



**Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini**

e-ISSN: 2723-6390, hal. 961-971

Vol. 5, No. 2, Desember 2024

DOI: 10.37985/murhum.v5i2.879

## **Video Animasi tentang Manfaat Pohon bagi Kehidupan untuk Mengenalkan Karakter Peduli Lingkungan pada Anak Usia Dini**

**Khusniyati Masykuroh<sup>1</sup>, dan Alfina Nida Lukita<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka

**ABSTRAK.** Kesadaran dan perilaku peduli lingkungan penting untuk dikenalkan sejak anak usia dini. Salah satu upaya untuk menanamkan karakter peduli lingkungan pada anak usia dini dapat dilakukan melalui pengenalan manfaat pohon bagi kehidupan manusia. Namun media pembelajaran untuk mengenalkan manfaat pohon bagi kehidupan masing terbatas. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video animasi manfaat pohon bagi kehidupan untuk mengenalkan karakter peduli lingkungan bagi anak usia dini. Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Penelitian ini divalidasi oleh Ahli Materi PAUD, Ahli Media Animasi, Ahli Bahasa, dan praktisi PAUD. Hasil validasi menunjukkan rata-rata presentase 92,81%, menandakan tingkat validitas yang sangat tinggi. Dengan demikian, video animasi manfaat pohon bagi kehidupan dinilai layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan karakter peduli lingkungan kepada anak usia dini. Pendidik bisa menggunakan video ini sebagai alat untuk mengenalkan karakter peduli lingkungan. Studi ini bisa dilanjutkan dengan penelitian berikutnya untuk melihat efektivitas video dalam pembelajaran atau penelitian dengan tujuan yang lain.

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

**ABSTRACT.** Environmental awareness and behavior are important to be introduced since early childhood. One effort to instill environmental care character in early childhood can be done through the introduction of the benefits of trees for human life. However, learning media to introduce the benefits of trees for life are still limited. Therefore, this study aims to develop an animated video of the benefits of trees for life to introduce environmental care character to early childhood. The development method used in this study is the ADDIE model. This study was validated by PAUD Material Experts, Animation Media Experts, Language Experts, and PAUD practitioners. The validation results showed an average percentage of 92.81%, indicating a very high level of validity. Thus, the animated video of the benefits of trees for life is considered suitable for use as a learning medium to introduce environmental care character to early childhood. Educators can use this video as a tool to introduce environmental care character. This study can be continued with subsequent research to see the effectiveness of videos in learning or research with other purposes.

**Keyword :** Animation Video; Environmentally Caring Character; Early Childhood

Copyright (c) 2024 Khusniyati Masykuroh dkk.

✉ Corresponding author : Khusniyati Masykuroh

Email Address : alfinanidalukita15@gmail.com

Received 4 Juli 2024, Accepted 07 Desember 2024, Published 07 Desember 2024

## **PENDAHULUAN**

Kondisi lingkungan hidup saat ini menghadapi berbagai permasalahan yang memprihatinkan, seperti polusi, perubahan iklim atau pemanasan global, penggundulan hutan, pembuangan limbah [1]. Salah satu kota terburuk nomor tiga di dunia adalah Jakarta dengan kualitas udara tetap Jakarta. Indeks Kualitas Udara (AQI) di Jakarta mencapai angka 165 dengan nilai konsentrasi 83 mikrogram per meter kubik dan tingkat polusi udara PM 2,5 itu termasuk dalam kategori tidak sehat [2]. Sedangkan untuk kategori baik kualitas udara memiliki rentang PM 2,5 dari 0 hingga 50, yang berarti tidak berbahaya bagi manusia atau hewan atau tumbuhan.

