

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian/Pengembangan

Penelitian ini menyajikan data yang diperoleh dari proses pengumpulan data, menjelaskan tahapan tahapan pembuatan produk yang dikembangkan, menyajikan hasil validasi dari ahli media dan ahli materi, serta menampilkan hasil uji efektivitas video pembelajaran yang dikembangkan.

1. Hasil Pengembangan Video Pembelajaran Pencegahan *bullying* Pada AUD

Penelitian ini adalah jenis *Research & Development* yang bertujuan mengembangkan produk video pembelajaran tentang pencegahan *bullying* untuk anak usia dini. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yang melibatkan berbagai tahapan yang telah dilaksanakan :

a. Tahap Analisis

Tahap ini melibatkan kegiatan analisis kebutuhan (*Need assesment*), yang dilakukan memelalui beberapa proses seperti observasi awal dan wawancara dengan pendidik. Responen yang dipilih dalam penelitian ini adalah anak anak di TK Pinang Indah. Berikut adalah proses analisis yang telah dilakukan oleh peneliti :

1) Metode penyampaian dan kendala

Hasil wawancara dengan pendidik di TK Pinang Indah menunjukkan bahwa strategi pembelajaran pencegahan *bullying* di sana masih sebatas

teguran dan pemberian nasihat, seperti mengingatkan anak-anak untuk tidak mengejek atau memukul teman. Permasalahan lainnya adalah para pendidik masih bingung mengenai materi yang harus disampaikan dan belum memiliki media pembelajaran yang tepat untuk menyampaikan materi pencegahan *bullying* kepada anak-anak. Akibatnya, pembelajaran pencegahan *bullying* di TK Pinang Indah belum dilaksanakan secara optimal.

2) Karakteristik Peserta Didik

Analisis karakteristik peserta didik bertujuan untuk menyusun materi yang sesuai dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini, akan dianalisis kemampuan akademik dan motivasi belajar peserta didik. Berikut adalah hasil analisis karakteristik peserta didik yang telah dilakukan oleh peneliti.

- a) Anak-anak umumnya menikmati tontonan animasi yang menghibur, sehingga penggunaan video animasi bisa menjadi faktor penting yang meningkatkan motivasi mereka selama proses pembelajaran, terutama dalam materi pencegahan *bullying*.
- b) Berdasarkan kemampuan akademik, anak-anak di lembaga tersebut sudah bisa memahami dan merekonstruksi perilaku yang telah mereka lakukan. Namun, perbedaan dalam kemampuan akademik menjadi hambatan utama dalam mencapai hasil belajar yang optimal. Beberapa anak terlihat bosan dan tidak memperhatikan penjelasan dari pendidik, sehingga pendidik perlu mengambil langkah untuk

membuat pembelajaran lebih menarik dan melibatkan anak-anak secara aktif.

- c) Hasil belajar anak-anak di TK Pinang Indah dalam bidang pencegahan *bullying* masih belum maksimal, karena penyampaian materi di lembaga tersebut hanya terbatas pada interaksi langsung dengan guru dan arahan yang diberikan.

3) Analisis Materi dan Perumusan Tujuan Pembelajaran

Dalam analisis tugas ini, peneliti memilih materi pokok bahasan. Langkah awal dari analisis ini adalah penyesuaian tema/topik pendidikan pencegahan *bullying* melalui pengembangan video animasi yang bertujuan untuk meningkatkan pencapaian perkembangan anak, disesuaikan dengan kurikulum merdeka. Dalam analisis materi ini, peneliti menggunakan kerangka dasar dan struktur kurikulum merdeka. Sedangkan dalam perumusan tujuan pembelajaran, peneliti menggunakan teknik ABCD (*Audience, Behavior, Condition, Degree*). Berikut hasil perumusan tujuan pembelajaran yang telah dilakukan dalam mengembangkan sebuah video animasi pendidikan pencegahan *bullying*:

- a) Dengan diberikan video animasi pendidikan pencegahan *bullying*, anak di TK Pinang Indah dapat mencapai hasil belajar yang baik.
- b) Dengan adanya video animasi, pendidik di TK Pinang Indah dapat menyampaikan materi pendidikan pencegahan *bullying* dengan mudah.

- c) Dengan diberikannya video animasi dalam pendidikan pencegahan *bullying*, anak di TK Pinang Indah dapat mempelajari materi pendidikan pencegahan *bullying* di manapun dan kapanpun.

