KOLOKIUM
Jurnal Pendidikan Luar Sekolah
http://kolokium.ppj.unp.ac.id/
Jurusan Pendidikan Luar Sekolah
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang
Sumatera Barat, Indonesia

Volume 11, Nomor 2, Tahun 2023
DOI: 10.24036/kolokium.v11i2.633

Received 13 September 2023
Approved 15 Oktober 2023
Published 31 Oktober 2023

DEVELOPMENT OF SONG VIDEOS BASED ON "SUMBANG DUO BALEH" TO STIMULATE EARLY CHILDHOOD CHARACTER IN LEARNING

Hadiyanto[1,5],Mahdaleni [2], Delvi Eliza[3], Rini Aprilianda[4]
[1,2,3,4] Universitas Negeri Padang
[5]hadiyanto@fip.unp.ac.id

ABSTRACT

Curriculum renewal is expected to be able to respond to the challenges and competition of the 21st century by focusing on character formation which is the embodiment of national education goals. Based on initial observations and interviews conducted by researchers at Al Azhar Kindergarten in West Pasaman during the middle of 2021 to April 2022, it was found that there was a problem of lack of teacher stimulation towards children in forming attitudes and behavior such as in speaking, dressing and behaving, not being polite and courteous in playing activities. and study. The aim of this research is to develop a video for the song *Sumbang Duo Baleh* which can stimulate the character of young children aged 5-6 years in learning. This research and development implement ADDIE model, which includes Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The product of this research is a video song based on *Sumbang Duo Baleh* which can be used to stimulate the character of young children in learning. In addition, there is an output in the form of publication of scientific articles in the accredited national journal Sinta-3. The song video based on *Sumbang Duo Baleh* as a learning medium has been tested for validity by 3 experts in the field, tested for practicality by teachers and tested for effectiveness in the learning process with students. From the results of the analysis that has been carried out, it can be concluded that the learning videos based on *Sumbang Duo Baleh* are valid, practical and effective for stimulating the character of early childhood, proven analytically and experimentally on a limited sample to stimulate the character of early childhood in the learning process..

Keywords: song video; sumbang duo baleh; character; early childhood

INTRODUCTION

Pendidikan karakter sejak usia dini sangat diperlukan agar anak dapat berkembang menjadi pribadi yang lebih baik mandiri, empati, serta berakhlak mulia. Terjadinya perkembangan dunia secara cepat dan dinamis diharapkan anak mempunyai ketrampilan abad 21 yang diistilahkan 4C yaitu Communication, Collaboration, Critical Thinking and Problem Solving, dan Creativity and Innovation. Untuk mewujudkan ketrampilan 4C itu diantaranya dengan Integrasi PPK (Penguatan Pendidikan Karakter) dalam pembelajaran terutama 5 karakter religius, nasionalisme, kemandirian, gotong royong dan integritas serta Gerakan Literasi Sekolah (GLS) yang tidak hanya sekedar membaca dan menulis melainkan mencakup ketrampilan berpikir menggunakan berbagai sumber baik cetak, visual, digital dan

auditori. Dengan memberlakukan kurikulum 2013 (Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini, diharapkan mampu menjawab tantangan dan persaingan abad 21 dengan menitik beratkan kepada pembentukan karakter yang merupakan perwujudan dari tujuan pendidikan nasional.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang peneliti lakukan di salah satu taman kanak-kanak di Pasaman pada bulan Maret 2021 ditemukan kurangnya stimulasi guru terhadap anak dalam pembentukan sikap dan perilaku seperti dalam berucap, berpakaian dan bertingkahlaku, belum bersikap sopan dan santun dalam kegiatan bermain dan belajar. Pembentukan karakter anak melalui pendidikan berbasis budaya lokal merupakan cara terbaik untuk membentuk karakter dasar seseorang (Suyitno, 2013). Pendidikan yang diberikan kepada anak di Minangkabau dalam pembentukan karakter diantaranya melalui kearifan local sumbang duobaleh. Sumbang duo baleh adalah sikap dan perilaku yang tidak sesuai dengan etika adat di Minangkabau berupa dua belas prilaku (Diraja & Indramaharaja, 2014). Melalui pengenalan sumbang duobaleh diharapkan anak usia dini dapat menghindari dan tidak melakukan hal-hal janggal serta tidak patut dilakukan dalam kehidupan bermasyarakat.

Kegiatan bernyanyi adalah hal yang disenangi oleh anak usia dini, dengan bernyanyi anak akan merasa senang, jika anak senang maka apa yang dilihat, didengar akan mudah diterima, ditiru dan dilakukan oleh anak. Lagu dapat menghibur dan memunculkan perasaan senang serta memberikan pemahaman terhadap nilai yang terkandung di dalam lagu tersebut (Solihati & Hikmat, 2016). Sehubungan dangan itu video lagu adalah salah satu media dalam pembelajaran yang dapat membantu anak untuk lebih mudah memahami informasi serta membuat pembelajaran menjadi menarik dan mendorong anak untuk mengembangkan kemampuan dasar dengan optimal.

Pada penelitian sebelumnya terdapat pengembangan buku bergambar sumbang kurenah melalui literasi budaya Minangkabau sangat valid, praktis dan efektif untuk membangun karakter anak usia 5-6 tahun (Jambak & Eliza, 2020). Di samping itu, pembahasan tentang "Pembentukan Karakter Bagi Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Lagu- Lagu Anak di TK IT Bunga Harapan Samarinda" menggambarkan semakin anak menyukai nada lagu yang disampaikan, maka anak akan lebih mudah dalam menyerap dan memahami pesan-pesan moral serta makna dari lagu tersebut dan menunjang pembentukan karakter yang baik pada diri anak (Nurwati & Salsabila, 2020). Maka dari itu, pada penelitian ini akan menghasilkan produk berupa video lagu Sumbang Duo Baleh yang dapat menstimulasi karakter anak. Studi ini akan melengkapi studi-studi lain terkait dengan pengembangan media pembelajaran, seperti yang telah dilakukan sebelumnya oleh Mairina & Hadiyanto (2022) dan Norita & Hadiyanto (2021).

