

PENGEMBANGAN FILM PENDEK BERBASIS KARAKTER PADA ANAK USIA DINI DI TK. MAARIF NU. HASANUDIN, SURABAYA

Wisnu Kristanto

Program Studi PG-PAUD STKIP Bina Insan Mandiri, Surabaya

Email: wisnukristanto@gmail.com

(*Received:* Mei 2018; *Accepted:* Mei 2018; *Published:* Juni 2018)

ABSTRACT

The development of this short film was held at Maarif NU Foundation School. HASANUDIN, SURABAYA. Short film media is expected to make early childhood more interested in following the play activities and motivation triggered doing good karakter in him. The research objectives are: 1. Develop a character-based short film that is played by early childhood, 2. Discusses the constraints that occur during the development of this character-based short film. Conclusions that can be taken during the process of developing a character-based short film: 1. There is difficulty in preparing the child in the direction of style and dialogue in front of the camera. 2. It takes a long time, and the production cost is great. Conclusions can be drawn after the process of developing a karakter-based short film: 1 Early-age children who use Audio-Visual Media (FILM) are more interested and more motivated to follow lessons, especially in moral and religious values (based on the basis of film, character). 3. There are some obstacles encountered when the media is displayed during the course of learning: a. The use of film media is required to use a closed room because it requires a slightly dark space for the film looks clear. b. Using audio requires a long preparation, starting from preparing the media, c. Requires many supporting media, including Film (mainstream media), Projector, laptop, sound. d. The teacher must be an expert in operating this medium.

Keywords: *short film medium, character, early childhood*

ABSTRAK

Pengembangan film pendek ini dilaksanakan di Lembaga PAUD Maarif NU. HASANUDIN, SURABAYA. Media film pendek ini diharapkan membuat anak usia dini semakin tertarik dalam mengikuti kegiatan bermain dan terpicu motivasinya melakukan karakter-karakter baik dalam dirinya. Adapun tujuan penelitian yang ingin diperoleh adalah: 1. Mengembangkan sebuah film pendek berbasis karakter yang dimainkan oleh anak usia dini, 2. Membahas kendala-kendala yang terjadi selama pengembangan film pendek berbasis karakter ini. Kesimpulan yang dapat diambil selama proses pengembangan film pendek berbasis karakter : 1. Terdapat kesulitan dalam mempersiapkan anak dalam pengarahan gaya dan dialog di depan kamera. 2. Memakan waktu yang cukup lama, dan biaya produksi yang besar. Kesimpulan yang dapat diambil setelah proses pengembangan film pendek berbasis karakter: 1 Anak usia dini yang menggunakan Media Audio Visual (FILM) lebih tertarik dan lebih termotivasi untuk mengikuti pelajaran, terutama dalam aspek nilai moral dan agama (sesuai dengan basis dari film, karakter). 3. Ada beberapa kendala yang dihadapi ketika media di ditayangkan sewaktu pembelajaran antara lain: a. Penggunaan media film diharuskan menggunakan ruangan yang tertutup rapat karena memerlukan ruang yang sedikit gelap agar film tampak jelas. b. Menggunakan audio membutuhkan persiapan yang lama, mulai dari mempersiapkan media, c. Memerlukan banyak media pendukung, antara lain Film (media utama), Proyektor, laptop, sound. d. Guru harus ahli dalam mengoperasikan media ini.

Kata Kunci : *media film pendek, karakter, anak usia dini*

PENDAHULUAN

1. Latar belakang

Penulis melihat bahwa pendidikan karakter di sekolah hanya menggunakan teori-teori pembelajaran karakter yang terdapat dari buku pelajaran. Yang hanya sebatas diajarkan, tanpa adanya praktek langsung atau pembiasaan. Ini menyebabkan mereka hanya tahu tentang berbagai karakter tetapi sedikit yang melakukannya dalam kehidupan sehari-hari.

Saat ini semakin banyaknya berita mengenai berbagai macam penurunan karakter di bangsa ini mulai dari pemimpin sampai kepada masyarakat diberbagai kalangan yang menimbulkan keresahan banyak orang tentang nasib bangsa ini ke depan. Kejadian-kejadian ini menunjukkan bahwa saat ini sedang terjadinya permasalahan karakter pada bangsa ini. Hal ini menjadi ide awal untuk penulis dalam pembuatan judul penelitian. Penulis berharap melalui pendidikan karakter banyak orang terutama para pendidik dapat mencetak seorang anak usia dini yang berkarater dan dapat menghasilkan generasi baru yang lebih baik dalam berbagai bidang kehidupan. Yang nantinya anak usia dini ini dapat menjadi seorang pemimpin yang berkarater. Melihat hal ini, penulis tertarik untuk mengembangkan suatu cara pengenalan atau pengaliran karakter dengan cara membuat film yang dimainkan oleh anak. Yang pada akhirnya dapat mengembangkan karakter seorang anak.

