

# PERANCANGAN VIDEO PEMBELAJARAN SEBAGAI MEDIA STIMULASI PERKEMBANGAN KARAKTER ANAK MELALUI GERAK DAN LAGU DI KELOMPOK BERMAIN KOTA CIMAH

Aprellia Anggraeni  
1403948

## ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum optimalnya perkembangan karakter anak di kelompok bermain (kober), terlihat dari beberapa anak yang masih tidak terbiasa untuk meminta maaf dan meminta tolong. Media yang digunakan untuk menstimulasi karakter anak terbatas pada kaset dan guru sebagai media penyampai. Guru memiliki keterbatasan dalam menstimulasi karakter anak sehingga diperlukan media untuk menstimulasi perkembangan karakter anak berupa video pembelajaran yang berisi gerak dan lagu karena lebih menyenangkan dan mudah dipahami oleh anak. Tujuan penelitian ini adalah merancang video pembelajaran sebagai media stimulasi perkembangan karakter anak melalui gerak dan lagu di kober. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Metode Research and Development* dengan Model *ADDIE* yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Partisipan dalam penelitian ini berjumlah empat orang validator terdiri dari dua orang ahli media dan dua orang ahli pendidikan anak. Instrumen penelitian yang digunakan adalah pedoman wawancara, format validasi *expert judgment*, dan pedoman observasi. Hasil penelitian menunjukkan kober membutuhkan media video pembelajaran untuk menstimulasi karakter hormat dan santun bagi anak. Video pembelajaran kemudian dirancang dengan membuat tujuan, membuat gerak dan lagu mengenai karakter hormat dan santun yaitu maaf, tolong, dan terima kasih. Gerak dan lagu yang sudah dirancang kemudian dibuat *storyboard* dan videonya untuk selanjutnya dilakukan *expert judgment*. Hasil *expert judgment* rancangan video pembelajaran meliputi aspek media dan aspek gerak dan lagu berada pada kriteria sangat layak diproduksi dan diimplementasikan. Hasil implementasi teramati bahwa seluruh anak merasa tertarik dan senang terhadap penayangan video, seluruh anak bahkan memahami isi video yang ditayangkan. Lebih dari setengahnya aktif mengikuti gerak dalam video dan lebih dari setengahnya bersenandung mengikuti lagu dalam video. Rekomendasi ditujukan kepada pihak sekolah diharapkan video yang telah dirancang dapat digunakan sebagai media stimulasi perkembangan karakter anak. Bagi peneliti selanjutnya, dapat meneruskan penelitian dalam hal stimulasi untuk perkembangan karakter percaya diri bagi anak.

**Kata Kunci:** Perancangan Video Pembelajaran, Media Stimulasi, Perkembangan Karakter Anak

Aprellia Anggraeni, 2018

PERANCANGAN VIDEO PEMBELAJARAN SEBAGAI MEDIA STIMULASI PERKEMBANGAN KARAKTER ANAK MELALUI GERAK DAN LAGU DI KELOMPOK BERMAIN KOTA CIMAH

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

# LEARNING VIDEO DESIGN AS A MEDIA OF CHILDREN'S CHARACTER DEVELOPMENT STIMULATION BY WAY OF MOTIONS AND SONGS AT PLAYGROUPS IN CIMAHI

Aprellia Anggraeni  
1403948

## ABSTRACT

*This research is based on the development of children characters which is not optimal yet in the playgroup (kelompok bermain, kober), as it is seen from some children who do not accustomed yet to apologize and ask for help. The media used to stimulate the character of the child is limited to the cassette and the teacher as the conveying media. Since teachers have limitations in stimulating the character of children, the media required to stimulate the development of children's characters is in the form of learning videos containing motions and songs because they are more fun and understandable by children. The purpose of this research is to design learning video as a media stimulation of children's character development through moves and song in kober. The method used in this research is Research and Development (R&D) method with ADDIE (analysis, design, development, implementation, and evaluation) model. Participants in this research consist of four validators consisting of two media experts and two pedagogy experts. The research instruments used are interview guideline, expert judgment validation format, and observation guideline. The results shows that kober requires media of learning video to stimulate respectful and courteous conduct of the children. The video is then designed by making a goal, making motions and songs about the respectful and courteous conducts such as saying sorry, please, and thank you. The motions and songs which have been designed then are put in a storyboard and video for the next experts' judgment. The results of the experts' judgment show that the learning video design encompassing the aspects of media, motions, and songs is worth producing and implementing. The implementation results show that all children feel excited and happy about the video submission, and they even understand the content of the video being watched. Most of the children actively followed the motions and hum along with the song within the video. Schools are recommended to use the designed video as a stimulating media of children's character development. The next researcher may continue this research by researching stimulation of children's confidence development.*

**Keywords:** *Learning Video Design, Stimulation Media, Children Character Development*

Aprellia Anggraeni, 2018

PERANCANGAN VIDEO PEMBELAJARAN SEBAGAI MEDIA STIMULASI PERKEMBANGAN KARAKTER ANAK MELALUI GERAK DAN LAGU DI KELOMPOK BERMAIN KOTA CIMAHI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu