

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian/Pengembangan**

Hasil penelitian ini menyajikan data yang diperoleh dari pengumpulan data, bagaimana proses tiap tahapan pembuatan produk yang dikembangkan, hasil validator ahli media dan ahli materi, serta hasil uji keefektivitasan video animasi yang dikembangkan.

##### **1. Hasil Pengembangan Video Animasi Pendidikan Seksualitas AUD**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Reserch & Development* yaitu penelitian dengan cara mengembangkan sebuah produk video animasi dalam pendidikan seksualitas yang menggunakan model pengembangan ADDIE dengan tahapan-tahapan yang sudah dilakukan:

###### **a. Tahap Analisis**

Adalah tahapan dimana peneliti melakukan kegiatan menganalisis kebutuhan (*need assesment*) dengan melalui beberapa proses tahapan yang peneliti lakukan dengan cara observasi awal dan wawancara bersama pendidik dan peserta didik. Adapun responden yang dipilih oleh peneliti dalam penelitian ini adalah anak kelompok B2 di TK Pembina Banjarmasin Tengah. Berikut proses analisis yang sudah peneliti lakukan:

###### **1) Metode penyampaian dan kendala**

Hasil wawancara dengan pendidik di sana menunjukkan bahwasanya strategi penyampaian pendidikan seksualitas di TK Pembina Banjarmasin Tengah

masih hanya sebatas arahan dan pemberian nasehat saja. Misalnya seperti membedakan toilet laki-laki dan perempuan, menanamkan rasa malu, serta mengajarkan berpakaian sopan. Permasalahan lainnya yaitu pendidik di sana juga masih bingung dalam menyampaikan materi apa saja yang disampaikan serta belum ada media pembelajaran untuk menyampaikan pendidikan seksualitas kepada anak, yang menjadikan pendidikan seksualitas di sana belum terbekali secara optimal.

## 2) Karakteristik peserta didik

Adanya analisis karakteristik peserta didik disini bertujuan untuk menyusun materi yang sesuai dalam proses pembelajaran nantinya. Pada tahap ini akan menganalisis mengenai kemampuan akademik dan motivasi belajar peserta didik. Berikut hasil analisis karakteristik peserta didik yang sudah dilakukan peneliti.

- a) Peserta didik pada umumnya suka dengan tontonan animasi yang menyenangkan sehingga penggunaan video animasi dapat menjadi faktor utama yang dapat menunjang motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Khususnya dalam materi pendidikan seksualitas.
- b) Berdasarkan kemampuan akademik peserta didik dilembaga tersebut sudah memiliki kemampuan untuk merekonstruksi pada tingkat pemikiran apa yang telah dilakukan di dalam perilaku. Namun perbedaan kemampuan akademik menjadi faktor utama dalam mencapai hasil belajar anak. Sebagian anak terlihat bosan dan tidak memperhatikan penjelasan dari pendidik di sana. Sehingga harus ada

tindakan dari pendidik untuk membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran.

- c) Kemampuan hasil belajar peserta didik kelompok B dalam lingkup pendidikan seksualitas terlihat masih belum optimal, karena penyampaian dilembaga tersebut hanya sebatas interaksi guru serta arahan.

### 3) Analisis materi dan perumusan tujuan pembelajaran

Pada analisis tugas ini yang dilakukan peneliti adalah memilih materi pokok bahasan. langkah awal dari analisis tugas ini yaitu penyesuaian tema/topik pendidikan seksualitas melalui pengembangan video animasi yang akan dikembangkan nantinya yang bertujuan untuk meningkatkan pencapaian perkembangan anak tentunya menyesuaikan dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) anak usia dini usia kelompok B (5-6 Tahun) yang termuat dalam Permendikbud RI No. 137 Tahun 2014. Adapun dalam analisis materi ini peneliti memakai kerangka dasar dan struktur kurikulum 2013. Sedangkan dalam perumusan tujuan pembelajaran peneliti memakai teknik ABCD (*Audience, Behavior, Condition, Degree*). Berikut hasil perumusan tujuan pembelajaran yang sudah peneliti lakukan dalam mengembangkan sebuah video animasi pendidikan seksualitas:

- a) Dengan diberikan video animasi pendidikan seksualitas, anak kelompok B di TK Pembina Banjarmasin Tengah dapat mencapai hasil belajar yang baik.
- b) Dengan adanya video animasi, pendidik di TK Pembina Banjarmasin

Tengah dapat menyampaikan materi pendidikan seksualitas dengan mudah.

- c) Dengan diberikannya video animasi dalam pendidikan seksualitas, anak kelompok B di TK Pembina Banjarmasin Tengah dapat mempelajari materi pendidikan seksualitas dimanapun dan kapanpun.

Tabel 4.1 Kompetensi Dasar dan Indikator Anak Usia 5-6 Tahun

KD	Indikator	Materi
1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya	Anak mampu membedakan antara laki laki dan perempuan (fisik)	Pemahaman gender dan bagian pribadi
1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan	Anak dapat mengidentifikasi dirinya laki-laki ataupun perempuan	
3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsinya	Anak dapat mengenal area bagian bagian pribadi	
3.4 Mengetahui cara hidup sehat	Anak mengetahui bagaimana cara membersihkan diri	Sanitasi (kebersihan diri)
2.1, Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat	Anak terbiasa mencuci tangan dan gosok gigi serta cara membersihkan diri lainnya	
2.11 Memiliki perilaku yang dapat menyesuaikan diri.	Anak mampu berinteraksi, bertindak, dan menjaga diri sendiri.	Perlindungan dan keamanan diri

#### b. Tahap Perancangan (Desain)

Pada tahap ini peneliti merancang media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk video animasi anak dalam pembekalan pendidikan seksualitas pada anak usia 5-6 tahun. Disini peneliti membuat konsep rancangan desain melalui beberapa tahapan yaitu tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi.

