

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian/Pengembangan

Hasil penelitian yang dikumpulkan peneliti selama proses pengembangan media video animasi model ADDIE yang terdiri dari tiga tahap digunakan untuk menjalankan proses pengembangan yaitu, (*analyze, design, development, implementation, evaluation*). Kelima tahap ini berfungsi sebagai acuan sistematis bagi peneliti untuk membuat media yang sesuai dengan kebutuhan, karakteristik, dan tujuan pembelajaran Data yang dikumpulkan terdiri dari observasi, wawancara, validasi ahli konten dan validasi ahli media, serta uji efektivitas produk.

1. Hasil Pengembangan Video Animasi Untuk Pencegahan *Bullying* Pada Anak Usia Dini

Penelitian jenis *Research & Development* ini bertujuan untuk membuat produk video animasi tentang pencegahan *bullying* untuk anak usia dini. Model pengembangan digunakan dalam penelitian ini yaitu ADDIE, yang mencakup sejumlah langkah yang telah dilakukan:

a. Tahap Analisis

Salah satu langkah awal dalam pengembangan model ADDIE adalah analisis (*need assessment*). Pada tahap ini, tujuan peneliti adalah untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang situasi dan kondisi aktual di lapangan agar pengembangan produk dapat dilakukan dengan cara yang tepat dan efisien. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui sejauh mana guru membutuhkan materi pelajaran yang membantu mencegah *bullying* pada anak usia dini. Tujuan dari prosedur ini adalah untuk mengumpulkan data tentang tingkat pemahaman guru tentang istilah pencegahan *bullying*. Ketersediaan sumber daya pembelajaran yang relevan. Teknik pengajaran nilai-nilai sosial seperti empati, saling menghargai, dan kerja sama. Berikut adalah proses analisis yang telah dilakukan oleh peneliti:

1) Metode penyampaian dan kendala

Hasil wawancara dengan kepala sekolah di TK PKK Cipta Karya menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran untuk mencegah *bullying* masih terbatas pada teguran dan nasihat, seperti mengingatkan anak-anak untuk tidak mengejek atau memukul teman. Selain itu, ada masalah lain yang dihadapi oleh para pendidik. Mereka masih belum memiliki bahan ajar yang tepat untuk menyampaikan topik pencegahan *bullying* kepada anak-anak dan masih bingung tentang apa yang harus disampaikan. Akibatnya, program pencegahan *bullying* di TK Cipta Karya belum efektif.

2) Karakteristik Peserta Didik

Pada tahap ini, anak mengalami perkembangan motorik, kognitif, sosial-emosional, dan bahasa yang pesat. Mereka mulai menunjukkan keinginan untuk belajar dari pengalaman konkret dan berinteraksi dengan lingkungan sosial mereka. Anak-anak memulai interaksi sosial, baik positif maupun negatif. Tampak adanya perilaku yang menunjukkan empati yang menyakiti atau mengejek teman belum sepenuhnya berkembang. Anak-anak memahami dan mengucapkan kata-kata sederhana. Meminta maaf dan menenangkan teman masih harus ditanamkan dan dibiasakan. Anak-anak tidak dapat mengontrol emosi mereka secara maksimal dan menunjukkan respon emosional yang spontan, seperti senang, marah, atau menangis. Bahasa yang digunakan dalam video untuk menyampaikan pemahaman dan keterampilan anak dalam menghindari *bullying*.

3) Analisis Materi dan Perumusan

Tujuan Pembelajaran Dalam tahap analisi peneliti menyesuaikan tema atau topik, seperti pendidikan pencegahan *bullying*, dengan tujuan membuat video animasi. Berdasarkan

kajian teori dan hasil lapangan, peneliti menemukan bahwa anak usia dini membutuhkan media pembelajaran yang konkret, menarik, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan. Anak-anak belajar lebih efektif melalui pengalaman visual yang penuh dengan gambar dan cerita. Pendidikan pencegahan bullying perlu diberikan sejak dini agar anak mampu mengenali perilaku positif dan negatif serta mengembangkan kemampuan sosial emosional yang positif. Oleh karena itu, media yang dapat menampilkan situasi nyata secara sederhana dan mudah dipahami. Selain itu, peneliti menggunakan pendekatan ABCD untuk merumuskan tujuan pembelajaran yang jelas dan dapat diukur. Pendekatan ini terdiri dari A (*Audience*) siapa yang menjadi sasaran pembelajaran, yaitu anak-anak, B (*Behavior*) perilaku atau kemampuan apa yang diharapkan setelah pembelajaran. C (*Condition*) dalam situasi atau kondisi apa kemampuan yang ditunjukkan, dan D (*Degree*) seberapa baik atau sejauh mana anak menguasai kemampuan tersebut. Dalam proses pembuatan video animasi pendidikan untuk mencegah *bullying*. Pembelajaran ini meliputi:

- a) Memahami karakteristik anak usia dini, bagaimana perilaku *bullying* dapat terjadi di lingkungan sekolah, dan bagaimana menggunakan media visual yang menarik untuk menyampaikan pesan moral dan prinsip empati kepada anak.
- b) Anak-anak dapat memahami pesan pembelajaran yang mudah dipahami dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dengan menonton video animasi.
- c) Dengan adanya video animasi akan bermanfaat sebagai sumber bahan ajar yang, membantu guru di TK PKK Cipta Karya menanamkan nilai-nilai positif, menumbuhkan rasa saling menghargai, dan mencegah *bullying* sejak dini.

