

## **Pengembangan Media Vidio Berbantuan Boneka Tangan Untuk Membina Karakter Anak Usia Dini di TK PKK Kartini Kota Batu**

Ida Afifa Fitriyah<sup>(1)</sup>, Sa'dun Akbar<sup>(2)</sup>, Ahmad Yusuf Sobri<sup>(3)</sup>

Universitas Negeri Malang,

Jl. Semarang No.5, Sumber Sari, Kec. Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur, Indonesia

Email: <sup>1</sup>ida.afifa.2201548@students.um.ac.id, <sup>2</sup>sadun.akbar.fip@um.ac.id,  
<sup>3</sup>ahmad.yusuf.fip@um.ac.id

---

### **Tersedia Online di**

<http://www.jurnal.unublitar.ac.id/index.php/briliant>

---

### **Sejarah Artikel**

Diterima 22 Juli 2024

Direvisi 14 November 2025

Disetujui 14 November 2025

Dipublikasikan 19 November 2025

---

### **Keywords:**

*ADDIE model; character education; early childhood; hand puppets; video media*

---

### **Kata Kunci:**

ADDIE; anak usia dini; boneka tangan; media video; pendidikan karakter

---

### **Corresponding Author:**

Name:

Ida Afifa Fitriyah

Email:

ida.afifa.2201548@students.um.ac.id

**Abstract:** *The development of hand-puppet-assisted video media to foster character education in early childhood is an effective approach within visual communication design to support learning activities. This media aims to help young children understand character values through engaging and developmentally appropriate visual content. It also serves as a learning aid for educators and parents in applying strategies that can enhance children's motivation and participation. This study was conducted at Kartini Kindergarten in Batu City and focused on describing a learning model that utilizes hand-puppet-assisted video media for early childhood character development. The research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. Data were collected through questionnaires and literature reviews and analyzed using an interactive data analysis model. The results show that the media is feasible based on expert validation and received positive responses from teachers and children. The media also increased children's engagement and positive behavior during learning activities, indicating its effectiveness as an innovative learning medium for early childhood education.*

**Abstrak:** Pengembangan media video berbantuan boneka tangan untuk menumbuhkan pendidikan karakter pada anak usia dini merupakan pendekatan yang efektif dalam desain komunikasi visual untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Media ini bertujuan membantu anak usia dini memahami nilai-nilai karakter melalui konten visual yang menarik dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Selain itu, media ini berfungsi sebagai sarana pembelajaran bagi

pendidik dan orang tua dalam menerapkan strategi yang dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi anak. Penelitian ini dilaksanakan di Taman Kanak-kanak Kartini Kota Batu dan berfokus pada pendeskripsian model pembelajaran yang memanfaatkan media video berbantuan boneka tangan dalam pengembangan karakter anak usia dini. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data dikumpulkan melalui angket dan studi literatur serta dianalisis menggunakan model analisis data interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini layak berdasarkan validasi ahli dan mendapatkan respons positif dari guru dan anak. Media ini juga mampu meningkatkan keterlibatan anak dan perilaku positif selama kegiatan pembelajaran, sehingga efektif sebagai media pembelajaran inovatif bagi pendidikan anak usia dini.

## PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki peran strategis dalam mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak pada masa emas (golden age), yaitu sejak dalam kandungan hingga usia enam tahun. Pada masa ini, perkembangan otak berlangsung sangat pesat dan menjadi dasar bagi kualitas perkembangan pada tahap selanjutnya (Novitasari & Fauziddin, 2020; Hurlock, 2002). Periode emas ini menjadi waktu yang sangat kritis karena setiap pengalaman, stimulasi, dan interaksi yang diterima anak akan membentuk struktur otak yang memengaruhi kemampuan kognitif, bahasa, sosial, dan emosional anak di masa depan (Shonkoff & Phillips, 2000; Berk, 2013). Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini harus dirancang sedemikian rupa agar dapat menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak secara menyeluruh.

PAUD tidak hanya berfokus pada aspek akademik atau kemampuan kognitif, tetapi juga menekankan pembentukan karakter, nilai moral, keterampilan sosial, dan kreativitas anak (Rahmawati & Latifah, 2020; Desmita, 2015). Aspek sosial, emosional, dan moral merupakan pondasi penting dalam membentuk anak yang memiliki kepribadian positif, empati, dan kemampuan bekerja sama dengan orang lain. Pendidikan karakter sejak dini diyakini dapat membentuk kebiasaan, sikap, dan perilaku anak yang nantinya akan menjadi pedoman dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam menghadapi tantangan sosial di masyarakat (Lickona, 1991; Putra et al., 2022).

Salah satu aspek penting dalam perkembangan anak adalah perkembangan sosial. Perkembangan sosial memungkinkan anak memperoleh pengalaman interaksi dengan lingkungan, membangun kemampuan beradaptasi, bekerja sama, serta membentuk karakter positif (Tahsinia et al., 2023; Puspitasari et al., 2018). Anak belajar mengenali aturan sosial, menghargai perbedaan, dan mengelola konflik dengan teman sebaya melalui berbagai kegiatan interaktif. Kemampuan bekerja sama merupakan indikator utama perkembangan sosial yang juga dapat menumbuhkan rasa percaya diri, sikap optimis, dan keterampilan interpersonal anak (Sains, 2024; Marx & Dalton, 1990). Melalui interaksi sosial yang terstruktur, anak-anak belajar menghargai pendapat orang lain, berbagi peran, menyelesaikan tugas kolektif, serta menikmati kebersamaan (Tyas & Widyasari, 2023; Puspitasari et al., 2022).