Kondisi kerusakan hutan di Indonesia terus meningkat, dengan pengurangan hutan yang terjadi setiap tahun. Hal ini akan berdampak negatif pada Indonesia dan dunia secara keseluruhan [3]. Dari tahun 1985 hingga 1998 jumlah hutan yang deforestasi di Indonesia melampaui 1,6 hingga 1,8 juta hektar per tahun. Tingkat defortasi yang tinggi menyebabkan hilangnya banyak lahan hutan yang berdampak negatif pada kehidupan sosial dan keberlanjutan lingkungan baik sekarang maupun masa depan. Sekitar 2 juta hektar telah didefortasi tahun 2000. Data yang dikumpulkan oleh kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan (KLHK), selama periode Orde Reformasi hingga saat ini, terjadi penurunan deforestasi, dengan angka sekitar 0,48 juta hektar pada tahun 2016 dan 2017. Menurut data yang diubah oleh KLHK defortasi turun menjadi 0,4 juta hektar pada tahun 2013-2014 dari 0,73 juta hektar pada tahun sebelumnya. Namun deforestasi kembali meningkat menjadi 1,09 juta hektar pada tahun 2014-2015, kemudian turun lagi menjadi 0,63 juta hektar pada tahun 2015-2016, dan kembali turun menjadi 0,48 juta hektar pada tahun 2016-2017 [4] sedangkan baik manusia maupun lingkungan saling mempengaruhi dan berinteraksi satu sama lain. Perilaku manusia yang salah, seperti menebang hutan, memengaruhi lingkungan, tetapi perilaku lingkungan sangat memengaruhi bagaimana manusia berperilaku [5]

Akibat kerusakan hutan dan pohon mengakibatkan banyak bencana alam seperti banjir, tanah longsor, dan erosi terjadi. Selain itu, kerusakan ini menyebabkan penurunan kualitas tanah, penyempitan areal hutan, penurunan pendapatan masyarakat sekitar hutan, serta berkurangnya kemampuan biosfer untuk menyerap karbon dioksida. Hal ini berkontribusi pada peningkatan suhu permukaan bumi atau pemanasan global, sehingga hutan tidak lagi berfungsi sebagai paru-paru dunia [6]. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa banyak orang masih belum memahami secara komperenhesif nilai dari berbagai manfaat yang ditawarkan oleh sumber daya hutan [7].

Salah satu ciri lingkungan yang sehat adalah melimpahnya tumbuhan hijau di lingkungan tersebut. Lingkungan yang bersih adalah lingkungan yang tidak tandus, sehingga lanskap lingkungan tersebut tampak hijau [8]. Salah satu tindakan yang dapat dilakukan untuk mendapatkan lingkungan yang sehat, memperbaiki kualitas lingkungan dan udara, mengurangi dampak pemanasan global, dan memperbaiki ekosistem yang rusak adalah gerakan tanam pohon. Gerakan tanam pohon merupakan sebuah upaya untuk memperbaiki lingkungan. Gerakan tanam pohon memiliki beberapa manfaat, salah satunya adalah berfungsi sebagai paru-paru kota, karena pohon yang tumbuh menghasilkan oksigen yang sangat penting untuk pernapasan makhluk hidup. Selain itu,

menanam pohon memiliki manfaat sebagai pengatur lingkungan karena vegetasi dapat menciptakan suasana yang sejuk dan nyaman disekitar. Penghijaun juga dapat mengurangi polusi udara, karena tanaman dapat mengubah karbon dioksida menjadi oksigen melalui proses fotosintesis, yang sangat dibutuhkan oleh manusia untuk bernapas [9].

Penanaman pohon merupakan upaya sederhana yang bisa dilakukan semua orang namun bisa berdampak besar karena pohon mempunyai banyak manfaat dalam kehidupan. Dinas Lingkungan Hidup merangkum beberapa manfaat pohon *Pertama*, dan terpenting pada siang hari pohon menghasilkan oksigen O<sub>2</sub>. Tidak hanya manusia tetapi hewan juga membutuhkan oksigen untuk bernapas. Tanpa adanya oksigen maka manusia dan juga hewan akan mati. *Kedua*, selama siang hari Ketika pohon menghasilkan oksigen pohon akan menyerap karbon dioksida dan gas beracun. Karbon dioksida menghasilkan berbagai dunia di industri seperti kendaraan dan makhluk hidup lainnya melalui asap sisa pembakaran. Penipisan lapisan ozo yang menyebabkan meningkatnya panas bumi dan kondisi iklim yang tidak stabil adalah salah satu contoh bagaimana karbon dioksida ini berkontribusi besar terhadap kerusakan lingkungan dunia. *Ketiga*, akar pohon akan menyerap air hujan yang diterima ke dalam tanah, mengunci air tanah dan menahan air meluap membuat banjir saat musim hujan. *Keempat*, pohon menghasilkan buah, batang, kayu, akar, dan biji yang dapat dimakan oleh manusia dan juga hewan. *Kelima*, pohon bisa menjadi rumah, tempat tinggal bagi manusia dan juga hewan.

