

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Deskripsi Produk

1. Nama Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa Video Pembelajaran yang berjudul “Pengenalan Kesenian Wayang Bagi Anak Usia Dini”. Video pembelajaran dalam penelitian ini dapat digunakan dalam menumbuhkan karakter cinta kesenian daerah pada anak. Video pembelajaran pada penelitian ini berisi materi pengetahuan tentang kesenian wayang yang ada di Indonesia yang bias digunakan untuk akan menumbuhkan karakter cinta kesenian anak usia 5-6 Tahun melalui pengenalan kesenian wayang.

2. Materi

Materi yang terdapat pada media video ini adalah pengenalan kesenian daerah di Indonesia, pengenalan kesenian wayang di Indonesia diharapkan dapat menumbuhkan karakter cinta kesenian daerah pada anak. Latar video dibuat dengan suasana alam Indonesia yang indah dan asri, selain itu, suara latar yang digunakan dalam video ini diisi dengan lagu nasional dan lagu-lagu daerah yang diharapkan dapat

menumbuhkan karakter cinta kesenian daerah pada anak. Penjelasan yang terdapat didalam video berisi tentang indikator karakter cinta kesenian daerah. Karakter cinta kesenian wayang merupakan turunan dari pendidikan karakter cinta tanah air, pendidikan karakter cinta tanah air memiliki beberapa turunan materi, salah satunya yaitu pendidikan karakter cinta kesenian daerah. Peneliti memilih salah satu turunan dari pendidikan karakter cinta tanah air yaitu pendidikan karakter cinta kesenian daerah, hal tersebut dilakukan agar penelitian lebih fokus dan terarah.

Didalam video ini tidak hanya pengenalan wayang, didalam video ini ada cara memainkan wayang, potongan video contoh penampilan wayang, dan proses pembuatan wayang. Materi yang dimasukkan kedalam video diharapkan dapat menumbuhkan karakter cinta kesenian daerah pada anak. Pengenalan kesenian wayang pada anak memiliki banyak manfaat selain mendidik karakter cinta kesenian pada anak, pengenalan wayang kepada anak juga bermanfaat untuk masa depan negara, anak sebagai penerus bangsa akan melestarikan peninggalan sejarah, kebudayaan dan kesenian asli Indonesia. Selain hal tersebut, wayang juga dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi dalam pembelajaran, media wayang dapat digunakan untuk menarik perhatian anak dengan pelajaran yang diberikan oleh guru.

Bagan 4.1

Materi Video Pembelajaran “Pengenalan Kesenian Wayang”

Media Video Pembelajaran “Pengenalan Kesenian Wayang”



Materi

1. Mengenal/memahami kesenian wayang pada daerah di Pulau Jawa
2. Mengingat kesenian wayang pada daerah pulau Jawa
3. Memelihara kesenian wayang
4. Mencintai produk kesenian bangsa sendiri, salah satunya kesenian wayang.

Materi diatas merupakan materi yang ada didalam video pembelajaran yang diharapkan dapat menumbuhkan karakter cinta kesenian daerah pada anak. Pengenalan wayang tidak hanya dijelaskan tentang pengertian wayang tersebut, namun ditampilkan jug acara memainkan dan cara pembuatan salah satu wayang yang ada di

Indonesia, agar anak mengetahui proses pembuatan hingga proses penampilan dan cara memainkan kesenian Wayang yang sangat beragam.

B. Karakteristik Produk

Penelitian ini mengembangkan sebuah produk berupa video pembelajaran, video pembelajaran berjudul “Pengenalan Kesenian Wayang Bagi Anak Usia Dini”. Pada video pembelajaran tersebut berisi materi-materi tentang kesenian daerah yang ada di Indonesia, pada video tersebut berfokus mengenalkan kesenian wayang golek, peneliti memilih wayang golek karena kesenian tersebut agar tidak dilupakan oleh masyarakat Indonesia khususnya masyarakat Jawa Barat.

Media video yang dibuat peneliti berformat *MP4*, video tersebut berdurasi \pm 8 menit. Video memiliki 2 jenis file, yaitu dalam bentuk berkas komputer (*softfile*) dan berkas daring yang akan di unggah pada kanal *Youtube*. File di unggah kedalam kanal *Youtube* bertujuan agar orangtua, guru dan masyarakat mudah untuk mengaksesnya dan dapat digunakan dimana saja.

Produk pada penelitian ini dibuat dengan beberapa aplikasi, seperti *Adobe Premiere* *Illustrator* untuk membuat rancangan karakter dalam video, *Animat* untuk membuat animasi pada produk pada penelitian ini dan *Adobe After Effect* untuk mengedit hasil animasi dan pemberian suara pada video

Gambar yang digunakan didalam video dibuat dengan menggunakan animasi dengan tujuan agar anak tertarik untuk melihat video hingga akhir, selain itu didalam video tersebut terdapat lagu nasional dan beberapa lagu daerah yang akan menarik perhatian anak. Karakter yang dibuat kedalam gambar dibuat dengan menarik dan menggunakan baju khas daerah yang akan membuat anak merasa mengenali karakter video tersebut.

Produk yang dikembangkan oleh peneliti memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan, sebagai berikut;

1. Kelebihan Produk

a) Produk yang mudah diakses

Peneliti memberi kemudahan kepada guru dan orangtua untuk mendapatkan media video pembelajaran tersebut. Peneliti akan menggunakan aplikasi video online yaitu *Youtube* untuk publikasi hasil penelitian ini. Diharapkan dengan adanya video pembelajaran pada *Youtube*, guru, orangtua dan masyarakat mudah untuk mengakses video pembelajaran tersebut.

b) Produk mudah digunakan.

Media video pembelajaran pada penelitian ini menggunakan format *MP4*, sehingga guru dan orangtua yang akan menggunakan media pembelajaran tersebut dapat mudah menggunakannya.

Format *MP4* dapat mensupport berbagai *media player* yang umum digunakan oleh masyarakat seperti, *DVD Player*, *Smartphone*, *Laptop* dan berbagai media pemutar video lainnya.

c) Produk dapat digunakan dimana saja.

Video pembelajaran yang tersedia pada aplikasi media video online *Youtube*, memudahkan orangtua atau masyarakat menggunakan media pembelajaran tersebut dimana saja, media ini dapat digunakan kapan saja dan dimana saja. Produk media pembelajaran dapat digunakan untuk media pembelajaran anak saat disekolah, atau sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan oleh orangtua atau masyarakat pada saat anak berkegiatan dilingkungan keluarga atau masyarakat.

d) Produk yang bersifat general

Hasil produk pada penelitian ini tidak hanya digunakan untuk anak usia dini, media pembelajaran ini dapat digunakan oleh semua pihak yang ingin mempelajari kesenian wayang. Produk pada penelitian ini dikembangkan dengan memperhatikan aspek kualitas video yang baik dan materi yang menarik. Diharapkan, dengan kualitas video yang baik dan materi yang lengkap, tidak hanya menarik minat anak, tetapi semua pihak yang akan mempelajari kesenian wayang.

2. Kelemahan Produk

a) Keterbatasan Durasi Video

Pengenalan kesenian wayang tidak dapat dijelaskan secara lengkap, karena dalam menonton video rata-rata anak tidak disarankan melihat video lebih dari ± 15 menit. Dengan mempertimbangkan hal tersebut, peneliti berusaha merangkum semua materi pengenalan wayang yang cukup banyak, sehingga peneliti tidak bias mengenalkan kesenian wayang secara luas seperti, contoh cerita, watak dari tokoh dan sebagainya.

b) Keterbatasan Akses Tertentu

Salah satu cara publikasi pada hasil penelitian ini yaitu melalui internet, dengan tujuan agar video dapat digunakan oleh seluruh warga Indonesia maupun luar negeri. Beberapa wilayah di Indonesia belum memiliki koneksi internet, hal tersebut menyebabkan keterbatasan hasil penelitian yang tidak bisa diakses oleh beberapa orang di daerah yang tidak memiliki koneksi internet.

C. Prosedur Pengembangan

1. Analisis

Pada tahap ini, peneliti menganalisis masalah yang ada di lingkungan peneliti. Peneliti melihat pada zaman ini telah terjadi revolusi

industry 4.0 dan terjadinya globalisasi, pada zaman globalisasi pertukaran informasi dan kebudayaan tidak ada batasannya, melihat hal tersebut, peneliti ingin membuat suatu media pengenalan kesenian untuk anak, agar anak tidak melupakan kesenian warisan nenek moyang Indonesia.

Peneliti berfikir bahwa diperlukan media untuk menyampaikan bahwa anak sebagai generasi penerus memiliki andil yang penting untuk mengetahui dan menjaga kesenian yang ada di Indonesia. Kemudian, peneliti memutuskan menggunakan media *audio visual*, media tersebut dipilih karena dapat menyesuaikan dengan perkembangan zaman dan mudah diakses dimana saja. Didalam video tersebut berisi tentang materi-materi yang berkaitan dengan pengenalan wayang yang ada di Indonesia, tidak hanya itu, didalam video tersebut terdapat penampilan wayang secara langsung, cara memainkan wayang, dan cara pembuatan salah satu wayang yaitu wayang golek. Diharapkan dengan media video yang dibuat oleh peneliti dapat menumbuhkan karakter cinta kesenian daerah pada anak.

