

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN
TENTANG PENGENALAN NILAI-NILAI KARAKTER
BAGI ANAK USIA DINI DI KOTA PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Sarjana Pendidikan pada Jurusan
Teknologi Pendidikan*



Oleh:

RIRI AYU LESTARI

1304769/2013

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2018**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN
TENTANG PENGENALAN NILAI-NILAI KARAKTER
BAGI ANAK USIA DINI DI KOTA PADANG**

Nama : Riri Ayu Lestari
NIM/BP : 1304769/2013
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2018

Disetujui Oleh :

Dosen Pembimbing I




Dra. Eldarni, M.Pd
NIP. 19610116 198703 2 001

Dosen Pembimbing II



Dr. Abna Hidayati, M.Pd
NIP. 19830126 200812 2 002

Ketua Jurusan/Prodi



Dra. Eldarni, M.Pd
NIP. 19610116 198703 2 001

HALAMAN PENGESAHAN

**Dinyatakan lulus setelah mempertahankan di depan Tim Penguji Skripsi Program
Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang**

Judul : Pengembangan Media Video Pembelajaran Tentang Pengenalan
Nilai-Nilai Karakter Bagi Anak Usia Dini di Kota Padang



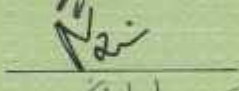


Nama : Riri Ayu Lestari

NIM/BP : 1304769/2013

Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2018

Tim Penguji	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Dra. Eldarni, M.Pd NIP. 19610116 198703 2 001	
Sekretaris	: Dr. Abna Hidayati, M.Pd NIP. 19830126 200812 2 002	
Anggota	: 1. Drs. Azman, M.Si NIP. 19570919 198003 1 004	
	: 2. Nofri Hendri, S.Pd, M.Pd NIP. 19781129 201312 1 001	
	: 3. Meldi Ade Kurnia Yusri, S.T, M.Pd.T NIP. 19840523 200812 1 003	

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Riri Ayu Lestari
NIM/BP : 1304769/2013
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Video Pembelajaran Tentang Pengenalan Nilai-Nilai Karakter Bagi Anak Usia Dini di Kota Padang

Menyatakan bahwa Skripsi ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri dan sepanjang pengetahuan saya, tidak berisi materi yang ditulis orang lain sebagai persyaratan penyelesaian studi di Universitas Negeri Padang atau Perguruan Tinggi Lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Februari 2018

Yang menyatakan,


Riri Ayu Lestari

ABSTRAK

Riri Ayu Lestari. 2018. Pengembangan Media Video Pembelajaran Tentang Pengenalan Nilai-Nilai Karakter Bagi Guru Pada Anak Usia Dini Di Kota Padang. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Univeritas Negeri Padang

Penelitian ini dilatar belakangi oleh adanya permasalahan disekolah, bahwa guru hanya memanfaatkan media papan tulis dan penjelasan langsung dalam penyampaian materi pelajaran karena keterbatasan kemampuan guru dalam membuat maupun menggunakan media, padahal disekolah sudah tersedia sarana dan prasarana yang memadai. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran pada pada anak usia dini mengenai pengenalan dan penerapan nilai-nilai karakter yang valid, praktis, dan efektif.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D), menggunakan model pengembangan Bord and Gall. Prosedur pengembagn pada penelitian ini terdiri dari 5 tahap, yaitu: (1) Perencanaan, (2) pengembangan Produk Awal, (3) Validasi Produk, (4) Uji Coba, dan (5) Produk Akhir. Uji validitas produk dilakukan oleh 3 validator yaitu 1 orang validator ahli materi dan 2 orang validator ahli media. Uji coba produk dilakukan kepada 12 orang guru PAUD dengan tujuan untuk mengetahui kepraktisan produk yang dikembangkan. Instrumen penelitian yang digunakan adalah format penilaian dan dokumentasi.

Berdasarkan hasil penilaian kelayakan dari ahli materi dan ahli media yakni, hasil validasi materi sudah dikategorikan valid dengan beberapa revisi pada materi dengan skor rata-rata pada materi 4,29. Sedangkan hasil validasi media oleh 2 orang validator sudah dikategorikan valid dengan beberapa revisi pada media dengan rata-rata validasi media 4,7. Hasil analisis uji coba produk media pembelajaran berada pada kategori baik atau praktis dengan skor rata-rata 4,35. Berdasarkan hasil uji validitas dan praktikalitas dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran dapat digunakan pada anak usia dini.

