

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Era globalisasi memberikan dampak luar biasa dalam kehidupan, positif untuk siapa pun yang ingin dan dapat memanfaatkannya dengan baik, juga negatif apabila individu tidak bisa membatasi ataupun menjaga diri dengan karakter mulia. Berdasarkan pengamatan peneliti terhadap lingkungan sekitar, didapati bahwa masih banyak individu melakukan tindakan berlawanan dengan nilai-nilai karakter mulia. Masih banyak individu yang membuang sampah serta parkir sembarangan, merokok tidak pada tempatnya, tidak mengantri, melanggar rambu lalu lintas, membolos, tawuran, melakukan perundungan dan sebagainya.

Dilansir dari kpai.go.id pada tahun 2011-2019 tercatat 37.381 pengaduan kekerasan terhadap anak, sementara jumlah laporan untuk kasus perundungan di instansi pendidikan maupun sosial media meraih angka 2.473. Bersumber dari kemdikbud.go.id sejak 1 Januari 2020 hingga 19 Juni 2020 terdapat 3.087 kasus kekerasan pada anak. Akibat dari maraknya perilaku-perilaku berlawanan dengan nilai-nilai kemuliaan, maka karakter merupakan salah satu dari sekian banyak hal yang menjadi perhatian pemerintah di Indonesia. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengimplementasikan hal tersebut dengan aksi Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) yang dijalankan sejak tahun 2016.

Lickona (2013) mengartikan pendidikan karakter ialah suatu upaya guna membantu individu agar ia bisa mencermati, mengerti kemudian menjalankan nilai-nilai etika. Lickona menjelaskan bahwa pendidikan karakter adalah kebutuhan utama untuk menjadikan seseorang mempunyai kepribadian maupun tingkah laku baik. Pendidikan karakter ialah proses pembelajaran yang dilaksanakan demi menanamkan norma-norma atau nilai-nilai mulia berdasarkan ajaran dan petunjuk keagamaan, aturan adat serta unsur-unsur kenegaraan dengan tujuan membentuk kepribadian pelajar sehingga menjelma insan terpuji (Chairiyah, 2014).

Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum Kementerian Pendidikan Nasional (2010) pada publikasi bertajuk Bahan Pelatihan Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter menyebutkan bahwasanya karakter ialah tabiat, akhlak, watak maupun kepribadian individu nan terlahir sebab akibat penghayatan aneka macam kebajikan yang dipercaya serta diaplikasikan sebagai dasar cara berpandangan, berpikir, bersikap dan bertindak. Karakter mulia perlu ditanamkan dan diperkuat pada setiap individu baik melalui pendidikan di rumah, lingkungan maupun sekolah sejak pada usia dini, sebab pada masa tersebut merupakan fase yang krusial bagi perkembangan manusia.

Usia dini adalah tahap kehidupan saat individu menjalani kenaikan secara substansial pada perkembangannya. Perkembangan usia dini melingkupi bermacam-macam aspek perkembangan, seperti nilai agama dan moral, fisik, kognitif, motorik, sosial emosional, seni serta bahasa (Khaironi, 2017). Pendidikan karakter ialah mekanisme pembelajaran dengan tujuan untuk memupuk nilai, sikap serta perilaku berakhlak mulia maupun budi pekerti nan luhur, maka dari itu pendidikan karakter dinilai sangat penting guna ditanamkan pada anak sedari usia dini (Fitroh & Sari, 2015).

Dalam pembelajaran anak usia dini, nilai-nilai karakter dianggap sebegitu pentingnya untuk diperkenalkan serta diimplementasikan kedalam perilaku mereka, berlandaskan rumusan Kemendiknas (2012) terdapat lima belas nilai pendidikan karakter antara lain yakni kecintaan terhadap Tuhan, jujur, disiplin, toleransi, mandiri, percaya diri, kerjasama, sopan santun, kepemimpinan dan keadilan, kreatif, kerja keras, peduli, rendah hati, cinta tanah air dan tanggung jawab. Tanggung jawab termasuk aspek penting pada pendidikan karakter yang menjadi pondasi guna menciptakan individu-individu berilmu dan mampu menempatkan dirinya sebagai anggota masyarakat.