Tabel 4.1 Tujuan Pembelajaran dan Indikator Anak Usia Dini

TP (Tujuan Pembelajaran)	Indikator	Materi
Anak-anak mampu mengidentifikasi jenis perilaku <i>bullying</i> , baik secara lisan maupun non-verbal.	Anak-anak memahami bahwa mengejek adalah tindakan yang tidak baik.	Secara sederhana menjelaskan pengertian <i>bullying</i>
Anak-anak dapat menunjukkan empati kepada teman yang mengalami masalah atau kesedihan.	Anak-anak tidak mengejek teman yang berbeda, tetapi menunjukkan empati melalui tindakan atau kata-kata.	Memahami pentingnya menjaga perasaan teman.
Anak-anak belajar cara menghindari dan melaporkan perilaku <i>bullying</i> .	Anak tahu cara bertindak saat diejek, dan dia tahu bahwa guru dapat membantu.	Mengajarkan anak memberi tahu bahwa <i>bullying</i> harus dilaporkan kepada orang dewasa atau guru.
Anak-anak dapat meminta maaf saat melakukan kesalahan.	Anak dapat mengakui kesalahan dan meminta maaf, serta dapat menerima permintaan maaf.	Pentingnya saling Saling memaafkan

b. Tahapan Perancangan (Desain)

Pada tahap ini, peneliti merancang media pembelajaran untuk mencegah *bullying* pada anak usia dini melalui video animasi. Praproduksi, produksi, dan pascaproduksi adalah langkah-langkah yang digunakan para peneliti untuk mengembangkan konsep desain.

1) Praproduksi

Sebelum produksi dimulai, proses yang dikenal sebagai praproduksi yaitu:

- Pada tahap ini, peneliti menjalani sejumlah proses, seperti membentuk tim editing. Untuk memenuhi kebutuhan klien, tim ini biasanya terdiri dari vendor atau penyedia jasa. Peneliti memilih

vendor *Shidplay.id* yang berasal dari Bandung, untuk membantu dalam pembuatan video animasi ini. *Shidplay.id* adalah layanan *editing* dan *software* digital.

- b. Pengisian dan *invoice* pada tahap ini, vendor akan memberikan tautan *google drive* untuk mengisi informasi tentang pembuatan video yang diinginkan. *Vendor* juga akan menyertakan faktur dengan rincian atau daftar harga produk. Peneliti akan menyusun alur cerita, menulis naskah, memilih latar belakang, pengiring musik, dan memilih karakter animasi selama proses pengisian. Peneliti telah memilih bu guru, Ahmad dan Siti, sebagai karakter utama dan Rina sebagai peran pembantu dalam karakter animasi ini yang akan menggambarkan suasana sekolah dengan tema animasi.

Setelah penulis menyelesaikan penyelesaian, akan ada pertemuan dengan tim editing. Pertemuan itu membahas berbagai hal, pembagian tugas, dan penyusunan jadwal produksi. Untuk memastikan bahwa keduanya mencapai kesepakatan mengenai pengembangan produk ini, peneliti dan vendor akan melakukan proses pembayaran setelah semua selesai.

2) Produksi

Dalam penelitian ini, tahap produksi merupakan bagian penting dari pembuatan video animasi. Di sini, peneliti dan tim editing bekerja sama untuk mengembangkan produk video animasi. Berikut adalah proses produksi yang dilakukan:

- a. Desain Animasi: Satu animator, Fadli, yang bertugas membuat desain animasi yang diperlukan, yang mencakup karakter animasi, latar belakang untuk setiap adegan, dan desain gambar dan alur cerita. Setelah semua gambar selesai, animator akan menggabungkan gambar animasi menjadi yang bergerak, sehingga efeknya menjadi nyata dan hidup.

- b. Ilustrasi Grafis: Tujuannya adalah untuk menerjemahkan elemen visual ke dalam bentuk drive sehingga klien dapat melihat seberapa cepat proses pembuatan berjalan dan meringankan langkah-langkah berikutnya. revisi yang dibuat pada hari berikutnya. Baik untuk potongan adegan singkat maupun hasil akhir video, ilustrasi grafis ini bermanfaat selama proses penyuntingan video.
- c. Pengisi Suara Karakter: Empat orang yang terlibat yaitu bu guru, Ahmad, Siti, dan Rina. Pengisian suara akan disesuaikan dengan naskah yang telah dibuat oleh peneliti dan karakter suara yang diinginkan oleh peneliti.

3) Pascaproduksi

Pada tahap ini, yang juga disebut sebagai proses penyelesaian, koreksi, penambahan modifikasi, dan penyisipan musik pengiring dilakukan hingga hasil akhir, yang merupakan puncak dari keseluruhan proses pembuatan video animasi.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada penelitian ini, tahap pengembangan terdiri dari dua tahap: tahap produksi, atau pembuatan produk, di mana media yang dirancang akan dibuat; dan tahap validasi, atau pengujian. keefektivitas produk yang sudah dikembangkan oleh validator ahli media dan materi.

1. Pengembangan Video Animasi

Salah satu strategi peneliti dalam mengembangkan produk adalah pembuatan video animasi untuk mencegah *bullying*. Pada tahap ini, desain media yang sudah dirancang akan dibuat. Pengembangan video animasi yang telah dilakukan peneliti adalah sebagai berikut;

a. Tampilan *Opening*



Gambar 4.1 Tampilan *Opening*

Gambar awal menunjukkan ruang kelas TK yang ceria dengan latar musik yang ceria dan suasana yang hangat. “Assalamualaikum, anak-anak hebat,” kata Ibu Guru.