Kata kunci: Video Pembelajaran, Nilai Karakter, Pengembangan, Anak Usia Dini

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengembangan Media Video Pembelajaran Tentang Pengenalan Nilai-Nilai Karakter Bagi Guru-Guru Pendidikan Anak Usia Dini Di Kota Padang”**. Selanjutnya shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW sebagai contoh teladan umat manusia sedunia.

Skripsi ini dibuat dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan skripsi ini mulai dari perencanaan, pelaksanaan dan sampai pada tahap penyelesaian melibatkan banyak pihak, tidak sedikit bantuan baik secara moril maupun materil yang penulis terima. Pada kesempatan kali ini, izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Ibu Dra. Eldarni, M.Pd selaku Pembimbing I sekaligus ketua jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP yang dengan tulus dan ikhlas telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, dan arahan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

2. Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd Penasehat Akademik sekaligus selaku dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan dan semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Azman, M.Si selaku penguji I yang telah memberikan saran dan masukan kepada penulis.
4. Bapak Nofri Hendri, S.Pd., M.Pd selaku penguji II yang telah memberikan saran dan masukan kepada penulis.
5. Bapak Meldi Ade Kurnia Yusri, S. T., M.Pd.T Penguji III yang telah memberikan saran dan masukan kepada penulis.
6. Bapak dan Ibu staf Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan ilmunya kepada penulis selama mengikuti perkuliahan.
7. Ibu Nina Ramayenda, S.Pd selaku Kepala sekolah PAUD terpadu Hauriyah Halum yang telah memberikan izin penelitian kepada penulis.
8. Ibu dan Bapak guru PAUD terpadu Hauriyah Halum yang telah membantu penulis selama penelitian.
9. Ibu Nina Ramayenda, S.Pd selaku Kepala sekolah TK Pembangunan Laboratorium UNP yang telah memberikan izin penelitian kepada penulis.
10. Ibu dan Bapak guru TK Pembangunan Laboratorium UNP yang telah membantu penulis selama penelitian.
11. Orang tua Ayahanda Asriadi, Ibunda Romsyah, serta Adik-adik (Ridho Alhadi, Rivani Widya Astuti, Rika Oktavia, Risa Andini Putri dan Sibungsu Riko Rizal Firmansyah) yang senantiasa mendo'akan, mencurahkan cinta dan

kasih sayangnya, memberikan motivasi baik moril maupun materil sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dan skripsi ini.

12. Sahabat dan teman-teman seperjuangan angkatan 2013 yang telah menemani mengukir hari dalam manis dan pahitnya kuliah.
13. Senior-senior yang telah memberikan nasehat dan informasi kepada penulis dalam menjalani studi dan organisasi selama di bangku perkuliahan.
14. Kakak, adik-adik dan teman-teman di kos Gang Pantau No.19B. Yang telah membantu baik senang maupun sakit memberi semangat, berbagi cerita dalam canda dan tawa.
15. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang terlibat dalam penyelesaian skripsi ini. Semoga bantuan, arahan, maupun bimbingan yang telah diberikan, dibalas oleh Allah SWT dengan pahala yang setimpal, Amin.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca semua dan ikut serta dalam pengembangan khasanah ilmu pengetahuan, Aamiin.

Padang, 3 Februari 2018

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Spesifikasi Produk	6
G. Pentingnya Pengembangan	8
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	11
I. Manfaat Penelitian	11
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Hakekat Anak Usia Dini	
1. Pengertian Anak Usia Dini	12
2. Karakteristik Anak Usia Dini	13
B. Pendidikan Anak Usia Dini	18
1. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini	18
2. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini	19
C. Konsep Media Pembelajaran	20
1. Defenisi Media	20
2. Definisi Media Pembelajaran	21
3. Ciri – ciri Media Pembelajaran.....	22
4. Peran Media Pembelajaran	23
5. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	24

