

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian/pengembangan

Penelitian ini menyajikan data yang diperoleh selama proses pengumpulan data sebagai dasar pengembangan produk, menjelaskan secara rinci langkah-langkah yang terlibat dalam pembuatan produk pembelajaran yang dikembangkan, menyajikan hasil validasi yang telah dilakukan oleh para ahli media dan ahli materi untuk memastikan kualitas produk, serta menampilkan hasil uji efektivitas dari video pembelajaran yang telah dirancang dan dibuat sesuai dengan tujuan penelitian.

1. Pengembangan Video Pembelajaran Dampak Negatif *Gadget* pada Anak Usia Dini

Penelitian ini merupakan jenis *Research & Development* yang difokuskan pada pengembangan sebuah produk berupa video edukasi yang bertujuan untuk memberikan pemahaman mengenai dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yaitu sebuah kerangka sistematis yang mencakup berbagai tahapan yang telah dilalui secara bertahap dan terstruktur.

a. Tahap Analisis

Pada tahap ini, kegiatan utama yang dilakukan adalah analisis kebutuhan (*needs assessment*), analisis kebutuhan dilakukan melalui serangkaian metode yang mencakup observasi awal untuk mengidentifikasi kondisi di lapangan, serta

wawancara mendalam dengan para pendidik guna menggali informasi lebih rinci terkait aspek-aspek yang diperlukan. Partisipan dalam penelitian ini adalah anak-anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal. Berikut adalah uraian lengkap mengenai tahapan analisis yang telah dilaksanakan oleh peneliti:

1) Metode Penyampaian dan Kendala

Wawancara dengan pendidik di TK Aisyiyah Bustanul Athfal mengungkapkan bahwa belum ada strategi pembelajaran yang dikembangkan untuk mengatasi dampak negatif *gadget*. Selain itu, para pendidik juga belum yakin tentang materi yang tepat untuk disampaikan kepada anak-anak dan belum mengidentifikasi media yang tepat untuk mengajarkan topik ini. Akibatnya, upaya untuk mengedukasi anak tentang dampak negatif *gadget* belum dilaksanakan di lembaga ini.

2) Karakteristik Peserta Didik

Evaluasi terhadap karakteristik peserta didik bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang relevan guna mendukung proses pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti menilai kemampuan belajar serta motivasi peserta didik. Adapun hasil dari analisis karakteristik peserta didik yang telah dilakukan oleh peneliti disajikan sebagai berikut.

- a) Berdasarkan tingkat kemampuan secara umum, Peserta didik di lembaga tersebut mampu memahami pembelajaran tentang dampak negatif penggunaan *gadget*. Berdasarkan pengamatan, terdapat 12 dari 15 anak yang sudah mengenal *gadget*, kebanyakan anak-anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal ini sudah mengenal *gadget* dan rata-rata dari mereka sering memanfaatkannya

untuk bermain game serta menonton video sebagai aktivitas utama. Selain itu, rata-rata anak menggunakan *gadget* lebih dari 1 jam setiap harinya, yang menunjukkan bahwa perangkat ini telah menjadi bagian tak terpisahkan dari rutinitas harian mereka. Kebiasaan ini menggambarkan bahwa penggunaan *gadget* memiliki potensi positif maupun negatif tergantung pada cara penggunaannya. Oleh karena itu, sangat penting untuk terus memberikan pembinaan dan edukasi kepada anak-anak mengenai penggunaan *gadget* yang bijak, seperti membatasi durasi penggunaannya, serta menanamkan pemahaman tentang dampak negatif yang dapat ditimbulkan.

- b) Anak-anak cenderung menyukai video animasi yang menarik dan menghibur, sehingga penggunaan video animasi dapat menjadi salah satu faktor utama yang mampu meningkatkan motivasi mereka selama proses pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran tentang dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak usia dini.

3) Analisis Materi dan Perumusan Tujuan Pembelajaran

Dalam analisis tugas ini, peneliti berfokus pada pemilihan materi utama yang akan disampaikan kepada peserta didik. Langkah pertama yang dilakukan adalah menyesuaikan tema atau topik pembelajaran tentang dampak negatif *gadget* dengan pengembangan media berupa video animasi. Video animasi ini dirancang untuk membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah dan menarik. Selain itu, materi yang disampaikan juga disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) agar pembelajaran berjalan sesuai standar yang telah ditetapkan.

Dalam proses analisis materi, peneliti menggunakan kerangka dasar dan struktur Kurikulum Merdeka untuk memastikan relevansi dan keterpaduan pembelajaran. Sementara itu, untuk merumuskan tujuan pembelajaran, peneliti menerapkan teknik ABCD (*Audience, Behavior, Condition, Degree*). Teknik ini digunakan untuk memastikan tujuan pembelajaran dirumuskan secara jelas, terukur, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Berikut adalah hasil perumusan tujuan pembelajaran yang telah dilakukan oleh peneliti dalam pengembangan video animasi mengenai dampak negatif *gadget* pada anak usia dini:

- a) Video animasi memudahkan pendidik di TK Aisyiyah Bustanul Athfal dalam menyampaikan materi pembelajaran tentang dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Dengan media ini, materi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak.
- b) Penggunaan video animasi dalam pembelajaran tentang dampak negatif *gadget* di TK Aisyiyah Bustanul Athfal diharapkan dapat membantu mencapai hasil belajar yang optimal, karena anak-anak lebih tertarik dan termotivasi untuk memahami materi yang disampaikan.