Muklas (2012) berpendapat bahwa pendidikan karakter bangsa bukan hanya sekedar diajarkan sebagai suatu mata pelajaran, tetapi harus dipahami, dibiasakan, diteladankan dan berkelanjutan. Pendidikan karakter secara umum menjadi tanggung jawab semua, baik di lingkup keluarga, masyarakat, maupun bangsa. Sekolah merupakan bagian dari masyarakat yang mempunyai peran penting dalam pembentukan karakter anak usia dini. Pendidikan karakter di sekolah dapat diimplementasikan melalui proses pembelajaran dan harus terintegrasi dalam semua permainan. Semua nilai-nilai karakter tersebut dapat ditanamkan melalui

seorang pendidik dan agar lebih maksimal diperlukan sebuah media yang akan membantu mengajarkan tentang karakter.

Pembentukan karakter merupakan salah satu tujuan pendidikan nasional, dalam pasal 1 Undang-Undang Sidiknas Tahun 2003 menyatakan bahwa diantara tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik untuk memiliki kecerdasan, kepribadian dan akhlak yang mulia, dari situ dapat diambil kesimpulan bahwa pendidikan tidak hanya membentuk insan Indonesia yang cerdas, namun juga berkepribadaian dan berkarakter, sehingga nantinya lahir generasi bangsa yang dapat bertumbuh dan berkembang dengan karakter yang bernafaskn nilai-nilai luhur bangsa serta agama.

Pendidikan yang bertujuan melahirkan insan cerdas dan berkarakter kuat itu, juga pernah dikatakan Martin Luther King (dalam Muchlas 2012), yakni *intelligence plus character is the goal of true education* (kecerdasan yang berkarakter adalah tujuan akhir pendidikan sebenarnya. Keberhasilan pendidikan karakter pada masa ini akan menentukan masa depan anak usia dini itu sendiri dan masa depan bangsa kita, karena pada beberapa tahun ke depan merekalah yang akan menjadi para pemimpin di negara ini.

Megawangi (2010:717) menambahkan bahwa ada sembilan pilar karakter, yang penting untuk ditanamkan dalam pembentukan kepribadian anak. Berbagai pilar karakter tersebut sejalan dengan nilai-nilai kearifan lokal yang mengandung nilai-nilai luhur universal, meliputi: (1) cinta kepada Tuhan dan alam semesta beserta isinya, (2) tanggung jawab, kedisiplinan, dan kemandirian, (3) kejujuran, (4) hormat dan sopan santun, (5) kasih sayang, kepedulian, dan kerja sama, (6) percaya diri, kreatif, kerja keras, dan pantang menyerah, (7) keadilan dan kepemimpinan, (8) baik dan rendah hati, (9) toleransi, cinta damai, dan persatuan.

Dr. Marvin Berkowitz berkata:

“Effective character education is not adding a program or set of programs to a school. Rather it is a transformation of the culture and

life of the school.” " (dalam jurnal *How to Do Character Education* by David H. Elkind and Freddy Sweet Ph.D 2014).

"Pendidikan karakter yang efektif tidak menambahkan suatu program atau seperangkat program untuk sekolah. Justru itu adalah transformasi budaya dan kehidupan sekolah. Bahwa suatu Pendidikan karakter bukan sekedar menambahkan sesuatu program, melainkan suatu tindakan yang akan menjadi kebiasaan dan menjadi budaya (merubah seseorang).

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 58 tahun 2009 tentang standar pendidikan anak usia dini, nilai-nilai karakter terdapat pada lingkup pengembangan moral dan agama antara lain: (1) mengenal agama yang dianut, (2) membiasakan diri beribadah, (3) memahami perilaku mulia (jujur, penolong, sopan, hormat, dsb), (4) membedakan perilaku baik dan buruk, (5) mengenal ritual dan hari besar agama, (6) menghormati agama orang lain.

Menurut Damon dalam Berkowitz (2000)

“Children’s moral sensibilities are easy to overlook if we expect them to be expressed in behavior that conforms to our adult standards...Adults who would understand children’s morality must understand the significance of children’s acts within the context of the child’s world. (dalam *Jurnal Early Education and Development*, University of Missouri, Martin 2015).”

Inti dari perkataan dri Damon, bahwa anak bukan dipakasa untuk mengerti keinginan orang dewasa, taetapi sebaliknya bahwa orang dewasa harus masuk dalam dunia anak.

Berdasarkan dari beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter sangat penting untuk ditanamkan sejak usia dini. Agar pendidikan karakter ini dapat disampaikan dan bahkan sangat tepat jika langsung diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, maka penulis berusaha mengembangkan sebuah media untuk mengajarkan karakter dengan yang dimainkan anak usia dini yang nantinya dapat dipergunakan dalam proses belajar-mengajar.

