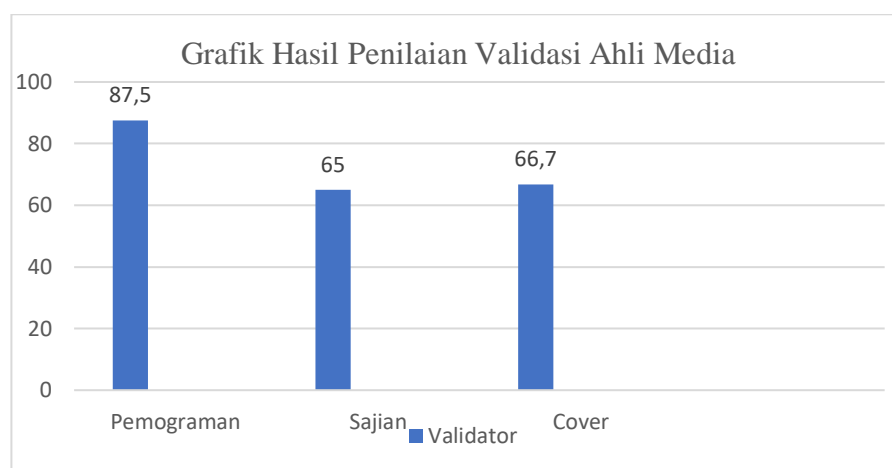
Grafik pada gambar ini menunjukkan hasil penilaian para validator terhadap aspek e-book. Berdasarkan hasil validasi dinyatakan cukup valid tetapi ada beberapa bagian untuk dilakukan revisi. Media pembelajaran sebelum diuji cobakan maka dilakukan validasi terlebih dahulu oleh ahli media. Validasi media dilakukan oleh dosen Pendidikan Islam Anak Usia Dini IAIN Palangkaraya Aghnaita M.Pd. 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.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Media Tahap I

No	Aspek	Indikator	Nilai
1	Pemograman	Dapat digunakan untuk pembelajaran individu, kelompok kecil dan kelas	3
2		Kemudahan dalam penggunaan media	4
3		Media praktis	4
4		Media interaktif (stimulus dan respon anak)	3
		Jumlah Skor presentase	14 87,5%
		Kriteria	Sangat Valid
5	Sajian	Alur cerita ilustrasi runtut dan sesuai	3
6		Menggunakan warna yang jelas	3
7		Ilustrasi sesuai	3
8		Autentik	2
9		Gambar memiliki makna	3
10		Menggunakan warna background yang sesuai	3
11		Media meningkatkan pembelajaran literasi anak	2
12		Ukuran bentuk gambar sesuai	2
13		Gaya ilustrasi yang menarik	3

14	Mudah dilihat oleh anak	2
	Jumlah Skor	26
	presentase	65%
	Kriteria	Valid

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 dapat disaksikan dalam grafik berikut:



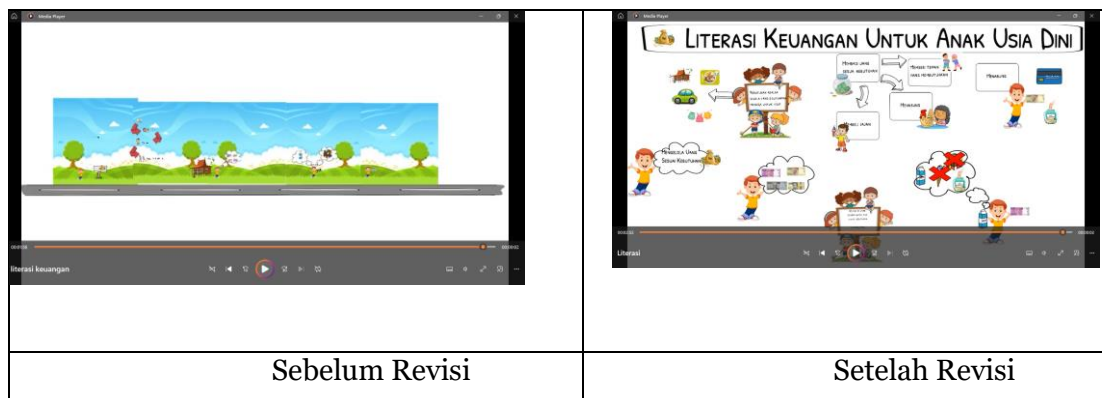
Gambar 5. Grafik Hasil Penilaian Validasi Ahli Media

Grafik pada gambar 5 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.