Menunjukkan suasana pembukaan yang positif dan ramah. Tujuannya adalah menciptakan suasana yang menyenangkan dan nyaman. Menarik perhatian anak-anak mulai dari awal. Menggunakan cerita Hari Ibu sebagai sarana untuk mempelajari nilai-nilai kebaikan.

b. Tampilan Isi Materi



Gambar 4.2 Materi I

Materi pertama bu guru menegur Ahmad karena mengejek Siti yang tidak mempunyai ibu dengan nada bicara yang pelan, jelas dan ramah. Serta menjelaskan apa itu *bullying*, jenis-jenis *bullying*, dan cara mencegah *bullying*.



Gambar 4.3 Materi 2

Materi yang ke dua, Ahmad meminta maaf kepada Siti karena telah membuatnya sedih, dan Siti memaafkannya, dan mereka berteman baik. Peneliti membuat cerita untuk anak-anak tentang pentingnya meminta maaf dan memaafkan.

c. Tampilan Bagian Penutup (*Closing*)



Gambar 4.4 Menyanyikan Lagu “Kasih Ibu”

Kasih Ibu
Ciptaan S.M. Mochtar
Kasih ibu kepada beta
Tak terhingga sepanjang masa
Hanya memberi tak harap kembali
Bagai sang surya menyinari dunia



Gambar 4.5 Pertanyaan dan Evaluasi



Gambar 4.6 Pertanyaan dan Evaluasi

Bagian evaluasi membantu guru menilai pemahaman anak tentang pentingnya meminta maaf dan perasaan anak saat di maafkan.



Gambar 4.7 Bagian Penutup

Video animasi yang telah dikembangkan di bawah ini:

https://drive.google.com/file/d/1xXHa0TG19zTbhWH3AzQ_loD3FsoDwk2P/view?usp=drive_link

Terakhir, peneliti akan menjelaskan spesifikasi produk yang telah dibuat. Spesifikasinya adalah sebagai berikut:

- 1) dilengkapi dengan gambar dan musik interaktif yang menarik dan mudah dipahami anak.
- 2) Ada lima topik materi yang akan dibahas pada video animasi pencegahan *bullying* pada anak usia dini yaitu: Apa itu *bullying*, jenis-jenis *bullying*, cara mencegah *bullying*, pentingnya meminta maaf dan memaafkan.
- 3) Materi maupun tujuan pembelajaran video animasi yang sudah dibuat ini memenuhi semua persyaratan pembelajaran.
- 4) Video animasi ini menggunakan prinsip pembelajaran karena digunakan untuk mengajar. Menonton video animasi ini dapat memberikan visualisasi yang jelas terhadap materi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Sebaliknya, video animasi ini dibuat untuk membantu guru, membantu peserta didik belajar dengan cara yang paling efektif.

2. Validasi Media Animasi

Proses validasi dilakukan oleh dua ahli yaitu ahli konten dan ahli media untuk menguji seberapa efektif media yang telah dikembangkan dari segi isi dan materi.

a. Validator ahli konten, Ibu Rizki Noor Haida, S.Psi, M.Pd., melakukan validasi ahli konten dilakukan kurang lebih 2 hari. Instrumen penilaian validasi materi pada penelitian ini disusun dalam bentuk rubrik yang dirancang untuk mengukur kualitas konten video animasi pencegahan *bullying* pada anak usia dini. Rubrik ini dikembangkan berdasarkan prinsip-prinsip penilaian instruksional dengan menggunakan skala *likert* 5 tingkat. Skala *likert* yang digunakan terdiri dari 5 kategori penilaian yaitu: Sangat Kurang (1), Kurang (2), Cukup (3), Baik (4), dan Sangat Baik (5). Materi termasuk dalam kategori yang layak yaitu:

Tabel 4.2 Instrumen Validasi Materi

No	Indikator	Nilai				
		1 SK	2 K	3 C	4 B	5 SB
1	Materi yang di sajikan dengan runtut.				✓	
2	Materi sesuai dengan tahapan perkembangan.					✓
3	Materi relavan 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.				✓	

Tabel 4.3 Rubrik Indikator Validasi Materi

No	Indikator	Nilai				
		1 SK	2 K	3 C	4 B	5 SB
1	Materi yang disajikan dengan runtut.	Alur tidak jelas	Alur ada, tapi sulit diikuti.	Alur sudah urut, tapi kaku.	Cerita disusun cukup urut; perlu kehalusan alur.	Cerita disusun runtut, alur dan perpindahan adegan halus.
2	Materi sesuai dengan tahapan perkembangan.	Tema tidak sesuai usia anak.	Tema sesuai, tapi isi kurang kontekstual.	Isi dan dialog cukup sesuai dunia anak.	Isi, dialog, dan masalah yang diangkat sesuai dengan dunia anak TK.	Materi sangat relevan dan menarik bagi tahapan perkembangan anak.
3	Materi relevan dengan tujuan pembelajaran.	Tujuan tidak jelas/tidak didukung materi.	Tujuan ada, tapi pesan moral kurang menonjol.	Tujuan cukup jelas.	Cerita sudah jelas dengan tujuan pembelajaran.	Tujuan sangat eksplisit dan materi dirancang optimal.
4	Instrumen evaluasi konsisten dengan materi yang diajarkan.	Tidak ada instrumen evaluasi/tidak relevan.	Instrumen ada, tetapi tidak memadai.	Instrumen sudah tepat pertanyaan dan kegiatan.	Instrumen sudah tepat, perlu ditambah pertanyaan reflektif di akhir.	Instrumen sangat konsisten, lengkap.
5	Metode pembelajaran yang digunakan sesuai dengan cakupan materi.	Metode tidak relevan/tidak efektif.	Metode cocok (cerita/dialog), tapi tidak ada penguatan.	Cerita dan dialog sudah cocok.	Cerita dan dialog sudah cocok, tapi akan lebih bagus jika ada kegiatan anak setelah cerita (misalnya diskusi ringan).	Metode sangat efektif dan selalu dilengkapi kegiatan penguatan (misalnya diskusi ringan).
6	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh anak.	Bahasa formal/bertele-tele.	Bahasa cukup ramah, tapi	Bahasa sudah ramah	Bahasa yang digunakan sangat ramah anak.	Bahasa sangat sederhana, efektif,