Penulis memilih media film, karena media ini sedang disukai oleh anak. Dan kita tidak akan memaksa anak, tapi anak akan melakukannya dengan senang hati. Kita masuk ke dunia anak, sesuai dengan keinginan anak.

Penelitian ini berfokus pada upaya untuk mengembangkan media pembelajaran berupa film yang diperankan oleh anak usia dini, cerita film yang akan dimainkan diambil dari ide anak sendiri, sehingga mereka akan memainkan film sesuai ide mereka sendiri dan juga dengan melihat nilai-nilai karkater pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 58 tahun 2009 tentang standar pendidikan anak usia dini

Pendidikan karakter melalui film anak usia dini ini diharapkan dapat mempersiapkan mereka kelak sebagai manusia-manusia yang mempunyai karakter menjadi manusia berbudi pekerti sekaligus berakhlak mulia yang mempunyai visi dan misi untuk membangun bangsa ini dengan lebih baik.

2.Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana cara mengembangkan media berupa film pendek pada Anak Usia Dini untuk pembelajaran karakter?
2. Apakah penggunaan media pembelajaran karakter berupa film pendek pada Anak Usia Dini dapat mengembangkan nilai karakter anak usia dini?

3.Tujuan Pengembangan

1. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa (1) Film dalam format *VCD (Video Compact Disk)* dan telah melalui uji validasi dan ujicoba penggunaanya dan (2) buku paduan dalam menggunakan film karakter yang telah dibuat.
2. Media film ini dapat digunakan untuk meningkatkan karakter anak usia dini dan juga dapat dipakai untuk

memfasilitasi pendidik dalam menyampaikan pembelajaran karakter pada anak usia dini.

4. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dan dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah berupa media pembelajaran yang terdiri dari (1) film untuk anak usia dini dan (2) buku panduan untuk pendidik dalam menggunakan film karakter untuk anak usia dini.

4.1 Spesifikasi Fisik:

- a. Disajikan dalam bentuk *VCD* (*video compact disk*) sangat yang mudah dioperasikan.
- b. Disertai petunjuk berupa buku panduan

4.2 Spesifikasi Isi

Produk pembelajaran ini akan dikembangkan dengan menggunakan model penelitian pengembangan Dick dan Carey dalam Borg dan Gall (1987:569) yang akan memiliki isi berupa:

- a. Film pendek tentang pembelajaran karakter yang dimainkan oleh anak usia dini
- b. Tayangan film pendek yang disertai dengan munculnya teks, suara dan lagu mengenai isi film.
- c. Tayangan video ini dapat ditampilkan pada gadget (HP), komputer atau dengan menggunakan *VCD player*.

5. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media film ini sangat penting bagi pembelajaran karakter bagi anak usia dini karena pembentukan karakter yang baik dapat juga membawa masa depan bangsa kita jauh lebih baik. Beberapa manfaat yang sangat diharapkan akan diperoleh dari pengembangan media ini yaitu:

5.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian dan pengembangan ini mampu memberikan sumbangan dalam menambah kajian keilmuan pembelajaran pada anak usia dini. Utamanya terkait dengan pengembangan karakter anak usia dini.

Hasil penelitian dan pengembangan ini dapat dimanfaatkan sebagai rujukan bagi pengembangan bahan ajar sejenis tentang karakter dengan muatan isi produk dan konteks budaya.

5.2 Manfaat Praktis

- a. Secara umum, produk hasil penelitian ini bermanfaat bagi pengembangan media untuk pembelajaran karakter yang dapat menguatkan ketahanan budaya bangsa. Bagi pendidik anak usia dini, produk pengembangan bahan ajar ini akan membantu pendidik untuk menyampaikan aspek-aspek karakter kepada anak usia dini dalam bentuk film dengan lebih mudah dan efektif.
- b. Bagi anak usia dini, bahan ajar ini dapat mempermudah anak untuk belajar karakter serta memberikan motivasi agar memiliki karakter baik dalam kehidupannya.

KAJIAN PUSTAKA

1. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu *Medium* yang berarti perantara atau pengantar. Media adalah suatu ekstensi manusia yang memungkinkannya mempengaruhi orang lain yang tidak mengadakan kontak langsung dengannya, Media pembelajaran adalah sebagai penyampai pesan (*the carries of messages*) dari beberapa sumber saluran kepada penerima pesan (*the receiver of the message*), Marshal McLuhan dalam Trianto (2009:234).

Oemar Hamalik (2008:123) berpendapat bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran merupakan alat, teknik, dan metode yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pendidik dan anak didik dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.

Pembelajaran dengan menggunakan media akan memberi gairah dalam belajar, anak usia dini akan berkembang menurut minat dan kecepatannya, interaksi langsung dengan lingkungan, memberikan perangsang dan pengalaman yang menimbulkan persepsi

akan sebuah konsep yang sama, Trianto (2009:235). Dalam penelitian pengembangan ini bahan ajar atau media pembelajaran yang akan dipakai akan berupa *VCD* pembelajaran yang berisi film karakter.