Peran guru dan orang tua sangat krusial dalam menanamkan nilai empati, kerjasama, dan keberanian mengemukakan ide. Guru yang terlatih mampu memberikan bimbingan dan stimulasi yang sesuai dengan karakteristik anak, sementara orang tua memberikan dukungan melalui penguatan di rumah. Kedua pihak bekerja sama untuk mendukung perkembangan sosial, kognitif, bahasa, dan emosional anak (Hidayah, 2020; Putra et al., 2022; Sa'dun Akbar et al., 2019). Keterlibatan aktif pendidik dan orang tua menjadi salah satu kunci keberhasilan dalam menumbuhkan karakter positif pada anak usia dini, yang selanjutnya akan membentuk fondasi bagi pembelajaran dan interaksi sosial yang efektif di tingkat sekolah dasar.

Bermain merupakan metode pembelajaran yang sangat efektif untuk menstimulasi kemampuan kerja sama dan aspek sosial anak. Aktivitas bermain memberikan pengalaman sosial langsung dan bermakna, yang memungkinkan anak mengembangkan empati, memahami peran sosial, mengelola emosi, dan membangun strategi interaksi dengan orang lain (Afrina & Yulsyofriend, 2020; Ki Hadjar Dewantara, 2013a). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa anak yang terbiasa bermain dalam kelompok cenderung memiliki kemampuan sosial yang lebih baik dibandingkan anak yang lebih banyak bermain sendiri. Melalui permainan, anak belajar menunggu giliran, berbagi, menyelesaikan konflik, dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama (Darmo & Nugroho, 2024; Putra & Pramono, 2023). Misalnya, penggunaan media permainan edukatif seperti hula hoop berantai dapat melatih anak untuk berkoordinasi dalam kelompok, bersabar, dan menyelesaikan tugas kolektif.

Hasil observasi di kelompok B TK IT Al-Rahbini Malang menunjukkan bahwa kemampuan kerja sama anak belum berkembang secara optimal. Beberapa anak cenderung bermain sendiri, kurang berpartisipasi dalam kegiatan kelompok, dan mengalami kesulitan dalam interaksi sosial. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa

permainan edukatif berbasis kelompok mampu meningkatkan kemampuan kerja sama anak secara signifikan (Puspita & Syafrina, 2023; Hermoyo et al., 2022; Sintia, 2020; Howard & Lee, 2006). Hal ini menegaskan perlunya inovasi pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan berorientasi pada pengembangan karakter kerja sama anak sejak usia dini.

Selain permainan fisik, media berbasis visual dan audio-visual juga terbukti efektif dalam mendukung pembelajaran karakter anak. Media video memungkinkan anak untuk melihat dan mendengar contoh perilaku yang diharapkan, sedangkan penggunaan boneka sebagai tokoh cerita membuat pesan moral lebih mudah dipahami dan menarik bagi anak (Susanto & Akmal, 2019; Agustian & Salsabila, 2021). Boneka berfungsi sebagai representasi tokoh yang dekat dengan dunia anak, sehingga anak dapat berempati dan meniru perilaku positif yang ditampilkan (Rahman et al., 2018; Abdulrahman et al., 2020). Penggunaan media audiovisual ini memberikan pengalaman belajar yang multisensori, sehingga anak dapat memahami materi dengan lebih menyenangkan dan efektif.

Pemanfaatan teknologi multimedia, termasuk video berbantuan boneka, menjadi strategi penting dalam pendidikan karakter PAUD. Multimedia yang menggabungkan teks, gambar, suara, dan video dapat merangsang berbagai indera anak sekaligus, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan efektif (Rahayu et al., 2022; Jordan Magid et al., 2015). Teori pemrosesan ganda Mayer menjelaskan bahwa manusia memiliki saluran terpisah untuk informasi visual dan audio; dengan memanfaatkan kedua saluran ini, media audiovisual mampu meningkatkan pemahaman dan retensi pembelajaran (Mayer, 2009; Sa'dun Akbar, 2007). Hal ini menunjukkan bahwa media audiovisual tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga menjadi alat edukatif yang efektif dalam mendukung pembelajaran karakter dan nilai sosial anak.

Pendidikan karakter anak usia dini tidak dapat dilakukan secara instan, melainkan melalui proses pembiasaan yang berkelanjutan dan bermakna. Media video berbantuan boneka dirancang tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai alat edukatif yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik anak. Penggunaan media ini diharapkan dapat membantu anak memahami dan mencontoh perilaku positif, seperti kerja sama, empati, tanggung jawab, disiplin, dan menghargai orang lain, sehingga menjadi fondasi karakter yang kokoh untuk kehidupan di masa depan (Abdi, 2020; Laksana, 2021; Fathinnaufal & Hidayati, 2020; Nainggolan & Naibaho, 2022).

