

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS *CAMTASIA STUDIO*  
TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI  
TAMAN KANAK-KANAK ISLAM TERPADU ANAK SHOLEH KOTO  
TANGAH KOTA PADANG**

**SKRIPSI**

*Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Menyelesaikan Studi  
dan Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh :

**UMMI HASANAH  
NIM : 20022114**

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2024**

PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS *CAMTASIA*  
*STUDIO* TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6  
TAHUN DI TAMAN KANAK-KANAK ISLAM TERPADU ANAK  
SHOLEH KOTO TANGAH KOTA PADANG

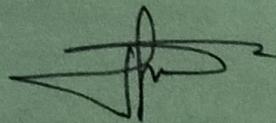
Nama : Ummi Hasanah  
NIM/BP : 20022114/2020  
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 8 Mei 2024

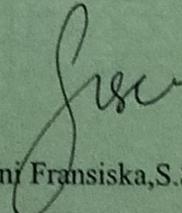
Disetujui Oleh

Kepala Departemen

Dosen Pembimbing



Dr. Serli Marlina, M.Pd  
NIP: 198604162008122004



Rismareni Fransiska, S.S., M.Pd  
NIP: 198201282008122003

## PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Didepan Tim Penguji  
Departemen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini,  
Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Media Audio Visual Berbasis *Camtasia Studio*  
Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di  
Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Anak Sholeh Koto Tangah  
Kota Padang

Nama : Ummi Hasanah

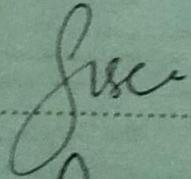
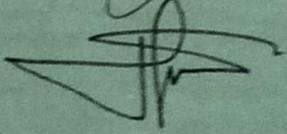
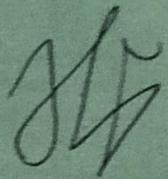
NIM : 20022114

Departemen : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang , 8 Mei 2024

### Tim Penguji

Nama	Tanda tangan
1. Ketua : Rismareni Fransiska, S.S., M.Pd	1. 
2. Anggota : Dr. Serli Marlina, M.Pd	2. 
3. Anggota : Vivi Anggraini, M.Pd	3. 

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ummi Hasanah  
NIM : 20022114  
Departemen : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Judul : Pengembangan Media Audio Visual Berbasis *Camtasia Studio* Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Anak Sholeh Koto Tengah Kota Padang

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat inimerupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 8 Mei 2024

Peneliti



Ummi Hasanah

NIM.20022114

## ABSTRAK

**Ummi Hasanah. 2024. Pengembangan Media Audio Visual Berbasis *Camtasia Studio* Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di TK IT Anak Sholeh Koto Tengah Kota Padang. Skripsi. Departemen Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang**

Dalam proses pembelajaran ditemukan guru kurang kreatif dalam memilih media pembelajaran. Guru lebih berorientasi pada materi yang ada pada buku teks sebagai sumber belajar sehingga anak mengalami kesulitan dalam menerima pelajaran. Media pembelajaran tidak hanya buku dan alat permainan saja melainkan bisa dengan memanfaatkan teknologi untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan kreatif salah satunya adalah menggunakan aplikasi *Camtasia studio*. Untuk itu perlu dikembangkan media pembelajaran audio visual berbasis *Camtasia studio* terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan validitas cara merancang media audio visual berbasis *Camtasia studio*, mendeskripsikan praktikalitas dan mendeskripsikan efektifitas media audio visual berbasis *Camtasia studio* terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK IT Anak Sholeh Koto Tengah Kota Padang. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (R&D) dengan menggunakan model *Four-D (define, design, defelopment dan dessermination)*. Instrument yang digunakan dalam penelitian adalah lembar instrumen validasi, angket respon pendidik dan lembar hasil belajar anak.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media sudah valid dari ahli materi, media dan desain media. Dengan presentasi validasi ahli materi 96%, ahli media 97% dan ahli desain media 96%. Presentase respon pendidik 92%, dengan kriteria sangat praktis. Sedangkan Untuk mengetahui efektivitas media audio visual berbasis *Camtasia studio* ,maka dihitung dengan menggunakan rumus *effect size*. Dari hasil perhitungan *effect size*, diperoleh ES sebesar 2,1 , yang termasuk dalam kriteria besar. Dengan demikian media audio visual berbasis *Camtasia studio* terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat digunakan sebagai media pembelajaran karna sudah memenuhi kriteria yaitu valid, praktis, dan efektif.

