

**LAPORAN AKHIR PENELITIAN**

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN KARAKTER BAGI ANAK USIA  
DINI (USIA 4-6 TAHUN) DI KOTA PADANG**



**Oleh:**

**Dr. Abna Hidayati, M.Pd  
Dr. Alwen Bentri, M.Pd  
Dr. Ulfia Rahmi, M.Pd**

**JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

**2017**

HALAMAN PENGESAHAN

Judul : PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN KARAKTER BAGI ANAK USIA DINI (USIA 4-6 TAHUN) DI KOTA PADANG

**Peneliti/Pelaksana**

Nama Lengkap : Dr. Abna hidayati, S.Pd, M.pd  
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Padang  
NIDN : 0026018301  
Jabatan Fungsional : Lektor  
Unit : FIP - Jurusan Kurikulum Teknologi Pendidikan  
Nomor HP : 085374716105  
Alamat surel (e-mail) : abnahidayati@gmail.com

**Anggota Peneliti**

NO	Nama	NIDN	Jabatan
1	Dr. Alwen Bentri, M.Pd	0022076106	Anggota Pengusul 1

**Anggota Peneliti Mahasiswa**

NO	Nama	NIM/TM	Prodi
1	Rahmi Umilsat	1300179/2013	Teknologi Pendidikan
2	RINI ERYULIANI	14004080/2014	Teknologi Pendidikan

Tahun Pelaksanaan : Tahun ke 1 dari rencana 2 tahun  
Biaya Tahun Berjalan : Rp 50.000.000,00  
Biaya Keseluruhan : Rp 50.000.000,00



Padang, 22 November 2017  
Ketua

(Dr. Abna hidayati, S.Pd, M.pd)  
NIP/NIK 198301262008122002



## RINGKASAN

Penelitian ini didasari minimnya media yang digunakan dalam pembelajaran anak usia dini, khususnya untuk mengimplementasikan nilai-nilai karakter dalam pembelajarannya. Pendidikan karakter menjadi satu hal yang menjadi prioritas dalam pembelajaran karena urgensi dari proses pendidikan pada anak usia dini adalah untuk penanaman nilai-nilai karakter. Sehubungan dengan hal tersebut perlu dikembangkan video pembelajaran karakter yang akan digunakan dalam proses pembelajaran anak usia dini.

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan. Berdasarkan tujuan penelitian yang telah ditetapkan, penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). (Richey, Klein, & Nelson, 2004; Seels & Richey, 1994; van den Akker, 1999), desain dan penelitian pengembangan mencoba untuk melahirkan pengetahuan yang didapatkan dari data yang secara sistematis berasal dari apa yang terjadi sehingga melahirkan produk video pengembangan.

Hasil analisis awal menunjukkan bahwa pembuatan video pembelajaran secara konteks dinilai perlu untuk dilakukan, selanjutnya secara analisis lingkungan bahwa untuk pengembangan video pembelajaran dibutuhkan sejumlah fasilitas pendukung yakni ketersediaan layar untuk menampilkan, komputer atau laptop. Pada tahapan berikut dilakukan analisis nilai-nilai karakter yang diberikan pada anak usia dini. Tahapan selanjutnya dilakukan pengembangan produk berupa video pembelajaran karakter yang menghasilkan video pembelajaran berdurasi lebih kurang 10 menit. Perumusan materi yang dikembangkan melalui video pembelajaran mencakup lima aspek yakni aspek religius, aspek pengembangan kepribadian, aspek sosial, aspek peduli terhadap lingkungan dan aspek cinta terhadap bangsa dan tanah air.

Pada tahap pengembangan produk peneliti menuangkan ide implementasi nilai-nilai karakter ke dalam video dilakukan melalui beberapa tahapan yakni pemilihan talent video, yakni siswa TK, pengambilan gambar sesuai naskah yang telah dibuat dan juga penyusunan gambar mentah, penambahan narasi dan musik sehingga menghasilkan sebuah video pembelajaran mengenai implementasi nilai-nilai karakter. Selanjutnya melakukan validasi dengan ahli media dan ahli pendidikan anak usia dini dan memperoleh hasil untuk validasi 1 yang diperoleh adalah 3,70 dan dari validator 2 diperoleh nilai sebesar 3,82 dengan kriteria "valid dengan revisi ringan". Selanjutnya penilaian ahli materi ditinjau dari aspek materi yang terdiri dari tujuh indikator yaitu item 1 – 8 memperoleh nilai 3,85 dengan kriteria "valid dengan revisi ringan". Pada uji praktikalitas diperoleh data penilaian uji praktikalitas pada guru paud terhadap produk yang dikembangkan sudah sangat praktis dengan nilai kepraktisan 3,54. Tahapan berikut dilakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan sehingga akhirnya dapat menghasilkan video pendidikan karakter bagi anak usia dini yang valid dan praktis serta dapat digunakan dalam pembelajaran anak usia dini.

