

## BAB III

### STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN

#### A. Strategi Pengembangan

##### 1. Tujuan

Secara umum, tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan sebuah produk berupa video. Video yang akan dikembangkan adalah sebuah video pembelajaran yang dapat digunakan di lingkungan pendidikan anak usia dini. Video pembelajaran ini dikembangkan untuk mengembangkan karakter cinta kesenian daerah anak usia 5-6 tahun. Video pemb

elajaran ini diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan karakter cinta kesenian daerah anak usia 5-6 tahun.

##### 2. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video yang dapat digunakan untuk mengembangkan karakter anak, penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE didesain dengan

langkah-langkah dari perencanaan hingga evaluasi, yaitu: (1) *Analyze*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, (5) *Evaluation*.<sup>47</sup>

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, peneliti akan mengembangkan video pembelajaran yang di rancang untuk bisa menumbuhkan karakter cinta kesenian daerah pada anak usia 5-6 tahun.

### 3. Responden

Responden dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun yang berjumlah 5 orang anak beserta peneliti untuk pelaksanaan uji coba media pembelajaran yang sudah dibuat oleh peneliti. Responden lain untuk menguji penelitian ini yaitu ahli media dan ahli materi. Video akan diuji coba dengan anak dengan peneliti sebagai pelaksana, video akan ditampilkan dan anak akan menontonnya secara bersama-sama, yang kemudian akan dipilih beberapa anak sebagai responden. Anak-anak yang dipilih sebagai responden akan diberikan beberapa pertanyaan mengenai video yang sudah ditampilkan yaitu dengan teknik wawancara.

Menurut Maolani dan Cahyana teknik wawancara yaitu:

Teknik wawancara digunakan dalam pengumpulan data, bila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti. Dalam melakukan wawancara, selain harus membawa instrumen sebagai pedoman untuk wawancara, maka pengumpulan data/peneliti dapat menggunakan alat bantu lain yang dapat membantu pelaksanaan wawancara menjadi lancar.<sup>48</sup>

---

<sup>47</sup>G. Muruganatham, *Developing of E-Content Package by Using ADDIE Model* (International Journal of Applied Research, 2015), h.52

<sup>48</sup>Rukaesih A. Maolani dan Ucu Cahyana, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Depok: Raja Grafindo Persada 2016), h.153

Video juga akan ditampilkan pada para ahli, para ahli akan diberikan instrumen evaluasi berupa angket untuk menilai media yang dikembangkan (*penilaian Expert Judgement*). Responden terdiri dari ahli media dan ahli materi, masing-masing responden akan diberikan angket penilaian sesuai dengan bidangnya melalui penilaian *Expert Judgement*.

#### 4. Instrumen

Penelitian ini akan menggunakan instrumen yang digunakan untuk evaluasi media video pembelajaran karakter cinta kesenian daerah yang sudah dibuat oleh peneliti, selain itu instrumen diberikan kepada anak yang sudah dipilih sebagai responden untuk wawancara tentang video pembelajaran yang sudah dilihatnya. Kuisisioner merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya-tanya dengan responden)<sup>49</sup>. Kuisisioner yang sudah dibuat oleh peneliti akan diberikan kepada guru sebagai pelaksana uji coba untuk mengisi instrument tersebut atau melakukan wawancara kepada responden. Wawancara dilakukan oleh guru dengan tujuan agar memperoleh data yang valid dan langsung dari sumbernya, seperti pendapat sudaryono, "Wawancara adalah suatu cara pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya"<sup>50</sup>. Instrumen yang digunakan ada 2 jenis, instrument berupa

---

<sup>49</sup> Sudaryono, *Educational Research Methodology: Panduan Lengkap: Teori, Aplikasi, dan Contoh Kasus*, (Jakarta: Lentera Ilmu Cendekia 2014), h.85

<sup>50</sup> Sudaryono, *Educational Research Methodology* . *Ibid*.

kuisisioner yang ditujukan untuk para ahli, sedangkan instrumen berupa wawancara ditujukan untuk anak. Kisi-kisi instrumen angket dan wawancara dapat dilihat dalam tabel berikut:

**Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Penilaian untuk Ahli Media**

No	Komponen	Indikator	No. Item	Deskripsi
1	Kejelasan	Kejelasan gambar pada video	1	Kualitas gambar pada video jelas dan tepat. Di dalam video terdapat gambar yang menunjukkan pesan utama
		Kejelasan suara pada video	2	Kualitas suara pada video jelas dan tepat. Di dalam video terdapat suara yang menunjukkan pesan utama
		Kejelasan media bergerak/animasi pada video	3	Dalam video terdapat animasi yang akan terlihat hidup serta melibatkan cerita pada video
		Kejelasan ukuran huruf pada video	4	Menampilkan gambar pada video dan memiliki kualitas visual yang sesuai

No	Komponen	Indikator	No. Item	Deskripsi
		Kejelasan dialog pada video	5	Dalam video terdapat percakapan yang akan memperjelas pesan yang disampaikan dalam video
2	Daya Tarik	Daya tarik gambar pada video	6	Dalam video, gambar yang akan ditampilkan dapat menghidupkan suasana penghijauan
		Daya tarik suara pada video	7	Dalam video, suara yang akan didengar akan memperluas pengetahuan anak
		Daya tarik video	8	Dalam penampilan video harus menumbuhkan sifat peduli lingkungan pada anak
		Daya tarik gambar bergerak/ animasi	9	Dalam video, gambar yang akan ditampilkan dapat menghidupkan suasana penghijauan, mengajarkan anak tentang kebersihan lingkungan

No	Komponen	Indikator	No. Item	Deskripsi
		Daya tarik dialog	10	Dalam video, suara dialog yang akan didengar dapat memperluas pengetahuan anak
		Konsistensi media mengenai tujuan yang akan dicapai	11	Media yang disampaikan sesuai dengan materi tujuannya agar menghindari tekanan suatu media untuk tujuan tertentu
		Konsistensi visual dengan materi	12	Materi pembelajaran sesuai dengan visual yang dijelaskan
		Konsistensi visual dengan kelompok sasaran	13	Visual yang ditampilkan sesuai dengan kelompok sasaran dan visual yang ditampilkan menarik
		Konsistensi gambar dengan video	14	Gambar yang ditampilkan harus sesuai dengan materi pembelajaran

**Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian untuk Ahli Materi**

No	Komponen	Indikator	No. Item	Deskripsi
1	Konsistensi	Konsistensi materi dengan KI	1	Konsistensi antara materi dengan KI yang akan disampaikan pada anak usia dini sesuai dengan KI dan KD
		Konsistensi materi dengan KD	2	Konsistensi antara materi dengan KD yang akan disampaikan pada anak usia dini sesuai dengan KI dan KD
		Konsistensi materi dengan usia 5-6 tahun	3	Materi yang disampaikan pada anak usia dini konsisten dengan tahapan usia anak
		Konsistensi materi dengan konten karakter peduli lingkungan	4	Dalam video, materi pembelajaran karakter peduli lingkungan dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari sehingga anak mudah memahami dan anak mampu menerapkan karakter peduli lingkungan

No	Komponen	Indikator	No. Item	Deskripsi
		Konsistensi penggunaan metode	5	Metode yang digunakan pada penelitian adalah karya inovatif atau pengembangan yang sesuai dengan pengembangan media
2	Kejelasan	Kejelasan tujuan pembelajaran	6	Materi yang baik memiliki kejelasan dengan tujuan pembelajaran dengan kurikulum acuan yang digunakan sesuai dengan usia anak
		Kejelasan materi yang disampaikan	7	Materi yang akan disampaikan yaitu peduli lingkungan mampu menumbuhkan minat pada anak untuk mengenal dan mempelajari tentang lingkungan
		Ketercapaian materi dengan tujuan program	8	Materi yang disampaikan memadai untuk mencapai tujuan yang diharapkan

No	Komponen	Indikator	No. Item	Deskripsi
3	Materi	Ketepatan contoh dengan materi dan kondisi sasaran	9	Materi yang disampaikan sesuai dengan contoh dalam lingkungan hidup anak dan materi sesuai dengan sasaran
		Tata bahasa dalam penyampaian	10	Materi yang disampaikan memiliki bahasa yang sopan dan santun

**Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian untuk Guru**

No	Komponen	Indikator	No Item	Deskripsi
		Kejelasan gambar pada video	1	Kualitas gambar pada video jelas dan tepat. Di dalam video terdapat gambar yang menunjukkan pesan utama
		Kejelasan suara pada video	2	Kualitas suara pada video jelas dan tepat. Di dalam video terdapat suara yang menunjukkan pesan utama