2. Desain

Pada tahap *design*, peneliti membuat rancangan karakter, alur, latar dan rancangan cerita didalam video. Rancangan pembuatan video terdiri dari dua tahapan, yaitu; (a) merancang video pembelajaran, (b) membuat rancangan penggunaan media video pembelajaran. Pada

tahap *design*, peneliti merancang video tersebut berdasarkan tujuan yang diharapkan yaitu dapat menumbuhkan karakter cinta kesenian daerah pada anak usia 5-6 tahun.

a) Merancang video pembelajaran

Peneliti membuat rancangan media video pembelajaran secara bertahap. Tahap pertama, peneliti membuat cerita yang berhubungan dengan pengenalan wayang di Indonesia, kemudian peneliti membuat sketsa/*storyboard* untuk dilanjutkan dalam proses animasi. Berikut ini adalah hasil pembuatan *storyboard* yang dibuat oleh peneliti sebelum dilanjutkan kedalam proses animasi :

Tabel 4.1

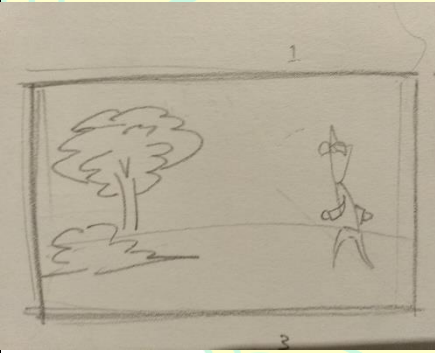
Story Board “Pengenalan Kesenian Wayang di Indonesia”

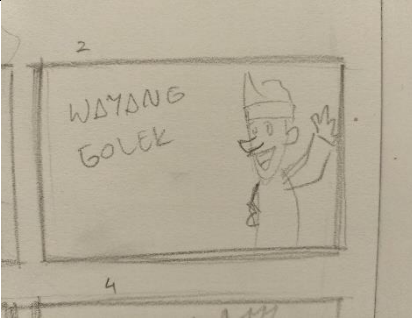
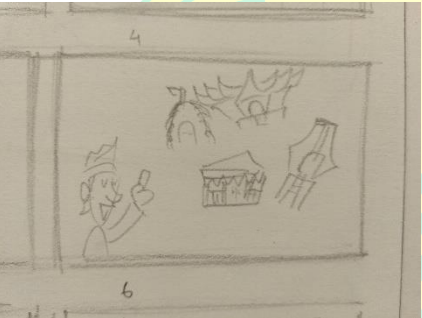
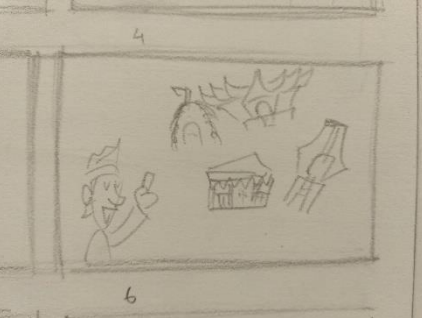
Karakteristik Cinta Kesenian Daerah Pada Anak Usia 5-6 Tahun;

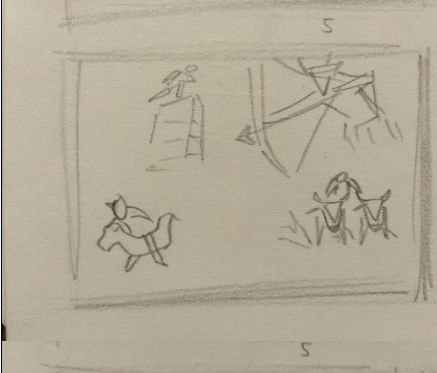
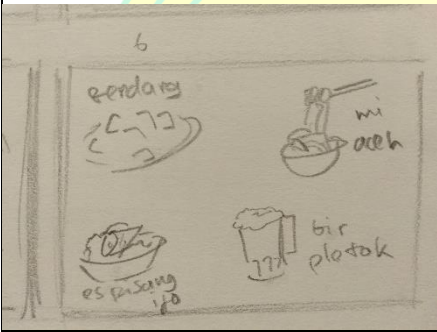
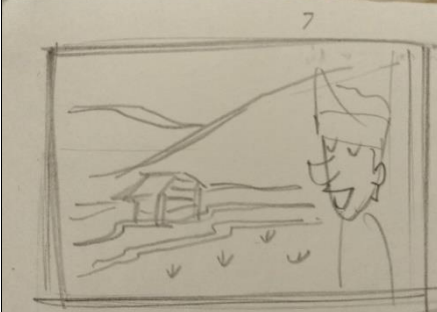
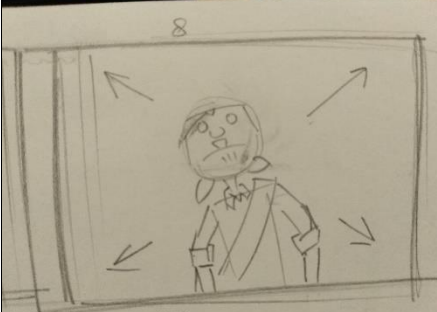
1. Mengenal/memahami kesenian daerah pulau disekitar anak.
2. Mengingat kesenian daerah yang ada disekitar anak.
3. Memelihara kesenian daerah yang ada pada daerah sekitar anak.
4. Mencintai produk kesenian bangsa, salah satunya kesenian wayang.

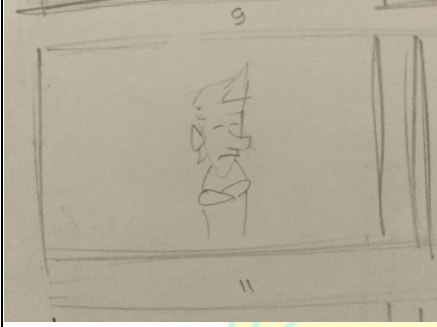
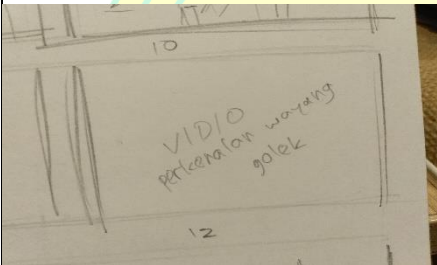
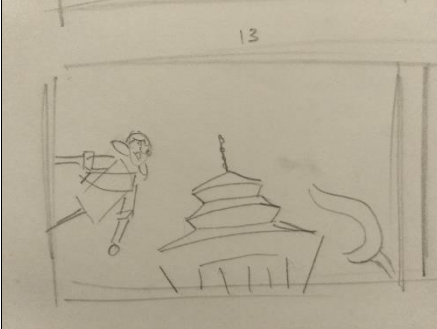
Judul : Pengenalan Kesenian Wayang di Indonesia

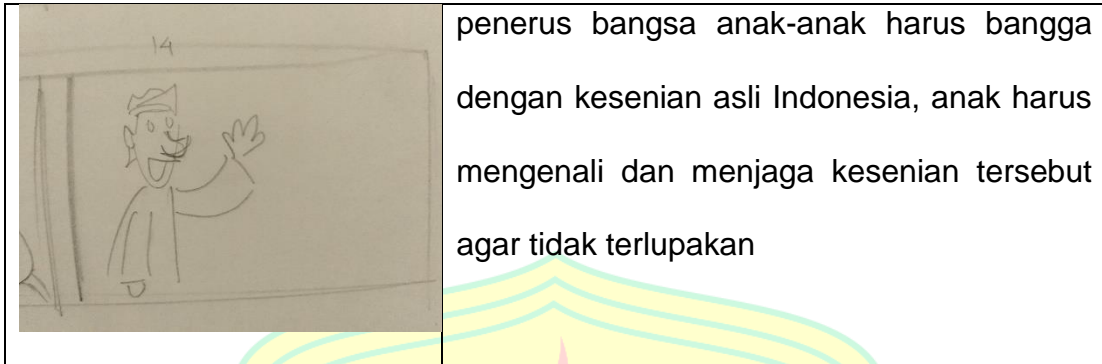
Latar : Suasana Perkampungan di Indonesia

Tokoh : Mamang Sebagai Karakter Utama yang akan mendiskripsikan Wayang.	
Sinopsis	
<p>Media video pembelajaran yang dikembangkan adalah video pembelajaran untuk pendidikan karakter cinta kesenian daerah untuk anak usia 5-6 tahun dengan judul “Pengenalan Kesenian Wayang di Indonesia”. Video pembelajaran ini berisi tentang materi pembelajaran untuk mengenalkan kesenian wayang di Indonesia khususnya kesenian daerah di Jawa Barat yaitu Wayang Golek. Video pembelajaran berbentuk animasi dan campuran beberapa potongan video cara pembuatan wayang golek.</p>	
Story Board	
Scene 1	Opening animasi, diisi dengan mamang yang sedang berjalan masuk ke frame dari arah kiri. Latar tempat di isi semak dan pohon, sedangkan latar belakang berupa pegunungan.
	
Scene 2	Opening animasi, gambar diclose up ke mamang. Posisi mamang di sisi kiri, sisi kanan muncul pop up judul video tersebut

	<p>yang bertuliskan “WAYANG GOLEK” dengan judul “pengenalan kesenian wayang di Indonesia”.</p>
<p style="text-align: center;">Scene 3</p> 	<p>Isi animasi, mamang muncul dari bawah frame di sisi bawah. Dia memperkenalkan diri dan memberi tau bahwa di Indonesia memiliki berbagai macam kesenian yang sangat indah.</p>
<p style="text-align: center;">Scene 4</p> 	<p>Mamang menjelaskan bahwa Indonesia memiliki kesenian yang sangat indah, seperti kesenian permainan tradisional, rumah adat. kesenian Tarian, dan wayang.</p>

<p style="text-align: center;">Scene 5</p> 	<p>Indonesia memiliki berbagai kesenian daerah yang sangat terkenal, seperti kuda lumping, tarian adat untuk menyambut tamu dan untuk hiburan.</p>
<p style="text-align: center;">Scene 6</p> 	<p>Tidak hanya kebudayaan dan kesenian, Indonesia juga kaya akan makanan dan minuman khas yang mendunia. Contohnya rendang yang berasal dari minang, mie aceh dan bir plotok dari Jakarta.</p>
<p style="text-align: center;">Scene 7</p> 	<p>Pada scene ini mamang menjelaskan kesenian asli dari daerahnya dengan latar belakang persawahan dan pegunungan yang asri, yaitu wayang golek.</p>
<p style="text-align: center;">Scene 8</p> 	<p>Isi animasi, pop up wayang golek dengan karakter ikonik dari wayang golek yaitu "cepot" sebagai tokoh wayang yang ikonik dari wilayah Jawa Barat.</p>

<p style="text-align: center;">Scene 9</p> 	<p>Isi animasi, mamang terlihat sedih karena kesenian wayang, khususnya wayang golek ini mulai dilupakan. Karena adanya <i>gadget</i> sebagai hiburan masyarakat modern saat ini.</p>
<p style="text-align: center;">Scene 10 dan 11</p> 	<p>Video edukasi berupa pengenalan wayang golek, pembuatan, pertunjukkan, dan cara memainkan wayang golek.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=mwiNwQwbuuU</p>
<p style="text-align: center;">Scene 12 dan 13</p> 	<p>Anak harus menjaga kesenian Mbah Semar, Raden Gatotkaca, dan Mang Cepot, karena negara Indonesia memiliki kesenian yang indah dan bagus yang tidak dimiliki negara lain.</p>
<p style="text-align: center;">Scene 14</p>	<p>Closing animasi, mamang memberi kesimpulan, bahwa sebagai generasi</p>

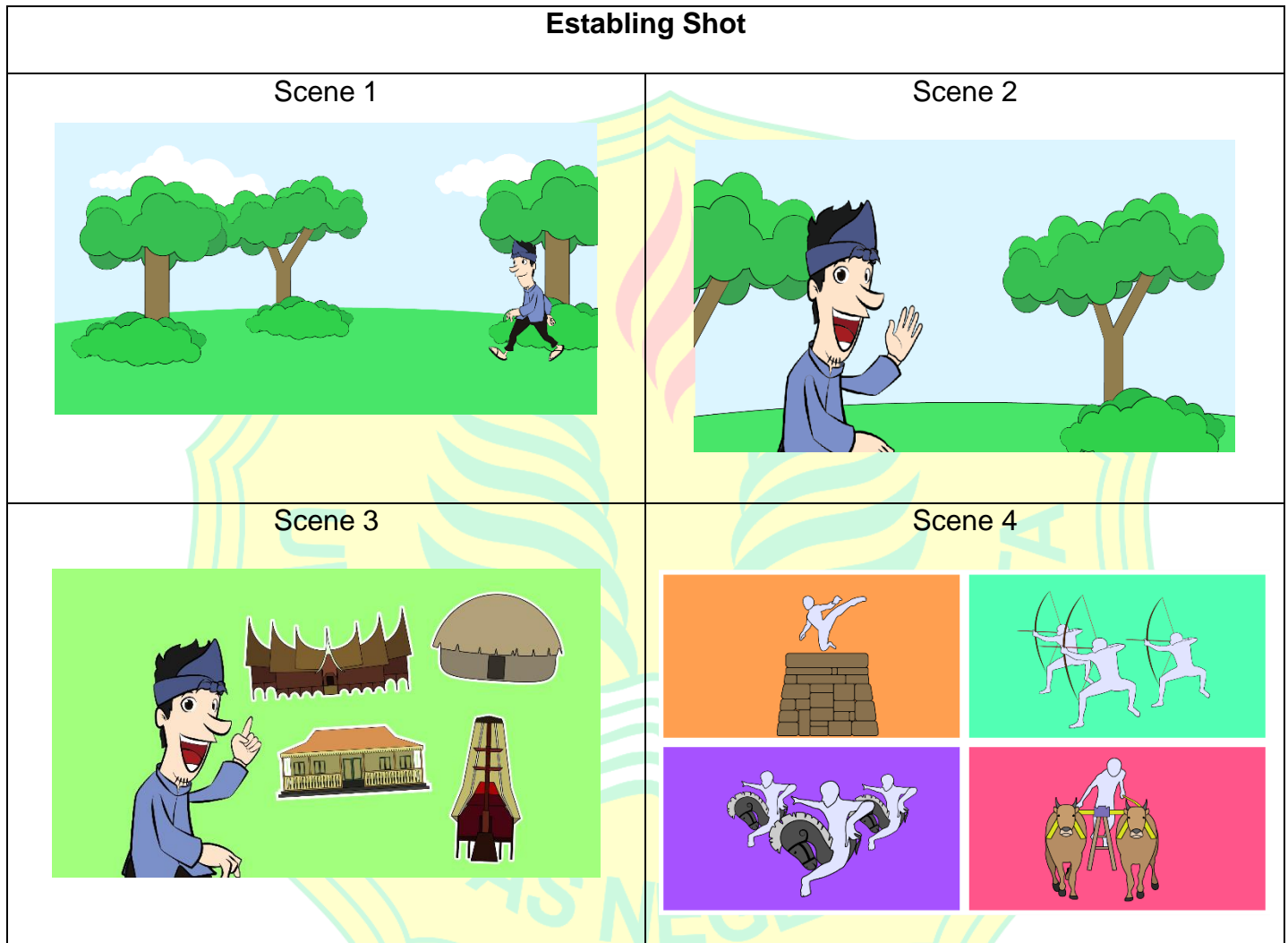


Storyboard digambar dengan media kertas dan pensil oleh *animator* dengan menimbang materi dan tujuan dari peneliti. Cerita pada penelitian ini dibuat oleh peneliti. Setelah pembuatan *storyboard*, dilanjutkan kedalam proses gambar atau *establiing shot*.

Gambar digital (*Establiing shot*) didesain oleh *animator* yang berkolaborasi dengan peneliti, peneliti berkolaborasi oleh *Animator* dari Universitas Negeri Jakarta Prodi Pendidikan Seni Digital bernama Rachel dan Ilham. Peneliti dan *animator* saling bekerja sama dalam membuat suatu produk dalam penelitian ini.

Animator tersebut menggunakan perangkat lunak *Adobe Illustrator* yang kemudian akan dilanjutkan dengan proses penggerakan gambar atau proses animasi. Hasil dari desain *stabling shot* yang dibuat adalah sebagai berikut;

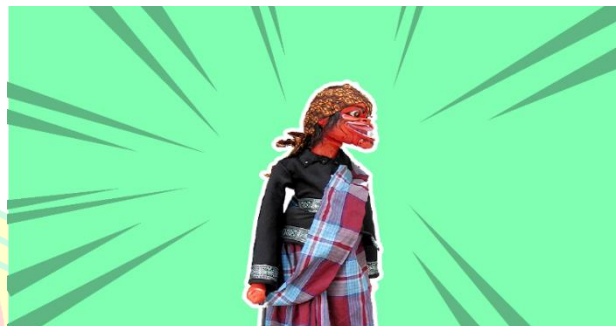
Tabel 4.2
Sketsa Digital(*Establing Shot*) “Pengenalan Kesenian Wayang Bagi Anak Usia Dini”



Scene 5 dan 6



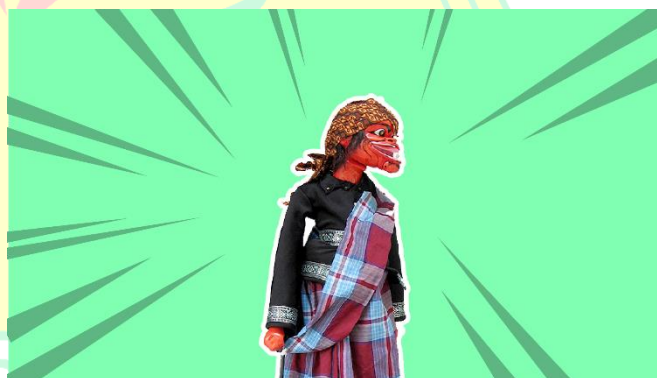
Scene 7



Scene 7



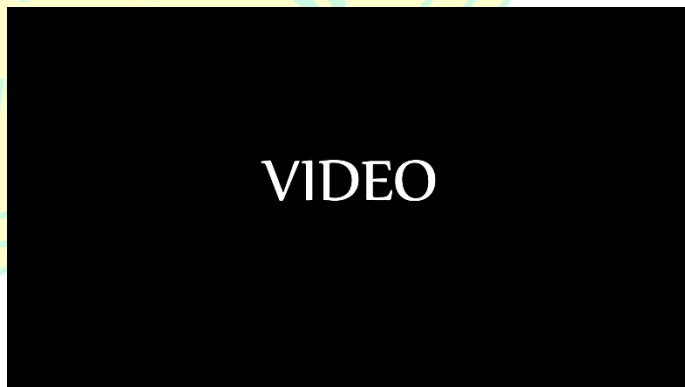
Scene 8



Scene 9



Scene 10 dan 11



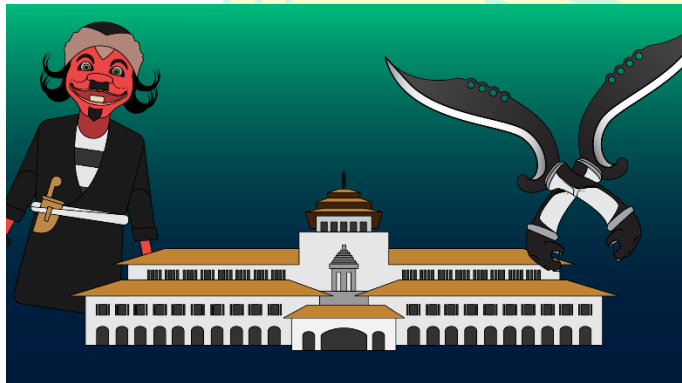
Scene 12



Scene 13



Scene 14



Scene 15

Credit Video

1. Youtube
2. Mrihngremboko Chanel
3. Siftop Studi Chanel
4. RBN Puspo Budoyo Chanel
5. UWA IFUL CHANEL

b) Membuat Rancangan Penggunaan Media Video Pembelajaran

Penggunaan media video pembelajaran ini memerlukan beberapa prosedur penggunaan. Guru, orangtua, dan masyarakat dapat menggunakan media pembelajaran ini dengan prosedur yang telah dibuat oleh peneliti, sebagai berikut;

- 1) Mempersiapkan laptop, *soundsystem*, dan LCD proyektor.

- 2) Atur tempat duduk anak dalam melihat video, agar anak nyaman dan jelas dalam melihat video.
- 3) Lakukan *circletime* atau kegiatan yang berhubungan dengan pengenalan kesenian daerah sebelum menonton video.
- 4) Memperlihatkan video pembelajaran.
- 5) Guru atau orangtua memberikan penjelasan kepada anak saat anak menonton video pembelajaran.
- 6) Menanyakan kembali kepada anak terkait materi yang telah disampaikan melalui video pembelajaran.