## 1) Pra Produksi

Pra produksi adalah tahapan persiapan sebelum produksi. Dimana pada tahap ini peneliti melakukan beberapa proses yang dilalui diantaranya:

- a) Pembentukan tim editing. Mereka adalah salah satu vendor atau layanan jasa untuk memenuhi kebutuhan pembeli. Vendor yang dipilih peneliti dalam mengembangkan video animasi disini merupakan layanan jasa videografi dan *motion graphic* dari surabaya yaitu *Gart Creative Production*.
- b) Pengisian dan invoice. Pada tahap ini vendor memberikan link drive untuk pengisian pembuatan video seperti apa yang ingin dikembangkan serta invoice yang berupa rincian atau daftar harga suatu produk. Dalam pengisian, peneliti akan membuat alur cerita, naskah, background, musik penggiring serta pemilihan karakter animasi. Nabil dan nabila dipilih peneliti untuk menjadi karakter utama dalam animasi ini, menggambarkan sosok anak laki-laki dan anak perempuan yang berumur kisaran 5 tahun dengan animasi berbasis islami.



Selanjutnya ketika penulis sudah melakukan pengisian maka akan diadakan meeting dengan tim editing. Yang membicarakan mengenai berbagai macam hal dan pembagian job desk serta membuat time line untuk proses produksi nantinya. Setelah semua sudah rampung maka peneliti dan vendor melakukan kesepakatan dengan melauai proses pembayaran, bahwasanya sudah saling sepakat antar satu sama lain dalam pengembangan produk ini.

## 2) Produksi

Tahap produksi merupakan tahap inti dari pembuatan video animasi dalam penelitian pengembangan ini. Dimana pada tahap produksi peneliti dan tim editing akan berkolaborasi dalam pengembangan sebuah produk yaitu video animasi. Berikut tahap produksi yang sudah peneliti dan tim editing lakukan:

- a) Desain Animasi. Ada 2 orang animator yaitu septian sastra dan kandi maharani. Bertugas membuat desain animasi yang diinginkan seperti karakter karakter dalam animasi, *background* setiap *scane*, dan desain gambar serta alur cerita. Setelah gambar-gambar sudah dibuat, selanjutnya animator akan menggabungkan semua gambar menjadi sebuah gambar yang bergerak cepat sehingga gambar itu terlihat menjadi nyata dan hidup.
- b) Ilustrasi Grafis. Bertujuan untuk menginterpretasi visual ke dalam drive sehingga cline tahu sampai mana proses pembuatan sudah berjalan dan memudahkan pada tahap revisi nantinya. Bukan hanya itu ilustrasi grafis ini juga bertugas dalam penyuntingan video baik itu potongan dari *scane* atau adegan pendek maupun untuk hasil akhirnya.
- c) Pengisi Suara Karakter. Ada 2 orang yaitu Sufyan Mumtaz sebagai karakter nabil dan Innaufa Qonita Zurraya sebagai karakter nabila. Pengisian suara ini akan disesuaikan dengan naskah yang sudah peneliti buat serta karakter suara yang peneliti inginkan.

Tabel 4.2 Pengisi Suara Karakter Animasi

Nama	Pemeran	Gambar
Sufyan Mumtaz	Nabil	
Innaufa Qonita Zurraya	Nabila	

### 3) Pasca Produksi

Bisa kita sebut juga dengan proses *finishing*. Pada tahap ini akan dilakukan pengoreksian dan penambahan modifikasi serta pemberian musik pengiring sampai pada *final output* yaitu puncak keseluruhan produktivitas pembuatan video animasi.

#### c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan pada penelitian ini memiliki 2 tahapan yaitu tahap produksi (pembuatan produk) yang mana pada tahap ini media yang dirancang akan dibuat dan tahap validasi adalah tahap pengujian keefektivitasan oleh validator ahli media dan materi atas produk yang sudah dikembangkan.

##### 1) Pengembangan Video Animasi

Adalah salah satu perencanaan strategi peneliti dalam mengembangkan sebuah produk yaitu video animasi dalam pendidikan seksualitas. Pada tahap ini desain media yang sudah dirancang akan dikembangkan. Berikut pengembangan video animasi yang sudah peneliti lakukan:

a) Tampilan *Opening*



Gambar 4.1 Tampilan *Opening*

Tampilan *opening* adalah tampilan pertama yang ditayangkan dalam media. Pada bagian *opening* ini penulis memilih *Background*, karakter suara, serta musik penggiring yang sesuai dengan karakter anak usia dini. Disini anak akan dikenalkan pada karakter utama yaitu nabil dan nabila, dengan durasi kurang lebih 1 menit.

b) Tampilan Isi Materi

Peneliti memuat beberapa materi pendidikan seksualitas dalam pengembangan video animasi ini yaitu:





Gambar 4.2 materi 1 (pemahaman gender dan bagian pribadi)

Menampilkan cerita yang memberikan pemahaman tentang gender dan bagian pribadi. Dalam *scene* ini karakter nabil dan nabila akan menjelaskan tentang perbedaan antara laki laki dan perempuan khususnya pada bagian pribadinya masing masing.