## DAFTAR ISI

### BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah .....	2
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Tujuan Jangka Penelitian .....	5
D. Tujuan Khusus Penelitian .....	5
E. Urgensi Penelitian.....	5
F. Luaran Penelitian .....	6

### BAB II KAJIAN TEORI

A. Konsep Pendidikan Karakter .....	7
1. Pengertian Pendidikan Karakter .....	7
2. Tujuan Pendidikan Karakter .....	9
3. Nilai-Nilai Pendidikan Karakter .....	11
4. Fungsi Pendidikan Karakter.....	13
5. Prinsip Pengembangan Pendidikan Karakter.....	14
6. Penilaian Pendidikan Karakter.....	15
B. Relevansi Pendidikan Karakter Dengan Kurikulum 2013 ....	16
C. Pelaksanaan Pendidikan Karakter .....	19
1. Pelaksanaan Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran	19
2. Pelaksanaan Pendidikan Karakter Melalui Budaya Sekolah.....	21
3. Pelaksanaan Pendidikan Karakter Melalui Kegiatan Pengembangan Diri .....	23
D. Video Sebagai Alat Bantu Pembelajaran .....	24
E. Belajar Dan Sumber Belajar.....	26
1. Pengertian Belajar .....	26
2. Sumber Belajar .....	28
3. Jenis Sumber Belajar.....	29
F. Pendidikan Anak Usia Dini .....	31
G. Peta Jalan Penelitian .....	34

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian .....	38
B. Model Pengembangan.....	39
C. Prosedur Pengembangan .....	42
1. Tahap Penelitian Dan Pengumpulan Informasi .....	42
2. Tahap Perencanaan .....	42
3. Tahap Pengembangan Produk.....	43
4. Tahap Uji Coba.....	43
5. Tahap Perbaikan Produk Akhir.....	44
D. Teknik Dan Alat Pengumpulan Data .....	44
1. Teknik Literature .....	44
2. Teknik Angket .....	45
3. Instrument Penilaian Terhadap Video Pembelajaran.....	49
E. Teknik Analisis Data .....	49

### **BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Pengembangan .....	53
1. Hasil Pengumpulan Informasi.....	53
2. Tahap Perencanaan .....	57
3. Tahap Pengembangan Nilai-Nilai Karakter dan Pengambilan Gambar.....	58
4. Hasil Pengembangan Video Pendidikan Karakter.....	62
5. Revisi Produk.....	66
B. Pembahasan.....	66

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan .....	71
B. Saran .....	72

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>74</b>
-----------------------------	-----------

<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>76</b>
-----------------------	-----------

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses yang kompleks dan sistematis serta berkelanjutan. Pada jalur formal proses pendidikan dimulai dengan penyelenggaraan pendidikan anak usia dini bagi anak usia 4-6 tahun. Pendidikan pada jenjang anak usia dini membutuhkan perhatian yang serius bagi kalangan pendidik agar melalui proses pendidikan yang diberikan dapat mengembangkan potensi anak didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003 (UU SPN no. 20 tahun 2003), pendidikan nasional berperan mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Peran ini bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Pelaksanaan pendidikan yang mengembangkan kemampuan dan watak serta martabat bangsa seperti yang disebutkan dalam UU SPN no. 20 tahun 2003 harus dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang untuk memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik (PP no. 19 tahun 2005).

Dalam penyelenggaraan pendidikan, guru sebagai ujung tombak dalam proses pembelajaran perlu memperhatikan secara intensif karakteristik peserta didik agar dapat membelajarkan secara efektif. Menurut PP nomor 19 tahun 2005 yang dijelaskan oleh Permendiknas No. 41 Tahun 2007 bahwa pembelajaran dilakukan dengan menjalankan Standar Proses yang mensyaratkan bahwa dalam proses pembelajaran, seorang pendidik harus dapat memperhatikan karakteristik peserta didiknya. Karakteristik peserta didik bagi Smaldino (2008) terdiri dari tiga hal, yang pertama, karakteristik umum yang terdiri dari usia, gender, kelas dan faktor budaya serta sosioekonomi. Kedua kompetensi spesifik seperti gaya belajar yang berhubungan dengan kecerdasan majemuk, kekuatan konseptual, kebiasaan memproses informasi, motivasi dan faktor fisiologi.

Proses pembelajaran yang berlangsung pada jenjang pendidikan anak usia dini belum berlangsung efektif. Pada umumnya pada lembaga pendidikan anak usia dini rasio pendidik dan anak didik adalah 1:30 anak. Mengingat jumlah yang banyak tersebut diyakini tidak semua anak dapat diperhatikan oleh guru. Peserta didik pada usia paud memiliki perilaku yang beragam. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan beberapa sumber di lapangan ditemukan bahwa dominan guru kurang mampu memantau anak secara intensif dalam proses pendidikannya. Hal tersebut tentu berdampak pada pengembangan nilai-nilai karakter pada anak, akibatnya banyak anak usia dini yang karakter tergolong kurang baik. Pembelajaran anak usia dini idealnya dilakukan dengan maksimal dengan mengoptimalkan seluruh media dan sumber belajar yang ada.