2. Media Audio - Visual (Film)

Menurut Sells dan Richey (2014:21) Media *audio-video* merupakan sebuah cara untuk menyampaikan bahan atau sebuah materi dengan menggunakan peralatan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan *audio* dan *video*.

Media *audio-visual* mempunyai kemampuan yang baik dan jelas karena kemampuannya untuk menayangkan sebuah gambar hidup dan dengan didukung oleh kemampuan mengeluarkan suara, juga dapat ditayangkan dalam ukuran yang besar. Pembelajaran *audio-visual (film)* didefinisikan sebagai produksi dan pemanfaatan bahan belajar yang berkaitan dengan pembelajaran melalui penglihatan dan pendengaran yang secara eksklusif tidak selalu harus tergantung kepada pemahaman kata-kata dan simbol-simbol sejenis.

3. Penelitian Pengembangan

Riset dan pengembangan bidang pendidikan (*R & D*) adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan mengesahkan produk bidang pendidikan. Langkah-langkah dalam proses ini pada umumnya dikenal sebagai siklus *R & D*, yang terdiri dari: pengkajian terhadap hasil-hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan validitas komponen-komponen pada produk yang akan dikembangkan, mengembangkannya menjadi sebuah produk, pengujian terhadap produk yang dirancang, dan peninjauan ulang dan mengoreksi produk tersebut berdasarkan hasil uji coba. Hal itu sebagai indikasi bahwa produk temuan dari kegiatan pengembangan yang dilakukan mempunyai objektivitas, Borg dan Gall (2007:569).

Borg dan Gall (2007:569) menyebutkan bahwa "Penelitian dan Pengembangan Pendidikan adalah model

pengembangan yang berlandaskan industri dimana penemuan (hasil) dari penelitian digunakan untuk membuat desain produk baru dan untuk membuat prosedur baru, yang kemudian akan ditest dilapangan secara sistematis, dievaluasi dan diperbaiki sampai mereka menemukan kriteria yang khusus untuk menunjang keefektifan, kualitas atau standar yang sama, Borg dan Gall (2007:569).

Menurut Pranata (2011:39) penelitian pengembangan ialah upaya yang sistematis untuk merancang suatu produk, serta memvalidasi dan menguji cobanya sehingga dihasilkan produk akhir yang memenuhi syarat bagi pemecahan masalah tertentu. Penelitian pengembangan mengikuti suatu langkah-langkah secara siklus. Langkah-langkah penelitian atau proses pengembangan ini terdiri atas kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan lalu digunakan untuk mengembangkan produk tersebut melalui proses uji lapangan sesuai dengan daerah di mana media tersebut dibuat.

Penelitian pengembangan memiliki tujuan untuk menilai perubahan-perubahan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu. Demikian halnya yang dilakukan oleh penulis dalam penelitian ini untuk mengembangkan bahan ajar atau media yang akan dipakai dalam mengajarkan karakter akan menghasilkan produk seperti : (a) buku panduan pendidik, dan (b) media *VCD* pembelajaran. Yang semuanya itu bertujuan membantu pendidik dalam mengajarkan dan menanamkan karakter. Selain memudahkan dalam penggunaan film, produk pengembangan ini juga bermanfaat untuk menginspirasi para pendidik agar menjalankan proses belajar-mengajar dengan lebih inovatif, menyenangkan dan efektif.

Dalam penelitian ini penulis akan mengembangkan bahan ajar dengan menggunakan pengembangan dari Dick dan Carey dalam Borg dan Gall (2007:570) karena dalam teknologi pembelajaran, deskripsi tentang prosedur dan langkah-langkah penelitian pengembangan dari Dick dan Carrey sudah banyak dikembangkan dan sudah terpercaya. Borg dan gall (2007) menyatakan bahwa prosedur penelitian pengembangan

pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama, yaitu: (1) mengembangkan produk, dan (2) menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan.

Tujuan pertama disebut sebagai fungsi pengembangan sedangkan tujuan kedua disebut sebagai validasi. Dengan demikian, konsep penelitian pengembangan lebih tepat diartikan sebagai upaya pengembangan yang sekaligus disertai dengan upaya validasinya. Dalam penelitian pengembangan produk (*R & D*), data yang terkumpul secara serempak dianalisis dengan teknik deskriptif kualitatif kemudian dikembangkan menjadi sebuah media *video* untuk pembelajaran karakter. Penelitian pengembangan media *video* pembelajaran karakter ini akan menggunakan siklus tahapan *R & D* dari Dick dan Carey yang terdapat dalam Borg dan Gall (2003: 571). Menurut Borg dan Gall (2007) model Dick dan Carey adalah salah satu dari model prosedural, yaitu model yang menyarankan agar penerapan prinsip disain Instruksional disesuaikan dengan langkah-langkah yang harus di tempuh secara berurutan.