**Kata kunci : Media, Audio Visual, *Camtasia Studio*, Kognitif, Anak Usia Dini, R&D, *Four- D***

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Alhamdulillah segala puji hanya bagi Allah SWT, tak ada satupun nikmatnya yang dapat didustakan. Salah satunya dengan selesainya penelitian skripsi ini, yang berjudul “Pengembangan Media Audio Visual Berbasis *Camtasia Studio* Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK IT Anak Sholeh Koto Tengah Kota Padang”, sebagai persyaratan dalam rangka menyelesaikan pendidikan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S1) pada Universitas Negeri Padang.

Peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini memiliki banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat peneliti harapkan untuk memperbaiki karya – karya lain yang akan peneliti susun nantinya.

Peneliti mengucapkan rasa syukur yang sebesar besarnya kepada Allah yang telah memberikan kemudahan untuk setiap langkah yang peneliti jalani, serta atas penciptaan alam semesta yang sangat membantu peneliti dalam menghadapi setiap kesulitan terutama **Langit dan Air Putih**. Terimakasih kepada diri sendiri yaitu **Ummi Hasanah** yang telah mampu berjuang dan bertahan sejauh ini sehingga mampu untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan sangat baik. Serta ucapan Terimakasih yang setulusnya kepada kedua orang tua tercinta yaitu Ibu **Asmanidar** dan Ayahanda **Afnan**, serta Terimakasih kepada kakak tersayang (**Muslimah dan Munawaroh**) dan adik (**Abizar lubis dan Hamidi**) yang sudah memberikan support dan motivasi yang luar biasa. Serta terimakasih kepada para kucing, baik yang dirumah ataupun yang ditemui dijalanan karena telah memberikan dukungan secara psikologis kepada peneliti.

Penelitian skripsi ini tidak akan dapat diselesaikan tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terimakasih setulus-tulusnya kepada :

1. Ibu Rismareni Fransiska,S.S.,M.Pd selaku pembimbing yang telah menyediakan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, motivasi, saran kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Serli Marlina, M.Pd selaku dosen penguji satu yang telah menyediakan waktu untuk memberikan bimbingan, masukan serta saran kepada peneliti.
3. Ibu Vivi Anggraini,M.Pd selaku dosen penguji dua yang telah menyediakan waktu untuk memberikan bimbingan, masukan, serta saran kepada peneliti.
4. Ibu Dr. Serli Marlina, M.Pd selaku Kepala Departemen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan kemudahan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen Staf Tata Usaha Departemen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan kemudahan dalam penyusunan skripsi ini
6. Kepada Sekolah beserta Guru-Guru di TK IT Anak Sholeh Koto Tangah Kota Padang yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.
7. Kepada kakak ku tersayang ( **Muslimah dan Munawaroh** ) yang selalu memberi kekuatan, saran, motivasi kepada peneliti sehingga mampu menyelesaikan penulisan skripsi ini.
8. Kepada sahabat ku ( **Musfiroh, Nikita Khoirunnisa dan Sindi Cahaya Fitri**) yang telah memberikan masukan, support dan dukungan kepada peneliti

9. Kepada teman teman seperjuangan, seangkatan **2020 PG-PAUD** yang telah berjuang bersama peneliti

Terakhir peneliti mendoakan mudah- mudahan seluruh bentuk bantuan yang diterima dari semua pihak mendapat balasan dari Allah dengan berlipat ganda. Peneliti menyadari tiada manusia yang sempurna. Segala kelebihan dan kesempurnaan hanyalah milik Allah semata. Oleh sebab itu peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak untuk kesempurnaan skripsi ini dan semoga bermanfaat bagi kita semua terutama bagi peneliti. Aamiin ya Rabbal Alamin.