6. Jenis – Jenis Media Pembelajaran	27
7. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	31
D. Video Pembelajaran	32
1. Video Pembelajaran	32
2. Kelebihan Video Pembelajaran	34
E. Nilai – Nilai Karakter.....	35
1. Nilai – Nilai Karakter	35
2. Nilai – Nilai Pendidikan Karakter Anak Usia Dini	39
3. Prinsip – Prinsip Pendidikan Karakter Anak Usia Dini ...	39
F. Validasi dan Praktikalitas.....	40
1. Validitas	40
2. Praktikalitas	41
3. Kerangka Konseptual	42
4. Kajian Penelitian Yang Relevan	42

BAB III METODE PENGEMBANGAN

A. Jenis Penelitian	45
B. Model Pengembangan	45
C. Prosedur Pengembangan	46
D. Instrumen Pengumpulan Data	50
E. Teknik Analisis Data	56

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan	59
1. Hasil Perencanaan	59
2. Pengembangan Produk Awal	61
3. Validasi Produk	75
4. Uji Coba	75
5. Hasil Produk Akhir	76
B. Deskripsi Pengembangan Produk dan Hasil Uji Coba	76
1. Deskripsi Data Validasi	76
2. Deskripsi Data Uji Coba	84
3. Revisi Produk.....	87

C. Pembahasan	88
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	98
B. Saran	98
DAFTAR RUJUKAN	100
LAMPIRAN	103

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai dan deskripsi pendidikan karakter	39
2. Penentuan skor pada skala likert.....	53
3. Kisi-kisi penilaian produk ahli materi	54
4. Kisi-kisi penilaian produk ahli media.....	55
5. Kisi-kisi penilaian praktikalitas guru.....	56
6. Nilai kelayakan	59
7. Hasil penialaian validasi materi.....	77
8. Hasil penilaian validasi media.....	80
9. Hasil Uji Coba Praktikalitas	85
10. Tabel Pengujian Efektivitas.....	74
11. Hasil Akhir Validasi Materi.....	92
12. Hasil Akhir Validasi Media.....	95
13. Hasil Akhir Validasi dan Praktikalitas	97

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Bagan Prosedur Pengembangan dari Model Pengembangan menurut Borg & Gall	48
2. Tampilan icom Program <i>Wondershare Filmora</i>	62
3. Tampilan proses membuka aplikasi.....	62
4. Tampilan awal <i>Wondershare Filmora</i>	63
5. Tampilan layer kerja <i>Filmora</i>	63
6. Tampilan beberapa video yang dapat kita pilih.....	64
7. Tampilan beberapa <i>Fitur</i> yang dapat kita pilih.....	64
8. Langkah mengganti <i>background</i>	65
9. Tampilan setelah <i>background</i> diganti.....	65
10. Tampilan <i>icon MixPad</i>	66
11. Proses Tata Rekam Suara	66
12. Proses mengimpan clip video	67
13. Langkah untuk mengedit file yang telah di import.....	67
14. Tampilan untuk mengimport audio	68
15. Proses editing audio.	68
16. Tampilan teks yang akan buat.	69
17. Langkah untuk menambahkan <i>Text/Credit</i>	69
18. Langkah memasukan <i>transitions</i>	70
19. Langkah memilih <i>Filters</i>	70
20. Langkah memasukan <i>Overley</i>	71
21. Langkah menambahkan <i>elements</i>	71
22. Langkah mengedit <i>Split Screen</i>	72
23. Menyimpan media yang telah kita buat.....	72
24. Tampilan media sebelum di <i>Export</i>	73
25. Langkah <i>Export video</i>	73
26. Langkah <i>Export video</i>	74

27. Langkah <i>Export video</i>	74
28. Setelah di revisi.....	88

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Storyboard	102
2. Penilaian Validator Media	123
3. Penilaian Validator Materi	129
4. Penilaian Uji Praktikalitas	132
5. Lembar Hasil Praktikalitas	138
6. Surat Penugasan	139
7. Surat Izin Penelitian	140
8. Surat Izin Dinas Pendidikan Kota Padang	141
9. Surat Keterangan Selesai Penelitian	142
10. Dokumentasi Penelitian	143

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi merupakan elemen penting dalam kehidupan manusia. Teknologi telah memberikan sumbangan pemenuhan kebutuhan hidup manusia. Kenyataannya sangatlah sulit bagi manusia untuk melepaskan hidupnya dari keterlibatan teknologi bahkan yang paling sederhana sekalipun. Penggunaan teknologi akan memudahkan pekerjaan manusia serta memungkinkan manusia mendapatkan informasi dengan cepat dimanapun berada tanpa membutuhkan waktu yang lama. Penggunaan teknologi ini akan mempengaruhi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada saat ini dan pada masa-masa yang akan datang.