Tabel 4. 1 Tujuan Pembelajaran dan Indikator Anak Usia 5-6 Tahun

TP (Tujuan Pembelajaran)	Indikator	Materi
Anak dapat mengenali dan menyebutkan berbagai macam perasaan yang mereka rasakan, serta mulai belajar mengelola perasaan tersebut dengan cara yang positif.	Anak mampu mengidentifikasi setidaknya tiga jenis perasaan (seperti senang, sedih, marah) dan menunjukkan satu cara sederhana untuk mengelola perasaan negatif, seperti mengambil napas dalam-dalam atau bercerita kepada guru.	Memahami dan mengelola perasaan.
Anak dapat mengenali perilaku kasar.	Anak mampu mengidentifikasi contoh perilaku kasar (seperti memukul, mengejek).	Mengenali perilaku kasar.
Anak dapat memahami pentingnya menunjukkan empati dan kepedulian terhadap teman-teman serta orang-orang di sekitarnya.	Anak mampu menunjukkan perilaku empati, seperti membantu teman yang sedang sedih atau berbagi mainan, serta dapat menyebutkan alasan mengapa penting untuk peduli terhadap perasaan orang lain.	Menumbuhkan sikap empati dan kepedulian.
Anak memahami pentingnya persahabatan dan belajar bagaimana	Anak mampu menyebutkan dua manfaat memiliki teman,	Pentingnya persahabatan.

TP (Tujuan Pembelajaran)	Indikator	Materi
membangun serta menjaga hubungan yang baik dengan teman-temannya.	seperti berbagi dan bermain bersama, serta menunjukkan perilaku yang mendukung persahabatan, seperti berbagi mainan atau mengajak teman bermain bersama.	

b. Tahapan Perancangan (Desain)

Pada tahap ini, peneliti merancang media pembelajaran dalam bentuk video animasi untuk pencegahan *bullying* pada anak usia dini. Peneliti membuat konsep desain melalui beberapa tahapan, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

1) Pra Produksi

Pra-produksi adalah fase persiapan sebelum produksi dimulai. Pada tahap ini, peneliti menjalani beberapa proses, termasuk:

- c. Pembentukan tim editing. Tim ini biasanya terdiri dari vendor atau penyedia jasa yang memenuhi kebutuhan klien. Dalam pengembangan video animasi ini, peneliti memilih Shidplay.id yang berasal dari Bandung, merupakan sebuah layanan editing dan digital software, sebagai vendor yang akan membantu.
- d. Pengisian dan *invoice*. Pada tahap ini, vendor akan memberikan tautan drive untuk mengisi informasi terkait pembuatan video yang diinginkan serta menyertakan *invoice* yang berisi rincian atau daftar harga produk. Dalam proses pengisian, peneliti akan menyusun alur cerita, menulis

naskah, memilih latar belakang, musik pengiring, dan menentukan karakter animasi. Peneliti telah memilih Aida dan Budi sebagai karakter utama dalam animasi ini, yang menggambarkan seorang anak laki-laki dan seorang anak perempuan berusia sekitar 5 tahun dengan tema animasi.

Setelah penulis menyelesaikan pengisian, akan diadakan pertemuan dengan tim editing. Pertemuan ini membahas berbagai hal, pembagian tugas, dan penyusunan jadwal produksi. Setelah semua diselesaikan, peneliti dan vendor akan membuat kesepakatan melalui proses pembayaran untuk memastikan bahwa keduanya sepakat mengenai pengembangan produk ini.

2) Produksi

Tahap produksi adalah bagian utama dalam pembuatan video animasi dalam penelitian ini. Pada tahap ini, peneliti dan tim editing bekerja sama untuk mengembangkan produk berupa video animasi. Berikut adalah proses produksi yang telah dilakukan oleh peneliti dan tim editing:

- a. Desain Animasi. Ada 1 animator, Fadli, yang bertugas menciptakan desain animasi sesuai kebutuhan, termasuk karakter-karakter dalam animasi, latar belakang untuk setiap adegan, serta desain gambar dan alur cerita. Setelah semua gambar dibuat, animator akan menggabungkan gambar-gambar tersebut menjadi animasi yang bergerak, sehingga menghasilkan efek yang terlihat nyata dan hidup.

- b. Ilustrasi Grafis. Bertujuan untuk menerjemahkan elemen visual ke dalam bentuk drive sehingga klien dapat memantau sejauh mana proses pembuatan telah berlangsung dan untuk mempermudah tahap revisi di kemudian hari. Selain itu, ilustrasi grafis ini juga berfungsi dalam proses penyuntingan video, baik itu untuk potongan adegan pendek maupun untuk hasil akhir video.
- c. Pengisi Suara Karakter. Terdapat dua orang, yaitu sebagai karakter Aida dan sebagai karakter Budi. Pengisian suara akan disesuaikan dengan naskah yang telah disusun oleh peneliti serta karakter suara yang diinginkan oleh peneliti.

3) Pasca Produksi

Tahap ini juga dikenal sebagai proses penyelesaian. Di sini, dilakukan koreksi, penambahan modifikasi, dan penyisipan musik pengiring hingga mencapai hasil akhir, yaitu puncak dari keseluruhan proses produksi 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 keefektifitasan oleh validator ahli media dan materi atas produk yang sudah dikembangkan.

