



## PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP KARAKTER TANGGUNG JAWAB ANAK USIA 5-6 TAHUN

Nika Cahyati

Program Study Pendidikan Anak Usia Dini, STKIP Muhammadiyah Kuningan

nika@upmk.ac.id

### Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual terhadap karakter tanggung jawab anak usia 5-6 tahun. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen, dengan desain penelitian yaitu *pretest-posttest nonequivalent control grup design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B TK PERTIWI Kuningan, sampel pada penelitian ini adalah dua kelas B TK Pertiwi Kuningan yaitu kelas B2 dan B6, pengambilan sampel menggunakan teknik *cluster random sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dengan instrumen pengumpulan data menggunakan lembar observasi. Teknik analisis yang digunakan adalah menggunakan analisis varians (ANOVA) dengan bantuan program SPSS 20 *for windows*, pada taraf signifikansi 0,05. Hasil penelitian adalah terdapat pengaruh media audio visual terhadap karakter tanggung jawab anak usia 5-6 tahun dibuktikan dengan analisis ANOVA dengan nilai signifikansi yakni 0,000 pada taraf signifikansi 0,05.

**Kata Kunci:** *media audio visual, karakter, tanggung jawab*

## USE OF VISUAL AUDIO MEDIA AGAINST CHARACTER OF CHILDREN'S LIABILITY OF 5-6 YEARS

### Abstract:

*This study aims to determine the effect of the use of audio visual media to the character of responsibility of children aged 5-6 years. The type of research used is quasi experiment, with research design that is pretest-posttest nonequivalent control group design. Population in this research is all children of group of TK PERTIWI Kuningan, sample in this research is two class B TK Pertiwi Kuningan that class B2 and B6, sampling using cluster random sampling technique. Technique of collecting data using observation with instrument of data collection using observation sheet. The analytical technique used is the analysis of variance (ANOVA) with the help of SPSS 20 for windows program, at a significance level of 0.05. The result of this research is the influence of audio visual media toward the character of responsibility of children aged 5-6 years evidenced by ANOVA analysis with significance value 0.000 at significance level 0,05.*

**Keywords:** *audio visual media, character, responsibility*



## PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah individu yang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga dibanding usia selanjutnya, karena perkembangan kecerdasannya sangat luar biasa. Usia tersebut merupakan fase yang unik dan berada pada proses perubahan, pertumbuhan, perkembangan, pematangan serta penyempurnaan yang berlangsung seumur hidup yang bertahap serta berkesinambungan. Anak usia dini pada rentang usia 0-8 tahun merupakan proses pertumbuhan dan perkembangan yang sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Montessori (2008) mengatakan bahwa otak anak terutama pada masa ini adalah “*absorbent mind*”, yaitu ibarat sponge kering apabila dicelupkan kedalam air akan menyerap lebih cepat. Membentuk karakter anak segala sesuatu yang disekitar anak harus positif, dan seperti yang dikemukakan Megawangi (2015) bahwa penerapan nilai moral yang baik dalam membentuk karakter adalah lingkungan sekitar anak. Dengan demikian, hal ini menunjukkan bahwa lingkungan anak sangat berpengaruh terhadap perkembangan karakter anak.

Teknologi dalam pembelajaran pendidikan anak usia dini masih jarang digunakan, dan pembelajaran karakter dilakukan masih menggunakan metode ceramah maupun dengan metode bercakap-cakap, sehingga contoh teladan masih dirasakan kurang, (Black, 2014:3) “*Video or film has become a part of our everyday life*”. Sudah tidak dapat kita pungkiri bahwa video atau film sudah sering kita jumpai dan bahkan tidak menjadi barang yang langka buat saat ini, dan sudah menjadi hal yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari dan penggunaan video atau media audio visual di sekolah cocok untuk mengajarkan suatu proses, seperti halnya dalam pembelajaran anak usia dini yang masih meniru apa yang mereka lihat, dan belum bisa menyaring informasi yang baik atau buruk bagi anak, maka pembelajaran dengan menggunakan video cukup efektif.