Tabel 4.1 Tujuan Pembelajaran dan Indikator Anak Usia 5-6 Tahun

Sub Elemen	Tujuan Pembelajaran	Materi
Anak menunjukkan kemampuan awal menggunakan dan merekayasa teknologi.	Anak dapat menyebutkan secara singkat apa itu <i>gadget</i> serta manfaat dan fungsinya.	Pengertian <i>gadget</i> , manfaat <i>gadget</i> , dan fungsi <i>gadget</i>
Anak berpartisipasi aktif dalam menjaga kesehatan diri.	Anak dapat menyebutkan minimal dua dampak negatif <i>gadget</i>	Dampak negatif penggunaan <i>gadget</i>

Sub Elemen	Tujuan Pembelajaran	Materi
Anak mengenali aturan yang berlaku di lingkungan rumah.	Anak mampu menyebutkan kapan batas waktu penggunaan <i>gadget</i> .	Manajemen waktu penggunaan <i>gadget</i>

b. Tahap Perancangan (Desain)

Di tahap ini, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk video animasi yang mengangkat topik mengenai dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Untuk membuat video yang menarik dan memiliki efektivitas tinggi, peneliti menyusun konsep desain melalui tiga langkah utama, yaitu tahap pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi.

1) Pra Produksi

Pra-produksi merupakan tahap awal sebelum dimulainya proses produksi. Pada tahap ini, peneliti menjalankan beberapa langkah penting, antara lain:

- a) Membentuk tim editing. Tim ini terdiri dari penyedia jasa atau vendor yang dipilih untuk memenuhi kebutuhan proyek. Dalam pengembangan video animasi ini, peneliti memilih Creativezii, sebuah layanan jasa pembuatan video animasi yang berbasis di Bekasi, Jawa Barat.
- b) Pengisian informasi dan penyusunan invoice, selanjutnya, vendor menyediakan tautan ke folder drive untuk mengunggah semua informasi terkait video yang akan dibuat. Peneliti kemudian mengisi data tersebut, yang mencakup penyusunan alur cerita, penulisan naskah, pemilihan latar belakang, penentuan musik pengiring, serta karakter animasi yang akan digunakan. Selain itu, vendor juga menyertakan invoice, yaitu dokumen

berisi rincian harga atau biaya dari produk yang dipesan. Peneliti telah memilih Andy dan Yaya sebagai karakter utama dalam animasi ini, Andy sebagai kaka laki-laki dewasa dan Yaya sebagai adik perempuan yang berusia 5 tahun dengan tema animasi.

2) Produksi

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

- a) Editor Animasi, dalam proses ini ada 1 orang editor yaitu Ratna Sari yang bertugas membuat animasi sesuai dengan kebutuhan. Mengedit karakter-karakter yang akan tampil dalam animasi, merancang latar belakang untuk setiap adegan, serta menentukan alur cerita yang sesuai dengan tema.
- b) Ilustrasi Visual, bertujuan untuk menerjemahkan elemen visual ke dalam format yang dapat dipantau oleh semua pihak yang terlibat, termasuk klien. Hal ini mempermudah peninjauan proses produksi dan memungkinkan revisi dilakukan dengan lebih efisien jika diperlukan. Selain itu, ilustrasi grafis juga berperan penting dalam tahap penyuntingan video, baik untuk pengaturan adegan-adegan pendek maupun penyempurnaan hasil akhir video.
- c) Pemeran Suara Karakter, terdiri dari dua orang yaitu Muhammad Kenzi sebagai pengisi suara karakter Andy dan Malaikha Putri sebagai pengisi

suara karakter Yaya. Proses pengisian suara akan menyesuaikan dengan naskah yang telah disiapkan oleh peneliti serta karakteristik suara yang diharapkan sesuai dengan keinginan peneliti.

Tabel 4.2 Pengisi Karakter Animasi

Nama	Pemeran
Muhammad Kenzi	Andy
Malaikha Putri	Yaya

3) Pasca Produksi

Tahap ini sering disebut sebagai proses penyelesaian. Pada tahap ini, dilakukan berbagai langkah akhir seperti koreksi terhadap kesalahan, penambahan elemen pendukung, modifikasi konten, serta penyisipan video pengiring untuk melengkapi materi utama. Semua upaya ini bertujuan untuk memastikan hasil akhir yang sempurna. Tahap ini menjadi puncak dari seluruh rangkaian proses produksi video animasi, menghasilkan produk akhir yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga berkualitas tinggi dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

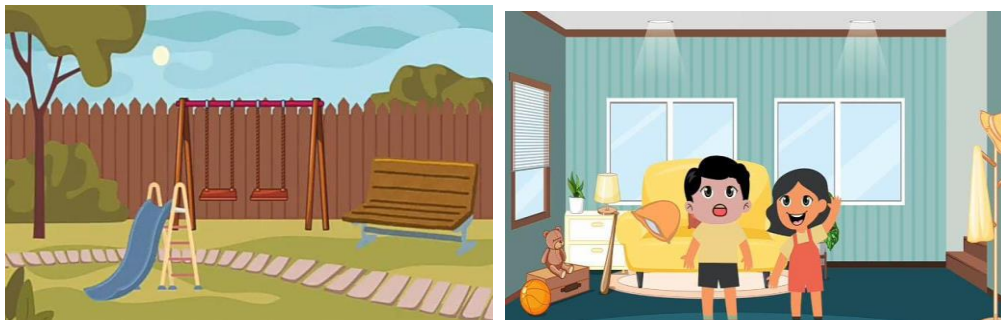
c. Tahap Pengembangan (*Develomment*)

Tahap ini juga dikenal sebagai proses *finishing*, yaitu langkah akhir dalam produksi video animasi. Pada tahap ini dilakukan penyempurnaan secara menyeluruh, termasuk pengoreksian adegan, penambahan berbagai modifikasi visual, serta penyisipan musik latar atau efek suara yang mendukung suasana. Semua proses ini bertujuan untuk menghasilkan *output* akhir yang maksimal, sebagai puncak dari keseluruhan rangkaian produksi animasi.