1) Pengembangan Video Animasi

Pengembangan video animasi merupakan salah satu perencanaan strategi peneliti dalam mengembangkan sebuah produk yaitu video animasi dalam pencegahan *Bullying*. Pada tahap ini desain media yang sudah dirancang akan di kembangkan. Berikut pengembangan video animasi yang sudah peneliti lakukan:

a) Tampilan *Opening*



Gambar 4. 1 Tampilan *Opening*

Tampilan *opening* adalah tampilan pertama yang di tayangkan dalam media. Pada bagian *opening* penulis memilih Background, karakter suara, serta musik penggiring yang sesuai dengan karakter anak usia dini. Disini anak akan dikenalkan pada karakter utama yaitu Budi dan Aida.

b) Tampilan Isi Materi

Peneliti memuat beberapa materi pencegahan *Bullying* dalam pengembangan video animasi ini yaitu:



Gambar 4. 2Materi 1 (Macam-macam Perasaan dan cara mengelola perasaan)

Menampilkan cerita yang memberikan pemahaman tentang berbagai macam perasaan dan cara mengelolanya. Dalam scene ini karakter Budi dan Aida akan menyebutkan 3 macam perasaan, dan cara mengelola perasaan tersebut.



Gambar 4. 3 Materi 2 (Mengenali Perilaku Kasar)

Tampilan materi 2 ini mengenalkan anak tentang perilaku kasar, yaitu mengejek dan mendorong teman.



Gambar 4. 4 Materi 3 (Empati dan Kepedulian)

Materi ke 3 ini mengajarkan anak tentang berempati dan berteman dengan baik.

c) Tampilan Bagian Penutup (*Closing*)



Gambar 4. 5 Bagian Penutup (Closing)

Berikut Video animasi yang sudah dikembangkan:

https://drive.google.com/file/d/1UKfkutpHzWmj3_x24M5PvHgqdQkc86k7/view?usp=drivesdk

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 : macam-macam perasaan dan cara mengelolanya, mengenali perilaku kasar, empati dan kepedulian.
- 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 konten dan ahli media.

- a) Validasi Ahli Konten dilakukan oleh Ibu Faqihatuddiniyah, M. Pd selaku validator ahli konten. Adapun hasil kelayakan materi adalah berada pada kategori layak. Berikut perumusannya:

Tabel 4.2 Instrumen Validasi Materi

No	Indikator	Nilai				
		1	2	3	4	5
		SK	K	C	B	SB
1.	Materi di sajikan dengan runtut					V
2.	Materi sesuai dengan pengembangan anak.					V
3.	Materi relevan dengan tujuan pembelajaran.					V
4.	Materi yang disajikan mudah dipahami.			V		
5.	Materi dan Media yang dipakai sesuai dengan perkembangan ilmu dan teknologi.					V
6.	Bahasa yang di gunakan sesuai dengan anak				V	
7.	Ilustrasi, gambar, contoh, dan simulasi yang ada dalam materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.					V
8.	Meningkatkan pengetahuan anak terhadap materi yang disampaikan.					V

Pada validasi materi ini memiliki 8 item penilaian, dan nilai tertinggi yaitu 5 maka untuk mendapatkan skor maksimal digunakanlah rumus sebagai berikut:

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

$$\text{Skor Maksimal} = 8 \times 5 = 40$$

Sehingga didapatkan hasil skor maksimal yaitu 40, sedangkan skor yang diperoleh pada validasi materi ini yaitu sebanyak 37, kemudian untuk memperoleh persentase kelayakan media yang dikembangkan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

$$\text{Kelayakan \%} = \frac{37 \times 100}{40} = 88\%$$

Maka dapat dikatakan kesimpulannya berdasarkan hasil persentase kelayakan di atas yaitu dengan hasil persentase 88% berada pada kategori layak. Uji validasi konten ini dilaksanakan selama 10 hari yang tentunya juga melalui beberapa tahap revisi. Adapun yang perlu direvisi pada validasi materi ini yaitu ada penambahan salam diakhir dan pelambatan tempo bicara anak perempuannya.