Media audio visual atau video pembelajaran menjadi alternatif untuk pembelajaran karakter, dengan menggunakan video pembelajaran akan terlihat contoh teladan yang bisa anak tirukan, hasil penelitian Muthmainnah (2013) mengungkapkan dengan menggunakan media audio visual *video clip* anak akan memperoleh gambaran realitas tentang cara menyikapi masalah, baik hubungan personal maupun intrapersonal. Anak akan belajar menjalin hubungan yang baik dengan orang lain, belajar menghargai dan menghormati orang lain, memiliki semangat agar mampu menjadi orang yang bermanfaat. Video pembelajaran dapat menambah minat anak dalam belajar karena anak dapat menyimak sekaligus melihat gambar. Ditegaskan oleh Ode (2014:200) “bahwa audio visual dapat merangsang minat anak untuk belajar dan meningkatkan pembelajaran”. Penggunaan media audio visual dapat meningkatkan minat anak untuk belajar akan semakin terangsang, sehingga kemampuan anak dalam mempelajari sesuatu dapat terlaksana dengan baik. Salah satu tugas seorang guru menurut Ode (2014) adalah membuat pembelajaran lebih hidup, bukan hanya sesuatu yang harus diingat namun harus dapat menjadi bagian dari hidup. Apalagi untuk anak usia



dini, hal yang mudah diingat oleh anak adalah dengan merasakan langsung, yaitu dapat melihat dan mendengar sehingga pembelajaran dapat menjadi sebuah pengalaman bagi anak yang bermakna dalam hidupnya.

Hasil penelitian Robet (2013) menunjukkan alasan video cocok untuk pembelajaran diantaranya adalah: (1) menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan membuat semakin termotivasi; dan (2) membuat siswa lebih gampang dalam mempelajari dan memahami pembelajaran. menurut Kostereliglu (2016) bahwa penggunaan video pembelajaran memiliki dampak kognitif dan afektif, yaitu dalam membangkitkan minat anak, memudahkan anak untuk berkonsentrasi, praktek pembelajaran yang lebih santai, mengembangkan imajinasi, mendukung kreativitas dan meningkatkan pemahaman. Relevansi antara video pembelajaran terhadap karakter bahwa video pembelajaran memiliki dampak afektif yaitu sikap atau tingkah laku anak, anak usia dini berada pada tahapan imitasi sehingga video pembelajaran dapat memberikan contoh karakter yang baik pada anak, sehingga anak dapat meniru perilaku dari tayangan video tersebut sehingga dapat mempengaruhi karakter anak.

Sekolah merupakan lingkungan kedua dalam dunia anak setelah keluarga, serta membangun karakter di sekolah akan berhasil, jika sekolah mempunyai visi dalam membangun perkembangan karakter pada anak didiknya. Kemendiknas (2012:5) menyatakan bahwa pada pendidikan anak usia dini nilai-nilai yang dipandang sangat penting dikenal dan diterapkan dalam pendidikan karakter adalah nilai tanggung jawab. Pendapat lain dari Lickona (2013:70) menjelaskan mengenai nilai-nilai tanggung jawab sangatlah diperlukan untuk: (1) mengembangkan jiwa yang sehat; (2) kepedulian akan hubungan intrapersonal; (3) sebuah masyarakat yang humanis dan demokratis; dan (4) dunia yang adil dan damai. Tanggung jawab merupakan aspek dari pendidikan karakter yang menjadi dasar landasan sekolah yang tidak hanya memperbolehkan, tetapi mengharuskan guru untuk memberikan pendidikan karakter tersebut untuk membangun manusia-manusia yang secara etis berilmu dan dapat memposisikan diri mereka sebagai bagian dari masyarakat yang bertanggung jawab. Pendapat Ochs & Carolina (2009:391) yang menyatakan bahwa “kesadaran sosial, tanggung jawab sosial, dan kemandirian adalah sifat kunci dari kepribadian moral”. Sifat ini digunakan untuk mengatur cara dimana tindakan dan sikap orang lain mempengaruhi akuntabilitas anak sehari-hari di dalam kehidupan keluarga.

Miller (2009) mengungkapkan bahwa tanggung jawab harus berasal dari dirinya sendiri, tanggung jawab terhadap hal lain tidak akan terlaksana jika tidak mampu bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri, jadi menurut pernyataan tersebut tanggung jawab terhadap diri sendiri sangat penting ditanamkan sejak dini karena hal ini akan sangat berpengaruh pada anak usia dewasa. Bahkan menurut Salusky, et al (2014) menurut penelitian terbaru bahwa orang yang telah mengembangkan tanggung jawab menunjukkan selalu memenuhi tugas dan kewajibannya tanpa harus ada dorongan dari manapun. Maka dari



itu betapa penting menumbuhkan tanggung jawab pada anak, agar pada dewasa kelak tanggung jawab akan melekat pada diri anak.