No	Indikator	Nilai				
		1 SK	2 K	3 C	4 B	5 SB
			ada kalimat rumit.	anak dan sederhana.	Kalimat pendek, jelas, dan tidak rumit.	mudah diingat, dan didukung penguatan pesan.
7	Ilustrasi, gambar, contoh, dan simulasi yang ada dalam materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.	Ilustrasi tidak relevan.	Ilustrasi ada, tapi kurang detail.	Sudah tergambar situasi kelas, kartu ucapan, dan ekspresi tokoh.	Visualisasi pesan cerita; perlu ditampilkan secara eksplisit dalam video	Ilustrasi, gambar, dan simulasi sangat detail, dan relevan,

Sumber : Indikator Strategi Pembelajaran dan Bahasa.⁵⁵

Pada validasi materi ini memiliki 7 item penilaian, dan nilai tertinggi yaitu 5 Untuk mendapatkan skor tertinggi, berikut rumus yang digunakan:

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

$$\text{Skor Maksimal} = 7 \times 5 = 35$$

Jadi, skor maksimal adalah 35, dan skor untuk validasi materi adalah 30.

Untuk menghitung persentase kelayakan media, rumus berikut digunakan:

$$\text{Kelayakan\%} = \text{skor yang diperoleh}/\text{skor maksimal}$$

$$\text{Kelayakan\%} = \text{Kelayakan} \times 100\%$$

$$\text{Kelayakan \%} = 30/35 \times 100 = 85,71\%$$

Menurut Ridwan dan Sugiyono, skala *likert* adalah alat ukur yang memberikan tingkat penilaian dari sangat positif hingga sangat negatif. Setiap jawaban diberi skor tertentu, sehingga nilai total dapat dihitung untuk menentukan kualitas atau kelayakan media.⁵⁶

⁵⁵ Uwes Anis Chaeruman, “Evaluasi Media Pembelajaran,” *Dipetik Januari 1* (2019): 2021.

⁵⁶ Dr Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, Alfabeta, 2013.

Skala *likert* digunakan sebagai dasar untuk katagori kelayakan, dan kemudian dikonversi ke dalam persentase tertentu sebagai berikut:

Tabel 4.4 Kategori Kelayakan

Persentase	Katagori
81% - 100%	Sangat layak.
61% - 80%	Layak.
41% - 60%	Cukup layak.
21% - 40%	Kurang layak.
0% - 20%	Tidak layak.

Berdasarkan hasil persentase kelayakan di atas, dapat dikatakan bahwa 85,71% orang berada dalam kategori layak. Bagian evaluasi, seperti pertanyaan atau kegiatan setelah menonton, belum terlihat. Bisa ditambahkan untuk memperlengkapi. Misalnya, guru dapat menggunakan pertanyaan reflektif untuk menilai pemahaman anak.

- a. Validator ahli media, Ibu Dyah Ageng Pramesty Koenarso, M.Pd., melakukan validasi ahli konten dilakukan kurang lebih 5 hari. Instrumen penilaian validasi materi pada penelitian ini disusun dalam bentuk rubrik yang dirancang untuk mengukur kualitas konten video animasi pencegahan *bullying* pada anak usia dini. Rubrik ini dikembangkan berdasarkan prinsip-prinsip penilaian instruksional dengan menggunakan skala *likert* 5 tingkat. Skala *likert* yang digunakan terdiri dari 5 kategori penilaian yaitu: Sangat Kurang (1), Kurang (2), Cukup (3), Baik (4), dan Sangat Baik (5). Materi termasuk dalam kategori yang layak yaitu:

Tabel 4.5 Instrumen Validasi Media

No	Indikator	Nilai				
		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.				✓	

Tabel 4.6 Rubrik Indikator Validasi Media

No	Indikator	Nilai				
		1 SK	2 K	3 C	4 B	5 SB
1	Durasi video sesuai untuk anak.	Durasi terlalu lama	Durasi sedikit/terlalu lama	Durasi mendekat 5 menit, masih dalam batas toleransi	Durasi sesuai, dapat dipadatkan sedikit agar lebih fokus	Durasi sangat ideal dan fokus terjaga penuh.
2	Tampilan video menarik untuk anak.	Warna dan animasi tidak menarik/mengganggu.	Warna dan animasi sedikit menarik.	Warna dan animasi cukup menarik.	Tampilan visual cukup menarik, di dominasi warna.	Tampilan sangat menarik, bisa ditambahkan elemen.
3	Pemilihan <i>background</i> sudah sesuai.	<i>Background</i> terlalu ramai/meng-	<i>Background</i> bersih, tetapi tidak men-	<i>Background</i> bersih dan tidak meng-	<i>Background</i> bersih, men-	<i>Background</i> sangat bersih, men-