- a) Validasi Ahli Media dilakukan oleh Bapak Wisnu Kristanto, M.Pd selaku ahli media. Uji validasi media ini dilakukan kurang lebih 10 hari. Hasil validasi media yang telah dilakukan juga bagus, namun ada terdapat beberapa sedikit masukan yaitu :

Tabel 4. 3 Instrumen Ahli Media

No	Indikator	Nilai				
		1	2	3	4	5
		SK	K	C	B	SB
1.	Kualitas visual dan suara media yang dikembangkan.				V	
2.	Isi video mengandung pesan yang ingin disampaikan.				V	
3.	Cakupan isi media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.				V	
4.	Penyampaian pesan/ materi sesuai dengan perkembangan anak.			V		
5.	Penyampaian media pembelajaran meningkatkan daya tarik belajar anak.			V		
6.	Musik yang ditayangkan jelas dan sesuai dengan anak usia dini.					V
7.	Mempermudah guru dalam penyampaian.				V	
8.	Media pembelajaran dapat diakses dengan bantuan teknologi.				V	

Pada uji validasi media ini mendapatkan hasil sama dengan hasil persentase ahli materi yaitu 77,5% dengan berada pada kategori layak. Berikut perumusannya:

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

$$\text{Skor Maksimal} = 10 \times 4 = 40$$

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

$$\text{Kelayakan\%} = 31 \times 100/40 = 77,5\%$$

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/15VNLyro9lf8OpucumhEsWr98IjX-kSTG>

Tabel 4.4 Hasil Revisi Validator Ahli konten dan Ahli Media

No.	Masukan Validator
1.	Bicara yang perempuan terlalu cepat, bisa dibikin lebih lambat lagi.
2.	Penggunaan bahasa yang akan lebih baik jika menggunakan bahasa yang khas anak-anak.
3.	Penambahan salam di akhir.
4.	Setiap kata lebih baik diberi contoh gambar.
5.	Pada bagian awal logo terlalu lama.

d. Implementasi

Selanjutnya adalah tahap implementasi 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 yang berjumlah 10 orang dan 1 orang guru pendamping. Pada penelitian pengembangan ini peneliti memakai desain *one grup pretest posttest*. Berikut pemaparan hasil penerapan media video animasi dalam pencegahan *bullying* di TK Pinang Indah.

Peneliti melakukan kegiatan pretest bertempat diruang kelas TK Pinang Indah. Anak-anak akan diberikan pertanyaan-pertanyaan dari instrumen penilaian yang telah dibuat peneliti tanpa media apapun.

1) Kegiatan *Pretest* (Jum'at, 21 Februari 20245)

Tabel 4. 5 Kegiatan Pretest

Program	Pemberian <i>Pretest</i>
Materi	Macam-macam perasaan dan cara mengelolanya, mengenali perilaku kasar, dan empati dan kepedulian.
Sasaran	Mengukur efektivitas video animasi terhadap pemahaman anak tentang <i>bullying</i> .
Waktu	09.00-09.45 WIB
Tempat	Ruang Kelas

Sebelum pretest dilakukan, anak-anak terlebih dahulu menulis huruf hijaiyah, kemudian mengaji. Setelah selesai mengaji, barulah peneliti memberikan pretest kepada anak-anak. Saat diberikan beberapa pertanyaan terkait perilaku kasar, terdapat anak yang menjawab bahwa mengucilkan teman itu boleh, dan ada juga yang mengatakan bahwa memukul teman diperbolehkan. Sebagian anak sudah mulai memahami tentang berbagai perasaan, serta kapan harus merasa sedih atau senang, namun mereka masih kesulitan dalam mengekspresikan perasaan marah. Hasil pretest menunjukkan bahwa anak-anak masih mengalami kesulitan dalam memahami beberapa materi yang ditanyakan. Berikut ini adalah hasil pretest yang telah penulis lakukan :

- Apa saja perasaan yang kamu ketahui?

Dari 10 anak, hanya 1 anak yang mampu menyebutkan macam-macam perasaan. Sementara 9 anak lainnya menjawab tidak tahu atau hanya menggelengkan kepala.

- Sekarang perasaannya bagaimana?

Pada pertanyaan ini, sebagian besar anak sudah mulai mampu mengungkapkan perasaannya saat itu. Hanya 2 anak yang belum bisa menyampaikan perasaannya.

- Sedih, senang, marah itu muncul karena apa? Dan bagaimana cara mengatasinya?

Hanya 3 anak yang mampu menjelaskan cara mengatasi perasaan yang sedang mereka alami, seperti saat sedih atau marah.

- Jika temanmu menangis, berarti ia sedang merasa apa?

Sebagian besar anak belum memahami bahwa menangis biasanya menunjukkan perasaan sedih.

- Jika mendapat hadiah, bagaimana perasaannya?

Seluruh anak mampu menjawab bahwa saat menerima hadiah, mereka merasa senang.

- Jika ada teman yang mendorong atau memukul, itu termasuk perilaku apa?

Masih ada beberapa anak yang belum memahami bahwa tindakan mendorong atau memukul termasuk dalam perilaku kasar.

- Apa yang terjadi jika kita sering berperilaku kasar kepada orang lain atau teman?

Semua anak belum mengetahui atau belum memahami akibat dari sering berperilaku kasar terhadap orang lain.