No	Komponen	Indikator	No Item	Deskripsi
2.	Daya Tarik	Daya tarik gambar pada video	3	Dalam video, gambar yang akan ditampilkan dapat menghidupkan suasana penghijauan, mengajarkan anak tentang kebersihan lingkungan
		Daya tarik suara pada video	4.	Dalam video, suara yang akan didengar akan memperluas pengetahuan anak
		Daya tarik video	5	Dalam penampilan video harus menumbuhkan sifat peduli lingkungan pada anak
		Konsistensi media mengenai tujuan yang akan dicapai	6	Media yang disampaikan sesuai dengan materi tujuannya agar menghindari tekanan suatu media untuk tujuan tertentu

No	Komponen	Indikator	No Item	Deskripsi
		Konsistensi visual dengan materi	7	Materi pembelajaran sesuai dengan visual yang dijelaskan
		Konsistensi visual dengan kelompok sasaran	8	Visual yang ditampilkan sesuai dengan kelompok sasaran dan visual yang ditampilkan menarik

**Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Tanggapan Anak**

No	Komponen	Indikator	No. Item	Deskripsi
1.	Isi Materi	Anak menunjukkan sikap senang dan gembira mempelajari kesenian wayang golek	1	Melalui pertanyaan ini bertujuan untuk mengetahui apakah anak menyenangi menyambut, mendukung, menyetujui, terhadap kesenian wayang golek

2.	Isi Materi	Anak dapat mengetahui cara pembuatan wayang golek	2	Pertanyaan ini bertujuan untuk mengetahui apakah anak mengetahui cara pembuatan wayang golek
3.	Isi Materi	Anak mampu menyebutkan cara memainkan wayang golek	3	Pertanyaan ini bertujuan untuk mengetahui apakah anak mengetahui cara memainkan wayang golek
4.	Daya Tarik	Anak menunjukkan sikap tertarik mempelajari kesenian wayang yang ada di Indonesia	4	Pertanyaan ini bertujuan untuk mengetahui apakah anak menunjukkan ketertarikan anak untuk mempelajari kesenian daerah
5.	Daya Tarik	Anak dapat bertanya kepada tentang video yang sudah ditampilkan	5	Pertanyaan ini bertujuan untuk mengetahui apakah anak menunjukkan rasa ingin tahu untuk mempelajari kesenian daerah

6.	Daya Tarik	Anak menunjukkan sikap senang dan gembira setelah melihat video	6	Pertanyaan ini bertujuan untuk mengetahui apakah anak menunjukkan ketertarikan anak untuk mempelajari kesenian daerah
7.	Daya Tarik	Anak menunjukkan sikap dan menyatakan bahwa anak tersebut tertarik mempelajari kesenian wayang	7	Pertanyaan ini bertujuan untuk mengetahui apakah anak tertarik mempelajari dan menganal lebih lanjut untuk mempelajari kesenian wayang golek

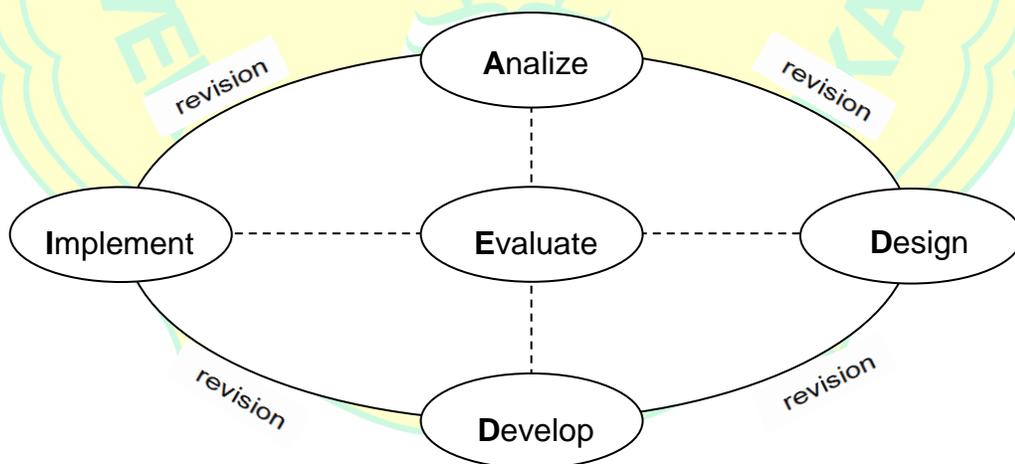
## B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan pada penelitian ini menggunakan model ADDIE. Model pengembangan ini lebih mengutamakan kebutuhan yang mengacu pada standar tingkat pencapaian. Secara rinci, model ADDIE memberikan arahan mengenai tahapan-tahapan pengembangan produk sesuai dengan kebutuhan dan desain yang telah ditentukan dan direncanakan, sehingga produk yang dihasilkan menjadi solusi dari permasalahan yang dihadapi.