Sistem pendidikan di Indonesia mengarah kepada keterampilan 4Cs (Creativity, Critical Thinking, Communication, dan Collaboration) yang mana keterampilan tersebut mampu mendorong peserta didik untuk terus mengembangkan diri yang disesuaikan dengan tuntutan era society 4.0 (Putriani & Hudaidah, 2021). Anak usia dini berada pada masa peka /masa emas (the golden age) karena anak mudah menerima, mengikuti, melihat dan mendengar di mana anak pada usia 0-6 tahun berada pada tahap perkembangan awal masa kanak-kanak yang memiliki karakteristik berfikir konkret, realisme, sederhana, animisme, sentrasi, dan memiliki daya imajinasi yang kaya (Wiyani, 2012). Pendidikan yang diberikan kepada anak usia dini sebaiknya dapat mengembangkan aspek-aspek pada diri anak yang meliputi aspek kognitif, fisik, motorik, seni, dan perilaku sosial dan emosional (Yaswinda et al., 2018). Dalam hal ini, pendidikan yang diberikan pada anak usia dini dilakukan untuk

mendorong pertumbuhan dan perkembangan anak dengan optimal sehingga anak mampu dan siap untuk memasuki pendidikan yang lebih tinggi.

Penyelenggaraan pembelajaran anak usia dini harus melibatkan semua perkembangannya sesuai dengan karakteristiknya berdasarkan prinsip-prinsipnya. Prinsip-prinsip pembelajaran anak usia dini ialah berorientasi pada kebutuhan anak dan sesuai dengan perkembangan anak, anak belajar melalui bermain dan lingkungan yang kondusif, dan menggunakan berbagai media edukatif dan sumber belajar dengan memanfaatkan potensi lingkungan sesuai sosial budaya, supaya stimulasi yang diberikan dengan cepat diserap oleh anak (Wiyani, 2013). Dengan prinsip-prinsip pembelajaran itu diharapkan mampu membentuk karakter anak sebagaimana yang ada pada tuntutan era society 4.0.

Pembentukan perilaku menjadi karakter dapat dilakukan melalui tiga cara yaitu pembiasaan, pengertian, dan keteladanan (Aisyah, 2018). Pendidikan karakter bagi anak usia dini mempunyai makna yang lebih tinggi dari pendidikan moral karena tidak hanya berkaitan dengan masalah benar-salah, tetapi bagaimana menanamkan kebiasaan (habit) tentang berbagai perilaku yang baik dalam kehidupan sehingga anak memiliki kesadaran dan komitmen untuk menerapkan kebajikan dalam kehidupan sehari-hari (Mulyasa, 2016). Pengembangan karakter anak dapat dimulai dengan mengembangkan pengetahuan moral anak, mengembangan perasaan moral, dan melakukan tindakan moral (Eliza, 2017). Dalam hal ini, maka anak perlu mengetahui arti dari kerja sama, sopan santun dan lainnya.

Pendidikan karakter di Indonesia telah menyusun 9 pilar karakter mulia yang selayaknya dijadikan acuan dalam pendidikan karakter, baik di sekolah maupun di luar sekolah, yaitu sebagai berikut: 1) cinta Allah dan kebenaran, 2) tanggung jawab, disiplin, dan mandiri, 3) amanah, 4) hormat dan santun, 5) kasih sayang, peduli, dan kerja sama, 6) percaya diri, kreatif, dan pantang menyerah, 7) adil dan berjiwa kepemimpinan, 8) baik dan rendah hati 9) toleran dan cinta damai (Mulyasa, 2016). Nilai-nilai karakter dalam pembelajaran berbicara dapat diteliti sebagai berikut: 1) santun yaitu sikap yang halus dan baik dari sudut pandang tata bahasa maupun tata perilakunya kesemua orang, 2) percaya diri, sikap yakin akan kemampuan diri sendiri terhadap pemenuhan tercapainya setiap keinginan dan harapannya, 3) tanggung jawab, sikap dan perilaku sesorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya sebagaimana yang seharusnya dia lakukan terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial, dan budaya), negara dan Tuhan YME, 4) bersahabat/komuniktif, merupakan tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain (Kristiyani et al., 2020).

Dalam budaya Minangkabau dikenal Sumbang Duo Baleh sebagai aturan atau kode etik bagi perempuan minang dalam berkehidupan. Dasar hukum sumbang duo baleh ini adalah Undang-Undang Adat Minagkabau dalam Undang Nan Salapan pada ayat 2 disebutkan "Sumbang-salah laku parangai". Dari sumbang salah inilah dijabarkan kembali menjadi sumbang duo baleh yaitu, sumbang duduak, sumbang tagak, sumbang jalan, sumbang kato, sumbang caliak, sumbang makan, sumbang pakai, sumbang karajo, sumbang tanyo, sumbang jawek, sumbang bagaua, dan sumbang kurenah. Sumbang merupakan aturan adat yang menuntun orang Minangkabau dalam pergaulan supaya memiliki budi baso yang di dalamnya memiliki nilai-nilai raso jo pareso (Ratmil, 2020). proses pembelajaran dengan memasukkan nilai positif sumbang duo baleh dalam kegiatan enam aspek perkembangan anak adalah suatu proses pengenalan dan penerapan sikap dan prilaku positif nilai sumbang duo baleh peserta didik sebagai pribadi maupun sebagai anggota masyarakat dalam mempersiapkan generasi yang berbudaya dan berkaraker adat Minangkabau.

Pemanfaatan video diyakini sangat bermanfaat dan cocok untuk pembelajaran berbasis masalah karena dapat menyampaikan pengaturan, karakter, dan tindakan dalam cara

yang menarik dan dapat menggambarkan kompleks dan saling berhubungan dengan masalah (Wuryanti & Kartowagiran, 2016). Penggunaan video sudah berimplikasi terhadap peningkatan kemampuan guru dalam memanfaatkan media dan optimalisasi penggunaan strategi pembelajaran yang ada (Mahyuddin et al., 2016). Media video sangat bermanfaat bagi guru dan anak karena guru bisa lebih jelas dalam penyampaian materi dengan menggunakan video (Karo-Karo & Rohani, 2018)

Di Taman Kanak-Kanak seringkali memanfaatkan lagu untuk menyampaikan ilmu pengetahuan. Karakteristik belajar anak maka musik yang disusun diantaranya memperhatikan daya konsentrasi anak, dimana durasi pelaksanan musik pada anak berupa video hendaklah tidak lebih dari 15 menit (Riwanti et al., 2017). Lagu memiliki beberapa manfaat diantaranya yaitu: a) Bisa meningkatkan dan melatih gerakan motorik anak; b) Membentuk rasa percaya diri anak; c) Menemukan bakat anak; d) Melatih kognitif dan perkembangan bahasa anak (Kusumawati, 2013; Mulyani, 2019). Metode bernyanyi berbasis sumbang duo baleh berpengaruh terhadap karakter anak usia 5-6 tahun (Mahdaleni & Hadiyanto, 2022). Di samping itu, video pembelajaran gerak dan lagu sangat cocok digunakan untuk menuju tahap efektivitas media pada pembelajaran dalam mendorong kemampuan lokomotot anak usia dini (Dewi et al., 2021).

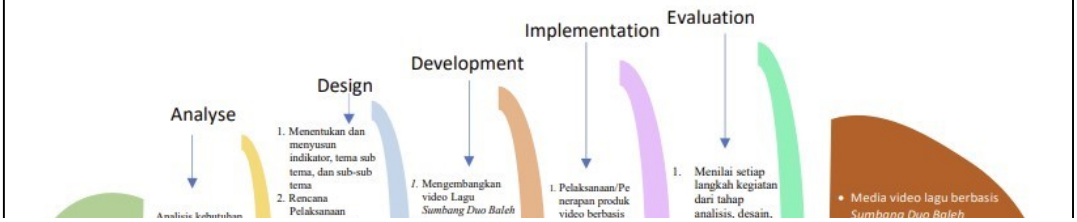
Berdasarkan situasi yang terjadi di lapangan terkait kurangnya stimulasi guru terhadap anak dalam pembentukan sikap yang terlihat dari sikap anak dalam berucap, berpakaian, bertingkah laku maka diperlukan pengembangan video lagu sumbang duo baleh untuk menstimulasi karakter anak usia dini. Dengan demikian, tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk mengembangan video lagu Sumbang duo baleh yang dapat digunakan untuk menstimulasi karakter anak usia dini umur 5-6 tahun dalam proses pembelajaran.

.

METHOD

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (Research and Development). Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). ADDIE merupakan rangkaian kerja yang runtut dan sistematis dalam mengorganisasikan rangkaian kegiatan penelitian desain dan pengembangan (Rusdi, 2013). Tahap pertama dalam ADDIE adalah analisis, pada tahap ini menganalisis kebutuhan yaitu sebelum mengembangkan suatu produk telebih dahulu menganalisis permasalahan yang terjadi di lapangan. Tahapan analisis yaitu terbagi menjadi analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis anak usia dini. Tahap kedua ialah desain yang merupakan tahap merumuskan kompetensi, menentukan materi, strategi, dan media penilaian. Tahap pengembangan atau development merupakan tahap ketiga dalam ADDIE, di mana pada tahap ini menghasilkan dan memvalidasi produk yang dikembangkan. Selanjutnya tahap implementasi yaitu tahap di mana produk diuji cobakan di sekolah secara nyata. Tahap terakhir adalah evaluasi, merupakan tahapan yang memperoleh hasil evaluasi berdasarkan lembar penilaian yang diberikan kepada guru setelah penggunaan video dalam kegiatan pembelajaran. Secara ringkas, tahapan penelitian tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.

Gambar 1
Tahapan ADDIE dalam Pengembangan Video Berbasis Sumbang Duo Baleh



DISCUSSION

Untuk memperoleh hasil penelitian dan pembahasan yang lebih lengkap, uraian hasil dan pembahasa penelitian ini ditampilkan sesuai dengan urutan pelaksanaan penelitian sesuai dengan tahap ADDIE, sebagai berikut.

Tahap Analisis Pengembangan Video Lagu berbasis Sumbang Duo Baleh

Tahap pengembangan Video Lagu berbasis sumbang duo baleh dimulai dengan melakukan analisis, yaitu analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis anak usia dini dan pendidik. Hal ini didukung oleh (Branch, 2009) yaitu mengidentifikasi kemungkinan penyebab kesenjangan yang terjadi dan mengusulkan strategi dalam mengatasi kesenjangan berdasarkan bukti empiris dan potensi keberhasilan.

Peneliti melakukan analisis diawali dengan penyebaran angket menggunakan google from pada organisasi IGTKI-PGRI Kecamatan Pasaman, melakukan wawancara kepada pendidik di TK Al-Azhar Pasaman Barat. Berdasarkan hasil analisi kebutuhan anak memerlukan sebuah media salah satunya berupa vidio lagu yang menarik dan disenangi oleh anak serta dapat mengembangkan karakter anak yang dapat meningkatkan pemahaman anak tentang materi sumbang duo baleh dan meningkatkan hasil belajar anak. Dalam kenyataannya, TK Al-Azhar belum memiliki bentuk media video lagu berbasis sumbang duo baleh untuk menstimulasi karakter anak usia dini. Berkaitan dengan pengenalan budaya minang terkait sumbang duo baleh dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang mudah digunakan dalam menstimulasi karakter anak. Nilai-nilai budaya sebagai salah satu bentuk pelestarian budaya. Selain itu, anak- anak TK Al-Azhar senang bernyanyi.