Hasil wawancara guru pada TK Aisyiah Lubuk Lintah Kota Padang menyebutkan bahwa TK tersebut kurang memiliki ragam media pembelajaran untuk mengoptimalkan proses pembelajaran. Selain itu media pembelajaran yang digunakan dalam proses

pembelajaran anak usia dini belum dimiliki oleh sekolah sehingga cukup menyulitkan dalam proses pembelajaran. Seperti diketahui bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran terbukti meningkatkan proses pembelajaran khususnya pada anak usia dini.

Data menunjukkan tingkat degradasi nilai-nilai karakter pada anak usia dini cukup memprihatinkan. Pendidikan karakter merupakan satu hal yang penting untuk ditanamkan pada anak usia dini, karena pada masa inilah terjadi pembentukan nilai-nilai yang akan dibawa hingga dewasa. Nilai-nilai karakter yang dikembangkan pada pendidikan anak usia dini mengacu pada nilai yang dikembangkan oleh kementerian pendidikan dan kebudayaan khususnya anak usia dini.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah video pembelajaran bermuatan nilai-nilai karakter yang diimplementasikan pada pendidikan anak usia dini.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, permasalahan utama dalam penelitian ini adalah:

1. Pelayanan terhadap anak usia dini di sekolah kurang dapat ditangani guru secara efektif.
2. Banyak bermunculan tindak kekerasan pada anak usia dini akibat minimnya pengawasan yang dilakukan guru di sekolah.
2. Sekolah-sekolah kurang memanfaatkan sumber belajar berupa video pembelajaran dalam proses pendidikan karakter pada anak usia dini.



### **Tujuan Jangka Panjang Penelitian**

Tujuan jangka panjang penelitian ini adalah mengembangkan video pembelajaran bermuatan nilai-nilai karakter untuk diimplementasikan pada pendidikan karakter pada anak usia dini.

### **Tujuan Khusus Penelitian**

Berdasarkan tujuan umum di atas, tujuan khusus penelitian ini adalah:

1. Untuk mengembangkan video pembelajaran karakter yang akan diterapkan pada pendidikan anak usia dini.
2. Mengetahui validitas, efektivitas dan praktikalitas dari video pembelajaran karakter yang dikembangkan bagi anak usia dini.

### **Urgensi Penelitian**

1. Keutamaan teoritis.

Pengembangan video pembelajaran karakter bagi pembelajaran anak usia dini diharapkan dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran bagi anak usia dini.

2. Keutamaan Praktis

Pengembangan video pembelajaran karakter diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

- a) Memberikan masukan bagi guru guna meningkatkan pemahamannya dalam pembelajaran karakter pada anak usia dini.
- b) Masukan bagi sekolah dalam memanfaatkan berbagai sumber belajar dalam pembelajaran anak usia dini.
- c) Masukan bagi lembaga pendidikan sebagai satu alternatif untuk mengembangkan proses pembelajaran pada anak usia dini.

**Luaran Penelitian**

Luaran dari penelitian ini adalah:

1. Video pembelajaran karakter bagi anak usia dini yang bermuatan 18 nilai-nilai karakter dan implementasinya.
2. Artikel ilmiah di jurnal nasional terakreditasi.

## **BAB IV**

### **HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Pengembangan**

##### **1. Hasil Pengumpulan Informasi**

Tahap ini merupakan analisis kebutuhan yang terdiri dari:

###### **a. Studi literatur**

Pada tahap ini peneliti mencari kajian teori melalui buku-buku, artikel ilmiah, dan sumber lainnya yang berkaitan dengan media pembelajaran yang akan dikembangkan, yaitu mengenai media video pembelajaran. Pada tahap ini peneliti menemukan bahwa salah satu hal yang dapat meningkatkan ketertarikan dan motivasi siswa Paud dalam pembelajarannya adalah menggunakan media video. Pembelajaran karakter akan semakin mudah melekat bagi anak jika dipaparkan secara menarik bagi anak dengan menggunakan video pembelajaran.

###### **b. Studi lapangan**

Studi lapangan dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai ketertarikan dan kebutuhan siswa terhadap media video pembelajaran khususnya untuk menanamkan nilai-nilai karakter pada anak dan juga dukungan fasilitas pembelajaran yang ada di sekolah serta pemahaman guru terhadap aspek pendidikan karakter pada anak. Pada studi lapangan ini terutama difokuskan bagaimana kondisi implementasi pendidikan karakter yang berlangsung di lembaga paud. Dalam

studi lapangan ditemukan bahwa dominan pembelajaran pada pendidikan anak usia dini belum beberapa yang dilengkapi dengan penggunaan media pembelajaran khususnya media video. Hal tersebut berdasarkan observasi lapangan yang menunjukkan bahwa dukungan fasilitas untuk mengoptimalkan penggunaan media video pembelajaran belum banyak.

c. Analisis Pengguna

Pengguna dari produk video pembelajaran yang dikembangkan adalah anak usia dini (4-6) tahun yang memang memiliki ketertarikan kepada media video. Hasil observasi lapangan menunjukkan bahwa anak usia dini cenderung suka menonton video khususnya di tv dan internet pada program *youtube*. Sehubungan dengan hal tersebut perlu difasilitasi pembelajaran anak dengan merancang video pembelajaran yang sesuai dengan kondisi nyata bagi anak usia dini.

d. Analisis Konteks

Analisis konteks merupakan analisis tentang pentingnya pendidikan karakter untuk pembelajaran pada anak usia dini yang terkait dengan tujuan dan relevansi dan penggunaan video pembelajaran bagi anak usia dini. Dalam hal ini konteks pengembangan video pembelajaran karakter bagi anak usia dini sudah mengacu kepada nilai-nilai karakter yang

dikembangkan bagi anak usia dini dan juga sudah merujuk kepada pendapat ahli pendidikan anak usia dini.