1) Pengembangan Video Animasi

Merupakan salah satu strategi perencanaan yang dirancang oleh peneliti untuk mengembangkan produk berupa video animasi dalam pembelajaran dampak negatif *gadget*. Dalam tahap ini, desain media yang telah disusun dengan teliti akan mengalami pengembangan untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas penyampaian materi. Berikut adalah rincian tahapan pengembangan video animasi yang telah dilakukan oleh peneliti:

a) Tampilan *Opening*



Gambar 4.1 Tampilan *Opening*

Bagian pembuka merupakan segmen awal yang ditampilkan dalam media. Pada tahap ini, penulis menetapkan latar belakang, tipe suara, serta musik latar yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Di sini juga anak-anak mulai diperkenalkan dengan tokoh utama, yaitu Andy dan Yaya, dengan durasi kurang lebih 40 detik.

b) Tampilan Isi Materi



Gambar 4.2 materi 1

Peneliti memuat beberapa materi pembelajaran dampak negatif *gadget* dalam pengembangan video animasi ini yaitu:

Menampilkan cerita yang memberikan pemahaman tentang apa itu *gadget* manfaat *gadget* serta fungsi *gadget*. Dalam scene ini karakter Andy akan menjelaskan tentang pengertian *gadget* kepada Yaya.



Gambar 4.3 materi 2

Tampilan materi 2 ini mengajarkan anak tentang macam-macam dampak negatif dari penggunaan *gadget* serta bagaimana cara agar terhindari dari dampak negatif *gadget*. Adegan pada materi 2 ini memerlukan durasi waktu sekitar 2 menit 45 detik.



Gambar 4.4 materi 3

Disini anak akan diberi tahu bagaimana manajemen waktu penggunaan *gadget*. Alasan peneliti memilih materi manajemen waktu penggunaan *gadget* ini agar anak tahu kapan batasan waktu dalam penggunaan *gadget*, diharapkan anak nantinya dapat menerapkan manajemen ini.

c) Tampilan Bagian Penutup (*Closing*)



Gambar 4.5 Bagian penutup (*Closing*)

Pada bagian penutup karakter Andy dan Yaya Bersama-sama mengucapkan ajakan untuk menggunakan *gadget* dengan bijak. Berikut video yang sudah dikembangkan.

<https://drive.google.com/drive/folders/1zkOhQXgqYlnrxlmQ75fFYWUEw9rHPpFX>

Sebagai tahap akhir, peneliti menjelaskan rincian spesifikasi dari produk yang telah dikembangkan. Spesifikasi dari produk tersebut adalah sebagai berikut:

- (1) Materi ini disajikan dengan dukungan gambar-gambar yang interaktif untuk menarik perhatian anak-anak dan membantu mereka memahami isi dengan lebih mudah. Selain itu, dilengkapi pula dengan audio, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif bagi anak-anak.

- (2)Peneliti memasukkan tiga inti materi ke dalam video animasi tersebut, yaitu: pengertian *gadget* dan dampak negatif penggunaan *gadget*, dan manajemen waktu penggunaan *gadget*.
- (3)Video animasi yang dikembangkan tersebut sudah sesuai dengan standar pendidikan yang ditetapkan. Isi materinya disusun secara akurat dan sistematis sesuai dengan kebutuhan peserta didik, serta selaras dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dengan begitu, video ini tidak hanya informatif, tetapi juga efektif sebagai media pembelajaran.
- (4)Video animasi ini mengandung prinsip-prinsip pembelajaran, artinya media ini dirancang khusus untuk mendukung proses pembelajaran. Video tersebut diharapkan mampu memberikan visualisasi yang jelas terhadap materi yang akan disampaikan kepada siswa. Video animasi ini tidak bertujuan menggantikan peran guru, melainkan berfungsi sebagai alat bantu untuk memandu siswa dalam belajar agar mencapai hasil belajar yang optimal.

2) Validasi Media Animasi

Tahap validasi bertujuan untuk menguji keefektifan media yang dikembangkan, baik dari segi isi maupun materi. Validasi ini dilakukan oleh satu orang ahli, yaitu ahli materi dan ahli media.

- a) Validasi ahli materi dilakukan oleh Bapak Dr. Wisnu Kristanto, M. Pd sebagai validator ahli materi. Hasil persentase kelayakan materi mencapai 100%, yang termasuk dalam kategori sangat layak. Berikut adalah perhitungannya:

Tabel 4.3 Hasil Penilaian validasi materi

No	Indikator	Nilai				
		1	2	3	4	5
		SK	K	C	B	SB
1.	Materi di sajikan dengan runtut.					✓
2.	Materi sesuai dengan pengembangan anak.					✓
3.	Materi relevan dengan tujuan pembelajaran.					✓
4.	Bahasa yang di gunakan sesuai dengan anak					✓
5.	Ilustrasi, gambar, contoh, dan simulasi yang ada dalam materi sesuai dengan tujuan pemebelajaran.					✓

Keterangan:

SK : Sangat Kurang

K : Kurang

C : Cukup

B : Baik

SB : Sangat Baik

Dalam validasi konten ini terdapat 5 item penilaian, dengan nilai tertinggi yaitu 5. Untuk memperoleh skor maksimal, digunakan rumus sebagai berikut:

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

$$\begin{aligned}\text{Skor Maksimal} &= 5 \times 5 \\ &= 25\end{aligned}$$

Sehingga diperoleh skor maksimal sebesar 25, dan skor yang didapatkan pada validasi materi juga sama yaitu 25. Selanjutnya, untuk menghitung persentase kelayakan media yang dikembangkan, digunakan rumus sebagai berikut:

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

$$\text{Kelayakan\%} = \frac{25 \times 100}{25}$$

$$=100\%$$

Maka dapat dikatakan kesimpulannya berdasarkan hasil persentase kelayakan di atas yaitu dengan hasil persentase 100% berada pada kategori sangat baik. Uji validasi materi ini dilaksanakan selama 7 hari.