Seperti yang disampaikan Daryanto (2010), video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran massal, individual, maupun kelompok. Selanjutnya menurut (Maulana Adil, 2012) lagu adalah cara musik dikomunikasikan dengan jalan bahasa manusia yang mana musik menimbulkan nilai buat seseorang dan musik mempengaruhi kelakuan dan sikap serta yang didalamnya terdapat pesan yang ingin disampaikan.

Pada analisis kurikulum ditemukan bahwa dalam pembelajaran karakter/moral guru hanya terfokus pada beberapa indikator KI 1.1 dan 1.2 sementara masih ada indikator lain yang harus di kembangkan yaitu KD 3.2 mengenal perilaku baik dan santun sebagai cerminan akhlak mulia dan KD 4.2. menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia.

Karakter anak kurang berkembang dengan baik karna stimulasi yang dilakukan melalui metode bercerita dan tanya jawab yang kurang menarik bagi anak sehingga diperlukanya media yang dapat memotivasi dan meningkatkan minat belajar anak. Sejalan dengan Wahyuni & Nuraini (2019) permasalahan yang ditemukan dalam aspek moral anak yaitu; anak sering membantah perkataan guru, kurang menghargai dan menghormati guru, kurang sopan santun dan suka menganggu teman hingga menangis. Anak yang dibiasakan dari kecil untuk bersikap sopan santun akan mudah memahami aturan- aturan yang ada dimasyarakat, selalu menghargai orang lain, dan tumbuh menjadi individu yang beradab (Putrihapsari & Dimyati, 2021).

Analisis pendidik menunjukkan bahwa pemasalahan yang terjadi dalam penerapan metode pembelajaran untuk menstrimulasi karakter anak belum menerapkan cara belajar yang inovatif, menggunakan metode bercerita dan menggunakan media gambar seperti lembaran kerja dan majalah bergambar. Kondisi yang demikian membuat anak bosan dan menjadi kurang fokus dalam proses pembelajaran, sehingga menyebabkan rendahnya perhatian dan motivasi anak untuk mengikuti proses pembelajaran. Di samping itu, pembelajaran menjadi bersifat verbalitas yaitu dengan menegur atau memberi tahu ketika anak melakukan kesalahan.

Terkait pendidik, didapatkan hasil analisis awal bahwa mereka kurang mengikuti perkembangan teknologi dalam mengembangkan suatu media seperti video lagu. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis anak usia dini dan pendidik, peneliti merancang video lagu berbasis sumbang duo baleh. Sehingga video lagu ini dapat membantu guru dalam menstimulasi dan mengembangkan karakter anak serta melestarikan budaya Minangkabau terkait sumbang duo baleh dengan mengenalkannya sejak dini.

Tahap Desain Video Lagu berbasis Sumbang Duo Baleh

Tahap ini dilakukan dengan mendesain atau merancang video lagu berbasis sumbang duo baleh dilakukan dengan menyusun indikator, tema/subtema/sub-subtema dan materi pembelajaran, rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), pemilihan media dan format media serta merancang video lagu berbasis sumbang duo baleh (penyusunan naskah video lagu dan pembuatan storyboard).

Peneliti menentukan tema pembelajaran karakter anak untuk 6 video lagu berbasis sumbang duo baleh. Tema yang dipilih untuk 6 video lagu dengan tema yang sama yaitu tema Tanah Air, Subtema suku Bangsa, Sub-subtema Budaya Minangkabau. Rancangan video dilakukan sesuai dengan kurikulum dan didukung oleh teori pendukung. Materi yang akan dimuat pada video lagu adalah tentang sumbang duo baleh.

Materi juga menjadi penentu tercapainya tujuan pembelajaran anak. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar mengacu pada kurikulum 2013 yang digunakan adalah KI-1, KI-2, KI-3 dan KI-4 dengan Kompetensi Dasar (KD); 2.13 Memiliki perilaku yang menciptakan sikap santun kepada orang tua, pendidik dan pengasuh, teman; 3.1 Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari. 3.2. Mengenal prilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia; 4.2 Menunjukan prilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia; 2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan.; 2.1 Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat; 2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengarkan ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan; 2.5 Memiliki pereilaku yang mencerminkan sikap percaya diri; 2.9 Memiliki prilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuannya. Dengan dasar materi-materi tersebut, selanjutnya peneliti menyusun RPPH untuk dilaksanakan dalam proses pembelajaran.

Dalam pandangan Suryana (2014), perencanaan pembelajaran adalah setiap rencana yang dibuat oleh guru untuk melaksanakan kegiatan-kegiatan pembelajaran dengan pengaturan yang cermat dalam setiap aktivitasnya melalui pembuatan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, isi kegiatan (materi) supaya anak memahami kegiatan yang dilaksanakanya dan mampu mengembangkan kemampuan anak, metode yang digunakan dalam mencapai tujuan tersebut dan melakukan evaluasi sebagai cara untuk mengetahui ketercapaian materi yang diterapkan kepada anak, jika ada yang kurang diperbaiki dan jika sudah baik perlu dikembangkan.

Pembelajaran diuraikan dalam berbagai tema yang dijabarkan ke dalam berbagai sub tema dalam berbagai aspek perkembangan anak yang meliputi aspek nilai agama dan moral, aspek sosial emosional, aspek kognitif, aspek fisik-motorik, aspek bahasa dan aspek seni yang terintegrasi dengan nilai karakter melalui nilai-nilai sumbang duo baleh.

Berdasarkan Permendikbud No 146 Tahun 2014 pendidikan karakter terintegrasi di dalam Kurikulum 2013 dinyatakan pada Kompetensi Inti (KI). Kompetensi Inti terdiri dari: KI-1 sikap spiritual, KI-2 sikap sosial, KI-3 pengetahuan, dan KI-4 keterampilan. Kurikulum yang memuat Program Tahunan, Program Semester, Rencana Program Pembelajaran Mingguan (RPPM), dan Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH). Tema yang diangkat pada penelitian ini yaitu cinta tanah air, subtema budaya bangsa.