Tanggung jawab menjadi salah satu nilai karakter penting yang perlu ditanamkan pada individu, sebab sikap tersebut akan menjadikan seseorang dapat dipercaya, disegani dan disukai oleh orang lain. Lickona (2013) menyatakan pendapatnya tentang nilai tanggung jawab, ia menganggap hal tersebut amatlah

penting guna: (1) Memupuk jiwa nan sehat; (2) Meningkatkan perhatian terhadap jalinan intrapersonal; (3) Membangun sekelompok masyarakat yang berkerakyatan juga manusiawi; (4) Menciptakan dunia nan seimbang dan aman. Nilai karakter tanggung jawab mewakili dasar moralitas utama yang berlaku secara universal. Nilai tanggung jawab sangatlah diperlukan untuk pengembangan jiwa yang sehat serta kepedulian akan hubungan interpersonal (Wibowo & Magfirotu, 2016).

Kemendikbud (2016) mendefinisikan tanggung jawab dengan melaksanakan segala tugas serta kewajiban secara sungguh-sungguh, juga kesediaan menerima seluruh akibat perbuatannya sendiri. Tanggung jawab terwujud sejalan bersama pertumbuhan dan perkembangan anak. Relung hati dan keinginan sendiri dalam melaksanakan kewajibannya ialah sumber tanggung jawab. Menurut Kemendikbud (2016) perilaku tanggung jawab antara lain menjalankan perintah dan menjauhi larangan tuhan, menjaga kebersihan, mematuhi aturan, menghargai perbedaan, serta menjaga kesatuan dan persatuan bangsa. Terhadap Tuhan yang Esa, diri sendiri, keluarga, masyarakat, juga bangsa serta negara tanggung jawab ditunaikan.

Ciri perkembangan tanggung jawab yaitu anak memenuhi kewajiban dan mematuhi aturan orang tua maupun lingkungan dan sosial seperti: (1) Membereskan mainan maupun peralatannya apabila sudah dipakai; (2) Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan (3) Memelihara barang miliknya juga barang orang lain; (4) Menyadari serta memohon pemaafan apabila menunaikan hal-hal yang tidak benar; (5) Ikut andil dalam menjaga mainan milik sekolah; (6) Melaksanakan tugas sebaik-baiknya (Cahyati, 2018).

Berdasarkan pengamatan peneliti terkait tanggung jawab pada anak usia dini, didapati bahwa terkadang anak tidak menjaga barang miliknya dan orang lain, tidak meminta maaf jika telah melakukan satu kesalahan serta membuang sampah sembarangan. Peneliti juga melakukan, survei dan wawancara menggunakan *google form* untuk lebih memperkuat data mengenai tanggung jawab pada anak usia dini tersebut. Peneliti memberikan tiga pertanyaan mengenai tanggung jawab pada anak usia dini menggunakan pilihan jawaban iya, tidak dan kadang-kadang.

Tabel 1.1 Hasil Survei Data Awal

Pertanyaan	Persentase		
	Iya	Tidak	Kadang-kadang
Apakah anak menjaga barang pribadinya dan barang orang lain?	20,3%	12,7%	67,1%
jika telah telah selesai menggunakan suatu barang seperti mainan, peralatan makan dll, apakah anak akan membereskannya?	13,9%	17,7%	68,4%
jika melakukan suatu kesalahan, apakah anak akan meminta maaf dan memperbaiki kesalahannya?	29,1%	5,1%	65,8%

Berdasar pada wawancara peneliti dengan seorang tenaga didik di salah satu taman kanak-kanak kota Jambi, didapati bahwa beberapa murid masih belum mengetahui perihal tanggung jawabnya sehingga harus diingatkan terlebih dahulu. Guru memberikan jawaban atas pertanyaan mengenai bagaimana perlakuan anak terhadap teman-temannya ketika bermain, serta pernyataan tentang apa yang anak lakukan apabila terlibat pertengkaran ataupun melakukan kesalahan terhadap orang lain semisal pengajar maupun teman-temannya, sebagai berikut:

“mereka main bersama dengan kondisi kadang terjadi konflik seperti rebutan mainan atau kadang ada yang dia ngatur teman-temannya tapi temannya ga mau, jadi ya ribut saling menyalahkan, kemudian ya biasa ada yang nangis”

“mereka akan berdiam diri terlebih dahulu, setelah guru mengingatkan untuk minta maaf baru mengucapkan minta maaf kepada teman atau gurunya”.

