

Pengembangan Video Pembelajaran untuk Mengenalkan Kosakata Etika untuk Anak Usia Dini

Waffa Nuraini Isnain¹, Perdana Afif Lutfhy², Muniroh Munawar^{3*}

¹²³ Universitas PGRI Semarang
Email Corresponden Author: munirohmunawar@upgris.ac.id

Abstract

It requires a long process to introduce character education, because it is difficult to change a person's character. Self-habituation can start from applying the words sorry, please, thank you and permission in everyday life. The aim of this research is to improve video-based learning media to introduce ethics to young children as an innovative, effective learning tool and help children understand ethical concepts in a more fun and interesting way. This research applies research and development research and development methods and uses ADDIE. The subjects of this research were 13 people, 1 material and media expert, 2 kindergarten teachers as respondents and 10 early childhood children who were the test objects. The data collected was in the form of research instrument sheets using qualitative descriptive techniques. Then processed using quantitative descriptive techniques. From the media and material expert trials, the results were 100%, which means very good, the respondents' trials got 98% results, which was categorized as very good, and the results of the observation trials on children got 97%, which means very good. It can be stated that video-based learning media with the theme of introducing ethics for young children is suitable for use as an introduction to the words sorry, please, thank you and permission in learning. The research results also show that the use of songs in learning videos can increase children's understanding of ethical vocabulary. By combining musical and visual elements in media, children can easily remember the ethical concepts taught. These findings not only provide insight into the development of learning media that are more effective in conveying moral values to children, but also underline the importance of a creative approach in designing learning content to be more appropriate and to attract the target audience of children.
Keywords: Early Childhood; Video-Based Learning Media; Character building

Abstrak

Membutuhkan proses yang lama untuk mengenalkan pendidikan karakter, karena sulit untuk merubah karakter seseorang. Pembiasaan diri dapat dimulai dari penerapan kata maaf, tolong, terima kasih, dan permisi dalam keseharian. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan media pembelajaran berbasis video untuk mengenalkan kosakata etika pada anak usia dini untuk, sebagai alat pembelajaran yang inovatif, efektif serta membantu anak memahami konsep etika secara lebih menyenangkan dan menarik. Penelitian ini menerapkan metode penelitian dan pengembangan (*research dan development*) dan mempergunakan ADDIE. Subjek penelitian ini berjumlah 13 orang, 1 ahli materi dan media, 2 guru TK sebagai responden dan 10 orang anak usia dini yang menjadi objek uji coba. Data yang dikumpulkan berupa lembar instrumen penelitian yang menggunakan teknik deskriptif kualitatif. Kemudian diolah menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Dari uji coba ahli media dan materi memperoleh hasil 100% yang artinya sangat baik, uji coba responden mendapatkan hasil 98% yang berkategori sangat baik, dan hasil uji coba observasi pada anak mendapat hasil 97% yang artinya sangat baik. Dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran berbasis video dengan tema mengenalkan kosakata etika untuk anak usia dini layak digunakan sebagai pengenalan kata maaf, tolong, terima kasih, dan permisi pada pembelajaran. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan lagu dalam video pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman anak-anak terhadap kosa kata etika. Dengan memadukan unsur musikal dan visual dalam media, anak-anak dapat dengan mudah mengingat konsep etika yang diajarkan. Temuan ini tidak hanya memberikan *insight* pada pengembangan media pembelajaran yang lebih efektif dalam menyampaikan nilai-nilai moral kepada anak-anak, tetapi juga menggaris bawahi pentingnya pendekatan kreatif dalam merancang konten pembelajaran agar lebih sesuai dan menarik bagi target audiens anak-anak.

Kata kunci: Anak Usia Dini; Media Pembelajaran Berbasis Video; Pendidikan Karakter

History

Received 2023-11-23, Revised 2023-12-13, Accepted 2024-1-24

PENDAHULUAN

Menurut Andarbeni (2013) anak usia dini meliputi anak usia 0 hingga 6 tahun, yang mana usia ini adalah usia yang dapat membantu dalam pembentukan karakter anak sebab saat ini anak mengalami kecepatan dalam pertumbuhan dan perkembangan. Pada usia ini, anak sangat ingin menemukan berbagai hal baru di sekelilingnya, baik itu hal negatif ataupun positif. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwasanya PAUD adalah upaya pengembangan yang bertujuan untuk anak dari lahir hingga usia 6 tahun. Menstimulasi pendidikan dapat mendukung pertumbuhan dan perkembangan fisik, serta rohani supaya anak siap belajar untuk tahap pendidikan selanjutnya (Dhieni et al., 2020).

