

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Deskripsi Produk

1. Nama Produk

Produk yang dihasilkan pada pengembangan ini berupa media video pembelajaran yang berjudul “Aku Cinta Lingkungan”. Video ini untuk menstimulasi karakter peduli lingkungan. Materi yang terdapat pada video ini bercerita tentang ibu dan anak laki-laki yang berada di halaman rumah lalu di dalam cerita tersebut akan mencerminkan nilai karakter peduli lingkungan untuk anak usia 5-6 tahun selain nilai karakter peduli lingkungan terdapat juga nilai karakter tanggung jawab, jujur dan religius akan tetapi lebih memfokuskan pada karakter peduli lingkungan. Hasil akhir pada pengembangan media video pembelajaran adalah berupa video pembelajaran dengan format *file* mp4 yang akan disimpan pada DVD dan juga bentuk *soft file*.

2. Materi Produk

Materi yang terdapat pada media video ini adalah berisi tentang karakter peduli lingkungan selain karakter peduli lingkungan terdapat juga karakter tanggung jawab, jujur dan religius di setiap percakapan tapi tidak terlalu rinci dikarenakan media video pembelajaran ini fokus pada karakter peduli lingkungan. Latar tempat yang ada pada video berada di halaman rumah. Media video ini menceritakan tentang bunda bimo dan bimo. Di pagi hari bimo sedang melihat-lihat tanaman dan terlihat tanamannya layu sehingga bimo membawannya dan bertanya pada bundanya. Bunda pun tiba dan memberitahu alasan tanaman yang bimo pegang layu. Penjelasan bunda mengajarkan kepada bimo tentang indikator karakter peduli lingkungan.

Setelah itu, bimo menyirami tanaman yang layu sambil berhitung lalu bimo menyirami tanaman yang lalu dengan semangat. Di dalam kegiatan ini tidak hanya mengajarkan karakter peduli lingkungan, diajarkan juga tentang karakter tanggung jawab. Setelah menyirami tanaman bimo terpeleset kulit pisang. Bunda bertanya kepada bimo siapa yang membuang kulit pisang sembarangan. Bimo hanya bergumam dan tidak berani untuk menjawab. Bunda menegaskan dan bertanya lagi siapa yang membuang sampah tidak pada tempatnya.

Bimo akhirnya berkata jujur kepada bunda bahwa yang membuang sampah sembarangan adalah dirinya lalu bunda memberikan nasehat kepada bimo bahwa tidak boleh berbohong dan harus mengakui kesalahan selain itu bimo juga tidak boleh membuang sampah sembarangan tidak baik dan tidak diperbolehkan. Di dalam percakapan ini terdapat nilai karakter jujur. Selanjutnya, bunda menyuruh bimo membuang kulit pisang yang ia buang sembarangan dan membersihkan halaman. Halaman di rumah sudah bersih dan rapih.

Bagan 4.1 Materi Video Pembelajaran “Aku Cinta Lingkungan”

Media Video Pembelajaran “Aku Cinta Lingkungan”



Materi

1. Anak dapat mencintai lingkungan sekitarnya
2. Anak dapat merawat tanaman
3. Anak dapat membuang sampah pada tempatnya

Materi yang diceritakan pada media video pembelajaran terdapat beberapa karakteristik nilai peduli lingkungan. Karakter peduli lingkungan tersebut yaitu anak memahami bahwa tanaman yang ada di halaman rumahnya layu, sehingga anak peduli pada lingkungan dikarenakan anak sudah diberitahu penyebab tanaman layu selain itu

anak diajarkan untuk membuang sampah pada tempatnya. Karakteristik peduli lingkungan tersebut dimasukkan ke dalam video agar anak-anak dapat belajar dan menerapkan karakter peduli lingkungan kedalam kehidupannya. Hal ini dilakukan karena karakter peduli lingkungan harus diteripkan dengan memberikan contoh dan melakukan pembiasaan.

B. Karakteristik Produk

Produk yang dikembangkan ini adalah berupa video pembelajaran. Video pembelajaran ini menampilkan tentang nilai-nilai yang ada pada karakteristik peduli lingkungan. Media video ini memiliki format *file.mp4*. Durasi pada video yaitu kurang lebih sekitar 4 menit. Video mempunyai 2 *file*, yaitu dalam bentuk *DVD* dan *soft file*, untuk memutar video dapat menggunakan *DVD Player* maupun melalui laptop atau komputer dan juga *smartphone*. Pada *file* yang berbentuk *DVD* dapat diputar menggunakan *DVD Player*. Selain itu, apabila berbentuk *soft file* menggunakan laptop atau komputer harus memiliki aplikasi pemutar video yang *support* dengan format *file .mp4*.

Gambar pada video ini menggunakan animasi bergerak. Animasi digunakan agar dapat menarik perhatian anak dengan gambar yang dapat bergerak dan berwarna. Video juga dibuat dengan penuh warna dari awal hingga akhir cerita. Hal ini dilakukan supaya menarik perhatian anak, anak dapat belajar tentang warna dan juga agar anak tidak bosan ketika menonton video.

Produk ini dalam pengembangan dan pemanfaatannya memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut:

1. Kelebihan Produk

- a. Video pembelajaran ini mudah digunakan
- b. Video pembelajaran menampilkan nilai karakter peduli lingkungan

- c. Video pembelajaran memiliki materi tentang indikator-indikator karakter peduli lingkungan anak usia 5-6 tahun

2. Kekurangan Produk

- a. Karakter yang terdapat di dalam video animasi hanya terdiri dari dua orang yaitu ibu dan anak
- b. Gerak pada bagian-bagian karakter terbatas

C. Prosedur Pengembangan Produk

1. Analize

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis media berdasarkan masalah yang ditemui yaitu terdapat banyak anak-anak yang tidak dapat menghargai lingkungannya seperti hal yang sering ditemukan di lingkungan sekitar yaitu mencabuti daun disekitar lingkungan sekolah, membuang sampah sembarangan dan tidak merawat tanaman.

Dalam hal ini diperlukannya sebuah media yang dapat mengenalkan, mengajarkan kepada anak pentingnya menjaga dan peduli terhadap lingkungan. Media pembelajaran yang digunakan untuk menstimulasi karakter peduli lingkungan yaitu media *audio visual* atau dapat disebut dengan video. Video ini menampilkan materi tentang indikator-indikator karakter peduli lingkungan anak usia 5-6 tahun, sehingga diharapkan jika anak menyimak video pembelajaran ini anak dapat menerapkan apa yang dilakukan karakter dalam video tersebut.

2. Design

Pada tahap *design* atau merancang, rencana kegiatan akan dilakukan terdiri dari dua tahapan, yaitu: a) merancang video pembelajaran, b) membuat rancangan penggunaan media video pembelajaran. Tahap desain dibuat berdasarkan tujuan dan materi yang sudah ditentukan sebelumnya. Tujuannya yaitu mengembangkan video pembelajaran untuk meningkatkan karakter peduli lingkungan pada anak

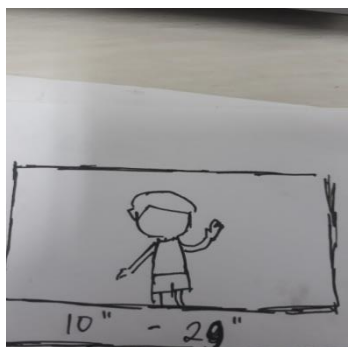
5-6 tahun. Video pembelajaran ini dibuat untuk menstimulasi karakter peduli lingkungan anak. Sasaran pada video pembelajaran ini yaitu anak usia 5-6 tahun.

a. Merancang media video pembelajaran

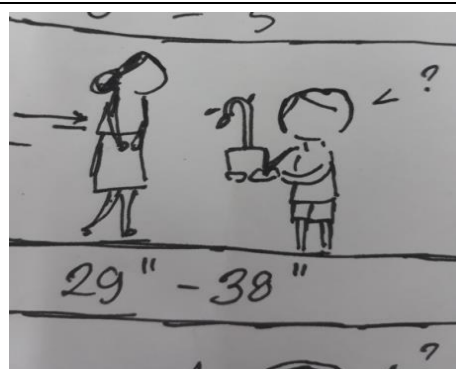
Peneliti merancang media video pembelajaran secara bertahap. Pertama peneliti membuat cerita mengenai karakter peduli lingkungan untuk anak usia 5-6 tahun lalu setelah itu peneliti menggambar sketsa yang terdapat di dalam video. Berikut adalah *storyboard* manual pada desain awal video:

Tabel 4.1 Sketsa Story Board Video Pembelajaran

| Storyboard |
|---|
| <p>Karakteristik Peduli Lingkungan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat membuang sampah sendiri 2. Dapat menyiram tanaman 3. Dapat membantu merawat tanaman |
| <p>Judul Cerita : Aku Cinta Lingkungan</p> <p>Latar Cerita : Halaman rumah</p> <p>Nama Tokoh : Bunda dan Bimo</p> |
| Sinopsis |
| <p>Dipagi hari yang cerah dengan adanya suara kicauan burung bimo membawa tanaman akan tetapi tanaman yang bimo bawa layu, bimo bertanya-tanya mengapa tanaman ini layu lalu datanglah bunda. Bunda memberitahu bimo penyebab tanamannya layu, bimo memahami apa yang bunda jelaskan dan bimo menerapkan apa yang bunda katakan setelah itu bimo terpeleset kulit pisang, bimo ketakutan saat bunda menanyakan “bagaimana ada kulit pisang disini bimo?” lalu bimo menunduk dan ragu menjawab pertanyaan yang bunda berikan. Apa yang terjadi pada bimo ya?</p> |

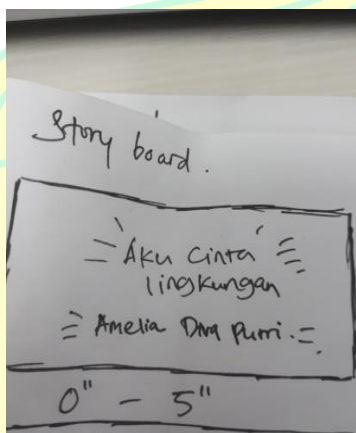


SCENE 1

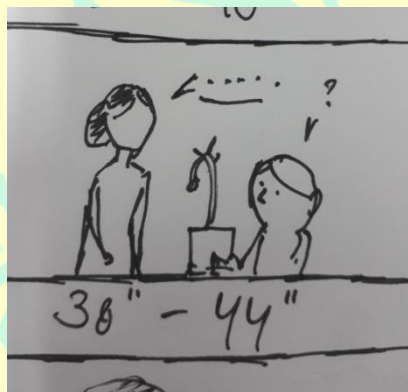


SCENE 2

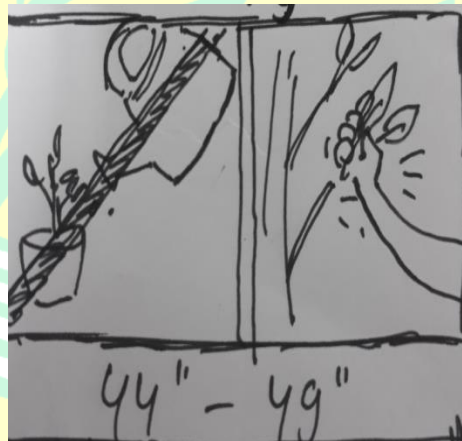
SCENE 3



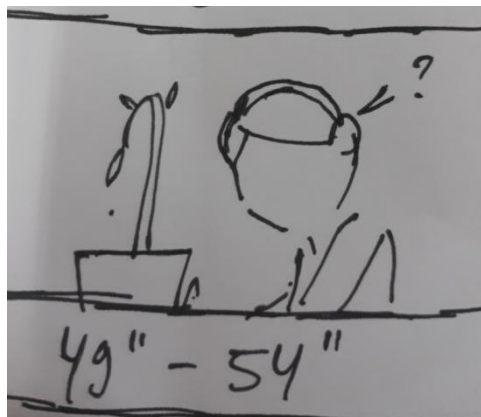
SCENE 4



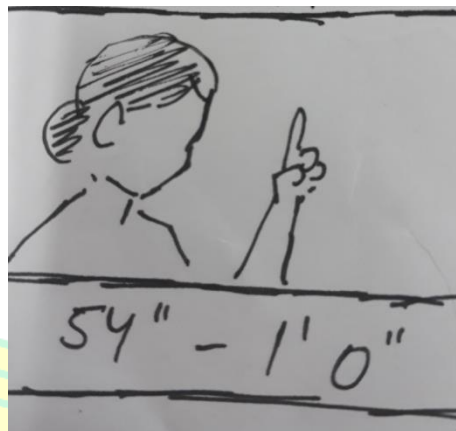
SCENE 5



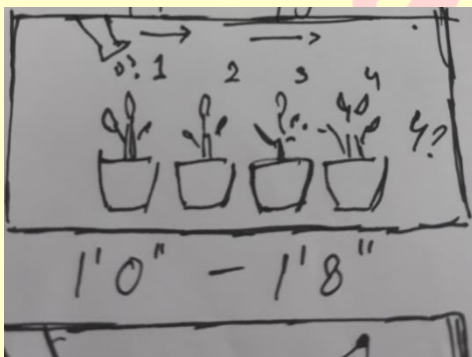
SCENE 6



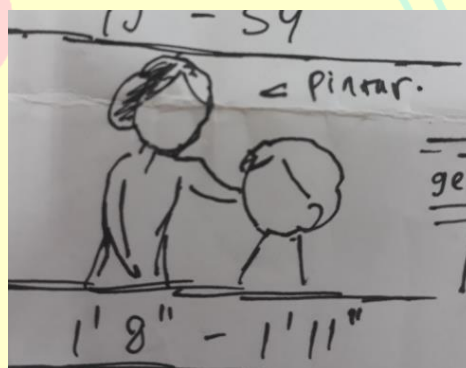
SCENE 7



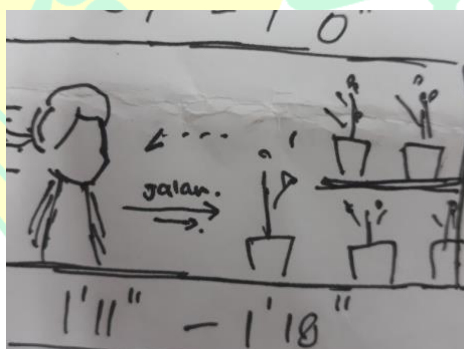
SCENE 8



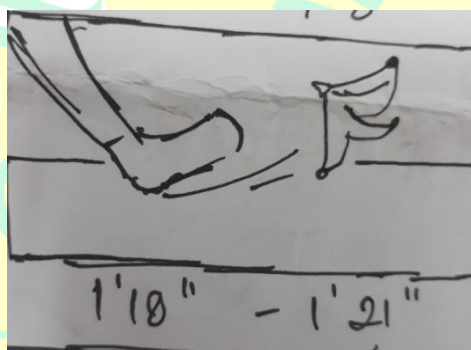
SCENE 9



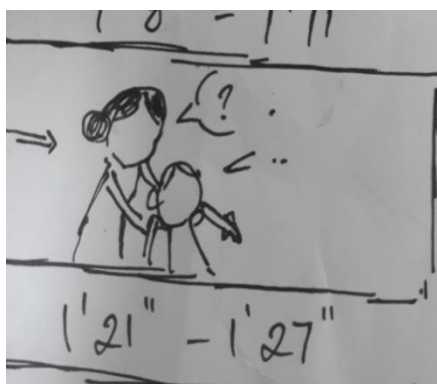
SCENE 10



SCENE 11



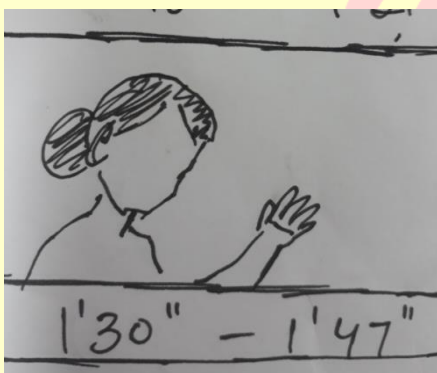
SCENE 12



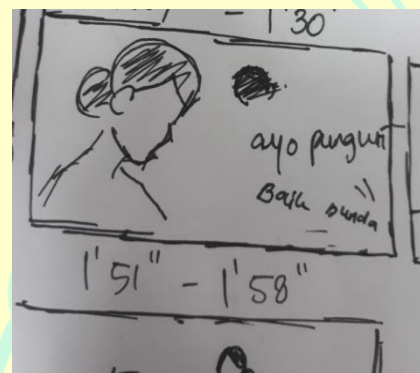
SCENE 13



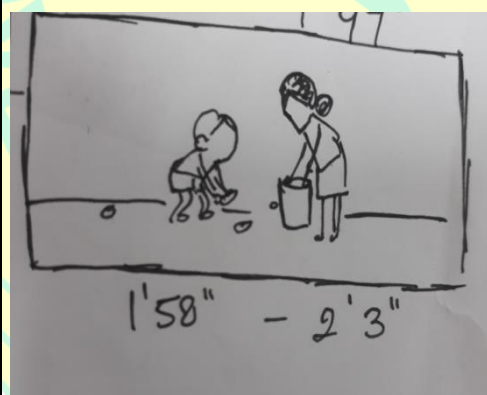
SCENE 14



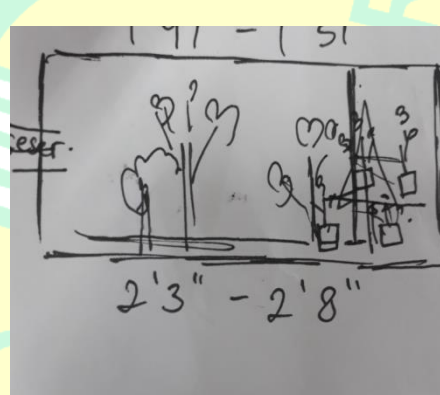
SCENE 15



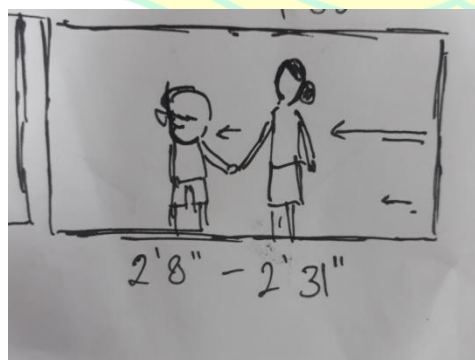
SCENE 16



SCENE 17



SCENE 18



SCENE 19

| |
|---|
| SCENE 1 |
| Tumbuhnya tanaman satu persatu dan munculnya judul “Aku Cinta Lingkungan” setelah itu munculnya tujuan video pembelajaran |
| SCENE 2 |
| *Suara kicauan burung* |
| SCENE 3 |
| Bimo memperkenalkan diri *FADE OUT* |
| Bimo: Assalamuallaikum, halo teman-teman. Perkenalkan namaku bimo. Disini siapa yang suka dengan tanaman? |
| SCENE 4 |
| Bimo membawa tanaman lalu tanaman yang bimo bawa layu Bimo: Bagaimana tanaman ini bisa layu? apakah ada yang tahu? *FADEOUT* |
| Datanglah bunda lalu bimo bertanya sama bunda |
| SCENE 5 |
| *FADE OUT* |
| Bunda menghampiri bimo Bunda: bimo anakku, tanaman ini layu karena tidak pernah disiram dan sering dipetik sembarang |
| SCENE 6 |
| *FADE OUT* |
| Muncul gambar tanaman yang menunjukkan |
| SCENE 7 |
| *bimo melihat kearah bunda |
| SCENE 8 |
| *FADE OUT* |
| Bunda: bimo anakku, tanaman ini layu karena tidak pernah disiram dan |

sering dipetik sembarang

Bimo: berarti bimo harus menyirami tanaman ini bun?

Bunda: Iya bimo, sehari sekali

SCENE 9

menyirami 4 tanaman

Bimo: Teman-teman, ayo kita sirami tanaman agar tanamannya tidak layu, 1, 2, 3, 4. Ayo semangat!

Ialu bimo bertanya pada bunda

Ada 4 ya bun?

SCENE 10

Bunda: pintar kamu, nak

Lalu bimo membantu bunda mengangkat tanamannya dengan semangat dan riang gembira

Bunda: Terimakasih, anak sudah membantu bunda. Ayo kita sirami tanaman

Bimo: Iya bun, ayo kita sirami

SCENE 11

Bimo: wahai tanaman yang cantik, jangan bersedih lagi ya. Bimo akan menyirami kalian setiap hari

Bunda tersenyum

SCENE 12

FADE OUT

Tiba-tiba bimo terpeleset kulit pisang

Bimo: aduh sakit..

Ialu bunda membangunkan bimo

Bunda: loh kok ada kulit pisang disini? Siapa yang membuang sampah sembarangan?

SCENE 13

FADE OUT

menunduk dengan muka takut

SCENE 14

FADE OUT

Bunda: ayo kamu jujur sama bunda

FADE OUT

Bimo: iya bunda, bimo mau berbicara jujur kalau bimo yang membuangnya.

SCENE 15

FADE OUT

Bunda: Bagus kalo kamu jujur, kamu harus bisa mengakui kesalahanmu ya, anak. tidak boleh membuang sampah sembarangan. Jadi kamu yang terpeleset kan akibat sampah yang kamu buang sembarangan Selain membahayakan orang, membuang sampah sembarangan juga bisa membuat lingkungan tercemar dan juga bisa mengakibatkan banjir. Selain membahayakan orang, membuang sampah sembarangan juga bisa membuat lingkungan tercemar dan juga bisa mengakibatkan banjir.

FADE OUT

SCENE 16

Bunda: tidak apa-apa bimo, ayo kita punguti sampah dan mulai sekarang buang sampah pada tempatnya ya