Peneliti melakukan wawancara terhadap salah seorang Ibu dari anak usia dini di kota Jambi, yang mana dari kegiatan tersebut didapati bahwasanya anak masih susah memohon pemaafan setelah ia menunaikan suatu kesalahan, jarang menjaga serta menyusun mainannya apabila telah selesai digunakannya, juga sering membuang sampah tidak pada tempatnya sebagaimana pernyataannya berikut ini:

“Nah ituu, dak akan langsung, agak kurang gitu, agak kurang mau dio minta maaf tu, kadang mau cuma yo jarang, sesekali kadang dionyo mau minta maaf tu, nah itu yang payah”

“Dio be mainannyo tu kadang tu umurnyo dak sampe seminggu dak sampe berapa hari udah dirusak, dio tu suko meretel-meretelin gitu nah”

“Kadang disimpannyo dalam lemari, kadang yo dibiakinyo be beserak”

“Nah kadang buang sembarangan jugo dionyo hehehe, tapi sekali-sekali kadang adolah dionyo buang ke situ ke tempat sampah, misal dah dibilangin kan, dek buangnya kemana, baru dibuangnya ke situ, buang tempat sampah bilangnyo, baru di buang ke belakang ke tempat sampah”.

Pada wawancara peneliti dengan salah satu orang tua anak usia dini didapati bahwa anak belum diberitahu benar mengenai tanggung jawab, sebagaimana pernyataan interviwee ketika ditanya apakah anak diberitahu mengenai tanggung jawabnya dan bentuk perilakunya, yaitu sebagai berikut ini:

“Hee kalo tanggung jawabnyo idak bilang sih kak, kalo bunda dibilangin bae lah, kek kalo dio buang sampah sembarangan misal dak, bunda bilanglah buang di kotak sampah gitu, kalo dibilangin ini ni tanggung jawab gitu dak ado sih emang”

Demikian halnya dengan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan salah satu guru taman kanak-kanak di kota Jambi. Ketika peneliti bertanya terkait bagaimana cara sekolah mengajarkan tentang perilaku tanggung jawab, seperti apa yang harus anak lakukan bila telah selesai menggunakan suatu barang, yakni:

“Guru akan memberikan arahan, seperti jika anak selesai bermain maka guru tidak langsung meminta anak membereskan mainannya tapi akan memberikan pertanyaan, misal apa yang harus kita lakukan setelah selesai bermain karena sekarang waktunya kita belajar kembali

Dari perolehan data peneliti, tanggung jawab dalam diri anak usia dini perlu untuk lebih dikembangkan kembali. Lickona (2013) menyatakan bahwasanya karakter mencakup tiga hal yang senantiasa berkaitan, yakni pemahaman akan moral, perasaan akan moral serta perilaku bermoral. Guna membantu agar karakter tertanam dalam diri individu maka ia perlu untuk mengetahui nilai-nilai dan bentuk perilakunya, sehingga dibutuhkan sebuah metode pembelajaran yang tepat.

Pembelajaran sembari bermain serta menggembirakan adalah konsep nan tidak dapat dipisahkan dari anak usia dini, kedua hal tersebut bisa digunakan sebagai landasan guna menetapkan strategi pada penyelesaian persoalan pendidikan karakter. Pembelajaran nan menyenangkan bisa ditentukan sebagai metode

pendidikan karakter, mengenai hal tersebut menggunakan dongeng (*storytelling*) dapat menjadi salah satu pilihan (Nuryanto, 2017).

Storytelling adalah metode dimana bercerita dijadikan sebagai cara untuk mengajar peserta didik. Bercerita ialah salah satu hal yang merupakan seni sebab amat berkaitan dengan keelokan serta bersandar pada ketangguhan kalimat-kalimat yang dipakai guna mencapai tujuan. Teknik bercerita mampu merubah etika anak sebab sebetuk cerita bisa menarik mereka untuk meminati serta mengamati dan merekam peristiwa maupun imajinasi yang ada dalamnya. Bercerita dapat menyajikan pengalaman juga pembelajaran moral lewat tokoh-tokoh yang ada didalam cerita (Agustina & Kurnia, 2019).

Pada beberapa jurnal penelitian terdahulu dikatakan bahwa *storytelling*, bercerita atau mendongeng dapat menanamkan serta memupuk nilai-nilai karakter dalam diri anak. Pada penelitian yang dilaksanakan oleh Ramdhani dkk (2019) bertajuk “Penanaman Nilai-Nilai Karakter Melalui Kegiatan *Storytelling* Dengan Menggunakan Cerita Rakyat Sasak Pada Anak Usia Dini” dinyatakan bahwasanya pengaplikasian bercerita dapat membina nilai-nilai karakter, adapun beberapa nilai yang bertumbuh diantaranya adalah (1) Tanggung Jawab; (2) Kerja Sama; (3) Jujur; (4) Mandiri; (5) Kerjasama; (6) *Religious*.

Pada hasil penelitian Fitroh dan Sari (2015) dengan judul ”Dongeng Sebagai Media Penanaman Karakter Pada Anak Usia Dini” dikatakan bahwa dongeng selaku sarana untuk menanamkan nilai karakter amatlah berpengaruh. Fokus nilai-nilai di penelitian ini adalah pada karakter tanggung jawab dan tolong menolong. Kegiatan berkisah ataupun mendongeng ialah salah satu praktik budaya yang amat baik disampaikan kepada anak sejak usia dini. Mendongeng atau berkisah mengenai “sesuatu” dapat dilaksanakan melalui beragam cara supaya dongeng lebih memikat dan bernyawa, contoh menggunakan teknologi informatika lewat aplikasi animasi bersuara maupun memakai dukungan sarana demo atau peraga tradisional (Fitroh & Sari, 2015).

Mendongeng (*storytelling*) akan lebih menyenangkan apabila menggunakan media. Media adalah salah satu elemen pembelajaran yang mengambil peran krusial dalam mencapai target serta hasil belajar. Dengan memakai media anak lebih menampakkan ketertarikan juga fokusnya kepada materi pembelajaran sehingga dapat menangkap informasi dengan apik. Pembelajaran terhadap anak usia dini akan sangat berpengaruh bilamana didukung dengan penggunaan media audio dan visual, dimana anak akan menerima informasi tidak hanya dengan mendengar melainkan juga melihat (Muthmainnah, 2013).

Pada pembelajaran di pendidikan anak usia dini, seringkali pendidik cenderung condong memutuskan untuk memakai media audio dan visual sebab berimbang dengan keperluan serta karakteristik perkembangan anak yang belajar menggunakan barang nan nyata. Media dengan audio dan visual ditimbang lebih memikat bagi anak dikarenakan padanya terdapat gambar bergerak, variasi suara juga jalan cerita (Muthmainnah, 2013). Media audio dan visual ialah ragam alat yang selain memuat elemen terkait pendengaran ia juga memuat komponen atau hal yang juga bisa dilihat, keunggulan sarana tersebut dipandang baik dan memikat (Daboti & Agustin, 2018).

Pengaplikasian media audio visual mampu menyuguhkan keringanan bagi anak untuk memperhatikan cerita dengan baik, maka dari itu tidak mustahil terjadinya komunikasi dua arah antara murid dan pengajar saat penyajian pesan moral cerita. Guru akan cenderung lebih memikat perhatian peserta didik, sebab mereka bisa langsung memperhatikan, melakukan maupun memerankan tokoh dalam cerita (Limarga, 2017). Pada hasil penelitian Cahyati (2018) mengenai "Penggunaan Media Audio visual Terhadap Karakter Tanggung Jawab Anak Usia lima sampai enam tahun" Menunjukkan bahwa media audio visual memberikan dampak yang berarti dan mampu mengembangkan nilai daripada karakter tanggung jawab anak.