- Jika ada temanmu yang diejek dan menangis, apa yang akan kamu lakukan?

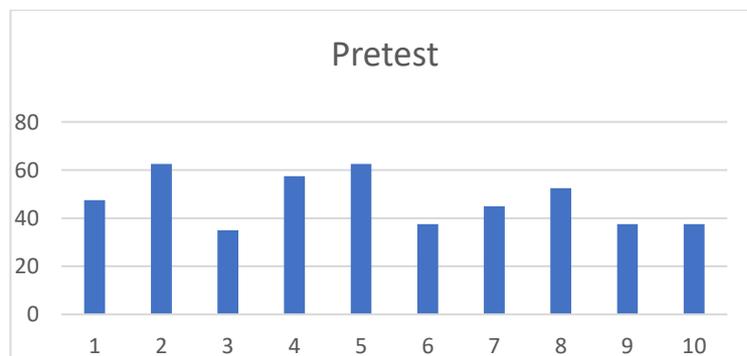
Beberapa anak menjawab akan menghibur temannya, namun sebagian lainnya hanya diam karena belum memahami cara bersikap dalam situasi tersebut.

- Mengapa kita harus bersikap baik kepada teman?

Sebagian anak sudah memahami alasan pentingnya bersikap baik kepada teman.

- Apa yang kamu lakukan agar temanmu bisa tersenyum kembali?

Hampir semua anak sudah mulai memahami cara untuk menghibur teman agar kembali tersenyum.



Gambar 4. 6 Diagram hasil Pretest

Tabel 4. 6 Hasil Rata-Rata Nilai Pretest Anak

Nama	Item Jawaban										Skor	Nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
Peserta Didik 1	1	2	1	3	3	1	1	1	3	3	19	47,5
Peserta Didik 2	3	3	1	3	3	3	1	3	2	3	25	62,5
Peserta Didik 3	1	3	1	1	3	1	1	1	1	1	14	35
Peserta Didik 4	2	3	1	3	3	3	1	3	1	3	23	57,5

Nama	Item Jawaban										Skor	Nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
Peserta Didik 5	2	3	3	3	3	2	1	3	2	3	25	62,5
Peserta Didik 6	1	1	1	1	3	1	1	3	1	2	15	37,5
Peserta Didik 7	1	3	3	1	3	2	1	1	1	2	18	45
Peserta Didik 8	1	2	3	1	3	2	1	3	3	2	21	52,5
Peserta Didik 9	1	2	1	1	3	1	1	1	1	3	15	37,5
Peserta Didik 10	1	1	2	1	3	1	1	1	1	3	15	37,5

Hasil pretest menunjukkan rata-rata nilai sebesar 43,5.



Gambar 4.7 Kegiatan Pretest

2) Penerapan I (Selasa, 25 Februari 2025)

Selanjutnya adalah kegiatan penerapan. Anak akan diberikan perlakuan yaitu dengan video animasi yang sudah dikembangkan.

Tabel 4. 7 Penerapan 1

Program	Penerapan I
Materi	Macam-macam perasaan dan cara mengelolanya.
Sasaran	Mengukur efektivitas video animasi terhadap pemahaman anak tentang <i>bullying</i> .

Waktu	09.00-09.45 WIB
Tempat	Ruang Kelas

Sebelum memulai kegiatan inti, anak-anak terlebih dahulu berdoa dan mengikuti kegiatan pembukaan. Setelah itu, dilakukan percakapan singkat mengenai materi yang akan disampaikan. Kegiatan dilanjutkan dengan ice breaking berupa gerakan dan lagu “Di sini teman, di sana teman”. Selanjutnya, anak-anak menyaksikan penayangan video animasi. Usai menonton, anak diajak untuk mengekspresikan tiga jenis perasaan yang telah mereka pelajari serta mempraktikkan salah satu cara untuk mengelola perasaan tersebut.

Pada pelaksanaan penerapan tahap pertama ini, kegiatan berlangsung dengan lancar. Anak-anak tampak lebih fokus, aktif, dan lebih cepat memahami materi dibandingkan pembelajaran sebelumnya. Materi yang diberikan berfokus pada berbagai jenis perasaan dan cara menghadapinya. Setelah mendapat perlakuan ini, anak-anak sudah mampu mengenali beberapa perasaan serta mengetahui cara mengatasinya.



Tabel 4. 2 Penerapan 2

Program	Penapan II
Materi	Mengenal perilaku kasar, empati dan kepedulian.
Sasaran	Mengukur efektivitas video animasi terhadap pemahaman anak tentang <i>bullying</i> .
Waktu	09.00-09.45 WIB
Tempat	Ruang Kelas

Sebelum melakukan penerapan pada hari kedua ini sama seperti di hari pertama anak melakukan kegiatan bedoa dan kegiatan pembukaan, lalu bercakap-cakap tentang materi kemaren dan yang akan di bahas hari ini. Sebelum penayangan video animasi anak-anak melakukan ice breaking terlebih dahulu yaitu gerak dan lagu “baby shark”. Setelah itu barulah penayangan video animasi, setelah penayangan anak-anak di ajak berdiskusi mengenai perilaku-perilaku kasar yang sering terjadi dilingkungan sekolah. Setelah berdiskusi anak di minta menggambar suasana hatinya sekarang.