Padang, 8 Mei 2024

Peneliti

Ummi Hasanah

## DAFTAR ISI

	Hal
PERSETUJUAN SKRIPSI .....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN .....	iii
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR BAGAN .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	8
C. Tujuan Pengembangan .....	9
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	9
E. Manfaat Pengembangan .....	10
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	11
G. Definisi Istilah .....	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	13
A. Landasan Teori .....	13
1.Pendidikan Anak Usia Dini .....	13
2.Perkembangan Kognitif.....	18
3.Media Pembelajaran Audio Visual.....	30
4.Camtasia Studio.....	36
B. Penelitian Relevan .....	46
C. Kerangka Berfikir .....	50
BAB III METODE PENGEMBANGAN .....	51
A. Model Pengembangan .....	51
B. Prosedur Pengembangan .....	53
C. Jenis Data .....	58
D. Instrumen Pengumpulan Data .....	59
E. Teknik Analisis Data.....	62
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	65
A. Hasil Penelitian Pengembangan .....	65
B. Pembahasan .....	81
BAB V PENUTUP.....	83
A. Kesimpulan.....	83
B. Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA .....	86
LAMPIRAN .....	89

## DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 1. Hasil <i>Research</i> Awal .....	4
Tabel 2. Kriteria Validator .....	56
Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Produk .....	59
Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Praktikalitas.....	61
Tabel 5. Format Tes Efektivitas .....	61
Tabel 6. Kategori Keputusan Berdasarkan Moment Kappa (k).....	62
Tabel 7. Kategori Praktikalitas Produk .....	63
Tabel 8. Kriteria Tingkat Efektivitas .....	64
Tabel 9. Hasil Analisis Kebutuhan .....	66
Tabel 10. Hasil Validasi Ahli Materi .....	75
Tabel 11. Hasil Validasi Ahli Media.....	75
Tabel 12. Hasil Validasi Ahli Desain Media .....	75
Tabel 13. Hasil Uji Praktikalitas .....	76
Tabel 14. Hasil Uji Efektivitas.....	77

## DAFTAR BAGAN

	Hal
Bagan 1 Kerangka Konseptual.....	50
Bagan 2. Model Penelitian .....	52
Bagan 3. Propotipe Rancangan Produk.....	55

## DAFTAR GAMBAR

	Hal
1.1. Halaman Awal <i>Camtasia studio</i> .....	41
1.2. Tampilan Antar Muka .....	42
1.3. Tampilan Awal saat Menginstal <i>Camtasia Studio</i> .....	44
1.4. Kotak Dialog Permintaan Persetujuan Penggunaan Software .....	44
1.5. Kotak Dialog untuk Memasukkan Nama Pengguna dan Key.....	44
1.6. Contoh Memasukkan Nama dan Key .....	45
1.7. Kotak Dialog yang Meminta Lokasi Penyimpanan Program .....	45
1.8. Kotak Dialog Apabila Proses Instalasi Selesai dan Berhasil .....	46

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pendidikan pada jalur pendidikan formal, yang bertujuan membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi 6 bidang pengembangan yaitu nilai agama moral, sosial emosional kemandirian, kognitif, bahasa, fisik/motorik, dan seni untuk siap memasuki sekolah dasar. Taman Kanak-Kanak adalah salah satu bentuk pendidikan jalur formal yang menyediakan program pendidikan bagi anak usia empat tahun sampai enam tahun sebelum memasuki pendidikan dasar (UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003).