FADE OUT

Bimo: baik bunda

SCENE 17

FADE OUT

Bimo dan bunda membersihkan halaman

SCENE 18

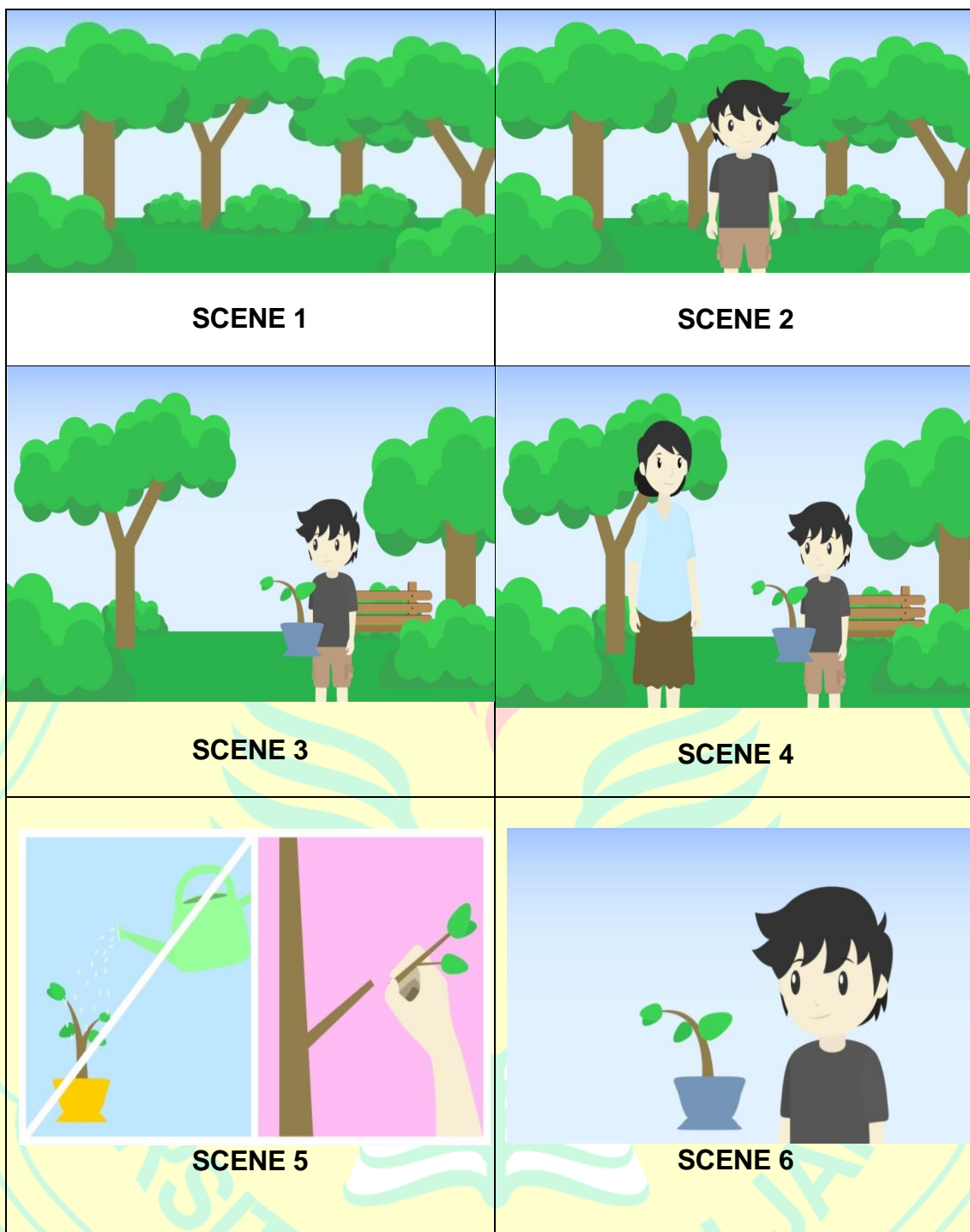
FADE OUT

Halaman rumah menjadi bersih dan asri

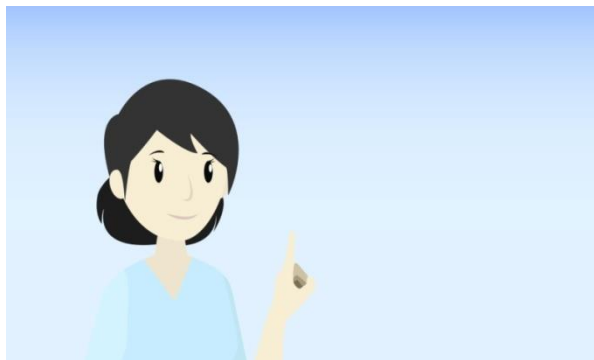
SCENE 19

Bimo dan bunda berpamitan

Storyboard manual digambar diatas menggunakan kertas dan pensil *animator*. *Storyboard* ini dibuat dengan arahan pengembang selain itu editor pun memberikan saran pada saat gambaran *storyboard*. *Storyboard* digital didesain oleh *animator* menggunakan *software Adobe Illustrator*. Hasil dari desain *storyboard* digital yang dibuat adalah sebagai berikut:



UNIVERSITAS NEGERI JAWA



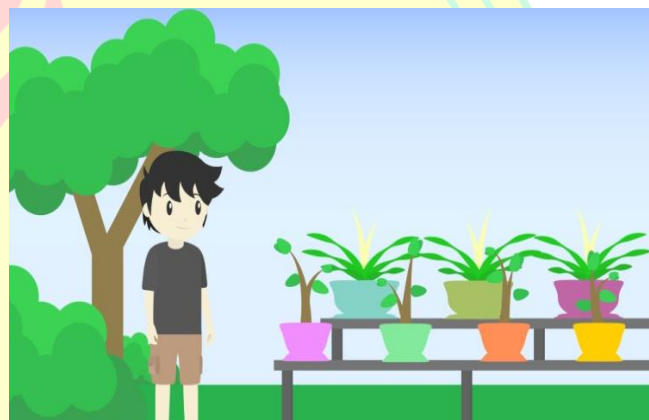
SCENE 7



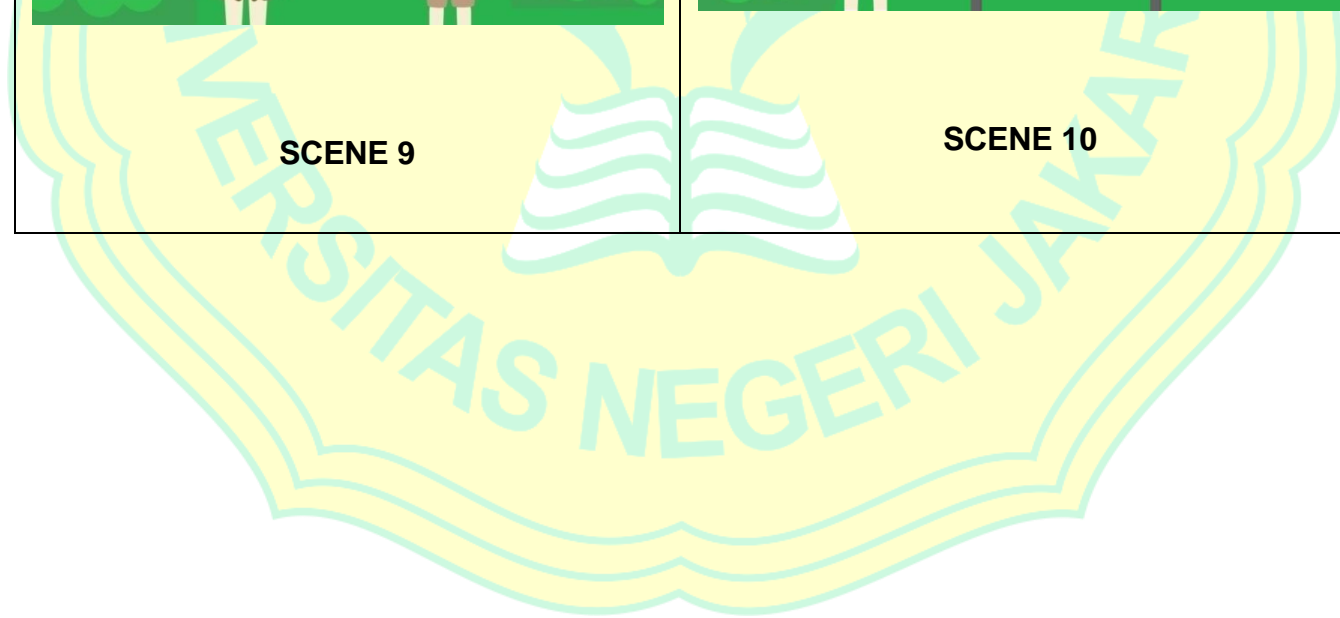
SCENE 8



SCENE 9



SCENE 10

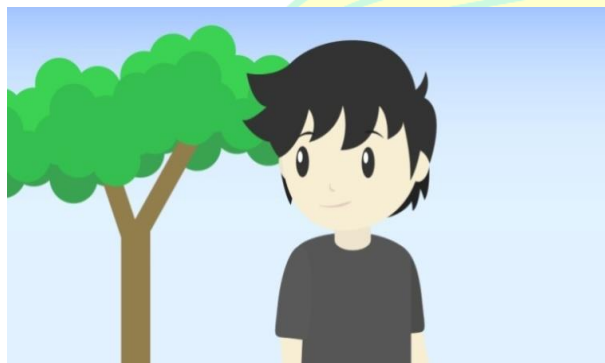




SCENE 11



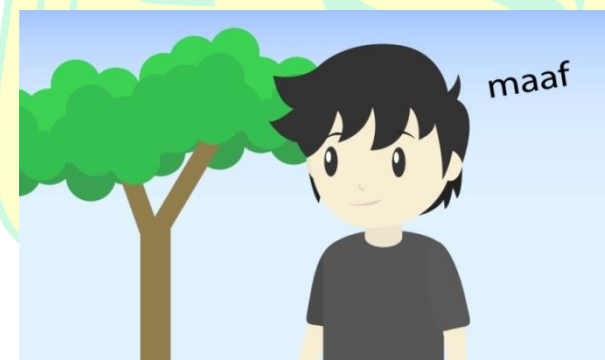
SCENE 12



SCENE 13



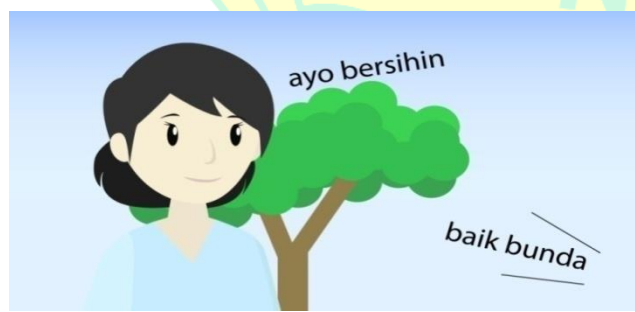
SCENE 14



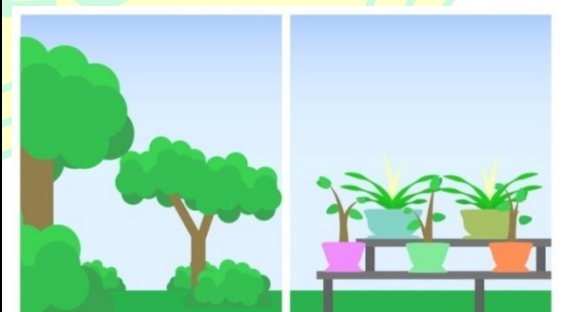
SCENE 15



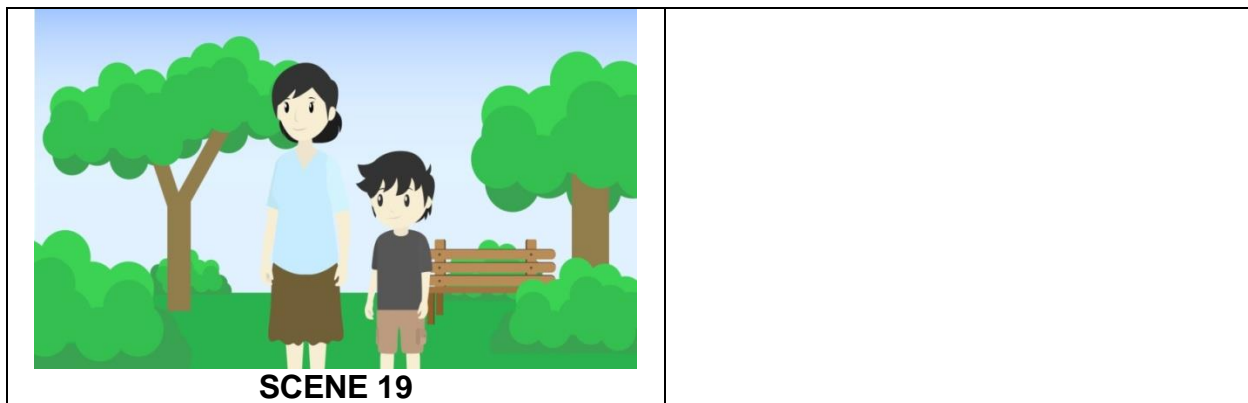
SCENE 16



SCENE 17



SCENE 18



a. Membuat rancangan prosedur penggunaan media video pembelajaran

Media video pembelajaran dirancang untuk menstimulasikarakter peduli lingkungan anak usia 5-6 tahun. Prosedur penggunaan media video pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Mempersiapkan laptop, dan sound
- 2) Atur tempat duduk anak, sehingga nyaman dan media dapat terlihat dengan baik.
- 3) Motivasi anak agar mau menonton video pembelajaran
- 4) Buat kesepakatan dengan anak tentang aturan saat menonton video pembelajaran
- 5) Menampilkan video pembelajaran
- 6) Menanyakan kembali kepada anak terkait materi yang telah disampaikan melalui video pembelajaran.

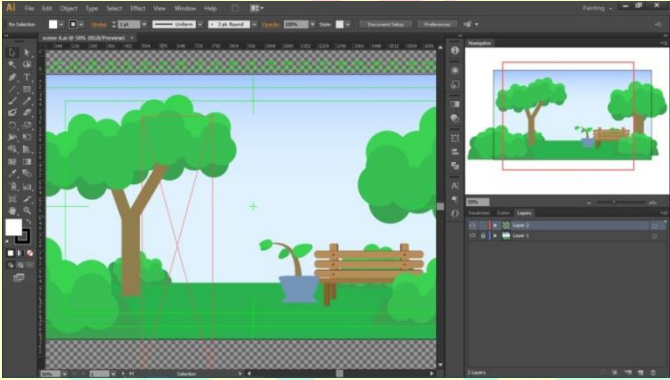

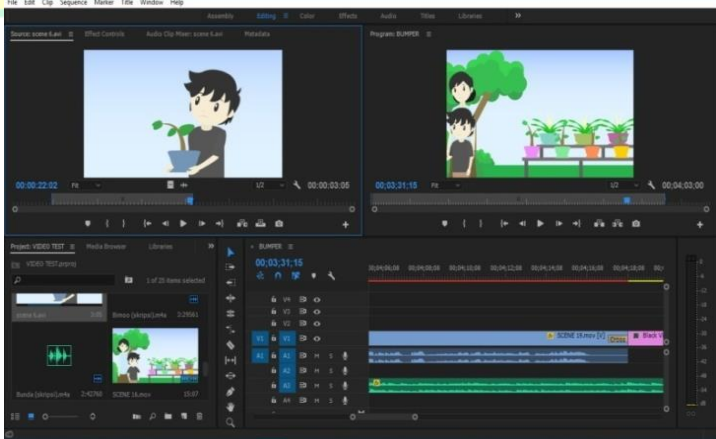
3. Development

Tahap *Development* atau dapat disebut dengan tahap perancangan merupakan tahapan perancangan sebelumnya. Pada tahap pengembangan ini, semua rancangan sudah lebih dimatangkan. Langkah pengembangan ini diantaranya adalah mengembangkan video animasi yang didalamnya terdapat nilai karakter peduli lingkungan dan terdapat percakapan yang mengajak anak untuk peduli dan cinta pada lingkungan sekitarnya. Dalam video ini diharapkan anak dapat mencintai lingkungan sekitar sejak dini.

Pada tahap *Development* ini dijelaskan terlebih dahulu aplikasi apa saja yang digunakan untuk membuat animasi. Design *storyboard*

digital yang dibuat menggunakan Adobe Illustrator. Setelah *storyboard* digital dibuat, video diberikan efek-efek, animasi yang dibutuhkan, dan juga dibuat bergerak. Penambahan animasi ini menggunakan *software Adobe After Effects*. Selanjutnya, video diedit dengan menggunakan *Adobe Premiere*. *Adobe Premiere* merupakan *software* yang digunakan untuk mengedit video. Setelah itu, video ditambahkan suara dialog dan musik latar

Tabel 4.3 Perancangan Pembuatan Video

| No. | Gambar | Keterangan |
|-----|--|---|
| 1. |  | Pembuatan desain pada <i>Adobe Illustrator CS6</i> |
| 2. |  | Penambahan animasi <i>Adobe After Effects CC 2017</i> |
| 3. |  | Pengeditan video pada <i>Adobe Premiere CC 2017</i> |

Pada tabel tersebut menjelaskan proses pembuatan video. Dalam video tersebut terdapat *font* pada *scene* Judul dan Tujuan adalah caviar. Selanjutnya, pada Kredit menggunakan *font* dreams. Pada musik latar, ada beberapa instrumen lagu yang digunakan. Instrumen lagu yang digunakan yaitu “Menanam Jagung” untuk pengisi suara para tokoh yang ada pada video, diisi oleh kakak peneliti dan sahabat peneliti sendiri.

4. Implementation

