

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian/Pengembangan

Penelitian ini menyajikan data yang diperoleh selama proses pengumpulan data sebagai dasar untuk pengembangan produk pembelajaran. Langkah-langkah pembuatan produk dijabarkan secara sistematis, meliputi tahap perencanaan, perancangan, dan pengembangan media pembelajaran berupa video. Untuk menjamin kualitas produk, dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi guna menilai aspek kelayakan isi dan tampilan. Selain itu, penelitian ini juga menampilkan hasil uji efektivitas yang menunjukkan sejauh mana video pembelajaran yang dikembangkan mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

1. Pengembangan Video Pembelajaran untuk Pengenalan Tata Tertib Lalu Lintas Bagi Anak Usia Dini

Penelitian ini merupakan jenis *Research and Development* (R&D) yang difokuskan pada pengembangan produk berupa video edukasi yang bertujuan untuk memberikan pemahaman mengenai pengenalan tata tertib lalu lintas bagi anak usia dini. Proses pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE, yaitu suatu kerangka kerja sistematis yang terdiri atas lima tahapan: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Setiap tahapan dilaksanakan secara bertahap dan terstruktur guna menghasilkan produk

pembelajaran yang efektif, tepat sasaran, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

a. Tahap Analisis

Pada tahap ini, peneliti melaksanakan analisis kebutuhan (*needs assessment*) sebagai langkah awal dalam proses pengembangan produk. Kegiatan ini dilakukan melalui observasi awal untuk memperoleh gambaran kondisi nyata di lingkungan pembelajaran, serta wawancara mendalam dengan pendidik guna mengidentifikasi kebutuhan, tantangan, dan harapan terkait media pembelajaran yang sesuai. Data yang diperoleh menjadi landasan dalam merumuskan arah pengembangan video edukasi yang relevan dengan konteks dan kebutuhan peserta didik. Subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak di PAUD Aisyiyah Bustanul Athfal. Berikut adalah uraian lengkap mengenai tahapan analisis yang telah dilaksanakan oleh peneliti:

1) Metode Penyampaian dan Kendala

Hasil wawancara dengan pendidik di PAUD Aisyiyah Bustanul Athfal mengungkapkan bahwa pembelajaran mengenai tata tertib lalu lintas selama ini masih terbatas pada pengenalan rambu-rambu lalu lintas, sedangkan materi lainnya cenderung berfokus pada topik transportasi secara umum. Selain itu, para pendidik masih mengalami keraguan dalam menentukan materi yang tepat dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Di samping itu, belum terdapat media pembelajaran yang dianggap efektif untuk

mendukung penyampaian materi tersebut. Akibatnya, program edukasi mengenai tata tertib lalu lintas belum secara optimal diterapkan di lembaga pendidikan ini.

2) Karakteristik Peserta Didik

Evaluasi karakteristik peserta didik dilakukan untuk mengumpulkan informasi yang relevan sebagai dasar dalam mendukung proses pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti mengamati kemampuan belajar dan motivasi peserta didik secara terperinci. 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 menunjukkan pemahaman yang baik terhadap pembelajaran tata tertib lalu lintas. Pengamatan mengindikasikan bahwa 13 dari 16 anak sudah mengenal berbagai aturan dasar tata tertib lalu lintas. Anak-anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal juga sudah familiar dengan situasi lalu lintas di sekitar mereka, seperti pengenalan rambu-rambu dan perilaku aman saat berada di jalan. Hal ini menandakan bahwa pemahaman tentang tata tertib lalu lintas mulai terbentuk dalam keseharian mereka. Oleh sebab itu, perlu diberikan pembinaan dan edukasi yang berkelanjutan agar anak dapat menginternalisasi tata tertib lalu lintas dengan benar serta

memahami konsekuensi negatif jika aturan tersebut tidak dipatuhi.

- b) Anak-anak pada umumnya menunjukkan ketertarikan terhadap media visual yang bersifat menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu, penggunaan video animasi dinilai sebagai salah satu strategi yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dalam konteks pembelajaran pengenalan tata tertib lalu lintas bagi anak usia dini, media ini dapat berperan penting dalam menarik perhatian, mempermudah pemahaman, serta mendorong keterlibatan aktif anak selama proses pembelajaran berlangsung.

