

EVALUASI PEMBELAJARAN SISWA PAUD DALAM MENGENAL METAMORFOSIS SERANGGA BERBASIS CAI

Ajeng Muliasari¹, Linda²

¹STKIP SYEKH MANSHUR

²STKIP SYEKH MANSHUR

Koresponding Email : muliasariajeng1@gmail.com Jl. Raya Labuan No.Km, RW.5, Kadulisung, Kec. Kaduhejo, Kabupaten Pandeglang, Banten 42253

ABSTRAK

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tahapan dan hasil evaluasi pembelajaran siswa PAUD melalui proses pembelajaran metamorphosis serangga menggunakan media animasi. Sehingga dari hasil evaluasi pembelajaran tersebut dapat dilakukan catatan untuk pengembangan media belajar yang digunakan oleh siswa dalam pembelajaran mengenal metamorphosis serangga di TKIT Irsyadul'ibad. Penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara dan analisis dokumen. Observasi dilakukan dengan menggunakan instrumen evaluasi catatan anekdot, dan ceklis, untuk menilai perkembangan dan kompetensi dasar anak saat melakukan proses pembelajaran Mengenal Metamorfosis Serangga Melalui Pembelajaran berbasis CAI dengan Pendekatan Media Animasi . Wawancara dilakukan kepada siswa PAUD setelah melakukan proses pembelajaran menggunakan media animasi. Analisis dokumen yang digunakan adalah hasil dari instrument catatan anekdot dan ceklis yang kemudian akan dijadikan matrik berupa kolom-kolom untuk dijadikan evaluasi perkembangan, atau dokumen hasil evaluasi. Hasil dari penelitian ini adalah evaluasi pembelajaran siswa PAUD Dalam Mengenal Metamorfosis Serangga berbasis CAI efektif dilakukan karena melihat dari antusiasme siswa yang walaupun ada beberapa siswa yang masih belum bisa terbuka dengan suasana pembelajaran terbaru namun mayoritas para siswa sangat menikmati dan semangat dengan menggunakan media animasi berbasis multimedia.

Kata kunci: Evaluasi Pembelajaran,; Media Animasi; CAI

Abstract: *This study aims to find out the stages and results of advanced student studies through the process of insect metamorphosis using animated media. So from these learning assessments a note is being used for learning media development by students to recognise insect metamorphosis in tkit irsyadul 'ibad. This study USES methods of observation, interview and document analysis. The observation was made using anecdotal notes evaluation instruments, and the like, to assess the development and basic competence of children as they undertook the learning process on the subject of insects' metamorphosis through nebulated media approaches. The interview was conducted with the student after the learning process using animated media. The analysis of the document used is the result of an instrument of anecdotal notes and check fingers that will then be matted into columns to make progress evaluations, or assessments. The result of this study is that the students' subsequent learning evaluations of insect-based insect metamorphosis are effective asa result of the student's enthusiasm that some students still have not been able to open up to the new learning atmosphere but that the majority enjoy and excite themselves by using multimedia animated media.*

Keywords: Learning Evaluation; Animation Study, CAI

Layanan atau program pembelajaran yang bermutu dan dianggap dapat mengantarkan anak-anak usia dini berkembang sesuai harapan adalah layanan yang secara terus-menerus dievaluasi (dinilai) dan ditindaklanjuti secara tepat. Hal seperti itu sebagaimana yang disampaikan oleh (Djemari Mardapi, 2008) bahwa: usaha peningkatan kualitas pendidikan dapat ditempuh melalui peningkatan kualitas pembelajaran dan kualitas sistem penilaian. Keduanya saling terkait, sistem pembelajaran yang baik akan menghasilkan kualitas belajar yang baik. Selanjutnya sistem penilaian yang baik akan mendorong guru (pendidik) untuk menentukan strategi dan cara-cara mengajar yang baik dan memotivasi anak untuk belajar yang lebih baik. Dengan demikian salah satu faktor yang penting untuk mencapai tujuan pendidikan PAUD adalah proses layanan/stimulasi atau pembelajaran yang dilakukan, sedangkan salah satu faktor penting untuk efektivitasnya adalah faktor evaluasi baik terhadap proses maupun hasil-hasilnya.