- b) Validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Dr. Wisnu Kristanto, M.Pd sebagai pakar media. Proses validasi media ini memakan waktu sekitar 7 hari. Hasil validasi menunjukkan bahwa media tersebut sudah baik, namun terdapat beberapa masukan, yaitu pada bagian pembukaan yang belum menyertakan teks judul video serta teks untuk setiap kata yang diucapkan.

Tabel 4.4 Hasil Penilaian Validasi Media

No	Indikator	Nilai				
		1	2	3	4	5
		SK	K	C	B	SB
1.	Kualitas visual dan suara media yang dikembangkan.					✓
2.	Cakupan isi media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.				✓	
3.	Penyampaian media pembelajaran meningkatkan daya tarik belajar anak.				✓	
4.	Musik yang ditayangkan sesuai dengan anak usia dini.				✓	
5.	Media pembelajaran dapat diakses dengan bantuan teknologi.				✓	

Keterangan:

SK : Sangat Kurang

K : Kurang

C : Cukup

B : Baik

SB : Sangat Baik

Dalam uji validasi media ini, diperoleh hasil persentase dari ahli media sebesar 84%, yang termasuk dalam kategori sangat baik. Berikut adalah perhitungannya:

Skor Maksimal = (butir penilaian) x Nilai Tinggi

Skor Maksimal = 5×5
= 25

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

Kelayakan% = $\frac{21 \times 100}{25}$
= 84%

Tabel 4.5 Hasil Revisi Validator Konten dan Media

No	Masukan Validator	Keterangan	Sebelum	Sesudah
1	Bagian opening	Tidak ada teks judul video diawal, tambahkan teks dibagian opening agar orang tahu video yang ditayangkan ini tentang apa.		
2.	Buat teks video	Buat teks pada setiap kata yang diucapkan agar orang tua lebih paham ketika mendampingi anak menonton video.		

Berikut hasil revisi berdasarkan masukan dari validator:

<https://drive.google.com/file/d/1ziQfMUABtQw0g7REXX1byxLBZgpcEgV/view?usp=drivesdk>

d. Implementasi

Tahapan berikutnya yaitu implementasi, di mana video animasi yang telah dikembangkan akan digunakan untuk mengukur sejauh mana efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman belajar anak. Media animasi ini diterapkan kepada 15 peserta didik dari kelompok B2 dengan didampingi oleh 2 orang guru. Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest* sebagai metode untuk mengukur efektivitas media yang dikembangkan. Desain ini memungkinkan peneliti untuk membandingkan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberi perlakuan berupa media video animasi. Selanjutnya, akan dipaparkan hasil penerapan media video animasi sebagai sarana edukasi dampak negatif *gadget* yang dilaksanakan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Banjarbaru.

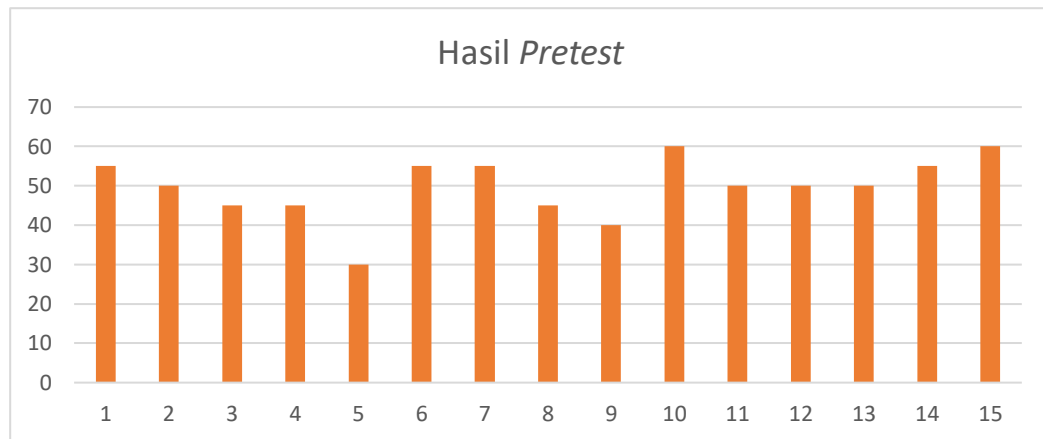
Peneliti melaksanakan kegiatan *pretest* di ruang kelas B2 TK Aisyiyah Bustanul Athfal Banjarbaru. Sebelum melakukan *pretest* peneliti terlebih dulu berkenalan kepada anak dan memberikan apersepsi kepada peserta didik dengan tujuan untuk memotivasi mereka dalam proses pembelajaran. Setelah itu, anak kelas B2 akan diajukan pertanyaan-pertanyaan berdasarkan instrumen penilaian yang telah disiapkan oleh peneliti peneliti juga menggunakan media kertas bergambar (HP, tablet, laptop, komputer, smartwatch).