Pada era globalisasi saat ini, perkembangan teknologi semakin pesat. Perkembangan teknologi yang sering digunakan misalnya penggunaan komputer, laptop, dan gadget dengan berbagai aplikasi di dalamnya. Perkembangan teknologi harus mempunyai landasan yang memadai agar dapat berkembang dengan baik yaitu dengan menggunakan ilmu sains (ilmu pengetahuan alam). Perkembangan teknologi tersebut akan membawa pengaruh besar terutama pada dunia pendidikan.

Menurut UU Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pasal 1

bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spriritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Pendidikan di Indonesia saat ini tergolong rendah. Tahun 2015, Indonesia berada pada tingkat ke-69 dari 76 negara. Berbagai upaya telah banyak dilakukan oleh pemerintah guna memperbaiki kualitas pendidikan di Indonesia seperti adanya sertifikasi guru, wajib belajar 12 tahun, bahkan penyempurnaan kurikulum juga dilakukan dari KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) tahun 2006 sampai pada Kurikulum 2013, dan Kurikulum 2013 Revisi.

Kurikulum 2013 dengan tema pengembangannya adalah kurikulum yang dapat menghasilkan insan Indonesia yang produktif, kreatif, inovatif, afektif melalui penguatan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi. Untuk mewujudkan insan yang produktif, kreatif, inovatif, dan afektif maka proses pembelajaran pada tiap satuan pendidikan harus diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi anak untuk berpartisipasi aktif, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Kurikulum 2013 menerapkan pendekatan saintifik dalam pembelajaran dan penilaian otentik yang menggunakan prinsip penilaian bagian dari pembelajaran.

Proses pembelajaran dimulai sejak usia dini. Anak usia dini merupakan penerus bangsa yang memiliki potensi untuk tumbuh dan berkembang secara optimal maka pendidikan yang diberikan pada anak usia dini haruslah layak. Undang- undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 butir 14 bahwa:

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan 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..

Pada kurikulum 2013, guru dituntut memberikan pendidikan berkarakter kepada anak. Kurikulum 2013 dilakukan melalui pendekatan saintifik yang menuntut pembelajaran yang melalui proses ilmiah dan mengusahakan terjadinya pembelajaran yang berpusat kepada anak dengan menggunakan media-media yang bervariasi yang mengikuti perkembangan teknologi. Penggunaan media dan metode yang tepat untuk mengembangkan nilai-nilai karakter pada anak dapat menunjang keberhasilan dalam penanaman nilai karakter di dalam diri anak tersebut. Salah satu media yang dianggap efektif adalah media pembelajaran berupa video pembelajaran.

Media video pembelajaran merupakan salah satu sarana yang penggunaannya sangat praktis, dan proses pembelajaran yang dihasilkan lebih kongkrit atau nyata sehingga pesan yang disampaikan akan diterima anak dengan baik. Sedangkan *software* yang digunakan dalam pembuatan media video

pembelajaran ini adalah *Wondershare Filmora* di bantu dengan aplikasi pengolahan video lainnya.

Berdasarkan hasil observasi di PAUD Terpadu Hauriyah Halum dan TK Pembangunan laboratorium UNP pada 20 sampai dengan 30 Maret 2017 terbukti masih banyak TK dan PAUD yang pada proses pembelajarannya tidak menggunakan media video pembelajaran khususnya untuk pembelajaran mengimplementasikan nilai-nilai karakter pada anak. Pada kenyataan yang peneliti temukan, penanaman nilai-nilai karakter kedalam diri anak usia dini masih kurang maksimal sehingga anak belum mampu mengaplikasikan nilai-nilai karakter di dalam kehidupan sehari hari. Penggunaan media pembelajaran berupa video yang bermuatan nilai-nilai karakter masih belum optimal. Video pembelajaran yang ada disekolah pun masih belum sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013 yaitu belum bervariasi dan belum sesuai dengan gaya belajar siswa.

Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan di atas yaitu penggunaan media pembelajaran berupa video pembelajaran bermuatan nilai-nilai karakter bagi anak usia dini. Penggunaan media pembelajaran berupa video dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan efisiensi, motivasi, dan memfasilitasi belajar aktif, konsisten dengan belajar yang berpusat kepada peserta didik untuk belajar lebih baik serta bisa memenuhi gaya belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan merancang dan membuat media pembelajaran berbasis video yang bermuatan nilai-nilai karakter dengan menggunakan pendekatan saintifik. Media pembelajaran yang dibuat ini diharapkan mampu membuat pembelajaran di sekolah menjadi lebih menarik sehingga anak akan lebih memahami nilai-nilai karakter yang ditekankan pada kurikulum 2013. Penelitian ini berjudul **“Pengembangan Video Pembelajaran Pengenalan Nilai-Nilai Karakter Bagi Anak Usia Dini di Kota Padang”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka terdapat beberapa masalah yaitu.

1. Guru belum menggunakan media yang bermuatan nilai-nilai karakter.
2. Kurangnya pemahaman siswa terhadap nilai-nilai karakter.
3. Beberapa dari siswa kurang mampu memahami penjelasan dari guru.
4. Belum tersedianya media pembelajaran dalam bentuk video pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah tersebut diatas peneliti membatasinya yaitu:

1. Penelitian ini memfokuskan proses pengembangan video pembelajaran karakter
2. Pengujian terhadap media pembelajaran hanya meliputi validitas dan kepraktisan
3. Software yang digunakan adalah *Wondershare Filmora*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu.

1. Bagaimanakah validitas pengembangan media video pembelajaran tentang pengenalan nilai-nilai karakter bagi guru pada anak usia dini kota Padang?
2. Bagaimanakah praktikalitas pengembangan media video pembelajaran tentang pengenalan nilai-nilai karakter bagi guru pada anak usia dini di kota Padang?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Menghasilkan produk media video pembelajaran tentang pengenalan nilai-nilai karakter bagi guru pada anak usia dini yang valid.
2. Menghasilkan media video pembelajaran tentang pengenalan nilai-nilai karakter bagi guru pada anak usia dini yang valid.

F. Spesifikasi Produk

Produk dalam penelitian pengembangan ini adalah dihasilkannya Video Pembelajaran untuk anak usia dini yang berkualitas dan layak digunakan dalam proses pembelajaran, serta mendukung terciptanya proses belajar yang mandiri, dimana didalam pembuatannya menggunakan aplikasi *Wondershare Filmora* tetapi, *Wondershare Filmora* merupakan aplikasi yang tidak berkerja dengan sendirinya. *Wondershare Filmora* membutuhkan aplikasi lain untuk pendukung kinerja seperti *Mixpad*, *Photoshop* dll. Penggunaan aplikasi *Wondershare Filmora*

didasi karna penggunaan aplikasi yang tergolong mudah untuk digunakan dan fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi *Wondershare Filmora* sangat banyak sehingga dalam penegeditan video nantinya dapat lebih menarik dengan memanfaatkan fitu-fitur yang terdapat didalam aplikasi *Wondershare Filmora* ini.

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini:

1. Materi yang dipilih dalam pembuatan video pembelajaran ini adalah materi yang telah disusun berdasarkan analisis kebutuhan siswa TK dan PAUD di kota Padang yaitu materi pada KD 1 mengenai nilai agama dan moral. Kemudian pengenalan nilai-nilai karakter akan dijelaskan secara rinci disesuaikan dengan topik-topik yang akan dibahas yaitu 18 nilai-nilai karakter beserta penerapannya.
2. Perancang / pengguna
 - a. Perancang

Perancang berfungsi merancang video pembelajaran sesuai dengan materi atau standar kompetensi yang dibutuhkan siswa. Video diolah menggunakan aplikasi *Wondershare Filmora* dibantu dengan aplikasi pengolahan suara seperti *MixPad* dan aplikasi pengolahan gambar seperti *Photoshop*. Dalam pengembangannya video dilakukan dengan pengambilan langsung dan memasukkan unsur unsur animasi menggunakan aplikasi animasi *PowToon*.

b. Pengguna

Guru dan siswa merupakan pengguna yang nantinya akan memiliki materi ini. Video pembelajaran dapat dijalankan melalui laptop, computer, dan *dvd player*.

c. Tampilan produk

- 1) Pada tampilan awal berisi tulisan tentang judul materi yang ada di dalam video pembelajaran.
- 2) Selanjutnya dilanjutkan dengan pembukaan video oleh animasi disertai dengan narasi yang akan membuka pembahasan mengenai materi yang akan ditampilkan.
- 3) Kemudian barulah masuk kedalam pembahasan materi tentang pengenalan 18 nilai-nilai karakter.
- 4) Kemudian tampilan animasi yang disertai narasi di akhir video.