Hasil analisis awal dilakukan melalui penyebaran angket kepada guru-guru Paud guna memperoleh data awal tentang pentingnya pengembangan video pembelajaran pada anak usia dini.

Tabel. Analisis Kebutuhan Pendidikan Karakter

No	Indikator	Rata-Rata %
1	Kebutuhan kurikulum secara konteks	80
2	Lingkungan Belajar	75
3	Peserta Didik	88

Berdasarkan data yang diperoleh bahwa secara konteks sebanyak 80 % atau dalam kategori perlu pengembangan video pembelajaran penting dilakukan untuk optimalisasi pendidikan karakter di lembaga Paud mengingat sebagian besar anak pada usia dini lebih cenderung memilih media yang menarik untuk pembelajaran. Selanjutnya sebanyak 75 % guru menilai bahwa dukungan fasilitas untuk implementasi pendidikan karakter berada dalam kategori cukup. Artinya dalam konteks ini lembaga Paud masih perlu mempersiapkan dukungan fasilitas untuk optimalisasi implementasi pendidikan karakter di sekolah. Selanjutnya pada tahapan analisis peserta didik rata-rata penilaiannya per indikatornya adalah 88 % atau berada dalam kategori baik. Artinya rata-rata bahwa peserta didik sudah dinilai baik untuk mendapatkan pendidikan karakter yang sesuai dengan perkembangan analisisnya.

Data tersebut selanjutnya dianalisis dengan menggunakan analisis SPSS untuk mencari pengaruh ketiga variabel tersebut dan ditemukan sebagai berikut:

**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	,916 <sup>a</sup>	,839	,821	2,09416	,839	45,251	3	26	,000

a. Predictors: (Constant), Konteks, Lingkungan, Karakteristik

Berdasarkan data di atas maka diperoleh informasi bahwa pengaruh konteks karakter, lingkungan belajar dan karakteristik peserta didik terhadap pembentukan karakter yakni 0,916 atau sebesar 91,6%

**ANOVA<sup>a</sup>**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	595,343	3	198,448	45,251	,000 <sup>b</sup>
	Residual	114,023	26	4,386		
	Total	709,367	29			

a. Dependent Variable: Karakter

b. Predictors: (Constant), Konteks, Lingkungan, Karakteristik

Berdasarkan data di atas, maka diperoleh informasi bahwa konteks pendidikan karakter, lingkungan dan karakteristik peserta didik berpengaruh signifikan secara bersama-sama untuk pembentukan karakter peserta didik. Dalam hal ini pengembangan nilai-nilai karakter bagi anak usia dini haruslah memperhatikan fasilitas dan lingkungan

belajar yang mendukung, karakteristik anak usia dini, dan konteks pendidikan karakter yang akan dikembangkan.

## 2. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan merupakan tahap perancangan video pembelajaran tentang pendidikan karakter. Video pembelajaran dibuat berdasarkan hasil penelaahan pada tahap sebelumnya. Tahap perencanaan ini meliputi:

### a. Merancang Pengambilan Gambar Video Pembelajaran

Tahapan perancangan outline video pembelajaran berisikan perumusan nilai-nilai karakter yang akan dikembangkan dalam bentuk video pembelajaran, perumusan lokasi pengambilan gambar dan pemilihan talent. Dalam hal ini berdasarkan telaah sebelumnya sudah dirumuskan nilai-nilai karakter yang terdiri dari lima aspek yakni aspek religius, aspek kepribadian, aspek sosial, aspek lingkungan dan aspek cinta bangsa dan tanah air. Untuk lokasi pengambilan gambar adalah TK Azkia Padang, TK Pembangunan dan juga sebuah rumah di kawasan Lubuk Buaya Kota Padang. Talent terdiri dari anak usia dini yakni umur 4-6 tahun.

### b. Membuat Outline Video Pembelajaran

Outline terdiri dari tahapan pengambilan gambar apa yang akan dirumuskan guna mendukung ketercapaian tujuan dan

target dari nilai-nilai karakter yang dirumuskan dalam bentuk video pembelajaran.