No	Indikator	Nilai				
		1 SK	2 K	3 C	4 B	5 SB
		ganggu.	dukung pesan.	ganggu perhatian anak	dukung tema	dukung tema
4	<i>Dubbing suara jelas.</i>	Suara tidak jelas	Suara cukup jelas kecepatan bicara sedikit terlalu cepat/lambat.	Suara jelas, artikulasi baik, dan kecepatan bicara sesuai dengan anak usia dini.	Kualitas suara jelas baik dan kecepatan bicara sesuai.	Kualitas suara sangat baik dan kecepatan bicara sangat sesuai.
5	Media dapat meng-komunikasikan informasi dengan jelas.	Media tidak efektif dan Informati tidak tersampaikan.	Cukup jelas, konten dan penyampaian sesuai.	Konten dan penyampaian sesuai dengan tingkat perkembangan anak.	Media Menyampaikan komunikasi informasi dengan jelas.	Media sangat efektif, dan disisipi unsur interaktif seperti ajakan bertanya.
6	Media efektif untuk anak usia dini.	Media belum efektif untuk anak usia dini.	Media kurang efektif karena terlalu panjang atau visual kurang kaya.	Cukup efektif, konten dan penyampaian sesuai, walau bisa disingkat agar fokus terjaga.	Media efektif, konten dan penyampaian sesuai dengan tingkat perkembangan anak.	Media sangat efektif, dan disisipi unsur interaktif.
7	Narasi atau skenario sesuai.	Alur narasi tidak terstruktur	Alur narasi belum terstruktur dengan baik.	Alur narasi sesuai, bahasanya ramah anak	Alur narasi terstruktur, bahasanya ramah anak	Narasi terstruktur sempurna dan unsur interaksi untuk anak.

Sumber: Media Pembelajaran.⁵⁷

⁵⁷ Ni Luh Komang Ermi Anantha Putri and Didith Pramunditya Ambara, "Media E-Komik Menggunakan Teknik Bercerita Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa," *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan* 4, no. 2 (2024): 195–204.

Uji validasi media ini menunjukkan sebesar 94,29% dan berada dalam kategori yang sangat layak. Ini adalah perumusannya:

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

$$\text{Skor Maksimal} = 7 \times 5 = 35$$

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

$$\text{Kelayakan\%} = 33/35 \times 100\% = 94,29\%$$

Setelah kedua validator melakukan revisi dan hasilnya dapat diterima, dapat disimpulkan bahwa media yang dibuat telah layak dari segi material dan isi. Hasil revisi produk dapat dilihat di bawah ini:

https://drive.google.com/file/d/1r3-ZomdBw78K2wEHNFhAVCTg6Yb4uTdX/view?usp=drive_link

Tabel 4.7 Tabel Hasil Revisi Validator Ahli Konten Dan Ahli Media

No.	Masukan Validator
1.	Belum terlihat bagian evaluasi (misalnya pertanyaan atau kegiatan setelah menonton). Bisa ditambahkan agar lebih lengkap. Misalnya, bisa ditambahkan pertanyaan reflektif di akhir: <i>“Anak-anak, siapa yang pernah meminta maaf? Bagaimana perasaan kalian saat dimaafkan?”</i> Ini bisa membantu guru menilai pemahaman anak.
2.	Dalam naskah sudah tergambar situasi kelas, kartu ucapan, dan ekspresi tokoh. Namun dalam video nanti, sebaiknya benar-benar ditampilkan visual anak menggambar, dan Ahmad menunduk malu.

3) Hasil Penilaian Efektivitas Media Video Animasi

Hasil penilaian efektifitas media video animasi selama proses pembelajaran juga menunjukkan bahwa ketika media video animasi digunakan, anak menjadi lebih antusias dan fokus. Pesan pencegahan *bullying* lebih mudah dipahami jika disajikan secara visual dan audio dengan cara yang menarik. Oleh karena itu, video animasi tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif anak,

tetapi juga meningkatkan aspek afektif, yang merupakan sikap, dan psikomotor, yang merupakan tindakan nyata yang berperilaku baik. Untuk menilai efektivitas lebih lanjut, konten video animasi dinilai dengan menggunakan beberapa indikator, seperti tampilan, kesesuaian materi, penggunaan bahasa, dan ilustrasi. Instrumen penilaian efektivitas pada penelitian ini disusun dalam bentuk rubrik yang dirancang untuk mengukur kualitas efektivitas video animasi pencegahan *bullying* pada anak usia dini. Rubrik ini dikembangkan berdasarkan prinsip-prinsip penilaian instruksional dengan menggunakan skala *likert* 5 tingkat. Skala *likert* yang digunakan terdiri dari 5 kategori penilaian yaitu: Sangat Kurang (1), Kurang (2), Cukup (3), Baik (4), dan Sangat Baik (5). Hasil penilaian konten tersebut ditunjukkan dalam tabel berikut:

Tabel 4.8 Penilaian Efektivitas Konten

No.	Keterangan	Indikator	Nilai				
			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.				✓	
		4. Ilusi, gambar, dan contoh sesuai dengan tujuan pembelajaran.				✓	
		5. Animasi ini membuat anak lebih bersemangat untuk belajar					✓

