

---

---

## IMPLEMENTASI NITENI, NIROKKE, NAMBAHI MENGUNAKAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI

Rio Septian<sup>1)</sup>

Program Studi Manajemen Pendidikan, Fakultas Pascasarjana Pendidikan,  
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta

E-mail : [rioseptian93@gmail.com](mailto:rioseptian93@gmail.com)

**Abstrak:** Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Tujuan makalah ini ialah mendeskripsikan implementasi niteni, nirokke, nambahigerakan senam penguin menggunakan media audio visual pada peserta didik SPS PAUD Gembira. Implementasi konsep 3 N yang dilakukan oleh peserta didik SPS PAUD Gembira sebagai berikut: *Niteni* yaitu menyaksikan, serta mengamati video audio gerakan senam penguin yang sedang diputar di televisi; *Nirokke* yaitu menirukan semua gerakan senam penguin sesuai atau sama persis dengan video audio yang ditayangkan di televisi, serta *Nambahi* yaitu menambahkan gerakan baru yang tidak ada dalam gerakan senam penguin yang ditayangkan di televisi sesuai kemampuan motorik dan reflek dari tiap-tiap peserta didik.

**Kata Kunci:** *Konsep 3N (Niteni, Nirokke, Nambahi), implementasi, media video audio, gerakan senam penguin*

**Abstract:** Early childhood education is a coaching effort aimed at children from birth to the age of six years which is carried out through the provision of educational stimuli to help physical and spiritual growth and development so that children have readiness to enter further education. Early childhood education is essentially education held with the aim of facilitating the growth and development of children as a whole or emphasizing the development of all aspects of the child's personality. The objectives of this paper is to describe the implementation of 3N concept (niteni, nirokke, nambahi) of penguin gymnastict movement using audio visual media for SPS PAUD students. Implementation of 3N concept (Niteni, Nirokke, Nambahi) of penguin gymnastict movement, that is Niteni that is watched, and observed the audio video of the penguin gymnastics movement being played on television, Nirokke that is mimic/imitate all movements of penguin gymnastics in accordance exactly with audio video being played on

*television, Nambahi that is adding new movements that are not in the penguin gymnastics movements being played on television.*

*Key words: 3N Concept (Niteni, Nirokke, Nambahi), implementation, audio video media, penguin gymnastics movements*

## **Pendahuluan**

Pendidikan sangat penting bagi peningkatan kualitas sumber daya manusia, dengan demikian hasil dari pendidikan diarahkan untuk menjadi manusia yang berkualitas dan dapat bersaing dalam era globalisasi saat ini. Menurut Ki Hadjar Dewantara, pendidikan merupakan proses yang perlu dilaksanakan seumur hidup (*life long education*). Sesuai dengan pengertian pendidikan anak usia dini yang tercantum dalam UU RI No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Butir 14 yang menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pernyataan tersebut menguatkan pemahaman bahwa anak usia dini sangat membutuhkan seorang “pembina” untuk tumbuh dan berkembang (Magta, 2013).

Kenyataannya pendidikan bagi anak usia dini saat ini hanya diselenggarakan untuk mengembangkan kemampuan kognitifnya saja dan menjauhkan anak dari situasi budaya yang mengelilinginya. Hampir semua lembaga pendidikan anak usia dini menjadikan belajar menulis, membaca dan berhitung sebagai kegiatan inti. Orang tua dan guru seakan memaksakan harapan anak kepada anak untuk menjadi pintar secara akademik dan melupakan kodrat anak untuk tumbuh serta berkembang secara alami.

Untuk menciptakan manusia yang berkualitas di masa depan, maka sebaiknya harus dimulai dengan melakukan pendidikan kepada anak pada usia sedini mungkin. Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Oleh karena itu, PAUD memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. (Suyadi dan Maulidya, 2015)

Ki Hajar Dewantara mempunyai konsep belajar sambil bermain, karena melalui bermain anak dapat melakukan minatnya sendiri tanpa dipengaruhi faktor luar dan dapat mengembangkan pengetahuan melalui permainan yang dilakukannya. Konsep tersebut sangat cocok untuk diterapkan dalam pendidikan di kelompok belajar dan taman kanak-kanak. Oleh karena itu, menerapkan metode 3N (*Niteni, Nirokke, Nambahi*) karya Ki Hajar Dewantoro. Metode pembelajaran 3N (*Niteni, Nirokke, Nambahi*) merupakan salah satu upaya dalam membantu dalam proses pembelajaran anak di usia dini. Hal ini dilakukan karena disebabkan

oleh proses belajar mengajar sebagian guru masih mengajar dengan gaya mengajar yang monoton, baik dilihat dari metode maupun media pembelajaran. Guru hanya menyampaikan materi kemudian memberikan tugas kepada anak berkaitan dengan materi tersebut, namun guru kurang memperhatikan apakah materi yang disampaikan benar-benar telah sampai kepada pemahaman anak atau belum. Selain itu media yang digunakan sebagai penunjang proses belajar mengajar masih kurang variatif dan kreatif. Guru hanya masih menggunakan white board untuk menuliskan materi yang disampaikan, dan fasilitas yang digunakan masih sangat terbatas. akan sangat penting untuk membantu meningkatkan pemahaman anak sehingga nantinya dapat memperoleh hasil yang baik.

Penerapan media audio visual dalam pembelajaran anak usia dini sangat tepat dilakukan guna meningkatkan aspek kognitif anak, dalam hal ini anak akan memperoleh pemahaman sendiri tentang pesan-pesan moral yang diperoleh melalui video, film, cerita, baik yang dipahami melalui pendengaran ataupun penglihatan. Media audio visual adalah media intruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman yaitu kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sesuai dengan namanya media ini merupakan kombinasi dari audio (melalui pendengaran) dan visual (melalui penglihatan). Dengan memanfaatkan media ini diharapkan penyajian materi kepada anak akan tersampaikan secara optimal.

Selain itu media ini dalam batas-batas tertentu dapat juga menggantikan peran dan tugas guru. Dalam hal ini guru tidak berperan sebagai penyampai materi namun beralih menjadi fasilitator yaitu memberikan kemudahan bagi anak untuk belajar. Melalui media ini guru dapat menampilkan dongeng atau cerita yang dikemas dalam sebuah film dengan tema moral, hal ini bertujuan agar anak dapat melihat, mendengar, memahami, dan kemudian mencontoh hal-hal baik seperti berperilaku baik kepada sesama, menghormati kepada orang yang lebih tua, menyayangi orang yang lebih muda, suka menolong tanpa pamrih, bersikap/menjaga sopan santun, bersikap jujur tidak berbohong, tidak mengambil barang yang bukan miliknya, dan lain sebagainya (Fitri, dan Rensia, 2017)..

Dengan dilaksanakannya pembelajaran menggunakan konsep pembelajaran 3N (*Niteni, Nirokke, Nambahi*), dengan alat bantu media audio visual, sehingga diharapkan anak usia dini dalam mengembangkan kreativitas selama proses pembelajaran, yang pada akhirnya mampu meningkatkan aspek kognitif, afektif dan konatif dari anak usia dini tersebut. Dengan demikian, pembelajaran dengan konsep 3N (*Niteni, Nirokke, Nambahi*) dapat meningkatkan keaktifan anak usia dini agar dapat berpikir kreatif yang kemudian berdampak pada keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran.

### **Metode Penelitian**

#### Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, yaitu penelitian yang mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum.

#### Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan mulai bulan Juli – Agustus 2019, dengan lokasi penelitian berada di SPS PAUD Gembira yang beralamat di Singosaren Lor WB I/978 Pakuncen Wirobrajan Yogyakarta.

#### Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan yaitu orang-orang dipilih untuk diwawancarai atau diobservasi sesuai tujuan riset. Berdasarkan pernyataan tersebut maka subjek penelitian ini adalah seluruh peserta didik SPS PAUD Gembira yang berjumlah 8 anak.

#### Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer yang langsung berasal dari peserta didik SPS PAUD Gembira. Sedangkan data sekundernya adalah dokumen-dokumen atau bahan kepustakaan, buku teks, jurnal, dan sebagainya yang berkaitan dengan konsep 3N (*Niteni, Nirokke, Nambahi*) dengan menggunakan media audio visual.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa televisi, VCD Player, dan CD Senam Pinguin.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dan dokumentasi.

#### Teknik Analisis Data

Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif yaitu mendeskripsikan hasil pengamatan/ observasi dan hasil dokumentasi dari peneliti tentang senam pinguin anak-anak PAUD SPS Gembira dengan kata-kata, kalimat maupun bahasa yang mudah dipahami, singkat, dan jelas sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum.

