

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Media pembelajaran yang dimaksudkan oleh penelitian ini adalah video animasi edukatif yang fokus pada mencegah *bullying* pada anak usia dini. Data yang dikumpulkan terdiri dari observasi, wawancara, validasi ahli konten dan validasi ahli media , serta uji efektivitas produk. Ini adalah jenis penelitian *Research and Development* (R&D) yang menggabungkan metode kuantitatif dan kualitatif dalam satu penelitian. Penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) berfungsi sebagai penghubung antara penelitian dasar dan penelitian terapan. Suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada disebut penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D).⁴⁵

Penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu. Penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) dalam bidang pendidikan adalah proses ilmiah yang mengidentifikasi kebutuhan, mengembangkan produk, dan memvalidasi produk tersebut sebagai produk baru yang memenuhi kebutuhan. Metode dan uji lapangan yang sistematis digunakan untuk mengembangkan produk baru yang memenuhi standar mutu, efisiensi, dan efektivitas.⁴⁶

⁴⁵ M Askari Zakariah, Vivi Afriani, And Kh M Zakariah, *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research And Development (R N D)*. (Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka, 2020).

⁴⁶ Okpatrioka Okpatrioka, "Research and Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan," *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 1, no. 1 (2023): 86–100.

B. Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang dikembangkan oleh Januszewski dan Molenda untuk perancangan sistem pengajaran dengan menggunakan pendekatan sistem. Inti dari pendekatan sistem adalah membagi proses desain pembelajaran menjadi beberapa langkah, mengatur langkah-langkah tersebut dalam urutan yang logis, dan kemudian menggunakan keluaran dari setiap langkah sebagai masukan untuk langkah berikutnya. Model Instruksional ADDIE merupakan proses pembelajaran yang terdiri dari lima tahap, yaitu analisis, perencanaan, dan pelaksanaan, dan evaluasi dinamis.⁴⁷

Barokati dan Annas mengatakan bahwa model ADDIE adalah salah satu model yang berfungsi sebagai pedoman untuk mengembangkan pembelajaran yang efektif, dinamis, dan mendukung pembelajaran itu sendiri. Pendapat ini sejalan dengan Teguh dan Kirna, yang menyatakan bahwa model ADDIE dikembangkan atau disusun secara sistematis dengan urutan kegiatan yang bertujuan untuk memecahkan masalah yang terkait dengan pembelajaran.⁴⁸ Molenda juga menyatakan bahwa model ADDIE adalah model pembelajaran umum yang cocok untuk penelitian pengembangan. Dalam pengembangan, proses ini dianggap berurutan dan interaktif.⁴⁹

⁴⁷ Rahmat Arofah Hari Cahyadi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model," *Halaqa: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (2019): 35–42.

⁴⁸ Tia Dwi Kurnia et al., "Model Addie Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3d Pageflip," 1, no. 1 (2019): 516–25.

⁴⁹ Deby Putri Perwita and Popi Sri Kandika, *Analisis Model Pengembangan Bahan Ajar (4D, Addie, Assure, Hannafin Dan Peck)*, INA-Rxiv, 2019.

C. Prosedur Pengembangan

Tentang pengetahuan dan pembelajaran manusia, desain instruksional berpusat pada pembelajaran individu, sistematis, memiliki fase langsung dan jangka panjang, dan berfokus pada pelaksanaan tugas asli, pengetahuan kompleks, dan masalah asli. Dengan demikian, desain instruksional yang efektif mempromosikan kesetiaan yang tinggi antara lingkungan belajar dan pengaturan kerja yang sebenarnya. Pendekatan sistem dan proses interaktif siswa-guru-lingkungan adalah dasar model pembelajaran ADDIE. Hasil pengembangan yang dilakukan pada setiap tahap pembelajaran dapat memengaruhi pembelajaran ke tahap atau fase berikutnya.⁵⁰

