



# Media Video Boneka Tangan untuk Menanamkan Moralitas Anak Usia Dini

Luh Anik Dewi Sudimiasih<sup>1\*</sup>, I Ketut Gading<sup>2</sup>, Nice Maylani Asril<sup>3</sup> 

<sup>1,3</sup> Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

<sup>2</sup> Bimbingan Konseling, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

## ARTICLE INFO

### Article history:

Received November 19, 2021

Revised November 22, 2021

Accepted March 22, 2022

Available online April 25, 2022

### Kata Kunci:

Media, Video Boneka Tangan, Moralitas

### Keywords:

Media, Hand Puppet Videos, Morality



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2022 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

## ABSTRAK

Permasalahan yang terjadi saat ini yaitu masih kurangnya perkembangan moral anak usia dini. Hal ini dapat dilihat dari anak masih susah mengucapkan terimakasih, belum bisa meminta maaf, tidak disiplin, dan tidak berkata jujur. Tujuan penelitian ini yaitu menciptakan media video boneka tangan untuk menanamkan moralitas pada anak usia dini. Jenis penelitian ini yaitu penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Subjek penelitian ini yaitu 4 orang ahli yang meliputi 2 ahli materi pembelajaran, dan 2 ahli media pembelajaran. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dan kuesioner. Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu kuesioner. Teknik yang digunakan dalam menganalisis data yaitu analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian yaitu berdasarkan penilaian dari ahli isi pelajaran, diperoleh nilai 1,00 (validitas sangat tinggi), dan ahli media pembelajaran yaitu 1,00 (validitas sangat tinggi). Dapat disimpulkan bahwa media video boneka tangan telah layak untuk diimplementasikan pada pembelajaran guna menanamkan moralitas anak usia dini (5-6 tahun). Implikasi penelitian ini yaitu media yang dikembangkan berupa video boneka tangan dapat digunakan oleh guru dalam menanamkan nilai moral pada anak usia dini.

## ABSTRACT

The problem that occurs today is that the moral development of early childhood is still lacking. It can be seen that the children still have difficulty saying thanks, cannot apologize, are not disciplined, and do not tell the truth. This study aims to create a hand puppet video media to instill morality in early childhood. This type of research is development research using the ADDIE model. The subjects of this study were 4 experts, which included 2 learning material experts and 2 learning media experts. The methods used in data collection are observation, interviews, and questionnaires. The instrument used in collecting data is a questionnaire. The technique used in analyzing the data is descriptive qualitative and quantitative analysis. Based on the assessment of the subject matter experts, the study results obtained a score of 1.00 (very high validity) and learning media experts, namely 1.00 (very high validity). It can be said that the hand puppet video media can be implemented in learning to instill morality in early childhood (5-6 years). This research implies that the media developed in the form of hand puppet videos can be used by teachers in instilling moral values at an early age in children.

## 1. PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan bagian terpenting dari komponen masyarakat Indonesia. Pada masa ini merupakan masa yang tepat dalam menanamkan dasar perkembangan bahasa, fisik, sosial emosional, seni, moral serta nilai-nilai agama (Aulia & Budiningsih, 2021; Felicia & Pandia, 2017). Hal ini yang menyebabkan pendidikan anak usia dini memiliki peran penting dalam perkembangan anak (Sufiati & Afifah, 2019; Tabi, 2020). Melalui Pendidikan akan membantu perkembangan serta pertumbuhan anak usia dini sehingga memiliki kesiapan untuk melanjutkan pendidikan sekolah dasar (Gusliati, Eliza, & Hartati, 2019; Handayani, Purwadi, & Prasetyawati, 2018). Pada masa ini anak sangat potensial dalam mempelajari sesuatu, sehingga guru harus mempersiapkan pembelajaran yang baik agar anak mengalami perkembangan (Pebriana, 2017;

\*Corresponding author.

E-mail addresses: [dewisudimianisih54@gmail.com](mailto:dewisudimianisih54@gmail.com) (Luh Anik Dewi Sudimiasih)

Sari & Setiawan, 2020). Pada masa ini, 80% pertumbuhan anak dan perkembangan otak mencapai dari 80% dari otaknya dimasa dewasa kelak, hal ini berarti periode perkembangan otak anak hanya 20% (Sharif Matthews & López, 2019; Shastina, Jentgens, Shatunova, Borisov, & Bozhkova, 2020). Sehingga pada masa ini sangat tepat untuk memberikan pembelajaran yang positif kepada anak. Pendidikan yang diberikan kepada anak usia dini tidak hanya mencerdaskan anak dari segi intelektual, tetapi juga mencerdaskan secara emosional sehingga anak memiliki perilaku serta tutur kata yang baik (Akita & Mori, 2021; Iannuccilli, Dunfield, & Byers-Heinlein, 2021). Lembaga PAUD adalah salah satu penyelenggara pendidikan yang menitikberatkan pada pertumbuhan, perkembangan fisik, kecerdasan intelektual dan sosial emosional, serta bahasa dan komunikasi (Claudia, Widiastuti, & Kurniawan, 2018). Hal ini yang menyebabkan peranan guru sangat penting bagi anak (Herreras, 2017).