### 3. Tahap Pengembangan Nilai-Nilai Karakter dan Pengambilan Gambar

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan sejumlah guru dapat diidentifikasi aspek nilai-nilai karakter yang dikembangkan dibagi menjadi lima kategori yakni

#### 1. Karakter Religius

Nilai karakter religius adalah karakter yang berhubungan dengan kecintaan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa. Adapun indikator nilai karakter religius yakni:

Karakter	Indikator
Cinta Kepada Tuhan YME	a. Anak menyalami gurunya sebelum masuk kelas b. Anak berdo'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan belajar c. Anak shalat berjamaah d. Anak membaca Alquran atau Iqra' e. Senang menyimak dan menceritakan kembali cerita f. bernuansa imtaq g. Anak berdo'a sebelum dan sesudah memulai aktivitas lainnya.
Kejujuran	a. Anak melaporkan kepada gurunya ditemukan benda yang bukan miliknya. b. Anak terbiasa mengembalikan benda yang bukan miliknya

#### 2. Karakter Individual Personal

Karakter individual atau personal adalah nilai karakter yang terkait dengan pengembangan individual atau personal siswa untuk dapat menjadi pribadi yang tangguh.



Karakter	Indikator
Percaya Diri	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Anak bekerja sama dengan teman.</li> <li>b. Anak mau berbagi makanan atau mainan dengan teman.</li> <li>c. Anak tidak suka membuat keributan atau mengganggu teman</li> <li>d. Senang berteman dengan siapa saja</li> <li>e. Selalu menyapa bila bertemu</li> </ul>
Mandiri	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Anak meletakkan tas dan membereskan barang bawaanya sendiri.</li> <li>b. Anak dapat memilih mainannya sendiri</li> <li>c. Anak membereskan mainannya sendiri</li> <li>d. Anak mempersiapkan perangkat shalatnya sendiri</li> <li>e. Anak membereskan kamarnya sendiri</li> </ul>
Kreatif	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Anak senang membuat sesuatu dari bahan yang ada di sekitarnya</li> <li>b. Memiliki cara yang berbeda dalam memanfaatkan alat</li> <li>c. dan bahan bermain</li> <li>d. Anak mencoba permainan baru</li> <li>e. Anak mengerjakan suatu hal yang baru</li> <li>f. Anak menyelesaikan masalahnya sendiri</li> </ul>
Tanggung Jawab	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Merapikan peralatan/ mainan yang telah digunakan</li> <li>b. Menjaga barang miliknya sendiri</li> <li>c. Turut merawat mainan sekolah</li> <li>d. Senang menjalankan tugas yang diberikan orang tua atau guru</li> <li>e. Menjaga barang milik orang lain dan umum</li> </ul>
Kerja Keras	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Anak fokus pada permainan yang dihadapinya</li> <li>b. Anak berusaha mengatasi kesulitan yang dihadapinya</li> <li>c. tanpa atau dengan sedikit pertolongan</li> <li>d. Anak senang bila berhasil menyelesaikan tugasnya dengan baik</li> <li>e. Anak berusaha menyelesaikan tugasnya hingga</li> <li>f. Tuntas</li> </ul>
Rendah Hati	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Senang berteman dengan semua orang</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>b. Anak berbicara dengan santun</li> <li>c. Anak berbagi mainan dengan temannya</li> <li>d. Anak mau mendengarkan petunjuk gurunya.</li> <li>e. Anak tidak mengolok-olok temannya</li> </ul>
Kepemimpinan	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Mampu memimpin teman sebaya</li> <li>b. Anak menjadi imam shalat</li> <li>c. Anak menjadi ketua kelompok</li> <li>d. Anak membantu temannya</li> </ul>

### 3. Karakter Sosial

Karakter sosial adalah karakter yang terkait dengan kepemilikan nilai-nilai sosial bagi peserta didik.

Karakter	Indikator
Toleransi	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Anak bekerja sama dengan teman.</li> <li>b. Anak mau berbagi makanan atau mainan dengan teman.</li> <li>c. Anak tidak suka membuat keributan atau mengganggu teman</li> <li>d. Senang berteman dengan siapa saja</li> <li>e. Selalu menyapa bila bertemu</li> </ul>
Sopan Santun	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Anak mendengarkan orang lain bicara</li> <li>b. Anak tidak mengejek orang lain</li> <li>c. Anak dapat melakukan kebiasaan yang baik</li> <li>d. Dapat bersabar menunggu giliran bicara</li> <li>e. Dapat melakukan kebiasaan mengucapkan salam</li> <li>f. saat bertemu atau berpisah</li> </ul>
Kerjasama	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Anak-anak senang bekerja bersama dengan teman</li> <li>b. Anak senang menolong, dan membantu teman</li> <li>c. Senang memberi dukungan pada teman-teman yang sedang bekerja</li> <li>d. Dapat menunjukkan rasa empati pada orang lain</li> <li>f. Suka menenangkan teman yang merasa sedih atau takut</li> </ul>

### 4. Karakter Peduli Lingkungan

Karakter peduli lingkungan adalah karakter yang terkait dengan kepedulian anak terhadap lingkungan sekitar yang diwujudkan dengan kegiatan yang menjaga dan memelihara lingkungan agar tetap asri dan tidak merusaknya.

