

## **PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI MENGENAL SAMPAH UNTUK MEMBANGUN KARAKTER PEDULI LINGKUNGAN ANAK USIA DINI**

**Khusniyati Masykuroh<sup>1)</sup> Khairunnisa<sup>2)</sup>**

<sup>12</sup>Universitas Muhammadiyah Prof.Dr.Hamka

**Email:** khusniyati.masykuroh@uhamka.ac.id<sup>1</sup>, Khairunn07ica@gmail.com<sup>2</sup>

**Abstrak:** Media pendukung untuk anak usia dini dalam membangun karakter peduli lingkungan anak usia dini masih jumlahnya sangat kurang ditemukan di lapangan. Peneliti merasa perlu untuk mengembangkan suatu produk berupa media video animasi yang dapat membangun karakter peduli lingkungan. Penelitian ini memiliki tujuan yaitu menciptakan video animasi pengenalan sampah yang dapat membangun karakter peduli lingkungan anak usia dini. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE. Uji validitas dan penilaian media video animasi ini dilakukan oleh ahli materi, ahli media, guru, serta orang tua. Hasil presentase oleh ahli materi mendapatkan skor 83% dengan kriteria valid, ahli media mendapatkan hasil presentase sebesar 80% dengan kriteria valid. Hasil uji coba kepada guru mendapatkan presentase sebesar 100% dengan kriteria sangat valid, dan dari orang tua mendapatkan hasil sebesar 100% yang berkriteria sangat valid. Dari hasil tersebut, maka video animasi pengenalan sampah dalam rangka membangun karakter peduli lingkungan anak usia dini berada pada kategori layak untuk dijadikan media pembelajaran.

**Kata Kunci :** Karakter Peduli Lingkungan, Anak Usia Dini, Video Animasi

## LATAR BELAKANG

Saat ini pendidikan mengalami banyak perubahan yang terkait dengan peningkatan kualitas. Pada proses peningkatan kualitas pendidikan diperlukan terobosan-terobosan seperti kurikulum yang dikembangkan, inovasi pembelajaran yang efektif, dan juga pemenuhan sarana prasarana. Dalam proses peningkatan pembelajaran, maka seorang pendidik harus dapat menjadikan suasana belajar yang menarik serta menyenangkan untuk anak dan membuat pembelajaran yang inovatif sehingga dapat mendorong dan memotivasi anak untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan optimal, baik saat mereka belajar sendiri atau saat berada di kelas. Hal ini menjadikan pendidikan berperan penting dalam menjadikan kualitas sumber daya manusia dapat meningkat.

Pendidikan harus diberikan sedini mungkin kepada anak. Pendidikan yang perlu untuk ditanamkan kepada anak salah satunya yakni pendidikan karakter. Dimana bukan hanya bertujuan untuk menjadikan mutu pendidikan meningkat saja, tetapi dalam rangka menjadikan seseorang memiliki akhlak yang mulia dengan cara membentuk dan mengembangkan karakternya (Iswantiningtyas & Wulansari, 2018). Pendidikan karakter perlu ditanamkan sejak dini kepada anak karena anak sedang berada pada masa emas dalam perkembangannya. Pada masa ini anak memiliki kepekaan yang besar, ketika berada di dalam masa ini anak diberikan macam-macam rangsangan stimulasi pendidikan yang produktif, maka ketika dewasa anak juga akan tumbuh menjadi pribadi yang produktif karena pada masa ini sangat menentukan keberhasilannya ketika dewasa (Sari & Nofriadi, 2019). Melalui pendidikan karakter akan menjadikan anak cerdas dalam aspek emosinya. Kecerdasan emosi merupakan bekal penting yang harus dipersiapkan untuk anak dalam menempuh masa depan. Melalui kecerdasan emosi menjadikan anak mampu menghadapi segala tantangan, termasuk tantangan dalam hal akademis (Sinaga, 2018).