Permasalahan saat ini yaitu masih banyak guru yang hanya memfokuskan anak pada kemampuan kognitif saja, dan kurang memperhatikan aspek lainnya (Polat & Aydın, 2020; L. Wang & Liu, 2021). Seharusnya guru juga menanamkan nilai lainnya seperti Pendidikan moral sehingga akan berimplikasi pada perilaku anak yang positif (Kazu & İ̇s, 2018; Ni, Lu, Lu, & Tan, 2021). Permasalahan ini juga ditemukan pada salah satu taman kanak-kanak. Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di TK Jaya Kumara Budakeling ditemukan bahwa guru kurang menanamkan nilai moral kepada anak, sehingga berdampak pada perkembangan moral anak masih kurang. Hal ini terlihat dari proses perkembangan ditemukan anak masih susah mengucapkan terimakasih, belum bisa meminta maaf, tidak disiplin, tidak berkata jujur. Selain itu anak masih enggan untuk membantu teman yang kesusahan, tidak mau salam dengan guru. Hal ini disebabkan karena pengaruh di lingkungan sekitar anak, salah satu yang sangat mempengaruhi yaitu konsumsi tayangan sinetron di TV dan *handphone* yang kurang mendidik dan tidak sesuai dengan pertumbuhan anak pada saat masa pandemi sekarang (Darihastining, Aini, Maisaroh, & Mayasari, 2020; Zaini & Dewi, 2017). Berdasarkan hasil observasi ditemukan bahwa strategi guru dalam upaya memberikan nasehat kurang kreatif dan inovatif. Hal ini akan berdampak pada kurang minatnya siswa dalam belajar sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa yang rendah (Borre, Bernhard, Bleiker, & Winsler, 2019; Schwartz, Epinat-Duclos, Léone, Poisson, & Prado, 2018). Pengarahan dari guru dan lingkungan sangat dibutuhkan anak agar mampu mengelola pikirannya sehingga anak secara terus menerus memperoleh pengetahuan baru, maupun pengembangan perilaku-perilaku positif sesuai dengan tata nilai kehidupan sehari-hari (Arisantiani, Putra, & Ganing, 2017; Winther-Lindqvist, 2020).

Aspek moral adalah aspek yang sangat penting untuk ditanamkan selama proses pembelajaran (Baker, D'Esterre, & Weaver, 2021; Hafeez, Tahira, Kazmi, & Zahid, 2020). Penanaman moral kepada anak usia dini akan membentuk karakter anak serta kebiasaan anak yang positif (Pebriana, 2017; Septiani & Nasution, 2018). Moral menjadi point penting yang harus ditanamkan karena moral ini yang nantinya akan menjadi penentu anak dalam bertingkah laku di masyarakat (Gönültaş, Richardson, & Mulvey, 2021). Perkembangan moral melibatkan pikiran, perasaan, perilaku yang berhubungan dengan aturan-aturan atau nilai moral tentang bagaimana seseorang berhubungan dan bertingkah baik kepada orang lain dalam lingkungan sosialnya (Safitri, Kuswanto, & Alamsyah, 2019; Tas'Adi, 2016). Pendidikan moral ini dapat disampaikan kepada anak dengan metode langsung maupun tidak langsung. Metode langsung mulai dari penentuan perilaku yang dinilai baik, sebagai indoktrinasi berbagai ajaran, dengan memusatkan perhatian secara langsung pada ajaran tersebut, lewat mendiskusikan, mengilustrasikan, menghafalkan dan mengucapkannya (Akita & Mori, 2021; Iannuccilli et al., 2021). Metode tidak langsung tidak dimulai dengan menentukan perilaku yang diinginkan, tetapi dengan menciptakan situasi yang memungkinkan perilaku yang baik dapat dipraktekkan (Herreras, 2017; Sary, 2018). Selain itu guru juga dapat menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dalam belajar. Salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan semangat belajar siswa (Polat & Aydın, 2020; Sun & Gao, 2016).

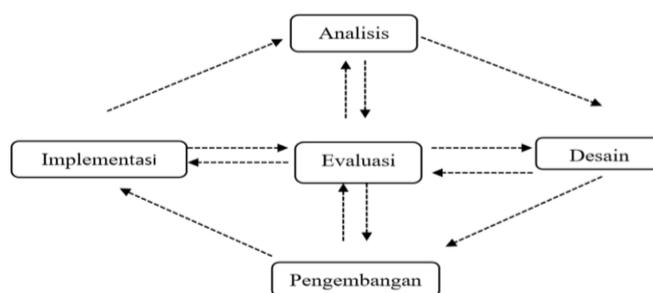
Media pembelajaran berperan penting dalam menstimulasi perkembangan anak (Liyana & Kurniawan, 2019; Reksika & Haryanto, 2019). Hal ini disebabkan pada usia 5-6 tahun anak mulai peka dan sensitive menerima stimulus untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki (Arisantiani et al., 2017; Delfia & Mayar, 2020). Media pembelajaran berguna dalam membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Adanya media pembelajaran akan membuat anak dapat mengerti apa yang dipelajarinya (Sharif Matthews & López, 2019; Shastina et al., 2020). Salah satu media pembelajaran menarik yang dapat menstimulasi perkembangan moral anak yaitu media video boneka tangan. Video pembelajaran merupakan media audiovisual yang menyajikan materi pembelajaran secara audio dan visual (Bajrami & Ismaili, 2016; Kamelia, 2019). Video pembelajaran memiliki unsur audio dan visual yang membuat anak tertarik dalam belajar (Nurrohmah, Putra, & Farida, 2018; Suryansah & Suwarjo, 2016). Video pembelajaran merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat menstimulasi siswa dalam belajar. Penerapan media audio visual dalam menstimulasi perkembangan moral tepat dilakukan guna meningkatkan moralitas anak.