Tabel 6. Saran Perbaikan Validasi Ahli Materi

Saran/Masukan Perbaikan	Hasil Perbaikan
Huruf yang digunakan dalam tulisan sebaiknya menggunakan huruf-huruf yang tegas (arial, calibri dan yang sejenisnya)	Ditambahkan sesuai dengan saran dari validator
Untuk gambar-gambar yang digunakan sebaiknya mengandung muatan lokal.	Cerita ditambahkan pula dengan kearifan lokal

Berdasarkan saran perbaikan dari validator mengenai media yang dibuat, mengenai sajian. Menanggapi saran dari validator peneliti selanjutnya melakukan perbaikan sebagai berikut:

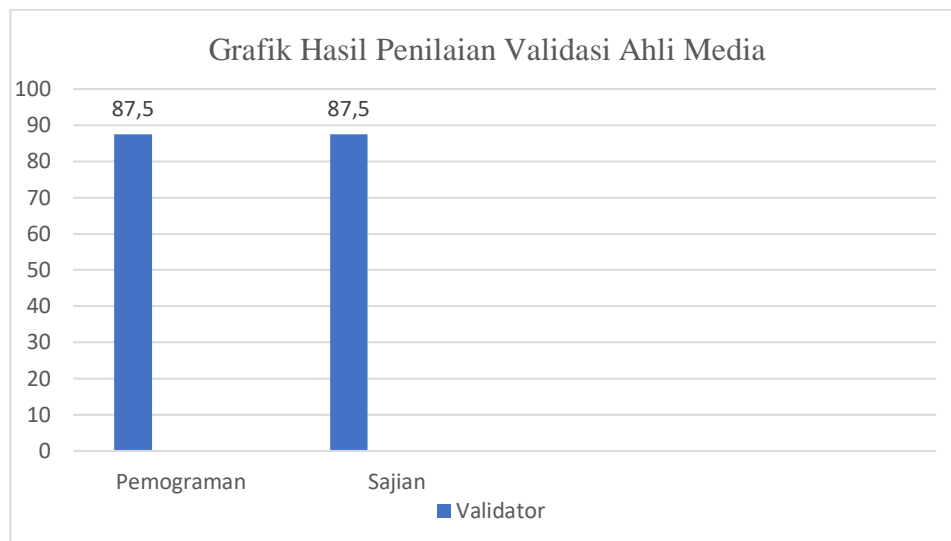


Gambar 6. Saran Dari Validator Peneliti Selanjutnya

Tabel 7. Hasil Validasi Ahli Media Tahap II

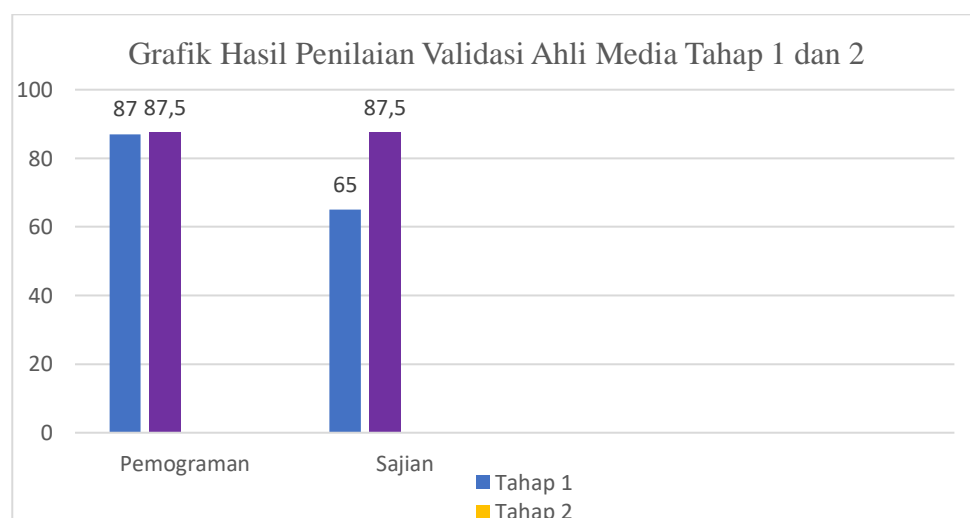
No	Aspek	Indikator	Nilai
1	Pemograman	Dapat digunakan untuk pembelajaran individu, kelompok kecil dan kelas	3
2		Kemudahan dalam penggunaan media	4
3		Media praktis	4
4		Media interaktif (stimulus dan respon anak)	3
		Jumlah Skor presentase	14 87.5%
		Kriteria	Sangat Valid
5	Sajian	Alur cerita ilustrasi runtut dan sesuai	3
6		Menggunakan warna yang jelas	3
7		Ilustrasi sesuai	4
8		Autentik	3
9		Gambar memiliki makna	4
10		Menggunakan warna background yang sesuai	4
11		Media meningkatkan pembelajaran literasi anak	4
12		Ukuran bentuk gambar sesuai	4
13		Gaya ilustrasi yang menarik	3
14		Mudah dilihat oleh anak	3
	Jumlah Skor presentase	35 87,5%	
		Kriteria	Sangat Valid