Pendidikan merupakan dasar bagi anak, dan sebagai wujud pembentukan karakter untuk menemukan jati dirinya yang positif. Untuk menciptakan generasi unggul dan bermutu, anak sejak usia dini harus dikenalkan tentang pembentukan karakter. Di sini peranan orang tua dan pendidikan pastinya sangat diperlukan, akan tetapi tidak hanya memperhatikan sisi perkembangan kognitif saja tetapi dengan cara seperti memberikan cinta kasih, pembiasaan positif, serta perbuatan baik di kehidupan setiap hari, baik di lingkungan sekolah, keluarga, ataupun masyarakat (Aprily et al., 2023). Pembentukan karakter ini sangat diperlukan sejak dini untuk mengembangkan perkembangan sosial anak secara maksimal. Tindakan yang melibatkan interaksi awal dengan lingkungan sekitar membentuk keterampilan berkomunikasi dan mengembangkan kemampuan berinteraksi secara positif dengan teman sebaya adalah pengertian dari perkembangan sosial. Lain dari kemampuan sosial, kemampuan sosial adalah kemampuan anak dalam menanggapi dan memberikan energi positif dan berkemampuan dalam memikat perhatian pada lingkungannya. Melihat perkembangan sosial pada saat ini, dan dari pengamatan penulis, masih banyak dijumpai hal negatif yang dijadikan contoh dalam keseharian karena faktor lingkungan sekitarnya. Menurut Aprily, et al (2023) perkembangan karakter masih dianggap belum mencapai potensi sepenuhnya, ini disebabkan oleh beberapa faktor yang ada, satu contohnya adalah belum terjadi penanaman nilai-nilai karakter dalam pendidikan terhadap anak oleh orang tua, karena beberapa orang tua cenderung lebih mementingkan potensi akademis anaknya sangat menonjol tanpa mementingkan segi perkembangan sosial pada tahapan anak, itu yang menyebabkan perkembangan sosial anak berkurang.

Berdasarkan penjelasan di atas, mengatakan bahwa pendidikan karakter perlu dikenalkan sejak dini karena tidak mudah untuk merubah karakter seseorang semua pasti perlu tahap –tahap dan waktu yang cukup lama dan setiap orang pasti kemampuannya berbeda. Ada beraneka ragam cara untuk mengembangkan kepribadian anak beberapa diantaranya adalah dengan metode pembiasaan. Pembiasaan sendiri dimulai dari yang paling sederhana terlebih dahulu. Contohnya seperti penerapan kata maaf, tolong, terima kasih, dan permisi dalam keseharian. Untuk menerapkan pembiasaan ini anak

harus diajarkan secara terus menerus, agar terbentuk tingkah laku, kecakapan, dan pola pikirnya. Pembiasaan sendiri menjelaskan mengenai pengalaman yang berlangsung secara berulang atau terus menerus. Di sekolah pendidik adalah sosok yang menggantikan peran orang tua dan Guru adalah contoh baik bagi siswanya. Apabila Guru memiliki sifat yang mencerminkan keburukan pasti akan ditiru oleh siswanya. Pendidikan melalui pengajaran dan pembiasaan merupakan cara paling efektif untuk memperbaiki nilai-nilai moral. Pendidikan merupakan kebutuhan pokok yang harus terpenuhi dalam perjalanan hidup setiap individu. Hal itu merupakan fondasi utama yang membantu seseorang memahami dunia sekitarnya, mengembangkan kemampuannya, dan meraih potensinya (Galuh & Riana, 2020).

Saat penulis melakukan penelitian di TK ISLAM RA AISYAH Pudak Payung Semarang terdapat sebuah tantangan nyata dalam konteks pembelajaran yaitu pengalaman belajar anak-anak masih dihadapkan pada kurangnya daya tarik. Meskipun terdapat harapan yang tinggi untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang memikat dan memotivasi, realitanya menunjukkan bahwa anak-anak mungkin kurang terlibat atau kurang antusias dalam proses pembelajaran di TK ini. Faktor yang menyebabkan kurangnya daya tarik pembelajaran adalah kurangnya variasi dalam metode pembelajaran, atau mungkin kurangnya penerapan elemen kreatif dalam desain pembelajaran. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan penulis, dapat disimpulkan bahwa guru lebih memilih menggunakan video karena dengan video sendiri dapat menjadi alat yang efektif dan menarik bagi anak usia dini dan melalui penggunaan video dapat memancing pengetahuan anak, dan bisa memberikan sedikit gambaran nyata tentang materi yang akan disampaikan. Zaini dan Dewi (2017) menyatakan peran media sangat signifikan dalam konteks pendidikan global, karena media berperan sebagai perantara yang menghubungkan komunikasi dari pengirim kepada penerima pesan.

Berdasarkan pada teori tersebut dengan menggunakan media, pesan-pesan pendidikan dapat disampaikan dengan lebih efektif, dan media mampu memicu respon positif dalam bentuk pemahaman, perasaan, dan perhatian anak didik. Faktor ini menjadi elemen kunci untuk mencapai sasaran pendidikan yang diharapkan, yaitu memberikan pemahaman yang mendalam dan memotivasi perkembangan intelektual serta emosional para siswa. Menyimak penjelasan sebelumnya, penulis ingin membuat media pembelajaran dengan tema “Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Mengenalkan Kosakata Etika untuk Anak Usia Dini “ berbasis video animasi.

METODE

Pendekatan penelitian yang dipilih oleh penulis pada penelitian ini yaitu R&D. Metode R&D atau disebut juga pendekatan penelitian dan pengembangan, yang mana kegiatannya berupa pengumpulan, pengolahan, analisis, dan presentasi data yang dilaksanakan secara objektif dan sistematis yang disertai kegiatan yang relevan seperti membuat perkembangan pada suatu produk yang dapat menyelesaikan suatu situasi (Ibrahim et al., 2018). Sedangkan menurut Winaryati et al (2021)

terdapat beberapa komponen yang terlibat dalam penerapan model ADDIE, seperti menganalisis, merencanakan, mengembangkan, mengimplementasi, dan mengevaluasi.