Model pengembangan ADDIE dapat diaplikasikan untuk berbagai macam pengembangan produk. Model ini pengembangan ADDIE sangat cocok digunakan untuk menghasilkan produk yang efektif untuk penelitian. Model pengembangan ADDIE merupakan model yang tepat untuk digunakan untuk penelitian pengembangan video pembelajaran yang akan dikembangkan dalam penelitian ini.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu, analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).<sup>51</sup> Model pengembangan ADDIE memiliki perencanaan yang berkelanjutan, apabila disajikan dalam bentuk bagan sebagai berikut;

**Gambar 3.1 Desain Model pengembangan ADDIE**



<sup>51</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan*, (Bandung: Alfabeta 2012), Hal. 142.

## 1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap pertama dalam penelitian yang menggunakan konsep ADDIE yaitu analisis, analisis dilakukan untuk melihat kebutuhan dilapangan. Sugiyono mengatakan “Pada tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan media pembelajaran baru<sup>52</sup>”. Tahap awal analisis yang diambil pada penelitian ini yaitu kesenian Wayang Golek yang mulai hilang dan tidak dikenali oleh generasi muda. Eksistensi wayang golek mulai pudar karena tersingkir oleh media hiburan yang lebih populer dan mudah di akses masyarakat melalui internet.

Peneliti menyimpulkan bahwa diperlukan media modern untuk mengenalkan berbagai kesenian wayang, supaya anak tertarik dan mudah untuk mengenal kesenian wayang. Beberapa kesenian wayang memiliki karakter yang *ikonik* di masyarakat, contohnya seperti Semar dan Cepot, hal ini akan dijadikan sebagai penarik minat siswa untuk mempelajari kesenian wayang. Selain itu, Semar dan Cepot sebagai gambaran kekayaan kesenian yang ada di Indonesia. Karakter tersebut akan digunakan peneliti untuk menjadi konten menumbuhkan karakter cinta kesenian wayang pada anak.

---

<sup>52</sup> Sugiyono, *Ibid*, hal. 142.

Selanjutnya, untuk mendukung pengumpulan informasi dalam tahap analisis ini, dibutuhkan analisis konten untuk menumbuhkan karakter cinta kesenian daerah pada anak 5-6 tahun. Konten untuk menumbuhkan karakter cinta kesenian pada anak 5-6 tahun yang diharapkan oleh peneliti yaitu, anak mengenali kesenian khas daerah Jawa Barat yaitu wayang golek, mengetahui cara memainkan kesenian tersebut, mengetahui cara membuat alat kesenian tersebut. Selain itu, peneliti menanyakan media pembelajaran apa yang mendukung adanya penerapan karakter cinta kesenian daerah disekolah, jawabannya adalah media pembelajaran yang terdapat disekolah yaitu buku cerita. Peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran digital yang akan merangsang karakter cinta kesenian daerah pada anak 5-6 tahun.

Langkah analisis karakter cinta kesenian daerah pada anak 5-6 tahun ini dilakukan untuk memberikan acuan dalam membuat konten untuk video pembelajaran yang akan dikembangkan. Media pembelajaran yang dibuat akan mengutamakan pendidikan karakter cinta kesenian daerah yang menarik bagi anak, maka pada media pembelajaran yang dirancang berupa *audio visual* ini mengutamakan ketertarikan dan menimbulkan karakter cinta kesenian daerah pada anak 5-6 tahun.