Pada penerapan ke 2 yaitu tentang materi mengenali perilaku kasar, empati dan kepedulian. Di sini anak-anak terlihat lebih aktif dalam memahami apa saja perilaku kasar yang sering terjadi di lingkungan sekolah saat berteman dan anak-anak pun ingin menerapkan berteman baik tanpa memukul atau mengejek satu sama lain.



Gambar 4. 9 Penerapan II

4) Pemberian *Posttest* (Kamis, 27 Februari 2025)

Tabel 4. 9 Kegiatan *Posttest*

Program	Pemberian <i>Posttest</i>
Materi	Macam-macam perasaan dan cara mengelolanya, mengenali perilaku kasar, dan empati dan kepedulian.
Sasaran	Mengukur efektivitas video animasi terhadap pemahaman anak tentang <i>bullying</i> .
Waktu	09.00-09.45 WIB
Tempat	Ruang Kelas

Terlihat dari hasil pretest dan kegiatan penerapan 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 mengajukan beberapa pertanyaan yang bertujuan untuk melihat seberapa memahami anak dari materi yang tersampaikan di video animasi tersebut. Berikut hasil *posttest* yang sudah peneliti lakukan

- Apa saja perasaan yang kamu ketahui?

Pada pertanyaan pertama tentang macam-macam perasaan, sebagian besar anak sudah mampu menyebutkan beberapa jenis emosi seperti senang, sedih dan marah. Mereka tampak lebih percaya diri dalam menjawab dan sudah tidak banyak yang menggelengkan kepala seperti saat pretest.

- Sekarang perasaannya bagaimana ?

Ketika ditanya mengenai perasaan mereka saat ini, hampir seluruh anak dapat menyatakan perasaannya dengan jelas, misalnya merasa senang karena bisa bermain dan belajar bersama teman. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan dalam kemampuan anak mengenali dan mengungkapkan emosi yang mereka rasakan.

- Sedih, senang, marah jika ngapain? dan bagaimana cara mengatasinya?

Pada pertanyaan tentang penyebab munculnya perasaan dan bagaimana cara mengatasinya, anak-anak menunjukkan pemahaman yang lebih baik. Mereka memberikan contoh sederhana seperti merasa sedih saat mainan rusak, senang ketika diberi hadiah, dan marah ketika diejek teman. Mereka juga mulai bisa menjelaskan cara mengelola emosi, seperti diam sejenak, menarik napas, atau meminta bantuan guru atau orang tua.

- Jika temanmu menangis, berarti perasaannya sedang merasa apa yaa?

Saat ditanya tentang apa yang dirasakan ketika teman menangis, sebagian besar anak sudah dapat menjawab dengan tepat bahwa temannya sedang merasa sedih. Demikian pula ketika diberi pertanyaan

mengenai perasaan saat menerima hadiah, semua anak sepakat bahwa perasaan mereka adalah senang, yang menunjukkan bahwa mereka sudah memahami hubungan antara kejadian dan emosi yang dirasakan.

- Jika mendapat hadiah, bagaimana perasaannya?

Perasaan saat menerima hadiah, semua anak sepakat bahwa perasaan mereka adalah senang, yang menunjukkan bahwa mereka sudah memahami hubungan antara kejadian dan emosi yang dirasakan.

- Jika ada teman yang mendorong/memukul itu termasuk perilaku apa yaa?

Pada pertanyaan tentang perilaku kasar, seperti mendorong atau memukul teman, sebagian besar anak kini sudah dapat mengidentifikasi bahwa hal tersebut termasuk perilaku kasar. Namun, masih ada beberapa anak yang perlu pendampingan lebih lanjut agar semakin memahami pentingnya perilaku baik dalam pergaulan.

- Apa yang terjadi ketika kita sering berlaku kasar kepada orang lain/teman?

Ketika ditanya tentang akibat dari perilaku kasar, sebagian besar anak sudah mampu menjawab bahwa teman bisa merasa sedih, marah, atau tidak mau bermain lagi jika kita sering berlaku kasar. Ini menunjukkan bahwa anak mulai memahami dampak dari tindakan negatif terhadap hubungan sosial mereka.

- Jika ada temanmu yang di ejek dan menangis, apa yang kamu lakukan?