Untuk pemilihan media dan format media peneliti menggunakan beberapa program aplikasi seperti video lagu dibuat melalui studio one 5 untuk recording dan adobe premiere pro 2020 untuk editing video lagu yang menggambarkan tingkah laku terkait nilai sumbang duo baleh. Video lagu ini di desain semenarik mungkin sehingga memimbulkan rasa senang dan memotivasi belajar. Dalam menstimulasi karakter anak, peneliti awali dengan menganalisis kebutuhan dan karakteristik anak agar video lagu yang dibuat sesuai tujuan yang akan dicapai. Selanjutnya membuat lirik lagu melalui ide-ide dan gagasan melalui buku, diskusi dengan ahli di bidang PAUD dan ahli musik. Kemudian merancang video lagu sesuai dengan lirik lagu yang dapat mengembangkan karakter anak yang mana lirik diperoleh melalui ide-ide dan gagasan. Langkah berikutnya membuat video lagu berbasis sumbang duo baleh dengan langkah-langkah: menetapkan tema lagu, menetapkan jenis lagu, membuat syair lagu, menentukan struktur lagu, menenyesuaikan dan menentukan nada/kunci dasar, menyusun atau membuat nada dari awal sampai akhir. Setelah itu, dilakukan perekaman lagu, editing lagu, syuting video lagu, editing video lagu diakhiri dengan finishing/publishing ke dalam DVD, Flashdisk dan media penyimpanan lainya yang dapat dibuka melalui, laptop, komputer dan handphone sehingga mudah diakses oleh penggunanya.

Langkah di atas didukung oleh Rusdi (2013) yang menyebutkan bahwa tahap desain yaitu a) menentukan tim pengembangan; b) menentukan sumberdaya yang dibutuhkan, c) menyusun jadwal; d) memilih dan menetukan cakupan, struktur dan urutan materi dan pesan pembelajaran; e) pembuatan storyboard; f) menentukan spesifikasi produk; g) membuat prototipe produk. Video lagu yang selesai dibuat merupakan video lagu yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Tahap Development Video Lagu berbasis Sumbang Duo Baleh

Tahap pengembangan ini merupakan lanjutan dari tahap desain video lagu. Pada tahap ini peneliti mulai merealisasikan/memproses rancangan menjadi produk yang siap untuk diterapkan. Rusdi (2013) berpendapat pada tahap pengembangan dimulai dengan merealisasikan rancangan menjadi produk yang siap diimplementasikan dan membuat instrumen untuk mengukur kinerja produk tersebut. Rawe (2022) juga berpendapat dalam tahap pengembangan, kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi

produk yang siap diimplementasikan. Tujuan dari tahap ini yaitu menghasilkan video lagu berbasis sumbang duo baleh yang digunakan untuk menstimulasi karakter anak usia dini dalam pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif. Selanjutnya pada tahap ini segala sesuatu yang dibutuhkan atau yang terkait dikembangkan sampai pada bentuk yang lebih konkrit. Setiadi & Haidar (2022) mengatakan pada tahap development rancangan yang sudah dibuat diwujudkan dalam bentuk nyata dengan mengumpulkan semua elemen pada tahap desain yang dirangkai menjadi satu kesatuan yang utuh. Sehingga media video lagu berbasis sumbang duo baleh menjadi suatu video lagu yang dapat dilihat dan didengar anak. Ujud atau produk dari tahap pengembangan video lagu sumbang duo baleh ini dapat dilihat pada link-link berikut. 1) Lagu Sumbang Makan [Link]; 2) Lagu Sumbang Duduak [Link]; 3) Lagu Sumbang Jawek [Link]; 4) Lagu Sumbang Pakaian [Link]; 5) Lagu Sumbang Bagaua [Link]; 6) Lagu Sumbang Duduk [Link].

Pada tahap pengembangan juga dilakukan validasi oleh para ahli yang bertujuan untuk mendapatkan validitas suatu produk yang dikembangkan (Sugiyono, 2017). Untuk menghasilkan media video lagu yang layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran maka dilakukan serangkaian penilaian dan revisi oleh para ahli terkait video lagu berbasis sumbang duo baleh dengan validator ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.

Hasil uji validitas materi menunjukan bahwa video Lagu berbasis sumbang duo baleh untuk menstimulasi karakter anak usia dini dalam pembelajaran dari indikator kualitas isi dan tujuan serta kualitas intruksional memeperoleh skor 93,84% dengan kategori sangat valid oleh ahli materi. Dengan demikian video lagu berbasis sumbang duo baleh dari segi kualitas isi materi dan tujuan pembelajaran spesifik dan jelas untuk menstimulasi karakter anak.

Kondisi tersebut didukung oleh Bruner terkait dengan prinsip pembelajaran PAUD yaitu; a. dapat memotivasi anak; b. materi pembelajaran terorganisasi dan terstruktur; c. memiliki tahapan intruksional; d dan memodifikasi perilaku anak (Suryana,2013).

Hasil validitas media menunjukKan bahwa video lagu berbasis sumbang duo baleh untuk menstimulasi karakter anak usia dini dari indikator kemudahan pengunaan, waktu, daya tarik, pemahaman terhadap guru dengan persentase skor 96,36% dengan kategori sangat valid oleh ahli media. Media video lagu yang dikembangkan memiliki kualitas tampilan yang menarik, bermanfaat dalam kegiatan pembelajaran, dan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak. Penggunaan media video sangat bermanfaat bagi guru dan anak karena guru bisa lebih jelas dalam penyampaian materi dengan menggunakan video (Karo-Karo & Rohani, 2018). Menurut (Wuryanti & Kartowagiran (2016) video diyakini sangat bermanfaat dan cocok untuk pembelajaran berbasis masalah karena dapat menyampaikan karakter, dan tindakan dalam cara yang menarik dan dapat menggambarkan kompleksitas dan saling berhubungan dengan masalah.