Dalam konteks penelitian ini, TK Kartini Kota Batu dipilih sebagai lokasi studi untuk menguji efektivitas media video berbantuan boneka dalam pembinaan karakter anak usia dini. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memungkinkan guru menghadirkan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan adaptif terhadap kebutuhan anak. Dengan demikian, media video berbantuan boneka tidak hanya mendukung pembelajaran karakter, tetapi juga mempersiapkan anak menghadapi perilaku dunia nyata, kemampuan memecahkan masalah, dan interaksi sosial yang positif di masa depan (Awaluddin et al., 2021; Sugiarti et al., 2022).

Selain itu, penggunaan media video berbantuan boneka dapat mendukung pengembangan aspek kognitif, bahasa, dan motorik anak secara simultan. Misalnya, ketika anak menirukan dialog boneka, mereka sekaligus melatih kemampuan berbicara dan menyusun kalimat. Aktivitas ini juga merangsang kreativitas, imajinasi, dan kemampuan memecahkan masalah melalui interaksi yang terjadi selama kegiatan bermain dan belajar. Studi sebelumnya menunjukkan bahwa integrasi media audiovisual dalam pembelajaran PAUD dapat meningkatkan motivasi belajar anak, keterlibatan aktif, serta hasil belajar yang lebih optimal (Gomez & Ang, 2019; Prasetyo & Lestari, 2020; Mubarok, 2019; Mubarok, et al., 2024).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video berbantuan boneka yang layak dan efektif digunakan dalam pembinaan karakter anak usia dini, serta menjadi inovasi pembelajaran yang kreatif, menarik, dan kontekstual. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi guru PAUD dalam meningkatkan kualitas

pembelajaran karakter, serta menjadi referensi bagi pengembangan media edukatif berbasis teknologi yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak (Kemendikbud RI, 2017; Sa'dun Akbar, 2016).

Lebih lanjut, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan pemahaman bahwa pembelajaran karakter anak usia dini bukan sekadar pengajaran teori moral, tetapi pembiasaan perilaku positif melalui pengalaman nyata yang bermakna. Media video berbantuan boneka dapat menjadi alat untuk menciptakan pengalaman belajar yang kontekstual, menyenangkan, dan memotivasi anak untuk mencontoh perilaku positif. Dengan demikian, anak tidak hanya belajar melalui instruksi verbal, tetapi juga melalui observasi, imitasi, dan praktik sosial yang terjadi dalam kegiatan belajar (Bandura, 1977; Santrock, 2019).

## **METODE**

Penelitian ini merupakan *preliminary research* yang menjadi dasar pengembangan media pembelajaran berupa cerita sains terintegrasi kearifan lokal untuk anak usia dini berbasis teknologi. Penelitian dilaksanakan di TK Kartini, Kota Batu, dengan subjek penelitian meliputi anak TK kelompok B dan guru.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan: *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi) (Budoya et al., 2019; Handrianto et al., 2021). Setiap tahap dijalankan secara sistematis untuk memastikan media yang dikembangkan efektif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

### **1. Tahap *Analyze* (Analisis)**

Tahap ini bertujuan mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan permasalahan dalam pembinaan karakter anak usia dini. Analisis dilakukan melalui observasi kegiatan pembelajaran, wawancara dengan guru PAUD, dan studi dokumentasi terhadap kurikulum serta perangkat pembelajaran. Analisis mencakup identifikasi masalah karakter siswa, karakteristik anak, tujuan pembelajaran, kebutuhan pengguna terkait pembentukan nilai karakter, serta media pembelajaran pendukung. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran karakter masih kurang didukung oleh media yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak, sehingga diperlukan pengembangan media yang inovatif.

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

Pada tahap ini, peneliti menyusun desain media video berbantuan boneka. Perancangan mencakup penentuan tujuan pembelajaran, pemilihan nilai-nilai karakter yang akan dikembangkan, penyusunan storyboard, pemilihan tokoh boneka, serta perancangan tampilan dan durasi video. Desain media disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak agar mudah dipahami dan menarik perhatian.

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

Tahap pengembangan meliputi pembuatan media video sesuai desain yang telah dirancang. Media menampilkan boneka sebagai tokoh utama yang menyampaikan pesan karakter melalui cerita sederhana. Pada tahap ini dilakukan validasi media oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan isi, tampilan, dan kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran. Hasil validasi digunakan untuk revisi dan penyempurnaan media.

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

Media yang telah dikembangkan diterapkan dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini dengan pendampingan guru. Peneliti mengamati respons anak dan guru terhadap penggunaan media serta keterlaksanaan pembelajaran karakter. Data dikumpulkan melalui observasi, angket respons guru, dan dokumentasi kegiatan di kelas.