Tahap pertama yang dilakukan penulisan dalam penelitian adalah analisis, yang dilakukan melalui pengamatan pembelajaran di dalam ruang kelas dan sesi wawancara dengan guru. Selanjutnya dari langkah kedua dalam metode ADDIE, yaitu desain, pada fase ini desain menjadi suatu keutuhan dalam hal menentukan elem-elemen yang diperlukan dalam pembuatan video animasi yang sesuai dengan tema yang diambil. Kegiatan selanjutnya adalah pengembangan yang ada pada tahap ketiga, di sini kegiatannya berupa lanjutan dari tahap perancangan, agar video animasi yang diharapkan dapat dibuat dan siap untuk proses validasi untuk siap untuk dipergunakan. Pada fase ini dimulai dengan mengumpulkan asset-aset yang dibutuhkan, seperti aset audio, aset visual, kemudian penyusunan elemen sesuai dengan rancangan, pengujian animasi, dan pengembangan media berbasis video animasi ini juga akan menyajikan teks, gambar bergerak, serta audio yang bersumber dari Google, Canva, Youtube, serta Capcut. Agar mengetahui layak atau tidaknya media yang dikembangkan maka setelah pembuatan media perlu dilakukan validasi oleh ahli media, validasi ini memakai lembar instrument berupa angket. Dimana angket ini sudah lebih dulu divalidasi komponennya untuk bisa menilai berbagai aspek yang perlu dievaluasi dalam media yang dihasilkan.

Peserta didik kelas Al Kalam B5 di TK RA Aisyah Pudak Payung Semarang menjadi fokus pengembangan dalam media berbasis video animasi ini. Kegiatan pengembangan media ini dilaksanakan selama 2 hari yaitu tanggal 16 Oktober 2023 dan 19 Oktober 2023. Pada dasarnya media ini menjadi pendamping guru, atau pemantik kegiatan awal pelajaran. Data golongan kuantitatif diperoleh melalui evaluasi produk pengembangan oleh validator menggunakan angket yang diatur dengan memperhatikan kesesuaian berdasarkan skala penilaian. Sementara itu, data kualitatif diperoleh melalui kritik, tanggapan, dan saran yang diungkapkan pada angket, serta secara langsung dalam kegiatan validasi. Ketika sudah mendapatkan validasi data dari para ahli media, materi, dan bahasa yang berbentuk arahan ataupun kritik dilakukan untuk referensi untuk melakukan revisi produk hingga menciptakan produk yang berkualitas. Data kuantitatif merujuk pada nilai yang diperoleh melalui evaluasi dari validator desain yang ahli, validator bahasa yang ahli, validator materi yang ahli. Dimensi dalam riset dan pengembangan ini mengacu pada skala penilaian. Skala penilaian yang dipergunakan ialah skala penilaian 1-4. Penilaian bisa dilakukan dengan menambahkan tanda centang (✓) di dalam skala penilaian setiap instrumen dalam kuesioner untuk proses validasi yang telah disediakan. 4 (kategori sangat baik/sangat layak), 3 (baik/sangat), 2 (cukup baik/cukup layak), 1 (kurang baik/kurang layak). Tabel 1 menunjukkan skala Likert untuk penilaian dari validator untuk mengungkapkan tingkat kelayakan produk, yaitu:

Tabel 1.
Skor skala likert

Pernyataan	Skor
Kategori Sangat Baik (SB)	4
Kategori Baik (B)	3
Kategori Cukup Baik (CB)	2
Kategori Sangat Kurang Baik (STB)	1

Cara untuk menilai tingkat kelayakan produk yang dikembangkan adalah dengan mempergunakan rumus penghitungan presentase yang dapat diungkapkan melalui:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangannya :

NP: Nilai Persentase

R : Nilai Yang di Dapat SM : Skor Maksimal

Kriteria kelayakan dari pengembangan media pembelajaran berbasis video disesuaikan dengan tabel berikut ini :

Tabel 2.

Kategori Presentase Pada Produk

Interval Skor Presentase	Kategori
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Kurang Baik
0% - 40%	Sangat Kurang Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

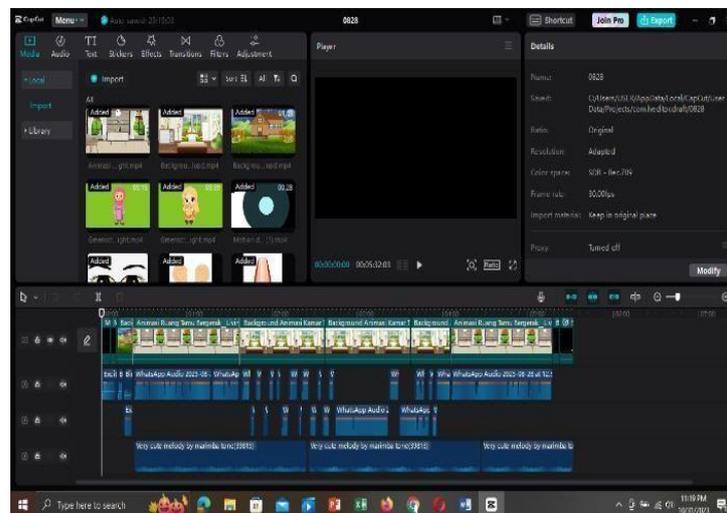
Media pembelajaran berbasis video yang dikembangkan adalah media pembelajaran yang isinya adalah mengenalkan tentang “ Kosakata Etika, Maaf, Tolong, Terima Kasih, dan Permisi “. Jadi di dalam video tersebut berisi tentang dongeng anak bernama Tata yang sedang bercerita membahas tentang kata yang harus diucapkan apabila ingin meminta tolong, ketika berbuat salah, bagaimana seharusnya jika mendapatkan hadiah ataupun pertolongan, dan kapan kita harus mengucapkan kata permisi. Materi yang disajikan disesuaikan dengan usia anak, dikarenakan pengenalan kosakata etika lebih baik dikenalkan sejak dini. Media pembelajaran berbasis video ini merupakan video pembelajaran interaktif dimana dapat mengajak anak untuk merespon dengan aktif saat menonton video tersebut.