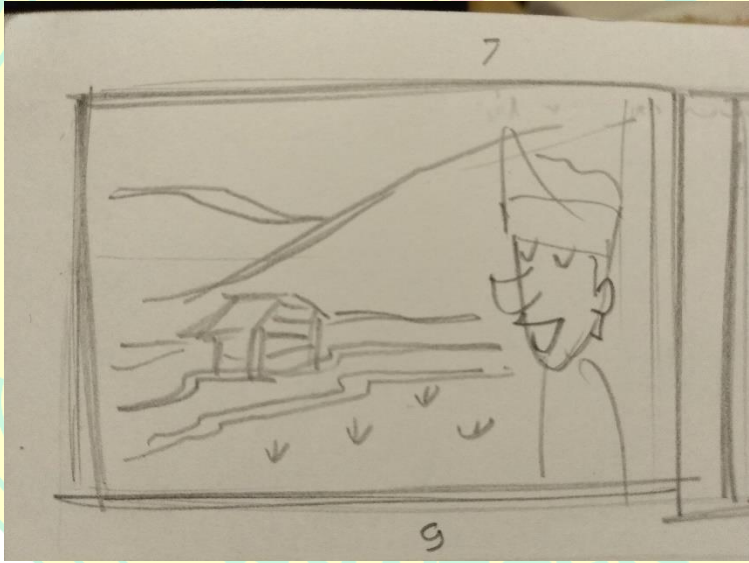
3. Pengembangan

Tahap *development* peneliti mengembangkan rancangan yang telah disusun pada tahap sebelumnya. Langkah pengembangan pada tahap ini meliputi, pembuatan animasi dari *stabling shot* yang sudah dirancang sebelumnya dan memberikan cerita kedalam video tersebut yang berkaitan dengan karakter cinta kesenian daerah pada anak.

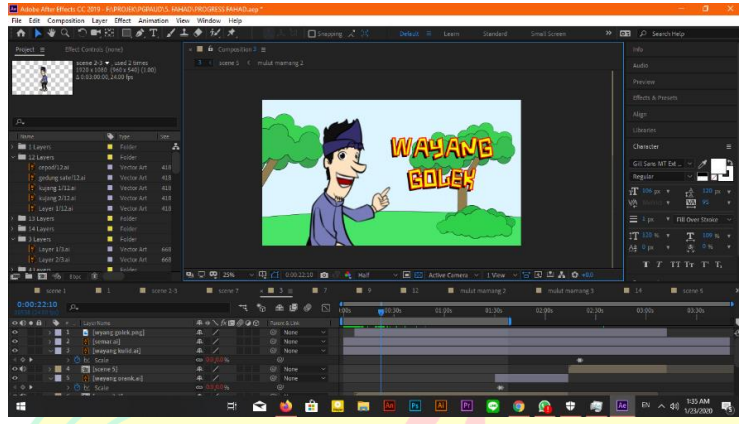
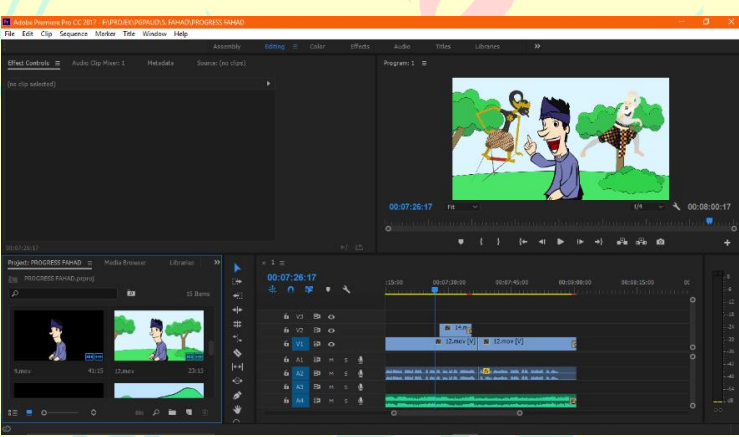
Pembuatan video menggunakan beberapa aplikasi seperti *Adobe Illustrator*, *Adobe After Effects*, *Adobe Premiere*. *Adobe*. Setelah membuat *story board* dilanjutkan dengan pembuatan *stabling shot* menggunakan *Adobe Illustrator*, agar gambar lebih jelas dan berwarna. Setelah pembuatan *stabling shot* selesai, kemudian dilanjutkan kedalam proses animasi menggunakan *Adobe After Effects* dengan tujuan supaya video lebih terlihat menarik untuk anak.

Setelah melalui proses diatas, video sudah memiliki warna dan bergerak, agar lebih menarik, video dapat ditambahkan suara/*dubbing* dan musik agar video yang dihasilkan lebih komunikatif dan dapat menarik perhatian anak.

Tabel 4.3
Perancangan Pembuatan Video

No.	Gambar	Keterangan
1.		Proses pembuatan sketsa menggunakan kertas gambar A4 dan Pensil 2B.

1.		<p>Proses pembuatan desain pada <i>Adobe Illustrator CS6</i>.</p>
2.		<p>Proses pengeditan karakter setelah desain digital dengan aplikasi sebelumnya pada <i>Adobe Illustrator CC 2019</i></p>

3.		Proses pembuatan animasi menggunakan Adobe After Effects CC 2017
4.		Proses pengeditan video setelah proses animasi pada Adobe Premiere CC 2017

Proses pada table diatas merupakan proses pembuatan video dalam penelitian ini.

4. Penerapan

Dalam tahap ini peneliti menggunakan media laptop, *LCD Proyektor* dan pengeras suara dalam uji coba di TK Aisyiyah Leuwiliang. Peneliti juga memberikan kesempatan bagi anak yang ingin bertanya dan menjawab beberapa pertanyaan dari peneliti

5. Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan tahap penutup dalam model pengembangan ADDIE. Tahap evaluasi penting dilakukan, karena melalui tahap ini, dapat dilihat pengembangan video yang dilakukan dapat menumbuhkan karakter cinta kesenian daerah pada anak atau tidak, jadi pada tahap ini dapat dilihat tingkat keberhasilan pengembangan suatu produk. 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 objek⁵⁴, dapat diartikan bahwa proses evaluasi sebuah produk atau penelitian penting dilakukan untuk melihat keberhasilan yang dihasilkan.

Pada tahap evaluasi, peneliti menggunakan evaluasi formatif. Evaluasi formatif merupakan penilaian evaluasi melihat hasil 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 *small group test*.

⁵⁴ Stufflebeam, 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

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media video pembelajaran yang diharapkan dapat menumbuhkan karakter cinta kesenian daerah pada anak. Pengembangan dilakukan dengan mempertimbangkan beberapa ahli untuk menguji kelayakan media video pembelajaran tersebut agar sesuai dengan tujuan yang akan dicapai sehingga tercipta sebuah produk yang teruji dan berkualitas.

Media video pembelajaran pada penelitian ini sebelum diuji cobakan pada anak ada beberapa tahapan uji coba oleh para ahli (*expert review*), media video pembelajaran yang berjudul “Pengenalan Kesenian Wayang di Indonesia” diuji oleh para ahli, yaitu dosen ahli materi dan dosen ahli media. Uji coba bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk media video pembelajaran. Hasil uji coba para ahli sebagai berikut;

1. Hasil Uji Coba Ahli (*Expert View*)

a) Ahli Materi

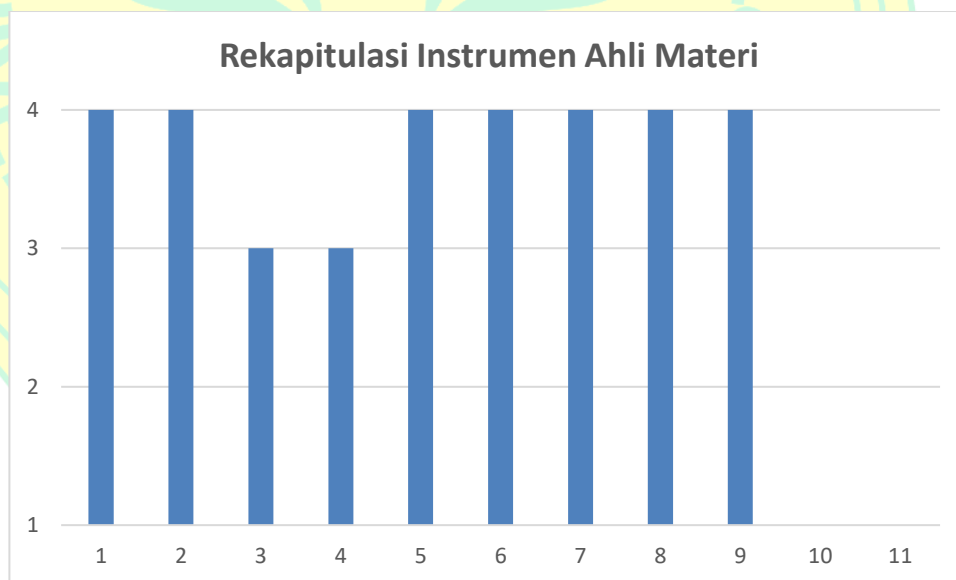
Uji coba pertama yaitu menguji isi materi didalam video tersebut, uji coba berisi materi dan tujuan yang akan dicapai didalam video tersebut apakah sesuai dengan anak usia dini. Uji coba materi dilakukan oleh dosen PG-PAUD UNJ, yaitu Hikmah.,

MM., M.Pd. Data yang diperoleh dari hasil uji coba ahli materi diperoleh data sebagai berikut;

Tabel 4.4
Rekapitulasi Instrumen Ahli Materi

Butir	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	Jumlah
Soal												
Skor	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	41
Skor Maksimal												44
Skor Akhir												93,1%

Grafik 4.1
Rekapitulasi Instrumen Ahli Materi



Tabel 4.5
Skala Penilaian Instrumen

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

Berdasarkan hasil uji kelayakan tersebut, maka mendapatkan persentase penilaian dari ahli materi di peroleh sebesar 93,1%. Hal ini menandakan bahwa produk media video pembelajaran dapat dikatakan menurut ahli materi sangat layak.