Dalam penelitian Daboti dan Agustin (2018) mengenai “Efektifitas Penggunaan Metode Bercerita Dengan Menggunakan Media Audio visual Wayang Terhadap Tingkat Disiplin Anak Usia Dini” didapati bahwa ada perbedaan nilai rata-rata antara sikap disiplin anak-anak yang memakai teknik berkisah menggunakan bantuan media audio dan visual (wayang) dengan anak-anak yang tidak memakai metode tersebut, secara signifikan. Total nilai rata-rata maksimal yang diperoleh anak-anak yang menerapkan metode bercerita dengan wayang adalah 39,1 sedangkan anak yang tidak menerapkan metode tersebut sebesar 29,5.

Berdasarkan permasalahan diatas, demi membina nilai karakter tanggung jawab dalam diri anak usia dini tentunya dibutuhkan alat atau perangkat pembelajaran yang akan dijadikan panduan dalam melakukan pendidikan kedepannya, dalam penelitian ini alat pembelajaran yang dimaksud ialah modul. Modul pada penelitian ini berisikan kegiatan bercerita menggunakan media audio dan visual utama wayang kertas juga boneka tangan. Pemilihan modul dengan kegiatan bercerita menggunakan media audio dan visual sebagai objek dalam penelitian ini didasari atas referensi mengenai intervensi untuk mengembangkan pengetahuan serta perilaku dari nilai pendidikan karakter tanggung jawab pada anak usia dini.

Berdasar pada latar belakang permasalahan yang sudah disampaikan sebelumnya, maka peneliti tertarik serta hendak melaksanakan penelitian mengenai Uji Validitas Isi Modul Stortell De Mauvis (*Storytelling* Dengan Media Audio Visual) Untuk Mendidik Nilai Karakter Tanggung Jawab Pada Anak Usia Dini.

1.2 Rumusan Masalah

Dari pemaparan latar belakang permasalahan, maka perumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah Modul Stortell De Mauvis (*Storytelling* Dengan Media Audio Visual) dapat digunakan untuk mendidik Nilai karakter tanggung jawab pada anak usia dini?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak diraih pada penelitian ini terbagi menjadi 2, yakni tujuan umum dan khusus.

1.3.1 Tujuan Umum

Umumnya yang hendak diraih pada penelitian ini ialah guna mengetahui validitas isi Modul Stortell De Mauvis (*Storytelling* Dengan Media Audio Visual) Untuk Mendidik Nilai Karakter Tanggung Jawab Pada Anak Usia Dini.

1.3.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus yang hendak dicapai dalam penelitian ini antara lain:

1. Guna mengetahui hasil skor penilaian validator pada modul stortell de mauvis (*storytelling* dengan media audio visual)
2. Guna mengetahui hasil skor penilaian validator pada pada tiap-tiap sesi kegiatan modul stortell de mauvis (*storytelling* dengan media audio visual)

1.4 Manfaat Penelitian

Secara garis besar terdapat dua kebermanfaatan daripada penelitian ini, yaitu diharapkan dapat memberi kebermanfaatan secara teoritis serta kebermanfaatan secara praktis.