4. Karakter

Menurut Hellen G. Douglas, dalam Muckhlas (2012:41) : *Character isn't inherited, One builds its daily by the way one thinks and acts, thought, action by action.* Karakter tidak diwariskan, tetapi sesuatu yang dibangun secara berkesinambungan hari demi hari melalui pikiran dan perbuatan, pikiran demi pikiran, tindakan demi tindakan. Karakter dimaknai sebagai cara berpikir dan berperilaku yang khas sehingga tiap individu dapat hidup dan bekerjasama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa dan Negara. Individu yang berkarakter baik adalah individu yang dapat membuat keputusan dan siap mempertanggungjawabkan setiap akibat dari keputusannya.

Dr. Marvin Berkowitz Marvin Berkowitz berkata:

"Effective character education is not adding a program or set of programs to a school. Rather it is a transformation of the culture and life of the school." " (dalam jurnal

How to Do Character Education by David H. Elkind and Freddy Sweet Ph.D 2014).

"Pendidikan karakter yang efektif tidak menambahkan suatu program atau seperangkat program untuk sekolah. Justru itu adalah transformasi budaya dan kehidupan sekolah. Bahwa suatu Pendidikan karakter bukan sekedar menambahkan sesuatu program, melainkan suatu tindakan yang akan menjadi kebiasaan dan menjadi budaya (merubah seseorang).

Hyunju Lee 2012 dalam Jurnal *International Journal of Science Education* yang berjudul "*Character and values are the essential driving forces that serve as general guides or points of reference for individuals to support decision-making and to act responsibly about global socioscientific issues*"

Menurut Hyunju Lee, Karakter adalah kekuatan pendorong penting yang berfungsi sebagai panduan umum atau rujukan bagi individu untuk mendukung pengambilan keputusan dan bertindak secara bertanggung jawab. Ini sangat penting karena masa depan dalam mengambil keputusan akan ditentukan dengan karakter seseorang.

Karakter dapat dianggap sebagai nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya, adat istiadat, dan estetika. Karakter adalah perilaku yang tampak dalam kehidupan sehari-hari baik dalam bersikap maupun dalam bertindak, Muckhlas (2012:41).

Warsono dkk (2010) mengutip Jack Corley dan Thomas Phillip (2000) menyatakan: "Karakter merupakan sifat dan kebiasaan seseorang yang memungkinkan dan mempermudah tindakan moral" sesuai dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008) yang mengatakan bahwa karakter merupakan sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain. Dengan demikian karakter adalah nilai-nilai

yang unik, baik yang terpatri dalam diri dan terejawantahkan dalam perilaku.

Character First suatu organisasi swasta nirlaba yang ada di Amerika Serikat dalam salah satu buletinnya mengatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) membuat pengertian karakter menjadi mudah. Jika engkau selalu berbuat sesuatu, baik ibumu ada atau tidak ada (*whether there is your mom or not*) itulah karaktermu. (Disadur dari www.characterfirst.com pada 28 Mei 2017)

Dalam sebuah jurnal Australia yang berjudul "Behaviour Problems Across Home and Kindergarten in an Australian Sample" karya Herrera dan Little, 2005 menyebutkan bahwa

"Parents and teachers are important sources of identification of children's behaviour problems". Orang tua dan guru merupakan sumber penting dari identifikasi masalah perilaku anak-anak. Ini menjelaskan pentingnya peran orang tua dan pendidik untuk mendidik anaknya sehingga dapat mencegah perilaku anak-anak yang salah yang bertentangan dengan nilai-nilai karakter.

Sehingga karakter dapat dirumuskan secara universal sebagai nilai hidup bersama berdasarkan atas pilar: kedamaian (*peace*), menghargai (*respect*), kerja sama (*cooperation*), kebebasan (*freedom*), kebahagiaan (*happiness*), kejujuran (*honesty*), kerendahan hati (*humility*), kasih sayang (*love*), tanggung jawab (*responsibility*), kesederhanaan (*simplicity*), toleransi (*tolerance*), dan persatuan (*unity*).

Karakter dipengaruhi oleh hereditas. Perilaku seorang anak sering kali tidak jauh dari perilaku ayah atau ibunya. Dalam bahasa Jawa dikenal istilah "*Kacang ora ninggal lanjaran*" (Pohon kacang panjang tidak pernah meninggalkan kayu atau bambu tempatnya melilit dan menjalar). Kecuali itu lingkungan, baik lingkungan sosial maupun lingkungan alam ikut membentuk karakter. Menurut, (Muklas 2012) di sekitar lingkungan sosial yang keras para anak cenderung berperilaku antisosial, keras, tega, suka bermusuhan, dan sebagainya. Sementara itu di lingkungan yang gersang, panas, dan tandus, penduduknya

cenderung bersifat keras dan berani mati. Mengacu pada berbagai pengertian dan definisi karakter tersebut di atas, serta faktor-faktor yang dapat memengaruhi karakter, maka karakter dapat dimaknai sebagai nilai dasar yang membangun pribadi seseorang, terbentuk baik karena pengaruh hereditas maupun pengaruh lingkungan, yang membedakannya dengan orang lain, serta diwujudkan dalam sikap dan perilakunya dalam kehidupan sehari-hari. (Muklas 2012).