Pemanfaatan media dalam lingkup TK/PAUD merupakan salah satu dari sekian banyak masalah dalam pembelajaran di sekolah. Permasalahan ini relevan dengan bukti empiris yang terjadi di lapangan khususnya dalam penggunaan teknologi atau pembelajaran berbasis multimedia melalui pendekatan media animasi bagi anak usia dini.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Nur Qomariah Panjaitan, Elindra Yetti, 2020) menyatakan penggunaan media animasi dalam proses pembelajaran pada setiap mata pelajaran memang masih terbatas, karena penggunaan media animasi karena memerlukan keahlian khusus untuk membuat media tersebut. Selain itu pengembangan pembelajaran berbasis multimedia atau CAI pun seperti yang dilakukan oleh (Himmah Taulany, Lisa Virdinarti Putra, 2020) pada penelitiannya menyatakan Pendidik PAUD sudah banyak memanfaatkan media-media konkret sesuai karakteristik anak usia dini yang lebih baik belajar dengan situasi dan media yang konkret karena tidak semua media digital mempunyai dampak negatif. Dengan penggunaan yang bijak, manfaat media digital seperti android atau (pembelajaran multimedia) lainnya juga dapat memberikan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak usia dini. Tentu saja program atau aplikasi yang digunakan

harus disesuaikan dengan kebutuhan belajar anak usia dini.

Pembelajaran Multimedia audiovisual bagi anak usia dini. Penerapannya dapat melalui bentuk media animasi. Dalam hal ini peneliti mengembangkan media animasi metamorphosis serangga untuk anak usia dini. media pembelajaran sebagai penyalur pesan pembelajaran. Di sisi lain, penggunaan film animasi dalam pembelajaran juga menjadi kontroversi karena tidak sedikit keterbatasan yang dimilikinya pula (Sadiman, 2008).

Penggunaan media pembelajaran berbasis CAI untuk siswa PAUD merupakan hal yang menarik untuk dikembangkan dalam penelitian (Prasetyo & Nurhayati, 2015) dikatakan Media Pembelajaran interaktif berbasis CAI (*Computer-Assisted Instruction*) mampu menetralkan kejenuhan atau rasa bosan siswa dalam belajar karena Media Pembelajaran interaktif berbasis CAI memiliki konsep tutorial dan simulasi yang membuat siswa belajar secara mandiri

Dalam pendidikan anak usia dini sendiri pembelajaran yang dilakukan haruslah menyenangkan, maka dari itu aspek evaluasi pembelajaran dalam penggunaan media animasi berbasis multimedia untuk siswa PAUD perlu diperhatikan dan dilakukan pengembangan, agar konsep pembelajaran yang menyenangkan bagi anak usia dini dapat tercapai dengan baik. Evaluasi pembelajaran PAUD yaitu merupakan proses pengumpulan, penganalisisan, penafsiran, dan pemberian keputusan tentang data perkembangan dan belajar anak usia dini dalam kegiatan pembelajaran atau program layanan stimulasi yang diselenggarakan di lembaga (kelas/sekolah) PAUD.

Penelitian yang ditulis oleh (Ruth Heradityas Nugrahani, 2014) mengatakan dalam pembelajaran, pendidik menjadi fasilitator belajar anak yang berbasis *student centered* sehingga peserta didik memperoleh berbagai macam fasilitas dalam konteks yang membangun kemampuan dirinya. pembelajaran memfokuskan pada proses bukan hasil seperti yang diharapkan sehingga perkembangan anak mengalami peningkatan ke arah positif.

Oleh sebab itu adanya evaluasi

pembelajaran dalam penggunaan media sangat diperlukan karena pembelajaran pada anak usia dini pada dasarnya adalah penciptaan lingkungan atau pengkondisian dan pemberian perilaku/pengalaman tertentu agar anak dapat berubah, dalam hal ini adalah tumbuh dan berkembang secara optimal sesuai dengan yang diharapkan. Untuk membatasinya lebih spesifik, pembelajaran pada anak usia dini akan setara dengan penciptaan lingkungan yang dapat menstimulasi anak untuk tumbuh dan berkembang secara wajar sesuai dengan kematangan dan potensinya. Bahkan secara singkat pembelajaran dalam konteks pendidikan anak usia dini terakumulasi dan setara dengan istilah pemberian atau layanan stimulasi yang bermutu. (Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, 2002).

Di TKIT Irsyadul I'Bad sendiri telah melakukan pembelajaran mengenal metamorphosis serangga menggunakan media animasi untuk pembelajaran dalam rangka penyesuaian system pembelajaran pada masa New Normal ini, sama halnya dengan yang dilakukan oleh (Saripudin & Faujiah, 2018) dalam rangka menyesuaikan system pembelajaran maka dilakukan salah satu strategi yang dapat digunakan pada pembelajaran anak usia dini saat ini adalah strategi edutainment. Salah satu sekolah yang telah menerapkan pembelajaran dengan strategi Edutainment bertempat di TK Pelangi Kota Cirebon. Strategi pembelajaran ini mulai dilakukan dan dikembangkan oleh beberapa TK/PAUD dalam menyesuaikan dengan keadaan saat ini.