Gambar 4.3 Materi 2 (*sanitasi/kebersihan diri*)

Tampilan materi 2 ini mengajarkan anak tentang pentingnya kebersihan serta bagaimana cara menjaga kebersihan diri. Pada scene ini menampilkan karakter nabil dan nabila sedang membacakan hadist kebersihan serta melakukan aktivitas atau perilaku menjaga kebersihan diri. Seperti mandi, gosok gigi, dan mencuci tangan. Dalam scene materi 2 ini memakan durasi waktu kurang lebih 1-2 menit.



Gambar 4.4 Materi 3 (perlindungan dan keamanan diri)

Disini anak akan diberi tahu bagaimana sikap menjaga diri serta bertindak saat sedang berada pada keadaan terancam. Dalam pengembangan ini peneliti juga memberikan metode *Problem Based Learning* yaitu strategi yang dipakai peneliti kepada anak yang bertujuan anak akan lebih aktif dan terampil terhadap pemecahan masalah. Alasan peneliti memilih materi perlindungan dan keamanan diri ini sebagai materi yang menjadi problem pemecahan masalah, diharapkan anak nantinya tahu bagaimana harus bertindak serta menjaga diri dari pelaku seksual di luar sana.

c) Tampilan Bagian Penutup (Closing)



Gambar 4.5 Bagian Penutup (*Closing*)

Pada bagian penutup peneliti menggunakan metode *repetitive* atau pengulangan materi secara singkat untuk memberikan ingatan serta pengalaman yang kuat bagi anak. Bukan hanya itu pada bagian akhir video akan ditampilkan *Credit Title* guna untuk memberikan apresiasi kepada peneliti dan penghargaan kepada seluruh tim yang terlibat langsung dalam pembuatan video animasi ini. Berikut video animasi yang sudah dikembangkan.

<https://drive.google.com/drive/folders/14Z1kiDsBcNrxgWKaRfIjMQ1EXK8OdQ>

Terakhir peneliti akan mendiskripsikan mengenai spesifikasi dari produk yang sudah dibuat. Adapun spesifikasi dari produk yang sudah dikembangkan yaitu sebagai berikut:

- (1) Dilengkapi dengan gambar yang interaktif, serta audio yang tentunya menarik dan mudah dipahami anak.
- (2) Ada 3 pokok materi yang dimasukan peneliti dalam video animasi

tersebut yakni: pemahaman gender dan bagian pribadi, *sanitasi*, dan perlindungan dan keamanan diri.

(3) Video animasi yang sudah dikembangkan ini telah memenuhi aspek kriteria pendidikan baik itu dari segi isi materi serta tujuan pembelajaran.

(4) Video animasi ini di dalamnya mengandung prinsip pembelajaran artinya media ini digunakan untuk kepentingan pembelajaran. Video animasi ini diharapkan dapat memberikan visualisasi yang jelas terhadap materi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Video animasi ini dibuat bukan untuk menggantikan peran guru, tapi untuk membimbing peserta didik dalam belajar sehingga mendapatkan hasil belajar yang optimal.

## 2) Validasi Media Animasi

Tahap validasi bertujuan untuk menguji keefektivitasan media yang dikembangkan baik itu dari segi isi ataupun materi. Validasi dilakukan oleh 2 orang ahli yaitu ahli materi dan ahli media.

a) Validasi Ahli Materi dilakukan oleh Ibu Dina Aprilia, M. Psi selaku validator ahli materi. Adapun hasil persentase kelayakan materi adalah 100% berada pada kategori sangat layak. Berikut perumusannya:

Tabel 4.3 Instrumen Penilaian Ahli Materi

No	Pertanyaan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Indikator yang dipilih sesuai dengan kompetensi dasar				√
2.	Kesesuaian indikator dengan tingkat perkembangan anak				√

3.	Susunan aktivitas dalam video mengarahkan peserta didik untuk berfikir secara runtut berdasarkan tahapan 5 M (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, mengkomunikasikan.)				√
4.	Materi yang disajikan mudah dipahami				√
5.	Dengan menggunakan media pembelajaran berupa video animasi ini dapat memudahkan anak untuk belajar				√
6.	Materi dan media yang dipakai sesuai dengan perkembangan ilmu dan teknologi				√
7.	Tugas/ latihan sesuai dengan rumusan indikator				√
8.	Tugas/ latihan sesuai dengan materi yang disajikan				√
9.	Penyajian materi bersifat interaktif sehingga dapat memotivasi anak dalam belajar serta memberikan keefektifan anak dalam belajar				√
10.	Meningkatkan pengetahuan anak terhadap materi yang disampaikan				√

Pada validasi materi ini memiliki 10 item penilaian, dan nilai tertinggi yaitu 4 maka untuk mendapatkan skor maksimal digunakanlah rumus sebagai berikut:

$$\text{Skor Maksimal} = (\text{ butir penilaian}) \times \text{Nilai Tertinggi}$$

$$\begin{aligned} \text{Skor Maksimal} &= 10 \times 4 \\ &= 40 \end{aligned}$$

Sehingga didapatkan hasil skor maksimal yaitu 40, sedangkan skor yang diperoleh pada validasi materi ini sama yaitu sebanyak 40, kemudian untuk memperoleh persentase kelayakan media yang dikembangkan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Kelayakan\%} = \frac{\text{ skor yang diperoleh}}{\text{ skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Kelayakan\%} &= \frac{40 \times 100}{40} \\ &= 100\% \end{aligned}$$

Maka dapat dikatakan kesimpulannya berdasarkan hasil persentase kelayakan di atas yaitu dengan hasil persentase 100% berada pada kategori sangat layak. Uji validasi materi ini dilaksanakan selama 10 hari yang tentunya juga melalui beberapa tahap revisi. Adapun yang perlu direvisi pada validasi materi ini yaitu ada penambahan *scene* atau adegan pada materi perlindungan dan keamanan diri.