Karakter tanggung jawab memiliki indikator yang digunakan sebagai acuan dalam proses pembelajaran karakter tersebut, diantaranya 1) Merapikan peralatan atau mainan yang telah digunakan; 2) Menjaga barangnya maupun barang milik orang lain; 3) Mengakui dan meminta maaf bila melakukan kesalahan; 4) Turut merawat mainan sekolah; 5) Merawat barang miliknya sendiri; 6) Melaksanakan tugas sebaik-baiknya. Video pembelajaran tidak hanya memberikan pembelajaran mengenai karakter tanggung jawab namun didalamnya terdapat beberapa karakter yang lainnya yang dapat ditiru oleh anak. Menumbuhkan nilai karakter pada anak akan mampu menumbuhkan kepribadian yang baik pada anak.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian kuasi eksperimen, dengan desain penelitian yaitu *pretest-posttest nonequivalent control grup design*. Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Kuningan dengan sampel satu kelompok kontrol dan satu kelompok eksperimen, pada semester genap tahun ajaran 2016/2017. Pengambilan sampel menggunakan teknik *random sampling*, dengan teknik undian. Data dikumpulkan melalui teknik observasi karakter tanggung jawab. Skala pengukuran yang akan digunakan dalam instrumen pedoman observasi yaitu dengan *skala Likert* dengan skala rating 1-4. Adapun pembuktian validitas meliputi validitas isi dan konstruk yang dibuktikan melalui *expert judgement*. Data hasil penelitian dianalisis dengan bantuan program SPSS 20 for windows, dengan menggunakan uji *Anova* pada tarif signifikansi 0,05.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Deskripsi hasil penelitian**

Hasil penelitian merupakan hasil deskripsi data atau gambaran yang diperoleh untuk mendukung hasil penelitian. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah hasil observasi terhadap karakter tanggung jawab anak usia 5-6 tahun. Data skor untuk karakter tanggung jawab anak usia 5-6 tahun disusun sesuai menurut pedoman yaitu skor tertinggi adalah 4 dan skor terendah adalah 1. Berikut rangkuman deskripsi data observasi karakter tanggung jawab:

Tabel 1. Rangkuman deskripsi data observasi karakter tanggung jawab dan disiplin anak

Data sataistik	Kelompok	Karakter Tanggung jawab	
		<i>pretest</i>	<i>posttest</i>
Rata-rata	eksperimen	42,56	65,27
	kontrol	43,72	46,27



Standar deviasi	eksperimen	3,29	6,03
	kontrol	3,25	6,21
Nilai tertinggi	eksperimen	3,25	6,21
	kontrol	50,00	65,00
Nilai terendah	eksperimen	36,00	54,00
	kontrol	39,00	39,00

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa karakter tanggung jawab terdapat kenaikan rata-rata baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol dari *pretest* ke *posttest*. Seperti yang ditunjukkan pada tabel 1 pada kelas kontrol, hasil *pretest* nilai tertinggi yang dicapai oleh anak sebesar 50 dan nilai terendah 39 serta memiliki rata-rata 43. Pada kelompok eksperimen hasil *pretest* nilai tertinggi sebesar 50, dan nilai terendah 36 serta memiliki rata-rata 42. Pada *posttest* hasil observasi karakter tanggung jawab untuk kelompok eksperimen nilai tertinggi sebesar 75, dan nilai terendah 54 serta memiliki rata-rata 65. Hasil pada *posttest* pada kelompok kontrol memiliki nilai tertinggi 65, dan nilai terendah 39 dengan rata-rata 46. Berdasarkan hasil deskripsi analisis pada kelompok kontrol karakter tanggung jawab anak memiliki perubahan namun perubahannya tidak terlalu tinggi, namun pada kelompok eksperimen memiliki perubahan yang cukup baik anak setelah diberikan perlakuan. Setelah diadakannya perlakuan penggunaan media audio visual video pembelajaran pada anak maka terdapat perubahan yang signifikan.