Penyesuaian strategi pembelajaran ini didasari dari perubahan fase baru yang begitu cepat karena masuknya COVID-19 ini ke Indonesia sehingga semua lini bidang perlu tanggap menyesuaikan termasuk bidang pendidikan. Seirama dengan yang ditulis oleh (Wijoyo & Indrawan, 2020) bahwa Model Pembelajaran Menyambut Era Baru Normal di Lembaga Anak Usia Dini perlu dilakukan melihat. Tantangan terberat bagi para orang tua dengan kondisi Covid-19 yang semakin menurun, Sikap dan perilaku orang tua dalam mengawasi, membimbing, melatih, dan memberikan perhatian kepada anaknya. Kondisi demikian menjadi perhatian kita semua, semoga anak-anak usia emas sebagai bagian dari gerakan penerus terus tumbuh

dan berkembang sebagai modal dan aset bangsa dalam pembangunan ke depan.

Di TKIT Irsyadul I'Bad pembelajaran dengan menggunakan media baru yang bisa digunakan dalam pembelajaran siswa di masa new normal mulai dilakukan diawal pembelajaran melalui zoom meeting dan kemudian dilanjutkan dengan tatap muka saat guru melakukan home visit. Dari sini peneliti meninjau dan melakukan evaluasi pembelajaran untuk mengukur ketercapaian hasilnya maka peneliti melakukan evaluasi pembelajaran bertujuan untuk melihat apa saja yang perlu diperbaiki dan dikembangkan. (Dwi Kinasih et al., 2018) menjelaskan dalam penelitiannya bahwa Tujuan dari evaluasi pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah mengetahui tumbuh -kembang anak didik, serta melihat keberhasilan rencana pembelajaran. Sedangkan jika dikaitkan dengan faktor-faktor yang mempengaruhi mutu pembelajaran atau *stimulasi* PAUD, maka hal-hal yang dianggap potensial mempengaruhi pembelajaran pada umumnya juga akan menjadi faktor potensial dalam mempengaruhi tindakan atau program simulasi. Misalkan, faktor media pembelajaran yang terkini dan menyesuaikan kebutuhan anak, faktor isi materi stimulasi, proses stimulasi, hasil stimulasi, lingkungan, pengelolaan, dan sebagainya. Kemudian (Riki Dewantara, 2018) menjelaskan dalam penelitiannya bahwa evaluasi pembelajaran adalah sebuah proses pengumpulan, analisis dan penafsiran yang tersistem atau sistematis dan bertujuan untuk menetapkan sampai sejauh mana peserta didik mencapai tujuan pembelajaran seperti yang dinyatakan dalam kurikulum". Oleh karena itu, semua sekolah dalam hal ini khususnya pada sekolah PAUD diharuskan melakukan evaluasi pembelajaran bagi peserta didiknya. Dari latar permasalahan tersebut. **Permasalahan** yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah : 1) Bagaimana tahapan evaluasi pembelajaran dalam pembelajaran metamorphosis serangga dengan pembelajaran multimedia melalui pendekatan media animasi? 2) Bagaimana hasil analisis evaluasi pembelajaran dalam pengenalan metamorphosis serangga dengan pembelajaran multimedia melalui pendekatan media animasi?

Dari Permasalahan diatas dapat disimpulkan bahwa **tinjauan khusus penelitian** ini berfokus

mengetahui tahapan evaluasi pembelajaran dan hasil evaluasi pembelajaran siswa PAUD melalui proses pembelajaran metamorphosis serangga menggunakan media animasi dan mengetahui respons siswa PAUD melalui proses pembelajaran metamorphosis serangga menggunakan media animasi sehingga dari hasil penggunaan media animasi tersebut dapat dilakukan analisis evaluasi pembelajaran dalam pembelajaran mengenal metamorphosis serangga di TKIT Irsyadul'Ibad.

Penilaian evaluasi pembelajaran ini pun diukur dari observasi peneliti dan melalui wawancara terstruktur dengan siswa dan guru menggunakan instrument penelitian. Berdasarkan Uraian tersebut terbentuklah judul penelitian "Evaluasi Pembelajaran Siswa PAUD Dalam Mengenal Metamorfosis Serangga Berbasis CAI"