- b) Validasi Ahli Media dilakukan oleh Bapak Muhammad Ridha, M.Pd selaku ahli media bidang pendidikan. Uji validasi media ini dilakukan kurang lebih 15 hari. Hasil validasi media yang telah dilakukan juga sangat bagus, namun ada terdapat beberapa sedikit masukan yaitu mengenai visualisasi karakter nabil dalam penggunaan peci, tentang kesalahan transliterasi hadist kebersihan, serta penyesuaian teks bagian opening dengan suara karakter animasi, yang mana ditemukan digambar tulisannya “Bermain Bersama Nabil dan Nabila” tetapi suara karakter animasinya menyebutkan “Belajar Bersama Nabil dan Nabila”.

Tabel 4.4 Instrumen Penilaian Ahli Materi

No	Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1	Kualitas visual dan suara media yang dikembangkan.				√
2	Isi video mengandung pesan yang ingin disampaikan.				√
3	Isi video bersesuaian dengan tugas/ aktivitas belajar yang diberikan pada peserta didik.				√
4	Musik yang ditayangkan jelas dan sesuai dengan anak usia dini				√
5	Ketepatan memilih jenis huruf				√

6	Mempermudah proses pembelajaran				√
7	Mempermudah guru dalam penyampaian				√
8	Mempermudah peserta didik dalam memahami				√
9	Komponen video diperjelas oleh komponen audio				√
10	Media pembelajaran dapat diakses dengan bantuan teknologi				√

Pada uji validasi media ini mendapatkan hasil sama dengan hasil persentase ahli materi yaitu 100% dengan berada pada kategori sangat layak.

Berikut perumusannya:

$$\text{Skor Maksimal} = (\text{ butir penilaian}) \times \text{Nilai Tertinggi}$$








$$\begin{aligned} \text{Skor Maksimal} &= 10 \times 4 \\ &= 40 \end{aligned}$$

$$\text{Kelayakan\%} = \frac{\text{ skor yang diperoleh }}{\text{ skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Kelayakan\%} &= \frac{40 \times 100}{40} \\ &= 100\% \end{aligned}$$

Setelah selesai melakukan revisi dari kedua ahli dan hasilnya dapat diterima, maka dapat diketahui bahwasanya media yang sudah dikembangkan telah layak baik itu dari segi materi maupun isi. Berikut gambaran hasil produk yang sudah di revisi <https://drive.google.com/drive/folders/14ce-xpwG1BL5gqfa6YlnmXTPFGnAVevT>.

Tabel 4.5 Hasil revisi validator ahli materi dan ahli media

No	Masukan Validator	Keterangan	Sebelum	Sesudah
1	Bagian opening	Terlihat tulisan pada bagian opening tidak sesuai dengan suara karakter animasi. Yang mana pada gambar tertulis "Bermain Bersama Nabil dan Nabila" sedangkan pada suara karakter animasi "Belajar Bersama Nabil dan Nabila".		
2	Visualisasi karakter nabil	Perbaikan pada karakter nabil dalam pemakaian peci yang masih terlihat rambut, sehingga dapat memberikan visualisasi yang benar kepada anak.		
3	Penambahan reka adegan	penambahan reka adegan ada orang asing memegang tubuh nabil pada bagian perlindungan dan keamanan diri	-	
4	Transliterasi hadist	terdapat sedikit kesalahan dalam transliterasi pada bagian "Ath-Thuhuuru" bukan "At-Thohuuru"		

#### d. Implementasi

Selanjutnya adalah tahap *implementation* dimana video animasi akan diterapkan untuk melihat seberapa efektivitasnya video animasi yang dikembangkan terhadap pemahaman belajar anak. Dalam penerapan media animasi ini diikuti oleh peserta didik kelompok B2 yang berjumlah 14 orang dan 2 orang guru pendamping. Pada penelitian pengembangan ini peneliti memakai