Analisis yang sudah dilakukan oleh peneliti menghasilkan kesimpulan bahwa, peneliti akan membuat sebuah media digital yang dapat disebut dengan video pembelajaran mengenai karakter cinta

kesenian daerah pada anak 5-6 tahun. Video ini berisi animasi yang mengajarkan anak untuk mencintai kesenian daerah yang ada disekitarnya. Video pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan karakter cinta kesenian daerah pada anak 5-6 tahun. Selain itu, dalam pengembangan video pembelajaran ini dapat membantu guru dan orangtua untuk memperkenalkan kesenian daerah kepada anak.

Analisis selanjutnya yaitu cara penyampaian Pendidikan karakter kepada anak usia dini. Sesuai pedoman yang dikeluarkan oleh *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia*, pendidikan karakter bisa diterapkan di PAUD, salah satu pendidikan karakter yang dapat diterapkan di PAUD yaitu pendidikan karakter cinta kebudayaan dan kesenian yang ada di lingkungan sekolah.

## **2. Tahap Desain (*Design*)**

Pada tahap desain, peneliti menyusun rencana pengembangan media video pembelajaran. Tahap pertama, peneliti membuat sebuah cerita yang akan divisualisasikan dalam media. Cerita dibuat dengan menentukan tokoh beserta karakternya, peneliti menentukan satu tokoh dalam cerita, tokoh tersebut yaitu *Mamang* sebagai karakter yang mencerminkan budaya Sunda yang sesuai dengan kesenian khas daerah Jawa Barat. Pemilihan tokoh-tokoh tersebut didasarkan pada sasaran pengembangan media video pembelajaran, yaitu anak usia 5-6 tahun. Tokoh yang dibuat menarik dan unik untuk anak, sehingga diharapkan anak akan tertarik untuk melihat video yang telah dibuat.

Setelah tokoh/ karakter ditentukan, peneliti menentukan alur dan latar dan unsur lainnya. Latar yang ada di video berupa macam-macam kesenian dan kebudayaan yang ada di Indonesia dengan diiringi beberapa suara lagu-lagu daerah Jawa Barat dan beberapa lagu nasional. Dalam tahap pembuatan cerita, peneliti memasukkan konten karakter cinta kesenian daerah khususnya wayang golek dengan sasaran anak 5-6 tahun.

### **3. Tahap Pengembangan (*Development*)**

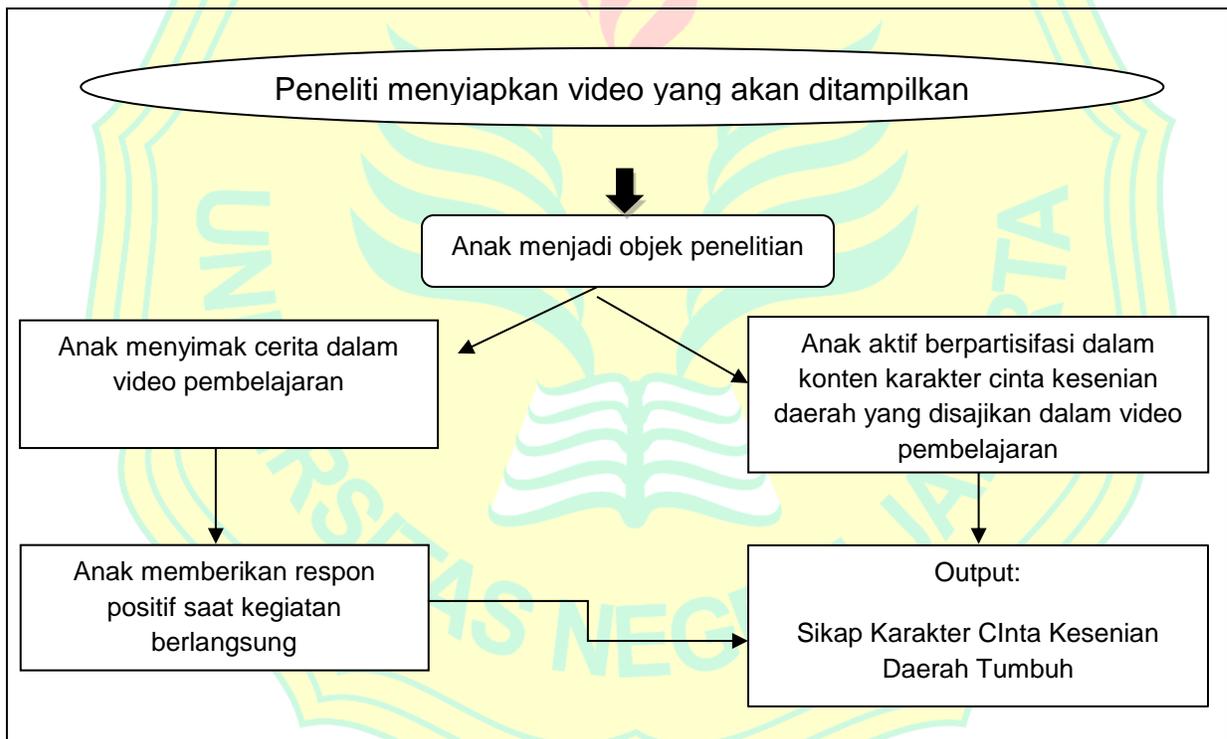
Tahap pengembangan/*development* merupakan sebuah pelaksanaan dari tahap perancangan sebelumnya. Pada tahap ini, semua rancangan sudah disiapkan. Pengembangan dilakukan dengan membuat sebuah produk yang diperlukan yang sesuai dengan hasil analisis yang sudah dilakukan pada tahap awal.