Karakter	Indikator
Peduli Lingkungan	a. Anak membuang sampah ke tempat sampah b. Anak menyiram tanamannya c. Anak membantu menanam tanaman dan merawatnya d. Menjaga lingkungan belajar dari kotoran

#### 5. Karakter Cinta Tanah Air

Karakter cinta tanah air adalah perwujudan dari nilai-nilai karakter yang mengindikasikan kecintaan siswa terhadap tanah air dan bangsanya. Adapun indikatornya adalah sebagai berikut:

Karakter	Indikator
Cinta Tanah Air	a. Menyanyikan lagu wajib bernuansa kebangsaan b. Mengetahui dan memahami symbol simbol negara c. (garuda, bendera, presiden, dll) d. Anak mengikuti upacara bendera e. Anak berteman dengan semua temannya dengan tidak membedakan suku dan agama

Pengambilan gambar dilaksanakan sesuai dengan outline yang telah ada. Secara umum gambar tentang implementasi nilai-nilai karakter selanjutnya diedit sesuai kebutuhan dan dilengkapi dengan narasi, musik dan animasi sehingga menarik bagi anak usia dini.

#### 4. Hasil Pengembangan Video Pendidikan Karakter

Dari hasil perencanaan yang telah dilakukan selanjutnya dilakukan pengembangan video pendidikan karakter untuk anak usia dini.

Adapun tahapannya sebagai berikut:

- a. Melakukan cek dan ricek lokasi pengambilan gambar dan melakukan koordinasi dengan staf di sekolah atau lokasi pengambilan gambar. Dalam hal ini lokasi sudah ditetapkan yakni Paud dan TK Azkia 2 Padang yang berlokasi di Tabing, Kecamatan Koto Tangah Kota Padang, TK pembangunan dan rumah di daerah Lubuk Buaya Kota Padang.
- b. Melakukan pengambilan gambar yang melibatkan dua orang kameramen yang merancang pengambilan gambar sesuai dengan konsep yang telah dirancang.
- c. Mengedit gambar dan penggabungan. Dalam hal ini gambar-gambar yang sudah diambil selanjutnya diedit dan digabungnyaka serta ditambah dengan narasi yang relevan dan memasukkan unsur-unsur animasi sehingga menarik bagi anak usia dini.
- d. Memvalidasi Produk Penelitian dan Revisi

Validasi produk dilakukan untuk mengetahui validitas video pendidikan karakter yang telah dibuat. Validasi ini melibatkan dua orang ahli media yaitu dosen jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP yang merupakan dosen media di jurusan KTP FIP UNP, serta satu orang ahli materi pendidikan anak usia dini

dari Prodi Paud UNP. Pelaksanaan validasi ini dilakukan satu kali validasi baik dari segi media maupun materi. Hasil validasi media menunjukkan bahwa video pembelajaran karakter sudah valid, sehingga tidak perlu melakukan validasi ulang. Namun, agar produk yang dikembangkan lebih layak digunakan perlu dilakukan revisi ringan terkait pengaturan *background sound*, suara narator, animasi dan disarankan untuk menambah beberapa komponen pelengkap produk seperti petunjuk penggunaan produk. Adapun hasil validasi sebagai berikut:

Tabel. Hasil Validasi Produk

Aspek	Indikator	Item	Penilaian		Rata-rata	
			V1	V2	V1	V2
Tampilan Media	Tampilan <i>layout</i> video	1	3	4	3,60	3,80
		2	4	4		
		3	3	4		
	Ketepatan penulisan narasi	4	4	4		
		5	4	4		
	Tampilan gambar	6	4	4		
	Penggunaan petunjuk	7	3	3		
		8	4	3		
Kualitas suara yang terdapat pada media	9	3	4			
Kualitas video yang disajikan	10	4	4			
Pengoperasian Video	Penuangan ide atau gagasan	11	4	4	4	3,67
	Pengoperasian media	12	4	4		
	Petunjuk penggunaan media	13	4	3		
Kemudahan Menggunakan	Navigasi	14	4	4	3,50	4
	Interaktivitas media	15	3	4		
<b>Jumlah Skor</b>			55	57	3,70	3,82

Hasil penilaian di atas menunjukkan bahwa nilai dari validator 1 yang diperoleh adalah 3,70 dan dari validator 2 diperoleh nilai sebesar 3,82 dengan kriteria “valid dengan revisi ringan”. Nilai tertinggi yang diperoleh pada setiap itemnya adalah 4 dan nilai terendah 3. Berdasarkan kriteria penilaian yang telah ditetapkan, nilai 4 berarti “valid tanpa revisi” dan nilai 3 berarti “valid dengan revisi ringan”.