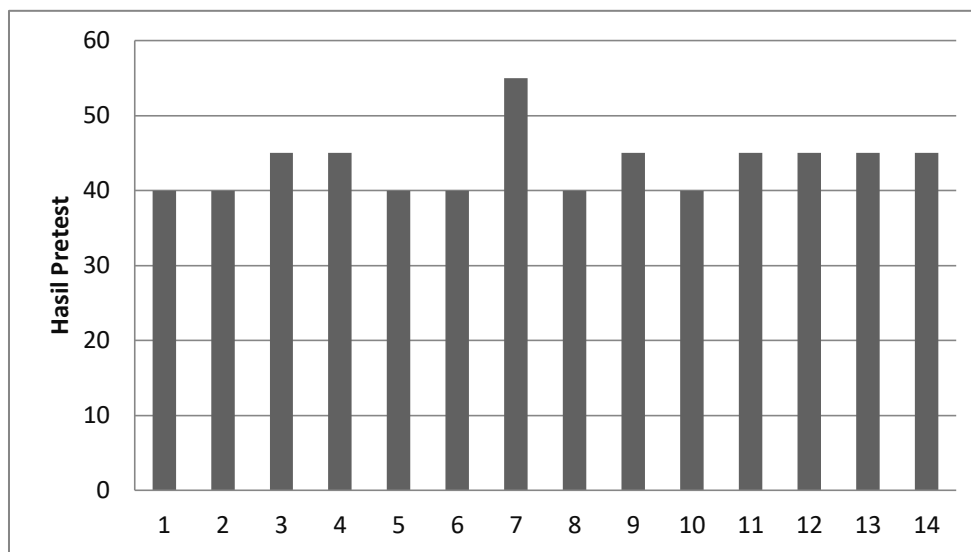


desain *one grup pretest posttest*. Berikut pemaparan hasil penerapan media video animasi dalam pendidikan seksualitas di TK Pembina Negeri Banjarmasin Tengah.

Peneliti melakukan kegiatan pretest bertempat diruang kelas B2 TK Negeri Pembina Banjarmasin Tengah. Sebelum melakukan pretest peneliti melakukan kegiatan apersepsi terhadap peserta didik yang bertujuan untuk memberikan motivasi dalam pembelajaran. Selanjutnya anak kelas B2 akan diberikan pertanyaan-pertanyaan dari instrumen penilaian yang telah dibuat peneliti tanpa media apapun.

1) Kegiatan *Pretest*

Program: Pemberian Pretest
Materi : Pemahaman gender dan bagian pribadi, sanitasi, serta perlindungan dan keamanan diri.
Sasaran : Mengukur efektivitas video animasi terhadap pemahaman anak kelompok B2 dalam pendidikan seksualitas
Waktu : 09.00-09.45 WIB
Tempat : Kelas B2 lantai 2



Gambar 4.6 Diagram Hasil Pretest

Sebelum dilakukan kegiatan *Pretest*, terdapat salah satu peserta didik perempuan menyebutkan “titit” adalah alat kelaminnya dan sisanya tidak mengetahui sama sekali nama bagian pribadinya masing-masing. Terlihat pada kegiatan *pretest* ini responden masih sulit dalam memahami materi, disisi lain peserta didik di sana sebagian sudah mengetahui letak bagian-bagian pribadinya masing-masing namun tidak mengetahui nama bagian pribadi tersebut. Untuk materi sanitasi sebagian anak di sana sudah tahu bagaimana cara membersihkan diri sendiri namun sebagian kegiatan itu masih belum dibiasakan oleh mereka. Selanjutnya dalam materi perlindungan dan keamanan diri, peserta didik B2 sama sekali masih belum tahu bagaimana cara menjaga diri dan cara bertindak apabila berada dalam keadaan terancam. Berikut hasil pretest yang sudah dilakukan oleh penulis.

Tabel 4.6 Hasil Rata-rata Nilai *Pretest* Anak B2

No	Nama	Item Jawaban					Skor	Nilai
		1	2	3	4	5		
1	Peserta didik 1	2	1	1	3	1	8	40
2	Peserta didik 2	2	1	1	3	1	8	40
3	Peserta didik 3	2	2	1	3	1	9	45
4	Peserta didik 4	2	1	1	3	2	9	45
5	Peserta didik 5	2	1	1	3	1	8	40
6	Peserta didik 6	2	1	1	3	1	8	40
7	Peserta didik 7	2	2	1	3	3	11	55
8	Peserta didik 8	2	1	1	3	1	8	40
9	Peserta didik 9	2	2	1	3	1	9	45
10	Peserta didik 10	2	1	1	3	1	8	40
11	Peserta didik 11	2	1	1	3	2	9	45
12	Peserta didik 12	2	1	1	3	2	9	45
13	Peserta didik 13	2	1	1	3	2	9	45
14	Peserta didik 14	2	1	1	3	2	9	45
$\bar{x}$							8.714286	43.57143

## 2) *Treatment I*

Selanjutnya adalah kegiatan pemberian *Treatment*. Anak akan diberikan perlakuan/*Treatment* yaitu dengan video animasi yang sudah dikembangkan.

Program: Pemberian Perlakuan ( <i>Treatment I</i> )
Materi : Pemahaman gender dan bagian pribadi
Sasaran : Mengukur efektivitas video animasi terhadap pemahaman anak kelompok B2 dalam pendidikan seksualitas
Waktu : 09.00-09.45 WIB
Tempat : Kelas B2 lantai 2

Pada pemberian *treatment I* ini berjalan dengan baik, terlihat anak lebih fokus, aktif, dan cepat memahami materi dari pembelajaran sebelumnya. Materi yang diberikan disini adalah pemahaman gender dan bagian pribadi. Setelah anak

diberikan perlakuan, anak sudah mengetahui letak dan nama bagian pribadinya masing-masing. Bukan hanya itu, terlihat anak sudah tahu batasan antara laki-laki dan perempuan.

### 3) *Treatment II*

Program: Pemberian Perlakuan (Treatment 2)
Materi : Sanitasi (kebersihan diri)
Sasaran : Mengukur efektivitas video animasi terhadap pemahaman anak kelompok B2 dalam pendidikan seksualitas
Waktu : 09.00-09.45 WIB
Tempat : Kelas B2 lantai 2

Selanjutnya peneliti melakukan pemberian treatment yang ke 2 yaitu tentang materi *sanitasi* (kebersihan diri). Di sini anak B2 terlihat lebih aktif dalam memahami materi dan ingin melakukan pembiasaan kegiatan sehat misalnya menggosok gigi secara teratur, mandi serta mengganti pakaian dalam.