Pada tahap analisis, peneliti menemukan kebutuhan dan kinerja yang menjadi dasar media pengembangan. Peneliti juga menemukan potensi penyebab *bullying* di lingkungan Taman Kanak-kanak TK PKK Cipta Karya. Analisis kemudian di validasi kesesuaian tersebut untuk memastikan bahwa masalah yang ditemukan benar-benar membutuhkan media pembelajaran untuk dijadikan bahan ajar. Peneliti kemudian menentukan tujuan pengajaran. Tujuannya adalah untuk meningkatkan pengetahuan anak usia dini tentang perilaku *bullying* dan cara mencegahnya. Pada penelitian ini juga, audiens yang dituju anak berusia 4-6 tahun dikonfirmasi dengan mempertimbangkan karakteristik perkembangan mereka. Peneliti juga menemukan sumber daya yang diperlukan seperti perangkat lunak

⁵⁰ Fitria Hidayat and Nizar Muhamad, "Model Addie (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*) Model in Islamic Education Learning," *J. Inov. Pendidik. Agama Islam* 1, no. 1 (2021): 28–37.

animasi, materi referensi , dan ahli validasi. Untuk memulai tahap berikutnya, hasil kemudian disajikan dalam ringkasan analisis .

Tahap desain adalah untuk membuat rencana pembelajaran dan struktur media yang akan dikembangkan. Peneliti mengumpulkan data untuk mengetahui apa yang harus dilakukan anak untuk memahami pencegahan *bullying*. Kemudian, peneliti membuat sasaran kinerja yang lebih spesifik. Pada tahap ini juga dilakukan verifikasi terhadap kinerja yang diinginkan, yaitu bagaimana anak dapat memahami bentuk-bentuk *bullying* ringan serta mampu menunjukkan respon yang tepat. Peneliti merancang strategi pengujian, yaitu bagaimana media akan diuji melalui validasi ahli dan validasi media.

Tahap pengembangan merupakan proses merealisasikan rancangan menjadi sebuah media pembelajaran berupa video animasi. Pada tahap ini, peneliti mulai membuat konten, termasuk naskah cerita, karakter, dialog, visual, dan pesan moral tentang berhenti tertawa. Selain itu, peneliti memilih dan membuat media pendukung seperti ilustrasi, animasi gerak, suara, musik latar, dan efek suara.

Tabel 3.1 Prosedur Pengembangan

| Konsep | <i>Analyze</i> | <i>Design</i> | <i>Develop</i> | <i>Implement</i> | <i>Evaluate</i> |
|----------------------|---|--|---|---|--|
| | Identifikasi kemungkinan penyebab kesenjangan kinerja | Verifikasi kinerja yang diinginkan dan metode pengujian yang sesuai | Menghasilkan dan memvalidasi sumber belajar | Mempersiapkan lingkungan belajar dan melibatkan siswa | Menilai kualitas produk dan proses pembelajaran, baik sebelum dan sesudah implementasi |
| Prosedur Umum | Validasi kesenjangan kinerja Tentukan tujuan pengajaran Konfirmasikan audiens yang dituju Identifikasi sumber daya yang diperlukan Susun rencana manajemen proyek | Melakukan inventarisasi tugas Menyusun sasaran kinerja Menghasilkan strategi pengujian | Menghasilkan konten Memilih atau mengembangkan media pendukung Mengembangkan bimbingan bagi siswa Mengembangkan bimbingan bagi guru Melakukan revisi formatif Melakukan Uji Coba | Mempersiapkan guru Mempersiapkan siswa | menentukan kriteria evaluasi Memilih alat evaluasi Melakukan evaluasi |
| | Ringkasan Analisis | Ringkasan Desain | Sumber Belajar | Strategi Implementasi | Rencana Evaluasi |

Menurut Yong model ADDIE adalah proses umum yang secara tradisional digunakan oleh perancang instruksional dan pengembang pelatihan yang menawarkan pedoman yang dinamis dan fleksibel untuk membangun alat pendukung pelatihan dan kinerja yang efektif. Model ADDIE merupakan proses generik yang secara tradisional digunakan oleh perancang instruksional dan pengembang pelatihan untuk membentuk pelatihan yang menghasilkan kegunaan dari alat pendukung pelatihan dan kinerja.⁵¹