Anak akan memperoleh pengalaman sendiri mengenai pesan moral yang diperoleh melalui film ataupun cerita (Iannuccilli et al., 2021; Khaironi, 2017).

Temuan penelitian sebelumnya juga menyatakan bahwa video pembelajaran dapat meningkatkan semangat belajar siswa (Bajrami & Ismaili, 2016; Fitriani, Ulfa, & Adi, 2020). Penelitian lainnya juga menyatakan bahwa video pembelajaran memotivasi dan membuat siswa semangat dalam belajar (Agustini & Ngarti, 2020; Teng, 2019; Zhang, Zhou, Briggs, & Nunamaker, 2016). Sehingga dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran dapat menstimulasi perkembangan siswa. Belum adanya kajian mengenai video pembelajaran boneka tangan. Kelebihan dari media video pembelajaran boneka tangan yang dikembangkan yaitu video dapat menampilkan dongeng yang dikemas dalam sebuah film dengan tema moral. Hal ini bertujuan agar anak dapat memahami, dan mencontoh hal-hal baik seperti perilaku baik kepada sesama, menghormati orang yang lebih tua, bersikap jujur tidak berbohong, tidak mengambil barang yang bukan miliknya dan lain sebagainya. Tujuan penelitian ini yaitu untuk menciptakan video pembelajaran boneka tangan untuk menanamkan moralitas pada anak usia dini. Diharapkan video pembelajaran boneka tangan dapat menanamkan nilai moralitas pada anak usia dini.

## 2. METODE

Jenis penelitian yaitu penelitian *Research and Development* (RnD). Model yang digunakan dalam mengembangkan video pembelajaran boneka tangan yaitu model ADDIE yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Darmayasa, Jampel, Simamora, & Pendidikan, 2018). Namun, pada tahap implementasi, pelaksanaan hanya sebatas uji kelayakan media oleh ahli media dan ahli materi karena kondisi pandemi COVID-19 yang tidak memungkinkan untuk melakukan uji coba kepada peserta didik. Adapun model pengembangan ADDIE disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE (Darmayasa et al., 2018)

Subjek penelitian ini berjumlah 4 orang ahli yang meliputi 2 ahli materi pelajaran dan 2 ahli media pembelajaran. Metode yang digunakan untuk pengumpulan data pada penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dan kuesioner. Observasi dan wawancara digunakan untuk menganalisis situasi belajar dan permasalahan yang sedang terjadi. Metode kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data penilaian dari ahli. Instrument yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu kuesioner. Adapun kisi-kisi instrument yang dikembangkan disajikan pada Tabel 1 dan Tabel 2.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator
1.	Kurikulum	1. sesuaikah media dengan kompetensi perkembangan moral anak usia 5-6 tahun 2. Sesuaikah media dengan kurikulum 2013 tentang PAUD
2.	Penyajian Materi	1. Materi meliputi nilai-nilai moralitas yang disampaikan lewat cerita 2. Materi berisi konsep jelas untuk menanamkan moralitas anak yang sesuai usia 5-6 tahun
3.	Tujuan Pembelajaran	1. Penggunaan boneka tangan dan <i>background</i> yang menarik membuat peserta didik tertarik dan antusias 2. Video boneka tangan layak digunakan untuk menanamkan moralitas lewat cerita “kancil mencuri mentimun” 3. Kelayakan video pembelajaran membantu menyampaikan nilai-nilai dan pesan moral untuk anak belajar dari rumah

No.	Aspek	Indikator
4.	Interaksi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Media video boneka tangan memberikan kesempatan peserta didik untuk mengenal karakter dari masing-masing tokoh dalam cerita pinokio</li> <li>2. Media memberikan kesempatan peserta didik untuk mengekspresikan karakter yang diinginkan dari tokoh dalam cerita pinokio</li> <li>3. Media dapat meningkatkan motivasi belajar anak</li> </ol>

(Modifikasi dari [Khaironi, 2017](#))

**Tabel 2.** Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator
1	<i>Utility</i> (kegunaan)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Media video boneka tangan layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran secara daring dan luring</li> <li>2. Media video boneka tangan mudah diakses</li> <li>3. Media video boneka tangan layak digunakan dalam waktu jangka panjang</li> </ol>
2	<i>Feasibility</i> (kelayakan)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Media video boneka tangan mudah digunakan</li> <li>2. Kualitas dokumentasi dari media video boneka tangan</li> <li>3. Media video boneka tangan dapat digunakan oleh peserta didik dan orang tua</li> </ol>
3	<i>Accuracy</i> (ketepatan)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Media video pembelajaran memiliki penggunaan bahasa yang sesuai dengan usia 5-6 tahun</li> <li>2. Media video pembelajaran menggunakan warna yang menarik perhatian anak</li> <li>3. Media video pembelajaran memberikan stimulus untuk perkembangan moral anak</li> <li>4. Media video pembelajaran memiliki desain dan tampilan yang menarik</li> </ol>

(Modifikasi dari [Kamelia, 2019](#))

Dalam menguji validitas instrument menggunakan rumus validitas isi. Teknik yang digunakan dalam menganalisis data yaitu analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Deskriptif kualitatif digunakan dalam mengolah data berupa masukan dari para ahli. Analisis data deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis skor yang diberikan oleh para ahli mengenai video pembelajaran boneka tangan. Skor yang telah didapatkan dirata-ratakan untuk mengetahui validitas video pembelajaran boneka tangan dengan menggunakan rumus *Contact Validity Ratio* (CVR).