Salah satu aspek kemampuan dasar yang dikembangkan di Taman Kanak-Kanak adalah bidang pengembangan kognitif. Menurut Yusuf (2005, h.10) mengemukakan bahwa kemampuan kognitif adalah kemampuan anak untuk berfikir lebih kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah, berkembangnya kemampuan kognitif ini akan mempermudah anak menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga ia dapat berfungsi secara wajar dalam kehidupan masyarakat sehari-hari. (Khadijah, 2016)

Menurut Piaget (Dhieni N: 2.15) Perkembangan kognitif bersifat progresif dan terjadi pada setiap tahap perkembangan. Perkembangan awal anak berkaitan erat dengan berbagai kegiatan anak, objek, dan kejadian yang mereka alami dengan menyentuh, mendengar, melihat, merasa, dan membau.

Perkembangan kognitif pada anak usia dini sangat penting untuk diberikan stimulasi yang tepat sehingga perkembangan anak tercapai secara maksimal. Agar anak tertarik untuk belajar, dibutuhkan media pembelajaran yang sesuai untuk anak usia dini salah satunya melalui media audio visual.

Pesatnya perkembangan zaman dan kemajuan teknologi mempermudah seseorang dalam menyusun dan menyajikan informasi, demikian juga dalam proses belajar mengajar. Kemajuan teknologi sangat berperan dalam dunia pendidikan karena sangat menolong pendidik dalam mengelola proses pembelajaran khususnya untuk mengatasi masalah kurangnya media pembelajaran. Selain itu pemanfaatan teknologi bagi anak-anak dapat dijadikan sebagai suatu pengembangan baru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran, pendidik maupun anak memerlukan sarana penunjang yang dapat membantu proses pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Pola pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi dengan visualisasi yang menarik untuk meningkatkan kemampuan anak dalam menyerap materi yang diberikan oleh guru. Pada umumnya anak-anak memiliki daya imajinasi yang cukup tinggi. Sehingga dalam menyampaikan materi pembelajaran tentang suatu materi yang diberikan harus memperhatikan aspek nyata yang dapat menumbuhkan imajinasi, agar dapat dibayangkan hal yang sesungguhnya terjadi atau bentuk nyata yang dapat digambarkan melalui visualisasi.

Menurut Mulyaningsih, guru hendaknya selalu meningkatkan peranya dalam proses belajar mengajar dengan menambah pengetahuan, pemahaman dan pengalaman yang dilakukan dengan menerapkan metode pembelajaran yang lebih kreatif dengan materi yang menarik sehingga akan memotivasi anak-anak dalam mengikuti pembelajaran tersebut (Mulyaningsih,2015). Disini video pembelajaran berfungsi mempermudah guru menyampaikan materi pembelajaran anak usia dini karena anak akan lebih antusias dan senang dalam belajar karena terdapat gambar, suara serta warna yang menarik sehingga disukai oleh anak. Agar pada saat penyampaian materi bisa lebih menarik dan jelas maka dalam proses pembelajaran menggunakan media komputer dilakukan dapat digunakan beberapa perangkat bantuan seperti software camtasia.

Menurut Fauzi (2019:170) camtasia adalah aplikasi perangkat lunak yang menyediakan fitur yang cukup kuat dan lengkap yang tujuan utamanya membuat, mengedit dan memproduksi video terbaik. kemampuan camtasia dalam mengelolah audio dan video menjadi salah satu aplikasi yang dapat mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Penggunaan Camtasia akan sangat membantu dalam membuat media pembelajaran untuk anak usia dini, karena camtasia dapat digunakan untuk menginterpretasikan menit, gambar (foto), musik, dan lainnya. Dalam perluasan, Camtasia Studio adalah salah satu program komputer yang dapat digunakan untuk membentuk rekaman atau mengedit video. Software ini juga bagus untuk yang pertama kali mencoba. Software ini sangat cocok

digunakan untuk membuat media pembelajaran dan bisa pula melakukan berbagai bentuk presentasi yang mempermudah kita dalam menyampaikan materi yang diajarkan.