Hasil uji univariat didapatkan dari syarat yang digunakan dengan menggunakan statistik parametrik yang dimana nilai dari data yang didapatkan adalah normal dan homogen. Hasil uji univariat dapat dilihat dari sebagai berikut:

Tabel 2. *Univariat Test* pada karakter tanggung jawab *Posttest*  
**Independent Samples Test**

	Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means
--	---	------------------------------



	F	Sig.	t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
TANGGUNGJAWAB Equal variances assumed	,006	,936	-9,300	34	,000	-19,00000	2,04302	-23,15192	-14,84808
Equal variances not assumed			-9,300	33,970	,000	-19,00000	2,04302	-23,15205	-14,84795

Berdasarkan hasil *output* SPSS terdapat nilai signifikansi kurang dari 0,05 yakni 0,000; dengan demikian  $H_0$  ditolak. Berdasarkan pernyataan tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ditinjau dari karakter tanggung jawab

### **Pembahasan**

Kelompok eksperimen menghasilkan pengaruh yang signifikan pada karakter tanggung jawab anak. Hasil uji statistik univariat pada penelitian ini menunjukkan terdapat perbedaan pengaruh antara pretest maupun posttest dan kelas kontrol maupun eksperimen, dengan demikian penggunaan video pembelajaran menyebabkan perbedaan yang signifikan terhadap karakter tanggung jawab maupun anak. Video pembelajaran dapat mempengaruhi karakter tanggung jawab. Video pembelajaran mempengaruhi afektif anak, sehingga karakter juga dapat dipengaruhi, serta video pembelajaran dapat menghibur sehingga anak bisa lebih fokus, seiring dengan hasil penelitian Nadya (2012) bahwa video pembelajaran efektif membuat anak bisa menerima pembelajaran yang diberikan, serta menimbulkan semangat dan antusias pada anak. Seiring dengan pernyataan tersebut hasil penelitian juga menunjukkan bahwa anak sangat bersemangat ketika menyaksikan video pembelajaran. Jika anak sudah termotivasi, memiliki semangat serta memiliki antusias maka pembelajaran akan mudah diserap oleh anak, sehingga membentuk pengetahuan yang akan menimbulkan perilaku yang sesuai yaitu tanggung jawab.

Media audio visual atau video pembelajaran berhasil memberikan hiburan pada anak, karena video yang ditayangkan dalam bentuk kartun atau animasi yang anak sukai dan menghibur anak, seperti hasil penelitian dari Greene & Cheryl (2012), hasil bahwa video pembelajaran berkesan bagi anak, memberi pengalaman serta menghibur. Anak usia dini belajar melalui bermain, maka jika belajarnya anak dapat menghibur mereka maka pembelajaran akan berjalan dengan baik. Salah satu keuntungan dari video pembelajaran menurut pendapat Heinich et, al. (2011:404) yaitu “video tersedia untuk hampir seluruh jenis topik atau mata pelajaran dan untuk semua jenis tingkatan siswa, dalam semua jenis ranah



pengajaran (kognitif, afektif, psikomotor dan interpersonal)”. Berbagai pembelajaran bisa diterapkan dengan menggunakan video pembelajaran. Begitu pula dengan karakter, karena karakter merupakan salah satu dari ranah afektif yang harus dikembangkan. Seperti dalam *observational learning* Bandura (1977:22) melalui permodelan yaitu mengamati orang lain menjadi gagasan perilaku yang baru dan kemudian kode ini berfungsi sebagai panduan untuk bertindak. Disituasi sosial, manusia sering kali belajar jauh lebih cepat hanya dengan mengamati tingkah laku orang lain, contohnya terlihat dalam penelitian ini bahwa anak menirukan perilaku salah satu tokoh dalam video pembelajaran dengan menirukan suara, gerak gerik dan perilakunya.