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

Pengembangan media video pembelajaran boneka tangan dilaksanakan menggunakan model ADDIE melalui beberapa tahap yakni: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Namun, pada tahap implementasi, pelaksanaan hanya sebatas uji kelayakan media oleh ahli media dan ahli materi karena kondisi pandemi COVID-19 yang tidak memungkinkan untuk melakukan uji coba kepada peserta didik. Tahap pertama yaitu analisis (*analyze*). Pada tahap ini yang dilakukan yaitu menganalisis permasalahan dan kebutuhan anak. Hasil analisis masalah yaitu kurangnya media pembelajaran yang dapat menanamkan nilai moral kepada anak usia dini. Hasil analisis tersebut dapat dirancang dengan menggunakan media video boneka tangan untuk menanamkan moralitas anak usia 5-6 tahun (di taman kanak-kanak pada kelompok B). media video boneka tangan ini dirancang agar anak menjadi lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran dan agar anak lebih paham mengenai suatu materi yang dijelaskan oleh gurunya. Hasil analisis kebutuhan yaitu anak usia 5-6 tahun perlu diberikan pengetahuan dan pemahaman tentang nilai-nilai moralitas anak pada proses pembelajaran di taman kanak-kanak. Karena kondisi dan keterbatasan kegiatan pembelajaran secara daring, anak-anak memerlukan kegiatan dan media pendukung untuk menanamkan moralitas anak di sekolah maupun di rumah.

Tahap kedua yaitu perancangan (*design*). Pada tahap ini dilaksanakan setelah diperoleh kebutuhan yang terdapat pada tahap analisis yang dilanjutkan dengan pembuatan rancangan cerita yang dapat menanamkan moralitas yang ditampilkan dalam bentuk video boneka tangan yang meliputi pra produksi,

produksi, produksi dan pasca produksi. Langkah awal yang dilakukan pada tahap ini yaitu membuat *flowchart* dan *storyboard* video boneka tangan. *Flowchart* digunakan sebagai alur dari pemikiran peneliti agar mempermudah proses pengembangan media video boneka tangan. *Storyboard* digunakan sebagai ilustrasi pengembangan video boneka tangan. Pada proses ini juga dilaksanakan proses pembuatan rancangan alur video boneka tangan yaitu: (1) menentukan cerita, adapun cerita yang dipakai yaitu cerita yang berjudul “jujur lebih baik, akibat dari sampah, 3 kata ajaib, dan disiplin diri”, (2) mengumpulkan bahan dan alat untuk membuat boneka tangan berbentuk tokoh-tokoh dalam cerita, (3) membuat pola tokoh-tokoh dalam cerita, (4) menjahit pola agar menjadi boneka tangan. Adapun hasil perancangan video boneka tangan yang dikembangkan disajikan pada [Gambar 2](#).



**Gambar 2.** Rancangan Boneka Tangan yang akan Dijadikan Video pembelajaran

Tahap ketiga yaitu pengembangan (*development*). Pada tahap ini pelaksanaan pengembangan media disesuaikan dengan rancangan yang telah dibuat. pada tahap ini dilanjutkan dengan proses perekaman video dan suara (*dubbing*), proses perekaman video dilaksanakan dengan menggunakan kamera yang dilakukan dengan durasi  $\pm 5$  menit. Video akan dilengkapi dengan suara. Tahap terakhir perancangan video boneka tangan yaitu *editing*. Tahap *editing* merupakan tahapan menyempurnakan video yang sudah direkam yang meliputi penambahan video, pemangkasan, pengaturan cahaya, dan penambahan latar video. Adapun hasil pengembangan video boneka tangan yang telah dikembangkan disajikan pada [Gambar 3](#).



**Gambar 3.** Video Boneka Tangan yang Dikembangkan

Setelah media video boneka tangan selesai dikembangkan, maka selanjutnya akan dilaksanakan penilaian oleh empat orang ahli yang meliputi dua dosen dan dua guru. Kemudian data validitas media diperoleh dari penilaian yang telah dinilai oleh empat orang ahli tersebut, sehingga didapatkan nilai CVR adalah 1,00 dan CVI adalah 1,00 dengan 10 pernyataan pada instrument materi dan 10 pernyataan pada instrument media. Hal ini menunjukkan bahwa media video boneka tangan telah layak untuk diimplementasikan pada pembelajaran guna menanamkan moralitas anak usia dini (5-6 tahun).

### Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data, maka media video boneka tangan layak digunakan dalam pembelajaran anak usia dini. Hal ini disebabkan karena pengembangan media video boneka menggunakan model ADDIE yang memudahkan dalam mengembangkan video pembelajaran. Temuan penelitian sebelumnya juga menyatakan bahwa model ADDIE bersifat sistematis, sehingga memudahkan dalam

mengembangkan sebuah media pembelajaran (Darmayasa et al., 2018; Suhaida & Fadillah, 2019). Selain itu, factor yang menyebabkan media video boneka tangan layak digunakan dalam pembelajaran anak usia dini yaitu sebagai berikut.

Pertama, media video boneka tangan layak digunakan dalam pembelajaran anak usia dini karena dapat menanamkan nilai moral pada anak. Media video boneka tangan ini dirancang agar dapat menanamkan nilai moral pada anak usia dini. Melalui media video, guru dapat menampilkan dongeng atau cerita yang dikemas dalam sebuah film dengan tema moral sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa (Mpungose, 2021; Sun & Gao, 2016). Hal ini bertujuan agar anak dapat melihat, mendengar, memahami, dan kemudian mencontoh hal-hal baik seperti perilaku baik kepada sesama (Iannuccilli et al., 2021; Setiawati, Desri, & Solihatulmilah, 2019). Selain itu anak juga memiliki rasa menghormati orang yang lebih tua, menyayangi orang yang lebih muda, suka menolong tanpa pamrih, bersikap/menjaga sopan santun, bersikap jujur tidak berbohong, tidak mengambil barang yang bukan miliknya dan lain sebagainya. Sikap tersebut wajib untuk dimiliki oleh setiap siswa sehingga siswa memiliki karakter yang baik (Khaironi, 2017; Prihandoko, Slamet, & Winarno, 2017). Anak usia 5-6 tahun merupakan fase perkembangan pra operasional menurut perkembangan kognitif Piaget, anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat dan tidak akan diulang lagi pada masa mendatang (Katz et al., 2020; Wong & Russak, 2020). Fase ini anak sangat mudah meniru dan menyerap apa yang ada di dapatkan dari lingkungan sekitar dimana anak tumbuh. Hal ini sejalan dengan temuan sebelumnya yang menyatakan bahwa kecerdasan moral bertujuan membentuk watak atau karakter anak (Safitri et al., 2019; Winther-Lindqvist, 2020). Informasi yang disajikan pada media video boneka tangan ini dapat menanamkan nilai moral pada anak.

Kedua, media video boneka tangan layak digunakan dalam pembelajaran anak usia dini karena menarik perhatian siswa dalam belajar. Media video boneka tangan ini dirancang agar anak menjadi lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran dan agar anak lebih paham mengenai suatu materi yang dijelaskan oleh gurunya. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan media video yang sesuai dengan karakteristik siswa akan menarik perhatian siswa dalam belajar (Batubara & Batubara, 2020; Sun & Gao, 2016). Video pembelajaran dapat mendukung proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai maksimal (Kawka, MH.Gall, Fang, Liu, & Jiao, 2021; Mayang Ayu Sunami & Aslam, 2021). Video boneka tangan yang dikembangkan menggunakan alur cerita yang dibuat sendiri dengan menggunakan alur dongeng sehingga menarik perhatian siswa. Dongeng merupakan sebuah cerita fiksi yang dapat menarik perhatian siswa (Saidah & Damariswara, 2019). Selain itu, boneka tangan sesuai tokoh dalam cerita yang dibuat sendiri menggunakan kain flanel, kain latar hijau yang dapat meningkatkan perhatian belajar siswa. Pengembangan ini juga dilengkapi dengan buku panduan penggunaan video boneka tangan yang dapat digunakan guru maupun orang tua dalam mendampingi anak. Audio-visual yang menarik memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran (Kkese, 2020; Pratama, Renda, & Pudjawan, 2018). Hal ini yang menyebabkan Media video boneka tangan dapat menarik perhatian siswa dalam belajar.

Ketiga, media video boneka tangan layak digunakan dalam pembelajaran anak usia dini karena meningkatkan motivasi belajar anak. Penyajian materi melalui media video boneka tangan yang menarik meningkatkan motivasi dan semangat siswa dalam belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan media pembelajaran yang dikemas menarik akan meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa (Michelsanti, Tan, Sigurdsson, & Jensen, 2019; Z. Wang, Wang, & Huang, 2020; Xu & Wu, 2021). Manfaat dari media pembelajaran yaitu dapat membantu siswa memahami nilai yang bersifat abstrak yang diwujudkan dalam bentuk konkrit (Anjarsari, Donny, & Abdul, 2020; Michelsanti et al., 2019). Selain itu kegiatan pembelajaran juga menjadi tidak membosankan dengan adanya video boneka tangan ini sehingga dapat meningkatkan motivasi anak dalam belajar.