No.	Keterangan	Indikator	Nilai				
			1	2	3	4	5
			SK	K	C	B	SB
		6. Dengan adanya ilustrasi dapat memberikan motivasi untuk mempelajari materi				✓	

Tabel 4.9 Rubrik Penilaian Efektivitas Konten

No	Indikator	Nilai				
		1 SK	2 K	3 C	4 B	5 SB
1	Tampilan konten menarik.	Tampilan tidak menarik dan sulit dipahami.	Tampilan kurang menarik, tidak fokus pada anak.	Tampilan cukup baik, warna dan gambar memadai.	Gambar, warna, dan gerakan dalam video animasi cukup menarik perhatian anak.	Gambar, warna, Dan gerakan dalam video animasi sangat menarik perhatian anak.
2	Materi sesuai dengan perkembangan anak.	Materi tidak sesuai dengan usia dan kemampuan anak.	Materi sesuai usia, tapi sulit dipahami anak.	Materi cukup sesuai dengan kemampuan anak.	Materi animasi disesuaikan dengan usia kemampuan anak usia dini.	Materi animasi sangat relevan dan optimal dengan usia anak usia dini.
3	Bahasa yang digunakan sesuai dengan anak.	Bahasa sulit dipahami dan terlalu formal.	Bahasa kurang sesuai dan sulit dicerna anak.	Bahasa cukup sesuai dan sederhana.	Bahasa sesuai, mudah dipahami dan sederhana.	Bahasa sangat mudah dipahami dan sederhana.
4	Ilusi, gambar dan contoh sesuai dengan tujuan pembelajaran.	Visualisasi tidak relevan dengan tujuan atau pesan.	Visualisasi kurang mendukung pesan pembelajaran.	Visualisasi cukup mendukung tujuan pembelajaran.	Visualisasi mendukung pesan pembelajaran.	Visualisasi sangat kuat dan optimal mendukung pesan pembelajaran.

No	Indikator	Nilai				
		1 SK	2 K	3 C	4 B	5 SB
5	Animasi ini membuat anak lebih bersemangat untuk belajar	Konten tidak memotivasi anak untuk belajar.	Konten kurang menyajikan informasi secara menarik.	Konten cukup mampu menyajikan informasi.	Konten animasi ini mampu menyajikan informasi dengan cara yang menarik.	Konten animasi sangat mampu menyajikan informasi dengan cara yang sangat menarik dan efektif.
6	Dengan adanya ilustrasi dapat memberikan motivasi untuk mempelajari materi.	Ilustrasi tidak relevan dan tidak memberikan motivasi belajar.	Ilustrasi ada, tetapi minim relevansi sehingga kurang memotivasi.	Ilustrasi cukup relevan dan sedikit mendorong motivasi belajar.	Ilustrasi dapat memberikan motivasi dan membantu pemahaman.	Ilustrasi sangat relevan, sangat efektif, dan memberikan motivasi yang kuat untuk Mempelajari materi.

Sumber: Indikator Efektivitas dan Motivasi Belajar.⁵⁸

Uji efektifitas konten ini menunjukkan sebesar 83,3% dan berada dalam kategori sangat layak. Ini adalah perumusannya:

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

$$\text{Skor Maksimal} = 6 \times 5 = 30$$

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

$$\text{Kelayakan\%} = 25/30 \times 100\% = 83,3\%$$

Berdasarkan hasil efektivitas media yang telah di implementasikan menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan sangat efektif. Instrumen penilaian efektivitas pada penelitian ini disusun dalam bentuk rubrik yang dirancang untuk mengukur kualitas efektivitas video animasi pencegahan *bullying* pada anak usia dini. Rubrik ini dikembangkan berdasarkan prinsip-

⁵⁸ Elsa Kaniawati et al., “Evaluasi Media Pembelajaran,” *Journal of Student Research* 1, no. 2 (2023): 18–32.

prinsip penilaian instruksional dengan menggunakan skala likert 5 tingkat. Skala *likert* yang digunakan terdiri dari 5 kategori penilaian yaitu: Sangat Kurang (1), Kurang (2), Cukup (3), Baik (4), dan Sangat Baik (5). Hasil penilaian media tersebut ditunjukkan dalam tabel berikut:

Tabel 4.10 Penilaian Efektivitas Media

No.	Keterangan	Indikator	Nilai				
			1	2	3	4	5
			SK	K	C	B	SB
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.			✓		

Tabel 4.11 Rubrik Penilaian Efektivitas Media

No	Indikator	Nilai				
		1 SK	2 K	3 C	4 B	5 SB
1	Penyajian tujuan pembelajaran dalam media sudah jelas.	Tujuan pembela-jaran tidak disajikan atau tidak jelas.	Tujuan kurang jelas dan sulit dipahami.	Tujuan cukup jelas namun kurang menonjol.	Tujuan disaji-kan jelas dan mudah dipaha-mi.	Tujuan disajikan sangat jelas eksplisit, dan menonjol di dalam media.
2	Penyajian tujuan pembelajaran sudah relevan dengan kurikulum.	Tujuan tidak relevan dengan kurikulum yang berlaku.	Tujuan hanya sebagian kecil yang relevan.	Tujuan cukup relevan dengan sebagian besar kurikulum.	Tujuan relevan dan terinte-grasi dengan kuriku-lum.	Tujuan sangat relevan dan te-rintegrasi penuh dengan kurikulum.
3	Penggunaan strategi pembelajaran dalam video pembelajaran sudah tepat.	Strategi yang digunakan tidak efektif.	Strategi kurang efektif dan tidak konsisten.	Strategi cukup efektif, namun ada bagian yang kurang optimal.	Strategi pembelajaran yang diguna-kan sudah tepat.	Strategi pembelaja-ran yang digunakan sangat tepat, dan efektif.
4	Penggunaan isi pembelajaran dalam video pembelajaran sudah tepat.	Isi pem-belajaran tidak akurat.	Isi pem-belajaran kurang akurat.	Isi pem-belajaran cukup akurat, namun ada bagian yang kurang relevan.	Isi pem-belajaran akurat dan relevan.	Isi pembelajaran sangat akurat, sangat relevan, dan disajikan secara optimal.
5	Penyampaian media pembelajaran meningkat-kan daya tarik belajar anak.	Media tidak menarik belajar anak.	Media kurang menarik dan minim motivasi.	Media cukup menarik dan mampu memper-tahankan minat belajar.	Media menarik dan mampu mening-katkan daya tarik belajar anak.	media sangat menarik dan secara signifikan mampu meningkat-kan daya tarik belajar anak.