Tabel 1. Hasil *Research* awal yang telah dilakukan di 2 TK yang berbeda pada akhir bulan oktober 2023

	<b>Media</b>	<b>Kemampuan Kognitif</b>
TK IT Anak Sholeh	1. Media Kartu Gambar 2. Media balok	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 orang anak sudah mampu mengenal konsep pemecahan masalah sederhana Seperti menyebutkan, mengelompokkan dan memasangkan benda sesuai bentuk, warna dan ukuranya, mengenal lambang bilangan dan symbol, serta mampu mengulang kembali informasi yang didengarnya.</li> <li>• 7 orang anak cukup mampu dalam mengenal bentuk benda sesuai bentuk dan warna, menyebutkan</li> </ul>

	<b>Media</b>	<b>Kemampuan Kognitif</b>
		<p>lambang bilangan serta memahami informasi yang didengarnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 6 orang anak belum mampu mengenal benda sesuai bentuk dan warna, belum mampu mengurutkan angka sesuai urutannya, serta belum mampu mengulangi kembali informasi yang didengar sebelumnya</li> </ul>
TK Fadhilah Amal 5	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Puzzle</li> <li>2. Media gambar dari kertas</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 3 orang anak sudah mampu mengenal konsep pemecaha masalah sederhana seperti menyebutkan, mengelompokan, dan memasangkan benda sesuai bentuk, warna dan ukuranya, mengenal lambing bilangan dan symbol,serta mampu</li> </ul>

	<b>Media</b>	<b>Kemampuan Kognitif</b>
		<p>mengulang kembali informasi yang didengarnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ada 6 orang anak yang cukup mampu dalam mengenal bentuk benda sesuai bentuk dan warna, menyebutkan lambang bilangan serta memahami informasi yang didengar.</li> <li>• 6 orang anak belum mampu mengenal benda sesuai bentuk dan warna, belum mampu mengurutkan angka sesuai urutanya, serta belum mampu mengulangi kembali informasi yang didengar sebelumnya.</li> </ul>

Dari tabel diatas dapat di simpulkan bahwa dalam proses pembelajaran ditemukan guru kurang kreatif dalam memilih media

pembelajaran. Hal ini dapat terlihat dari ketika anak melakukan kegiatan pembelajaran, perkembangan kognitif anak masih belum terstimulasi dengan optimal. Selain itu guru cenderung menggunakan model konvensional yaitu pembelajaran yang menekankan kepada proses penyampaian materi secara verbal dari seorang guru kepada sekelompok siswa. Sehingga perkembangan kognitif anak kurang terstimulasi karena anak hanya mendengar dan membayangkan saja. Guru lebih berorientasi pada materi yang ada pada buku teks sebagai sumber belajar dalam melaksanakan proses pembelajaran sehingga anak mengalami kesulitan dalam menerima pelajaran karena kegiatan pembelajaran kurang menarik perhatian anak. Selain itu ditemukan juga media pembelajaran yang terbatas dan masih monoton mengakibatkan menurunnya aktifitas dan motivasi siswa dalam pembelajaran.

Jika permasalahan tersebut dibiarkan akan memberikan dampak buruk bagi kualitas pendidikan. Solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang lebih menarik untuk perkembangan kognitif anak. Untuk mewujudkan hal tersebut tentunya memerlukan media pembelajaran yang kreatif sebagai sarana untuk dapat menyampaikan materi dalam pembelajaran dengan lebih interaktif (Kurniawan, 2018:96). seorang guru seharusnya mampu merancang media pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berfikir atau kognitif anak. Dalam era teknologi ini terdapat banyak *software* (perangkat lunak) yang bisa digunakan untuk membuat

media pembelajaran yang berbasis multimedia, salah satunya adalah *Camtasia studio*.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, terkait pentingnya pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berfikir atau kognitif anak, maka peneliti tertarik ingin mengembangkan sebuah produk media pembelajaran yang berjudul **“Pengembangam Media Audio Visual Berbasis *Camtasia Studio* Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5 – 6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Anak Sholeh Koto Tengah Kota Padang”**

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian dalam latar belakang masalah, maka masalah yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana validitas media audio visual berbasis *camtasia studio* terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK IT Anak Sholeh Koto Tengah Kota Padang?
2. Bagaimana Praktikalitas media audio visual berbasis *camtasia studio* terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK IT Anak Sholeh Koto Tengah Kota Padang?
3. Bagaimana Efektifitas media audio visual berbasis *camtasia studio* terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK IT Anak Sholeh Koto Tengah Kota Padang?