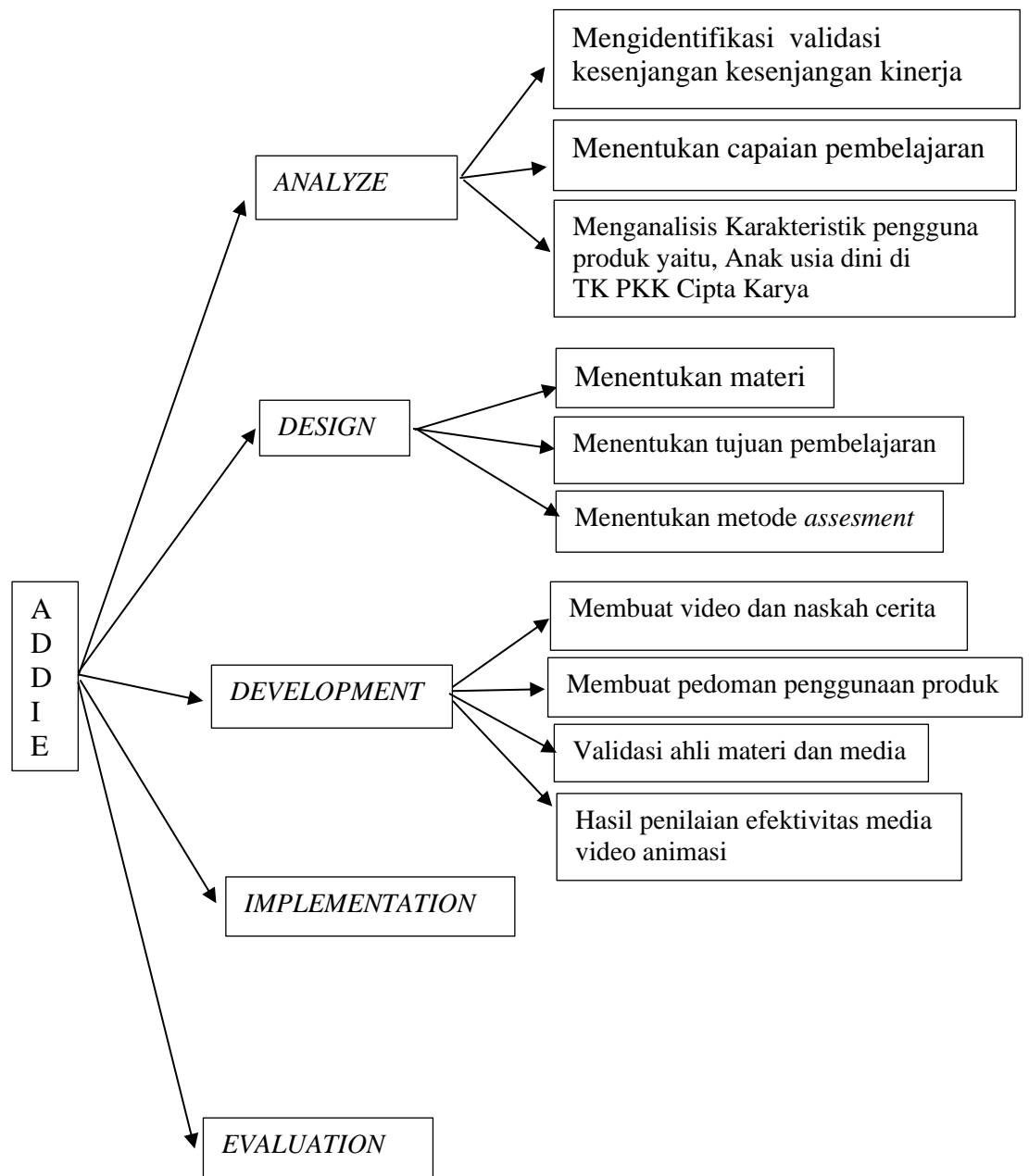
Model ADDIE yang berarti analisis, desain, pengembangan, penerapan, dan evaluasi, adalah salah satu pendekatan sistematis dalam pengembangan materi pembelajaran yang banyak digunakan dalam dunia pendidikan. Menurut Romiszowski, sistem pendekatan prosedural telah banyak digunakan dalam desain dan pengembangan materi terbuka, termasuk teks dan media audiovisual. Dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran, setiap langkah dilakukan secara sistematis dan berhubungan satu sama lain, bukan secara acak. Dengan metode ini, peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga diarahkan untuk memperoleh pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skill*), dan sikap (*attitude*) yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas dan masalah dalam kehidupan nyata. Proses belajar menjadi lebih bermakna karena dibangun berdasarkan analisis kebutuhan dan tujuan pembelajaran yang jelas.⁵²