Tabel Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Item	Penilaian	Rata-rata
1	2	3	4	5
Materi	Kesesuaian materi dengan kompetensi karakter siswa	1	4	3,80
	Kesesuaian materi dengan indicator	2	4	
	Aktualitas materi	3	4	
	Kelengkapan materi	4	4	
	Sistematis, alur logika jelas	5	3	
		6	4	
	Kejelasan contoh-contoh	7	3	
Kemudahan materi untuk dipahami	8	4		
Pengambilan Gambar	Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran	9	4	4
	Kesesuaian tema dengan gambar yang ditampilkan	10	4	
	Kejelasan video yang disajikan	11	4	
	Kelengkapan gambar	12	4	
	Kebenaran konsep karakter	13	4	
Kebahasaan	Komunikasi bahasa	14	4	3,70
	Penggunaan tulisan teks terbaca jelas	15	3	
	Ketepatan penggunaan istilah oleh narator	16	4	
Efek bagi Strategi Pembelajaran	Pemberian Motivasi Belajar	17	4	4
		18	4	
	Interaktivitas	19	4	
	Pemberian pemahaman	20	4	
Jumlah Skor			77	3,85

Data di atas menunjukkan bahwa secara keseluruhan nilai validitas dari ahli materi adalah 3,85 dan dinyatakan valid. Penilaian ahli materi ditinjau dari aspek materi yang terdiri dari tujuh indikator yaitu item 1 – 8 memperoleh nilai 3,85 dengan kriteria “valid dengan revisi ringan”

e. Mengujicoba Produk

Ujicoba produk dilakukan dengan memberikan angket kepada guru-guru paud yang berada di Kecamatan Padang Utara dan Koto Tangah yang menjadi lokasi penelitian. Guru yang diberikan angket sebanyak 30 orang dan hasilnya dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel Uji Praktikalitas yang melibatkan Guru Paud

Aspek	Indikator	Item	Rata-Rata	Keterangan
1	2	3	4	5
Pengoperasian Video	Pengoperasian video pembelajaran	1	3,42	Sangat Praktis
	Petunjuk penggunaan video pembelajaran	2		
Desain Pembelajaran	Kejelasan contoh dan pembahasan materi	3	3,42	Sangat Praktis
	Sistematika penyajian	4		
	Rumusan nilai-nilai karakter	5		
Kebahasaan	Penggunaan bahasa	6	3,60	Sangat Praktis
Tampilan Media	Kreatif	7	3,52	Sangat Praktis
	Tampilan <i>layout</i>	8		
	Ketepatan pemilihan tulisan	9		
	Tampilan gambar	10		
	Penggunaan petunjuk video	11		
	Kualitas suara yang terdapat pada media	12		
Efek bagi	Mempermudah belajar	13	3,69	Sangat Praktis
		14		

strategi Pembelajaran	Kemandirian belajar	15		
	Pemberian pengetahuan	16		
	Pemberian motivasi belajar	17		
		18		
Rata-Rata			3,54	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel di atas, secara keseluruhan penilaian uji praktikalitas pada guru paud terhadap produk yang dikembangkan sudah sangat praktis dengan nilai kepraktisan 3,54.

### 5. Revisi Produk

Berdasarkan hasil analisis data di atas dapat disimpulkan bahwa setiap aspek dari video pembelajaran karakter yang telah dikembangkan sudah dinyatakan valid oleh validator atau ahli media dan ahli materi. Namun pada bagian tertentu ada yang perlu direvisi agar produk ini lebih layak digunakan di lapangan.

Pada bagian ini yang direvisi adalah pemberian narasi berupa penjelasan yang sangat panjang tentang nilai-nilai karakter yang ada pada awal penyajian. Selanjutnya beberapa gambar yang pengambilan goyang dihilangkan. Selanjutnya masukan dari narasumber yakni beberapa gambar perlu ditambahkan dan peneliti menambah gambar, khususnya tentang karakter cinta tanah air dengan menambahkan gambar berupa simbol-simbol negara seperti burung garuda, pancasila, dan bendera merah putih.

### B. Pembahasan



Pengembangan video pembelajaran karakter merupakan salah satu bentuk multimedia pembelajaran. Dalam pembelajaran, hal ini sejalan dengan penjelasan Daryanto (2011: 49) yang mengungkapkan bahwa multimedia dalam pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, menyalurkan pesan yang dapat merangsang kemauan dan perhatian siswa sehingga proses belajar terjadi, bertujuan, dan terkendali. Borg and Gall (1979: 607) mengemukakan bahwa, "*Context evaluation involves analysis of problems and needs in aspecific educational setting. A need is defined as a discrepancy between an existing condition and desire condition*". Jadi dalam hal ini evaluasi konteks melibatkan tentang analisis mengapa satu program tersebut diperlukan, apa kebutuhan dari program serta hal - hal yang berkenaan dengan program yang akan dijalankan. Evaluasi konteks juga menggambarkan tujuan program yang tidak tercapai dari kebutuhan yang ada. Ornstein (1989: 261) menyatakan secara teori, konteks merupakan studi terhadap lingkungan dimana program itu berjalan. Stufflebeam (dalam Onstein 1989) menyatakan, konteks merupakan sesuatu yang paling mendasar. Analisa ini berguna untuk memberikan rasional untuk menentukan tujuan. Analisis konteks menjelaskan lingkungan yang relevan, berkaitan dengan penggambaran kondisi yang diharapkan atau kondisi aktual yang terjadi dalam lingkungan tersebut. Analisis konteks mengarah pada kebutuhan yang tidak ditemukan dan kesempatan yang

hilang serta diagnosis alasan terhadap kebutuhan yang tidak terlihat. Analisis konteks merupakan satu analisa situasi: membaca realitas dimana individu menemukan diri mereka dan menilai bahwa realitas tersebut berhubungan dengan apa yang ingin mereka lakukan.