Anak dapat memperoleh tingkah laku baru dengan sekaligus hanya dengan pengamatan saja, anak menyaksikan video pembelajaran kemudian anak mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari anak. Sesuai dengan hasil penelitian dari Cory (2015) Video pembelajaran berpengaruh positif pada motivasi belajar, kognitif maupun motivasi dan kognitif siswa. Begitu pula pada penelitian ini, anak mendapatkan motivasi belajar, kemudian anak dapat membangun pengetahuannya dengan menyaksikan video pembelajaran yang ditayangkan, anak memperoleh pengetahuannya sendiri, maka diaplikasikan dalam kehidupan anak sehari-hari, karena pengetahuan tersebut memberikan pengetahuan kepada anak pada sebab dan akibat jika anak tidak mengikuti aturan yang ada. Setelah menyaksikan video pembelajaran, dampak yang terlihat adalah anak mampu menyelesaikan pekerjaannya dengan baik, seperti dalam menyelesaikan tugasnya disekolah, membereskan mainan yang telah anak gunakan anak dapat menaati aturan yang ada di sekolah serta dapat menerima akibat jika melakukan kesalahan. Perilaku tersebut nampak setelah peneliti menerapkan video pembelajaran dalam menanamkan karakter tanggung jawab pada anak. Seperti yang dikemukakan oleh Diane (2010) bahwa tanggung jawab berarti melaksanakan pekerjaan, menjaga, melakukan sesuatu dengan sebaik-baiknya, melakukan pekerjaan, merawat barang, bersikap adil dan membantu orang lain. Semua ini terlihat pada anak dalam penelitian setelah dilakukannya perlakuan, maka video pembelajaran berarti dapat memberikan pengaruh bagi karakter tanggung jawab anak.

Perilaku tanggung jawab juga terlihat saat anak menyesuaikan waktu ketika berangkat sekolah, maupun pulang sekolah, serta anak terbiasa mengikuti aturan yang ada disekolah, seperti anak dapat mencuci tangan dengan terbit, membuang sampah pada tempatnya bahkan anak dengan dengan segera melaksanakan tugas dari guru. Sesuai dengan pernyataan Furqon (2010) tanggung jawab itu berarti menaati peraturan atau tata tertib yang ditetapkan untuk melatih seseorang agar berkelakuan baik, serta ketaatan dan kepatuhan pada peraturan-peraturan dan tata tertib yang telah ditetapkan. Fenomena tersebut semuanya tampak setelah dilakukannya perlakuan pada anak, maka peneliti berkesimpulan bahwa video pembelajaran memberikan dampak yang positif bagi karakter tanggung jawab anak. Seperti hasil penelitian Choirun (2013) bahwa ciri dari perkembangan tanggung jawab anak yaitu pada usia 3-8 tahun fenomena yang tampak anak mulai patuh pada aturan orang tua maupun lingkungan



sosial, dapat merapikan kembali mainan yang telah dipakai, mencuci tangan sebelum dan sesudah makan, tepat waktu dalam segala hal.

Relevansi antara video pembelajaran terhadap karakter bahwa video pembelajaran memiliki dampak afektif dan motivasi yaitu sikap atau tingkah laku anak, anak usia dini berada pada tahapan imitasi sehingga video pembelajaran memberikan contoh karakter yang baik pada anak, sehingga anak dapat meniru perilaku dari tayangan video tersebut sehingga dapat mempengaruhi karakter anak. Hasil penelitian dari Dodds (2016:1) menemukan bahwa perilaku negatif anak menurun setelah menanamkan pendidikan karakter pada anak. Video pembelajaran memberikan dampak positif dalam pendidikan karakter tanggung jawab, berdasarkan hasil penelitian juga mengungkapkan hal yang sama, jika media dapat dimanfaatkan dengan baik maka akan memperoleh hasil yang baik pula, melalui pengetahuan yang anak dapatkan dari video pembelajaran, anak mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari anak. Pendidikan karakter adalah sebuah gerakan nasional dalam menciptakan sekolah yang dapat membina etika, tanggung jawab dan peduli (Pala, 2011: 25). Maka video pembelajaran yang digunakan adalah salah satu cara dalam membentuk karakter anak, sehingga dapat terbentuk karakter tanggung jawab pada anak.