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

Tahap evaluasi bertujuan menilai keefektifan dan kepraktisan media video berbantuan boneka. Evaluasi dilakukan secara formatif pada setiap tahap ADDIE dan sumatif setelah implementasi. Hasil evaluasi digunakan untuk menilai sejauh mana media membantu pembinaan karakter anak usia dini dan sebagai dasar perbaikan serta pengembangan media selanjutnya.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui kombinasi empat teknik utama, yaitu wawancara mendalam dengan kepala TK dan guru pendamping untuk memperoleh informasi tentang model pembelajaran dan kemajuan karakter anak didik, observasi partisipatif yang melibatkan peneliti secara aktif dalam kegiatan belajar-mengajar, rapat guru, dan aktivitas di luar kelas untuk mengamati perilaku anak secara langsung, studi dokumentasi berupa catatan perkembangan anak, laporan, dan pedoman sekolah sebagai data pelengkap, serta penyebaran angket kepada guru pendamping untuk mendapatkan pendapat tentang efektivitas media video berbantuan boneka tangan dalam pembinaan karakter anak usia dini. Uji coba produk melibatkan 25 anak usia 5–6 tahun dengan pengamatan terhadap aspek karakter seperti keramahan, disiplin membuang sampah, sikap terhadap teman, kepedulian kepada orang tua, dan sedekah.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase pencapaian karakter berdasarkan instrumen pengamatan, angket, wawancara, dan dokumentasi. Data yang diperoleh direduksi, disajikan dalam bentuk deskriptif, grafik, dan bagan, kemudian ditarik kesimpulan awal yang divalidasi melalui diskusi dengan guru pendamping, serta dievaluasi secara berulang hingga model pembelajaran terbukti efektif. Kriteria keberhasilan aktivitas menggunakan skala 80–100% sangat valid, 70–80% valid, 60–70% cukup valid, dan <50% kurang valid, sehingga media pembelajaran ini dinyatakan layak digunakan untuk membina karakter anak usia dini secara interaktif dan berkelanjutan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran penanaman karakter Anak Usia Dini (AUD) menggunakan media video berbantuan boneka tangan, sebagai respons terhadap kebutuhan pembelajaran karakter yang lebih bermakna dan berorientasi pada aktivitas anak. Proses penelitian dilakukan di TK PKK Kartini Kota Batu dengan subjek penelitian meliputi anak kelompok B dan guru. Penyajian hasil penelitian mengikuti tahapan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang telah dirancang sebelumnya.

### **Penelitian Pendahuluan**

Tahap pendahuluan dilakukan melalui kajian literatur, observasi kelas, dan wawancara dengan guru. Kajian literatur menunjukkan bahwa pengembangan karakter positif anak sejak usia dini merupakan fondasi penting dalam membentuk generasi unggul dan kompetitif. Pembentukan karakter bukan hanya sekadar penanaman norma dan nilai, tetapi juga melibatkan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan kontekstual bagi anak.

Observasi di TK PKK Kartini Kota Batu menemukan bahwa pembelajaran karakter yang berlangsung masih bersifat tradisional, berpusat pada guru, dan cenderung monoton. Proses belajar yang dominan ceramah menyebabkan anak kurang fokus, lebih sering bermain sendiri, dan tidak selalu memperhatikan penjelasan guru. Pendidik, meskipun telah mencoba beberapa strategi pembelajaran alternatif, sering kembali ke metode lama karena hasil yang diperoleh belum sesuai harapan. Hal ini menimbulkan pembelajaran yang kurang bermakna dan membatasi kemampuan anak dalam menginternalisasi nilai karakter positif.

Selain itu, wawancara dengan guru menunjukkan keterbatasan pengetahuan terkait pengembangan media dan model pembelajaran karakter. Guru cenderung menggunakan metode yang sudah dikuasai, sehingga variasi pembelajaran dan inovasi dalam penanaman karakter anak usia dini masih minim. Temuan ini menegaskan perlunya pengembangan model pembelajaran

baru yang dapat meningkatkan keterlibatan anak secara aktif sekaligus menanamkan nilai karakter positif, seperti disiplin, saling menghormati, peduli lingkungan, dan berbagi dengan teman sebaya.

### Perencanaan dan Pengembangan Produk

Berdasarkan temuan pendahuluan, peneliti merancang model pembelajaran penanaman karakter AUD dengan media video berbantuan boneka tangan. Media ini dirancang untuk menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan relevan dengan dunia anak, sehingga memudahkan internalisasi nilai karakter. Model ini juga dirancang agar aktivitas pembelajaran lebih berpusat pada anak, memungkinkan mereka berpartisipasi aktif dalam merencanakan, memilih bahan, menentukan kegiatan, dan mengevaluasi pembelajaran mereka sendiri.

Dalam perencanaan model, peneliti menetapkan tujuan pembelajaran yang jelas dan terukur, menyusun alur cerita atau storyboard media video, memilih karakter boneka sebagai tokoh utama, dan menyesuaikan durasi serta konten media dengan tingkat perkembangan anak. Materi pembelajaran disesuaikan dengan Kurikulum Merdeka Belajar yang digunakan di TK PKK Kartini, dengan tema “Hewan Peliharaanku” subtema sapi, yang dianggap relevan untuk mengajarkan nilai karakter secara kontekstual.

### Proses Pengembangan

Pengembangan media dilakukan secara bertahap sesuai model ADDIE. Tahap awal, analisis dilakukan dengan mengevaluasi kurikulum yang berlaku serta karakteristik anak, termasuk observasi interaksi anak dengan guru dan materi pembelajaran yang sedang berlangsung. Hasil analisis menunjukkan bahwa metode ceramah yang dominan membuat anak pasif, konsentrasi terbagi, dan pembelajaran tidak menarik. Kondisi ini menjadi dasar bagi peneliti untuk merancang media yang lebih inovatif dan interaktif.