1.4.1 Manfaat Teoritis

1. Hasil penelitian ini diharap bisa memberi informasi maupun ilmu pengetahuan mengenai *Storytelling* Dengan Media Audio Visual serta pendidikan nilai karakter tanggung jawab pada anak usia dini;
2. Hasil penelitian ini diharap mampu membantu memperkaya penelitian-penelitian lainnya yang berkaitan dengan *Storytelling* dan pendidikan karakter tanggung jawab pada anak usia dini;
3. Hasil penelitian ini diharap bisa menjadi tambahan referensi terkait *Storytelling* dan pendidikan karakter tanggung jawab pada anak usia dini.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Untuk instansi pendidikan, hasil penelitian ini diharap bisa dijadikan sebagai pijakan guna merancang serta mengembangkan strategi pendidikan kepada anak usia dini;
2. Untuk pendidik, hasil penelitian ini diharap bisa menyuguhkan pengetahuan maupun informasi terkait *storytelling* maupun nilai karakter tanggung jawab pada anak usia dini serta membantu untuk kreatif dan inovatif dalam proses pelaksanaan pendidikannya;
3. Untuk peneliti berikutnya, diharapkan hasil dari penelitian ini bisa menjadi referensi guna penelitian kedepannya, baik itu tentang *storytelling* dengan media audio visual dan pendidikan nilai karakter tanggung jawab pada anak usia dini ataupun variabel lain nan sekiranya ditemukan pada penelitian ini;

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini melihat bagaimana validitas isi Modul Stortell De Mauvis (*Storytelling Dengan Media Audio Visual*) Untuk Mendidik Nilai Karakter Tanggung Jawab Pada Anak Usia Dini. Modul ini dirancang berpijakan pada teori terkait variabel yang menjadi target penelitian. Variabel bebas pada penelitian ini yaitu Modul Stortell De Mauvis (*Storytelling Dengan Media Audio Visual*) dan variabel terikat dalam penelitian ini adalah Nilai Karakter Tanggung Jawab. Validasi modul dalam penelitian ini dilaksanakan oleh validator yang dipilih menggunakan teknik *purposive*. Teknik *purposive* adalah teknik penetapan validator dengan penilaian khusus (Ekawati & Saputra, 2018).

Validator pada penelitian ini adalah Psikolog pendidikan, serta pendidik yaitu orang tua dan guru. Jenis penelitian yang diaplikasikan peneliti adalah riset validitas isi modul. Penelitian ini menggunakan lembar validasi. Penelitian ini berlangsung sejak bulan Desember 2022, dari mulai pengumpulan data melalui survei menggunakan *google form* hingga pelaksanaan dengan teknik observasi serta wawancara yang dilaksanakan di TK Islam An - Nizham serta rumah orang tua anak

usia dini di Kota Jambi. Data penelitian dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan Aiken 'V yang bertujuan untuk uji validitas modul.

1.6 Keaslian Penelitian

Keaslian penelitian berarti bahwasanya topik penelitian yang hendak dijalankan bersifat otentik, asli serta tidak sama dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Mengenai perbedaannya dengan penelitian terdahulu adalah sebagai berikut

Tabel 1.2 Penelitian yang Relevan

Judul	Penulis	Tahun	Hasil
Dongeng Sebagai Media Penanaman Karakter Pada Anak Usia Dini	Siti Fadjryana Fitroh, Evi Dwi Novita Sari	2015	Hasil penelitian menunjukkan bahwa dongeng sangat efektif digunakan sebagai sarana pembentukan karakter pada masa awal, dan mengacu pada kebutuhan akan keakraban dan contoh yang baik dalam pembentukan karakter anak. Fokus penelitian ini adalah sifat tanggung jawab dan gotong royong.
Peningkatan Nilai-Nilai Karakter dengan Metode Mendongeng Cas Cis Cus di Ba Aisyiyah Kaponan 2 Ponorogo	Sidik Nuryanto	2017	Terjadi peningkatan nilai karakter kecintaan pada Tuhan, awalnya 68,8 persen pada siklus satu, meningkat menjadi 75 persen, dan akhirnya pada siklus dua sebesar 87,5 persen. Nilai kedisiplinan anak pada keadaan awal 62,5 persen, mengalami kenaikan hingga mencapai angka 68,8 persen, cukup memuaskan di siklus dua dengan capaian 93,8 persen. Skor kemandirian anak yang awalnya 68,8 persen, menjadi naik 87,3 persen di siklus satu dan meningkat lagi menjadi 93,8 persen. Nilai kerjasama anak awalnya 56,3 persen pada siklus satu meningkat menjadi