Pada tahapan ini peneliti menampilkan video pembelajaran yang telah dibuat dengan menggunakan laptop dan *sound* lalu memberikan kesempatan pada anak untuk bertanya atau menjawab pertanyaan yang disampaikan peneliti.

5. Evaluate

Evaluasi merupakan tahap terakhir dari penerapan model ADDIE. Menurut Stufflebeam, evaluasi dapat dimaknai sebagai proses yang dilakukan untuk menentukan nilai, harga, dan manfaat dari suatu objek.¹ Dapat diartikan untuk menentukan suatu keberhasilan kegiatan diperlukan langkah evaluasi.

Pada tahap evaluasi dilakukan untuk melihat apakah pengembangan video pembelajaran untuk menstimulasi karakter peduli lingkungan anak usia 5-6 tahun ini sudah sesuai harapan atau belum. Pada tahap ini peneliti menggunakan evaluasi formatif. Evaluasi formatif yaitu evaluasi yang melihat proses yang dilakukan selama pengembangan penelitian berlangsung untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan penelitian. Evaluasi formatif dalam pengembangan video pembelajaran akan menggunakan evaluasi *expert review* dan *one to one evaluation*.

¹Stufflebeam, Daniel L. “The CIPP Model For Evaluation”, dalam Daniel L Stufflebeam, dkk (eds), *Evaluation in Education and Human Service*, (Boston: Kluwer Academic Publisher), 2002

D. Hasil Pengembangan

Berdasarkan hasil analisis diatas, anak membutuhkan sebuah media yang menarik minat anak sehingga anak tidak bosan saat menyimak materi yang disampaikan. Selain itu, media yang digunakan dapat menstimulus karakter peduli lingkungan anak usia 5-6 tahun, dengan menggunakan media video pembelajaran ini merupakan suatu inovasi dalam pembelajaran anak usia dini khususnya pada materi pendidikan karakter yang memfokuskan pada karakter peduli lingkungan. Menurut teori yang dibahas pada penjelasan di BAB II bahwa, video pembelajaran merupakan serangkaian gambar gerak yang disertai suara yang membentuk satu kesatuan yang dirangkai menjadi sebuah alur, dengan pesan-pesan di dalamnya untuk ketercapaian tujuan pembelajaran yang disimpan dengan proses penyimpanan pada media pita atau *disk*.²Karakter peduli lingkungan merupakan salah satu dari delapan belas karakter yang ditetapkan oleh Pusat Kurikulum Kementerian Pendidikan Nasional. Karakter peduli lingkungan diartikan sebagai sikap dan tindakan yang selalu berupaya merawat lingkungan, supaya lingkungan alam tetap akan kelestariannya.³

Dalam pendapat tersebut dapat diartikan bahwa media video pembelajaran dapat menarik minat anak untuk mengenal, mempelajari apa tentang lingkungan, jika anak sudah mengenal dan mempelajarinya anak akan peduli dan cinta terhadap lingkungan sekitarnya oleh sebab itu dengan adanya media *audio visual* atau dapat disebut dengan video pembelajaran dapat menstimulasi dan meningkatkan karakter peduli lingkungan anak usia 5-6 tahun. Hasil dari pengembangan ini berupa CD yang berisi video pembelajaran untuk meningkatkan karakter peduli lingkungan. Video pembelajaran ini sebelum diimplementasikan pada