Tabel 4.6

Saran dan masukan dari dosen ahli dan tindak lanjut

No	Saran dan Masukan	Tindak Lanjut
1.	Diperbaiki proses <i>framing</i> penempatan karakter mamang dari kanan atau kiri pada video.	Penyesuaian <i>fade in</i> dan <i>fade out</i> karakter mamang saat akan memasuki <i>frame</i> pada video.

b) Ahli Media

Uji coba selanjutnya dilakukan oleh ahli media, penguji ahli media pada penelitian ini adalah Cecep Kustandi., M.Pd, berasal

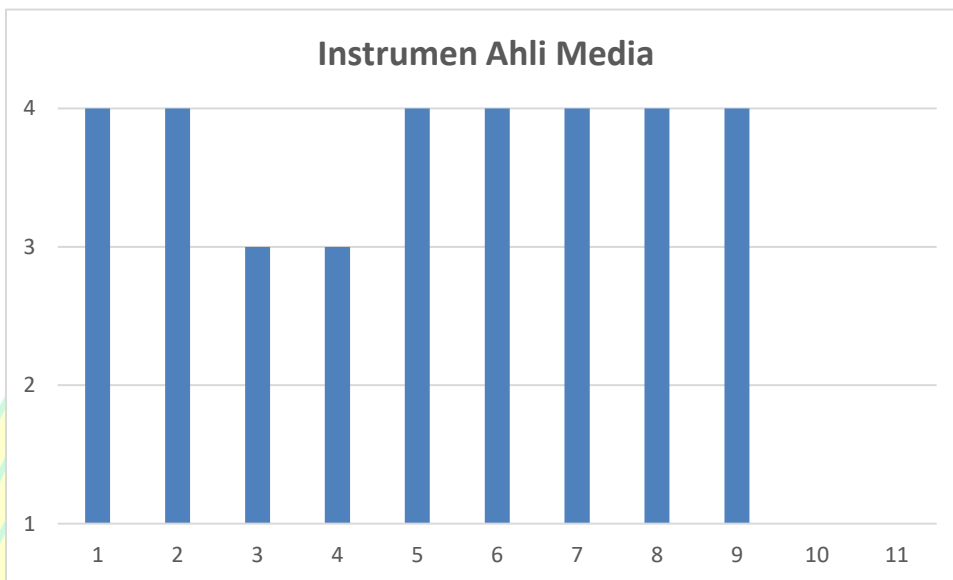
dosen Teknologi Pendidikan UNJ. Uji kelayakan media berupa kelayakan gambar, kualitas suara, kualitas gambar dan kesesuaian media untuk anak. Hasil dari uji coba kelayakan oleh ahli media sebagai berikut;

Tabel 4.7
Rekapitulasi Instrumen Ahli Media

Butir	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	Jumlah
Soal												
Skor	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	41
Skor Maksimal												44
Skor Akhir												93,1%

Grafik 4.2

Rekapitulasi Instrumen Ahli Media



Tabel 4.8

Skala Penilaian Instrumen

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

Berdasarkan hasil uji kelayakan tersebut maka hasil penilaian dari ahli media di peroleh sebesar 93,1%. Dapat disimpulkan bahwa produk media video pembelajaran ini dapat dikatakan menurut ahli

media sangat layak. Ada beberapa masukan oleh ahli media, sebagai berikut;

Tabel 4.9

Saran dari Ahli Media Beserta Tindak Lanjutnya

No	Saran dan Masukan	Tindak Lanjut
1.	Tambahkan judul	Menambahkan judul diawal video
2.	Tambahkan sasaran	Menambahkan sasaran video pada awal video
3.	Tambahkan tujuan	Menambahkan tujuan video pembelajaran pada awal video
4.	Tambahkan contoh penampilan wayang orang dan wayang golek	Menambahkan contoh penampilan wayang orang dan wayang golek ke dalam video
5.	Transisi musik diperhalus	Menambahkan <i>fade in</i> dan <i>fade out</i> pada video.

2. Hasil Instrumen Guru

guru kelas dan kepala sekolah diberikan kuisioner berkaitan dengan video pembelajaran. Tujuan dari pemberian kuisioner

tersebut, adalah untuk melihat penggunaan media video pembelajaran ini dapat diterapkan dengan baik atau tidak pada proses pembelajaran disekolah. Instrument guru diisi oleh 2 guru dari TK tempat uji *small group* dilaksanakan, yaitu ibu Ineu Marlina., S.Pd, sebagai kepala sekolah TK Aisyiyah dan ibu Maya Desyana., S.Pd, sebagai guru kelas TK B. hasil dari instrument guru tersebut sebagai berikut;

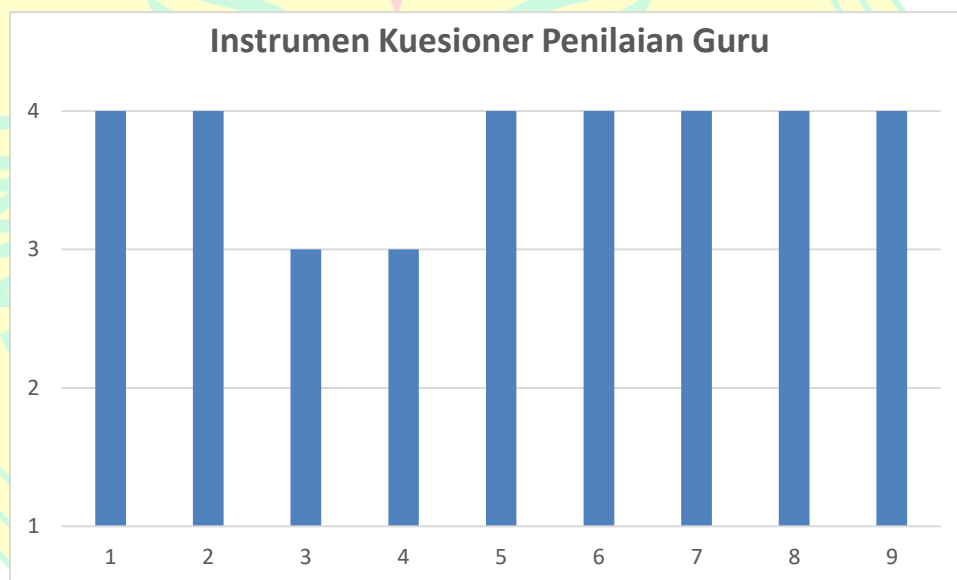
Tabel 4.10

Hasil Instrumen Kuesioner Penilaian Guru

Butir Soal	Skor	
	Guru 1	Guru 2
1	4	4
2	4	4
3	3	3
4	3	3
5	4	4
6	4	4
7	4	4
8	4	4
9	4	4
Jumlah	34	34

Skor Max	36	36
Hasil Akhir %	94,4 %	94,4 %
Jumlah Skor maksimal	72	72
Jumlah Skor Akhir rata ²	68	
Skor Rata ² %	94,4 %	

Grafik 4.3
Rekapitulasi Kuisisioner Penilaian Guru



Tabel 4.11

Skala Penilaian Instrumen

Rentang Nilai	Keterangan
0-25 %	Kurang Layak

26-50 %	Cukup Layak
51-75%	Layak
76-100%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil instrumen yang dibagikan kepada guru diperoleh presentase sebesar 94,4%, dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran pada penelitian ini sangat layak.

Tabel 4.12

Dokumentasi bersama guru

No	Gambar	Keterangan
1.		Peneliti menjelaskan kepada guru terkait kuisisioner yang diberikan.
2.		Guru sedang berdiskusi terkait kuisisioner yang diberikan oleh peneliti.

3.		Kepala sekolah sedang menandatangani kuisisioner yang telah diisi dan menandatangani kuisisioner tersebut.
4.		Foto bersama kepala sekolah dan anak-anak setelah melaksanakan uji coba kelayakan oleh guru dan <i>small group test</i> .

3. Hasil Uji Efektivitas

Pada hasil uji efektivitas pada penelitian ini melibatkan 8 siswa TK Aisyiyah Leuwiliyang. Uji efektivitas dilaksanakan di TK Aisyiyah Leuwiliyang pada tanggal 14-15 Januari 2020. Uji efektivitas pada anak

terdiri dari 2 komponen, yaitu komponen materi dalam video pembelajaran tersebut dan komponen terkait media pembelajaran.



Uji coba efektivitas kepada anak dilaksanakan dengan metode wawancara berdasarkan butir-butir instrumen yang sudah dibuat oleh peneliti. Tujuan dilakukannya uji efektivitas pada anak adalah untuk mengetahui isi materi didalam video dan tampilan video dengan sudut pandang anak. Selain untuk melihat penilaian video dengan sudut pandang anak, uji efektivitas dilakukan untuk melihat tingkat keberhasilan video dalam menumbuhkan karakter cinta kesenian daerah pada anak. Berikut ini adalah data anak yang mengikuti uji efektivitas;

Tabel 4.13
Daftar Nama Anak Pada Uji Efektivitas

No	Nama Inisial Anak
1.	Salwa Haliza Degel
2.	Khanisa Putri
3.	Silvi Tabina Qotrun
4.	M Arkan Mahersa
5.	Fauziah Natasha T
6.	M. Syahid Amirul
7.	Fachrie Zafran Khairy
8.	M. Hafidz A. Rash

Uji efektifitas dilakukan didalam ruang kelas TK Aisyiyah, uji efektifitas diikuti oleh 8 anak berumur 5-6 tahun. Peneliti menggunakan *sound system* dan *LCD Proyektor* untuk menampilkan gambar, diharapkan dengan menggunakan *sound system* dan *LCD Proyektor* anak dapat mendengar dan melihat gambar dengan jelas.