Hasil validitasi lagu menunjukan bahwa video lagu berbasis sumbang duo baleh untuk menstimulasi karanter anak dalam pembelajaran dari indikator lirik, melodi, bahasa, irama, nada, tempo yang digunakan memperoleh hasil pengolahan data 100% dengan kategori sangat valid oleh ahli lagu. Isi video mengenai budaya minang terkait sumbang duo baleh dapat dijadikan sumber belajar yang memiliki nilai-nilai karakter yang dapat dijadikan pembelajaran. Hal ini didukung oleh Sinaga (2020) yang menyatakan bahwa lagu bermanfaat memberi anak kontribusi yang besar terhadap perkembangan kepribadian dan membuat anak merasa lebih bahagia, serta dapat mendorong komunikasi dan berkontribusi pada perkembangan kognitif dan linguistik anak-anak di usia dini. Kemudian Nurita (2011) menyatakan bahwa lagu anak juga mengajarkan suatu budi pekerti yang memberikan pengaruh baik dalam pertumbuhan mereka.

Hal di atas diperkuat Amir (2011) yang mengatakan bahwa adat Minang adalah tatanan hidup sehari-hari, sama dengan peradaban atau budaya yang menggiring pendengar pada peningkatan budipekerti. Lagu-lagu Minang merupakan ungkapan perasaan seniman Minang yang berisi nilai-nilai kearifan lokal dan menggambarkan kondisi realitas yang terjadi di Masyarakat. Proses aktualisasi nilai-nilai yang terkandung dalam adat Minangkabau dapat dijadikan sebagai pedoman dalam melahirkan tindakan dan perilaku yang mencerminkan karakter orang Minang (Desyandri, 2015).

Selanjutnya pada kegiatan FGD (Focus Group Discussion) didapatkan kesimpulan bahwa video lagu berbasis sumbang duo baleh dalam menstimulasi karakter anak usia dini dalam pembelajaran mempunyai nilai praktikalitas tinggi. Sebanyak 8 guru menghasilkan persentase 95,37% dengan kriteria sangat praktis. Setelah melalui tahap validasi dari beberapa ahli memperoleh hasil yang memenuhi syarat skor kevalidan maka video animasi dikemas dalam bentuk DVD, Flashdisk dan media penyimpanan lainya yang dapat dibuka melalui laptop, komputer dan handphone sehingga mudah diakses oleh penggunanya.

Tahap Implementasi Video Lagu berbasis Sumbang Duo Baleh

Uji praktikalitas video lagu berbasis sumbang duo baleh oleh guru menunjukkan terdapat 12 item pernyataan yang berkaitan dengan uji praktikalitas media. Adapun hasil uji praktikalitas media oleh guru menunjukan bahwa video lagu berbasis sumbang duo baleh untuk menstimulasi karakter anak usia dini dari indikator kemudahan penggunaan, waktu, daya tarik, pemahaman terhadap pesan lagu memperoleh hasil pengolahan data dengan persentase 96,66% dan dinyatakan sangat praktis.

Menurut Suryansah & Suwarjo (2016), banyak manfaat dari video pembelajaran, diantaranya menjadi salah satu sumber penting dalam memberikan informasi atau pengetahuan yang belum dipahami oleh anak dan mampu memberikan informasi yang dapat diamati secara langsung oleh anak. Penggunaan media video sangat bermanfaat bagi guru dan anak karena guru bisa lebih jelas dalam penyampaian materi dengan menggunakan video (Karo-Karo & Rohani, 2018).

Berdasarkan hal di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan video lagu berbasis sumbang duo baleh sangat praktis, dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar pada anak, menjadi sarana belajar dengan materi yang mudah dipahami dan relevan dengan materi, serta karakter anak. Hal tersebut ditunjang dengan bahasa yang digunakan mudah dipahami sehingga memberikan pengetahuan serta dapat menanamkan sikap positif pada anak sehingga diharapkan dapat menstimulasi dan mengembangkan karakter anak usia dini. Media video lagu berbasis sumbang duo baleh sebagai media pendukung untuk menyampaikan materi pembelajaran yang memiliki tampilan menarik dilengkapi dengan gambar dan suara. Video lagu dapat mengefisiensikan waktu kegiatan pembelajaran dan praktis serta aman digunakan.

Berikutnya peneliti melakukan uji efektivitas video lagu berbasis berbasis summbang duo baleh melalui pengamatan aktivitas belajar dan hasil lembar kerja anak. Uji efektivitas dilakukan pada kelompok B1 berjumlah 15 anak usia 5-6 tahun. Hasil uji efektivitas mendapatkan persentase sebesar 89% sehingga dinyatakan sangat efektif terhadap pengembangan video lagu berbasis sumbang duo baleh dalam menstimulasi karakter anak usia dini dalam pembelajaran.

Video lagu menggunakan elemen-elemen musik dengan lirik lagu menggunakan bahasa yang sederhana yang mudah dipahami dan enak dinyanyikan anak, kemudian elemen musik terdiri dari melodi, bahasa, irama, nada, tempo yang sederhana dan mudah diikuti dengan musik yang riang sehingga menimbulkan rasa senang pada anak. Sebagai akibatnya materi atau informasi yang ingin disampaikan menjadi mudah diterima, dipahami dan

dilakukan oleh anak. Lagu anak menurut Endraswara (2008) adalah lagu yang bersifat riang dan mencerminkan etik luhur.

Proses pembelajaran melalui video lagu akan lebih menarik dan menyenangkan bagi anak karena informasi yang hanya disampaikan secara lisan terkadang tidak dipahami sepenuhnya oleh anak, sehingga media video berperan sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan yang disampaikan dalam kegiatan pembelajaran. Video dapat memberikan model yang lebih realistis sehingga berperan aktif dalam pembelajaran anak, mengefisienkan waktu, memberikan pengalaman baru, memberikan informasi yang akurat, dan lebih menarik. Hasil uji efektivitas video lagu menunjukkan kategori sangat efektif pada pengembangan karakter religius, rasa ingin tahu, disiplin, santun, bersahabat/komunikatif, tanggung jawab, dan percaya diri. Temuan di atas didukung oleh hasil penelitian Sari & Hartati (2023) yang menunjukkan bahwa media video pembelajaran memberi pengaruh terhadap karakter anak di Taman Kanak-Kanak di Kota Padang.