²Rusman, Deni Kurniawan, Cepi Riyana, *Pendidikan Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2011) hlm: 218

³ Retno Listyarti, *Pendidikan Karakter dalam Metode Aktif, Inovatif, dan Kreatif*, (Jakarta: Erlangga Group), h. 7

anak-anak, media video pembelajaran yang berjudul “Aku Cinta Lingkungan” sudah diuji oleh para ahli yaitu dosen ahli materi dan dosen ahli media tujuannya untuk mengetahui kelayakan produk media video pembelajaran dan hasil uji coba para ahli sebagai berikut:

1. Hasil Uji Coba Ahli (Expert Review)

a. Ahli Materi

Hasil uji coba produk yang dilakukan oleh Ibu Dra. Yasmin Faradiba, M.Pd sebagai ahli materi, yang diperoleh data sebagai berikut:

| Tabel Instrumen Ahli Rekapitulasi Materi | | Rentang Nilai | | Keterangan | | 4.4 Rekapitulasi Materi Instrumen Ahli | | | | | |
|--|---|---------------|---|--------------|---|--|---|---|---|----------|--------|
| | | 0-25 % | | Kurang Layak | | | | | | | |
| | | 26-50 % | | Cukup Layak | | | | | | | |
| | | 51-75% | | Layak | | | | | | | |
| | | 76-100% | | Sangat Layak | | | | | | | |
| Butir Soal | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | Jumlah |
| Skor | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 35 |
| | | | | | | | | | | Skor Max | 40 |
| | | | | | | | | | | | 87.5 |

Berdasarkan hasil validasi tersebut maka mendapatkan persentase penilaian dari ahli materi di peroleh sebesar 87,5%. Hal ini menandakan bahwa produk media video pembelajaran dapat dikatakan menurut ahli materi sangat layak.

Tabel 4.5 Saran dari Ahli Materi Beserta Tindak Lanjutnya

| No | Saran dan Masukan | Tindak Lanjut |
|----|--|---------------------------|
| 1. | Diperbaiki warna gambar yang kurang terang | Warna gambar sudah sesuai |

b. Ahli Media

Hasil uji coba produk yang dilakukan oleh Bapak Cecep Kustandi, M.Pd sebagai ahli media, diperoleh data sebagai berikut:

**Tabel 4.6 Rekapitulasi Instrumen Ahli Media
Rekapitulasi Instrumen Ahli Media**

| | | | | | | | | | | | | | | | |
|------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----------|--------|
| Butir Soal | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | Jumlah |
| Skor | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 53 |
| | | | | | | | | | | | | | | Skor Max | 56 |

| Rentang Nilai | Keterangan |
|---------------|--------------|
| 0-25 % | Kurang Layak |
| 26-50 % | Cukup Layak |
| 51-75% | Layak |
| 76-100% | Sangat Layak |

Berdasarkan hasil validasi tersebut maka mendapatkan persentase penilain dari ahli media di peroleh sebesar 94,6%. Hal ini menandakan

bahwa produk media video pembelajaran dapat dikatakan menurut ahli media sangat layak.

Tabel 4.7 Saran dari Ahli Media Beserta Tindak Lanjutnya

| No | Saran dan Masukan | Tindak Lanjut |
|----|--|--|
| 1. | Backsound terlalu besar | Backsound sudah sesuai |
| 2. | Awali video dengan judul video dan tujuan video pembelajaran | Menambahkan tujuan video di awal |
| 3. | Nama pengembang dipindahkan di akhir vdeo | Memindahkan nama pengembang di akhir video |

2. Hasil Instrumen Guru

Hasil instrumen kusioner penilaian guru dilakukan oleh dua orang guru yaitu Ibu Siti Maryam, S.Pd dan Ibu Azizah dapat diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.8 Hasil Instrumen Kuesioner Penilaian Guru

| No | Butir Soal | Skor | | Jumlah Skor Akhir | Jumlah Skor maksimal |
|----|------------|--------|--------|-------------------|----------------------|
| | | Guru 1 | Guru 2 | | |
| 1 | 1 | 4 | 4 | 52 | 64 |
| 2 | 2 | 3 | 4 | % akhir | 81.25 |
| 3 | 3 | 3 | 4 | | |
| 4 | 4 | 3 | 3 | | |
| 5 | 5 | 3 | 3 | | |
| 6 | 6 | 3 | 3 | | |
| 7 | 7 | 3 | 3 | | |
| 8 | 8 | 3 | 3 | | |

| | | | |
|--|----------|-------|-------|
| | Jumlah | 25 | 27 |
| | Skor Max | 32 | 32 |
| | % | 78.12 | 84.37 |

Berdasarkan hasil instrumen kusioner penilaian guru diperoleh presentase sebesar 81,25% hal ini menandakan bahwa media video pembelajaran sangat layak.

Tabel 4.9 Dokumentasi bersama guru

| Gambar | Keterangan |
|---|---|
|  | <p>Peneliti sedang menjelaskan tentang video pembelajaran, tujuan video pembelajaran, isi materi video pembelajaran dan manfaat video pembelajaran.</p> |
|  | <p>Peneliti sedang menunjukkan video pembelajaran kepada guru-guru Tk Baitusalam</p> |
|  | <p>Peneliti sedang menjelaskan butir kusioner pada guru</p> |
|  | <p>Foto bersama dengan guru-guru TK Baitusalam</p> |

3. Hasil Uji Efektivitas

Pada hasil uji efektivitas pada penelitian pengembangan melibatkan enam orang anak usia 5-6 tahun. Uji efektivitas dilakukan pada hari selasa tanggal 1 oktober-3 oktober 2019 yang berada di TK Baitusalam. Instrumen yang berupa wawancara pada anak untuk uji efektivitas media video pembelajaran ini terdiri atas dua komponen, yaitu isi materi dan tampilan video. Uji efektivitas ini dilakukan untuk mengetahui penilaian terhadap pengetahuan materi yang telah disampaikan melalui video pembelajaran dan mengetahui apakah anak sudah terstimulus untuk menerapkan karakter peduli lingkungan di kehidupan sehari-hari.

Tabel 4.10 Daftar Inisial Anak Pada Uji Efektivitas

| No | Nama Inisial Anak | Tempat dan Tanggal Lahir |
|----|-------------------|--------------------------|
| 1. | A | Jakarta, 20/04/2014 |
| 2. | R | Jakarta, 01/05/2014 |
| 3. | C | Jakarta, 17/03/2014 |
| 4. | A | Jakarta, 11/06/2014 |
| 5. | W | Jakarta, 23/04/2014 |
| 6. | S | Jakarta, 07/03/2014 |

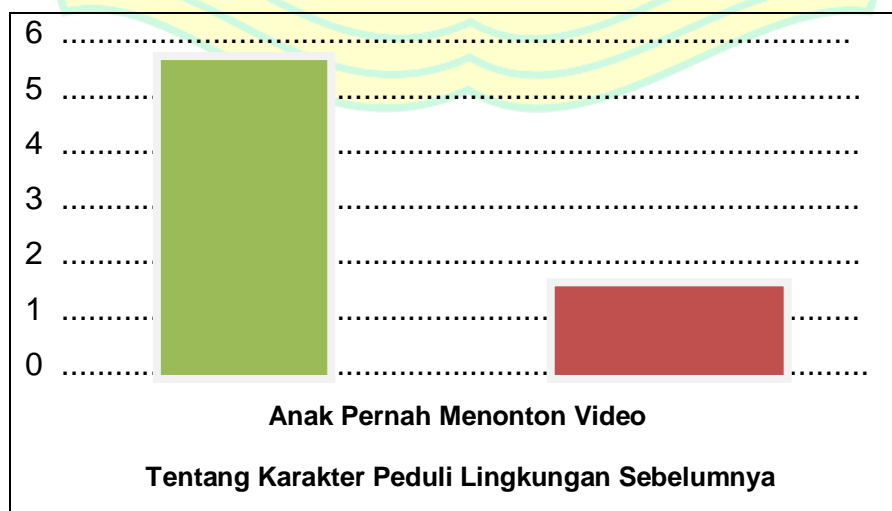
Uji efektivitas ini dilakukan dengan mengumpulkan enam orang anak berupa lima tahun di dalam kelas. Peneliti menempatkan laptop di meja di depan enam orang anak lalu anak duduk bersamaan menghadap laptop untuk menonton video.