Kesadaran dan perilaku peduli lingkungan penting untuk dikenalkan sejak anak usia dini. Karakter peduli lingkungan merupakan sikap dan perilaku seseorang yang selalu berusaha mencegah terjadinya kerusakan terhadap lingkungan sekitarnya [10]. Salah satu upaya untuk menanamkan karakter peduli lingkungan pada anak usia dini dapat dilakukan melalui pengenalan manfaat pohon bagi kehidupan manusia. Hakim menyatakan apabila kepedulian terhadap lingkungan ditanamkan sejak usia dini, anak-anak lebih sensitif lebih sadar diri dan berperilaku dengan tanggung jawab terhadap lingkungan mereka [11]. Diharapkan dengan mengenalkan manfaat pohon bagi kehidupan manusia, anak akan mempunyai kesadaran untuk mencintai lingkungan dan mengetahui betapa pentingnya peran pohon dalam kehidupan, serta dampaknya jika pohon tidak ada dalam ekosistem ini.

Menanamkan karakter yang peduli dengan lingkungan pada anak usia dini dapat dilakukan melalui penggunaan berbagai media pembelajaran dan berbagai pendekatan pembelajaran. Media pembelajaran berperan sebagai alat yang mengantarkan pesan dan gagasan, bertindak sebagai perantara untuk menyebarkan informasi. Fungsinya tidak hanya memaparkan pesan, Tetapi juga merangsang pikiran, emosi, dan perhatian siswa, mendorong minat dan tindakan, serta memfasilitasi proses belajar mengajar sehingga siswa dapat terlibat sepenuhnya dalam proses pembelajaran [12]. Dalam proses pembelajaran, keberadaan media sangat penting karena dapat membantu menjelaskan materi yang mungkin tidak jelas. Media berperan sebagai perantara yang mendukung pemahaman siswa terhadap bahan Pelajaran [13].

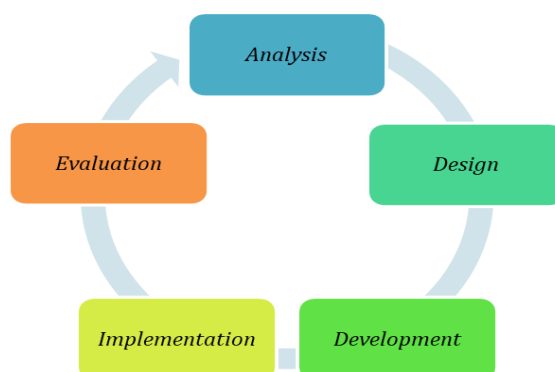
Salah satu media yang bisa digunakan untuk mendukung pembelajaran adalah video animasi. Video animasi adalah jenis media yang menggunakan kombinasi audio dan visual untuk menarik perhatian siswa, menampilkan objek secara rinci, dan membantu mereka memahami pelajaran yang agak sulit [14]. Video animasi terdiri dari kumpulan gambar bergerak dari objek yang diberi efek tertentu untuk membuatnya tampak realistis dan menarik [15]. Media video animasi juga mampu menarik minat belajar siswa dan dapat memotivasi mereka dalam proses pembelajaran [16]. Sebagai media pembelajaran, video animasi memudahkan guru untuk menyampaikan materi. Penggunaan video animasi sebagai media memiliki beberapa keuntungan antara lain : (a) meningkatkan efektivitas dan kecepatan penyampaian materi, (b) memungkinkan pengulangan pada topik tertentu, (c) dapat menjelaskan secara rinci dan nyata suatu proses atau peristiwa, (d) mampu mengubah konsep atau materi abstrak menjadi materi konkret, (e) tahan lama dan tahan terhadap kerusakan sehingga dapat digunakan berulang kali, (f) memerlukan kemampuan guru dalam menggunakan teknologi, (g) meningkatkan kemampuan dasar dan memberikan pengalaman baru yang menarik, dan (h) relevan dengan strategi pembelajaran dan kurikulum yang berfokus pada aktivitas belajar siswa [17].

Hasil studi pendahuluan oleh Wakhidah menyimpulkan bahwa penanaman nilai-nilai konservasi di sentra bahan alam memberikan pengaruh yang cukup signifikan terhadap karakter peduli pada lingkungan untuk anak usia. Disarankan bagi siswa, orangtua, guru, dan masyarakat agar dapat menanamkan nilai-nilai konservasi dalam kehidupan sehari-hari [18]. Senada dengan penelitian Oktamarina juga menyimpulkan proses kegiatan green school diterapkan oleh guru melalui kegiatan pembiasaan sehari-hari dengan aturan untuk membiasakan anak memiliki karakter peduli terhadap lingkungan. Kegiatan green school ini dilaksanakan dari anak datang ke sekolah, kegiatan awal bermain, kegiatan inti bermain sampai dengan kegiatan penutup. Kegiatan green school yang diterapkan yaitu kegiatan bercocok tanam, menyiram tanaman, merawat tanaman, menjaga kebersihan diri, dan kebersihan lingkungan alam sekitar [19]. Peneliti ingin berkontribusi dengan mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi tentang manfaat pohon bagi kehidupan. Video animasi tentang manfaat pohon yang peneliti kembangkan diharapkan dapat digunakan untuk menstimulasi pengenalan karakter peduli lingkungan.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Produk yang dihasilkan adalah media berupa video animasi. Dalam pengembangan ini, digunakan model ADDIE. Model ini dipilih karena dapat digunakan untuk menilai kelayakan dan efektivitas produk yang sedang dikembangkan, melakukan evaluasi terhadap kelayakan dan keefektifan produk yang sedang dikembangkan. Dengan demikian, produk yang dihasilkan dari penerapan model ini diharapkan memenuhi standar kualitas yang diinginkan dalam hal validitas, kemudahan penggunaan, serta efektivitas dalam mencapai tujuan pembelajaran [20]. Menurut Dick

et al model ADDIE merupakan model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan meliputi *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluations* [21].



**Gambar 1. Tahapan Pengembangan Produk Adaptasi dari Model ADDIE**

Produk video animasi ini dievaluasi kelayakannya oleh Ahli Materi Pendidikan Anak Usia Dini, Ahli Media Animasi, Ahli Bahasa, dan praktisi PAUD. TPA Rabiatul Adawiyah Kabupaten Cileungsi menjadi tempat penelitian dan uji coba produk dilakukan. Tabel 1 di bawah ini berisi instrumen yang digunakan untuk validasi produk media video animasi.

**Tabel 1. Instrument Penilaian**

Instrument Validasi	Indikator Penilaian	Validator
Instrument untuk Materi PAUD	Aspek Pembelajaran Aspek Materi Aspek Tampilan/Vicual	Ahli Materi PAUD
Instrument Materi Bahasa	Aspek Penggunaan Bahasa Aspek Kemudahan Bahasa	Ahli Bahasa
Instrument untuk Materi Media PAUD	Aspek Visual Aspek Audio Aspek Tipografi Aspek Penyajian	Ahli Media Animasi
Instrument untuk Praktisi PAUD	Aspek materi pembelajaran Aspek Media	Guru PAUD

Setelah produk divalidasi oleh ahli, uji coba dilakukan pada anak usia dini. Peneliti memberikan alat berupa instrument penilaian kepada guru untuk menilai dan memberikan komentar tentang produk. Jika produk mendapatkan penilaian dan respons yang positif, itu dikategorikan layak untuk digunakan. Peneliti akan mempertimbangkan masukan dan penilaian dari validator saat melakukan revisi produk untuk membuat video animasi yang lebih baik. Tabel berikut menunjukkan kriteria yang digunakan ahli dan guru untuk menilai.

**Tabel 2. Instrumen Penilaian**

Jawaban	Skor
Sangat Kurang Baik	1
Kurang Baik	2
Baik	3
Sangat Baik	4

Untuk menghasilkan nilai presentase rata-rata, hasil evaluasi para ahli harus dihitung kembali untuk memperoleh nilai yang menggambarkan responden. Untuk

melakukan ini, nilai semua ahli dijumlahkan dan dibagi menjadi jumlah ahli. Seperti yang ditunjukkan dalam tabel 3, keputusan dibuat dengan mengubah tingkat pencapaian menggunakan indikator skor instrumen.

**Tabel 3. Kategori Tingkat Validitas**

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

Apabila validator memberikan penilaian yang memenuhi kualifikasi, penelitian sudah dapat melanjutkan ke tahap berikutnya, yaitu tahap evaluasi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi tentang manfaat pohon bagi kehidupan. Video ini dikembangkan untuk digunakan sebagai media stimulasi menanamkan karakter peduli lingkungan, khususnya menjaga tanaman di lingkungan. Peneliti memilih mengembangkan video animasi karena media ini diharapkan mampu menarik minat belajar siswa dan dapat memotivasi mereka dalam proses pembelajaran [16]. Pembuatan media video animasi ini dilakukan sesuai dengan alur model pengembangan ADDIE. Tahap-tahap pembuatan video animasi manfaat pohon bagi kehidupan untuk mengenalkan karakter peduli lingkungan menggunakan model ini adalah sebagai berikut :

*Pertama, tahap analisis.* Peneliti menemukan permasalahan di salah satu TPA di kabupaten Bogor bahwa anak belum mengetahui manfaat pohon bagi kehidupan dan bagaimana menjaga pohon di lingkungan. Lembaga tersebut memiliki keterbatasan media yang menarik untuk digunakan guru untuk mengajarkan siswa tentang topik tersebut. Peneliti menganalisis masalah tersebut dan ingin berkontribusi dengan mengembangkan media video animasi untuk mengenalkan karakter peduli lingkungan, khususnya mengenal manfaat pohon bagi kehidupan.

*Kedua, tahap mendesain (merancang).* Langkah berikutnya adalah merancang media untuk memenuhi kebutuhan anak usia dini. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, peneliti merancang sebuah skenario cerita yang dituliskan dalam storyboard. Komponen yang dituliskan dalam storyboard terdiri dari tokoh karakter, lokasi, latar waktu, permasalahan, dialog, visualisasi, dan lain sebagainya.

Halaman	Ilustrasi	Tulisan (Bahasa Indonesia)	Voiceover
1 Cover depan	<p>Gambar Rumah Pohon dan 2 anak yang sedang bermain : Sabil dan Lina</p> <p>Contoh inspirasi :</p> 	Rumah Pohon	
2	<p>Gambar Sabil (6 tahun) dan Lina (5 Tahun) sedang bermain di bawah pohon beringin di halaman rumah.</p> <p>Pohonnya besar, batangnya kuat dan besar, daunnya hijau dan rindang</p>	<p>Sabil dan Lina senang sekali bermain di bawah pohon beringin yang berdaun hijau dan rindang.</p> <p>"Lihat, Sabil! Ada sarang burung di atas pohon! Teriak Lina.</p>	<p>(Sabil dan Lina bermain dan tertawa riang di bawah bayangan lebar pohon beringin yang menjulang tinggi. Cahaya matahari menyinari rerumputan di sekitar mereka, menciptakan kilauan emas di atas rumput hijau yang lembut. Mereka bermain di halaman rumah dengan sukacita)</p> <p>(Naman, keceriaan mereka terpeleset ketika suara girang sabil memuncak)</p> <p>Lina : Lihat, Sabil! Ada sarang burung di atas pohon!"</p> <p>Sabil: "Wah, iya lina ada sarang burung di atas pohon. Tapi, Lina, jangan kita ganggu sarang burungnya."</p> <p>Lina: "Tapi kenapa, Sabil?"</p>