Proses pembuatan video ini menggunakan beberapa aplikasi, yang pertama untuk pembuatan background peneliti menggunakan aplikasi Canva. Selain untuk background Canva sendiri juga digunakan sebagai sumber aset video, gambar, ataupun suara yang dibutuhkan dalam media.



Gambar 1. Proses pembuatan aset di Canva

Setelah *background* dan aset-aset yang dibutuhkan sudah jadi lanjut ke tahap berikutnya yaitu menggabungkan video yang berisi materi dengan aset lain yang sudah dibuat di aplikasi Canva menggunakan aplikasi Capcut.



Gambar 2. Proses pengeditan di Capcut

Peneliti diwajibkan memverifikasi produk yang dihasilkan dari pengembangan, Penilaian Uji Coba Ahli Materi dan Media dilaksanakan tanggal 19 September 2023. Berikut ini adalah tabel pertanyaan Uji Coba Ahli Media dan Materi:

Tabel 3.

Kisi-kisi instrument ahli media

No.	Pertanyaan
1.	Keselarasan video dengan tema
2.	Penyajian Video Yang Menarik
3.	Kesesuaian Durasi
4.	Kemudahan saat penggunaan video
5.	Kejelasan suara dalam video
6.	Kesesuaian warna yang digunakan dalam video
7.	Kesesuaian elemen yang digunakan dalam video

8. Ketepatan penggunaan jenis huruf, dan ukuran huruf
9. Penggunaan sound yang sesuai
10. Penggunaan backsound yang sesuai
11. Materi yang berkaitan dengan tema tepat untuk usia anak
12. Materi yang mudah dipahami
13. Bahasa yang diungkapkan dengan tepat dan dapat dipahami
14. Video menarik perhatian
15. Materi yang disampaikan menarik
16. Video mampu meningkatkan karakter anak
17. Video mampu membantu pemahaman materi

Berikut adalah tabel yang memuat hasil dari penelitian, menggunakan instrumen penelitian ini:

Tabel 4.

Hasil uji coba ahli media

No.	Subjek uji coba	Hasil	Kategori
1.	Uji coba ahli media	100%	Sangat Baik

Uji Coba Ahli Media mendapatkan hasil 100% yang berada pada rentang nilai 61% - 100% yang merujuk kategori “Sangat Baik” dan tidak perlu adanya revisi. Setelah peneliti melakukan Uji Coba Ahli Media dan sudah mendapatkan hasil, tahap selanjutnya peneliti melaksanakan penelitian terhadap Guru dan anak tahap satu yaitu tanggal 16 Oktober 2023. Berikut adalah tabel pertanyaan untuk Guru dan Observasi Anak.

Tabel 5.

Pertanyaan untuk guru

No.	Pertanyaan
1.	Video pembelajaran yang menarik
2.	Kemudahan penggunaan video pembelajaran
3.	Teks dapat terbaca dengan jelas
4.	Kombinasi antara background, gambar, teks, dan animasi dalam video menarik dan sesuai
5.	Suara dalam video dapat terdengar jelas
6.	Suara backsound sesuai dan tidak mengganggu suara narasumber dalam video
7.	Media dapat meningkatkan karakter anak dalam keseharian
8.	Materi yang disampaikan menarik
9.	Materi mudah dipahami
10.	Media dapat membantu anak dalam hal meningkatkan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya
11.	Materi yang disampaikan sesuai dengan judul dan tema
12.	Tingkat kesulitan materi dan soal sesuai dengan usia anak
13.	Terdapat kuis yang mendukung pemahaman anak
14.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami
15.	Video memudahkan dan memperjelas penyampaian materi tema maaf, tolong, terima kasih, dan permisi

Tabel 6.

Pertanyaan untuk anak

No.	Pertanyaan
1.	Anak tertarik menonton dan menyimak video
2.	Anak mengucapkan kembali kosakata yang ada di video
3.	Anak aktif dalam merespon video
4.	Anak mampu memahami materi yang disampaikan dalam video
5.	Anak mampu menceritakan kembali setelah menonton video
6.	Anak mampu menjawab pertanyaan yang ada dalam video
7.	Anak memahami kosakata yang ada dalam video
8.	Anak mampu mengucapkan kata yang harus diucapkan berdasarkan masalahnya

Berikut adalah temuan dari penelitian menggunakan instrumen ini:

Tabel 7.