Gambar 4.2 Dokumentasi Bersama Anak Saat *Small Group Test*

	<p>Peneliti sedang menjelaskan terkait materi yang ada pada video pembelajaran saat anak melihat video, hal tersebut diharapkan dapat membantu anak dalam memahami isi materi yang terdapat pada video pembelajaran.</p>
	<p>Peneliti menggunakan media wayang golek asli untuk menjelaskan terkait video pembelajaran yang telah dilihat anak. Hal tersebut dimaksudkan agar anak lebih memahami isi materi yang telah disampaikan.</p>

	<p>Peneliti mempersilahkan anak untuk mencoba kesenian wayang golek.</p> <p>Pada gambar tersebut terlihat seorang anak sedang mencoba kesenian wayang golek dan mempraktikan cara meiankannya.</p>
	<p>Seorang anak diberi apresiasi dengan memberikan bintang oleh teman-temanya, karena sudah menjawab pertanyaan dari peneliti terkait dengan kesenian wayang yang sudah dipelajari.</p>
	<p>Peneliti mencoba menjelaskan beberapa materi yang sudah dipelajari anak.</p> <p>Beberapa anak kurang mengerti terkait beberapa materi yang sudah diberikan, kemudian peneliti mencoba menjelaskan secara langsung.</p>

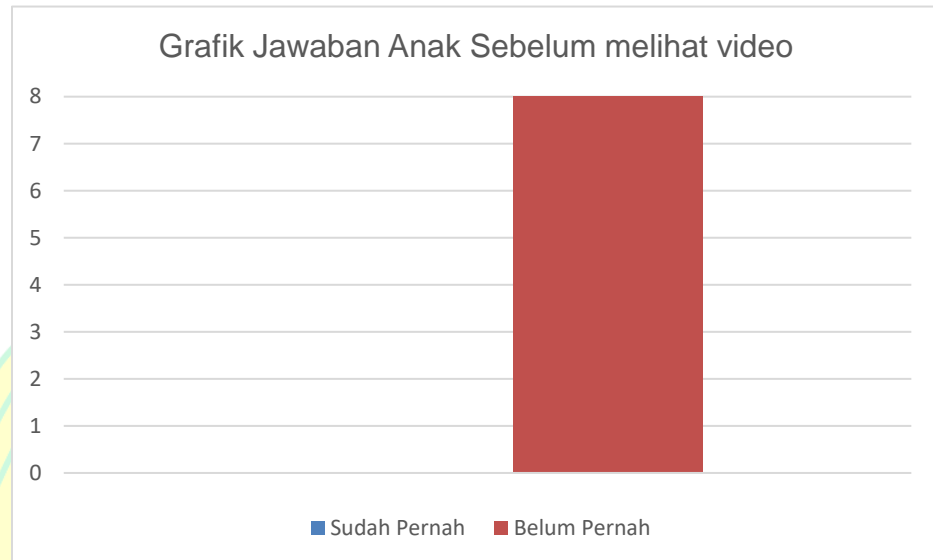


Seorang anak mencoba mempraktikkan cara memainkan kesenian wayang didepan kelas. Anak tersebut terlihat lihai dan senang karena anak tersebut sering memainkan wayang golek dengan saudaranya ketika berada dirumah.

Uji efektivitas diawali dengan *circle time* dengan tujuan untuk memperkenalkan peneliti dan untuk mengetahui identitas anak. Selain itu, kegiatan *circle time* digunakan peneliti untuk kegiatan penghubung sebelum menonton video pengenalan wayang di Indonesia. Setelah kegiatan *circle time*, peneliti bertanya kepada anak apakah anak, "apakah kalian pernah menonton video tentang pembelajaran wayang sebelumnya?" kemudian semua anak menjawab "belum pernah". Setelah menanyakan hal tersebut, peneliti melanjutkan dengan memutar video pembelajaran pengenalan kesenian wayang di Indonesia. Hasil jawaban anak akan dideskripsikan pada diagram berikut ini;

Grafik 4.4

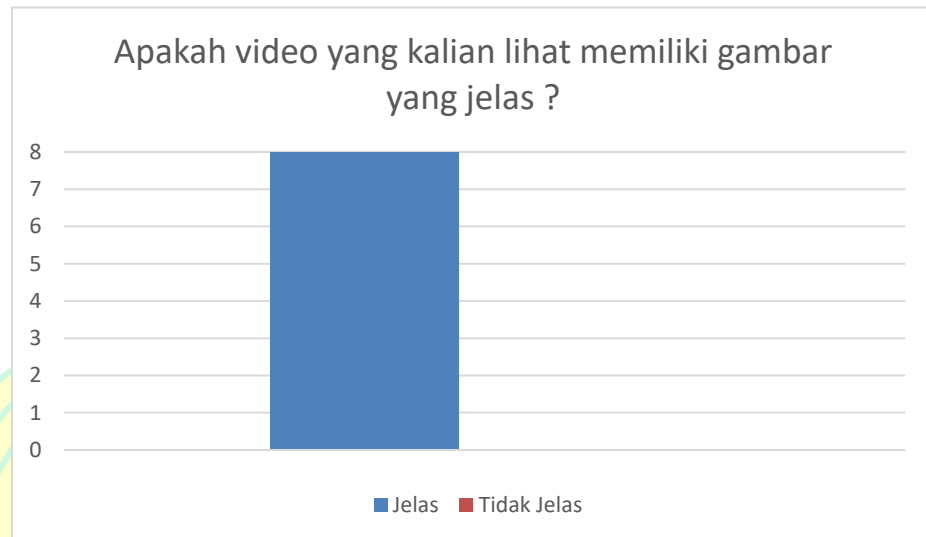
Jawaban Anak pada pertanyaan Sebelum melihat video



Setelah mengetahui bahwa anak-anak belum pernah menonton video terkait pengenalan wayang, peneliti memutar video terkait pengenalan wayang dengan *lcd proyektor* dan *sound system* agar anak dapat mendengar dan melihat gambar dengan jelas. Saat anak-anak melihat video, peneliti juga menjelaskan terkait video yang dilihat anak, hal ini diharapkan dapat membantu anak dalam memahami isi materi video tersebut. Kemudian, peneliti menanyakan terkait kejelasan suara dan gambar yang terdapat pada video yang mereka lihat. Hasil jawaban anak akan dideskripsikan pada diagram berikut ini;

Grafik 4.5

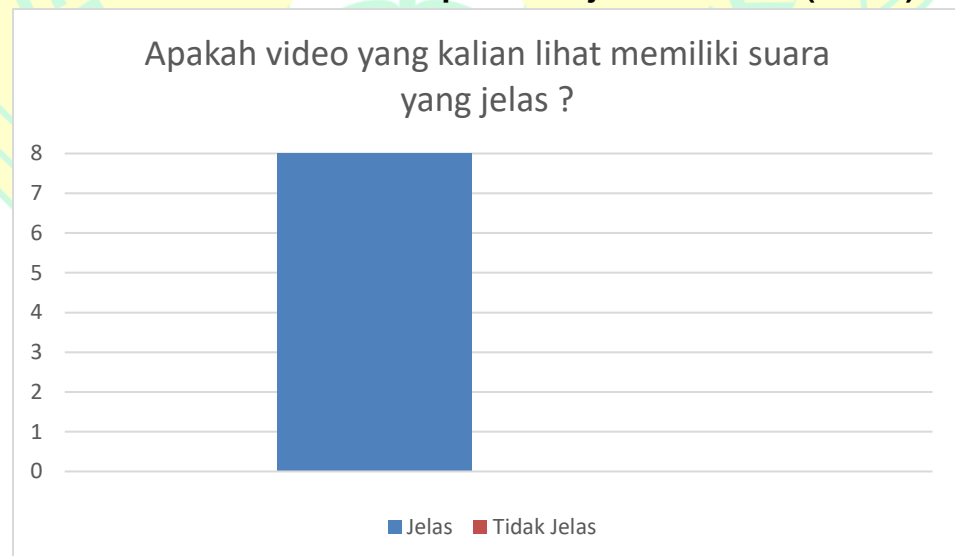
Jawaban Anak pertanyaan terkait komponen Kejelasan Media



Kemudian, data hasil pertanyaan terkait komponen Kejelasan Media (Audio) akan dideskripsikan dalam diagram berikut ini;

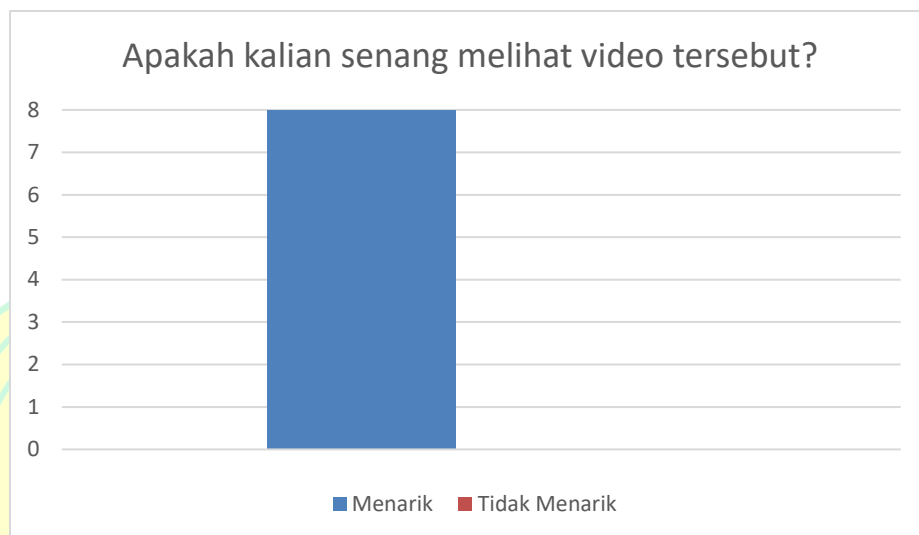
Grafik 4.6

Jawaban Anak terkait komponen Kejelasan Media (Audio)