Gambar 2. StoryBoard Video Animasi

*Ketiga, tahap pengembangan.* Pada tahap ini, storyboard yang telah disiapkan akan dikembangkan lebih lanjut menjadi sketsa digital yang lebih mendetail dan komprehensif. Peneliti dibantu oleh developer yang ahli dalam pembuatan video animasi sehingga menghasilkan video yang tepat dan menarik sehingga dapat memvisualisasikan dengan jelas konsep materi yang ingin disampaikan. Ahli tersebut membantu dalam mengartikulasikan ide-ide kompleks menjadi gambar-gambar yang dapat dimengerti dan dinikmati oleh target audiens, khususnya anak-anak. Proses ini mengarah pada pembuatan video animasi yang efektif dan berdaya tarik untuk pendidikan dan kesadaran lingkungan.



Gambar 3. Proses Pengembangan Video

*Pada tahap keempat yaitu tahap pengembangan,* dihasilkan video berdurasi 5 menit 5 detik. Menurut widodo rentang konsentrasi anak usia lima tahun adalah sekitar empat belas menit [22]. Sehingga durasi 5 menit cukup aman ditonton untuk anak-anak tanpa lelah atau kehilangan minat. Video yang dikembangkan kemudian divalidasi oleh beberapa ahli untuk mendapatkan penilaian dan masukan. Ahli yang melakukan validasi adalah Ahli Materi PAUD, Ahli Bahasa, Ahli Media Video Animasi, dan Praktisi PAUD.



**Gambar 4. Hasil Pengembangan Video Animasi**

Tahap keempat yakni implementasi, video tersebut diujicobakan dengan diputar di hadapan peserta didik anak usia dini di TPA Rabiatul Adawiyah. Langkah ini bertujuan untuk mengukur respons dan pemahaman langsung dari anak-anak terhadap isi dan pesan yang disampaikan dalam video. Hasil dari implementasi ini menjadi acuan untuk menilai sejauh mana efektivitas video dalam menyampaikan materi tentang lingkungan dan membangun kesadaran mereka terhadap pentingnya menjaga alam sekitar. Dengan demikian, tahap implementasi berperan krusial dalam memvalidasi dan memperbaiki kualitas serta dampak edukasi dari video animasi ini.



**Gambar 5. Implementasi Video di TPA Rabiatul Adawiyah**

Hasil penilaian validasi ahli terhadap video animasi untuk mengenalkan manfaat pohon bagi kehidupan ditunjukkan pada tabel 4 di bawah ini.

**Tabel 4. Hasil Penilaian Validasi Ahli**

<b>Responden</b>	<b>Presentase</b>	<b>Keterangan</b>
Ahli Media PAUD	94%	Sangat Valid
Ahli Media Animasi	96%	Sangat Valid
Ahli Bahasa	87,5%	Sangat Valid
Guru PAUD	93,75%	Sangat Valid
<b>Rata-rata</b>	<b>92,81%</b>	<b>Sangat Valid</b>

Pada tahap terakhir yaitu evaluasi, media video yang sudah divalidasi oleh para ahli direvisi dengan memperhatikan masukan dan saran para ahli. Beberapa saran yang diberikan adalah sebagai berikut: 1) Ahli bahasa menyarankan untuk di scene Ayah bercakap-cakap dengan anak, menggunakan bahasa yang lebih sederhana supaya mudah dipahami anak; dan mengganti kata "teman-teman" menjadi "anak-anak"; 2) Ahli media animasi memberi masukan untuk membedakan pewarnaan pada karakter

tokoh, pakaian yang dikenakan dengan background atau latar; 3) Ahli materi PAUD memberi masukan untuk memperbesar visualisasi manfaat pohon supaya lebih jelas dilihat dan dipahami oleh anak usia dini.