Penelitian yang relevan dalam penelitian ini terdapat beberapa penelitian yang peneliti temukan, yaitu : Ruth Heradityas Nugrahani Evaluasi Pembelajaran Pos PAUD Putra Pertiwi Rejosari, Kelurahan Gilingan, Kecamatan Banjarsari, Surakarta (Nugrahani, 2014). Penelitian ini berfokus pada mekanisme penerimaan peserta didik di Pos PAUD Putra Pertiwi, mengetahui pelaksanaan pembelajaran di Pos PAUD Putra Pertiwi, dan untuk mengetahui dampak yang terjadi pada peserta didik dari pembelajaran yang telah dilakukan di Pos PAUD Putra Pertiwi Rejosari, Surakarta. Dalam penelitian ini analisis dilakukan menggunakan model *Context, Input, Process, Product* (CIPP) (Ruth Heradityas Nugrahani, 2014). Kemudian penelitian yang ditulis oleh Alya Amarul Hani Evaluasi Pembelajaran Pada Paud (Alya Amarul Hani, 2019), penelitian ini berfokus dalam mengetahui karakteristik masing-masing cara evaluasi dengan observasi di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) . Penelitian dilakukan di Lab School Universitas PGRI Madiun, Cendekia Kids School (CKS). Permasalahan di lapangan menunjukkan bahwa guru kesulitan memilih instrumen evaluasi yang sesuai. Dari dua penelitian diatas terdapat perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh penelitian ini, yaitu, penelitian ini berfokus pada peng-evaluasian kemutakhiran media yang digunakan dalam hal ini adalah media animasi berbasis multimedia. Dan evaluasi yang dilakukan akan berfokus pada aspek kognitif, afektif dan konatif siswa, selain itu akan

menjabarkan perilaku siswa selama diberikan pembelajaran pengenalan metamorphosis serangga menggunakan media animasi berbasis multimedia.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di TKIT Irsyadul I'bad. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa dalam kelas "Abu Bakar" pada semester ganjil, populasi dalam penelitian ini berjumlah 15 orang siswa dan karena masuk new normal maka sebelum melakukan *home visit* terlebih dahulu akan dibagi kedalam 3 kelompok, masing- masing kelompok terdiri dari 4- 6 siswa. Pada penelitian ini, peneliti akan datang ke rumah siswa bersama guru atau *home visit* dan peneliti akan melakukan pengamatan atau evaluasi pembelajaran dengan penggunaan media animasi berbasis multimedia, . Sampel yang diambil adalah hanya 1 kelompok, dan peneliti memilih kelompok 3 yang terdiri dari 5 orang. Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang digunakan berupa media animasi yang dirancang disesuaikan dengan kebutuhan kegiatan penelitian yakni membahas mengenai materi mengenal metamorphosis serangga untuk siswa PAUD/TK. Media animasi tersebut ditayangkan pada setiap proses kegiatan pembelajaran kemudian dianalisis menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk dapat menarik hasil analisis dari pemberian media pembelajaran yang sudah dilakukan oleh guru.

Tempat penelitian adalah di TKIT Irsyadul I'bad, untuk waktu penelitian dibagi kedalam beberapa tahapan. Penelitian awal yaitu observasi awal dilakukan pada bulan November 2019 untuk melakukan analisis, wawancara dan peneliti melihat serta meninjau lokasi dan subyek penelitian. Kemudian tahapan kedua pengambilan data mengenai respon dan kesiapan subyek penelitian dilakukan pada awal semester di tahun 2020 untuk menajaki dan tetap memantau subyek penelitian.

Penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara dan analisis dokumen. Observasi dilakukan dengan menggunakan instrumen evaluasi catatan anekdot, dan ceklis, untuk menilai perkembangan dan kompetensi dasar anak saat melakukan proses pembelajaran Mengenal Metamorfosis Serangga Melalui Pembelajaran Berbasis CAI . Wawancara dilakukan kepada siswa PAUD setelah melakukan proses pembelajaran

memgunakan media animasi. Analisis dokumen yang digunakan adalah hasil dari instrument catatan anekdot dan ceklis yang kemudian akan dijadikan matrik berupa kolom-kolom untuk dijadikan evaluasi perkembangan, atau dokumen hasil evaluasi. Analisis data dilakukan dengan model Miles and Huberman dengan langkah-langkah yaitu reduksi data, display data, dan kesimpulan (Sugiyono, 2013)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan evaluasi pembelajaran siswa PAUD dalam mengenal metamorphosis serangga berbasis CAI, Secara formal dan terstruktur tahapan pelaksanaan evaluasi proses pembelajaran atau program stimulasi PAUD dilakukan melalui prosedur sebagai berikut: 1) *penentuan tujuan*, tujuan dari evaluasi pembelajaran pada penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil evaluasi pembelajaran dan penggunaan media animasi berbasis multimedia apakah sudah efektif? 2) *menentukan desain evaluasi*, desain evaluasi yang digunakan adalah berbentuk matriks dengan kolom-kolom sesuai dengan kebutuhan. Hal-hal yang dapat dituangkan dalam matrik, misalnya no. urut, kemampuan (Aspek tumbuh-kembang) yang akan evaluasi, metode/Teknik/Instrumen evaluasi yang akan digunakan, sasaran/Anak yang akan dievaluasi, dan waktu dan saat kegiatan (tempat), 3) *penyusunan instrumen evaluasi*, instrument evaluasi yang peneliti gunakan pada penelitian ini adalah Catatan Anekdot, Catatan anekdot merupakan uraian tertulis mengenai perilaku yang ditampilkan oleh anak dalam situasi khusus akan menunjukkan perilaku unik yang ditampilkan oleh anak dalam situasi tertentu. Catatan anekdot merupakan jurnal harian yang mencatat perilaku unik anak didik selama proses pembelajaran berlangsung. (Ali Nugraha, 2010) Catatan berupa uraian fakta, menceritakan situasi yang terjadi, tingkah laku dan ucapan anak. Instrumen selanjutnya adalah Ceklis, Ceklis merupakan daftar catatan tentang sesuatu hal yang menjadi rujukan untuk mengecek apakah sesuatu terjadi atau tidak. Ceklis dapat digunakan untuk menilai pencapaian perkembangan anak (Ayriza, n.d.). Ceklis dapat digunakan guru untuk menentukan keterampilan anak atau karakteristik perkembangan sesuai urutan untuk rencana yang