Tahap perancangan dilakukan dengan merumuskan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai, kemudian menyusun modul pembelajaran dan storyboard video berbantuan boneka tangan. Media disesuaikan agar sederhana, mudah dipahami, dan menarik bagi anak usia dini. Penekanan diberikan pada pengembangan nilai karakter seperti sikap disiplin, saling menghormati, peduli lingkungan, dan bertanggung jawab.

Tahap pengembangan meliputi produksi media video dan uji validasi oleh ahli materi dan media. Validasi dilakukan untuk menilai kelayakan isi, kesesuaian tampilan, serta efektivitas media dalam mencapai tujuan pembelajaran. Revisi dilakukan berdasarkan masukan ahli hingga media memenuhi standar kelayakan. Modul pembelajaran juga disusun lengkap dengan lembar kegiatan anak dan pedoman penilaian, sesuai standar proses yang ditetapkan Permendikbud No. 137 Tahun 2019.





Gambar 1. Modul P5

### Implementasi

Implementasi dilakukan melalui uji coba terbatas di kelas kelompok B TK PKK Kartini. Dalam uji coba, peneliti berkolaborasi dengan guru kelas sebagai mitra untuk menerapkan media video berbantuan boneka tangan. Anak didik dilibatkan secara aktif, mulai dari memahami tujuan pembelajaran, memilih bahan dan sumber belajar, menentukan tahapan kegiatan, hingga mengevaluasi hasil belajar mereka. Keterlibatan anak ini dimaksudkan untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman mereka terhadap nilai karakter yang diajarkan.

Observasi selama uji coba menunjukkan bahwa media video berbantuan boneka tangan mampu meningkatkan keterlibatan anak. Anak menjadi lebih aktif, memperhatikan media pembelajaran, dan mulai meniru perilaku positif yang ditampilkan dalam video. Guru melaporkan bahwa model ini praktis, mudah diterapkan, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan bagi anak.

### Evaluasi

Evaluasi dilakukan dengan menganalisis tanggapan guru melalui angket serta observasi perilaku anak selama pembelajaran. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan pemahaman dan penerapan nilai karakter positif di antara anak-anak. Aktivitas belajar yang berpusat pada anak terbukti lebih efektif dibandingkan metode tradisional yang berpusat pada guru. Guru juga menilai media sebagai alat yang mendukung penanaman karakter secara bermakna. Apabila hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan, model pembelajaran dinyatakan berhasil; jika tidak, revisi dilakukan untuk menyempurnakan media dan strategi implementasi.

Tahap revisi produk pengembangan model pembelajaran penanaman karakter Anak Usia Dini (AUD) menggunakan media video berbantuan boneka tangan dilakukan setelah penerapan di kelas dengan panduan Modul dan RPPH yang telah disusun, dengan mempertimbangkan tingkat keterterapan model pada pendidik dan anak didik, serta hasil angket dan wawancara dengan pendidik. Berdasarkan hasil angket, penerapan model memperoleh persentase 90%, sedangkan uji coba efektivitas terhadap peningkatan nilai karakter AUD menunjukkan rata-rata 80%. Apabila kedua data ini digabungkan, diperoleh skor 85, yang menunjukkan kategori sangat layak, sehingga model pembelajaran ini dapat digunakan secara langsung tanpa perlu revisi.

Secara keseluruhan, pengembangan model pembelajaran penanaman karakter AUD berbasis media video dan boneka tangan berhasil menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan efektif dalam menanamkan nilai karakter positif. Model ini diharapkan dapat menjadi alternatif bagi pendidik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran karakter di TK, sekaligus memberikan kontribusi pada pengembangan sumber daya manusia yang unggul sejak usia dini.

## Keterterapan Model Pembelajaran Penanaman Karakter AUD dengan Menggunakan Media Video dan Wayang Boneka di TK PKK Kartini Batu

Data keterterapan model pembelajaran penanaman karakter AUD dengan menggunakan media video dan wayang boneka untuk pembelajaran Tema *Hewan Peliharaanku*, Subtema *Sapi*, diperoleh melalui angket yang diisi oleh pendidik serta pedoman wawancara yang ditujukan kepada pendidik. Angket menilai kemampuan model pembelajaran dalam menyesuaikan materi, pelaksanaan sintaks, pemanfaatan media, dan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran.

Tabel 1. Hasil pengisian angket

No	Aspek yang Dinilai	Skor
1	Relevansi alokasi waktu dengan kegiatan pembelajaran penanaman karakter AUD menggunakan media video dan wayang boneka	95
2	Kemampuan model pembelajaran dalam pencapaian tujuan pembelajaran	85
3	Relevansi sintaks pembelajaran dengan implementasi di kelas	90
4	Kemampuan model pembelajaran secara keseluruhan	85
5	Kemampuan model pembelajaran dalam mendukung karya kreatif anak	95
6	Kemampuan model pembelajaran dalam meningkatkan aktivitas anak	85
7	Kemampuan model pembelajaran dalam mengembangkan kerja kelompok	90
8	Kemampuan model pembelajaran melibatkan anak secara individu maupun kelompok	95
9	Kemampuan model pembelajaran menanamkan nilai menghargai waktu dan toleransi	95
10	Kemampuan media video memberikan pemahaman dan pesan menarik	90
11	Relevansi media video dengan tujuan pembelajaran dan Kurikulum Merdeka Belajar	95
12	Keterlibatan anak dalam pemanfaatan media selama pembelajaran	95
13	Efektivitas dan efisiensi media pembelajaran	90
14	Kemudahan pemanfaatan sumber dan media yang tersedia dan dekat dengan lingkungan anak	85
15	Model video menyenangkan dan menghasilkan karya kreatif	95
16	Instrumen model video dapat digunakan untuk penilaian proses	90
17	Instrumen model video dapat digunakan untuk penilaian hasil belajar	85
18	Kegiatan refleksi dan tindak lanjut dapat dilakukan selama pembelajaran	80