### **Hasil Penelitian Dan Pembahasan**

#### **1. Konsep 3N (*Niteni, Nirokke, Nambahi*)**

Di Indonesia pemikiran Ki Hadjar Dewantara mengenai pendidikan telah menjadi citra tersendiri bagi sejarah pendidikan Indonesia. Beliau adalah embrio model pendidikan klasik Indonesia yang dulu dipandang cocok dan ideal untuk mengembangkan dan mengaktualkan potensi-potensi generasi muda Indonesia (kognitif, afektif, psikomotorik, sosial, dan spiritual). Pendidikan adalah bidang yang dipandanginya tepat dijadikan landasan pembangunan kemanusiaan di Indonesia.

Ki Hadjar Dewantara mengemukakan bahwa pendidikan merupakan proses pembudayaan kodrat alam setiap individu dengan kemampuan yang dimiliki untuk mempertahankan hidup, yang tertuju pada tercapainya kemerdekaan sehingga dapat memperoleh keselamatan, keamanan, kenyamanan, dan kebahagiaan lahir batin. Dalam pandangannya, tujuan pendidikan adalah memajukan bangsa secara keseluruhan tanpa membeda-bedakan agama, etnis, suku, budaya, adat, kebiasaan, status ekonomi, status sosial serta didasarkan kepada nilai-nilai kemerdekaan yang asasi.

## PROSIDING SEMINAR NASIONAL

“Karakter Berbasis Literasi Ajaran Taman siswa Menghadapi  
Revolusi Industri 4.0”

Yogyakarta, 28 September 2019

---

---

Menurut Ki Hadjar Dewantara, sistem pendidikan barat dipandang tidak cocok diterapkan di Indonesia, karena dasar-dasarnya bersifat *regering, tucht, orde* (perintah, hukuman, dan ketertiban) yang artinya bersifat paksaan. Pendidikan model ini dalam prakteknya merupakan suatu perkosaan terhadap kehidupan batin anak-anak. Hal itu jelas berbahaya bagi perkembangan budi pekerti anak-anak sebab pendidikan demikian tidak membangun budi pekerti anak-anak, melainkan merusaknya. Anak tidak menjadi pribadi yang mandiri, tidak memiliki inisiatif, dan tidak kreatif. Jadi, sistem pendidikan barat di hadapan Ki Hadjar Dewantara adalah manusia-manusia pasif yang dangkal kesadarannya untuk berkreasi secara mandiri. Oleh karena itu, Ki Hadjar Dewantara menerapkan konsep pembelajaran 3N (*Niteni, Nirokke, Nambahi*).

Masrukhul Amri seorang *Knowledge Entrepreneur* menyatakan ada sebuah pelajaran luar biasa dari Ki Hadjar Dewantara dengan konsep 3N yaitu *Niteni, Nirokke, Nambahi*.

*Niteni* berasal dari kata dasar “*titen*” yang menunjuk pada kemampuan untuk secara cermat mengenali dan menangkap makna (sifat, ciri, prosedur, kebenaran) dari suatu obyek. *Niteni* berarti proses pencarian dan penemuan makna (sifat, ciri, prosedur, kebenaran) suatu obyek yang diamati melalui sarana inderawi. Dengan demikian, *niteni* adalah proses kognitif/ pikiran yang menurut Ki Hadjar Dewantara disebutnya *cipta*. *Cipta* adalah daya berpikir, yang bertugas mencari kebenaran sesuatu dengan jalan mengamati dan membanding-bandingkan sesuatu obyek sehingga dapat mengetahui perbedaan dan persamaannya.

*Nirokke* dan *Nambahi* dapat diterjemahkan sebagai meniru (*to imitate*) dan mengembangkan/ menambah (*to innovate/ to add value*). Pembahasan kedua konsep ini disatukan mengingat *nirokke* dan *nambahi* berada dalam tataran yang sama yaitu aplikasi perolehan proses *niteni*. Menurut Ki Hadjar Dewantara dimasukkan dalam ranah “*kemauan atau karsa*” yang selalu timbul di samping atau seolah-olah sebagai hasil buah pikiran dan perasaan. Perbedaan diantara keduanya terletak pada kadar dan proses kreatifnya.