Berdasarkan hal tersebut di atas dan hasil uji efektifitas maka dapat disimpulkan video lagu berbasis sumbang duo baleh dapat menstimulasi karakter anak usia dini pada TK Al-Azhar Pasaman Barat melalui kegitan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi anak.

Tahap Evaluasi Video Lagu berbasis Sumbang Duo Baleh

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir yang dilakukan peneliti untuk memberi nilai terhadap pengembangan video lagu. Hasil evaluasi digunakan untuk memberi umpan balik yang diperoleh berdasarkan lembar penilaian dari dosen ahli dan angket respon guru kelas terhadap video lagu.

Berdasarkan hasil wawancara respon guru bahwa penggunaan video lagu berbasis sumbang duo baleh sangat menarik, menyenangkan dan memotivasi anak dalam kegiatan pembelajaran, memberikan pengalaman baru bagi anak dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif di TK Al Azhar Pasaman Barat. Selanjutnya berdasarkan hasil analisis praktikalitas dan efektivitas dapat disimpulkan bahwa media video lagu berbasis sumbang duo baleh untuk menstimulasi karakter anak usia dini dalam pembelajaran sangat praktis, efektif dan layak digunakan sebagai media pembelajaran anak usia dini pada Taman Kanak-kanak Al-Azhar Pasaman Barat.

CONCLUSION

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Berdasarkan produk yang telah dihasilkan dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Dari hasil analisis kondisi awal, dapat disimpulkan bahwa video lagu berbasis sumbang duo baleh diperlukan oleh anak dan pendidik dalam proses pembelajaran untuk menstimulasi karakter anak usia dini dalam pembelajaran; (2) Desain rancangan produk video lagu berbasis sumbang duo baleh dibuat dalam bentuk software dengan format MP4. Rancangan video lagu berbasis sumbang duo baleh dibuat berbasarkan indikator, tema/subtema/sub-subtema dan materi pembelajaran, rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), dituangkan ke dalam storyboard). Kemudian perancangan video lagu dimulai dengan menetapkan tema lagu, menetapkan jenis lagu, membuat syair, menentukan struktur lagu, menyesuaikan dan menentukan nada dasar, menyusun atau membuat nada dari awal sampai akhir, perekaman dan editing lagu, syuting video lagu, editing video lagu, diakhiri

dengan Finishing/Publihing ke dalam DVD, Flashdisk, atau media penyimpanan lainya; (3) Tahap development dilakukan dengan merealisasikan rancangan produk video lagu yang sebelumnya telah dibuat menjadi video lagu yang siap untuk diterapkan dan dilakukan validasi ahli. Hasil validasi menunjukkan bahwa ahli materi menyatakan 93,84%, ahli media 96,36% dan ahli lagu menyatakan 100% sangat valid sebagai media pembelajaran untuk menstimulasi karakter anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Al-Azhar Pasaman Barat; (4) Tahap implementasi dilakukan untuk menguji video lagu yang telah dikembangkan. Hasil analisis respon guru menunjukkan 96,66% sangat praktis untuk kegiatan pembelajaran, dan 89% sangat efektif untuk menstimulasi karakter anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Al-Azhar Pasaman Barat; (5) Evaluasi hasil analisis validitas, praktikalitas, dan efektivitas menunjukkan bahwa video lagu berbasis sumbang duo baleh sangat valid, praktis, dan efektif sebagai media pembelajaran untuk menstimulasi karakter anak usia dini.

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi dari pengembangan video lagu berbasis sumbang duo baleh untuk menstimulasi karakter anak usia dini dalam pembelajaran di Taman Kanak-kanak Al- Azhar Pasaman Barat dapat dikemukakan saran-saran sebagai berikut: (1) Kepala Taman Kanak-kanak Al- Azhar Pasaman Barat, dan kepala taman kanak-kanak lainnya disarankan untuk menggunakan video lagu berbasis sumbang duo baleh hasil karya peneliti untuk menstimulasi karakter anak usia dini pada pembelajaran di masing-masing taman kanak-kanak yang dipimpinnya; (2) Para guru taman kanak-kanak disarankan untuk dapat berperan serta merancang, mengembangkan atau minimal menggunakan video lagu yang menarik dan menyenangkan yang mengandung nilai-nilai karakter untuk menstimulasi karakter anak usia dini dalam pembelajaran di Taman Kanak-Kanak masing-masing; (3) Peneliti hanya mengembangkan 7 (tujuh) video lagu berbasis sumbang duo baleh dengan 6 sumbang, untuk itu masih terbuka peluang yang lebar bagi peneliti lanjutan dapat mengembangkan video lagu berbasis sumbang duo baleh dengan 6 sumbang yang lain.

REFERENCES

Aisyah. (2018). *Pendidikan Karakter (Konsep dan Implementasinya)*. Prenadamedia Grup.

Amir, M. S. (2011). *Adat Minangkabau: Pola dan Tujuan Hidup Orang Minang*. Citra Harta Prima.

Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Spinger Science &. Business Media.

Daryanto, D. (2010). *Media Pembelajaran*. Gava Media.

Desyandri, D. (2015). Nilai-nilai Edukatif Lagu-lagu Minang untuk Membangun Karakter Peserta Didik. Jurnal Pembangunan Pendidikan; Fondasi. *Jurnal Pembangunan Pendidikan*, *3*(2).

Dewi, P. Y. P., Asril, N. M., & Handayani, D. A. P. (2021). Video Pembelajaran Gerak dan Lagu untuk Menstimulasi Kemampuan Lokomotor Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, *9*(1).

Diraja, I. D. S., & Indramaharaja, I. (2014). *Tambo Alam Minangkabau: Tatanan Adat Warisan Nenek Moyang Orang Minang . Kristal Multimedia*. Kristal Multimedia.