Hasil Uji Coba Tahap 1

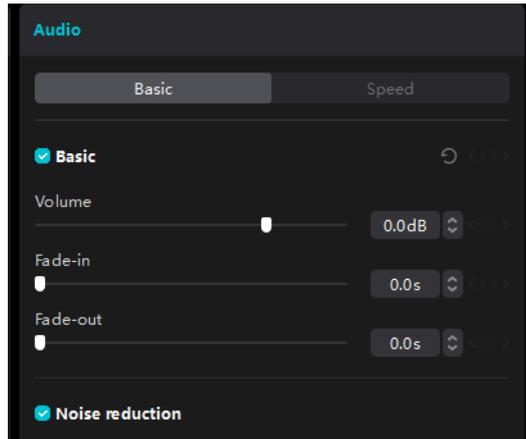
No.	Subjek uji coba	Hasil	Kategori
1.	Uji coba responden	95%	Sangat Baik
2.	Uji coba observasi anak	91%	Sangat Baik

Uji Coba Responden Tahap 1 mendapatkan rata-rata hasil 95% yang berada pada rentang nilai 61%-100% yang merujuk pada kategori “Sangat Baik”. Video pembelajaran ini mendapatkan saran dan komentar dari guru, sebagai arahan untuk melakukan perbaikan atau revisi pada media pembelajaran. Berikut ini adalah saran, komentar dan hasil perbaikan dari media pembelajaran.

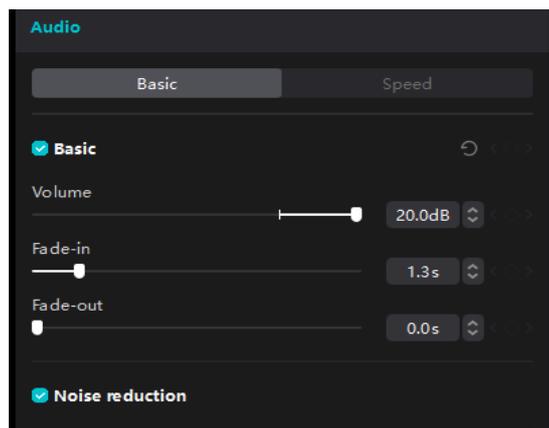
Tabel 8.

Saran dan komentar media tahap 1

No.	Saran dan Komentar
1.	Suara dalam Video masih kurang terdengar
2.	Perlu adanya penyesuaian backsound dengan suara narasumber
3.	Bagian kuis diberi pilihan jawaban agar lebih menonjol bagian kuisnya



Gambar 3. Volume sebelum perubahan



Gambar 4. Volume sesudah perubahan



Gambar 5. Kuis sebelum perubahan



Gambar 6. Kuis setelah perubahan

Setelah dilakukan beberapa perbaikan pada video pembelajaran, peneliti kembali melakukan penelitian tahap 2 yang dilaksanakan pada tanggal 19 Oktober 2023. Tujuan penelitian tahap 2 ini adalah untuk mengetahui akankah media pembelajaran telah layak digunakan atau belum setelah diperbaiki. Berikut adalah tabel uji coba tahap dua.

Tabel 9.

Hasil uji coba tahap 2

No.	Subjek uji coba	Hasil	Kategori
1.	Uji coba responden	98%	Sangat Baik
2.	Uji coba observasi anak	97%	Sangat Baik

Pada uji coba tahap 2 ini mengalami peningkatan. Uji coba responden menjadi 98% dengan kategori “Sangat Baik”, Uji coba observasi anak juga sama mengalami peningkatan yaitu menjadi 97% yang berkategori “sangat baik”. Sebagaimana data yang sudah didapat, sehingga bisa dinyatakan bahwasanya media pembelajaran ini dinyatakan layak dipergunakan untuk mengenalkan kosa kata etika pada anak usia dini, karena pada saat penampilan video anak-anak mampu memahami materi yang disajikan dan anak-anak juga berperan aktif dalam merespon media pembelajaran berbasis video ini.

Penelitian pengembangan video pembelajaran dengan tema “Kosa Kata Etika” untuk Anak Usia Dini dengan metode R&D dimana produk berbentuk video animasi yang bisa digunakan untuk media pembelajaran yang bisa membantu guru dalam mengenalkan ataupun menjelaskan tentang materi tersebut. Dalam penyusunan video pembelajaran ini peneliti menggunakan beberapa aplikasi diantaranya Capcut, dan Canva. Dalam penelitian ini sangat diperlukan penilaian, karena media pembelajaran dapat dikatakan layak apabila hasil nilai yang didapat bisa maksimal. Maka dari itu video pembelajaran yang sudah dibuat divalidasi terlebih dahulu oleh ahli materi dan media. *Outcome* yang didapat dari ahli materi dan media pada penelitian ini yaitu 100% atau tergolong kategori “Sangat Baik” yang artinya video pembelajaran ini dapat dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran anak. Media pembelajaran yang melibatkan beberapa format seperti video yang disertai gambar, suara menjadi alat yang efektif dalam penyampaian informasi dan pesan, sehingga mampu mengoptimalkan kelancaran serta peningkatan proses dan hasil belajar siswa (Surachman, 2020).