Peneliti mengembangkan video pembelajaran untuk mengembangkan video pembelajaran yang didalamnya terdapat konten karakter cinta kesenian daerah. Video pembelajaran yang dibuat oleh peneliti berupa stimulasi dan pengenalan kepada anak tentang kesenian daerah yang ada di Indonesia khususnya provinsi Jawa Barat, sehingga video pengembangan ini diharapkan dapat merangsang anak untuk mengenal dan mencintai kesenian daerah. Diharapkan dengan video pembelajaran yang dibuat akan membantu guru dan orangtua dalam mengenalkan kesenian daerah kepada anak.

#### 4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi atau mengimplementasikan merupakan kegiatan uji coba secara langsung kepada responden yang sudah ditentukan dalam penelitian. Peneliti membuat rencana kegiatan yang akan dilakukan, kegiatan uji coba akan dilakukan kepada anak usia 5-6 tahun. Berikut adalah bagan penggunaan video pembelajaran;

**Gambar 3.2**  
**Penggunaan Video Pembelajaran**



#### 5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir dari model ADDIE. Evaluasi dapat disebut dengan menilai, evaluasi dapat dimaknai sebagai proses yang dilakukan untuk menentukan nilai, harga, dan

manfaat dari suatu objek<sup>53</sup>, melalui pendapat tersebut dapat diartikan bahwa dalam menentukan suatu keberhasilan kegiatan diperlukan langkah evaluasi.

Pada tahap evaluasi akan dilakukan penilaian dari hasil implementasi yang sudah dilakukan oleh peneliti. Video dinilai dengan evaluasi formatif oleh para ahli yaitu ahli media dan ahli materi (*expert judgement*) yang sudah ditentukan oleh peneliti, dan juga evaluasi kelompok kecil (*small group*).

Pada tahap evaluasi, peneliti akan menampilkan video yang telah dibuat kepada ahli media dan ahli materi, kemudian video akan diberi penilaian oleh para ahli media dan ahli materi (*expert judgement*). Pada saat proses penilaian, peneliti akan meminta saran kepada para ahli materi dan ahli materi, apakah media yang sudah dibuat sesuai dengan ketentuan atau tidak.

Penilaian yang diberikan berupa kritik dan saran untuk peneliti. Hasil penilaian akan dipertimbangkan oleh peneliti untuk diperbaiki. Setelah diperbaiki, peneliti melakukan uji coba terhadap kelompok kecil. Kelompok kecil ini berjumlah 5-10 anak usia 5-6 tahun. Evaluasi ini dilakukan agar peneliti dapat melihat ketercapaian tujuan pengembangan konten yang diaplikasikan ke dalam video.