Menurut Mounier dalam Koesoema (2010:90-91) mengajukan dua cara interpretasi, yaitu pertama, karakter sebagai "sekumpulan kondisi yang telah diberikan begitu saja, atau telah ada begitu saja, yang lebih kurang dipaksakan dalam diri kita" (karakter bawaan atau *given character*). Kedua, karakter sebagai "tingkat kekuatan melalui seorang individu mampu menguasai kondisi tersebut. Karakter adalah sebuah proses yang kehendaki" (*willed*).

Senada dengan pengertian karakter di atas, Ohoitmur dalam Rataq dan Korompis (2011:11), menegaskan bahwa "karakter personal terdiri dari dua unsur yakni karakter bawaan dan karakter binaan. Karakter bawaan merupakan karakter yang secara hereditas menjadi ciri khas kepribadiannya. Sedangkan karakter binaan merupakan karakter yang berkembang melalui pembinaan dan pendidikan secara sistematis. Menurut Pusat Bahasa Depdiknas dalam Kemendiknas (2010:12) karakter diartikan sebagai "bawaan, hati, jiwa, kepribadian, budi pekerti, perilaku, personalitas, sifat, tabiat, temperamen, watak." Berkarakter berarti "berkepribadian, berperilaku, bersifat, bertabiat, dan berwatak".

Individu yang berkarakter baik atau unggul adalah seseorang yang berusaha melakukan hal-hal yang terbaik terhadap Tuhan, dirinya, sesama dan lingkungannya dengan cara mengoptimalkan potensi dirinya dan disertai dengan kesadaran, emosi dan motivasinya. Tadkiroatun Musfiroh dalam Kemendiknas (2010:12) berpendapat bahwa "karakter mengacu kepada serangkaian sikap, perilaku, motivasi dan keterampilan". Karakter berhubungan dengan karakteristik psikologis

individual. Hal ini ditegaskan oleh Marvin W. Berkowitz (2002:69) sebagai berikut:

“Character as an individual’s set of psychological characteristics that affect that person’s ability and inclination to function morally. Simply put, character is comprised of those characteristics that lead person to do the right thing or not to do the right thing”

”Karakter adalah kumpulan dari karakteristik psikologis individual yang mempengaruhi bakat seseorang dan kecenderungan untuk bertindak sesuai dengan moralitas. Dengan kata lain karakter itu terdiri dari karakteristik-karakteristik yang menuntun seseorang untuk melakukan sesuatu yang baik atau melakukan sesuatu yang tidak baik” Karakter manusia tidak hanya dilahirkan, namun dikembangkan. Karakter dikembangkan melalui proses pengenalan ”nilai hidup” dan budaya melalui tiga lembaga utama, yaitu (1) keluarga; (2) lembaga pendidikan dan (3) masyarakat. Ketiga lembaga inilah yang akan bertanggung jawab akan terbentuknya karakter. Karakter merupakan satu penanda mengenai siapa diri kita sesungguhnya, bagaimana cara kita berpikir dan berperilaku.

Menurut Lickona (2011) terdapat beberapa karakter yang penting di dalam kehidupan kita, yaitu: tanggung jawab, kejujuran, menghormati orang lain, berlaku adil, kerjasama, toleransi, dan lain-lain. Bagi bangsa Indonesia yang terdiri dari multikultur dan multi religi, maka karakter ”menghormati orang lain” akan sangat penting. Karakter ”menghormati orang lain” perlu untuk dimiliki sebagai dasar perilaku dan sikap hidup bangsa Indonesia.

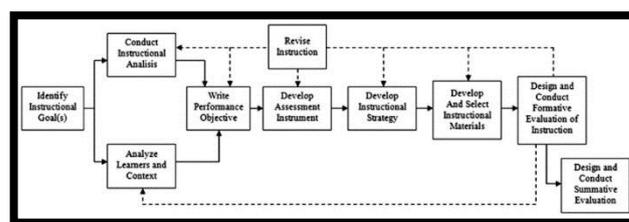
Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomer 20 tahun 2003 yang menyebutkan bahwa visi pendidikan Indonesia adalah: Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak

mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. (Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional:2003). Dengan dasar hukum tersebut, sekolah dirasa perlu untuk mengembangkan model pendidikan yang dapat mengarah pada lulusan yang berkarakter, yakni model pendidikan yang mampu mewujudkan visi dan tujuan pendidikan Indonesia tersebut.