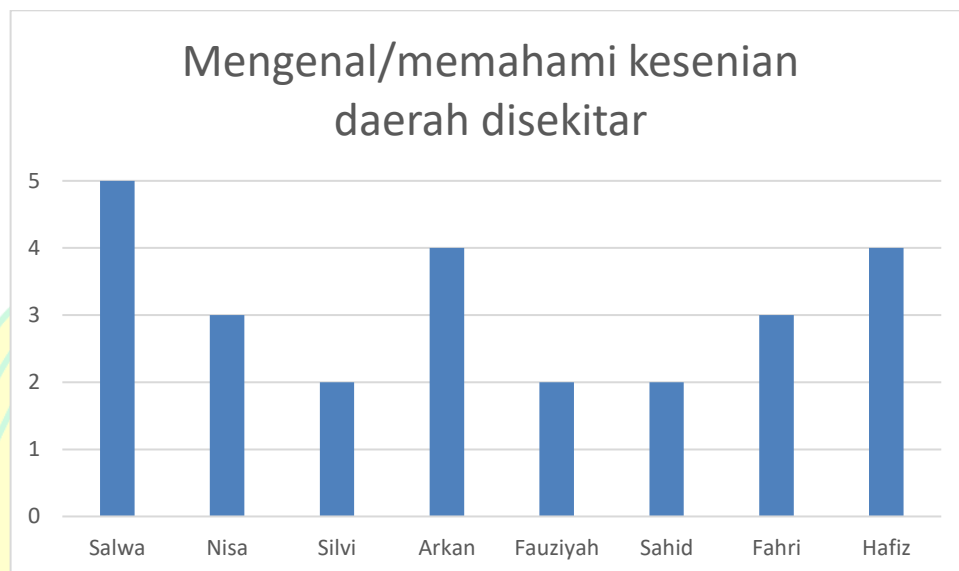
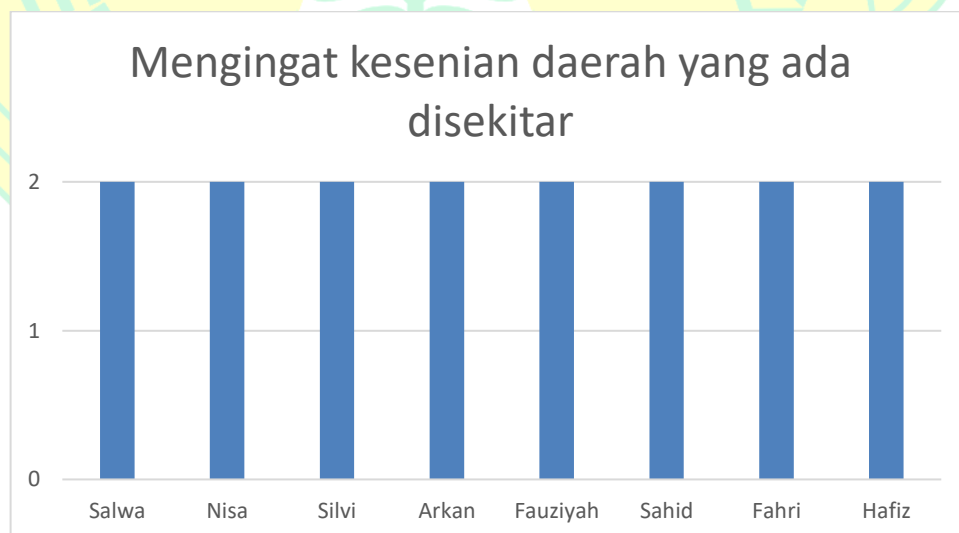
Melalui diagram diatas, 8 anak menjawab bahwa video pembelajaran pengenalan kesenian wayang di Indonesia memiliki kualitas *visual* dan *audio* yang jelas. Dapat disimpulkan bahwa video pengenalan kesenian wayang di Indonesia memiliki suara dan gambar yang jelas.

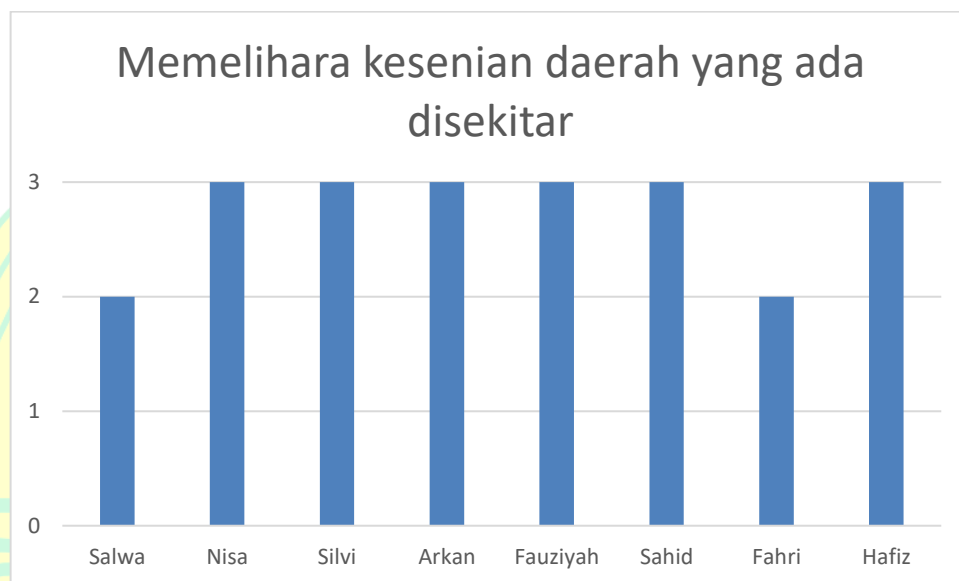
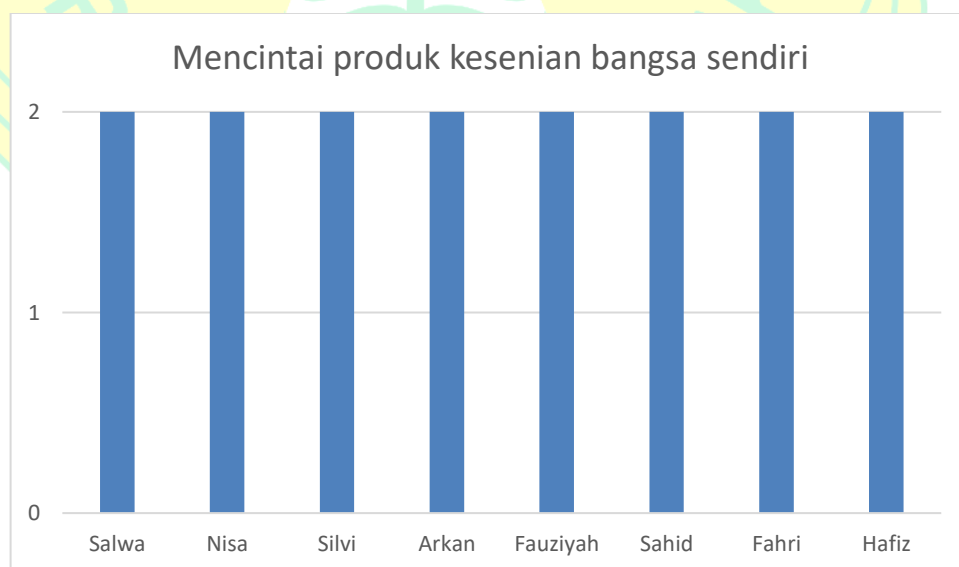
Kemudian setelah melihat video, peneliti akan menanyakan terkait komponen daya tarik video. Pada komponen ini peneliti akan melihat tingkat daya tarik video dari sudut pandang anak secara langsung, peneliti bertanya “Apakah kalian senang melihat video tersebut?”, kemudian anak-anak menjawab “senang”, dan salah satu anak menjawab “mamangnya lucu kak”. Data yang diperoleh akan dideskripsikan kedalam bentuk diagram, berikut ini hasil data yang diperoleh;

Grafik 4.7**Jawaban Anak Terkait Komponen Daya Tarik Video**

Berdasarkan data diatas, 8 anak menjawab senang dan tertarik melihat media video pembelajaran pengenalan wayang di Indonesia. Dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran pengenalan wayang golek menarik untuk anak usia 5-6 tahun.

Uji coba selanjutnya merupakan uji coba isi materi dalam video, dalam uji coba ini, peneliti melakukan wawancara kepada anak terkait komponen isi materi didalam video tersebut. Dalam uji materi dilakukan dengan menggunakan metode wawancara kepada anak. Hasil wawancara akan dideskripsikan melalui diagram berikut ini;

Grafik 4.8**Hasil Uji Coba Komponen Isi Materi pada Anak****Grafik 4.9****Hasil Uji Coba Komponen Isi Materi pada Anak**

Grafik 4.10**Hasil Uji Coba Komponen Isi Materi pada Anak****Grafik 4.11****Diagram Hasil Uji Coba Komponen Isi Materi pada Anak**

Wawancara yang dilakukan pada anak meliputi 4 indikator yang terkait dengan karakter cinta kesenian daerah. Pada wawancara ini, dapat dilihat pertumbuhan karakter cinta kesenian daerah pada anak. Karakter cinta kesenian daerah meliputi 4 indikator, yaitu 1). Mengenal/memahami kesenian daerah disekitar, 2). Mengingat kesenian daerah yang ada disekitar, 3). Memelihara kesenian daerah yang ada disekitar, 4). Mencintai produk kesenian bangsa sendiri.

Pada indikator ke-1 pada uji coba komponen isi materi, beberapa anak masih malu-malu apabila ditanya dan beberapa anak diam saat ditanya, sehingga beberapa anak hanya menjawab beberapa dari pertanyaan peneliti. Apabila dihitung, hasil uji coba komponen isi materi pada indikator ke-1 diperoleh hasil **62,5%**. Indikator ke-1 merupakan indikator dengan persentase jawaban paling rendah, hal tersebut terjadi karena pada indikator ini materi yang dipelajari anak sangat banyak dan luas, pada indikator ini anak tidak dapat membedakan jenis-jenis wayang dan asalnya. Selain itu, pada saat pertanyaan pertama anak-anak masih malu-malu dan ragu dalam menjawab pertanyaan peneliti.

Kemudia pada uji coba indikator ke-2, peneliti mencoba menggunakan media wayang golek, diharapkan dengan

menggunakan media wayang golek langsung, anak akan lebih mengerti tentang kesenian wayang di Indonesia dan lebih berani berbicara dengan peneliti. Hasil uji coba indikator ke-2, anak mulai berani menjawab dan tidak malu-malu, semua anak berani menjawab pertanyaan peneliti. Pada indikator ke-2 hasil uji coba komponen isi materi diperoleh hasil 100%.

Ujicoba coba selanjutnya yaitu indikator ke-3, pada indikator ke 3, anak mencoba untuk memainkan wayang, ada 2 anak yang tidak mau mencoba, karena anak tersebut takut terhadap *boneka* dan malu untuk mencoba. Pada uji coba pada indikator ke-3 diperoleh hasil 91,6%.