### 4) *Treatment III*

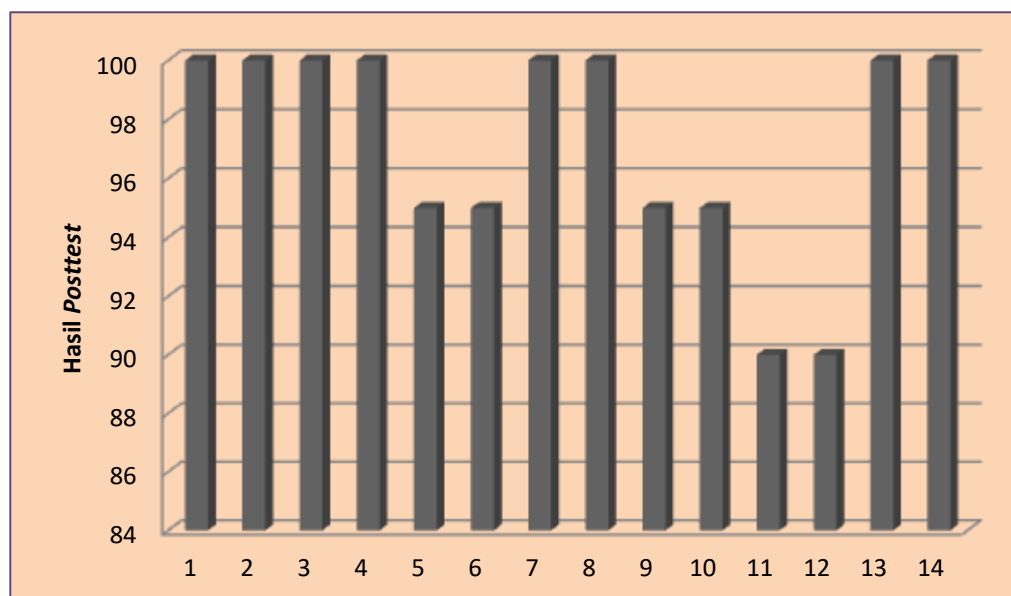
Program: Pemberian Perlakuan (Treatment 3)
Materi : Keamanan dan Perlindungan diri
Sasaran : Mengukur efektivitas video animasi terhadap pemahaman anak kelompok B2 dalam pendidikan seksualitas
Waktu : 09.00-09.45 WIB
Tempat : Kelas B2 lantai 2

Pada pemberian materi keamanan dan perlindungan diri ini, terlihat anak sangat fokus menonton video animasi yang menayangkan karakter nabil dan nabila sedang terancam. Setelah menonton video animasi anak sudah mengetahui bagaimana cara bertindak dalam keadaan terancam dan anak sudah mengetahui siapa saja yang boleh mnyentuh, memeluk, ataupun membawa mereka.

5) Pemberian *Posttest*

Program: Pemberian Posttest
Materi :Pemahaman gender dan bagian pribadi, sanitasi, serta perlindungan dan keamanan diri.
Sasaran : Mengukur efektivitas video animasi terhadap pemahaman anak kelompok B2 dalam pendidikan seksualitas
Waktu : 09.00-09.45 WIB
Tempat : Aula TK Pembina Negeri Banjarmasin Tengah

Terlihat dari hasil pretest dan kegiatan pemberian treatment dapat terlihat media yang dikembangkan oleh peneliti itu sangat memberikan hasil belajar anak yang sangat baik. Anak lebih aktif, mudah memahami materi, dan tentunya anak senang dan tidak bosan dalam pembelajaran. Di akhir kegiatan posttest ini penulis juga melakukan game repetitive berupa pertanyaan yang bertujuan untuk melihat seberapa memahami anak dari materi yang tersampaikan di video animasi tersebut. Berikut hasil posttest yang sudah peneliti lakukan.



Gambar 4.7 Diagram Hasil Posttest

Tabel 4.7 Hasil Rata-rata Nilai *Posttest* Anak B2

No	Nama	Item Jawaban					Skor	Nilai
		1	2	3	4	5		
1	Peserta didik 1	4	4	4	4	4	20	100
2	Peserta didik 2	4	4	4	4	4	20	100
3	Peserta didik 3	4	4	4	4	4	20	100
4	Peserta didik 4	4	4	4	4	4	20	100
5	Peserta didik 5	4	4	4	4	3	19	95
6	Peserta didik 6	4	4	4	4	3	19	95
7	Peserta didik 7	4	4	4	4	4	20	100
8	Peserta didik 8	4	4	4	4	4	20	100
9	Peserta didik 9	4	3	4	4	4	19	95
10	Peserta didik 10	4	3	4	4	4	19	95
11	Peserta didik 11	3	3	4	4	4	18	90
12	Peserta didik 12	3	3	4	4	4	18	90
13	Peserta didik 13	4	4	4	4	4	20	100
14	Peserta didik 14	4	4	4	4	4	20	100
$\bar{x}$							19.42857	97.14286

e. *Evaluation*

Setelah tahap implementasi maka selanjutnya adalah tahap *evaluation* adalah tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE. Disini penulis memakai jenis evaluasi formatif yang bertujuan untuk merevisi dan meningkatkan efektivitas serta daya tarik produk yang dikembangkan yaitu video animasi, evaluasi ini dilakukan pada setiap akhir pembelajaran tatap muka.