Skor hasil dari validator ahli media pada penilaian aspek pemograman didapatkan hasil rata-rata 87,5 dengan kriteria sangat valid, selanjutnya aspek sajian diperoleh rata-rata 87,5 dengan kriteria “sangat valid”. Hasil validasi media menunjukkan kriteria sangat valid dapat disaksikan dalam grafik berikut:



Gambar 7. Grafik Hasil Penilaian Validasi Ahli Media

Grafik pada gambar ini menunjukkan hasil penilaian para validator terhadap media. Berdasarkan hasil validasi dinyatakan sangat valid. Berdasarkan dua tahap validasi media yang sudah dilakukan terlihat perbandingan penilaian kedua validasi tersebut. Skor hasil dari validator ahli media pada penilaian aspek pemograman didapatkan hasil rata-rata 87,5 dengan kriteria sangat valid, selanjutnya aspek sajian diperoleh rata-rata 87,5 dengan kriteria “sangat valid”. Hasil validasi media menunjukkan kriteria valid dapat disaksikan dalam grafik berikut:



Gambar 8. Grafik Hasil Penilaian Validasi Ahli Media Tahap 1 dan 2

Keempat, Penyebaran Hasil Uji Coba. Uji coba dilaksanakan agar mampu mengetahui kelayakan media berdasarkan tanggapan dan respon guru dan anak usia dini usia 5-6 TK Aisyiyah Kota Banjarmasin. uji coba ini dilakukan pada anak usia dini TK Aisyiyah Bustanul Athfal 37 Banjarmasin. Jumlah seluruh responden uji coba sebanyak 2 orang guru dan 15

orang anak. Ujicoba ini dilaksanakan dengan menggunakan produk sebagai media pembelajaran di dalam kelas. Penilaian uji coba terdiri dari aspek media dan materi. pengambilan data dilakukan dengan cara observasi saat penggunaan media dalam pembelajarandan wawancara setelah penggunaan media. Ada 6 indikator yang menjadi bagian penilaian dalam lembar observasi kemampuan literasi keuangan anak yaitu 1) anak mampu menyebutkan cerita dalam video 2) anak dapat mengenal nominal uang 3) kosakata anak mengenai pengelolaan uang bertambat 4) anak mampu memahami karakter hemat dan menabung.

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 Aisyiyah Bustanul Athfal 37 Banjarmasin.

Tabel 8. Uji Coba Sampel TK Aisyiyah Bustanul Athfal 37 Banjarmasin

Kode Subjek	Tes awal	Tes akhir	Presentase tes akhir	Kriteria
1	20	23	95,8	Sangat layak
2	17	20	83,3	Sangat layak
3	17	24	100,0	Sangat layak
4	17	22	91,7	Sangat layak
5	16	17	70,8	layak
6	14	18	75,0	Layak
7	17	17	70,8	layak
8	17	24	100,0	Sangat layak
9	12	22	91,7	Sangat layak
10	12	22	91,7	Sangat layak
11	18	24	100,0	Sangat layak
12	17	20	83,3	Sangat layak
13	17	20	83,3	Sangat layak
14	12	23	95,8	Sangat layak
15	20	23	95,8	Sangat layak

Diskusi

Berdasarkan dari validasi ahli materi, media, guru dan uji coba ke anak dapat disimpulkan bahwa media pengembangan *interaktif berbasis videoscribe* dapat digunakan untuk anak usia dini dalam mengenal dan memahami kemampuan literasi keuangan anak. Literasi merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk mengelola dan mengerti suatu uang serta mampu memiliki karakter hemat. Menurut (Umar, 2015) literasi bukan sekedar memahami suatu bacaan atau tulisan akan tetapi merupakan suatu kemampuan seseorang memahami dan menggunakan, menganalisis suatu informasi tertentu (Herdiana, 2019).