lebih baik di tahapan selanjutnya. yang kemudian diolah oleh peneliti agar sesuai dengan fokus evaluasi yang diamati, 4) *pengumpulan informasi/data*, Pengumpulan data atau informasi dilaksanakan secara obyektif dan terbuka agar diperoleh informasi yang dapat dipercaya dan bermanfaat bagi peningkatan mutu pembelajaran atau program stimulasi. Pengumpulan data atau informasi dilaksanakan pada sebelum penelitian berlangsung. 5) *analisis dan interpretasi*, Analisis berwujud deskripsi hasil evaluasi berkenaan dengan proses pembelajaran (Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Media Animasi Berbasis CAI) yang telah terlaksana; sedang interpretasi merupakan penafsiran terhadap deskripsi hasil analisis proses pembelajaran (Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Media Animasi Berbasis Multimedia). Hasil analisis dan interpretasi akan disajikan dalam bentuk table evaluasi perkembangan anak dan hal ini akan menjadi sebagai bahan dan dasar memperbaiki pembelajaran atau program stimulasi selanjutnya. Serta 6) *tindak lanjut*. Tindak lanjut merupakan kegiatan menindak lanjuti hasil analisis dan interpretasi. Dalam evaluasi proses pembelajaran tindak lanjut pada dasarnya berkenaan dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan selanjutnya dan kegiatan evaluasinya itu sendiri, tindak lanjut akan disajikan pada bagian simpulan dalam penelitian ini.

Hasil Evaluasi Pembelajaran Siswa Paud Dalam Mengenal Metamorphosis Serangga Melalui Berbasis CAI

Catatan Anekdot

Kelompok: 3		Usia : 5 Tahun
Pengamat : Ajeng Muliasari		Kelas : Abu Bakar
Selasa, 18-08-20 Jam: 08.30	Peristiwa • Faqih, Rafa dan Azka saat melihat <i>gadget</i> yang dikeluarkan oleh guru langsung tidak sabar dan ingin menggunakan langsung, mereka bertiga saling berebut untuk dahulu	Komentar Faqih, Rafa, dan Azka memiliki salah satunya karakter yang serupa yaitu mudah bosan, dan <i>moody</i> , mereka ber-tiga langsung membuka diri saat guru

	<p>menggunakan <i>gadget</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bagas diam saja melihat temannya berebut. Bagas terlihat tidak nyaman. • Wira berinteraksi dengan guru dan mencoba menenangkan teman-temannya untuk memperhatikan guru, Wira menengahi Faqih, Rafa dan Azka dengan berkata kalau tidak tertib guru nanti tidak jadi memberikan gadgetnya untuk belajar hari ini. 	<p>mengeluarkan gadget sebagai media pembelajaran terutama saat menggunakan aplikasi yang ada animasinya dan bisa mereka operasikan, sikap positif ditunjukkan disini, sedangkan wira terlihat lebih kalem saat permulaan materi akan dimulai tetapi tetap semangat mengikuti pelajaran meski tidak terlihat seantusias Faqih, Rafa, dan Azka. Sedangkan Bagas tidak merespon apapun menunjukkan sikap tertutup dan kurang antusias, Bagas memiliki karakter yang sangat pendiam, pemalu, dan jika ingin berkomunikasi harus tidak di depan banyak orang, maka disini Bagas belum menunjukkan sikap positif pada awal pembelajaran.</p>	<p>duduk dipangkuan guru tidak mau berpindah tempat Wira banyak melakukan pertanyaan</p>	<p>mudah bosan dan mudah hilang fokus jika sudah tertarik pada yang ia sukai, maka Azka menunjukkan sikap acuh tak acuh pada gurunya, Wira sendiri yang diawal terlihat lebih kalem dan tidak terlalu menunjukkan sikap terbuka, atau responsive terhadap media aplikasi pembelajaran metamorphosis serangga, di sikap terhadap guru Wira sangat menyimak penjelasan guru dan banyak bertanya, fokus pada arahan gurunya, terakhir untuk Bagas mulai mendekati gurunya melakukan pendekatan, ingin menggunakan dan mencoba media aplikasi tetapi malu untuk berkata, Bagas melakukan sikap ingin diperhatikan dan diutamakan kepada gurunya.</p>
<p>Selasa, 18-08-20 Jam: 09.00</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Faqih, Rafa dan Azka terus bertanya kapan gadgetnya akan digunakan. Kapan boleh untuk menyentuh dan memainkan aplikasinya sendiri • Bagas tertarik dengan media animasi dan 	<p>Faqih, Rafa, dan Azka terlihat kurang merespon guru karena tidak sabar untuk memainkan media aplikasinya terutama yang kurang fokus terhadap gurunya adalah Azka, karena Azka adalah anak yang terlalu aktif tetapi</p>	<p>Senin, 18-08-20 Jam: 09.30</p> <ul style="list-style-type: none"> • Faqih, Rafa, dan Azka mengoperasikan gadget yang digunakan sebagai alat pembelajaran dengan semangat dan antusias mereka mudah mengerti bagaimana cara menggunakan gadget dan aplikasinya. 	<p>Faqih, Rafa, dan Azka yang paling antusias diawal dan langsung mengoperasikan sendiri media pembelajarannya tanpa mau mendengar penjelasannya terlebih dahulu, mereka bertiga lebih senang mengoperasikan</p>