Selanjutnya analisis lingkungan merupakan bagian yang tidak kalah penting dalam pengembangan video pembelajaran, artinya dalam hal ini perlu dipertimbangkan bahwa dukungan lingkungan yang mempengaruhi pelaksanaan pendidikan karakter. Karakter tidak akan dapat terbentuk jika tidak didukung oleh lingkungannya di sekitarnya. Selanjutnya pada tahap akhir analisis peserta didik juga merupakan bagian yang tidak kalah pentingnya. Pearson (2017) mengemukakan bahwa yang termasuk dalam learner analysis yakni gaya belajar yang berpengaruh terhadap cara orang memilih untuk belajar, motivasi belajar, yakni terkait kemauan dan antusiasme mereka untuk belajar, lingkungan pembelajar, yakni terkait kondisi lingkungan yang mempengaruhi mereka dalam belajar, dan keterampilan belajar. Keterampilan belajar terkait keterampilan apa yang mempengaruhi mereka sebagai pembelajar. Selanjutnya dalam analisis mengenai masalah dibahas mengenai permasalahan yang terjadi dan kaitannya dengan pengembangan konten materi.

Pendidikan karakter penting dikembangkan. Linckona menjelaskan:

*Good character is not formed automatically; it is developed over time through a sustained process of teaching, example, learning and practice. It is developed through character education. The intentional teaching of good character is*

*particularly important in today's society since our youth face many opportunities and dangers unknown to earlier generations.*

Pendidikan karakter penting untuk dikembangkan dalam proses pembelajaran misalnya dalam pembelajaran dan praktek-praktek pembelajaran. Hal yang penting dilakukan adalah melakukan desain bagaimana pendidikan karakter dikembangkan.

#### **Hasil Validasi dan Praktikalitas**

Hasil analisis angket yang diisi oleh siswa diperoleh kelayakan media yang berhubungan dengan desain pembelajaran adalah 3,42. Hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa video pendidikan karakter dari segi desain pembelajaran layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini karena materi yang disajikan mudah dipahami oleh siswa, sistematika penyajian materi sudah baik, dan penjelaskannya sudah baik dan dibantu oleh guru. Satu prinsip penggunaan media pembelajaran yaitu relevansi. Sebagaimana dijelaskan oleh Rusman (2012: 167) relevansi merupakan kesesuaian media pembelajaran yang digunakan dengan tujuan, karakteristik materi pelajaran, potensi dan perkembangan siswa serta dengan waktu yang tersedia. Hal ini sejalan dengan ungkapan Darmawan (2012: 55-56) bahwa "Pembelajaran interaktif mampu mengaktifkan siswa untuk belajar dengan motivasi yang tinggi karena ketertarikannya pada sistem multimedia yang mampu menyuguhkan tampilan teks, gambar, video, sound, dan animasi". Hasil tentang aspek efek bagi strategi

pembelajaran ini menunjukkan bahwa fungsi afektif dari media telah terpenuhi. Fungsi afektif media menurut Arsyad (2014: 17) dapat dilihat dari tingkat kenikmatan siswa terhadap media yang ditampilkan yang dapat menggugah emosi dan sikap siswa, sehingga dengan minat dan rasa ketertarikan tersebut siswa akan termotivasi untuk belajar. Apabila media telah layak dari segi kepraktisan maka fungsi kompensatoris media telah tercapai. Arsyad (2014: 17) menjelaskan bahwa fungsi kompensatoris di sini maksudnya adalah media dapat mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat dalam menerima pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal. Dengan kata lain fungsi kompensatoris ini merupakan kepraktisan dalam penyajian materi dan kemudahan penggunaannya.

**DAFTAR RUJUKAN**

- A Muri Yusuf. 2005. Metodologi Penelitian. Padang: UNP Press.
- Ahmadi, Abu Drs.H. 1991. Bimbingan dan Konseling di Sekolah. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dadan Suryana dan Nenny Mahyuddin. 2013. Dasar-dasar Pendidikan TK. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Daryanto & Suryatri Darmiatun. 2013. Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah. Yogyakarta: Gava Media.
- Muchlas Samani & Hariyanto. 2013. Konsep dan Model Pendidikan Karakter. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muhamad Mustari. 2014. Manajemen Pendidikan. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Muhammad Fadillah dan Lilif Mualifatu Khorida. 2013. Pendidikan karakter Anak Usia Dini. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Nana Sudjana. 2003. Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Sinar Baru Algesindo.
- Nasution, Agusfidar & Zelhendri Zen. 2000. Prinsip-Prinsip dan Penilaian Hasil Penelitian. Padang: Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
- Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D). Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2010. Manajemen Penelitian. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tulus Winarsunu. 2002. Statistik dalam penelitian psikologi dan pendidikan. Malang: UMM Press.
- Robert J. Sternberg. 2008. Psikologi Kognitif. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- W.S. Winkel S.J. 2014. Psikologi Pengajaran. Yogyakarta: Sketsa.

- Azhar Arsyad. 2014. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. 2011. Media Pembelajaran. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Deni Darmawan. 2012. Inovasi Pendidikan Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.