1) Kegiatan *Pretest*

Tabel 4.6 Kegiatan Pretest

Program : Pemberian <i>Pretest</i>
Materi : Pengertian <i>gadget</i> , dampak negatif penggunaan <i>gadget</i> , dan manajemen waktu penggunaan <i>gadget</i>

Sasaran : Mengukur efektifitas video animasi terhadap pemahaman anak kelompok B2 dalam pembelajaran dampak negatif <i>gadget</i>
Waktu : 09.00-09.45 WIB
Tempat : Kelas B2



Gambar 4.6 Diagram Hasil *Pretest*

Kegiatan *pretest* ini, responden masih mengalami kesulitan dalam memahami materi. Namun di sisi lain sebagian peserta didik di sana sudah mengetahui jenis-jenis *gadget* dan manfaat serta fungsinya walaupun masih dengan bantuan, untuk materi dampak negatif *gadget* sebagian anak di sana sudah tahu dampak buruk dari menggunakan *gadget* berlebih namun tidak mengetahui secara detail dan masih dengan bantuan. Selanjutnya dalam materi manajemen waktu penggunaan *gadget*, peserta didik B2 sama sekali masih belum tahu berapa lama batas waktu yang diperbolehkan dalam menggunakan. Berikut hasil *pretest* yang sudah dilakukan oleh penulis.

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

No	Nama	Item Jawaban					Skor	Nilai
		1	2	3	4	5		
1	Peserta didik 1	3	2	1	2	1	9	45

No	Nama	Item Jawaban					Skor	Nilai
		1	2	3	4	5		
2	Peserta didik 2	4	2	1	1	1	9	45
3	Peserta didik 3	3	2	1	2	1	9	45
4	Peserta didik 4	2	2	2	2	1	9	45
5	Peserta didik 5	2	1	1	1	1	6	30
6	Peserta didik 6	3	2	2	2	1	10	50
7	Peserta didik 7	4	2	2	2	1	11	55
8	Peserta didik 8	3	2	2	1	1	9	45
9	Peserta didik 9	3	2	1	1	1	8	40
10	Peserta didik 10	4	2	1	2	1	10	50
11	Peserta didik 11	3	2	2	2	1	10	50
12	Peserta didik 12	3	2	1	1	1	8	40
13	Peserta didik 13	3	2	1	2	1	9	45
14	Peserta didik 14	3	2	2	2	1	10	50
15	Peserta didik 15	4	2	2	2	1	11	51

Hasil *pretest* menunjukkan rata-rata nilai sebesar 45,7

2) *Tretmen* 1

Tahap berikutnya adalah pelaksanaan pemberian Treatment. Anak akan menerima perlakuan berupa pemutaran video animasi yang telah dikembangkan.

Tabel 4.8 *Tretmen* 1

Program : Pemberian Perlakuan (<i>Treatment</i> 1)
Materi : Pengertian <i>gadget</i>
Sasaran : Mengukur efektivitas video animasi terhadap pemahaman anak kelompok B2 dalam pembelajaran dampak negatif <i>gadget</i>
Waktu : 09.47-10.15 WIB
Tempat : Kelas B2

Pemberian *treatment* 1 ini, kegiatan pembelajaran berlangsung dengan lancar dan penuh antusias. Materi yang disampaikan pada sesi ini adalah tentang pengertian *gadget*. Anak-anak duduk dengan tertib di dalam kelas, memperhatikan tayangan video animasi yang diputar melalui proyektor. Suasana kelas cukup kondusif, dan anak-anak fokus serta tertarik dengan materi yang disampaikan. Peneliti turut mendampingi proses pembelajaran dan memberikan bimbingan secara langsung dan memberikan penjelasan tambahan untuk memastikan anak-anak memahami pesan yang disampaikan dalam video, setelah diberikan perlakuan ini, anak-anak mulai memahami berbagai jenis *gadget* beserta manfaat dan fungsinya. Mereka juga mulai mampu membedakan penggunaan *gadget* yang bermanfaat dengan yang berlebihan atau tidak sesuai. Kegiatan ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa video animasi dapat menjadi sarana efektif dalam menanamkan pemahaman mengenai teknologi sejak usia dini.



Gambar 4.7 Treatment 1

3) *Treatment II*

Tabel 4.9 *Tretmen* 2

Program: Pemberian Perlakuan (Treatment 2)
Materi : Dampak negatif penggunaan <i>gadget</i>
Sasaran : Mengukur efektivitas video animasi terhadap pemahaman anak kelompok B2 dalam pembelajaran dampak negatif <i>gadget</i>

Waktu : 09.00-09.45 WIB
Tempat : Kelas B2

Selanjutnya, peneliti memberikan *treatment* kedua yang berisi materi mengenai dampak negatif penggunaan *gadget*, pada tahap ini anak-anak dari kelompok B2 tampak lebih aktif dalam menangkap dan memahami materi yang disampaikan. Anak duduk dan memperhatikan dengan serius tayangan video edukatif yang ditampilkan melalui proyektor. Anak-anak menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap materi, terlihat dari ekspresi mereka yang fokus dan keterlibatan aktif selama kegiatan berlangsung. Peneliti juga mendampingi dan memberikan penjelasan tambahan untuk memastikan anak-anak memahami pesan yang disampaikan dalam video, yaitu mengenai risiko dan dampak negatif jika *gadget* digunakan secara berlebihan. Kegiatan ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis media visual sangat efektif dalam menyampaikan materi yang kompleks kepada anak usia dini. Anak tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga mampu merespons secara aktif terhadap isi pembelajaran yang diterima.



Gambar 4.8 Treatment 2

4) *Treatment III*Tabel 4.10 *Tretmen 3*

Program : Pemberian Perlakuan (Treatment 3)
Materi : Manajemen waktu penggunaan <i>gadget</i>
Sasaran : Mengukur efektivitas video animasi terhadap pemahaman anak kelompok B2 dalam pembelajaran dampak negatif <i>gadget</i>
Waktu : 09.00-09.30 WIB
Tempat : Kelas B2

Saat penyampaian materi tentang manajemen waktu penggunaan *gadget*, terlihat bahwa anak-anak tertarik dan fokus menyaksikan video animasi yang menampilkan karakter Andy dan Yaya di layar. Video ini dirancang untuk memperkenalkan konsep penggunaan *gadget* yang sehat dan seimbang kepada anak-anak, termasuk pentingnya membatasi durasi penggunaan serta mengikuti aturan yang bijak dalam mengakses teknologi, tampak bahwa anak-anak duduk dengan rapi, dan menyimak video dengan penuh perhatian peneliti mendampingi untuk memastikan kegiatan berlangsung dengan tertib dan memberikan penjelasan tambahan untuk memastikan anak-anak memahami pesan yang disampaikan dalam video.