3) Analisis Materi dan Perumusan Tujuan Pembelajaran

Dalam analisis tugas ini, peneliti memusatkan perhatian pada pemilihan materi utama yang akan disampaikan kepada peserta didik. Langkah awal yang dilakukan adalah menyesuaikan topik pembelajaran mengenai tata tertib lalu lintas dengan pengembangan media berupa video animasi. Media tersebut dirancang untuk mempermudah pemahaman peserta didik serta meningkatkan ketertarikan mereka terhadap materi yang disampaikan. Seluruh materi disusun dengan mengacu pada Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) agar proses pembelajaran berjalan sesuai dengan standar yang ditetapkan dalam kurikulum.

Dalam menganalisis materi, peneliti menggunakan kerangka dasar serta struktur Kurikulum Merdeka guna menjamin keterkaitan dan kesinambungan antar unsur pembelajaran. Sementara itu, perumusan tujuan pembelajaran dilakukan dengan menerapkan teknik ABCD (*Audience, Behavior, Condition, Degree*), yang bertujuan untuk memastikan bahwa tujuan yang dirumuskan bersifat jelas, terukur, dan sesuai dengan karakteristik serta 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) Penggunaan video animasi mempermudah pendidik di PAUD Aisyiyah Bustanul Athfal dalam menyampaikan materi pembelajaran mengenai pengenalan tata tertib lalu lintas bagi anak usia dini. Melalui media tersebut, penyajian materi menjadi lebih menarik secara visual dan lebih mudah dipahami oleh peserta didik sesuai dengan tingkat perkembangan mereka.
- b) Pemanfaatan video animasi dalam pembelajaran tata tertib lalu lintas di PAUD Aisyiyah Bustanul Athfal diharapkan mampu mendukung pencapaian hasil belajar yang optimal. Hal ini disebabkan karena media tersebut dapat meningkatkan ketertarikan dan motivasi anak-anak dalam memahami materi yang disampaikan.

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

Sub Elemen	Tujuan Pembelajaran	Materi
Anak memahami arti atau informasi dari gambar, tanda atau simbol (termasuk angka dan huruf) bahkan cerita	Anak dapat menyebutkan secara singkat fungsi dari lampu dan rambu lalu lintas serta dapat menyebutkan juga minimal 2 faktor-faktor kecelakaan lalu lintas	Fungsi lampu lalu lintas, Fungsi rambu lalu lintas, Faktor-faktor Kecelakaan
Anak mengetahui hubungan sebab akibat dari suatu peristiwa atau kejadian sehari-hari	Anak dapat menyebutkan jenis-jenis kecelakaan dan mampu menyebutkan minimal 2 persyaratan teknis dan layak jalan kendaraan	Jenis-jenis kecelakaan, Persyaratan teknis dan layak jalan kendaraan

b. Tahap Perancangan (Desain)

Pada tahap ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi yang mengangkat tema pengenalan tata tertib lalu lintas bagi anak usia dini. Guna memastikan video yang dihasilkan menarik serta mendukung efektivitas pembelajaran, proses perancangannya dilakukan secara sistematis melalui tiga tahapan pokok, yaitu tahap pra-produksi, tahap produksi, dan tahap pasca-produksi.

1) Pra Produksi

Pra-produksi merupakan tahapan pendahuluan yang dilakukan sebelum memasuki proses produksi. Pada tahap ini, peneliti melaksanakan sejumlah langkah penting, antara lain sebagai berikut:

- a) Pembentukan tim *editing*. Tim ini terdiri atas penyedia jasa atau mitra kerja yang dipilih untuk mendukung kebutuhan proyek pengembangan media. Dalam proses pengembangan video animasi ini, peneliti menunjuk Agnes Glowry sebagai penyedia jasa pembuatan animasi yang ditemukan melalui platform *TikTok*, serta

Creativezii, sebuah layanan pembuatan video animasi yang berbasis di Bekasi, Jawa Barat, sebagai pihak yang bertanggung jawab dalam pengeditan suara karakter animasi.

- b) Pengisian informasi dan penyusunan *invoice*. Tahap ini Pengisian informasi dan penyusunan *invoice* dilakukan setelah vendor menyediakan tautan menuju link *Canva* yang digunakan untuk mengunggah seluruh data terkait pembuatan video animasi. Peneliti mengisi informasi yang diperlukan, yang mencakup penyusunan alur cerita, penulisan naskah, pemilihan latar belakang, penentuan musik pengiring, serta karakter animasi yang akan digunakan. Selain itu, vendor juga memberikan *invoice*, yaitu dokumen resmi yang berisi rincian biaya atas layanan yang dipesan. Dalam proyek ini, peneliti memilih karakter utama bernama Dodi, seekor kelinci jantan berusia lima tahun, yang menjadi tokoh utama dalam video animasi.