Temuan penelitian sebelumnya menyatakan bahwa media video pembelajaran akan memudahkan siswa memahami materi pembelajaran (Darihastining et al., 2020; Karisma, Mudzanatun, & A., 2019). Temuan penelitian lainnya juga menyatakan bahwa media video dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar (Sun & Gao, 2016; Tse, Choi, & Tang, 2019). Dapat disimpulkan bahwa video boneka tangan dapat membantu siswa dalam belajar nilai moral yang positif. Kelebihan dari media video pembelajaran boneka tangan yang dikembangkan yaitu video dapat menampilkan dongeng yang dikemas dalam sebuah film dengan tema moral. Hal ini bertujuan agar anak dapat memahami, dan mencontoh hal-hal baik seperti perilaku baik kepada sesama, menghormati orang yang lebih tua, bersikap jujur tidak berbohong, tidak mengambil barang yang bukan miliknya dan lain sebagainya. Implikasi penelitian ini yaitu media yang dikembangkan berupa video boneka tangan dapat digunakan oleh guru dalam menanamkan nilai moral pada anak usia dini. Direkomendasikan kepada guru untuk menggunakan video boneka tangan sehingga dapat meningkatkan motivasi dan semangat siswa dalam belajar.

#### 4. SIMPULAN

Media pembelajaran berupa video boneka tangan mendapatkan penilaian valid dari para ahli. Video boneka tangan layak diterapkan dalam proses pembelajaran untuk anak usia dini. Video boneka tangan dapat menanamkan nilai moral yang positif pada anak.

#### 5. DAFTAR RUJUKAN

- Agustini, K., & Ngarti, J. G. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R & D. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(April 2020), 62–78.
- Akita, S., & Mori, K. (2021). How implicit image of woman changed in Japanese sixth-grade children after a gender equality education lesson. *The Journal of Social Studies Research*, 9. <https://doi.org/10.1016/j.jssr.2021.05.004>.
- Anjarsari, E., Donny, D. F., & Abdul, W. A. (2020). Pengembangan Media Audiovisual Powtoon pada Pembelajaran Matematika untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2(2). <https://doi.org/10.26594/jmpm.v5i2.2084>.
- Arisantiani, N. K., Putra, M., & Ganing, N. N. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Childrens Learning In Science (Clis) Berbantuan Media Lingkungan Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. *Journal of Education Technology*, 1(1). <https://doi.org/10.23887/jet.v1i2.11774>.
- Aulia, B. N. R., & Budiningsih, C. A. (2021). Tingkat Pemahaman Guru Taman Kanak-kanak di Lombok dalam Stimulasi Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1082>.
- Bajrami, L., & Ismaili, M. (2016). The Role of Video Materials in EFL Classrooms. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 232(April), 502–506. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2016.10.068>.
- Baker, E. R., D’Esterre, A. P., & Weaver, J. P. (2021). Executive function and Theory of Mind in explaining young children’s moral reasoning: A Test of the Hierarchical Competing Systems Model. *Cognitive Development*, 58. <https://doi.org/10.1016/j.cogdev.2021.101035>.
- Batubara, H. H., & Batubara, D. S. (2020). Penggunaan Video Tutorial Untuk Mendukung Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Virus Corona. *MUALLIMUNA : JURNAL MADRASAH IBTIDAIYAH*, 5(2), 74–84. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v5i2.2950>.
- Borre, Bernhard, Bleiker, & Winsler. (2019). Preschool Literacy Intervention for Low-Income , Ethnically Diverse Children : Effects of the Early Authors Program Through Kindergarten Preschool Literacy Intervention for Low-Income. *Journal of Education for Students Placed at Risk (JESPAR)*, 24(2). <https://doi.org/10.1080/10824669.2019.1594818>.
- Cllaudia, E. S., Widiastuti, A. A., & Kurniawan, M. (2018). Origami Game for Improving Fine Motor Skills for Children 4-5 Years Old in Gang Buaya Village in Salatiga. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.97>.
- Darihastining, S., Aini, S. N., Maisaroh, S., & Mayasari, D. (2020). Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Kearifan Budaya Lokal pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1594–1602. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.923>.
- Darmayasa, I. K., Jampel, N., Simamora, A. H., & Pendidikan, J. T. (2018). Pengembangan E-Modul Ipa Berorientasi Pendidikan Karakter di SMP Negeri 1 Singaraja. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 53–65. <https://doi.org/10.23887/jeu.v6i1.20267>.
- Delfia, E., & Mayar, F. (2020). Analisis Pembelajaran Berhitung melalui Media Prisma Pintar pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Journal of Early Childhood Education*, 4(1). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.350>.
- Felicia, uliette P., & Pandia, W. S. S. (2017). Persepsi Guru Tki Terhadap Pendidikan Seksual Anak Usia Dini Berdasarkan Health-Belief Model. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1). <https://doi.org/10.21831/jpa.v6i1.15682>.
- Fitriani, A. A., Ulfa, S., & Adi, E. P. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Sistem Pernapasan Manusia Sebagai Upaya Mendukung Kebijakan Belajar Di Rumah. *JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(3), 303–316. <https://doi.org/10.17977/um038v3i32020p303>.
- Gönültaş, S., Richardson, C. B., & Mulvey, K. L. (2021). But they weren’t being careful! Role of theory of mind in moral judgments about victim and transgressor negligence. *Journal of Experimental Child Psychology*, 212. <https://doi.org/10.1016/j.jecp.2021.105234>.
- Gusliati, P., Eliza, D., & Hartati, S. (2019). Analisis Video Pembelajaran Share Book Reading Menggunakan Cerita Rakyat Sabai Nan Aluih pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi*, 3(2). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.176>.
- Hafeez, M., Tahira, F., Kazmi, Q. A., & Zahid, M. (2020). Analysis of moral reasoning of teachers and the