Sumber: *Instructional Technology and Media for Learning*.⁵⁹

⁵⁹ Alfina Lailan, "Urgensi Media Pembelajaran Untuk Pendidikan Anak Usia Dini," *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah* 2, no. 12 (2023): 5027–34.

Uji efektifitas media ini menunjukkan sebesar 80% dan berada dalam kategori layak. Ini adalah perumusannya:

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

$$\text{Skor Maksimal} = 5 \times 5 = 25$$

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

$$\text{Kelayakan\%} = 20/25 \times 100\% = 80\%$$

Dengan demikian konten dan media video animasi efektif untuk digunakan untuk membantu anak usia dini memahami konsep pencegahan *bullying*.

B. Pembahasan

Guru dapat menggunakan media video animasi untuk membantu mereka memahami anak usia dini di taman kanak-kanak TK PKK Cipta Karya. Model pengembangan ADDIE yang digunakan peneliti dalam penelitian ini. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan video animasi sebagai bahan pembelajaran untuk mencegah *bullying* pada anak usia dini membantu guru memahami nilai-nilai pencegahan *bullying*. Dengan konten yang menarik, video animasi ini mengajarkan anak-anak nilai-nilai sosial seperti empati dan saling memaafkan, serta cara menemukan dan menghindari pencegahan *bullying* sejak dini. Selain itu, cerita, lagu, dan ilustrasi media visual menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Animasi bukan hanya alat hiburan yang bagus, terutama untuk anak-anak di era teknologi *modern*. Jika disampaikan dengan cara yang menarik dan menyenangkan melalui gambar-gambar bergerak dan cerita yang mudah dipahami, pelajaran akan lebih mudah dipahami oleh anak-anak. Jika pelajaran dijelaskan secara konvensional, anak-anak akan kehilangan minat dan fokus untuk belajar.

Menurut Hamdani, media audio visual adalah kombinasi media audio dan visual, atau juga disebut sebagai media pandang dan dengar. Dengan demikian,

penggunaan media audio visual dapat membantu anak-anak menyimak cerita dengan baik, memungkinkan komunikasi dua arah antara guru dan anak-anak dalam menyampaikan pesan moral dari cerita pengajaran.⁶⁰

Sesuai dengan namanya, “media audio visual” adalah kombinasi atau perpaduan dari suara dan visual, dan “media audio visual” adalah proses pembuatan dan representasi bahan dengan menggunakan alat mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan audio visual. Sudah jelas bahwa penggunaan media ini akan semakin lengkap dan optimal untuk mendukung kegiatan pembelajaran dan menyajikan bahan terbuka kepada anak. Peran guru dapat beralih menjadi fasilitator belajar, yaitu membantu anak belajar dengan lebih mudah karena media dapat mengantikan penyampaian materi.⁶¹

Salah satu tantangan yang sering dihadapi guru adalah belum ada kurikulum untuk bahan ajar pencegahan *bullying* kepada anak-anak. Anak usia dini masih belajar tentang emosi dan cara berpikir kepada teman, sehingga penting bagi guru untuk memberikan penjelasan yang tepat. Oleh karena itu, peneliti membuat video animasi untuk membantu guru mengajarkan pencegahan *bullying*. Karena menggunakan gambar bergerak dan cerita yang mudah diikuti, video animasi lebih menarik bagi anak-anak dan dapat diputar berulang kali, sehingga anak-anak dapat lebih memahami pesannya.

Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat media pembelajaran seperti video animasi yang dapat digunakan oleh guru untuk mengajarkan topik pencegahan *bullying* pada anak usia dini. *Bullying* adalah perilaku yang menyakiti secara fisik dan emosional dan dapat terjadi di taman kanak-kanak. Anak-anak usia dini belum sepenuhnya mampu membedakan perilaku *bullying*. Oleh karena itu, media pembelajaran harus menarik, visual, dan mudah dipahami untuk memenuhi kebutuhan perkembangan anak. Video animasi dipilih karena mereka dapat menyampaikan pesan melalui cerita,

⁶⁰ Debora Meiliana Limarga, “Penerapan Metode Bercerita Dengan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Kemampuan Empati Anak Usia Dini,” *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung* 3, no. 1 (2017): 86–104.

⁶¹ Ayu Fitria, “Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini,” *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2014).

gambar bergerak, dan suara yang disesuaikan dengan dunia anak-anak. Memberikan bahan terbuka alternatif yang berguna bagi guru TK PKK Cipta Karya untuk mengajarkan nilai anti-*bullying* sejak dini.