Eliza, D. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran Karakter Berbasis Cerita Tradisional Minangkabau untuk Anak Usia Dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, *3*(3).

Endraswara, S. (2008). *Metode Penelitian Psikologi Sastra*. Media Pressindo.

Jambak, F., & Eliza, D. (2020). The Model Development of Picture Story Books Sumbang Kurenah Through Minangkabau Culture Literacy for Early Childhood Character Building. *Proceedings of the International Conference of Early Childhood Education (ICECE 2019)*.

Karo-Karo, I. R., & Rohani. (2018). Manfaat Media dalam Pembelajaran. *Jurnal AXIOM*, *VII*(1). %0Amanfaat media dalam pembelajaran - Jurnal UIN SU%0Ajurnal.uinsu.ac.id › index.php › axiom › article › download

Kristiyani, Y., Sesunan, F., & Wahyudi, I. (2020). Pengaruh Aplikasi Sensor Smartphone Pada Pembelajaran Simple Harmonic Motion Berbasis Inkuiri Terbimbing Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika*, *8*(2).

Kusumawati, H. (2013). Pendidikan Karakter Melalui Lagu Anak-Anak. *Jurnal Seni Dan Pendidikan Seni*, *11*(2).

Mahdaleni, M., & Hadiyanto, H. (2022). Pengaruh Metode Bernyanyi Berbasis Sumbang Duo Baleh Terhadap Karakter Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(6).

Mahyuddin, N., Syukur, Y., & Hidayati, A. (2016). Efektivitas Penggunaan Video Camera dalam Pembelajaran dan Implikasinya Terhadap Pelayanan Anak Usia Dini (Usia 4-6 Tahun) di Kota Padang. *JPUD-Jurnal Pendidikan Usia Dini*, *10*(1).

Mairina, V., & Hadiyanto, H. (2022). The Development of Interactive Multimedia for Elementary School Students. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, *14*(2).

Mulyani, N. (2019). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Bermain Gerak dan Lagu di TK Negeri Pembina Kabupaten Purbalingga. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(1).

Mulyasa, E. (2016). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. PT Remaja Rosdakarya.

Norita, E., & Hadiyanto, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Kognitif Berbasis Multimedia di TK Negeri Pembina Padang. *Jurnal Basicedu*, *5*(2).

Nurita. (2011). *Seni Budaya dan Keterampilan*. Yudistira.

Nurwati, N., & Salsabila, A. (2020). Pembentukan Karakter Bagi Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Lagu-Lagu Anak Ditk It Bunga Harapan Samarinda. *Jurnal Warna : Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, *5*(1).

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. https://repositori.kemdikbud.go.id/17980/1/Permendikbud-146-Tahun-2014.pdf

Putriani, J. D., & Hudaidah, H. (2021). Penerapan Pendidikan Indonesia di Era Revolusi Industri 4.0. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *3*(3).

Putrihapsari, R., & Dimyati, D. (2021). Penanaman Sikap Sopan Santun dalam Budaya Jawa pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(2).

Ratmil, M. (2020). *Sumbang Duo Baleh Muatan Lokal Minangkabau*. Lembga Pendidikan dan Pelatihan Kabarita.

Rawe, T. (2022). Penerapan Model Addie dan Self-Directed Learning Pada Program English

Study at Home Berbasis E-Learning di Eye Level Citra Gran Cibubur. *Jurnal Instruksional*, *3*(2).

Riwanti, D. W., Hardika, H., & Dayati, U. (2017). Pemahaman Pendidik tentang Makna Lagu Anak- Anak sebagai Pembentuk Karakter Anak Usia Dini. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori Dan Praktik Kependidikan*, *2*(2).

Rusdi, M. (2013). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan: Konsep, Prosedur, dan Sintesis Pengetahuan Baru*. Rajawali Pers.

Sari, F., & Hartati, S. (2023). Pengaruh Media Video Animasi terhadap Karakter Peduli Lingkungan di Taman Kanak-Kanak Kartika 1-63 Kota Padang. *Ar-Raihanah: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *3*(2).

Setiadi, T., & Haidar, L. R. (2022). Game Mobile Edukasi interaktif untuk MeningkatkanKemampuan Membaca Anak Usia Dini. *Jurnal Jupiter*, *14*(2).

Sinaga, F. S. S. (2020). Musik Trunthung Sebagai Wujud Kearifan Lokal dalam Konteks Pendidikan Seni. *Tonika Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Seni*, *3*(1).

Solihati, N., & Hikmat, A. (2016). Nilai Pendidikan Karakter Pada Lirik Lagu Anak-Anak Tempo Dulu. *Seminar Antarbangsa Arkelologi, Sejarah, Budaya, Dan Bahasa Di Alam Melayu Nusantara (ASBAM) Ke-5*.

Sugiyono, S. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta. https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004

Suryana, D. (2014). *Dasar-dasar Pendidikan TK*. Universitas Terbuka.

Suryansah, T., & Suwarjo, S. (2016). Pengembangan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Prima Edukasia*, *4*(2).

Suyitno, I. (2013). Pengembangan Pendidikan Karakter dan Budaya Bangsa Berwawasan Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan Karakter*, *3*(1).

Wahyuni, S., & Nuraini, N. (2019). Peran Guru PAUD dalam Meningkatkan Perkembangan Moral Anak Usia 5-6 Tahun di Kecamatan Tenayan Raya Kota Pekanbaru. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *3*(01).

Wiyani, N. A. (2012). *Pendidikan Karakter Berbasis Iman dan. Takwa*. Teras.

Wuryanti, U., & Kartowagiran, B. (2016). Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, *6*(2).

Yaswinda, Y., Yulsyofriend, Y., & Mayar, F. (2018). Pengembangan Bahan Pembelajaran Sains Berbasis Multisensori Ekologi Bagi Guru Paud Kecamatan Tilatang Kamang Kabupaten Agam. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *2*(II), 77–90. https://jurnal.umj.ac.id/index.php/YaaBunayya/article/view/3744/2800