Multimedia interaktif adalah penggabungan teks, animasi, gambar, video, dan suara yang melibatkan sejumlah indera pada proses pembelajaran (Havizul, 2019). Keterlibatan tersebut memudahkan anak dalam memperoleh ilmu yang diberikan, semakan banyak indera yang digunakan bertambah banyak ilmu yang didapatkan (Adi et al., 2020). Temuan ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang telah mengungkapkan bahwasanya penggunaan multimedia pembelajaran interaktif telah terbukti efektif ketika diimplementasikan pada siswa. Perihal ini diakibatkan oleh daya tarik yang dimiliki oleh media interaktif tersebut, yang dapat memicu minat belajar siswa dan meningkatkan pemahaman mereka (Mentari, 2018). Video pembelajaran interaktif mempermudah siswa ketika proses pembelajaran sebab menyajikan materi dengan beragam elemen, termasuk gambar, teks, dan audio. Kombinasi elemen-elemen ini menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan menarik, memungkinkan siswa untuk memahami materi dengan lebih baik dan merangsang berbagai indera mereka (Rahman & Nyoman, 2020).

Penanaman pendidikan karakter terhadap anak adalah jembatan penghubung yang paling penting untuk membantu anak mengatasi perubahan yang terjadi ketika mereka mulai masuk ke lingkungan sosial masyarakat. Dengan pendidikan karakter yang kuat, anak-anak dapat lebih mudah

beradaptasi dan memahami nilai-nilai, etika, serta norma-norma yang diberlakukan di masyarakat sekitarnya. Hal ini membantu mereka menjadi individu yang bertanggung jawab, berempati, dan dapat berkontribusi secara positif dalam komunikasi mereka. Agar anak berkontribusi secara positif dalam komunikasi, biasanya dalam keseharian anak perlu dilatih untuk menunjukkan etika dan kehormatan baik ketika dengan keluarga ataupun di lingkungannya. Pembiasaan yang dilakukan dapat berupa pengucapan kata Maaf, Tolong, Permisi, dan Terima Kasih (Aprily et al., 2023).

Membiasakan anak pada hal-hal yang baik seperti mengajarnya berbicara kata-kata yang sopan sejak usia dini adalah langkah terpenting dalam proses mendidik anak. Pada usia ini anak sedang aktif dalam memahami dan menyerap informasi dari lingkungannya. Maka dari itu, mengajarkan mereka untuk berbicara sopan tidak hanya membantu mereka memahami etika sosial, tetapi juga membangun dasar yang kuat dalam interaksi dengan orang lain. Pengenalan tentang kata-kata sopan membantu anak mengembangkan keterampilan komunikasi yang baik, menghargai orang lain dan menjalin hubungan sosial yang positif, yang dampaknya juga positif dalam perkembangan mereka sebagai individu yang berkualitas (Endah, 2017).

Pembiasaan dalam pengucapan kata “Maaf” yang merupakan adanya rendah hati pada seseorang, seringkali berpegang erat dari sekelompok penduduk yang meyakini model budaya konteks tinggi (*high context culture*) (Hidayat & Hafiar, 2019). Kata “Maaf” dimaksudkan untuk menunjukkan ungkapan kepada orang yang dihormati, atau bisa juga wujud kenyamanan sebab merasa diakui (Paracinka & Setyawan, 2020). Sangat penting untuk membiasakan anak mengucapkan kata “Maaf” yaitu untuk membantu mereka memahami pentingnya kesadaran diri ketika mereka melakukan suatu tindakan yang salah. Saat anak sudah benar-benar paham makna dari kata “Maaf” hal ini bisa merangsang perkembangan berbagai sikap positif dalam diri mereka. Akan tetapi orang tua, dan guru tidak bisa memaksa anak untuk memohon maaf, dikarenakan kurang baik untuk perkembangan mental anak.

Pembiasaan dalam pengucapan kata “Terima Kasih”, kata ini dapat dipahami ketika seseorang menerima sesuatu yang memiliki nilai positif. Mengungkapkan rasa syukur atau memberikan sesuatu adalah cara yang umum digunakan untuk mengungkapkan penghargaan dan terima kasih terhadap seseorang yang sudah memberi bantuan, dukungan, atau kasih sayang. Namun, penting untuk diingat bahwa rasa syukur tidak hanya diberikan kepada pemberi, tetapi juga dapat ditunjukkan kepada orang lain yang mungkin tidak secara langsung terlibat dalam situasi tersebut (Mutaqin, 2021). Membiasakan pengucapan “terima kasih” pada anak bisa dilaksanakan oleh orang tua ataupun guru dengan meminta anak membantunya melaksanakan suatu tindakan. Ketika anak selesai melaksanakan apa yang diminta, orang tua atau guru untuk mengatakan “Terima kasih” supaya anak bisa menirunya.

Pembiasaan untuk mengucap kata “Tolong”, yaitu kata yang diucapkan pada saat seseorang memohon pertolongan. Bilamana mengucap tolong dahulu, berarti diartikan menghormati orang yang dimintai tolong dan orang itu pastinya akan merasa lebih dihargai (Mutaqin, 2021). Untuk mengajarkan kepada anak tentunya perlu dilakukan pembiasaan jadi ketika orang tua mencontohkan kepada anak, caranya tetap mengucapkan kata tolong terlebih dahulu meskipun pada generasi yang lebih muda (Fitriyah, 2019). Contohnya pada saat orang dewasa membutuhkan bantuan untuk membawakan sesuatu pastikan dengan mengucap kata tolong jadi anakpun sudah terbiasa mendengarkan kata tolong tersebut. Atau semisal anak memerlukan mengambil barang yang berada di tempat yang tinggi, anak bisa meminta pertolongan pada orang disekitarnya dengan mengucap kata tolong.