Berdasarkan hasil evaluasi dari ahli Pendidikan Anak Usia Dini, media video animasi mendapatkan penilaian 94%, menunjukkan Sangat Valid dalam aspek pembelajaran, materi, dan tampilan. Ini menegaskan bahwa video animasi tentang manfaat pohon bagi kehidupan dalam video animasi ini layak dan dapat digunakan efektif sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini dan kegiatan lainnya. Sementara itu, validasi dari ahli media animasi terhadap aspek visual, audio, tipografi, dan penyajian mencapai 96%, menunjukkan kualitas yang sangat valid untuk digunakan dalam proses belajar-mengajar. Evaluasi dari ahli bahasa menunjukkan hasil 87,5% dalam penggunaan bahasa dan kemudahan pemahaman, juga dianggap valid untuk penggunaan dalam pembelajaran. Hasil validasi dari guru dengan persentase 93,75% menunjukkan bahwa materi ini sangat valid sebagai bahan ajar di sekolah.

## **KESIMPULAN**

Video animasi tentang manfaat pohon bagi kehidupan dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan karakter peduli lingkungan. Tampilan visual video dan audio yang dikembangkan menarik perhatian anak dalam mengenal manfaat pohon bagi kehidupan. Pendidik bisa menggunakan video ini sebagai alat untuk mengenalkan karakter peduli lingkungan. Studi ini bisa dilanjutkan dengan penelitian berikutnya untuk melihat efektivitas video dalam pembelajaran atau penelitian dengan tujuan yang lain.

## **PENGHARGAAN**

Terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam penelitian pengembangan ini, yaitu para ahli yang telah bersedia memvalidasi media ini. Kepala sekolah, guru dan peserta didik TPA Rabiatul Adawiyah Kabupaten Cileungsi yang telah bersedia dijadikan lokasi penelitian dan memberikan informasi terkait penelitian ini.

## **REFERENSI**

- [1] Dinas Lingkungan Hidup, "Masalah Lingkungan Hidup di Indonesiadan dan Dunia Saat ini," *dinas lingkungan hidup*, 2019. <https://dlh.bulelengkab.go.id/informasi/detail/artikel/masalah-lingkungan-hidup-di-indonesia-dan-dunia-saat-ini-15>
- [2] Hubungan Masyarakat Kepolisian Republik Indonesia, "Jakarta Masih Menduduki Kualitas Udara Terburuk Ke 3 di Dunia," <https://humas.polri.go.id/>, 2023. <https://www.antaranews.com/berita/4348763/sabtu-jakarta-kembali-jadi-kota-dengan-udara-terburuk-ketiga-di-dunia>
- [3] H. Wahyuni and S. Suranto, "Dampak Deforestasi Hutan Skala Besar terhadap Pemanasan Global di Indonesia," *JlIP J. Ilm. Ilmu Pemerintah.*, vol. 6, no. 1, pp. 148–162, Mar. 2021, doi: 10.14710/jiip.v6i1.10083.