Angket tersebut diisi oleh Ibu Yulistiani Malikha, guru Kelompok B TK PKK Kartini Batu sekaligus mitra peneliti. Hasil pengisian menunjukkan rata-rata skor 90%, yang termasuk dalam kategori baik. Hasil wawancara pendidik menunjukkan bahwa pendidik mampu memahami dan melaksanakan model pembelajaran penanaman karakter AUD dengan media video dan wayang boneka dengan baik. Meskipun pada awal pembelajaran terdapat beberapa kendala, kesulitan tersebut dapat diatasi dengan cepat karena model pembelajaran tidak terlalu rumit dan telah dilengkapi panduan Modul serta RPPH. Hal ini memudahkan pendidik dalam menerapkan model pembelajaran secara efektif di kelas.

Grafik 1. Persentase Skor Keterterapan Model Pembelajaran



80% ┆ ■■■■■■■■

75% ┆

Keterangan: Tinggi skor menunjukkan tingkat keterterapan model pembelajaran di kelas

### Data Uji Keefektifan Model Pembelajaran

Keefektifan model pembelajaran penanaman karakter AUD dengan menggunakan media video berbantuan boneka tangan untuk membina karakter anak usia dini diukur melalui proses pelaksanaan proyek dan hasil belajar anak. Evaluasi dilakukan pada tiga tahap: sebelum, selama, dan setelah proses pembelajaran. Hasil rekapitulasi menunjukkan bahwa rata-rata nilai hasil belajar anak sebesar 80%, yang termasuk dalam kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan karakter AUD anak, sekaligus mendorong keterlibatan aktif, kreativitas, dan kemampuan kerja sama anak selama proses pembelajaran (Afrina & Yulsyofriend, 2020; Tahsinia et al., 2023).

Grafik 2. Hasil Rata-rata Nilai Keefektifan Model

100% ┆

90% ┆

80% ┆ ■■■■■■■■

70% ┆

60% ┆

Keterangan: Grafik menunjukkan efektivitas model pembelajaran dalam meningkatkan karakter anak

### Pembahasan

Penyajian pembelajaran menggunakan multimedia terbukti dapat mendorong anak didik untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar. Multimedia yang memadukan teks, gambar, animasi, dan suara dapat meningkatkan motivasi, pemahaman konsep, dan retensi pengetahuan (Mayer, 2009; Budoya, Kissake, & Mtebe, 2019). Salah satu bentuk multimedia pembelajaran yang efektif bagi anak usia dini adalah media animasi. Ciri khas media animasi adalah adanya gerak pada gambar yang disajikan, sehingga informasi lebih mudah dipahami oleh anak (Handrianto, Jusoh, Goh, & Rashid, 2021). Kelebihan lain dari media animasi adalah tampilan visual yang berwarna, memberikan kesan realistis, dan meningkatkan minat anak untuk menonton serta mengikuti kegiatan pembelajaran, termasuk video berbantuan boneka untuk pembinaan karakter (Agustian & Salsabila, 2021; Susanto & Akmal, 2019).

Berdasarkan acuan tersebut, peneliti mengembangkan produk video gambar berbantuan boneka untuk pembinaan karakter anak usia dini di TK PKK Kartini Batu, sebagaimana permasalahan dijelaskan pada Bab 1. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan menghasilkan produk yang valid dan layak digunakan melalui tahapan uji validasi dengan ahli desain pembelajaran, ahli media, ahli materi, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan kelompok besar (Sugiyono, 2017).

Produk yang dikembangkan berupa model pembelajaran penanaman karakter anak usia dini menggunakan media video berbantuan boneka tangan. Model ini bertujuan meningkatkan nilai karakter anak serta mendukung perencanaan dan pelaksanaan pengembangan harian. Sintaks pembelajaran mencakup beberapa tahapan:

## 1. Pendahuluan (Apersepsi dan Motivasi)

Pendidik mengecek kehadiran anak didik, menyampaikan tujuan pembelajaran, dan melakukan apersepsi. Apersepsi dilakukan untuk mengaktifkan pengetahuan awal anak, menyesuaikan dengan tingkat perkembangan mereka, dan memastikan setiap anak dapat mengikuti materi pembelajaran secara maksimal (Novitasari & Fauziddin, 2020; Rahmawati & Latifah, 2020). Penerapan awal yang tepat akan meningkatkan motivasi dan kesiapan anak mengikuti seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran (Abdi, 2020).