Setelah menonton video, anak-anak menunjukkan pemahaman yang lebih baik tentang pentingnya mengatur waktu penggunaan *gadget*. Mereka dapat menyebutkan beberapa aturan dasar seperti tidak menggunakan *gadget* terlalu lama. Hal ini menunjukkan bahwa penyampaian melalui media visual yang interaktif dan tokoh yang dekat dengan dunia anak-anak sangat efektif dalam menyampaikan pesan edukatif. Dengan adanya video ini, diharapkan anak-anak dapat mulai menerapkan kebiasaan penggunaan *gadget* secara bijak dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 4.9 Treatment 3

5) Pemberian *Posttest*

Tabel 4.11 Kegiatan *Posttest*

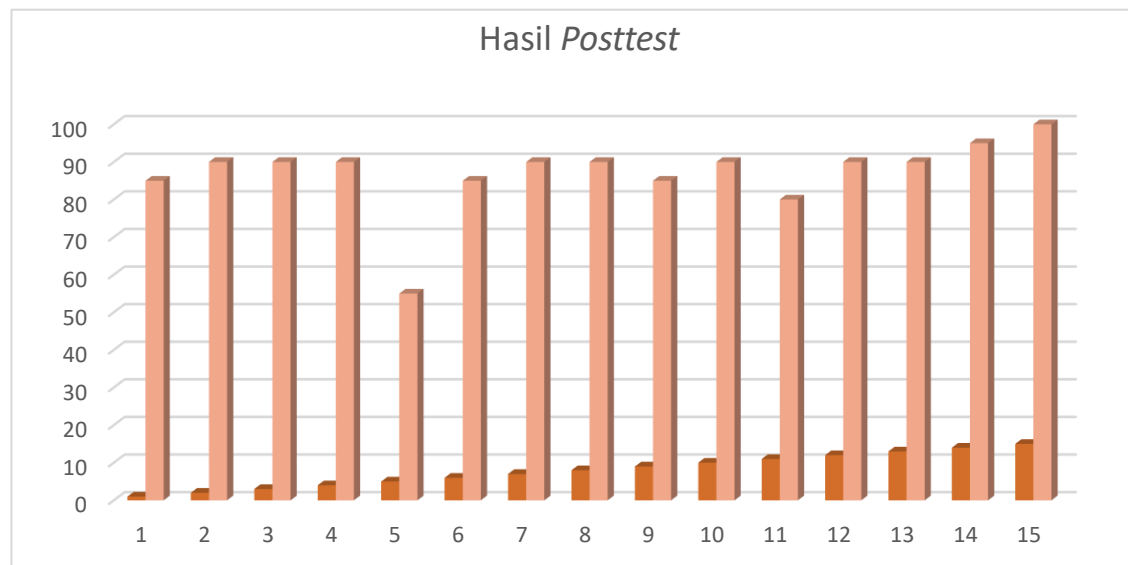
Program: Pemberian <i>Posttest</i>
Materi : Pengertian <i>gadget</i> , dampak negatif penggunaan <i>gadget</i> , dan manajemen waktu penggunaan <i>gadget</i>
Sasaran : Mengukur efektivitas video animasi terhadap pemahaman anak kelompok B2 dalam pembelajaran dampak negatif <i>gadget</i>
Waktu : 09.30-10.15 WIB
Tempat : Kelas B2

Berdasarkan hasil *pretest* serta pelaksanaan treatment yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti memberikan dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Anak-anak tampak lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap materi, menunjukkan bahwa media yang digunakan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus efektif.

Sebagai bentuk apresiasi atas partisipasi dan semangat belajar anak, penulis memberikan reward di akhir kegiatan *posttest*. Pemberian reward ini diharapkan dapat memotivasi anak untuk terus mengingat materi yang telah dipelajari serta

menumbuhkan sikap positif terhadap pembelajaran di masa yang akan datang.

Adapun hasil *posttest* yang telah diperoleh disajikan pada bagian berikut.



Gambar 4.10 Diagram Hasil *Posttest*

Tabel 4.12 Hasil Rata-rata *Posttest* Anak B2

No	Nama	Item Jawaban					Skor	Nilai
		1	2	3	4	5		
1	Peserta didik 1	4	4	3	2	4	17	85
2	Peserta didik 2	4	4	4	3	3	18	90
3	Peserta didik 3	4	4	3	4	3	18	90
4	Peserta didik 4	4	4	4	3	3	18	90
5	Peserta didik 5	3	2	2	2	2	11	55
6	Peserta didik 6	4	3	3	3	4	17	85
7	Peserta didik 7	4	4	4	3	3	18	90
8	Peserta didik 8	4	4	3	3	4	18	90
9	Peserta didik 9	4	4	3	3	3	17	85
10	Peserta didik 10	4	4	3	3	4	18	90
11	Peserta didik 11	4	3	3	3	3	16	80
12	Peserta didik 12	4	3	3	4	4	18	90
13	Peserta didik 13	4	4	4	3	3	18	90
14	Peserta didik 14	4	4	4	3	4	19	95
15	Peserta didik 15	4	4	4	4	4	20	100

Hasil *pretest* menunjukkan rata-rata nilai sebesar 87

e. *Evaluation*

Setelah tahap implementasi selesai, tahap berikutnya adalah evaluasi, yang merupakan tahap terakhir dalam model pengembangan ADDIE. Pada tahap ini, penulis menggunakan evaluasi formatif dengan tujuan merevisi serta meningkatkan efektivitas dan daya tarik produk yang dikembangkan. Evaluasi ini dilakukan setiap akhir sesi pembelajaran tatap muka.