- [4] C. Nakita and F. U. Najicha, "Pengaruh Deforestasi dan Upaya Menjaga Kelestarian Hutan di Indonesia," *Ius Civ. Refleks. Penegakan Huk. dan Keadilan*, vol. 6, no. 1, p. 92, Apr. 2022, doi: 10.35308/jic.v6i1.4656.
- [5] L. Marlinae, L. Khairiyati, A. Waskito, and Anugrah Nur Rahmat, *Dasar-Dasar Kesehatan Lingkungan*. Yogyakarta: CV Mine, 2021. [Online]. Available: <https://repo-dosen.ulm.ac.id//handle/123456789/33740>
- [6] Putu Ayu Irma Wirmayanti, Ida Ayu Putu Widiati, and I Wayan Arthanaya, "Akibat Hukum Penebangan Hutan secara Liar," *J. Prefer. Huk.*, vol. 2, no. 1, pp. 197–201, Mar. 2021, doi: 10.22225/jph.2.1.3067.197-201.
- [7] M. Zainuddin and M. Tahnur, "Nilai Manfaat Ekonomi Hutan Kota Universitas Hasanuddin Makassar," *J. Hutan dan Masy.*, vol. 10, no. 2, p. 239, Dec. 2018, doi: 10.24259/jhm.v10i2.4874.
- [8] R. S. D. Wihardjo and H. Rahmayanti, *Pendidikan Lingkungan Hidup*. Pekalongan, Jawa Tengah: PT. Nasya Expanding Management, 2021. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=zEMjEAAAQBAJ>
- [9] E. F. Pujiono *et al.*, "Gerakan Tanam 1000 Pohon," in *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian Masyarakat (SENIAS)*, 2021. [Online]. Available: <https://prosiding.uim.ac.id/index.php/senias/issue/archive>
- [10] K. Masykuroh and Khairunnisa, "Pengembangan Media Video Animasi Mengenal Sampah untuk Membangun Karakter Peduli Lingkungan Anak Usia Dini," *SELING J. Progr. Stud. PGRA*, vol. 8, no. 2, pp. 220–228, 2022, doi: 10.29062/seling.v8i2.1236.
- [11] H. Khoirunnisa, I. Khasanah, and E. Rakhmawati, "Penanaman Karakter Peduli Lingkungan Melalui Ecobrick Pada Anak Usia 3-4 Tahun," *PAUDIA J. Penelit. dalam Bid. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 10, no. 1, pp. 211–218, Jun. 2021, doi: 10.26877/paudia.v10i1.8176.
- [12] A. Cahyadi, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar : Teori dan Prosuder*. 2019. [Online]. Available: <https://idr.uin-antasari.ac.id/16140/>
- [13] R. Rejeki, M. F. Adnan, and P. S. Siregar, "Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 4, no. 2, pp. 337–343, Mar. 2020, doi: 10.31004/basicedu.v4i2.351.
- [14] M. R. Apriansyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta," *J. Pensil*, vol. 9, no. 1, pp. 9–18, Jan. 2020, doi: 10.21009/jpensil.v9i1.12905.
- [15] M. M. Fajar, R. E. Murtinugraha, and R. Arthur, "Kajian Literatur: Efektivitas Media Video Animasi pada Pembelajaran Bersifat Teori," in *Prosiding Seminar Pendidikan Kejuruan dan Teknik Sipil (SPKTS)*, 2023, vol. 1. [Online]. Available: <https://journal.unj.ac.id/>
- [16] N. K. Ariani and P. R. Ujianti, "Media Video Animasi untuk Meningkatkan Listening Skill Anak Usia Dini," *J. Pendidik. Anak Usia Dini Undiksha*, vol. 9, no. 1, p. 43, Jul. 2021, doi: 10.23887/paud.v9i1.35690.
- [17] D. K. Mashuri and Budiyono, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V," *J. Penelit. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 8, no. 5, pp. 893–903, 2020, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/35876>
- [18] K. Wakhidah and W. Adiarti, "Pengaruh penanaman nilai-nilai konservasi terhadap karakter peduli pada lingkungan anak usia dini," *BELIA Early Child. Educ.*

- Pap.*, vol. 3, no. 2, 2014, doi: 10.15294/belia.v3i2.3718.
- [19] L. Oktamarina and others, "Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan Sejak Usia Dini Melalui Kegiatan Green School di PAUD Uswatunn Hasanah Palembang," *J. Ilm. Potensia*, vol. 6, no. 1, pp. 37–44, 2021, doi: 10.33369/jip.6.1.37-44.
- [20] A. Mawanto, T. Y. E. Siswono, and A. Lukito, "Pengembangan Media Cerita Bergambar untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Pecahan Kelas II," *J. Cendekia J. Pendidik. Mat.*, vol. 4, no. 1, pp. 424–437, Jun. 2020, doi: 10.31004/cendekia.v4i1.243.
- [21] A. Maydiantoro, "Model Penelitian Pengembangan." 2020. [Online]. Available: <http://repository.lppm.unila.ac.id/43959/1/ARTICLE JPPPI.pdf>
- [22] L. Widyastuti, I. Khasanah, E. Rakhmawati, and A. Prasetyo, "Pengenalan Pendidikan Seksual Melalui Media Audio-Visual pada Anak Usia 5-6 Tahun," *PAUDIA J. Penelit. dalam Bid. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 12, no. 2, pp. 351–357, Nov. 2023, doi: 10.26877/paudia.v12i2.17568.