---

<sup>53</sup> Stufflebeam dalam Benny A. Pribadi, *Desain dan pengembangan program pelatihan berbasis kompetensi implementasi model ADDIE*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2014) h.28

### C. Teknik Evaluasi

Teknik evaluasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu evaluasi formatif. Evaluasi formatif yaitu evaluasi yang mempunyai tujuan untuk memperbaiki kualitas suatu produk. Evaluasi dalam penelitian ini menggunakan beberapa teknik yaitu;

#### 1. Ekpert Review

Ekspert review merupakan tahap dimana seseorang atau beberapa ahli melakukan review atau peninjauan terhadap rancangan media yang dibuat oleh peneliti. Ekspert View dilakukan dengan tujuan dapat memberi masukan untuk meningkatkan kualitas media yang dihasilkan. Dalam tahap ini beberapa ahli akan diberikan kuesioner yang terdiri dari tiga aspek, yaitu: kesesuaian tujuan pengembangan, kesesuaian karakter sasaran, dan isi video pembelajaran. Hal ini untuk mengetahui ketepatan penggunaan media video pembelajaran untuk menumbuhkan karakter cinta kesenian daerah apada anak usia 5-6 tahun.

Data hasil kuesioner diolah dengan cara membagikan jumlah keseluruhan skor dengan jumlah butir soal sebagai berikut:

$$\text{Total Rata – rata Hasil} = \frac{\text{jumlah keseluruhan skor}}{\text{jumlah butir soal}} \times 100\%$$

Data hasil kuesioner tersebut kemudian diukur dengan skala likert 1-4 dan prosentase 0%-100%. Skala likert digunakan untuk mengukur

sikap dalam suatu penelitian. Skala likert dalam penelitian ini dikategorikan sebagai berikut:

1,00 – 1,75 = kurang baik

1,76 – 2,75 = cukup baik

2,76 – 3,50 = baik, dan

3,51 – 4,00 = sangat baik

**Tabel 3.5 Skala Instrumen Kuisiener**

Pilihan	Penilaian
Sangat Baik	4
Baik	3
Cukup	2
Kurang baik	1

## 2. *Small Group Test*

Pada evaluasi *small group test* dilakukan uji coba dengan 8 anak usia 5-6 tahun. Teknik evaluasi pada anak menggunakan kuisiener wawancara. Kuisiener merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya<sup>54</sup>.

<sup>54</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Bandung: Alfabeta, 2015) h.142

*Small Group Test* dilakukan untuk mengidentifikasi kelayakan media yang akan digunakan pada kondisi sebenarnya. Tahap ini dilakukan pada anak dengan jumlah 8 orang. Setelah uji coba media dilakukan, anak akan diwawancara mengenai penggunaan media. Hasil dari respon anak pada instrument dilakukan untuk melihat pertumbuhan karakter cinta kesenian daerah pada anak. Kuisisioner tersebut dihitung berdasarkan dengan skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.<sup>55</sup> Hasil penilaian hasil instrument dihitung dengan rumus berikut ini;

$$\text{Total Rata – rata Hasil} = \frac{\text{jumlah keseluruhan skor}}{\text{jumlah butir soal}} \times 100\%$$

Pemberian makna dan pengambilan keputusan tentang respons siswa terhadap media video pembelajaran pengenalan kesenian wayang pada anak usia dini akan menggunakan konversi tingkat pencapaian dengan skala 4 untuk mengukur kelayakan media untuk anak, seperti tabel 3.6, yaitu;

---

<sup>55</sup> Ibid, h. 93

**Tabel 3.6**  
**Skala Instrumen Kuisioner Kelayakan Media**

Pilihan	Penilaian
Sangat Baik	76-100%
Baik	51-75%
Cukup	26-50 %
Kurang baik	0-25 %

Hasil dari kuisioner wawancara yang dilakukan kepada anak akan dilihat untuk menentukan kelayakan media video pembelajaran karakter cinta kesenian daerah pada anak. Kriteria penilaian hasil instrument wawancara pada anak dapat digunakan untuk menilai media pembelajaran pada penelitian ini, kriteria penilaian sebagai berikut;

- 1) Apabila hasil analisis memperoleh kriteria 81-100% maka media tersebut kualifikasinya sangat baik untuk digunakan dalam pembelajaran.
- 2) Apabila hasil analisis memperoleh 61-80% maka media tersebut kualifikasinya baik untuk digunakan dalam pembelajaran.
- 3) Apabila hasil analisis memperoleh kriteria 41-60% maka media tersebut kualifikasinya cukup baik untuk digunakan dalam pembelajaran.

- 4) Apabila hasil analisis memperoleh kriteria 21-40% maka media tersebut kualifikasinya kurang baik untuk digunakan dalam pembelajaran.
- 5) Apabila hasil analisis memperoleh kriteria <20% maka media tersebut kualifikasinya sangat kurang baik untuk digunakan dalam pembelajaran