Menurut Lickona (2008) anak akan dapat mengembangkan pemahaman mengenai karakter, dengan cara mempelajari dan mendiskusikan karakter tersebut, mengamati perilaku model yang memiliki karakter positif dan memecahkan permasalahan yang memiliki kandungan moral dan karakter yang cukup tinggi. Pada saat anak berusaha belajar untuk memiliki karakter menghormati orang lain, anak perlu untuk dapat memiliki model yang secara jelas menunjukkan perilaku menghormati orang lain. Kemudian juga diikuti dengan melatih karakter tersebut di dalam aktivitas nyata.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *research and development* yang mengikuti model pengembangan Model Borg and Gall. Model Dick dan Carey dalam Borg and Gall (2007:570) menyatakan bahwa



Gambar 1. Pengembangan Media oleh Borg and Gall

perancangan instruksional menurut sistem pendekatan model Dick dan Carey mempunyai beberapa komponen yang akan dilewati di dalam proses pengembangan dan perencanaan tersebut. Langkahnya ditunjukkan pada gambar berikut ini :

DISKUSI HASIL PENGEMBANGAN

1. Hasil Uji Coba Ahli Media

Hasil angket yang telah divalidasi oleh ahli media menyatakan bahwa, pengembangan film berbasis karakter pada anak usia dini ini menunjukkan bahwa dari seluruh variable tidak ada revisi, sehingga dapat dikatakan bahwa media tersebut layak digunakan dari sisi media. Termasuk dalam kejelasan tujuan pembelajaran karakter pada media video, keterkaitan dengan tujuan pembelajaran sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional no 58 tentang PAUD, ketepatan video yang ditampilkan, ketepatan suara yang ditampilkan, kesesuaian sumber pendukung, kejelasan video yang ditampilkan, kejelasan suara yang ditampilkan, pembukaan *video* tentang karakter tersebut. Catatan akhir dari ahli media adalah perlunya buku panduan tambahan untuk petunjuk guru ketika menerangkan “pembukaan” pada video yang telah direvisi.

2. Hasil Uji Coba Ahli Materi

Hasil angket yang telah divalidasi oleh ahli materi pembelajaran juga menyatakan bahwa, pengembangan film berbasis karakter pada anak usia dini menunjukkan bahwa dari seluruh variable tidak ada revisi, sehingga dapat dikatakan bahwa media tersebut layak digunakan dari sisi materi pembelajaran. Termasuk dalam : relevansi materi dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian dengan tahap perkembangan anak usia dini, kesesuaian dengan pencapaian perkembangan, kesesuaian dengan pengembangan indikator, kesesuaian dengan tema pembelajaran, kemenarikan tampilan gambar, kemenarikan tampilan suara, kemenarikan dari segi ukuran gambar, kemenarikan untuk menimbulkan rasa ingin tahu, kemenarikan sesuai untuk anak usia dini.

3. Hasil Uji Coba Kelompok Perorangan

Hasil angket kelompok perorangan menunjukkan bahwa 95%

anggota kelompok perorangan memberikan jawaban “ya” dan 5% memberikan jawaban “tidak” sehingga dapat dikatakan media video tersebut layak untuk digunakan dan diteruskan pada uji coba kelompok kecil.

4. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Hasil angket kelompok kecil menunjukkan bahwa sebagian besar 90% anggota kelompok kecil memberikan jawaban “ya” dan hanya sebagian kecil 10% yang menjawab “tidak” sehingga dapat dikatakan media video tersebut layak untuk digunakan dan diteruskan untuk diujikan pada kelompok besar.

5. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Hasil angket kelompok besar menunjukkan bahwa sebagian besar 96% anggota kelompok besar memberikan jawaban “ya” dan hanya sebagian kecil 4% yang menjawab “tidak” sehingga dapat dikatakan media video tersebut layak untuk digunakan pada uji lapangan untuk melihat apakah ada peningkatan dalam proses belajar mengajar dalam bidang karakter sesuai indikator pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional 58 tentang moral dan agama.

Dengan pengembangan video karakter ini kita dapat memberikan sebuah contoh nyata karakter- karakter. Melalui video pendidik juga dapat mengajarkan tarian-tarian tanpa mengundang penari sebenarnya. Dan dengan tari-tarian tradisional tersebut selain kita mengajarkan karakter juga dapat mengajarkan budaya jawa kepada anak usia dini dengan menarik.