Setelah melaksanakan *pretest* dan *posttest*, peneliti kemudian melakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data yang diperoleh terdistribusi secara normal atau tidak. Berikut adalah hasil uji normalitas yang telah peneliti lakukan menggunakan SPSS.

Tabel 4.13 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i>	.237	15	.023	.895	15	.079
<i>Posttest</i>	.287	15	.002	.691	15	.000

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

Berdasarkan hasil uji normalitas, diketahui bahwa nilai Sig sebesar 0,079 > 0,05, artinya data nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji normalitas, diketahui bahwa data berdistribusi normal, maka analisis statistik yang digunakan adalah analisis statistik parametrik, yaitu paired t test (uji beda

berpasangan parametrik) untuk melihat adanya efektivitas video animasi terhadap pemahaman pembelajaran anak B2. Berikut perumusannya:

Tabel 4.14 Hasil Uji Paired Samples 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	-4.10000E1	6.86607	1.77281	-44.80230	-37.19770	-23.127	.000	

Dasar pengambilan keputusan uji paired sample test:

Ada perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* jika $\text{sig} < 0,05$

Tidak ada perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* jika $\text{sig} > 0,05$

Berdasarkan hasil uji paired sample test, diketahui bahwa nilai Sig sebesar $0,000 < 0,05$, artinya ada perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa video animasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman belajar anak kelompok B2. Berikut ini adalah penjelasan mengenai hasil uji *paired sample test* yang telah dilakukan oleh penulis. *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa video animasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman belajar anak kelompok B2. Berikut ini adalah penjelasan mengenai hasil uji *paired sample test* yang telah dilakukan oleh penulis.

- 1) Mean: Rata-rata dari perbedaan nilai antara prates dan postes. Nilainya adalah 4.10000, yang menunjukkan bahwa setelah menonton video, ada peningkatan rata-rata sebesar 4 dalam pemahaman.

- 2) Std. Deviation: Deviasi standar dari perbedaan nilai. Nilainya adalah 6.86607, yang menunjukkan seberapa jauh nilai-nilai berbeda dari rata-rata.
- 3) Std. Error Mean: Kesalahan standar dari rata-rata perbedaan. Ini adalah estimasi ketidakpastian di sekitar rata-rata. Nilainya adalah 1.7721.
- 4) 95% Confidence Interval of the Difference: Ini memberikan rentang di mana rata-rata perbedaan diharapkan jatuh dengan tingkat kepercayaan 95%.

Lower: Batas bawah, yaitu 44.80230
Upper: Batas atas, yaitu 37.19770
- 5) t: Nilai t statistik, yang dalam hal ini adalah 23.127. Ini digunakan untuk menentukan signifikansi dari perbedaan yang dicatat.
- 6) df: Derajat kebebasan, yaitu 14, yang dikaitkan dengan ukuran sampel ($n - 1$, di mana n adalah jumlah pasangan) dalam analisis.
- 7) Sig. (2-tailed): Nilai signifikansi (p-value) adalah $0,000 < 0,05$ kesimpulan menurut hasil analisis terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai prates dan postes, yang menunjukkan bahwa penggunaan video animasi memiliki dampak positif pada pemahaman anak-anak.

B. Analisis dan Pembahasan

Penelitian yang berjudul pengembangan video pembelajaran dampak negatif *gadget* untuk anak usia dini kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal, model ini dikembangkan dengan menggunakan pendekatan ADDIE yang mencakup lima

tahap, yaitu: tahap analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi.

Saat ini, animasi tidak lagi hanya dianggap sebagai hiburan semata bagi anak-anak. Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan telah mendorong animasi menjadi bagian dari industri besar, termasuk dalam bidang pendidikan. Dalam konteks pembelajaran, animasi sering dimanfaatkan sebagai media edukatif yang efektif untuk membantu peserta didik memahami materi yang dianggap sulit atau abstrak. Selain itu, animasi juga mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi secara menarik dan interaktif, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efisien dan menyenangkan.⁴³

Menurut teori perkembangan kognitif dari Jean Piaget, anak usia dini berada pada tahap praoperasional. Pada tahap ini, anak mulai bisa memahami simbol, seperti gambar atau suara, tetapi belum bisa berpikir secara logis dan mendalam. Karena itu, dalam membuat video pembelajaran tentang dampak negatif gadget, digunakan pendekatan yang sederhana dan menarik secara visual. Video dibuat dengan menampilkan tokoh, animasi, dan contoh situasi yang dekat dengan kehidupan anak, agar mereka lebih mudah mengerti dan belajar tentang kebiasaan yang baik dalam menggunakan gadget.⁴⁴

Pemberian pemahaman mengenai pembelajaran dampak negatif *gadget* kepada anak usia dini perlu dikemas secara menarik agar mereka tetap termotivasi

⁴³ Ni Made Fanny Dianis Sviri and Kadek Dwi Arlinayanti, "Perubahan Paradigma Pendidikan Melalui Pemanfaatan Teknologi Di Era Global," *Metta: Jurnal Ilmu Multidisiplin* 4, no. 3 (2024): 50–63.