### **C. Tujuan Pengembangan**

1. Mendeskripsikan validitas cara merancang media audio visual berbasis camtasia studio terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK IT Anak Sholeh Koto Tengah Kota Padang.
2. Mendeskripsikan Praktikalitas media audio visual berbasis camtasia studio terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK IT Anak Sholeh Koto Tengah Kota Padang.
3. Mendeskripikan Efektifitas media audio visual berbasis camtasia studio terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK IT Anak Sholeh Koto Tengah Kota Padang.

### **D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis camtasia.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan aplikasi camtasia.
3. Unsur dalam media pembelajaran terdiri dari materi, penjelasan yang disertai dengan contoh dan berhitung.
4. Media yang dibuat terdiri dari beberapa komponen yaitu background, gambar, teks, musik, dan rekaman suara.

## **E. Manfaat Pengembangan**

### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas informasi dalam menciptakan media berupa pembelajaran audio visual berbasis software *camtasia studio* sebagai media pembelajaran terutama untuk perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di taman kanak-kanak. Selain itu sebagai pendorong untuk pelaksanaan pendidikan sehingga menjadi pengetahuan bagi orang tua dan guru.

### 2. Manfaat Praktis

#### a) Peserta didik

Mempermudah proses belajar dan dapat menarik minat anak terhadap pembelajaran terutama untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak.

#### b) Pendidik

Mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran tema alam semesta untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak usia 5-6.

### 3. Peneliti

Menambah ilmu pengetahuan dalam membuat video pembelajaran yang tepat pada saat proses pembelajaran.

## F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi Penelitian ini adalah dengan adanya Pengembangan media pembelajaran Audio Visual Berbasis *Camtasia Studio* dapat memberikan kemudahan kepada pendidik untuk merancang media pembelajaran yang Kreatif dan inovasi terutama untuk perkembangan Kognitif anak di Taman kanak-kanak. pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Camtasia studio* dapat dibuat oleh guru untuk meningkatkan semangat dan minat anak dalam melakukan proses pembelajaran. sehingga dengan melibatkan teknologi dalam proses pembelajaran maka akan menciptakan sebuah proses pembelajaran yang menarik dan mempermudah anak dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Batasan dalam pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Camtasia studio* ini adalah media ini hanya bisa digunakan untuk Anak Usia 5-5 tahun Di semester awal, dengan menggunakan model 4-D yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), and *Dessemination* (Penyebarluasan). Berhubungan karena keterbatasan waktu, tenaga dan biaya maka peneliti melakukan penelitian dengan uji terbatas terhadap tayangan video yang sudah dirancang, dengan melakukan tahap *dissemination* (penyebarluasan) pada salah satu Tk di kota padang yaitu di TK IT Anak Sholeh Koto Tangan Kota Padang saja. dengan menggunakan sarana yang tersedia di sekolah.

## G. Definisi Istilah

Batasan pengertian yang dijadikan pedoman penelitian pengembangan ini adalah

1. Media Pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dan pesan-pesan pengajaran atau pembelajaran dari sumber belajar yaitu guru kepada peserta didik atau siswa agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien
2. Media Audio Visual adalah media yang bisa didengar dan dilihat secara bersamaan. Media ini menggerakkan indra pendengaran dan penglihatan secara bersamaan.
3. *Camtasia studio* adalah program aplikasi yang dikemas untuk *recording*, editing dan publishing dalam membuat video presentasi yang ada pada layar (*screen*) komputer.
4. Perkembangan kognitif merupakan kemampuan atau daya untuk menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa lainnya serta kemampuan menilai dan mempertimbangkan segala sesuatu yang diamati dari dunia sekitar. Kognitif dapat diartikan sebagai pengetahuan yang luas daya nalar, kreatifitas atau daya cipta, kemampuan berbahasa serta daya ingat