Salah satu nilai dalam Pendidikan karakter adalah peduli terhadap lingkungan. Karakter peduli lingkungan merupakan sikap dan perilaku seseorang yang selalu berusaha untuk mencegah agar lingkungan sekitarnya tidak rusak. Seseorang yang memiliki kepedulian terhadap lingkungan akan selalu megembangkan upayanya untuk mengatasi kerusakan yang telah terjadi, serta terus melestarikan lingkungan. Dengan begitu lingkungan dapat digunakan hingga jangka waktu yang lama (Purwanti, 2017). Karakter peduli lingkungan perlu diterapkan sedini mungkin kepada anak untuk meningkatkan kesadaran terhadap lingkungan sekitarnya dengan tidak merusak dan menyalah gunakannya. Melalui karakter peduli lingkungan juga akan menjadikan anak dapat bertanggung jawab dalam melestarikan lingkungan sekitarnya.

Karakter peduli lingkungan dapat ditunjukkan dengan berbagai perilaku, salah satunya adalah dengan membuang sampah pada tempat yang sesuai. Hingga saat ini permasalahan mengenai sampah belum dapat terpecahkan dengan baik. Masih banyak ditemukan sampah-sampah yang dibuang tidak pada tempatnya seperti ditimbun, dibuang ke kali, dibuang ke pinggir jalan, dan sebagainya yang pada akhirnya membuat lingkungan menjadi tercemar. Jumlah sampah Indonesia sangat besar berdasarkan data Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan Republik Indonesia pada tahun 2021 yaitu sebesar 21.4 juta ton. Kondisi tersebut sangat memprihatinkan dan membutuhkan kepedulian semua pihak untuk mengatasinya.

Semua elemen masyarakat termasuk lembaga pendidikan anak usia dini perlu melakukan upaya-upaya dalam menyadarkan peserta didiknya untuk peduli terhadap lingkungan sekitarnya, salah satunya dengan cara membuang sampah sesuai dengan tempat dan jenisnya. Hal itu dikarenakan dampak yang akan terjadi jika anak didik bersikap tidak acuh terhadap sampah yang berada disekitarnya yaitu berpotensi terserang penyakit-penyakit seperti demam berdarah, diare, muntaber, malaria, dan lain sebagainya (Virginia et al., 2018). Bersikap tidak acuh terhadap lingkungan pada anak terjadi dikarenakan karakter peduli

lingkungan belum tertanam dengan baik pada anak, pendidik kurang memperhatikan hal ini sehingga hanya sekedarnya saja dalam memberikan pembelajaran mengenai kepedulian lingkungan. Kurangnya media pendukung juga menyebabkan anak mudah jenuh dan kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut akhirnya menjadikan anak membuang sampah hanya jika diberi perintah oleh pendidik ataupun orang dewasa disekitarnya tanpa mengetahui tujuan dan akibat jika membuang sampah sembarangan.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti akan memberikan kontribusi solusi yaitu dengan melakukan pengembangan salah satu media dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi yaitu media video animasi untuk memberikan pengetahuan pada anak mengenai sampah, sehingga karakter peduli lingkungannya dapat meningkat. Video merupakan media berisi perpaduan antara audio dan visual yang dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi atau juga sebagai hiburan. Media video memiliki kelebihan yaitu dapat menyajikan berbagai informasi, menampilkan bagaimana proses terjadi, memberikan penjelasan mengenai konsep yang sulit dipahami, mengajarkan untuk terampil, memperpanjang ataupun mempersingkat waktu, serta dapat mempengaruhi perilaku (Miranda, 2019).

Media video animasi merupakan media yang berbentuk audio visual yaitu gambar yang bergerak dan menghasikan suara. Media ini juga dapat membuat gambar mati yang seolah-olah hidup (Susilo & Mareta, 2021). Media video animasi menjadi media sangat efektif yang dapat digunakan dalam pembelajaran karena dapat memberikan peserta didik pengalaman tersendiri (Dewi & Handayani, 2021). Oleh karenanya penggunaan media video animasi cocok digunakan untuk anak karena anak usia dini memiliki karakteristik pembelajaran yaitu belajar sambil bermain. Anak usia dini juga memiliki karakter yaitu meniru apa yang dilihatnya. Pada video animasi terdapat gambar bergerak yang beraneka ragam warna dan bersuara dengan unsur edukasi yang dapat membuat anak tertarik dan memudahkan mereka untuk meniru perilaku peduli lingkungan yang terdapat dalam video.

Penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini yakni menurut Kayaoglu, Akbas, dan Ozturk (2011) dalam (Tenia Kurniawati, Punadji Setyosari, 2019) yang menyatakan bahwa melalui penggunaan animasi sangat berdampak positif bagi anak, yang mana animasi lebih mengoptimalkan indera dan tidak bersifat tekstual. Anak akan lebih tertarik pada gambar yang bergerak dibandingkan dengan yang tidak bergerak. Selanjutnya oleh (Afridzal, 2018) menyatakan bahwa melalui penggunaan media video animasi dalam mengikuti pembelajaran, peserta didik memperoleh hasil belajar yang lebih baik karena melalui video animasi, tujuan pembelajaran tercapai secara maksimal dan hanya membutuhkan waktu dan tenaga yang relatif sedikit. Hanya dengan satu kali penampilan video animasi, maka peserta didik dapat dengan mudah memahami pembelajaran. Kemudian oleh (Wuryanti & Kartowagiran, 2016) yang menyatakan bahwa dengan adanya tokoh-tokoh yang terdapat dalam video animasi, maka akan mempengaruhi peserta didik untuk mengikuti perilaku-perilaku tokoh tersebut.

Media ini bisa dimanfaatkan oleh para pendidik sebagai alat pendukung yang dapat memudahkan dalam penyampaian materi pembelajaran. Video animasi ini bertujuan untuk menjadikan pembelajaran menjadi lebih menarik dan karakter peduli lingkungan peserta didik dapat terbangun. Penelitian ini juga bertujuan untuk menciptakan produk berupa video animasi sehingga memudahkan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran untuk melakukan perilaku peduli lingkungan.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode yakni penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Produk yang dikembangkan berupa media video animasi. Pengembangan ini menggunakan salah satu model yakni ADDIE. Pemilihan model pengembangan ini karena sampai pada tahap akhir yaitu evaluasi tahap-tahap pada model ini jelas dan terstruktur. Hal itu menjadikan peneliti dapat menghasilkan media yang sesuai dengan kebutuhan setelah sebelumnya dilakukan analisis.

Terdapat 5 tahapan dalam model pengembangan ADDIE, yakni (1) Analisis, yaitu dengan menganalisis kebutuhan anak yang terdapat di lapangan. (2) Desain, yaitu melakukan perancangan awal membuat video animasi dengan membuat story board. (3) Pengembangan, yaitu mengembangkan media video animasi. (4) Implementasi, yaitu dengan melakukan uji coba materi, uji coba media, serta uji coba lapangan. (5) Evaluasi, yaitu dengan meriview data.

Penelitian ini terdiri dari uji kelayakan untuk menentukan kesesuaian, keefesienan, keefektifan, serta kemenarikan media yang dikembangkan. Uji kelayakan produk dilakukan oleh 1 ahli materi dan 1 ahli media lalu dilanjutkan dengan tahap uji coba produk. Subjek uji coba produk pada penelitian ini dilakukan terhadap 4 peserta didik kelompok B di Lab School PAUD Permata Uhamka. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan instrumen oleh diisi ahli materi, ahli media, guru, dan juga orang tua dari pesera didik. Dalam melakukan analisis data, penelitian menggunakan teknik analisis statistik deskriptif. Untuk lebih jelas, pada tabel 1 di bawah ini terdapat instrumen validasi produk media video animasi.