- students with respect to Kohlberg's theory of moral development. *International Journal of Business Strategy and Social Sciences*, 3(1).
- Handayani, Purwadi, & Prasetyawati. (2018). Upaya Meningkatkan Kecerdasan Musikal Anak Usia Dini Melalui Permainan Alat Musik Tradisional Angklung Pada Anak Kelompok B RA Karakter Semarang. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2). <https://doi.org/10.26877/paudia.v7i2.3272>.
- Herreras, E. B. (2017). Risk low math performance PISA 2012: Impact of assistance to Early Childhood Education and other possible cognitive variables. *Acta de Investigación Psicológica*, 7(1). <https://doi.org/10.1016/j.aiiprr.2017.02.001>.
- Iannuccilli, M., Dunfield, K. A., & Byers-Heinlein, K. (2021). Bilingual children judge moral, social, and language violations as less transgressive than monolingual children. *Journal of Experimental Child Psychology*, 208. <https://doi.org/10.1016/j.jecp.2021.105130>.
- Kamelia, K. (2019). Using Video as Media of Teaching in English Language Classroom: Expressing Congratulation and Hopes. *Utamax: Journal of Ultimate Research and Trends in Education*, 1(1), 34–38. <https://doi.org/10.31849/utamax.v1i1.2742>.
- Karisma, R., Mudzanatun, & A., P. (2019). Pengembangan Media Audio Visual untuk Mendukung Pembelajaran Tematik Tema 7 Subtema 2. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(3). <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i3.19255>.
- Katz, C., Priolo Filho, S. R., Korbin, J., Bérubé, A., Fouché, A., Haffejee, S., ... Varela, N. (2020). Child maltreatment in the time of the COVID-19 pandemic: A proposed global framework on research, policy and practice. *Child Abuse and Neglect*, (November), 1–14. <https://doi.org/10.1016/j.chiabu.2020.104824>.
- Kawka, M., MH.Gall, T., Fang, C., Liu, R., & Jiao, R. (2021). Intraoperative video analysis and machine learning models will change the future of surgical training. *Intelligent Surgery*, 1(1). <https://doi.org/10.1016/j.isurg.2021.03.001>.
- Kazu, İ. Y., & İş, A. (2018). An Investigation About Actualization Levels of Learning Outcomes in Early Childhood Curriculum. *Journal of Education and Training Studies*, 6(3), 66. <https://doi.org/10.11114/jets.v6i3.2928>.
- Khaironi, M. (2017). Pendidikan Moral Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 1(01), 1. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v1i01.479>.
- Kkese, E. (2020). McGurk effect and audiovisual speech perception in students with learning disabilities exposed to online teaching during the COVID-19 pandemic. *Medical Hypotheses*, 144(July), 110233. <https://doi.org/10.1016/j.mehy.2020.110233>.
- Liyana, A., & Kurniawan, M. (2019). Speaking Pyramid sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.178>.
- Mayang Ayu Sunami, & Aslam. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1–9. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1129>.
- Michelsanti, D., Tan, Z.-H., Sigurdsson, S., & Jensen, J. (2019). Deep-learning-based audio-visual speech enhancement in presence of Lombard effect. *Speech Communication*, 115. <https://doi.org/10.1016/j.specom.2019.10.006>.
- Mpungose, C. B. (2021). Lecturers' reflections on use of Zoom video conferencing technology for e-learning at a South African university in the context of coronavirus. *African Identities*. <https://doi.org/10.1080/14725843.2021.1902268>.
- Ni, S., Lu, S., Lu, K., & Tan, H. (2021). The effects of parental involvement in parent-child reading for migrant and urban families: A comparative mixed-methods study. *Children and Youth Services Review*, 123. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2021.105941>.
- Nurrohmah, F., Putra, F. G., & Farida, F. (2018). Development of Sparkol Video Scribe Assisted Learning Media. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 8(3), 233–250. <https://doi.org/10.30998/formatif.v8i3.2613>.
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>.
- Polat, Ö., & Aydın, E. (2020). The effect of mind mapping on young children's critical thinking skills. *Thinking Skills and Creativity*, 38. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100743>.
- Pratama, G. H. A., Renda, N. T., & Pudjawan, K. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Crh Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Ips. *Mimbar Ilmu*, 23(1), 128–136. <https://doi.org/10.23887/mi.v23i1.16402>.