⁵¹ Yudi Hari Rayanto, *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek* (Lembaga Academic & Research Institute, 2020).

⁵² Alvi Aliyanti Dwi Anggraini, Iskandar Wiryokusumo, and Ibut Priono Leksono, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Huruf Dan Angka Dengan Model ADDIE," *Jurnal Education and Development* 9, no. 4 (2021): 426–32.

Peta Konsep:

Gambar 3.1 Alur Penelitian



KET:

Pertama, tujuan dan kebutuhan pembelajaran ditentukan melalui (*Analyze*). Setelah itu dilakukan (*Design*) yang mencakup perencanaan materi, struktur, dan metode evaluasi secara menyeluruh. Pengembangan (*Development*) berarti membuat bahan pendidikan, seperti buku, modul, atau, dalam kasus ini, video untuk mencegah *bullying* pada anak usia dini. (*Implementation*) dan (*Evaluation*).

D. Data dan Sumber Data

1. Data

Bahan penelitian ini dibagi menjadi dua bagian, yaitu. informasi dasar, yang disebut data primer dan bahan penolong, bahan sekunder. Data primer merupakan data yang diolah dalam penelitian ini. Namun literatur yang berkaitan dengan topik tersebut, seperti penelitian- penelitian sebelumnya mendukung penelitian yang di susun.

2. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini terbagi kepada 3 bagian, yaitu sebagai berikut:

- a. Responden peserta didik TK PKK Cipta Karya berjumlah 44 orang anak.
- b. Informan yaitu 1 orang kepala sekolah dan 4 orang guru.
- c. Dokumen, yaitu catatan atau data yang berhubungan dengan penelitian ini.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah seperangkat metode yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data penelitian. Disini peneliti menggunakan lima teknik pengumpulan data yaitu. sebagai berikut:

1. Wawancara adalah suatu teknik pengumpulan data dengan mengajukan beberapa pertanyaan untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan data yang diteliti.
2. Observasi adalah teknik pengumpulan data ini dilakukan dengan cara mengamati peristiwa atau masalah yang ingin dipelajari dari penelitian.
3. Dokumentasi adalah catatan atau arsip peristiwa masa lalu. Teknik pengumpulan data ini mengacu pada peristiwa masa lalu yang melibatkan subjek atau variabel berupa foto, catatan atau arsip peristiwa tersebut.
4. Kuesioner evaluasi penelitian ini selanjutnya akan dibagikan pada tahap validasi video animasi kepada validator yaitu. ahli materi dan ahli media. Yang berisi pertanyaan dan pernyataan yang harus dijawab oleh validator pada saat evaluasi. Peneliti juga menggunakannya untuk melihat efektivitas video animasi yang dirancang untuk membantu pemahaman anak.

F. Validasi Produk/Instrumen Penelitian

Validasi produk ini dilakukan dengan dua tahap yaitu:

1. Validasi Konten

Validasi konten adalah bagian penting dari proses pengembangan konten.