*Nirokke* atau meniru menurut Ki Hadjar Dewantara merupakan kodrat pada masa kanak-kanak (Suroso, 2011). Dalam kaitannya dengan proses meniru, khususnya kanak-kanak memiliki keinginan untuk selalu meniru segala apa yang menarik perhatiannya. Sebagian besar kemampuan, keterampilan, dan perilaku anak-anak adalah proses peniruan khususnya orang tua, misalnya berbicara, berperilaku, bermain, dan lain sebagainya. Meniru ini sangat berguna, karena mempunyai sifat mendidik diri pribadi dengan jalan orientasi serta mengalami, walaupun dengan secara khayal atau fantasi.

*Nambahi* atau menambahkan/ mengembangkan adalah proses lanjut dari *nirokke*. Dalam proses ini ada proses kreatif dan inovatif untuk memberi warna baru pada model yang ditiru. Proses nambahi inilah yang diharapkan terjadi dalam diri peserta didik. Dalam hal ini, Ki Hadjar Dewantara menyatakan bahwa kita tidak meniru belaka, tetapi mengolah. Kalau kita meniru saja secara “*copyeren*”, ingatlah bahwa orang yang meniru belaka itu biasanya adalah orang yang tidak

punya apa-apa sendiri. Kalau orang punya, sebaliknya ia memperbaiki, menambah, mengurangi, mengubah, dan mengolah sesuatu obyek yang ditiru (Hidayah, 2015).

## 2. Media Audio Visual

Teknologi audio visual adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Pengajaran melalui audio visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar (Arsyad, 2016).

Pendapat yang hampir sama juga disampaikan Rusman, dkk. (2015) yang menyatakan media audio visual adalah alat bantu yang dapat digunakan melalui pendengaran dan pengelihatan. Di bagian lain Rusman, dkk. (2015) menyatakan bahwa, “salah satu bentuk dari media audio visual adalah video pembelajaran”.

Menurut Riyana (2014) media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Video merupakan bahan pembelajaran tampak dengar (audio visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan/materi pelajaran. Dikatakan tampak dengar karena unsur dengar (audio) dan unsur visual/video (tampak) dapat disajikan serentak. Video yaitu bahan pembelajaran yang dikemas melalui pita video dan dapat dilihat melalui video/VCD player yang dihubungkan ke monitor televisi (Sungkono, 2015). Media video pembelajaran dapat digolongkan kedalam jenis media audio visual aids (AVA) atau media yang dapat dilihat dan didengar. Biasanya media ini disimpan dalam bentuk piringan atau pita. Media VCD adalah media dengan sistem penyimpanan dan perekam video dimana signal audio visual direkam pada disk plastic bukan pada pita magnetic (Arsyad 2016).

Rivai, dan Nana (2014) menjelaskan istilah *audio-visual aids* sebagai sejumlah peralatan yang dipakai oleh para guru dalam menyampaikan konsep, gagasan, dan pengalaman yang ditangkap oleh indera penglihatan dan pendengaran. Penekanan utama dalam pembelajaran audio visual adalah pada nilai belajar yang diperoleh melalui pengalaman konkret, tidak hanya didasarkan atas kata-kata belaka.

Media audio visual disebut juga sebagai media video. Agustini (2015) menyatakan bahwa media video adalah merupakan rangkaian gambar elektronik yang disertai oleh unsur-unsur suara audio, juga mempunyai unsur gambar yang dituangkan melalui pita video (*video tape*). Rangkaian gambar elektronik tersebut kemudian diputar dengan suatu alat yaitu *video cassette recorder* atau *video player*. Dapat disimpulkan bahwa media audio visual adalah media yang menyampaikan pesan pembelajaran dalam bentuk audio dan visual. Pengalaman belajar diperoleh secara konkret tidak hanya melalui kata-kata belaka. Media audio visual diputar dengan menggunakan suatu alat yaitu *video cassette recorder* atau *video player*.

## PROSIDING SEMINAR NASIONAL

*“Karakter Berbasis Literasi Ajaran Taman siswa Menghadapi  
Revolusi Industri 4.0”*

Yogyakarta, 28 September 2019

---

---

Menurut Riyana (2014) media video pembelajaran sebagai bahan ajar bertujuan untuk : (a) memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan agar tidak terlalu verbalistis,(b) mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera peserta didik maupun instruktur, serta (c) Dapat digunakan secara tepat dan bervariasi.