Pembiasaan untuk mengucap kata “Permisi”. Hal yang paling utama dan harus dipahami anak yaitu kapan dan di mana harus mengucap kata permisi. Pengucapan kata maaf sebagai salah satu kunci

untuk menumbuhkan kesantunan berbahasa anak, baik di tempat tinggalnya ataupun di luar. Selain itu, juga mendidik anak agar memiliki keberanian dan mandiri dalam mengekspresikan dan melaksanakan suatu hal (Zalmi & Mahyuddin, 2021). Pada konteks ini, sangat perlu bimbingan dari orang tua kepada anak. Bimbingan ini mencakup situasi seperti ketika anak berjalan dan hendak melewati orang yang lebih tua, atau saat berkunjung ke rumah seseorang, atau ketika ingin menyela pembicaraan orang lain. Jadi untuk membiasakan perilaku tersebut sangat penting untuk mengajarkan mereka menggunakan kata “Permisi” dalam setiap situasi yang memerlukannya. Orang tua dapat memberikan contoh dengan selalu mengucapkan kata “Permisi” saat ingin mengambil barang yang berada di depan anak.

Sebagaimana pemaparan di atas, berkesimpulan bahwasanya video pembelajaran yang mengenalkan Kosakata Etika, seperti kata Maaf, Tolong, Terima Kasih, dan Permisi dikatakan layak untuk dipergunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh isi video pembelajaran tersebut yang menjelaskan informasi dengan jelas, bagaimana ilustrasi penyampaian cerita tentang kosakata etika tersebut melalui video animasi, dan audio, kemudian memberikan kesempatan anak untuk merespon video tersebut. Dengan demikian, penggunaan video pembelajaran ini menjadi sebuah pilihan yang tepat untuk memfasilitasi pembelajaran Kosakata Etika pada Anak Usia Dini. Selain itu, setelah menyimak video pembelajaran, anak-anak Al Kalam B5 menunjukkan respon yang sangat positif dan berfokus pada kegiatan belajar. Mereka dengan antusias dan penuh perhatian menyimak isi video, terutama ketika disajikan dengan lagu yang menarik mengenai kosakata etika.

Selama proses uji coba, terlihat bahwa anak-anak tidak hanya pasif dalam menyimak, tetapi mereka juga aktif dalam menjawab pertanyaan yang disajikan dalam video. Mereka dengan antusias merespons pertanyaan dan mengikuti interaksi yang terjadi di video. Keterlibatan aktif ini mencerminkan pemahaman yang baik terhadap materi yang diajarkan. Pentingnya aspek kreatif dalam desain pembelajaran juga tercermin saat anak-anak dengan riang mengikuti lagu yang menyertai video. Mereka tidak hanya mengikuti melodi, tetapi juga mampu memahami dan mengingat kosakata etika yang disampaikan melalui lirik lagu. Respon positif ini menunjukkan bahwa pendekatan multimedia dengan penggunaan lagu dapat menjadi strategi efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan anak-anak dalam proses pembelajaran. Hasil uji coba ini memberikan indikasi bahwa penggunaan video pembelajaran dengan unsur kreatif seperti lagu dapat menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan daya tarik pembelajaran dan pemahaman konsep etika pada anak-anak kelas Al Kalam B5.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian pengembangan yang dilaksanakan, berkesimpulan bahwasanya peneliti berhasil mengembangkan media pembelajaran berbasis video dengan tema mengenalkan kosakata etika. Dari ahli materi dan media mendapatkan validasi yang hasilnya “Sangat Baik” dan uji coba langsung di TK RA’ Aisyah Pudak Payung Semarang juga mendapatkan hasil “Sangat Baik” pada instrumen responden dan anak. Maka media pembelajarannya berbasis video dengan tema mengenalkan kosakata etika dinyatakan layak digunakan untuk media pembelajaran dan dapat mengenal kosakata etika seperti maaf, tolong, terima kasih, dan permisi. Media pembelajaran ini dapat digunakan guru untuk menjadi kegiatan pemantik di awal kegiatan sebelum pembelajaran. Menuliskan semua sumber rujukan yang ada di dalam manuscript di daftar pustaka.

Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam bidang pengembangan media pembelajaran, khususnya dalam konteks pendidikan anak usia dini (PAUD). Penggunaan video pembelajaran dengan pendekatan kreatif, seperti menggunakan animasi dan disertai penyisipan lagu, terbukti dapat meningkatkan daya tarik dan keterlibatan anak-anak dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran ini memiliki dampak positif dalam merancang pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif bagi anak-anak PAUD. Secara spesifik, kontribusi penelitian ini dapat ditemukan dalam:

- **Inovasi Metode Pembelajaran**

Penggunaan video pembelajaran dengan elemen kreatif seperti animasi gambar bergerak dan lagu menunjukkan bahwa inovasi dalam metode pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas pengajaran pada anak-anak PAUD.