Selanjutnya pada indikator ke-4, peneliti mencoba untuk menyimpulkan dari apa yang mereka pelajari dengan tujuan agar anak mengingat kembali apa yang sudah anak pelajari. Selanjutnya, peneliti melakukan wawancara terkait indikator ke-4. Pada uji indikator ke-4 ini semua anak menjawab dengan jelas. Hasil dari uji indikator ke-4 memperoleh hasil 100%.

Data-data diatas merupakan indikator karakter cinta kesenian daerah pada anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan data diatas, dapat dilihat bahwa karakter cinta kesenian anak mulai tumbuh. Pada

indikator pertama anak masih malu-malu dalam menjawab pertanyaan peneliti, kemudian peneliti berusaha meyakinkan anak dengan menggunakan media salah satu wayang di Indonesia yaitu wayang golek. Anak-anak mulai berani menjawab dan mencoba kesenian wayang, anak-anak sangat tertarik dengan kesenian wayang. Beberapa anakpun ingin mencoba memainkan kembali wayang golek saat jam istirahat. Berdasarkan data diatas diperlukan rekapitulasi data untuk melihat kelayakan media video pembelajaran tersebut. Berikut ini hasil rekapitulasi data pada uji kelayakan isi materi video pembelajaran pengenalan kesenian wayang di Indonesia;

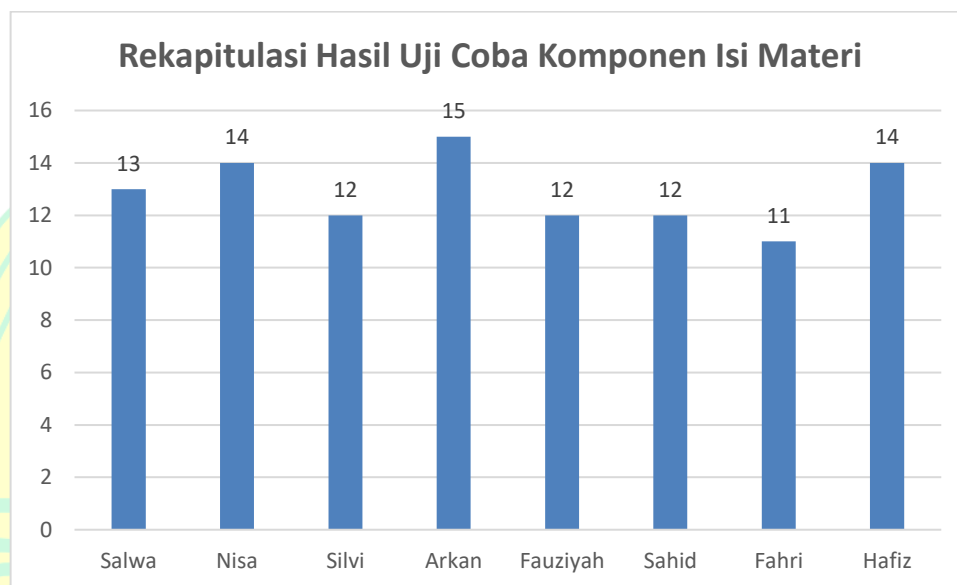
Tabel 4.13

Rekapitulasi Uji Coba Komponen Isi Materi pada Anak usia 5-6 Tahun

		Indikator																
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
1	Salwa	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	13
2	Nisa	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	14
3	Silvi	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	12
4	Arkan	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
5	Fauziah	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	12
6	Sahid	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	12
7	Fahri	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	11
8	Hafiz	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	14
Jumlah																		103
Skor Akhir (Total/Skor Maksimalx100%)																		80,46%

Grafik 4.12

Rekapitulasi Hasil Uji Coba Komponen Isi Materi



Gambar 4.3

Rumus Perhitungan Hasil Akhir Uji Coba Komponen Isi Materi

$$\text{Rata - rata} = \frac{\text{Skor Akhir}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 4.14

Skala Penilaian Uji Materi Pada *Small Group*

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

Rekapitulasi data pada uji coba komponen isi video pada media pembelajaran ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan

komponen isi materi untuk anak. Rekapitulasi didapat dari hasil rata-rata jawaban anak dari 16 pertanyaan yang diberikan oleh peneliti.

$$\text{Rata-rata} = \frac{103}{128} \times 100\% = 80,46\%$$

Rekapitulasi data dari hasil uji coba kelayakan komponen isi materi pada media ini memperoleh hasil 80,46%. Dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran pada penelitian ini memiliki komponen isi materi yang **sangat layak**. Isi materi pada media video pembelajaran ini berisi indikator karakter cinta kesenian daerah pada anak usia 5-6 tahun. Diharapkan dengan isi materi yang berisi indikator-indikator karakter cinta kesenian daerah, dapat menumbuhkan karakter cinta kesenian daerah pada anak.

Berdasarkan data-data diatas, dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran pengenalan kesenian wayang di Indonesia memiliki kualitas gambar dan suara yang jelas, sehingga anak dapat melihat gambar dengan jelas dan mendengar video pembelajaran ini dengan baik. Diharapkan dengan kualitas video dan audio yang jelas, anak dapat melihat video pembelajaran ini dengan baik.

Komponen isi materi pada media video pembelajaran ini berisi 4 indikator karakter cinta kesenian daerah pada anak usia 5-6 tahun, dengan isi materi-materi tersebut diharapkan dapat menumbuhkan karakter cinta kesenian daerah pada anak usia 5-6 tahun. Melihat hasil wawancara uji coba isi materi yang dilakukan kepada anak, video pembelajaran pengenalan kesenian wayang di Indonesia dapat menumbuhkan karakter cinta kesenian daerah pada anak usia 5-6 tahun.

Perolehan nilai terendah yaitu pada indikator ke-1, hal tersebut terjadi karena pada indikator tersebut berisi pertanyaan yang bersifat luas, seperti jenis-jenis wayang dan asal masing-masing daerah kesenian wayang. Anak tidak bias membedakan asal masing-masing kesenian wayang, sehingga banyak jawaban anak yang terbalik dan salah. Kemudian peneliti melakukan penjelasan kembali kepada anak dengan menggunakan media wayang asli, hal tersebut diharapkan anak dapat memahami dengan mudah.

E. Analisis Hasil Pengembangan

1. Keunggulan Produk

Produk pada penelitian ini berupa video pembelajaran untuk menumbuhkan karakter cinta kesenian daerah, pengembangan video

pembelajaran pada penelitian ini memiliki beberapa keunggulan, antara lain;

a. Produk mudah diakses

Hasil produk pada penelitian ini mudah diakses oleh semua orang, peneliti menggunakan kanal video online *Youtube* untuk mempublikasi hasil produk pada penelitian ini, diharapkan dengan menggunakan kanal *Youtube* guru, orangtua dan masyarakat yang akan menggunakan video pembelajaran ini mudah untuk mengakses video tersebut.

b. Produk Mudah Digunakan

Produk pada penelitian ini menggunakan format *MP4*, dengan format tersebut video pembelajaran ini dapat diputar menggunakan beberapa alat pemutar video yang beragam seperti *DVD Player*, *Smartphone*, Laptop, dan TV.

c. Produk dapat digunakan dimana saja

Produk pada penelitian ini dapat digunakan dimana saja, guru atau orangtua yang akan menggunakan produk ini hanya membutuhkan aplikasi *Youtube* dan koneksi internet untuk mengakses video tersebut secara *online*.

d. Produk bersifat general

Rproduk dibuat dengan menarik dan lucu, diharapkan tidak hanya anak yang tertarik dengan produk pada penelitian ini, diharapkan dengan karakter yang lucu dan komunikatif, dapat menarik orang dewasa untuk melihat video pembelajaran tersebut.

2. Manfaat Produk

Produk pada pengembangan ini memiliki beberapa manfaat untuk pengguna hasil produk pada penelitian ini, antara lain;

- a. Materi dalam produk dapat menumbuhkan karakter cinta kesenian daerah
Materi dalam produk berisi indikator, kompetensi inti(KI), dan kompetensi dasar(KD) yang dikeluarkan oleh Pemerintah Republik Indonesia, dan beberapa buku yang terkait dengan karakter cinta kesenian daerah, sehingga diharapkan dapat menumbuhkan karakter cinta kesenian daerah pada anak.
- b. Produk dapat digunakan untuk pengenalan kesenian wayang
Materi yang terdapat didalam produk berisi pengenalan kesenian wayang di Indonesia, sehingga dapat digunakan oleh guru atau orangtua untuk mengenalkan kesenian wayang di Indonesia.
- c. Produk dapat menarik perhatian anak/pengguna produk
Produk dikembangkan secara menarik oleh peneliti, peneliti menggunakan animasi dan gambar yang lucu dan menarik untukanak.

3. Kelemahan Produk

Produk hasil pengembangan video pada penelitian ini memiliki beberapa kelemahan, antara lain;

a. Materi pengenalan wayang yang kurang lengkap

Materi terkait kesenian wayang sangat banyak, sehingga peneliti hanya mengenalkan beberapa materi yang terkait dengan kesenian wayang di Indonesia. Materi yang diberikan hanya beberapa, karena apabila materi yang diberikan terlalu banyak, dikhawatirkan anak akan bosan dan tidak faham terkait fokus materi yaitu wayang golek.

b. Durasi video yang terlalu panjang

Video pembelajaran pada penelitian ini memiliki materi yang cukup banyak, sehingga durasi video menjadi panjang, video ini memiliki durasi ± 8 menit, sehingga anak yang melihat video dikhawatirkan akan bosan dan bosan.

4. Keterbatasan Pengembangan

Ada beberapa keterbatasan pengembangan dalam penelitian ini, antara lain;

a. Keterbatasan Durasi Video

Keterbatasan durasi video merupakan hambatan pada proses pengembangan video, dengan durasi yang maksimal ± 10 menit, peneliti tidak bisa membuat video dengan materi dengan lengkap.

b. Keterbatasan waktu

Peneliti memiliki keterbatasan waktu dalam penelitian, sehingga beberapa materi menggunakan beberapa potongan video terkait materi pengenalan kesenian wayang menggunakan video dari pihak lain.

c. Keterbatasan Materi

Keterbatasan video terkait dengan materi, dengan durasi yang pendek, peneliti tidak bisa memasukan materi terkait pengenalan kesenian wayang dengan maksimal.