Suatu video pembelajaran agar dapat menunjang proses pembelajaran, maka harus memenuhi karakteristik sebagai berikut (Riyana, 2014):

a. *Clarity of Message* (kejelasan pesan)

Dengan media video siswa dapat memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna dan informasi dapat diterima secara utuh sehingga dengan sendirinya informasi akan tersimpan dalam memory jangka panjang dan bersifat retensi.

b. *Stand Alone* (berdiri sendiri).

Video yang dikembangkan tidak bergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain.

c. *User Friendly* (bersahabat/akrab dengan pemakainya).

Media video menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, dan menggunakan bahasa yang umum. Paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan.

d. Representasi Isi

Materi harus benar-benar representatif, misalnya materi simulasi atau demonstrasi. Pada dasarnya materi pelajaran baik sosial maupun sains dapat dibuat menjadi media video.

e. Visualisasi dengan media

Materi dikemas secara multimedia didalamnya terdapat teks, animasi, sound, dan video sesuai tuntutan materi. Materi-materi yang digunakan bersifat aplikatif, berproses, sulit terjangkau berbahaya apabila langsung dipraktikkan, memiliki tingkat keakurasian tinggi.

f. Menggunakan kualitas resolusi yang tinggi

Tampilan berupa grafis media video dibuat dengan teknologi rakayasa digital dengan resolusi tinggi tetapi support untuk setiap spech sistem komputer.

g. Dapat digunakan secara klasikal atau individual

Video pembelajaran dapat digunakan oleh para siswa secara individual, tidak hanya dalam setting sekolah, tetapi juga dirumah. Dapat pula digunakan secara klasikal dengan jumlah siswa maksimal 50 orang bisa dapat dipandu oleh guru atau cukup mendengarkan uraian narasi dari narator yang telah tersedia dalam program.

Menurut Suryani (2017) langkah-langkah umum yang lazim ditempuh dalam membuat naskah video pembelajaran adalah:

a. Tentukan ide-ide yang baik biasanya timbul dari adanya masalah.

Masalah dapat dirumuskan sebagai kesenjangan antara kenyataan yang ada dengan apa yang seharusnya ada.

## PROSIDING SEMINAR NASIONAL

“Karakter Berbasis Literasi Ajaran Taman siswa Menghadapi  
Revolusi Industri 4.0”

Yogyakarta, 28 September 2019

---

---

b. Rumuskan tujuan

Rumusan tujuan yang dimaksud disini adalah rumusan mengenai kompetensi seperti apa yang diharapkan oleh kita, sehingga setelah menonton program ini siswa benar-benar menguasai kompetensi yang kita harapkan tadi. Selain itu kita perlu menentukan sasarannya siapa.

c. Melakukan survey

Survey ini dilakukan dengan maksud untuk mengumpulkan informasi dan bahan-bahan yang dapat mendukung program akan dibuat.

d. Buat garis besar isi

Bahan/informasi/data yang sudah terkumpul melalui survey tentu harus berkaitan erat dengan tujuan yang sudah dirumuskan. Dengan kata lain, bahan-bahan yang akan disajikan melalui program kita harus dapat mendukung tercapainya tujuan yang sudah dirumuskan. Untuk itu susunlah bahan-bahan tersebut dalam bentuk out-line (garis besar). Tentunya dengan memperhatikan siapa sasaran kita, bagaimana karakteristik mereka, kemampuan apa yang sudah dan belum dimiliki mereka.

e. Buat sinopsis

Sinopsis ialah ikhtisar cerita yang menggambarkan isi program secara ringkas dan masih bersifat secara umum.

f. Buat *treatment*

*Treatment* adalah pengembangan lebih jauh dari sinopsis yang sudah disusun sebelumnya. Berbeda dengan sinopsis yang penuturannya masih bersifat literature. *Treatment* disusun lebih mendekati rangkaian adegan film. Rangkaian adegan lebih terlihat secara kronologis atau urutan kejadiannya lebih terlihat secara jelas, dengan begitu orang yang membaca *treatment* kita sudah bisa membayangkan secara global visualisasi yang akan tampak dalam program.

g. Buat *storyboard*

*Storyboard* sebaiknya dibuat secara lembar per lembar, dimana perlembarannya berisi satu scene dan setting, namun bagi yang masih amatir, dalam setiap lembarnya bisa diisi dengan 2 sampai 3 scene/setting. *Storyboard* ini didalamnya memuat unsur-unsur visual maupun audio, juga istilah-istilah yang terdapat dalam video.