## 2. Pembentukan Kelompok

Anak didik dibagi ke dalam empat kelompok dari dua kelas (B1 dan B2) masing-masing 25 anak, dengan kebebasan memilih teman sekelompoknya. Tujuan pembentukan kelompok adalah agar anak dapat mengikuti pembelajaran dengan perasaan senang dan antusias, serta belajar bersosialisasi dan bekerja sama. Kegiatan kelompok meliputi menggambar sapi, membuat sapi dari bahan *loose part*, bermain peran menjadi penjual dan pembeli sapi, membuat topi chef, serta memproduksi dan menjual hasil olahan sapi di bazar sekolah. Pembagian kelompok dirancang agar semua anak terlibat aktif, memperkuat nilai karakter seperti kerja sama, kejujuran, dan saling menghormati (Tahsinia et al., 2023; Tyas & Widyasari, 2023).

## 3. Pelaksanaan Proyek

Pendidik menyiapkan bahan dan sarana pembelajaran agar anak dapat memilih kegiatan yang sesuai minat mereka. Dalam proses proyek, anak didik diarahkan untuk mengembangkan kreativitas, berpikir kritis, melakukan investigasi, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan (Sains, 2024; Afrina & Yulsyofriend, 2020). Pendidik memberikan bimbingan secara langsung, terutama bagi anak yang membutuhkan bantuan agar proyek dapat dilaksanakan secara optimal.

## 4. Pembimbingan dan Pengawasan

Pendidik membimbing anak agar mampu menyelesaikan proyek dengan mandiri sekaligus menekankan nilai karakter seperti kerjasama, empati, dan tanggung jawab. Kegiatan lapangan seperti kunjungan ke kandang sapi atau tempat pengolahan susu memberikan pengalaman nyata yang mendukung pemahaman konsep dan penanaman karakter (Hermoyo et al., 2022).

## 5. Penyajian Hasil dan Presentasi

Setelah menyelesaikan proyek, anak didik mempresentasikan hasil kelompok untuk melatih kemandirian, keberanian berbicara, serta menghargai pendapat dan karya orang lain. Pendidik memberikan motivasi dan pendampingan selama presentasi agar anak dapat mengekspresikan kreativitas dan berpikir kritis (Puspitasari et al., 2022; Sintia, 2020).

Dengan melalui seluruh tahapan ini, anak didik memperoleh pengalaman nyata yang membekas hingga dewasa. Mereka dilatih untuk mengekspresikan diri, bekerja sama, dan berpikir kritis dalam konteks yang menyenangkan, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini (Rahman et al., 2018; Abdulrahman et al., 2020).

## SIMPULAN

Pengembangan media video berbantuan boneka tangan untuk pembinaan karakter anak usia dini dengan tema “Binatang Sapi Peliharaanku” menghasilkan media pembelajaran berupa video animasi yang menampilkan karakter disiplin, tolong-menolong, tidak mengejek teman, dan membuang sampah pada tempatnya, dengan boneka tangan terbuat dari flanel, bambu, dan kertas; media ini direvisi berdasarkan saran ahli materi dan media untuk memperpendek durasi

penanaman karakter serta menambahkan suara singkat namun bermakna. Efektivitas media terbukti sangat valid dan cukup efektif, dengan penilaian ahli media 90% dan ahli materi 70%, yang dipengaruhi oleh faktor internal seperti motivasi, minat, kemampuan, dan kenyamanan anak saat menggunakan media, serta faktor eksternal meliputi ketersediaan, kemudahan penggunaan, bentuk media, proses pembelajaran, ruang, dan tradisi yang berlaku di lingkungan TK.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar fokus pengembangan media pembelajaran dapat diperluas tidak hanya pada tema tertentu seperti Hewan Peliharaan, tetapi juga pada berbagai tema dan karakter lain yang relevan dengan kurikulum PAUD, sekaligus mengeksplorasi integrasi media audiovisual dengan teknologi interaktif, seperti aplikasi atau permainan digital, untuk meningkatkan keterlibatan dan kreativitas anak. Penelitian lanjutan juga sebaiknya melibatkan sampel yang lebih luas dan beragam, termasuk kelompok usia berbeda, serta menilai dampak jangka panjang terhadap perkembangan karakter, keterampilan sosial, dan kognitif anak. Hal ini memungkinkan model pembelajaran berbasis media video dan boneka tangan menjadi lebih adaptif, inovatif, dan efektif dalam menanamkan nilai-nilai karakter secara menyeluruh di PAUD.

## DAFTAR RUJUKAN

- Abdi, I. (2020). *Pendidikan karakter anak usia dini: Konsep dan implementasi*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Abdulrahman, A., Santoso, H., & Lestari, D. (2020). Pemanfaatan multimedia interaktif dalam pendidikan karakter anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 14(2), 45–56. <https://doi.org/10.21009/JPAUD.142.05>
- Afrina, D., & Yulsyofriend, F. (2020). Bermain sebagai media pembelajaran sosial pada anak usia dini. *Jurnal Ilmiah PAUD*, 8(1), 12–21.
- Agustian, R., & Salsabila, F. (2021). Efektivitas media boneka dalam pembelajaran karakter anak usia dini. *Jurnal Edukasi Anak Usia Dini*, 5(2), 99–108.
- Awaluddin, M., Hidayat, R., & Prasetyo, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis video pada PAUD. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 33–45.
- Budoya, C. M., Kissake, M. M., & Mtebe, J. S. (2019). *Instructional design enabled agile method using ADDIE model and feature driven development process*. International Journal of Education and Development Using Information and Communication Technology, 15(1), 35–54.
- Darmo, & Nugroho, P. (2024). Media permainan edukatif untuk meningkatkan kemampuan kerja sama anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 12(1), 50–62.
- Desmita. (2015). *Psikologi perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Fathinnaufal, F., & Hidayati, N. (2020). Pengembangan karakter melalui media audiovisual di PAUD. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6(2), 88–97.
- Handrianto, C., Jusoh, A. J., Goh, P. S. C., & Rashid, N. A. (2021). *Using ADDIE model for designing instructional strategies to improve teaching competency of secondary schools' teachers*. In *Proceedings of Webinar Konvensyen Kaunseling Kebangsaan kali ke-22* (pp. 361–371).
- Hermoyo, H., Wibowo, A., & Sari, L. (2022). Efektivitas permainan edukatif berbasis kelompok terhadap kemampuan sosial anak. *Jurnal PAUD Indonesia*, 10(1), 15–27.
- Hidayah, R. (2020). Peran guru dan orang tua dalam pendidikan karakter anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 45–56.
- Howard, K., & Lee, C. (2006). *Character education: Public school of North Carolina*. North Carolina: Department of Education.