- Wira menggunakan gadget dan mengoperasikan aplikasi dengan perlahan dan fokus sambil menyimak pembelajaran melalui audio visual
- Bagas mendekati Wira agar diajarkan cara menggunakan media aplikasi.

gadget dan memainkan tombol di aplikasi tersebut dibanding mendengarkan penjelasan akan proses metamorphosis serangganya. Wira yang paling menunjukkan sikap telaten saat proses pembelajaran berlangsung, memahami yang dijelaskan oleh aplikasi, bertanya jika tidak memahami dan menunjukkan sikap positif pembelajaran dengan aspek disiplin, kreatif, mandiri dan rasa ingin tahu. Terakhir Bagas menunjukkan sikap positif dengan mau bergabung dengan teman-temannya dan bergantian mengoperasikan aplikasi pembelajaran, Bagas menunjukkan sikap mandiri, toleransi, dan disiplin.

	terkadang masih melakukan kontak mata dan fisik			
	Dapat melakukan kontak fisik dengan orang lain (bersalaman)			✓
	Peduli terhadap lingkungan kelas dan semua peralatan/permainan yang ada		✓	
	Dapat bermain bersama dengan anak-anak yang lain			✓
Kognitif	Antusias dan menyelidiki aplikasi yang digunakan			✓
	Dapat mengklasifikasi tombol yang harus ditekan			✓
	Mengerti konsep metamorfosis serangga			✓
	Mengerti materi metamorfosis Belalang		✓	
	Mengerti materi metamorfosis Kupu-Kupu		✓	
	Dapat menjawab soal test setelah menonton materi		✓	
	Bahasa	Mengerti bahasa yang disampaikan oleh aplikasi melalui audio visual		
Bertanya akan bahasa yang baru diketahui				✓
Menyambungkan bahasa ilmiah dengan pengalaman yang terjadi.			✓	
Dapat menjawab pertanyaan singkat				✓
Dapat				✓

Ceklis Evaluasi Perkembangan Kelompok 3 Dalam Pembelajaran Mengetahui Metamorphosis Serangga Menggunakan Media Animasi

ASPEK PERKEMBANGAN	BEBERAPA INDIKATOR	FREKUENSI		
		BB	CB	SB
Perkembangan Sosial/Emosional	Dapat mengikuti aturan kelas walau masih diingatkan			✓
	Dapat berpisah dengan orang terdekat walau			✓

	menggunakan kata tanya			
Moral Agama	Dapat mengikuti doa/berdoa bersama			✓
	Menirukan gerakan beribadah			✓
	Dapat mengucapkan kata terima kasih, Maaf, Tolong, salam, dan lainnya			✓
Seni	Mendengarkan musik dan mengikuti irama			✓
	Bertepuk tangan dengan variasi		✓	
	Memukul-mukul benda untuk menghasilkan bunyi-bunyian			✓
Fisik	Dapat mengikuti gerakan guru		✓	
	Menirukan bentuk khas dari jenis serangga			✓
	Duduk sikap sempurna		✓	
	Menggunakan gadget dengan benar		✓	

Keterangan :