**Tabel 1. Indikator Instrumen Validasi**

Instrumen Validasi	Indikator Penilaian	Validator
Instrumen Materi	1. Aspek pembelajaran 2. Aspek materi 3. Aspek tampilan/visual	Ahli Materi
Instrumen Media	1. Penampilan 2. Pemograman 3. Manfaat 4. Penggunaan	Ahli Media
Instrumen Guru	1. Aspek materi dan pembelajaran 2. Aspek media	3 Guru
Instrumen Orang Tua	1. Aspek materi dan pembelajaran 2. Aspek media	8 Orang Tua

Setelah diujikan dan telah divalidasi oleh para ahli, produk selanjutnya dilakukan uji coba langsung kepada guru, anak dan orang tua. Untuk memberi penilaian dan masukan terhadap produk, guru dan orang tua akan mengisi instrumen berupa angket. Produk masuk dalam kategori layak untuk digunakan jika memperoleh respon positif dari penilaian yang diberikan. Untuk masukan-masukan dari guru dan orang tua, akan dijadikan bahan pertimbangan peneliti untuk melakukan revisi terhadap media video animasi sehingga menjadi lebih baik dan sesuai kebutuhan. Penilaian yang diperoleh dari para ahli, guru serta orang tua memiliki kriteria penilaian yang dapat dilihat pada tabel 2 dibawah ini.

**Tabel 2. Kriteria Penilaian Media**

Jawaban	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Cukup Baik	2
Tidak Baik	1

Setelah meraih jumlah skor presentase rata-rata berupa penilaian dari para ahli, guru dan orang tua selanjutnya dilakukan rata-rata kembali untuk mendapatkan nilai yang mewakilkan responden, yaitu dengan menjumlahkan seluruh nilai responden lalu dibagi dengan jumlah responden. Pengambilan keputusan yang dilakukan menggunakan konversi tingkat pencapaian yaitu dengan indikator skor kuisisioner seperti yang terlihat pada tabel 3 dibawah ini.

**Tabel.3 Kategori Tingkat Validitas**

Presentase	Kategori
86%-100%	Sangat Valid
71%-85%	Valid
56%-70%	Cukup Valid
<55%	Kurang Valid

Penelitian sudah dapat memasuki tahap berikutnya yakni tahap evaluasi apabila validator memberikan penilaian yang memenuhi kualifikasi yang baik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk yakni video animasi yang bermanfaat untuk dijadikan sebagai media pendukung pembelajaran yang berisi tentang mengenal sampah. Bagi guru dan orang tua video animasi ini juga dapat dimanfaatkan untuk memperkenalkan kepada anak tentang bahaya membuang sampah sembarangan dan bagaimana cara melakukan pilah sampah. Media video animasi ini pada proses pembuatannya dilakukan dengan mengikuti alur model pengembangan yaitu ADDIE.

Berikut ini merupakan tahap-tahap dalam membuat video animasi menggunakan model ADDIE. Tahap pertama yang dilakukan yaitu analisis melalui observasi lapangan yang berlokasi di Lab School PAUD Permata Uhamka. Observasi dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang permasalahan yang terdapat di lapangan, dengan begitu peneliti dapat melakukan identifikasi serta mencari solusi yang tepat dan sesuai untuk memberikan perbaikan terhadap masalah tersebut. Permasalahan yang terdapat di lapangan yakni media pendukung yang kurang sehingga membuat anak jenuh dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran dan masih terdapat anak yang bersikap tidak acuh terhadap lingkungan, maka peneliti menemukan solusi yaitu menghasilkan media berupa video animasi untuk menjadikan anak tertarik dan memudahkan anak untuk mengenal sampah agar karakter peduli lingkungan anak akan terbangun.

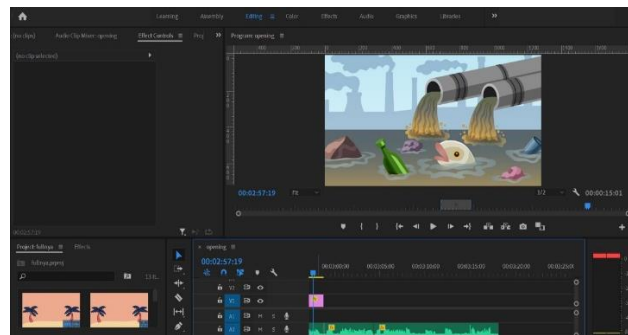
Tahapan kedua yakni desain. Setelah ide pembuatan media telah peneliti dapatkan, selanjutnya media tersebut dirancang sesuai kebutuhan di lapangan. Hal pertama yang dilakukan yaitu membuat materi yang nantinya akan disampaikan untuk mencapai tujuan pembelajaran lalu dari materi tersebut dibuat alur cerita atau skenario, konflik atau permasalahan, tokoh pemeran, latar untuk tempat, latar untuk waktu, kemudian semua itu dijadikan dalam bentuk *storyboard*.