Penguasaan literasi anak harus dikembangkan dengan menggunakan beberapa

komponen pendukung (Baiti, 2022). Salah satu komponen pendukung yang dimaksud adalah media untuk meningkatkan kemampuan literasi anak. Hal ini sesuai dengan pernyataan (Flewit, 2011) menyatakan bahwa untuk mencapai kesiapan perkembangan literasi anak diperlukan berbagai media untuk mendukungnya. Media ialah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan (Boove, 1997). Media merupakan perantara penyampai informasi dari pengirim ke penerima pesan seperti, media cetak, elektronik, dan media hasil kerajinan tanga.

Pembelajaran literasi terutama membaca bagi anak dapat dilakukan dengan membiasakan membaca cerita atau kisah atau mendongeng terus menerus atau jadikan suatu kebiasaan. Kegiatan dilakukan untuk membantu mengenalkan anak dengan dunia literasi dan kegiatannya pun sederhana. Dalam dunia Pendidikan, kemampuan membaca merupakan hal dasar yang paling penting, terutama untuk anak usia dini (Baiti & Yusuf 2021). Literasi membaca merupakan keterampilan yang diharapkan anak dapat memahami dan menggunakan setiap bentuk bacaan dan informasi yang didapatkannya. Kegiatan membaca merupakan kemampuan awal yang harus dimiliki anak untuk kemampuan literasi membaca mereka (Wiyani, 2017).

Simpulan

Penelitian ini menggunakan penelitian Research & Development (R&D) dari Sivasailam Thiagarajan yang disebut 4-D yaitu Define, Design, Develop dan Dissemination. Subjek penelitian adalah TK Kecamatan Anjir Muara Kabupaten Barito Kuala. Hasil penelitian adalah tersusunnya media video scribe. Media ini dapat digunakan memudahkan guru dan anak dalam pemahaman literasi keuangan anak mampu mengatur dan mengelola uang, menghemat penggunaan barang dan energi, dan memilih keputusan bijak sebagai prioritas pemenuhan kebutuhan

Daftar Pustaka

- Arifa, F. N. (2020). *Tantangan Pelaksanaan Kebijakan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Covid-19 . Info Singkat;Kajian Singkat Terhadap Isu Aktual Dan strategis, XII(7/I), 6.*
- Atsani, L. (2020). *Transformasi media pembelajaran pada masa Pandemi COVID-19. Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam, 1(2) , 44–54.*
- Azhim, S. A. (2011). *Membimbing Anak Terampil Berbahasa.* Depok: Gema Insani Press.
- Erlina , & Mulyani, S. (2007). *Metodologi Penelitian Bisnis untuk Akuntansi dan Manajemen.* Medan: USU Press.
- Ghoting, S. N., & Diaz, P. M. (2006). *Early Literacy Storytimes@your Library. American Library Association* (hal. 5). Chicago: American Library.
- Gong, G. A., & Irkham, A. M. (2012). *Gempa Literasi.* Jakarta: Gramedia.

- Herlambang, A. A. (2020, 08 25). *ayosemarang.com*. Dipetik 01 23, 2021, dari ayosemarang: <https://www.ayosemarang.com/read/2020/08/25/62601/tanam-budaya-literasi-sejak-dini-selama-pandemi>
- Hurlock, E. B. (1978). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Martini, F., & Sénéchal, M. (2012). *Learning literacy skills at home: Parent teaching, Expectations, and child interest*. *Canadian Journal of Behavioural Science*, 44 (3), , 210-221.
- Musfiroh, T. (2009). *Menumbuhkan Baca-Tulis anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Nurlaeni, N., & Juniarti, Y. (2017). *Peran Orang Tua Dalam Mengembangkan Kemampuan Bahasa Pada Anak Usia 4-6 Tahun*. *Jurnal Pelita PAUD*, 196.
- Somantri, S. (2012). *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: Refika Aditama.
- Toharudin, dkk. (2011). *Membangun Literasi Sains Peserta Didik*. Bandung: Humaniora.
- Yusuf, S. (2004). *Psikologi Perkembangan Anak*. Bandung: Remaja.