Setelah melakukan kegiatan pretest dan posttest selanjutnya, peneliti melakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak berdistribusi normal. Berikut hasil uji normalitas menggunakan SPSS 22 yang sudah peneliti lakukan.

Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.293	14	.002	.723	14	.001
Posttest	.347	14	.000	.735	14	.001

a. Lilliefors Significance Correction

Keterangan:

Dikatakan data berdistribusi normal apabila nilai sig > 0,05

Sedangkan data yang tidak berdistribusi normal memiliki nilai sig < 0,05

Terlihat dari tabel di atas nilai sig ternyata lebih kecil dari 0,05 maka data tersebut tidak berdistribusi normal artinya dalam penelitian ini tidak bisa menggunakan uji statistik parametrik. Untuk itu peneliti memakai uji wilcoxon sebagai jalan alternatif untuk melihat adanya keefektivitasan video animasi terhadap pemahaman belajar anak B2. Berikut perumusannya:

### Wilcoxon Signed Ranks Test

Ranks				
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest – Pretest	Negative Ranks	0 <sup>a</sup>	.00	.00
	Positive Ranks	14 <sup>b</sup>	7.50	105.00
	Ties	0 <sup>c</sup>		
	Total	14		

a. Posttest < Pretest

b. Posttest > Pretest

c. Posttest = Pretest

Tabel 4.9 Hasil Uji *Wilcoxon*

Test Statistics <sup>a</sup>	
	Posttest – Pretest
Z	-3.349 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.001

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Dasar pengambilan keputusan uji *Wilcoxon*:

1. Jika nilai Asymp.Sig. < 0,05, maka video animasi berpengaruh pada pemahaman anak B2
2. Jika nilai Asymp.Sig. > 0,05, maka video animasi tidak berpengaruh pada pemahaman anak B2

Terlihat dari output “*Test Statistics*” diketahui Asmp. Sig (2-tailed) sebesar 0,001 atau dapat juga dikatakan  $0,001 < 0,05$ . Artinya dari hasil *pretest* dan *posttest* dapat disimpulkan bahwasanyan video animasi berpengaruh secara signifikan terhadap pemahaman belajar anak B2. Berikut intepretasi uji *wilcoxon* yang sudah penulis lakukan:

- 1) *Negative Rank* atau selisih (negatif) antara hasil belajar anak B2 dalam kegiatan *pretest* dan *posttest* adalah 0, baik itu pada nilai N, *Mean Rank* maupun *Sum Rank*. Artinya nilai 0 menunjukkan tidak adanya pengurangan ataupun penurunan dari nilai *pretest* dan *posttest*.
- 2) *Positive Rank* atau selisih (positif) antara hasil belajar anak B2 dalam kegiatan *pretest* dan *posttest* dengan hasil nilai N sebesar 14. Artinya ke 14 peserta didik mengalami peningkatan belajar yang sangat baik. Sedangkan



rata-rata peningkatan tersebut sebesar 7,50, sedangkan jumlah rangking positif atau *Sum of Rank* adalah sebesar 105,00.

- 3) *Ties* adalah hasil kesamaan nilai *pretest* dan *posttest*, pada uji yang sudah dilakukan penulis mendapatkan hasil *ties* sebesar 0, artinya tidak ada nilai yang sama antara *pretest* dan *posttest*.

## **B. Pembahasan**

Penelitian yang berjudul pengembangan video animasi pendidikan seksualitas untuk anak kelompok B di TK Pembina Banjarmasin Tengah, yang dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu: analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Berbicara mengenai animasi pada zaman sekarang tidak hanya sebuah film hiburan tontonan anak semata saja melainkan karna adanya perkembangan teknologi serta ilmu pengetahuan menjadikan animasi menjadi industri besar salah satunya dalam dunia pendidikan. Animasi dalam dunia pendidikan biasanya banyak digunakan menjadi media pembelajaran untuk membantu peserta didik memahami materi yang sifatnya sulit, disisi lain juga dapat memudahkan penyampaian seorang pendidik kepada peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung.

Tentunya dalam memberikan pemahaman pendidikan seksualitas kepada anak usia dini harus dibuat menarik agar anak tidak jenuh dan termotivasi untuk belajar. Video animasi menjadi pilihan yang tepat untuk media penyampaian informasi tentang pendidikan seksualitas, dengan desain menarik dan tentunya

modern. Penyampaian informasi melalui video animasi juga tidak terbelit-belit dan memberikan tampilan yang menarik untuk informasi yang disampaikan dan akan meningkatkan pemahaman peserta didik dalam materi pembelajaran sehingga akan berdampak pada peningkatan kualitas pendidikan.<sup>32</sup>

Penggunaan animasi dalam pembelajaran terbukti sangat efektif. Khususnya dalam pendidikan seksualitas anak usia dini karena pada dasarnya kita lihat dari permasalahan yang ada sebagian pendidik masih bingung dalam penyampaian serta kurangnya media yang membantu mereka dalam penyampaian materi seksualitas, di samping itu adanya media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk animasi ini dapat digunakan terus menerus.