**Gambar 1. Storyboard Pembuatan Video Animasi**

STORYBOARD VIDEO ANIMASI AKU PANDAI MEMILAH SAMPAH	
Visual	Audio
Opening Bumper In	Musik
Grafis	Judul : "Aku Pandai Memilah Sampah"
Suasana pagi di halaman rumah. Rayhan (6 tahun) dan Reyna (4 tahun) sedang bermain mobil-mobilan di halaman rumah. <b>Tiba-tiba tercium</b> aroma yang <b>tidak sedap</b> . Visual: Aroma (seperti asap) masuk dari arah luar menuju Rayhan dan Reyna yang sedang bermain.	<b>Rayhan:</b> (Sambil menutup hidungnya) Bau apa ini Reyna?  <b>Reyna:</b> (Ikut menutup hidung dan muka kesal) iihh... bau banget!!  <b>Rayhan:</b> Umi... umii! Bau apa ini?? (Sambil berlari/bergerak ke dalam rumah untuk mencari Umi)
	<b>Umi:</b> Ini akibat warga yang tidak melakukan <b>pilah sampah!</b> (kata pilah sampah diucapkan dengan penekanan)  <b>Rayhan dan Reyna:</b> Pilah sampah?? Apa itu Umi?  <b>Umi:</b> Kalian bereskan <b>dulu mainannya ya</b> , sekarang waktunya makan siang. Nanti Umi jelaskan apa itu Pilah Sampah, setelah kalian selesai makan!  <b>Rayhan dan Reyna:</b> Ok, Umi!!
	<b>Musik</b>
Suasana di dalam ruang keluarga. Rayhan, Reyna, dan Umi duduk santai di karpet.	<b>Reyna:</b> Umi... ayo kasih tau kita apa itu pilah <b>sampah!</b>  <b>Rayhan:</b> Iya, Umi kan udah janji mau jelaskan Pilah Sampah!  <b>Umi:</b> Iya umi jelaskan yaa, tadi sebelumnya

Setelah *storyboard* selesai dibuat, maka masuk pada tahap berikutnya yaitu pengembangan. *Storyboard* akan dikembangkan menjadi bentuk sketsa digital melalui aplikasi *Adobe Premiere Pro 2021*. Dalam hal ini peneliti dibantu oleh orang yang ahli dalam membuat video animasi untuk memvisualisasikan konsep materi. Gambar 2 mengilustrasikan proses pengembangan video animasi.

**Gambar 2. Proses Pengembangan Video Animasi**



Proses pengembangan menghasilkan video dengan berjudul *Aku Pandai Memilah Sampah* dan siap disaksikan tayangannya dalam durasi 6 menit 1 detik (Gambar 3).

**Gambar 3. Hasil Video Animasi Aku Pandai Memilah Sampah**



Tahapan berikutnya yaitu tahap implementasi. Pada tahap ini media video animasi dilakukan uji coba kepada validator ahli media, ahli materi, guru, serta orang tua Lab School PAUD Permata Uhamka.

**Gambar 4. Pemutaran Video Animasi di Lab School PAUD Permata Uhamka**



Tabel 4 di bawah ini merupakan penilaian hasil validasi yang diperoleh dari para validator terkait media video animasi, yakni uji kelayakan terhadap media.