Menurut Kayaoglu, animasi memiliki efek positif pada anak-anak. Anak-anak mungkin lebih tertarik pada gambar yang bergerak dibandingkan gambar yang tidak bergerak. Memanfaatkan video animasi sebagai media dalam pembelajaran akan membantu anak memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Hal ini karena video animasi memungkinkan tujuan pembelajaran tercapai sepenuhnya dengan waktu dan tenaga yang relatif sedikit, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi hanya dengan melihat satu video animasi.⁶²

Proses penilaian atau validasi dilakukan oleh dua ahli yaitu ahli materi dan ahli media untuk memastikan bahwa video animasi yang dibuat benar-benar berkualitas tinggi dan sesuai untuk digunakan di TK PKK Cipta Karya. Ahli materi memeriksa konten video, termasuk kebenaran informasi tentang memahami dan menyelaraskan dengan usia anak-anak. Hasilnya, video ini memiliki skor kelayakan sebesar 85,71%, yang menunjukkan bahwa itu layak untuk digunakan. Ahli media juga menilai tampilan visual, suara, dan kemudahan penggunaan video. Hasilnya adalah 94,29%, yang juga sangat layak, tetapi ada beberapa saran untuk diperbaiki, seperti memperjelas narasi suara dan memperhalus transisi antar adegan. Sebelum digunakan dalam kegiatan pembelajaran di lapangan, masukan dari kedua ahli tersebut digunakan untuk menyempurnakan video animasi.

Berdasarkan hasil uji efektivitas konten, video animasi yang bertujuan untuk mencegah *bullying* pada anak usia dini memenuhi kriteria kelayakan. Dengan skor perolehan 25 dari 30, video tersebut memiliki persentase kelayakan 83,3%, yang menempatkannya dalam kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa konten, bahasa, ilustrasi, dan animasi yang digunakan

⁶² Khusniyati Masykuroh and Khairunnisa Khairunnisa, "Pengembangan Media Video Animasi Mengenal Sampah Untuk Membangun Karakter Peduli Lingkungan Anak Usia Dini," *SELING: Jurnal Program Studi PGRA* 8, no. 2 (2022): 220–28.

dapat menarik perhatian anak sesuai perkembangan usia dan mendukung tujuan pembelajaran pencegahan *bullying*.

Dalam hal efektivitas media, skor perolehan 20 dari 25 dan persentase kelayakan 80% diberikan kepada kategori layak. Hasil ini menunjukkan bahwa penyajian tujuan pembelajaran, relevansi dengan kurikulum, cakupan isi, strategi penyampaian, dan daya tarik media semuanya telah terpenuhi dengan baik. Hasil ini menunjukkan bahwa penyajian ini dapat membantu anak mencapai tujuan pembelajaran mereka.

Program penerapan dilaksanakan, di mana anak-anak menonton video animasi yang peneliti buat sebelumnya. Kegiatan diawali dengan salam pembuka yang disampaikan dengan penuh semangat oleh guru kepada anak-anak untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan positif. Kemudian, guru mengarahkan anak-anak tersebut untuk berdoa bersama. Kemudian guru menyampaikan tema hari ini, "Pencegahan *bullying*", dijelaskan oleh peneliti dibantu oleh guru dengan cara yang mudah dipahami oleh anak-anak. Untuk membuat anak lebih dan antusias, kegiatan dilanjutkan dengan menyanyikan lagu-lagu bertema santai, seperti lagu ceria "stop *bullying*". Setelah itu, guru meminta anak-anak untuk menonton video animasi yang bertujuan untuk mencegah *bullying*. Guru memastikan bahwa posisi duduk anak-anak nyaman dan suasana kelas nyaman. Guru melihat perhatian dan respon anak-anak terhadap cerita yang disampaikan dalam video selama menonton. Saat menonton video, anak-anak menyaksikan apa itu *bullying* dan apa saja jenis-jenis *bullying* serta cara mencegah *bullying*. Selanjutnya, peneliti memberikan penjelasan singkat tentang *bullying* dan jenis-jenisnya dalam bahasa yang mudah dipahami, serta contoh nyata dari kehidupan sehari-hari anak, seperti, mendorong, memukul, mencubit, mengejek nama, mengejek pakaian, dan mengejek keluarga.

Anak-anak diajak menyanyikan lagu "Kasih Ibu" bersama-sama untuk memperkuat nilai-nilai positif dan memperkuat ikatan emosional. Lagu ini mempromosikan karakter dan nilai kasih sayang. Peneliti menanyakan dua pertanyaan kepada anak pertanyaan pertama "anak-anak, siapa yang pernah

meminta maaf?” lalu anak dengan antusias menjawab “saya” pertanyaan kedua “Bagaimana perasaan kalian saat dimaafkan?” anak menjawab dengan “senang”. Setelah menonton video, guru menanyakan kepada anak “kita tadi nonton apa?” anak-anak menjawab “tentang minta maaf”. Guru menjelaskan kembali kepada anak tentang pengertian *bullying*, jenis-jenis *bullying*, dan menjelaskan bahwa *bullying* itu tidak boleh bahwa hal tersebut bisa membuat teman sedih serta pentingnya meminta maaf dan memaafkan. itu melakukan kegiatan mengamati anak untuk menilai sikap, pemahaman, dan perubahan perilaku anak. Guru juga mengamati respon anak secara individu untuk refleksi dan evaluasi kegiatan.



Gambar 4.8 Nonton Bersama