- Prihandoko, Y., Slamet, S. Y., & Winarno. (2017). Cognitive Moral Approach To Civics Education Material Development In The Elementary School. *Jurnal Kependidikan*, 1(2), 200–2013. <https://doi.org/10.21831/jk.v1i2.15279>.
- Rekysika, N. S., & Haryanto, H. (2019). Media Pembelajaran Ular Tangga Bilangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 56–61. <https://doi.org/10.17509/cd.v10i1.16000>.
- Rosalina, A., Widyasari, Y., Ismi, M., & Hapsari. (2010). Peranan Orangtua Dalam Dongeng Sebelum Tidur Untuk Optimalisasi Kemampuan Berkomunikasi Anak Usia Dini. *Psycho Idea*, 8(2). <https://doi.org/10.30595/psychoidea.v8i2.236>.
- Safitri, N., Kuswanto, C. W., & Alamsyah. (2019). Metode Penanaman Nilai-Nilai dan Moral Agama Anak Usia Dini. *Journal of Early Childhood Education*, 1(2), 29–44. <https://doi.org/10.15408/jece.v1i2.13312>.
- Saidah, K., & Damariswara, R. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Materi Dongeng Berbasis Kearifan Lokal Jawa Timur Bagi Siswa Kelas III SD. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 9(1), 73. <https://doi.org/10.25273/pe.v9i1.4320>.
- Sari, K. M., & Setiawan, H. (2020). Kompetensi Pedagogik Guru dalam Melaksanakan Penilaian Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.478>.
- Sary, Y. N. E. (2018). Relationship of Parenting with Child Interpersonal Intelligence in Wonokerto Village, Lumajang Regency. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.93>.
- Schwartz, F., Epinat-Duclos, J., Léone, J., Poisson, A., & Prado, J. (2018). Impaired neural processing of transitive relations in children with math learning difficulty. *NeuroImage: Clinical*, 20. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.nicl.2018.10.020>.
- Septiani, D., & Nasution, I. N. (2018). Peran Keterlibatan Ayah dalam Pengasuhan Bagi Perkembangan Kecerdasan Moral Anak. *Jurnal Psikologi*, 13(2). <https://doi.org/10.24014/jp.v13i2.4045>.
- Setiawati, E., Desri, M., & Solihatulmilah, E. (2019). Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak. *JURNAL PETIK*. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v5i1.494>.
- Sharif Matthews, J., & López, F. (2019). Speaking their language: The role of cultural content integration and heritage language for academic achievement among Latino children. *Contemporary Educational Psychology*, 57, 72–86. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2018.01.005>.
- Shastina, E. M., Jentgens, S., Shatunova, O. V., Borisov, A. M., & Bozhkova, G. N. (2020). Role of literary pedagogy in modern education of preschool and primary school children. *Space and Culture*, 8(1), 234–243. <https://doi.org/10.20896/saci.v8i1.795>.
- Sufiati, V., & Afifah, S. N. (2019). Peran perencanaan pembelajaran untuk performance mengajar guru pendidikan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 48–53. <https://doi.org/10.21831/jpa.v8i1.26609>.
- Suhaida, D., & Fadillah, S. (2019). Media Kajian Kewarganegaraan membentuk karakter siswa. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 16(2), 111–121. <https://doi.org/10.21831/jc.v16i2.21757>.
- Sun, H., & Gao, Y. (2016). Impact of an active educational video game on children's motivation, science knowledge, and physical activity. *Journal of Sport and Health Science* 5, 1(1), 239–245. <https://doi.org/10.1016/j.jshs.2014.12.004>.
- Suryansah, T., & Suwarjo, S. (2016). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas Iv Sd. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2), 209. <https://doi.org/10.21831/jpe.v4i2.8393>.
- Tabi, A. (2020). Problematika Stay At Home Pada Anak Usia Dini Di Tengah Pandemi Covid 19. *Jurnal Golden Age*, 4(01), 190–200. <https://doi.org/10.29408/jga.v4i01.2244>.
- Tas'Adi. (2016). Pentingnya Etika Dalam Pendidikan. *Ta'dib*, 17(2), 189. <https://doi.org/10.31958/jt.v17i2.272>.
- Teng, (Mark) Feng. (2019). The effects of video caption types and advance organizers on incidental L2 collocation learning. *Computers & Education*, 142. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103655>.
- Tse, W. S., Choi, L. Y. A., & Tang, W. S. (2019). Effects of video-based flipped class instruction on subject reading motivation. *British Journal of Educational Technology*, 50(1), 385–398. <https://doi.org/10.1111/bjet.12569>.
- Wang, L., & Liu, D. (2021). Unpacking the relations between home literacy environment and word reading in Chinese children: The influence of parental responsive behaviors and parents' difficulties with literacy activities. *Early Childhood Research Quarterly*, 56(3). <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2021.04.002>.
- Wang, Z., Wang, L., & Huang, H. (2020). Joint low rank embedded multiple features learning for audio–visual

- emotion recognition. *Neurocomputing*, 338. <https://doi.org/10.1016/j.neucom.2020.01.017>.
- Winther-Lindqvist, D. A. (2020). Caring well for children in ECEC from a wholeness approach – The role of moral imagination. *Learning, Culture and Social Interaction*, 1. <https://doi.org/10.1016/j.lcsi.2020.100452>.
- Wong, K. S. R., & Russak, S. (2020). Hong Kong Cantonese L1 preschool children's name writing in English L2. *Cognitive Development*, 56. <https://doi.org/10.1016/j.cogdev.2020.100957>.
- Xu, X., & Wu, H. (2021). Audio-visual interactions enhance soundscape perception in China's protected areas. *Urban Forestry & Urban Greening*, 61. <https://doi.org/10.1016/j.ufug.2021.127090>.
- 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/10.19109/ra.v1i1.1489>.
- Zhang, D., Zhou, L., Briggs, R. O., & Nunamaker, J. F. (2016). Instructional video in e-learning: Assessing the impact of interactive video on learning effectiveness. *Information and Management*, 43(1), 15–27. <https://doi.org/10.1016/j.im.2005.01.004>.