**Tabel 4. Uji Kelayakan Media Video Animasi**

<b>Responden</b>	<b>Presentase</b>	<b>Keterangan</b>
Ahli Materi	83%	Valid
Ahli Media	80%	Valid
Guru	100%	Sangat Valid
Orang Tua	100%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi yang diperoleh dari ahli materi Pendidikan Anak Usia Dini dan Lingkungan, media video animasi dimulai dari aspek pembelajaran, materi, maupun tampilan mendapatkan presentase sebesar 83% yang artinya berada pada kriteria valid, maka materi pada video animasi mengenai pengenalan sampah layak dan siap untuk dijadikan media dalam pembelajaran anak usia dini ataupun kegiatan lainnya. Lalu untuk presentase ahli media mengenai aspek penampilan, pemrograman, manfaat dan penggunaan mendapatkan sebesar 80% yang artinya berada pada kriteria valid untuk dijadikan media dalam kegiatan belajar mengajar. Selanjutnya presentase hasil validasi oleh guru mendapat sebesar 100% yang artinya ada pada kriteria yang sangat valid untuk dijadikan guru sebagai bahan ajar disekolah. Kemudian jika dilihat dari hasil presentase penilaian para orang tua Lab School PAUD Permata Uhamka mendapatkan sebesar 100% yang berarti memiliki kriteria yang sangat valid untuk memudahkan anak memahami materi dan menjadikan anak antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Tahapan terakhir yaitu tahap evaluasi terhadap media yang telah divalidasi. Lalu media akan dilakukan analisis kembali kelayakannya serta mencari tau kelebihan dan kekurangan setelah diimplementasikan. Dari hasil penelitian yang berlokasi di Lab School PAUD Permata Uhamka, media yang telah diimplementasikan dinyatakan layak. Media yang telah disajikan mendapatkan beberapa saran dan masukan. Ahli materi memberikan beberapa masukan yaitu: 1) Narasi yang disampaikan tidak terburu-buru dengan menyesuaikan penangkapan anak usia dini, 2) Beberapa gambar diperjelas terutama pada adegan memilah sampah, 3) Lengkapi video dengan menampilkan kata-kata agar keaksaraan anak dapat berkembang. Guru-guru juga memberikan beberapa masukan seperti: 1) Memperjelas suara dalam video, 2)

Menyesuaikan perkataan tokoh dengan gambar yang muncul, 3) Bahasa yang digunakan disesuaikan dengan anak usia dini. Selain ahli materi dan guru, orang tua juga memberikan masukan yakni memperlambat kata-kata yang baru diketahui oleh anak seperti kata “organik”.

Berdasarkan hasil dari analisis validitas dan uji coba, produk berupa video animasi layak untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam rangka membangun karakter peduli lingkungan anak usia dini. Hal tersebut terlihat dalam beberapa aspek. Pertama, materi yang terdapat dalam video animasi telah sesuai, yaitu dengan mengenalkan anak tentang sampah dan cara memilahnya sehingga membangun karakter peduli terhadap lingkungan. Sejalan dengan pernyataan (Lestari, 2019) yang menyatakan bahwa dengan penerapan media telah memberi dampak positif bagi peserta didik dalam melakukan kegiatan sehari-hari disekolah ataupun dirumah. Hal itu dalam rangka menjadikan karakter peduli lingkungan anak dapat terbangun. Karakter peduli lingkungan anak didik pun telah dengan baik ditunjukkan oleh anak. Maka dari itu, video animasi yang digunakan sebagai media dalam pembelajaran untuk membangun karakter peduli lingkungan anak memiliki pengaruh yang sangat besar. Anak dapat memahami, mengingat serta mengikuti perilaku tokoh pada video sehingga mereka dapat lebih peduli terhadap lingkungan sekitarnya.

Kedua, jika dilihat dari desain videonya dapat menjadikan peserta didik tertarik mengikuti pembelajaran. Karena dalam media ini terdapat gambar, audio yang menarik, serta warna-warna yang dapat memberikan anak motivasi untuk belajar. Media video animasi ini juga dapat guru manfaatkan sebagai media pembelajaran pada proses pembelajaran. Media dalam pembelajaran sangatlah penting, seperti yang dikatakan oleh (Valentina & Sujana, 2021) yang menyatakan bahwa kedudukan video pembelajaran adalah sebagai suplemen (tambahan) dalam proses pembelajaran.