Dalam situasi ketika teman diejek dan menangis, anak-anak juga menunjukkan perubahan sikap yang positif. Banyak di antara mereka

yang menyebutkan akan menghibur temannya, memeluknya, atau menenangkan dengan kata-kata baik. Hal ini menandakan mulai tumbuhnya empati dan rasa peduli terhadap sesama.

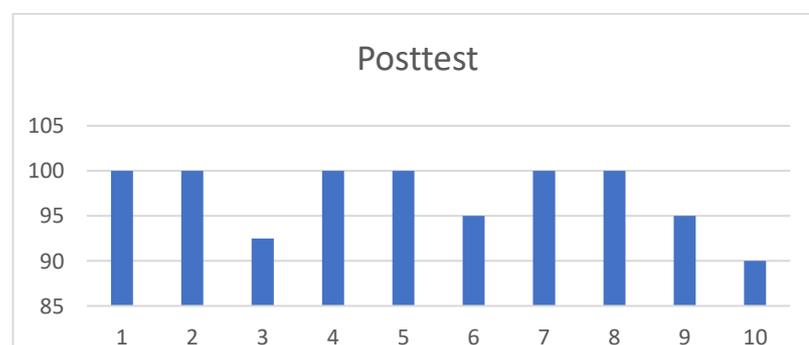
- Mengapa kita harus bersikap baik kepada teman?

Ketika ditanya mengapa harus bersikap baik kepada teman, anak-anak bisa menyebutkan alasan seperti agar bisa bermain bersama, agar tidak membuat teman sedih, dan supaya punya banyak teman. Jawaban ini menunjukkan bahwa nilai-nilai sosial dan pentingnya bersikap baik mulai tertanam dalam pemahaman mereka.

- Apa yang kamu lakukan untuk membuat teman kembali tersenyum?

Terakhir, ketika ditanya apa yang bisa dilakukan untuk membuat teman kembali tersenyum, hampir semua anak bisa memberikan jawaban yang relevan, seperti mengajak bermain, memberikan mainan, atau berkata lucu. Ini membuktikan bahwa anak-anak mulai memahami cara-cara sederhana namun efektif untuk menciptakan hubungan sosial yang positif.

Berikut hasil nilai pretest anak :



Gambar 4.10 Diagram Hasil Posttest

Tabel 4.10 Hasil Rata-Rata Nilai *Posttest* Anak

Nama	Item Jawaban										Skor	Nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
Peserta Didik 1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
Peserta Didik 2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
Peserta Didik 3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	37	92,5
Peserta Didik 4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
Peserta Didik 5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
Peserta Didik 6	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	38	95
Peserta Didik 7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
Peserta Didik 8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
Peserta Didik 9	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	38	95
Peserta Didik 10	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	36	90

Hasil posttest mengalami peningkatan signifikan dari pretest dengan rata-rata nilai sebesar 97,25.



Gambar 4.11 Kegiatan Posttest

e. *Evaluation*

Setelah tahap implementasi maka selanjutnya adalah tahap *evaluation* yaitu 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 yang sudah peneliti lakukan.

Tabel 4.11 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.228	10	.149	.875	10	.115
Posttest	.365	10	.000	.746	10	.003

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 0,115 ternyata lebih besar dari 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal artinya dalam penelitian ini

menggunakan uji statistik parametrik, yaitu Paired t test (uji beda berpasangan parametrik).

Tabel 4.12 Paired Sampel Test

Paired Samples Test								
	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest - Posttest	-5.01000E1	7.89444	2.49644	-55.74734	-44.45266	-20.069	9	.000

Berdasarkan hasil uji Paired sample test, diketahui bahwa nilai sig 0,000 lebih kecil dari 0,05 artinya ada perbedaan nilai pretest dan posttest.

dapat disimpulkan bahwasanyan video animasi berpengaruh secara signifikan terhadap pemahaman belajar anak mengenai *bullying*.

B. Pembahasan

Penelitian ini berfokus pada pengembangan video pembelajaran untuk mencegah *bullying* pada anak usia dini di TK Pinang Indah. Media pembelajaran ini dirancang menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap utama: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model ini dipilih karena mampu memberikan pendekatan sistematis dalam pengembangan media yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Di era digital saat ini, animasi tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga telah berkembang menjadi alat pembelajaran yang efektif, khususnya bagi anak-anak. Penggunaan media animasi dalam dunia pendidikan

membantu anak memahami konsep yang kompleks dengan cara yang lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif. Visual yang dinamis serta narasi yang sederhana mampu menangkap perhatian anak-anak lebih lama dibandingkan dengan metode konvensional.