- BB : Belum Bisa
 CB : Cukup Bisa
 SB : Sangat Bisa

Evaluasi Perkembangan Anak Pada Kelompok 3

Nama Kelompok	: Kelompok 3
Usia	: 5 Tahun
Kelas	: Abu Bakar
Nama Anak	: 1. Bagas Setyo Wicaksana 2. Muhammad wira al-adzkar 3. Muhammad Faqih Al-anam 4. Muhammad Rafa Azka Putra 5. Muhammad Azka Wijaya

Aspek Perkembangan dan Pencapaiannya	Catatan
Moral dan nilai-nilai agama <ul style="list-style-type: none"> Sudah bisa mengikuti bacaan doa sebelum belajar walaupun belum lengkap. Sudah bisa mengikuti gerakan sholat. Mampu menyebut beberapa contoh ciptaan Tuhan. Mau Mengucapkan terima kasih setelah menerima sesuatu, tetapi terkadang masih perlu diingatkan. 	<ul style="list-style-type: none"> Wira, bagas, faqih, rafa dan azka Sudah bisa mengikuti bacaan doa sebelum belajar walaupun belum lengkap. Sudah bisa mengikuti gerakan sholat. Mampu menyebut beberapa contoh ciptaan Tuhan. Mau Mengucapkan terima kasih setelah menerima sesuatu, tetapi terkadang masih perlu diingatkan.
Fisik/Motorik <ul style="list-style-type: none"> Sudah bisa duduk sikap sempurna dengan baik sesuai perintah guru. Dapat menirukan gerakan guru saat belajar Dapat mencontohkan beberapa bentuk serangga dengan tangan. Dapat mencontohkan jenis serangga dan keunikan dari beberapa serangga. 	<ul style="list-style-type: none"> Wira dan Bagas sudah bisa duduk sempurna sesuai perintah guru, Faqih, Rafa dan Azka tidak teratur karena fokus ingin segera main gadget yang digunakan untuk belajar Wira, Faqih, Rafa dan Azka dapat menirukan gerakan guru saat belajar, mencontohkan beberapa bentuk serangga dengan tangan dan mencontohkan keunikan beberapa jenis serangga, Bagas masih belum menunjukkan perkembangan motorik yang terlihat saat belajar menggunakan media aplikasi ini.
Bahasa <ul style="list-style-type: none"> Dapat menirukan suara atau penjelasan audio visual dari mediaaplikasi yang digunakan Dapat mengucapkan ulang bahasa ilmiah dari metamorfosis serangga minimal 1 suku kata. Dapat memahami dan melaksanakan 2 perintah sekaligus dalam media aplikasi. 	<ul style="list-style-type: none"> Wira, Faqih, Rafa dan Azka Dapat menirukan suara atau penjelasan audio visual dari mediaaplikasi yang digunakan. Dapat mengucapkan ulang bahasa ilmiah dari metamorfosis serangga minimal 1 suku kata. Dapat memahami dan melaksanakan 2 perintah sekaligus dalam media aplikasi. Bagas sudah dapat memahami dan melaksanakan 2 perintah sekaligus dalam media aplikasi.
Kognitif <ul style="list-style-type: none"> Mampu mengelompokkan benda 	<ul style="list-style-type: none"> Wira Mampu mengelompokkan benda yang sejenis, mampu menyebutkan

<p>yang sejenis.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mampu menyebutkan ulang konsep dasar metamorfosis • Mampu menyebutkan 4 bentuk perubahan metamorfosis Kupu-kupu • Mampu menyebutkan 4 bentuk perubahan metamorfosis belalang • Mampu membedakan ukuran besar-kecil dan panjang-pendek serangga. 	<p>ulang konsep dasar metamorfosis, mampu menyebutkan 4 bentuk perubahan metamorfosis Kupu-kupu, mampu menyebutkan 4 bentuk perubahan metamorfosis belalang, Mampu membedakan ukuran besar-kecil dan panjang-pendek serangga.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Faqih dan Rafa mampu mengelompokkan benda yang sejenis, mampu menyebutkan 4 bentuk perubahan metamorfosis Kupu-kupu, Mampu membedakan ukuran besar-kecil dan panjang-pendek serangga. • Azka mampu mengelompokkan benda yang sejenis dan mampu menyebutkan ulang konsep dasar metamorfosis. • Bagas mampu membedakan ukuran besar-kecil dan panjang-pendek serangga, mampu menyebutkan ulang konsep dasar metamorfosis, dan mampu menyebutkan 4 bentuk perubahan metamorfosis Kupu-kupu
<p>Sosial-emosi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dapat berbagi gadget dengan temannya. • Dapat berkonsentrasi mendengarkan cerita 3-4 menit. • Sudah bisa antri menggunakan gadget dengan tertib. 	<ul style="list-style-type: none"> • Wira dan bagas Dapat berbagi gadget dengan temannya. Dapat berkonsentrasi mendengarkan cerita 3-4 menit. Sudah bisa antri menggunakan gadget dengan tertib. • Faqih, Rafa dan Azka sudah bisa antri menggunakan gadget dengan tertib.
<p>Seni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dapat menyanyikan beberapa lagu pendek yang berhubungan dengan serangga. 	<p>Wira, bagas, faqih, rafa dan azka dapat menyanyikan “Kupu –Kupu yang Lucu”</p>