Berdasarkan kedua kelas yang dijadikan sampel penelitian pada pretest dan posttest, terlihat ternyata ada kenaikan skor pada posttest di banding dengan pretest pada karakter tanggung jawab. Perkembangan anak menjadi lebih baik dari sebelumnya setelah adanya perlakuan pembelajaran menggunakan video pembelajaran, karakter tanggung jawab anak lebih menonjol dibanding sebelum diadakannya perlakuan. Video pembelajaran memberikan minat belajar pada anak dan juga memberikan motivasi pada anak sehingga pesan yang terdapat dalam video pembelajaran mudah terserap dengan baik.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan video pembelajaran antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol terhadap karakter tanggung jawab, dibuktikan dengan hasil nilai signifikansi output  $< 0,05$ . Berdasarkan hal tersebut menunjukkan bahwa video pembelajaran memberikan pengaruh yang signifikan yang dapat meningkatkan karakter tanggung jawab anak usia 5-6 tahun;

### **Saran**

- Berdasarkan hasil dari penelitian ini, maka disampaikan saran sebagai berikut:
- a. Bagi guru disarankan untuk menggunakan video pembelajaran sebagai media untuk menanamkan nilai karakter pada anak, karena hal ini dapat dijadikan alternatif dalam meningkatkan pemahaman mengenai karakter tanggung jawab dan disiplin anak usia 5-6 tahun.



- b. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan akan membuka kesempatan untuk melakukan penelitian sejenis yang akan berguna bagi perluasan wawasan dan perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya pada pendidikan karakter anak usia dini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bandura, Albert. (1977). *Sosial learning theory*. New Jersey. Prentice hall.
- Black, Joanna. (2014). Model new media video programs in arts education: Case Study Research. *Internasional Journal of Education & Arts*, 15, 1-25
- Choirun Nisak Aulina. (2013). Penanaman disiplin pada anak usia dini. *Pedagogia*. 02, 36-49
- Corry Pebriani. (2015). *Pengaruh media video terhadap motivasi belajar dan hasil belajar pembelajaran ipa peserta didik kelas V sekolah dasar*. Tesis Magister, tidak diterbitkan, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Dina Indriana. (2011). *Ragamalat bantu media pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Dodds, Diane M. (2016). The effects of character education on social-emotional behavior. *SOPIA*. 11, 1-32
- Furqon Hidayatullah. (2010). *Pendidikan karakter membangun peradaban bangsa*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Greene, Henry,. (2012). Cheryl Crespi. The value of student created videos in the college classroom – an exploratory study in marketing and accounting. *International Journal of Arts & Sciences*. 01, 273-283
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S.E. (2002). *Instructional media and technology for learning*, 7th Edition. New Jersey: Prentice Hall, Inc.
- Kemendiknas. (2012). *Pedoman pendidikan karakter pada pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional
- Kemendiknas. (2010). *Panduan pelaksanaan pendidikan karakter*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional
- Kosterelioglu, Liker. (2016). Student views on learning environments enriched by video clips. *Universal Journal of Educational Research*, 02, 360-369
- Lickona, Thomas. (2008). *Educating for character*. New York: Bantam Book
- Lickona, Thomas. (1991). *Educating for character: how our schools can teach respect and responsibility*. New York: Bantam Books.



- Miller, Marie Therese. (2009). *Character education: managing responsibilities*. New York: Chelsea House.
- Montessori, Maria. (2004). *The montessori method*. America: Row Man & Littlefield Publishers. Inc.
- Muthmainnah. (2013). Pemanfaatan *video clip* untuk meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 02, 372-381.
- Nadya Putri, (2012). Efektifitas penggunaan media video untuk meningkatkan pengenalan alat musik daerah pada pembelajaran IPS bagi anak tunagrahita ringan di SDLB 20 kota solok. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 01, 318-328.
- Ode, Elijah Ojowu. (2014). Impact of audio-visual (avs) resources on teaching and learning in some selected private secondary schools in makurdi. *IMPACT: International Journal of Research in Humanities, Arts and Literature*. IMPACT: IJRHAL, 02, 196-201.
- Och, Elinor., Carolina Izquierdo. (2009). Responsibility in childhood. *Journal of the Society for Psychological Anthropology*, 391-413. Published in University of California, Los Angeles.
- Pala, Aynur. (2011). The need for character education. *International Journal Of Social Sciences And Humanity Studies*, 02, 23-32.
- Ratna Megawangi. (2015). *Pendidikan karakter*. Jakarta: Indonesia Heritage Foundation
- Robet. (2013). Pembuatan materi belajar dengan pendekatan video based learning. *Jurnal TIME*, 02, 39-41
- Salusky, ida., et all. (2014). How adolescents develop responsibility: what can be learned from youth programs. *Journal of Adolescent Research*, 01, 01-1