G. Pentingnya Pengembangan

Menurut Daryanto (2010:64) tujuan dari pengembangan multimedia adalah untuk:

1. Meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan di kelas, dan menjadikan suatu alternatif kesempatan mengajar yang dilaksanakan pendidik.
2. Mempermudah proses pembelajaran dan menumbuhkan kreativitas dan keinovasian pendidik dalam mendesain pembelajaran yang komunikatif dan

interaktif serta sebagai jalan pemecahan permasalahan di tengah kesibukan pendidik.

3. Sebagai pelengkap dalam pembelajaran konvensional.

Menurut Kemp dan Dayton (1985: 25) kontribusi media pembelajaran terhadap pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih berstandar.
2. Pembelajaran dapat lebih menarik.
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar.
4. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek.
5. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
6. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan di manapun.
7. Sikap positif terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
8. Peran guru mengalami perubahan kearah positif.

Menurut Daryanto (2010:5) kegunaan dari pengembangan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera.
3. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.

4. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
5. Memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Menurut Arif S. Sadiman, dkk (2012:17) secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan indera.
3. Mengatasi sikap pasif pada anak didik
4. Mengatasi perbedaan yang terdapat pada peserta didik.

Berdasarkan uraian diatas maka pengembangan media video pembelajaran dalam pendidikan karakter bagi anak usia dini ini dilakukan sebagai upaya dalam memecahkan masalah pembelajaran karakter di TK dan PAUD yaitu kurangnya media yang mendukung dan menarik untuk diikuti, dengan adanya video pembelajaran karakter ini untuk anak usia dini dapat menarik minat dan memotivasi anak untuk belajar.

Pengembangan media video pembelajaran ini dikembangkan selain untuk membantu guru dalam proses belajar juga dapat dijadikan sebagai upaya meningkatkan motivasi dan minat anak terhadap belajar. Pengembangan media video pembelajaran ini dapat membantu dan

mempermudah proses belajar, memperjelas materi pelajaran dengan visualisasi riil.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Video pembelajaran memiliki peran yang sangat besar dalam membantu pendidik dalam penyampaian materi. Penggunaan video pembelajaran masih sangat jarang digunakan dalam proses pembelajaran namun sebaiknya harus sering digunakan selain terkesan *real*, video pembelajaran juga dapat menghilangkan kebosanan anak dari media yang tidak beragam. Media yang penulis buat hanya dirancang untuk pengenalan dan penerapan nilai-nilai karakter saja dikarenakan keterbatasan waktu, tenaga dan juga biaya. Penulis melakukan uji validitas dan praktikalitas media pembelajaran.

I. Manfaat Penelitian

1. Bagi Guru, khususnya guru TK dan PAUD semoga bisa memanfaatkan media video pembelajaran yang dihasilkan dan dapat membantu guru dalam mengajar.
2. Bagi siswa, semoga dapat memberikan motivasi belajar dan menjadikan proses pembelajaran terasa menyenangkan dengan adanya media video pembelajaran ini.
3. Sebagai masukan bagi semua pihak yang berperan dalam pendidikan dan pembelajaran agar dapat memanfaatkan media sehingga lebih memudahkan dalam kegiatan pembelajaran.

4. Bagi penulis, sebagai aplikasi dari ilmu pengetahuan yang diperoleh, sebagai perencana pembelajaran yang menunjang proses pendidikan dan sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata 1 pada Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan UNP.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan.

1. Hasil uji validitas pada produk media pembelajaran yang telah dikembangkan pada aspek materi memperoleh rata-rata dari validator 4,29 dengan kategori valid, dan aspek media memperoleh rata-rata dari masing-masing validator 4,7 dengan kategori sangat valid.
2. Hasil uji praktikalitas memperoleh skor rata-rata 4,35 dengan kategori praktis pada aspek tampilan, aspek penyajian materi, aspek kemanfaatan, dan aspek kemenarikan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dalam bentuk video pada anak usia dini dengan materi pengenalan nilai nilai karakter dikembangkan valid dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, saran-saran yang dapat penulis berikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi pengguna produk media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu

alternatif untuk media pembelajaran serta referensi untuk pengembangan berikutnya.