					75 persen setelah mendapat tindakan hasilnya meningkat menjadi 81,3 persen. Tanggung jawab anak pada keadaan awal adalah 56,3 persen, meningkat menjadi 68,8 persen, pada siklus satu dan tertinggi pada siklus dua yaitu 87,5 persen.
Efektifitas Metode Bercerita Dengan Menggunakan <i>Audio visual</i> Terhadap Tingkat Disiplin Anak Usia Dini	Penggunaan Media (Wayang)	Angraini Daboti, Mubiar Agustin	2018		Hasil penelitian menyatakan bahwasanya perilaku disiplin anak di awal umumnya dikategorikan sedang dan selebihnya dikategori rendah. Sesudah diterapkannya teknik berkisah dengan memakai media audio dan visual wayang terdapat kenaikan signifikan pada kedisiplinan anak yang diyakinkan dengan sikap disiplin berdasar di kategori tinggi dan sedang.
Penerapan Bercerita Dengan <i>Audio visual</i> Meningkatkan Kemampuan Anak Usia Dini	Metode Untuk Empati	Debora Meiliana Limarga	2017		Hasil penelitian memastikan bahwa terjadi kenaikan empati pada anak sesudah dilaksanakan metode berkisah dengan media <i>audio visual</i> .
Penggunaan <i>Media Audio visual</i> Terhadap Tanggung Jawab Anak Usia lima hingga enam Tahun	Karakter Anak	Nika Cahyati	2018		Hasil dari penelitian ini yaitu bahwasanya ada dampak media <i>audio visual</i> pada karakter tanggung jawab anak di usia lima hingga enam tahun yang dibuktikan melalui analisis ANOVA dengan nilai signifikansi yaitu 0,000 pada taraf signifikansi 0,05
Uji Validitas Permainan Dengan Experiential	Modul Tradisional Metode	Yun Nina Ekawati & Nofrans Eka Saputra	2018		Berdasarkan hasil validasi, modul permainan tradisional masuk dalam kategori valid dikaji berdasarkan validitas isi dan validitas konstruk menurut validator yang adalah profesional nan ahli dibidangnya. Kriteria validitas yang

Learning Denver Screening (DDST/Denver II)	Berbasis Development Test	dimaksud dinilai berdasarkan aspek materi, penyajian serta bahasa juga kemudahan dalam penggunaannya.
---	---------------------------------	---

Bisa diperhatikan melalui tabel 1.2 termuat beberapa penelitian yang sudah dijelaskan. Baik dari segi pendekatan ataupun bentuk tindakan, penelitian yang hendak dilaksanakan peneliti tentunya lain dari penelitian-penelitian sebelumnya tersebut. Pada penelitian Fitroh & Sari (2015) metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif, sementara Nuryanto (2017) merupakan penelitian tindakan kelas, demikian pula dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Limarga (2017) dimana kemampuan yang hendak ditingkatkan ialah empati, sedangkan pada penelitian Daboti & Agustin (2018) adalah kedisiplinan, kemudian Cahyati (2018) pada penelitiannya menggunakan video dalam tindakannya, sementara Ekawati & Saputra menggunakan permainan tradisional.

Meski ada sejumlah kesamaan dari variabel yang hendak diteliti, akan tetapi secara keseluruhannya tidaklah sama sebab topik pada penelitian ini ialah “Uji Validitas Isi Modul Stortell De Mauvis (*Storytelling* Dengan Media Audio Visual) Untuk Mendidik Nilai Karakter Tanggung Jawab Pada Anak Usia Dini” dengan menggunakan penelitian riset validasi isi modul. Tindakan yang akan diberikan berupa kegiatan bercerita dengan menggunakan wayang kertas yang merupakan media visual dalam kategori gambar, sebab memiliki keunggulan berupa harga yang terjangkau, mudah didapat serta mudah digunakan, kemudian kegiatan berwayang juga merupakan budaya Indonesia.

Dari hal-hal yang sudah disampaikan sebelumnya di atas menjadi bukti keaslian penelitian. Hal-hal tersebut menerangkan bahwasanya penelitian ini merupakan penelitian asli karya peneliti sendiri, dan tidak sama dengan penelitian sebelumnya.