⁴⁴ Sulyandari, *Perkembangan Kognitif Dan Bahasa Anak Usia Dini*.

dan tidak merasa jenuh selama proses pembelajaran. Salah satu media yang efektif untuk tujuan ini adalah video animasi, karena memiliki tampilan visual yang modern dan menarik perhatian anak. Penyampaian informasi melalui video animasi cenderung lebih sederhana, tidak berbelit, dan mudah dipahami oleh anak. Selain itu, penggunaan media ini mampu meningkatkan daya tarik materi yang disampaikan, sehingga berkontribusi positif terhadap peningkatan pemahaman anak dan pada akhirnya mendukung peningkatan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

Penggunaan media animasi terbukti dapat membantu anak dalam memahami materi pembelajaran dampak negatif *gadget* dengan lebih mudah, sehingga mereka dapat memperoleh pemahaman yang optimal. Video yang digunakan berisi materi seputar pembelajaran dampak negatif *gadget* yang disajikan secara menarik dan sesuai dengan usia anak. Selain itu, tingkat efektivitas media video animasi dalam menyampaikan materi dinilai lebih tinggi dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya. Keunggulan lainnya adalah durabilitasnya; video animasi memiliki ketahanan yang baik, jarang mengalami kerusakan, dan dapat digunakan secara berulang kali tanpa penurunan kualitas. Dengan demikian, media ini sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran yang berkelanjutan.⁴⁵

Berdasarkan hasil dari penelitian-penelitian sebelumnya, penggunaan video animasi dalam pembelajaran mengenai dampak negatif *gadget* terbukti cukup efektif. Namun, belum ditemukan pengembangan video animasi yang secara khusus

⁴⁵ I Made Pustikayasa et al., *Transformasi Pendidikan: Panduan Praktis Teknologi Di Ruang Belajar* (PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023).

ditujukan untuk anak usia dini dalam konteks pembelajaran tersebut. Sebagian besar penelitian terdahulu hanya menggunakan jenis penelitian studi kasus. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi kebaruan dari penelitian terdahulu.

Berdasarkan pada penelitian Chatleen Prycilia Ompi, dengan judul “Video animasi interaktif 3D dampak penggunaan *gadget* pada anak sekolah dasar Tingkat awal”. Hasil menunjukkan bahwa video animasi sangat efektif digunakan sebagai media pembelajaran dalam membantu penyampaian materi pembelajaran dampak negatif *gadget*. Serta media ini juga efektif dalam menarik minat untuk mengetahui pengaruh *gadget* pada anak.⁴⁶ Pada penelitian Tio Alen Septian yang berjudul “Pengaruh Promosi Kesehatan Melalui Metode Ceramah Dengan Media Video Animasi Terhadap Pengetahuan Bahaya *Gadget* bagi Kesehatan Mata Siswa SMPN 05 Kota Bengkulu”. Pada penelitian ini video animasi juga sangat berpengaruh terhadap pemahaman siswa mengenai resiko kesehatan mata akibat penggunaan *gadget*.⁴⁷ Selain itu pada hasil penelitian Kili Astarani yang berjudul “Edukasi Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Emosional Anak Pada Siswa Sekolah Dasar”. Video animasi sangat efektif digunakan untuk pembelajaran dampak negatif *gadget*, karena selain memudahkan siswa menerima materi edukasi, juga menyenangkan karena terdapat gambar-gambar animasi yang disenangi oleh siswa.⁴⁸

⁴⁶ Ompi, Sompie, and Sugiarto, “Video Animasi Interaktif 3d Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Sekolah Dasar Tingkat Awal.”

⁴⁷ Septian et al., “Pengaruh Promosi Kesehatan Melalui Metode Ceramah Dengan Media Video Animasi Terhadap Pengetahuan Bahaya Gadget Bagi Kesehatan Mata Pada Siswa Smpn 05 Kota Bengkulu.”

⁴⁸ Astarani et al., “Edukasi Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Pada Siswa Sekolah Dasar.”

Untuk menilai kelayakan video animasi yang telah dibuat, peneliti melakukan uji validasi dengan melibatkan ahli materi dan ahli media guna mengevaluasi kualitas video yang telah dikembangkan. Hasil validasi dari validator kemudian dianalisis. Validasi yang diberikan oleh ahli materi memperoleh persentase 100%, yang dikelompokkan ke dalam kategori sangat layak, sedangkan validator ahli media meraih persentase 84%, yang juga tergolong baik dan disertai beberapa rekomendasi untuk perbaikan. Berdasarkan hasil validasi tersebut, disimpulkan bahwa penilaian untuk video animasi telah valid dan dinyatakan sangat layak untuk digunakan.

Video animasi yang sudah direvisi sesuai dengan saran dan masukan dari validator akan digunakan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Banjarbaru untuk menilai efektivitasnya dalam pembelajaran mengenai dampak negatif penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar anak. Media ini akan diterapkan pada kelompok B2 yang terdiri dari 15 anak. Pada tahap ini, peneliti akan melakukan *pretest* dan *posttest* guna mengetahui peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan video animasi. Hasilnya menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretest* sebesar 45,7 mengalami peningkatan signifikan menjadi 87 saat *posttest*, yang menandakan adanya peningkatan pemahaman yang signifikan setelah penggunaan media tersebut.

Selanjutnya, peneliti menganalisis data menggunakan statistik parametrik dengan metode *paired t-test* (uji beda berpasangan parametrik) untuk mengevaluasi efektivitas video animasi terhadap pemahaman belajar anak. Berdasarkan hasil uji *paired sample test*, diperoleh nilai signifikansi (Sig) sebesar 0,000 yang lebih kecil

dari 0,05, yang menunjukkan adanya perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa video animasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman belajar anak kelompok B2.

Oleh karena itu, efektivitas video animasi dalam meningkatkan pemahaman anak dapat terlihat dari adanya perubahan pada kemampuan dan keterampilan mereka. Pembelajaran menjadi lebih interaktif, anak-anak lebih termotivasi, dan tidak mudah merasa jenuh. Selain itu, anak-anak di kelompok B2 juga mampu memahami materi dengan cepat.