- Hurlock, E. B. (2002). *Psikologi perkembangan* (Istiwidiyanti & Soedjarwo, Trans.). Jakarta: Erlangga.
- Jordan Magid, P., Nelson, P., & Trilling, B. (2015). *Character education for the 21st century: What should students learn?* Switzerland: Montes Alty.
- Kemendikbud RI. (2017). *Pedoman penguatan pendidikan karakter (PPK)*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Ki Hadjar Dewantara. (2013a). *Pemikiran, konsepsi, keteladanan, sikap merdeka: Bagian pertama pendidikan* (Cet. ke-5). Yogyakarta: Universitas Sarjanawiyata Taman Siswa Press.
- Laksana, D. (2021). Pengembangan media video sebagai sarana pendidikan karakter PAUD. *Jurnal Edukasi Anak*, 7(2), 110–122.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Mubarok, T. A. (2019). Motivasi Belajar Bahasa Inggris pada Siswa Madrasah Aliyah Darul Mutaallimin Sugihwaras Patianrowo Nganjuk. *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 4(1), 118. <https://doi.org/10.28926/briliant.v4i1.277>
- Mubarok, T. A., Utami, S., & Lukmawati, R. (2024). Penguatan Kapasitas Literasi Membaca Anak Tunagrahita melalui Pengembangan Media Booklet SAS Berbasis Keunggulan Lokal Pariwisata Kabupaten Kediri di SLB Dharma Wanita Grogol. *Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Nusantara (JPPNu)*, 5(2), 315–327. <https://doi.org/10.28926/jppnu.v5i2.165>
- Nainggolan, M., & Naibaho, A. (2022). Media audiovisual dalam pembelajaran karakter anak usia dini. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 8(1), 75–86.
- Novitasari, D., & Fauziddin, F. (2020). Strategi stimulasi perkembangan anak pada golden age. *Jurnal PAUD*, 8(2), 22–34.
- Puspita, L., & Syafrina, D. (2023). Pengaruh permainan edukatif berbasis kelompok terhadap kemampuan sosial anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(1), 33–45.
- Puspitasari, L., Akbar, S., & Aisyah, E. N. (2018). The role of lecturer disciplines in student character building. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 285, 123–131.
- Putra, A., & Pramono, H. (2023). Penggunaan media hula hoop berantai untuk meningkatkan kerja sama anak. *Jurnal PAUD Kreatif*, 9(2), 55–67.
- Putra, T., Nugroho, R., & Widodo, B. (2022). Peran guru dan orang tua dalam penguatan karakter anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(1), 40–52.
- Rahmawati, D., & Latifah, S. (2020). Stimulasi perkembangan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 15–26.
- Rahman, A., Hadi, S., & Wijaya, L. (2018). Efektivitas media audiovisual dalam pendidikan karakter PAUD. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(2), 60–72.
- Rahayu, W., Sari, N., & Putri, T. (2022). Teori pemrosesan ganda Mayer dalam pembelajaran multimedia. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 101–112.
- Sa'dun Akbar. (2007). *Pembelajaran nilai kewirausahaan dalam perspektif pendidikan umum*. Malang: UM Press.
- Sa'dun Akbar. (2016). *Pendidikan karakter di sekolah dasar: Best practice*. Malang: UM Press.
- Sa'dun Akbar, Aisyah, E. N., Samawi, A., Goenadi, L., Puspitasari, L., & Isbadriyati, N. (2019). *Pengembangan nilai agama dan moral bagi anak usia dini*. Bandung: Rifka Aditama.
- Sintia, L. (2020). Pengaruh permainan kelompok terhadap kemampuan sosial anak TK. *Jurnal PAUD*, 7(1), 22–31.
- Sugiarti, P., Hidayat, R., & Putri, D. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis video di PAUD. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 44–55.
- Susanto, B., & Akmal, F. (2019). Boneka sebagai media pendidikan karakter anak. *Jurnal Edukasi Anak Usia Dini*, 3(1), 67–76.

- Tahsinia, R., Lestari, P., & Wijaya, T. (2023). Pendidikan sosial anak usia dini: Teori dan praktik. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(2), 88–99.
- Tyas, A., & Widyasari, S. (2023). Interaksi sosial anak melalui permainan kelompok di PAUD. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 10(1), 30–42.