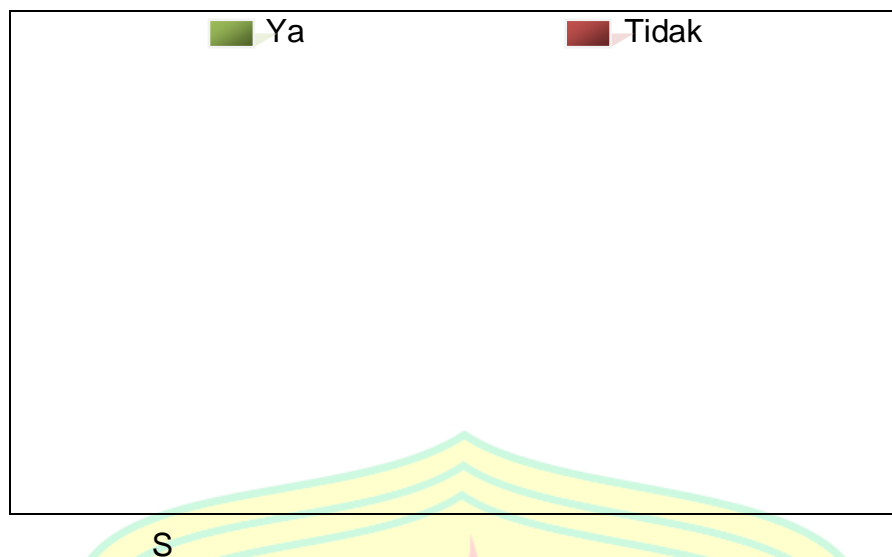




Gambar 4.1 Dokumentasi bersama Anak

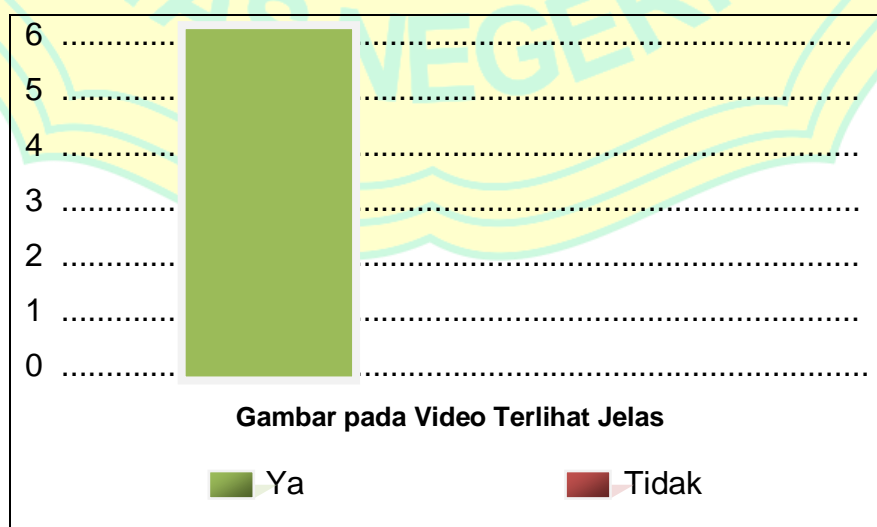
Peneliti memulai uji efektivitas dengan mengenalkan nama peneliti kepada anak dan menanyakan identitas kepada seluruh anak yaitu nama dan usia. Peneliti membuka kegiatan dengan mengajarkan lagu “Menanam Jagung” pada anak. Setelah mengajarkan lagu peneliti menirukan suara binatang dan anak dipersilahkan untuk menjawab setelah itu peneliti menyanyikan lagu dan anak menjawab lagu tersebut sesuai dengan irama. Selanjutnya, peneliti menerangkan bahwa peneliti akan menampilkan video pada anak. Peneliti bertanya pada anak, “kalian pernah menonton video tentang lingkungan tidak?”. Seluruh anak menjawab “ya” atau “tidak” kecuali anak W yang menjawab “belum.” Dari uji coba pada anak, maka dengan penampilan video pembelajaran ini dapat menstimulasi karakter peduli lingkungan anak usia 5-6 tahun. Hasil jawaban anak digambarkan pada diagram berikut:



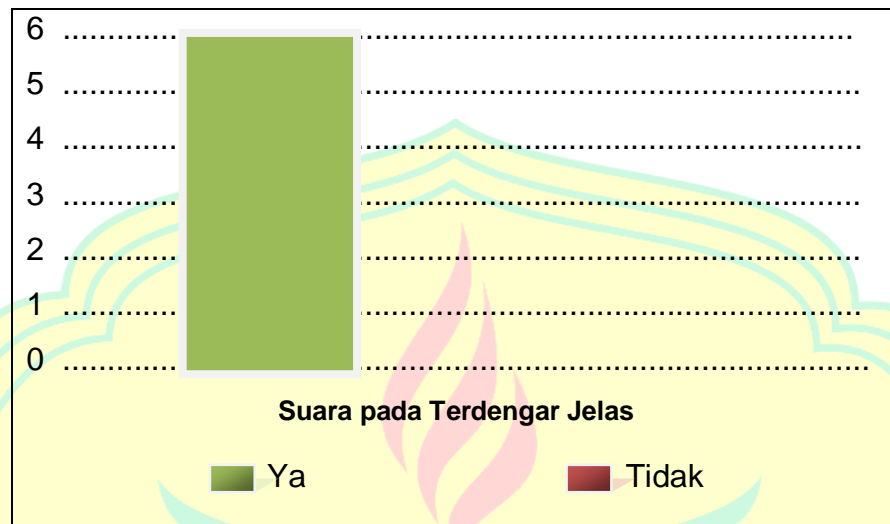


Gambar 4.2 Diagram Jawaban Anak Pada pertanyaan Pertama

Selanjutnya, peneliti memutar video pembelajaran dengan laptop dan anak memperhatikan video pembelajaran yang berada pada laptop sambil menonton disitu juga peneliti menjelaskan isi materi sehingga anak dapat memahaminya. Pada saat peneliti memutar video, peneliti bertanya pada anak apakah gambar terlihat dan seluruh anak menjawab dengan seksama “kelihatan”. Saat peneliti bertanya apakah suara terdengar dengan jelas, seluruh anak juga menjawab “terdengar.” Berdasarkan jawaban dari instrumen pertanyaan wawancara ini dapat disimpulkan bahwa tampilan video dapat menstimulasi karakter peduli lingkungan anak usia 5-6 tahun. Hasil jawaban anak digambarkan pada diagram berikut:

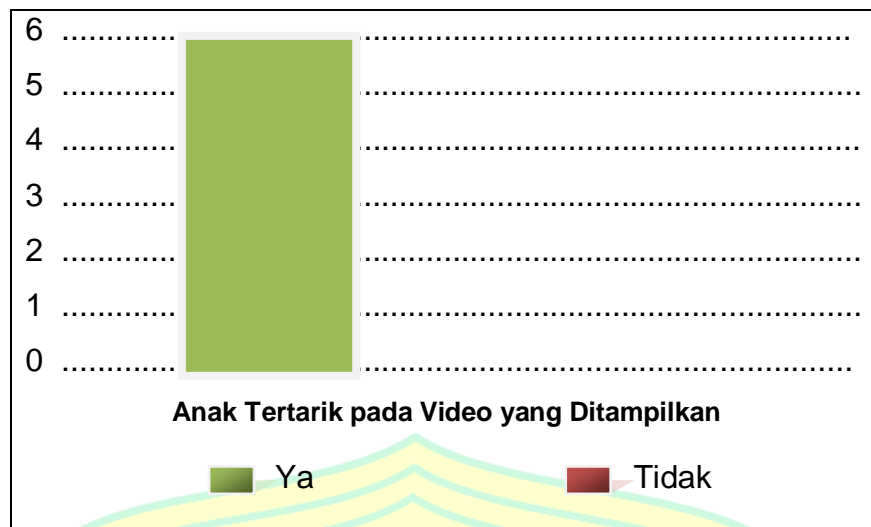


Gambar 4.3 Diagram Jawaban Anak Pada pertanyaan Kejelasan Video



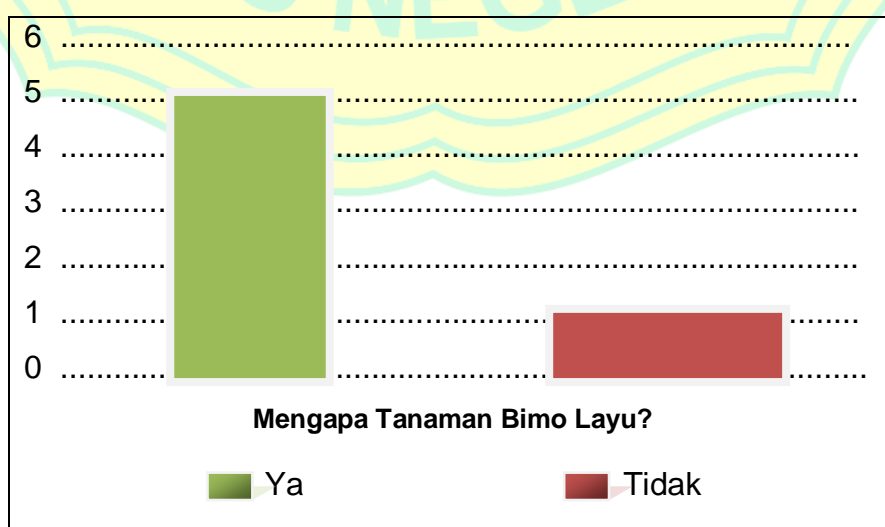
Gambar 4.4 Diagram Jawaban Anak Pada pertanyaan Kejelasan Suara Video