Kebutuhan akan media pembelajaran yang menarik menjadi sangat penting, terutama dalam menyampaikan materi seperti pencegahan *bullying*. Anak usia dini memiliki karakteristik khas, seperti rasa ingin tahu yang tinggi, ketertarikan pada warna dan gerak, serta kecenderungan belajar melalui pengalaman konkret dan visual. Jean Piaget menjelaskan bahwa anak usia dini berada pada tahap praoperasional (2–7 tahun), di mana mereka belajar paling efektif melalui aktivitas visual dan konkret, bukan abstrak. Hal ini membuat media berbasis animasi menjadi sangat tepat karena dapat menyampaikan pesan moral dan sosial dengan pendekatan visual yang sesuai dengan tahapan perkembangan kognitif anak.³⁷

Selain itu, Lev Vygotsky juga menekankan pentingnya interaksi sosial dan penggunaan alat bantu (tools) dalam proses belajar anak. Menurutnya, media pembelajaran seperti video animasi dapat menjadi “alat bantu budaya” yang memfasilitasi anak-anak untuk belajar melalui zona perkembangan proksimal, yakni jarak antara kemampuan aktual dan kemampuan potensial anak ketika dibantu oleh media atau orang dewasa. Dengan kata lain, animasi yang disajikan secara interaktif dapat mendukung anak untuk memahami hal-

³⁷ Debby Adelita Febrianti Purnamasari, “Analisis Perkembangan Kognitif Bahasa Pada Anak Usia Dini Menurut Teori Jean Piaget Dan Lev Vigotsky,” *Zuriah Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 1 (2024): 23–31.

hal baru, seperti mengenali bentuk-bentuk *bullying* dan cara mengelola emosi secara tepat.³⁸

Salah satu tantangan terbesar yang dihadapi pendidik adalah menjelaskan konsep *bullying* kepada anak-anak dengan cara yang sederhana dan mudah dipahami. Selain itu, masih terbatasnya media pembelajaran yang secara spesifik membahas pencegahan *bullying* juga menjadi kendala dalam proses pendidikan karakter sejak dini. Pengembangan video animasi ini diharapkan dapat menjadi solusi yang tepat karena memiliki kelebihan dalam hal visualisasi materi, daya tarik yang tinggi, dan kemudahan untuk digunakan secara berulang.

Dalam pengembangan video ini, materi yang disajikan mencakup pengenalan berbagai jenis perasaan, cara mengelola emosi, mengenali perilaku yang menyakitkan, serta menumbuhkan empati dan rasa peduli terhadap sesama. Survei menunjukkan bahwa penggunaan video animasi membuat anak lebih fokus dan terlibat dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh desain visual yang menarik dan penggunaan cerita yang relevan dengan kehidupan sehari-hari anak. Dengan begitu, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mudah dicerna oleh peserta didik.

Sejalan dengan temuan dari penelitian sebelumnya oleh Ni Kadek Ariani, I Wayan Widianana, dan Putu Rahayu Ujianti yang menyatakan bahwa media animasi mampu meningkatkan keterampilan menyimak anak usia dini,

³⁸ Apriyanto Apriyanto et al., *Psikologi Pendidikan: Memahami Siswa Dan Proses Belajar* (PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2025).

video animasi dalam konteks ini juga terbukti memberikan kontribusi positif terhadap pemahaman anak tentang *bullying*. Penggunaan video sebagai media pembelajaran mampu membangkitkan minat belajar dan meningkatkan retensi informasi karena melibatkan aspek visual dan auditori secara bersamaan.³⁹

Untuk menjamin kualitas video animasi yang dikembangkan, dilakukan validasi oleh dua ahli, yakni ahli materi dan ahli media. Hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 88% dan dikategorikan sebagai sangat layak, sementara validasi oleh ahli media memperoleh skor sebesar 77,5% dan dikategorikan layak dengan beberapa saran perbaikan. Revisi dilakukan berdasarkan masukan tersebut untuk meningkatkan kualitas media sebelum diterapkan di lapangan.

Setelah melalui tahap revisi, video animasi ini diimplementasikan di TK Pinang Indah untuk mengukur efektivitasnya. Sebanyak 10 peserta didik menjadi subjek dalam penelitian ini. Pengukuran dilakukan melalui pretest dan posttest yang menunjukkan hasil menggemirakan. Rata-rata nilai pretest sebesar 43,5 meningkat secara signifikan menjadi 97,25 pada posttest, menunjukkan adanya peningkatan pemahaman yang nyata setelah penggunaan media.

Analisis data menggunakan uji statistik parametrik Paired t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), yang berarti terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan video animasi terhadap pemahaman anak.

³⁹ Ariani and Ujianti, "Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Listening Skill Anak Usia Dini."

Dengan demikian, media ini tidak hanya layak, tetapi juga terbukti efektif. Selain itu, setelah menggunakan media berbasis animasi, anak-anak terlihat lebih antusias, aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar, dan tidak mudah bosan, yang menunjukkan bahwa media ini juga berperan dalam meningkatkan motivasi belajar anak.