Proses ini membantu memastikan bahwa konten memenuhi tujuannya dan bermanfaat bagi pengguna. Manajer dosen validasi konten. Skor Penilaian nilai 1 SK (Sangat Buruk), 2 K (Kurang), 3 C (Sedang), 4 B (Baik) dan 5 SB (Sangat Baik)

Tabel 3.2 Indikator Validasi Produk

| No | Indikator | Nilai | | | | | Keterangan |
|----|--|---------|--------|--------|--------|---------|------------|
| | | 1 SK | 2 K | 3 C | 4 B | 5 SB | |
| 1 | Materi yang disajikan dengan runtut. | | | | | | |
| 2 | Materi sesuai dengan tahapan perkembangan. | | | | | | |
| 3 | Materi relevan dengan tujuan pembelajaran. | | | | | | |
| 4 | Instrumen evaluasi konsisten dengan materi yang diajarkan. | | | | | | |
| 5 | Metode pembelajaran yang digunakan sesuai dengan cakupan materi. | | | | | | |
| 6 | Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh anak. | | | | | | |
| 7 | Ilustrasi, gambar, contoh, dan simulasi yang ada dalam materi sesuai dengan tujuan pembelajaran. | | | | | | |

2. Validasi Media

Validasi media adalah proses penilaian kesesuaian media dari segi materi, bahasa, dan penyajian. Tujuan validasi media adalah untuk memastikan bahwa media memenuhi standar yang ditetapkan sehingga dapat digunakan secara efektif dan efisien. Validasi media merupakan suatu hal yang penting khususnya untuk media yang digunakan dalam kegiatan pendidikan. Validasi media dapat digunakan untuk memastikan bahwa media mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan validasi media. Skor Penilaian nilai 1 SK (Sangat Buruk), 2 K (Kurang), 3 C (Sedang), 4 B (Baik) dan 5 SB (Sangat Baik).

Tabel 3.3 Indikator Validasi Media

| No | Indikator | Nilai | | | | | Keterangan |
|----|--|---------|--------|--------|--------|---------|------------|
| | | 1 SK | 2 K | 3 C | 4 B | 5 SB | |
| 1 | Durasi video sesuai untuk anak | | | | | | |
| 2 | Tampilan video menarik untuk anak | | | | | | |
| 3 | Pemilihan <i>background</i> sudah sesuai | | | | | | |
| 4 | <i>Dubbing</i> suara jelas | | | | | | |
| 5 | Media dapat mengkomunikasikan informasi dengan jelas | | | | | | |
| 6 | Media efektif untuk anak usia dini | | | | | | |
| 7 | Narasi atau skenario sesuai | | | | | | |

G. Instrumen Pengumpulan Data

Analisis kebutuhan merupakan teori dalam model pengembangan ADDIE yang bertujuan untuk mengetahui kondisi nyata di lapangan dan mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran yang belum terpenuhi. Hasil wawancara kebutuhan ini menjadi dasar bagi peneliti untuk menentukan apa yang perlu dipelajari dan

memastikan bahwa produk video animasi yang dibuat benar-benar sesuai dengan guru dan anak usia dini.

Hasil dari instrumen ini menjadi dasar penting dalam merumuskan karakteristik produk yang tepat guna. Instrumen pengumpulan data menggunakan data kualitatif dan kuantitatif yaitu:

1. Data Kualitatif

a. Wawancara *Need Asesmen*

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data kualitatif yang dilakukan melalui proses tanya jawab antara peneliti dengan responden untuk memperoleh informasi mendalam. tentang kondisi pembelajaran *bullying* di kelas, Hasil wawancara digunakan sebagai dasar untuk merancang desain awal media video animasi untuk pencegahan *bullying* pada anak usia dini. Tabel berikut menunjukkan instrumen yang digunakan untuk melakukan wawancara:

Tabel 3.4 Wawancara *Need Asesmen*

| No | Pertanyaan |
|----|---|
| 1 | Apakah di TK ini ada pembelajaran tentang <i>bullying</i> yang sudah masuk kurikulum? |
| 2 | Apakah menurut ibu, pembelajaran tentang <i>bullying</i> ini penting bagi anak usia dini? |
| 3 | Apa kendala yang ibu hadapi sehingga tidak mengajarkan <i>bullying</i> kepada anak? |
| 4 | Apakah ibu bersedia jika saya kembangkan produk yang akan digunakan di TK ini untuk pembelajaran (<i>Bullying</i>)? |

b. Wawancara Spesifikasi Produk

Pada tahap desain penelitian dan pengembangan (R&D), wawancara spesifikasi produk adalah bagian dari proses pengumpulan data kualitatif. Tujuan peneliti dari wawancara ini adalah untuk mendapatkan informasi yang lebih rinci tentang karakteristik produk yang akan dibuat sehingga produk yang dibuat benar-benar memenuhi kebutuhan pengguna. Informasi yang diperoleh digunakan untuk menentukan desain awal produk, termasuk isi materi, format media, metode pembelajaran yang tepat, serta durasi penggunaan produk di kelas.

Tabel 3.5 Spesifikasi Produk

| No | Pertanyaan |
|----|---|
| 1 | Menurut ibu, materi apa saja yang harus diketahui anak terkait <i>bullying</i> ? |
| 2 | Menurut ibu, bagaimana bentuk media yang tepat dan disukai anak untuk mempelajari <i>bullying</i> ? Apakah bentuknya digital atau cetak? |
| 3 | Menurut ibu, bagaimana metode yang paling disukai anak dalam mempelajari materi terkait <i>bullying</i> ? |
| 4 | Menurut ibu, seberapa lama pembelajaran tentang <i>bullying</i> bisa dituntaskan anak dengan baik? Apakah dalam satu modul (kurmer) atau 1 bulan (4 RPPM)? |

2. Data Kuantitatif

a. Hasil Validasi Ahli

Validasi ahli berperan penting dalam proses penelitian kuantitatif, memastikan relevansi dan keandalan yang tinggi dari data yang dihasilkan. Selain itu, hasil penelitian dikonfirmasi dengan validasi para ahli di bidang penelitian atau metode yang digunakan. Prosedur investigasi ini melibatkan penyelidikan atau evaluasi yang dilakukan oleh orang-orang yang memiliki keahlian dan pengalaman terkait dengan subjek yang diselidiki. Validasi ahli memastikan metode penelitian yang digunakan didasarkan pada landasan ilmiah yang kuat dan relevan.

b. Hasil Penilaian Penilaian Efektivitas Media Video Animasi

Penilaian efektivitas dilakukan untuk mengetahui video animasi untuk membantu pencegahan *bullying* pada anak usia dini, evaluasi dilakukan untuk menentukan apakah video animasi layak, sesuai, dan efektif sebagai alat pembelajaran.

Tabel 3.6 Hasil Penilaian Guru

| No. | Keterangan | Indikator | Nilai | | | | | Keterangan |
|-----|------------|---|-------|---|---|---|----|------------|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| | | | SK | K | C | B | SB | |
| 1. | Konten | 1. Tampilan konten menarik | | | | | | |
| | | 2. Materi sesuai dengan perkembangan anak. | | | | | | |
| | | 3. Bahasa yang digunakan sesuai dengan anak | | | | | | |

| No. | Keterangan | Indikator | Nilai | | | | | Keterangan |
|-----|------------|---|-------|---|---|---|----|------------|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| | | | SK | K | C | B | SB | |
| | | 4. Ilusi, gambar, dan contoh sesuai dengan tujuan pembelajaran. | | | | | | |
| | | 5. Animasi ini membuat anak lebih bersemangat untuk belajar | | | | | | |
| | | 6. Dengan adanya ilustrasi dapat memberikan motivasi untuk mempelajari materi | | | | | | |
| 2 | Media | 1. Penyajian tujuan pembelajaran dalam media sudah jelas. | | | | | | |
| | | 2. Penyajian tujuan pembelajaran sudah relevan dengan kurikulum. | | | | | | |
| | | 3. Cakupan isi media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran. | | | | | | |
| | | 4. Penggunaan strategi pembelajaran dalam video pembelajaran sudah tepat. | | | | | | |
| | | 5. Penyampaian media pembelajaran meningkatkan daya tarik belajar anak. | | | | | | |

KETERANGAN:

SK : Sangat Kurang

B : Baik

SB : Sangat Baik

C : Cukup

K : Kurang

H. Teknik Analisis Data

1. Data Kualitatif Data Kualitatif Dianalisis Melalui Model Miles dan Huberman

Metode penelitian klasik Miles & Huberman adalah diperbarui dan disederhanakan oleh Johnny Saldaña, penulis *The Coding Manual* untuk Peneliti Kualitatif. Beberapa strategi tampilan data dari sebelumnya edisi sekarang disajikan dalam format yang dibayangkan ulang dan diatur ulang untuk meningkatkan aksesibilitas dan pemahaman. Presentasi dasar-dasar desain penelitian dan manajemen data adalah diikuti dengan lima metode analisis yang berbeda: menjelajahi, menggambarkan, mengurutkan, menjelaskan, dan memprediksi. Studi penelitian asli Miles dan Huberman adalah diprofilkan dan disertai dengan contoh-contoh baru dari kualitatif.⁵³

Pada tahap ini, peneliti melakukan proses pemilihan, pemusatan perhatian, dan penyederhanaan data dari lapangan. Setiap data yang diperoleh dari wawancara guru, observasi kelas, dan dokumentasi diringkas dan dipilah sesuai fokus penelitian, khususnya terkait kebutuhan pembelajaran pencegahan *bullying* di TK PKK Cipta Karya. Tahap ini membantu peneliti menemukan masalah utama, tantangan guru, dan materi apa yang diperlukan untuk membuat produk yang relevan. Untuk membuat data lebih mudah dipahami, data kemudian disajikan dalam bentuk tabel, bagan, atau penjelasan naratif. Penyajian data memungkinkan peneliti mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang kebutuhan pembelajaran, keadaan kurikulum, dan kesiapan guru untuk menggunakan media. Peneliti dapat membandingkan informasi dan menemukan pola penting untuk merancang desain video animasi yang tepat melalui penyajian data.

⁵³ A Huberman, *Qualitative Data Analysis a Methods Sourcebook*, Thousand Oaks, California SAGE Publications, Inc., 2014.

2. Data Hasil Validasi Ahli Penilaian Efektivitas Dianalisis Secara Deskriptif

Untuk memvalidasi pengembangan video animasi, ahli materi dan ahli media biasanya juga terlibat, serta guru sebagai praktisi lapangan. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data hasil review ahli isi bidang studi atau mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan anak. Teknik analisis ini dilakukan dengan mengumpulkan informasi dari data kualitatif, yang terdiri dari masukan, tanggapan, kritik, dan rekomendasi untuk perbaikan. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dengan menggunakan analisis statistik inferensial. Tujuan dari analisis ini adalah untuk menentukan seberapa efektif produk terhadap pencegahan *bullying* pada anak usia dini. Respon tersebut meliputi rekomendasi pada kolom dengan nilai 1 SK (Sangat Buruk), 2 K (Kurang), 3 C (Sedang), 4 B (Baik) dan 5 SB (Sangat Baik).⁵⁴

Sebelum diujicobakan pada peserta didik, hasil validasi ahli terhadap penilaian efektivitas media video animasi pencegahan *bullying* pada anak usia dini dianalisis secara deskriptif untuk menentukan tingkat kelayakan dan efektivitas media. Hal ini dilakukan dengan mengolah skor penilaian ahli menggunakan validasi instrumen, kemudian menghitung rata-rata dan persentasenya untuk menentukan kategori kelayakan. Hasil validasi ahli ini dapat digunakan sebagai media edukasi, agar media video animasi menarik perhatian anak, menyampaikan pesan moral dengan jelas, dan relevan dengan kebutuhan mengenai pencegahan *bullying* pada anak usia dini. Oleh karena itu, video animasi ini dapat diukur efektivitasnya untuk digunakan sebagai sarana edukasi untuk menanamkan konsep pencegahan *bullying* pada anak usia dini.

⁵⁴ Putu Jerry Radita Ponza, I Nyoman Jampel, and I Komang Sudarma, "Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar," *Jurnal Edutech Undiksha* 6, no. 1 (2018): 9–19.