Hasil analisis yang peneliti peroleh terhadap pengembangan media video animasi sangat layak dan menarik untuk digunakan agar karakter peduli lingkungan anak dapat terbangun. Masukan dari para validator menjadi bahan perbaikan sehingga video yang dihasilkan menjadi layak secara materi dan visual.

## **SIMPULAN**

Penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa media video animasi dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Manfaat yang diperoleh dari video animasi terutama dalam menanamkan karakter peduli lingkungan anak. Anak akan lebih mudah dan tertarik untuk mengenal sampah dan bagaimana memilah sampah jika diberikan dalam bentuk video. Video animasi ini mendapatkan beberapa masukan dari ahli media, guru serta orang tua. Masukan-masukan tersebut seperti menyesuaikan dialogi dengan gambar, penggunaan kosa kata sesuai dengan tahapan anak usia dini, pengaturan suara narator, serta kualitas gambar dalam beberapa *scene*. Masukan yang diberikan oleh para ahli sangat membantu peneliti dalam memperbaiki produk sehingga layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengenal sampah.



## DAFTAR PUSTAKA

- Afridzal, A. (2018). Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Media Gambar Dan Video Animasi Pada Materi Karangan Deskripsi Di Kelas Iii Sd Negeri 28 Banda Aceh. *Jurnal Tunas Bangsa*, 5(2), 231.
- Dewi, F. F., & Handayani, S. L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2530–2540.
- Iswantiningtyas, V., & Wulansari, W. (2018). Pentingnya Penilaian Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. *Proceedings Of The Icecrs*, 1(3), 197–204. <https://doi.org/10.21070/Picecrs.V1i3.1396>
- Lestari, D. E. (2019). Peran Media Visual Dalam Membangun Karakter Peduli Lingkungan Anak Usia Dini Di Ra Al-Hikmah Kota Jambi. *Jurnal Audi: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi Paud*, 4(1), 122–134. <http://ejournal.unisri.ac.id/index.php/jpaud/article/view/3305>
- Miranda, D. (2019). Pengembangan Video Animasi Berbasis Karakter Cinta Tanah Air Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 11(2), 12. <https://doi.org/10.26418/jvip.V11i2.32565>
- Purwanti, D. (2017). Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan Dan Implementasinya. *Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik*, 1(2), 14–20. <https://doi.org/10.20961/jdc.V1i2.17622>
- Sari, S. Y., & Nofriadi, N. (2019). Pembentukan Karakter Pada Anak Usia Dini. *Smart Kids: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 1. <https://doi.org/10.30631/Smartkids.V1i2.50>
- Sinaga, R. (2018). Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini. *Societas Dei: Jurnal Agama Dan Masyarakat*, 5(2), 180. <https://doi.org/10.33550/Sd.V5i2.89>
- Susilo, A., & Mareta, W. (2021). Jurnal Eduscience Video Animasi Sebagai Sarana Meningkatkan Semangat Belajar Mata Jurnal Eduscience. *Jurnal Eduscience*, 8(1), 30–38.
- Tenia Kurniawati, Punadji Setyosari, D. K. (2019). *Strategi Pembelajaran Nilai Karakter Mandiri Berbantuan Video Animasi Untuk Paud*. 5(2), 63–68.
- Valentina, N. P. D., & Sujana, I. W. (2021). Video Pembelajaran Animasi Berbasis Role Playing Tema Profesi Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 231. <https://doi.org/10.23887/paud.V9i2.35640>
- Virginia, C., Damajanti, M. N., & Muljosumarto, C. (2018). Perancangan Permainan Edukatif Tentang Peduli Lingkungan Dalam Hal Membuang Sampah Untuk Anak 5-8 Tahun. *Jurnal Dkv Adiwarna*, 1(12), 1–9.
- 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), 232–245. <https://doi.org/10.21831/jpk.V6i2.12055>