Pada tengah video, peneliti menjelaskan kembali pada anak mengenai isi video saat video diputar, anak memperhatikan layar sampai video selesai. Setelah video yang ditampilkan selesai, peneliti bertanya pada anak, apakah anak senang pada video yang ditampilkan. Seluruh anak menjawab “senang”. Berdasarkan jawaban dan instrumen pertanyaan wawancara ini, dapat disimpulkan bahwa tampilan video dapat menarik anak usia 5-6 tahun. Hasil jawaban anak digambarkan pada diagram berikut:

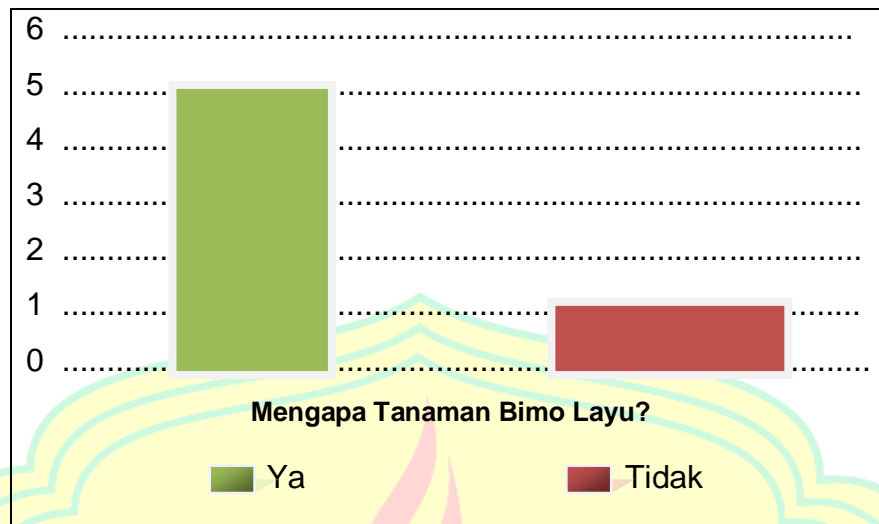


Gambar 4.5 Diagram Jawaban Anak Pada pertanyaan Ketertarikan Anak Pada Video

Selanjutnya, peneliti bertanya mengenai isi video pada masing-masing anak. Pada pertanyaan “mengapa tanaman bimo layu?” 5 dari 6 anak menjawab dengan benar yaitu “karena tidak disiram dan dicabut sembarang” sementara satu anak tidak dapat menjawabnya. Pada hasil uji efektivitas pada 5 orang anak, pertanyaan lainnya yaitu “apa pesan bunda terhadap bimo?” 5 dari 6 orang anak menjawab dengan benar “harus mencintai tanaman dan tidak boleh membuang sampah sembarangan” sedangkan 1 anak sisanya tidak dapat menjawabnya. Berdasarkan jawaban dari instrumen pertanyaan wawancara ini, dapat disimpulkan bahwa isi materi video dapat menstimulasi karakter peduli lingkungan anak usia 5-6 tahun. Hasil jawaban anak digambarkan pada diagram berikut:

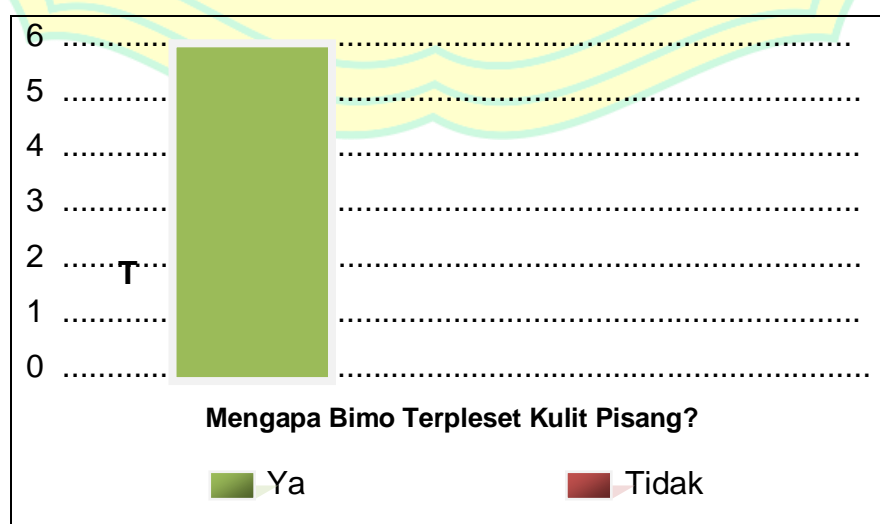


**Gambar 4.6 Diagram Jawaban Anak Pertanyaan Pertama
Komponen Isi Materi**

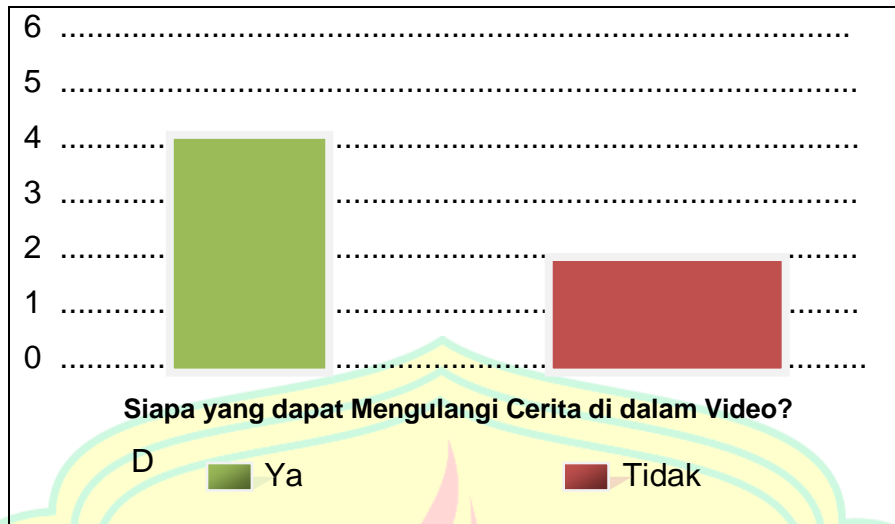


**Gambar 4.7 Diagram Jawaban Anak Pertanyaan Pertama
Komponen Isi Materi**

Pada hasil uji efektivitas pada 6 orang anak, pertanyaan “mengapa bimo terpeleset kulit pisang?” 6 orang anak dapat menjawabnya dengan benar yaitu “karena membuang sampah sembarangan.” Pertanyaan selanjutnya yaitu “siapa yang bisa mengulangi cerita yang terdapat di dalam video?” 4 dari 6 orang anak dapat mengulangi cerita yang terdapat dalam video sedangkan 2 orang anak tidak mau menceritakan kembali. Berdasarkan jawaban dari instrumen pertanyaan wawancara ini, dapat disimpulkan bahwa isi materi video dapat menstimulasi karakter peduli lingkungan anak usia 5-6 tahun. Hasil jawaban anak digambarkan pada diagram berikut:



**Gambar 4.8 Diagram Jawaban Anak Pertanyaan Pertama
Komponen Isi Materi**



**Gambar 4.9 Diagram Jawaban Anak Pertanyaan Pertama
Komponen Isi Materi**

Dapat dijelaskan bahwa penjelasan diatas mengenai kejelasan video dan isi materi bahwa video pembelajaran karakter peduli lingkungan dapat menstimulasi karakter peduli lingkungan. Video pembelajaran ini dapat menstimulasi tiga indikator karakter peduli lingkungan yaitu dapat mencintai tanaman, dapat merawat tanaman dan dapat membuang sampah pada tempatnya sehingga anak-anak dapat menerapkan apa yang mereka liat di dalam video pembelajaran.