Dengan ini maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan anak dalam bidang karakter sesuai Peraturan Menteri Pendidikan Nasional no 58 tahun 2009 tentang standar pendidikan anak usia dini, pada lingkup pengembangan moral dan agama antara lain: (1) mengenal agama yang dianut, (2)

membiasakan diri beribadah, (3) memahami perilaku mulia (jujur, penolong, sopan, hormat, dsb), (4) membedakan perilaku baik dan buruk, (5) mengenal ritual dan hari besar agama, (6) menghormati agama orang lain.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan permasalahan, penelitian, data dan pembahasan yang telah diperoleh maka produk media film berbasis karakter pada anak usia dini dapat disimpulkan :

1. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai-nilai karakter yang tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 58 tentang nilai-nilai moral agama antara lain: (1) mengenal agama yang dianut, (2) membiasakan diri beribadah, (3) memahami perilaku mulia (jujur, penolong, sopan, hormat, dsb), (4) membedakan perilaku baik dan buruk, (5) mengenal ritual dan hari besar agama, (6) menghormati agama orang lain, dapat disampaikan oleh guru kepada anak usia didik dengan baik melalui media film berbasis karakter.

2. Implementasi penggunaan media Audio-Visual berupa video karakter ini sangat menarik bagi anak dan dapat mendukung proses pembelajaran yang sedang berlangsung, sehingga perkembangan karakter yang meliputi nilai sosial dan agama sesuai Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 58 dapat meningkat.

Saran

Saran yang dapat disampaikan dalam pengembangan produk media pembelajaran ada tiga kategori yaitu:

1. Untuk meningkatkan kemampuan anak dalam kegiatan belajar mengajar disarankan agar sekolah melengkapi alat-alat peraga dan

media pembelajaran yang lebih variatif dan inovatif yang sesuai dengan standar kompetensi.

2. Dalam menggunakan media video karakter ini guru memerlukan latihan terlebih dahulu dan mempersiapkan beberapa alat penunjang seperti : laptop atau VCD player dan jika ruangan besar memerlukan speaker.

3. Untuk peneliti lainnya yang berkenan menindaklanjuti penelitian ini, disarankan untuk melakukan penelitian serupa untuk meminimalkan kelemahan dari perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

Berkowitz, Marvin. 2000, *Early Character Development and Education* . Journal Early Education and Development Volume 11, Number 1. University of Missouri-St. Louis

Berkowitz, Marvin W dan Mary Anne Hoppe. 2009. *Character Education and Gifted Children*. Journal of High Ability Studies, vol.20 no. 2, December 2009, hal 131-142

Borg, Walter R and Meredith Damlen Gall. 2007. *Educational Research: An Introduction*. Longman: New York

characterfirst.com.
<http://classroom.characterfirst.com/sample/primary/01parents.php> diakses pada 28 Mei 2017

David H. Elkind and Freddy Sweet Ph.D. 2014. *How to Do Character Education*. Diakses dari http://www.goodcharacter.com/Article_4.html pada tanggal 10 Juni 2017

Depdiknas. 2009. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 58*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

- Depdiknas. 2003. *Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Harrera, Maite and Emma Little. 2005. "Behaviour Problem Across Home and Kindergarden in an Australian Sample". *Australian Journal of Education & Developmental Psychology*. Vol. 5, 2005, pp 77-90
- Hyunju Lee. 2012. *Developing Character and Values for Global Citizens: Analysis of pre-service science teachers' moral reasoning on socioscientific issues*. *International Journal of Science Education*. Volume 34, 2012 - Issue 6
- Koesoema, A. D. 2010. *Pendidikan Karakter Strategi Mendidik Anak di Zaman Global*. Jakarta : Grasindo
- Lickona, Thomas. 2004. *The Return of Character Education*. New York: Character Education.
- Megawangi, R. Dina, W. F. 2010. *Pengembangan program pendidikan karakter di sekolah untuk mencegah berkembangnya perilaku kekerasan, pengrusakan diri, lingkungan dan korupsi*. Kumpulan Abstrak Pesan Pendidikan dalam Pembangunan Karakter Bangsa. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Prestwich, Dorothy L. 2011. *Character Education in America's School*. *Journal of school Community* Vol. 4 No. 1, 2011, pp 139-150, <http://www.proquest.umi.com> diakses 13 juni 2017
- Purwadarminta, 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Radesky. 2015. *Mobile and Interactive Media Use By Young Children: The Good, The Bad and The Unknown*. Boston University Medical Center Journal. <https://www.bu.edu/news/2015/01/30/mobile-and-interactive-media-use-by-young-children-the-good-the-bad-and-the-unknown/>. diakses pada 10 Juni 2017
- Ratag, Mezak A. & Korompis, Ronald, 2009. *Kurikulum Berbasis Kehidupan : Pandangan tentang Pendidikan Menurut Ronald Korompis*. Tomohon: Yayasan Pendidikan Lokon
- Samami, Muchlas dan Hariyanto 2012. *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Seels, Barbara B and Richey Rita C. 2014. *Instructional Tecnology: The definition and Domains of the Field*. Washington D.C:Association of Educational Communications and Technology.
- Trianto. 2009. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Warsono dkk. 2010. *Model Pendidikan Karakter di Universitas Negeri Surabaya*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.