h. Menulis naskah

Naskah pada dasarnya tidak jauh berbeda dengan *storyboard*. Bedanya ialah bahwa urutan penyajian visualisasi maupun audionya sudah pasti dan penuturannya sudah bersifat lebih rinci. Ada beberapa hal penting yang perlu diperhatikan dalam menulis naskah yaitu :

- 1) Pergunakan gaya bahasa percakapan sehari-hari bukan gaya bahasa sastra.
- 2) Kalimat harus jelas, singkat dan informatif
- 3) Pergunakan perbendaharaan kata yang sesuai dengan latar belakang audiens.

Langkah praktis menyusun naskah menurut Rivai dan Nana (2014) adalah:

- a. Lihat indikator atau materi yang akan disajikan



## PROSIDING SEMINAR NASIONAL

*“Karakter Berbasis Literasi Ajaran Taman siswa Menghadapi  
Revolusi Industri 4.0”*

Yogyakarta, 28 September 2019

---

---

- b. Pilih format sajian sesuai karakteristik materi yang disajikan (misal: game, kuis, dan lain-lain)
- c. Bumper tune dibuat tiga dimensi yang mewakili identitas program
- d. Teaser (pembuka) berupa adegan yang menggambarkan materi yang akan dibahas atau *montage shot* (cuplikan gambar) dan bisa juga dalam bentuk komedi atau tragedi untuk menarik perhatian penonton.
- e. Isi bagian visual dengan perintah deskripsi atau gunakan istilah teknis pertelevisian
- f. Utamakan visual gerak, berwarna, kalau bisa tiga dimensi, dan detail
- g. Sesuai narasi
- h. Penulisan *caption* harus sesuai kaidah bahasa dan singkat, tidak lebih dari lima baris
- i. Sajikan materi dengan menarik, jelas, dan mudah diingat oleh penonton
- j. Repetisi atau pengulangan tidak sama persis dengan sajian materi
- k. Latihan dibuat dalam bentuk soal tertutup (pilihan ganda), sebagai bentuk penguat sajian materi
- l. Kolom audio diberi musik, sound effect, dialog, presenter, direct sound, ambience, narator sesuai kebutuhan. Audio sebagai penguat atau penjelasan visual yang masih belum jelas.
- m. Narasi sebaiknya tidak menggurui, dialog disesuaikan dengan situasi dan kondisi, kalau presenter sebaiknya komunikatif, singkat dan lain-lain.

### **3. Implementasi Pembelajaran 3N (*Niteni, Nirokke, Nambahi*) dengan Media Audio Visual**

Implementasi pembelajaran 3N (*Niteni, Nirokke, Nambahi*) dengan media audio visual di SPS PAUD Gembira RW 12, Kampung Singosaren Lor, Kelurahan Pakuncen, Kecamatan Wirobrajan Yogyakarta sebagai berikut:

#### a. Implementasi *Niteni*

Implementasi *Niteni* peserta didik SPS PAUD Gembira dilakukan dengan cara anak-anak peserta didik PAUD menyaksikan, serta mengamati video audio gerakan senam penguin yang sedang diputar di televisi menggunakan VCD player, seperti yang terlihat pada Gambar 1 berikut ini.

## PROSIDING SEMINAR NASIONAL

“Karakter Berbasis Literasi Ajaran Taman siswa Menghadapi  
Revolusi Industri 4.0”

Yogyakarta, 28 September 2019



Gambar 1. Implementasi *Niteni*

### b. Implementasi *Nirokke*

Implementasi *Nirokke* peserta didik SPS PAUD Gembira dilakukan dengan cara anak-anak peserta didik PAUD menirukan semua gerakan senam penguin sesuai atau sama persis dengan video audio yang ditayangkan/diputar di televisi menggunakan VCD player, seperti yang terlihat pada Gambar 2 berikut ini.



Gambar 2. Implementasi *Nirokke*

### c. Implementasi *Nambahi*

Implementasi *Nambahi* peserta didik SPS PAUD Gembira dilakukan dengan cara anak-anak peserta didik PAUD menambahkan gerakan baru yang

## PROSIDING SEMINAR NASIONAL

*“Karakter Berbasis Literasi Ajaran Taman siswa Menghadapi  
Revolusi Industri 4.0”*

Yogyakarta, 28 September 2019

tidak ada dalam gerakan senam penguin yang ditayangkan/diputar di televisi menggunakan VCD player, dimana gerakan tambahan baru tersebut dilakukan berdasarkan perkembangan motorik maupun gerakan reflek dari tiap-tiap peserta didik yang berbeda-beda sesuai dengan kemampuannya seperti yang terlihat pada Gambar 3 berikut ini



Gambar 3. Implementasi *Nambahi*

### **Kesimpulan**

Berdasarkan pembahasan di atas maka disimpulkan bahwa menggunakan model pembelajaran yang tepat dapat memberikan hasil pembelajaran yang maksimal. Model pembelajaran dengan konsep 3N (*Niteni, Nirokke, Nambahi*) dengan media audio visual dapat diterapkan dalam pembelajaran di SPS PAUD. Dengan menerapkan konsep 3N ini, diharapkan peserta didik dapat melaksanakan pembelajaran dengan maksimal yakni dengan mengamati obyek pembelajaran (menyaksikan dan mengamati gerakan senam penguin), kemudian menirukan apa yang telah peserta didik amati (menirukan gerakan senam penguin sama persis), dan tahap terakhir peserta didik dapat menyempurnakan dengan menambahi obyek pembelajaran tersebut (menambahkan gerakan baru yang tidak ada dalam senam penguin), sehingga dalam proses pembelajaran peserta didik akan menghasilkan pengetahuan dan keterampilan yang utuh.

### **Daftar Pustaka**

Amalia, Ika Fitri, Mai Istiqomatul Mashlulah, dan Maria F. Fernandez. (2017). Pengaruh Metode Pembelajaran 3N (*Niteni, Nirokke, Nambahi*) Terhadap Keterampilan Menulis Puisi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding TEP & PDs Transformasi Pendidikan Abad 21*, Tema 4, No.20: 304-309.

## PROSIDING SEMINAR NASIONAL

“Karakter Berbasis Literasi Ajaran Taman siswa Menghadapi  
Revolusi Industri 4.0”

Yogyakarta, 28 September 2019

- 
- 
- Agustiningsih. (2015). Video Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Dalam Rangka Mendukung Keberhasilan Penerapan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar, *Pancaran*, Vol. 4, No. 1: 55-68.
- Arsyad, Azhar. (2016). *Media Pengajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Budiati, Nuning, Istiqomah, Agustina Sri Purnami, dan Denik Agustito. (2018). Penerapan Konsep 3N (*Niteni, Nirokke, Nambahi*) Dalam Pembelajaran Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia*: 486-490.
- Fitria, Ayu. (2014). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 5, No.2: 57-62.
- Fithri, Radhiyatul, dan Rensia Pradipta. (2017). Penerapan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Perkembangan Moral Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Cemara Indah Kota Pekanbaru. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 1, No. 1: 60-71
- Hidayah, R. N. (2015). Pendidikan Anak Usia Dini Perspektif Ki Hajar Dewantara. *Jurnal Studi Islam dan Sosial*, Vol. 9 No. 2: 17-25.
- Magta, Mutiara. (2013). Konsep Pendidikan Ki Hajar Dewantara Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, Vol. 7, Edisi 2: 221-232.
- Rivai, Ahmad., dan Nana Sudjana. (2014). *Teknologi Pengajaran*. Bandung: C.V Sinar Baru Algensindo.
- Riyana, Cheppy. (2015). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.
- Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana. (2015). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sumiyati dan Sri Adi Widodo. (2018). Pengaruh Konsep 3N “*Niteni, Nirokke, Nambahi*” Terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau dari Keaktifan Siswa Kelas X SMK. *Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia*: 761-768.
- Suroso. (2011). Pemikiran Ki Hadjar Dewantara Tentang Belajar dan Pembelajaran. *Scholaria Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol.1 No.1: 46-72.
- Suryani, Irma. (2017). Desain Model Pembelajaran Menulis Naskah Drama Berdasarkan Analisis Kemampuan Menulis Naskah Drama Mahasiswa FKIP UNJA. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, Vol.17 No.1: 82-94.
- Suyadi dan Maulidya Ulfah. (2015). *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ulfatin, N. (2015). *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan: Teori dan Aplikasinya*. Malang: Bayumedia Publishing.