Penggunaan media animasi ini membantu anak lebih mudah memahami materi pendidikan seksualitas yang menjadikan anak akan terbekali secara optimal. Video yang memuat tentang materi pendidikan seksualitas. Survei juga menunjukkan keuntungan dari penggunaan media ini yaitu mampu mempertahankan fokus perhatian anak yang menjadikan anak belajar dengan suasana menyenangkan.<sup>33</sup> Tingkat keefektifitasan video animasi dalam penyampaian materi lebih tinggi dibandingkan dari media yang lainnya. Video animasi ini juga tahan lama dan memiliki tingkat kerusakan yang rendah sehingga video animasi dapat dipakai secara berulang-ulang.

Hasil dari peneliti terdahulu juga banyak mengatakan bahwasanya penerapan video animasi dalam pendidikan seksualitas itu sangatlah efektif.

---

<sup>32</sup>Fatimatus Zahroh, "The Implementation of Animated Film as Media to Teach Writing Narrative Text to the Eighth Grade Students of Junior High School," *RETAIN* 2, no. 2 (2014).

<sup>33</sup>Uswatun Insani and Evi Supriatun, "Pencegahan Kekerasan Seksual pada Anak dengan Teknik Audiovisual di Rumah Yatim Tegal," *Aptekmas Jurnal Pengabdian pada Masyarakat* 3, no. 2 (2020).

Namun belum ada yang mengembangkan video animasi dalam pendidikan seksualitas khusus untuk anak usia dini, kebanyakan penelitian terdahulu hanya menggunakan jenis penelitian study kasus. Sehingga hasil penelitian ini menjadi kebaruan dari penelitian terdahulu.

Berdasarkan pada penelitian Ajeng Wulandari Rahma, Endang Purbaningrum dengan judul “Media Video Animasi Meningkatkan Pemahaman Pendidikan Seks pada Siswa TunaRungu”. Hasil menunjukkan bahwa video animasi sangat efektif digunakan sebagai media pembelajaran dalam membantu penyampaian materi pendidikan seksual. Khususnya pada anak tunarungu sebab dengan media video animasi dapat menarik perhatian dan meningkatkan minat belajar anak.<sup>34</sup> Pada penelitian Venny Vidayanti, Kintan Tasya Putri Tungkaki, Listyana Natalia Retnaningsih juga mengatakan bahwasanya adanya pengaruh video animasi terhadap pengetahuan seksualitas pada anak usia sekolah.<sup>35</sup> Selain itu pada hasil penelitian Muhammad Iqbal Hanafri, Arnie Retno Mariana, Carma Suryana menyatakan dengan penerapan media animasi *sex education* ini akan menarik minat murid dan informasi yang disampaikan lebih cepat diterima oleh murid serta membantu pengajar dalam menyampaikan materi pendidikan seksual dengan lebih interaktif.

Untuk menguji kelayakan video animasi yang dikembangkan peneliti melakukan uji validasi kepada ahli materi dan ahli media untuk mengetahui

---

<sup>34</sup>Ajeng Wulandari Rahma and Endang Purbaningrum, “Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Pendidikan Seks Pada Siswa Tunarungu,” *Jurnal Pendidikan Khusus* 16, no. 1 (2020).

<sup>35</sup>Vidayanti, Tungkaki, and Retnaningsih, “Pengaruh Pendidikan Seks Dini Melalui Media Video Animasi Terhadap Peningkatan Pengetahuan Anak Usia Sekolah Tentang Seksualitas Di Sdn Mustokorejo Yogyakarta.”

kualitas video animasi yang sudah dikembangkan. Hasil validasi yang diperoleh oleh masing-masing validator selanjutnya dianalisis. Validasi yang dilakukan oleh ahli materi mendapatkan persentase senilai 100% berada pada kategori sangat layak dan pada validator ahli media juga mendapatkan hasil persentase yang sangat bagus juga yaitu 100% berada pada kategori sangat layak dengan disertai beberapa catatan untuk perbaikan. Berdasarkan hasil validasi di atas dapat disimpulkan bahwa hasil penilaian validasi video animasi sudah valid atau sangat layak digunakan.

Video animasi yang sudah direvisi sesuai dengan saran dan masukan validator maka selanjutnya video animasi akan diterapkan di TK Pembina Banjarmasin Tengah untuk mengetahui efektivitas video animasi pendidikan seksualitas yang dikembangkan terhadap hasil belajar anak. Video animasi diterapkan kepada anak kelompok B2 dengan jumlah responden 14 orang peserta didik, dimana pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan pretest dan posttest untuk melihat hasil belajar anak sebelum dan sesudah diterapkannya video animasi pendidikan seksualitas. Hasil pretest yang didapat dengan rata-rata nilai sebesar 43,57. Sedangkan hasil rata-rata nilai posttest sebesar 97,14.

Selanjutnya peneliti melakukan analisis data menggunakan statistik nonparametrik yaitu uji wilcoxon untuk menilai adanya keefektivitasan video animasi terhadap pemahaman belajar anak. Hasil akhir menunjukkan bahwasanya nilai  $Asmp. Sig (2-tailed)$  sebesar 0,001 atau dapat juga dikatakan  $0,001 < 0,05$  yang artinya Video animasi berpengaruh secara signifikan terhadap pemahaman belajar anak B2.

Dengan demikian adanya efektivitas video animasi terhadap tingkat pemahaman anak dapat terbukti, karena adanya perubahan pada kemampuan dan keterampilan anak dalam proses pembelajaran anak lebih aktif, termotivasi dan tidak bosan dalam proses pembelajaran. Bukan hanya itu anak B2 mampu memahami materi dengan sangat cepat dan mempelajari keadaan riel dalam bentuk simulasi.