2. Bagi pihak sekolah PAUD hendaknya memberikan tambahan pengetahuan kepada guru-guru mengenai media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran baik mendatangkan pakar ilmu pendidikan, mengikuti seminar, workshop yang berkaitan dengan media pembelajaran sehingga guru dapat membuat dan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang baik dan tepat sebagai media pembelajaran.
3. Penelitian pengembangan ini masih terbatas pada pengenalan dan penanaman nilai – nilai karakter, oleh karena itu diharapkan kelak adanya penelitian yang lebih kompleks dan dalam ruang lingkup yang lebih luas.

DAFTAR RUJUKAN

- Agnes Ashtika.2012.*Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional (Online), (<https://www.academia.edu>) (diakses tanggal 19 Juli 2017, pukul 14.05)
- Aisyah,Sii.dkk.2009.*Pengembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, Jakarta:Universitas Terbuka.
- Akker, J. V. 1999. *Principles and Methodes of Development Research* (Chap. I). University of Twente (Online), (<http://www.cite.hku.hk/events/>) diakses tanggal 9 Juli 2017 pukul 15.00).
- Arief S. Sadiman, dkk. (2011). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan,*
- Azhar Arsyad. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Borg and Gall. 1983. *Education Research Introduction*. New York: Longman
- Bredenkamp, S., & Copple, C (Eds.). 1987. *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Program, Serving Children, From Birth Through Age 8*. USA: NAEYC
- Brief, Policy. 2011. *Pendidikan Karakter untuk Membangun Karakter Bangsa*. Jakarta: Dirjen Diknas.
- Cecep Kustandi & Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran; Manual dan pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers
- Cheppy Riayana. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3Ai UPI
- Dadan Suryana. 2013. *Pendidikan Anak Usia Dini (Teori Dan Praktik Pembelajaran)*. Padang : UNP Press
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran : Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Dharma Kesuma, dkk. 2012. *Pendidikan Karakter : Kajian Teori dan Praktik di Sekolah*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Eldarni,dkk. 2014. *Video Pembelajaran*. Padang: UNP Press
- Emzir. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Gerlach dan Ely. 1971. *Teaching and Media*. Boston: Allyn Bacon

- Hartati Sofia. 2005. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Heri Gunawan. 2012. *Pendidikan Karakter : Konsep dan Implementasi*. Bandung: Alfabeta
- Indra Yeni. 2012. *Pengantar Seni Musik Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Padang: Sukabina Press
- Kemendiknas. 2010. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kemendiknas
- Kemendiknas. 2010. *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di TK*. Jakarta: Dirjen Dikdasmen Kemendiknas.
- Kemp, J. E. & Dayton, D.K. 1985. *Planning and Producing Instructional Media*. New York: Harper and Row Publisher.
- Luh Made Indria Dewi, dkk. 2016. *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Dengan Seting Diskusi Kelompok Kecil Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Anak Usia Dini (Vol.1)*. Bandung: Universitas Dyana Pura.
- Oemar Hamalik. 1994. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Pusat Kurikulum. 2010. *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Jakarta: Kemendiknas
- Raharjo. 1989. *Media Pendidikan*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Rayandra Asyhar. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Pers
- Riduwan. 2010. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sudjana dan Rivai. 1992. *Media Pengajaran*. Bandung: CV. Sinar Baru
- Sugiyono. 2012. *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2012. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sujiono, dkk. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indek Media.
- Sukardi. 2011. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Sukiman. 2012. *Perkembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani

- Sunaryo Kartadinata. 2011. *Menguak Tabir Bimbingan dan Konseling Sebagai Upaya Pedagogis*. Bandung UPI Press
- Syamsul Kurniawan. 2013. *Pendidikan Karakter : Konsepsi dan Implementasinya secara Terpadu di Lingkungan Keluarga, Sekolah, Perguruan Tinggi dan Masyarakat*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media
- Trianto Ibnu. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA dan Anak Usia Kelas Awal SD/MI*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wina Sanjaya. 2008. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Zainal Arifin. 2012. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Zubedi. 2011. *Desain Pendidikan Karakter: Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*. Jakarta: Kencana