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas maka dapat disimpulkan, Evaluasi pembelajaran Siswa PAUD Dalam Mengenal Metamorfosis Serangga Berbasis CAI, efektif dilakukan karena melihat dari antusiasme siswa yang walaupun ada beberapa siswa

yang masih belum bisa terbuka dengan suasana pembelajaran terbaru namun mayoritas para siswa sangat menikmati dan semangat dengan menggunakan media animasi berbasis multimedia. Hal ini memicu rasa semangat siswa dengan ditunjukkan dari aspek kognitif para siswa yang semakin tajam, afektif siswa dengan ditunjukkan maunya berbagi dan saling mengajarkan kepada temannya dan konatif siswa dilihat dari keaktifan gerak juga kemahiran siswa menggunakan media aplikasi. Meski begitu ada beberapa catatan yang musti ditinjau kembali oleh TKIT Irsyadul I’bad PANDEGLANG adalah lebih dimutakhirkan lagi media aplikasi yang digunakan agar siswa tidak mudah jenuh, kemudian tindak lanjut selanjutnya adalah pendisiplinan siswa saat menggunakan media pembelajaran yang menggunakan gadget karena beberapa siswa mudah hilang fokus saat menggunakan gadget.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada TKIT Irsyadul I’Bad yang telah bekerja sama sebagai tempat penelitian sehingga penelitian ini rampung dibuat. Dan terimakasih kepada jurnal *Early Childhood* untuk publikasi jurnal ini.

DAFTAR PUSTAKA

Ali Nugraha. (2010). *EVALUASI PEMBELAJARAN UNTUK ANAK USIA DINI.*

Alya Amarul Hani. (2019). *EVALUASI PEMBELAJARAN PADA PAUD. Jcare, 1.*

Ayriza, Y. (n.d.). *Metode Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini.*

Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini. (2002). *Acuan Menu Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini.* Depdiknas.

Djemari Mardapi. (2008). *Teknik Penyusunan Instrumen Tes Dan Non Tes.* Mitra Cendikia Prss.

Dwi Kinasih, A., Amalia, F., & Priyambadha, B. (2018). Pengembangan Sistem Evaluasi Pembelajaran Paud (Studi Kasus Di. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer, 2(3), 1027.* <http://j-ptiik.ub.ac.id>

- Himmah Taulany, Lisa Virdinarti Putra, I. S. W. (2020). Media Tangram Geometri “Let’s Be Healthy” Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Geometri Anak Usia Dini. *Obsesi*, 4(1), 676–685. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.365>
- Nugrahani, R. H. (2014). Evaluasi Pembelajaran Pos PAUD Putra Pertiwi Rejosari, Kelurahan Gilingan, Kecamatan Banjarsari, Surakarta. *Sosialitas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sosiologi-Antropologi*.
- Nur Qomariah Panjaitan, Elindra Yetti, Y. N. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Animasi dan Kepercayaan Diri terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Anak. *Obsesi*, 4(2), 588–696. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.404>
- Prasetyo, H., & Nurhayati. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Cai (Computer – Assisted Instruction) Pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Kelas X Di Smkn 1 Nganjuk. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 4(1), 103–108.
- Riki Dewantara, B. S. (2018). *BENTUK EVALUASI PEMBELAJARAN ANAK TUNARUNGU DI SEKOLAH DASAR INKLUSIF*. 19(2002), 25–31.
- Ruth Heradityas Nugrahani. (2014). Evaluasi Pembelajaran Pos PAUD Putra Pertiwi Rejosari, Kelurahan Gilingan, Kecamatan Banjarsari, Surakarta. *Sosialitas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sosiologi-Antropologi*, 11.
- Sadiman, A. S. dkk. (2008). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. PT Raja Grafindo Perkasa.
- Saripudin, A., & Faujiah, I. Y. (2018). Strategi Edutainment Dalam Pembelajaran Di Paud (Studi Kasus Pada Tk Di Kota Cirebon). *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 129. <https://doi.org/10.24235/awlad.v4i1.2637>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Alfabeta.
- WIJOYO, H., & INDRAWAN, I. (2020). MODEL PEMBELAJARAN MENYONGSONG NEW ERA NORMAL PADA LEMBAGA PAUD DI RIAU. *JS (Jurnal Sekolah Universitas Negeri Medan)*, 4(3), 205–212. <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/js.v4i3.18526>