- **Pengembangan Materi Pembelajaran**

Penelitian ini memberikan pandangan tentang cara mengembangkan materi pembelajaran yang lebih adaptif dan menarik bagi anak-anak. Pengintegrasian unsur multimedia dan musik menjadi elemen yang penting untuk dipertimbangkan dalam mendesain materi pembelajaran PAUD.

- **Pemahaman Kosakata Etika**

Hasil penelitian menyoroti bahwa melibatkan animasi gambar bergerak dan lagu dalam pembelajaran membantu anak-anak PAUD memahami kosakata etika secara lebih baik dan menyenangkan.

Saran bagi peneliti adalah untuk terus menyempurnakan video pembelajaran yang telah dibuat sehingga dapat meningkatkan kualitas dan efektivitasnya. Sedangkan bagi para guru disarankan untuk memanfaatkan video pembelajaran sebagai bahan ajar tambahan, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak terasa monoton. Dengan demikian kolaborasi antara peneliti dan guru dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa secara signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, W. A., Relmasita, S. C., & Hardini, A. T. (2020). Pengembangan media animasi untuk pembelajaran matematika materi bangun datar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jppp.v4i1.24778>
- Andarbeni, S. L. (2013). Studi Tentang Kemampuan Interaksi Sosial Anak Kelompok A dalam Kegiatan Metode Proyek Di TK Plus Al-Falah Punggong Mojokerto. *Jurnal BK Unnesa*, 4(1). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/6592>
- Aprily, N. M., Rosidah, A. ., & Hashipah, H. (2023). Maaf, Terima Kasih, Tolong dan Permissi: Empat Kata Ajaib dalam Pembentukan Karakter Sosial Anak. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 123–132. <https://ftk.uinbanten.ac.id/journals/index.php/assibyan/article/view/9316>
- Dhieni, N., Yuliantina, I., Soendjojo, R., Yuswanto, D. T., Nurjannah, Riany, Y. E., & Rosmalia, R. (2020). *Panduan Pengerian Satuan Pendidikan Anak Usia Dini*. Direktorat Pendidikan Anak Usia

Dini.

- Endah, S. (2017). *Warisan Untuk Anakku*. PT Elex Media Komputindo.
- Fitriyah, F. (2019). Implementasi Pengembangan Nilai Moral dan Agama pada Anak Usia Dini melalui Metode Keteladanan di TK Al-Muhsin. *Islamic Edukids: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.20414/iek.v1i1.1809>
- Galuh, B. P., & Riana, R. (2020). Pengaruh Vidio Pembelajaran Berbasis Animasi Terhadap Minat dan Hasil Belajar pada anak di PAUD An-Nisa Kec. Banjar Pandeglang Banten. *Jurnal Pendidikan Mutiara*, 5(2). <https://ejurnal.stkipmutiarabanten.ac.id/index.php/jpm/article/view/139>
- Havizul, H. (2019). Pengembangan multimedia interaktif untuk pembelajaran IPS di sekolah dasar menggunakan model DDD-E. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 6(2), 283–296. <https://doi.org/https://doi.org/10.31571/sosial.v6i2.1202>
- Hidayat, D., & Hafiar, H. (2019). *Nilai-nilai budaya soméah pada perilaku komunikasi masyarakat Suku Sunda*. 7(1). <https://jurnal.unpad.ac.id/jkk/article/view/19595>
- Ibrahim, A., Alang, A. H., Madi, B., & Ahmad, M. A. (2018). *Metodologi Penelitian*. Gunadarma Ilmu.
- Mentari, T. A. S. (2018). Penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah rias wajah karakter foto/TV/film program studi pendidikan tata rias dan kecantikan jurusan tata rias dan kecantikan FPP UNP. *Journal of Education Scienties*, 2(2). <https://ojs.ekasakti.org/index.php/UJES/article/view/225>
- Mutaqin, M. A. (2021). *Implementasi kata terimakasih, tolong, dan maaf sebagai pembelajaran peserta didik untuk menanamkan jiwa nasionalisme dan jati diri bangsa*. <https://doi.org/https://doi.org/10.31219/osf.io/gp3an>
- Paracinka, R. B., & Setyawan, E. (2020). Analisis kesantunan bahasa mahasiswa Universitas Bina Sarana Informatika dalam berinteraksi dengan dosen melalui pesan singkat WhatsApp. *Journal Educational of Indonesia Language*, 1(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.36269/jeil.v1i01.293>
- Rahman, A., & Nyoman, I. J. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jeu.v8i1.27049>
- Surachman, D. (2020). Media buku cerita: Efektivitasnya untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa sekolah dasar. *Gema Wiralodra*, 11(2), 180–189. <https://doi.org/https://doi.org/10.31943/gemawiralodra.v11i2.99>
- Winaryati, E., Munsarif, M., Mardiana, M., & Suwahono, S. (2021). RD&D Literature Review for Development of a Digital Platform for the Learning Supervision Evaluation Model (MESp). *Jurnal Pendidikan Sains*, 9(2). <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/JPKIMIA/article/view/8299>
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>
- Zalmi, R. Y., & Mahyuddin, N. (2021). Analisis Kesantunan Berbahasa Anak Pada Buku Cerita Bergambar di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Golden Age Universitas Hamzanwadi*, 5(2). <https://ejournal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/view/3957>