2) Produksi

Tahap produksi merupakan proses inti dalam pembuatan video animasi pada penelitian ini. Pada tahap ini, peneliti berkolaborasi dengan tim editing untuk merealisasikan rancangan menjadi sebuah video animasi yang bersifat edukatif dan menarik. Adapun proses produksi yang dilaksanakan oleh peneliti bersama tim editing dijabarkan sebagai berikut:

- a) Perancangan animasi. Dalam proses ini, terdapat satu orang editor, yaitu Agnes Glowry, yang bertanggung jawab dalam pembuatan animasi sesuai dengan kebutuhan yang telah ditentukan. Tugas yang

dilakukan meliputi pengeditan karakter yang akan ditampilkan dalam animasi, perancangan latar belakang untuk setiap adegan, serta penyesuaian alur cerita agar sesuai dengan tema yang telah dirancang.

- b) Visualisasi grafis. Berfungsi dalam menerjemahkan elemen-elemen visual ke dalam bentuk yang dapat diakses dan ditinjau oleh seluruh pihak terkait, termasuk klien. Keberadaan visualisasi ini mendukung kelancaran proses evaluasi produksi serta memungkinkan penyesuaian dilakukan secara tepat apabila diperlukan. Selain itu, representasi visual juga memiliki peranan penting dalam proses penyuntingan video, khususnya dalam penataan urutan adegan dan penyempurnaan keseluruhan tampilan akhir video.
- c) Pengisi narasi tokoh. Pengisi suara dalam produksi video animasi ini melibatkan lima orang, yaitu Muhammad Lutfi sebagai suara karakter Dodi, Muhammad Ramli sebagai suara karakter Anak Bebek, Sisi N sebagai suara karakter Ibu Dodi, Muhammad Ibnu sebagai suara karakter Pak Kura-Kura, dan Dandi S. sebagai suara karakter Ayah Dodi. Seluruh proses pengisian suara disesuaikan dengan naskah yang telah disusun oleh peneliti serta mempertimbangkan karakteristik vokal yang mendukung peran masing-masing tokoh.

Tabel 4.2 Pengisi Karakter Animasi

Nama	Pemeran
Muhammad Lutfi	Dodi
Muhammad Ramli	Anak Bebek
Sisi N.	Ibu Dodi
Muhammad Ibnu	Pak Kura-Kura
Dandi S.	Ayah Dodi

3) Pasca Produksi

Tahap ini sering disebut sebagai proses penyelesaian. Beberapa kegiatan yang dilakukan meliputi pemeriksaan dan perbaikan terhadap kesalahan, penambahan elemen pendukung, penyesuaian konten, serta penyisipan video pelengkap guna memperkuat materi utama. Seluruh kegiatan tersebut bertujuan untuk menghasilkan produk akhir yang optimal, baik dari segi visual maupun isi, sehingga sesuai dengan standar kualitas dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

c. Tahap Pengembangan (*Develomment*)

Tahap ini dikenal pula sebagai proses *finishing*, yaitu tahapan penutup dalam produksi video animasi. Pada proses ini dilakukan penyempurnaan secara menyeluruh, yang meliputi perbaikan adegan, penambahan modifikasi visual, serta penyisipan musik latar dan efek suara yang mendukung suasana pembelajaran. Seluruh kegiatan tersebut bertujuan untuk menghasilkan produk akhir yang optimal sebagai hasil akhir dari keseluruhan proses produksi animasi.

1) Pengembangan Video Animasi

Pengembangan video animasi merupakan bagian dari strategi sistematis yang diterapkan peneliti dalam merancang produk pembelajaran yang bertujuan mengenalkan tata tertib lalu lintas kepada anak usia dini. Pada tahap ini, rancangan media yang telah disusun sebelumnya dikembangkan secara lebih rinci dan terstruktur untuk

menghasilkan media pembelajaran yang optimal. Berikut disajikan proses pengembangan video animasi yang telah dilaksanakan oleh peneliti:

a) Tampilan Pembuka (*Opening*)



Gambar 4.1 Tampilan *Opening*

Segmen pembuka merupakan bagian awal dari media yang disajikan. Pada bagian ini, peneliti menentukan elemen-elemen penting seperti latar suasana, jenis suara, serta musik latar yang disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini. Selain itu, melalui segmen ini, anak-anak mulai dikenalkan dengan tokoh utama dalam animasi, yaitu Dodi si kelinci.

b) Tampilan Isi Materi



Gambar 4.2 materi 1

Video ini menyajikan adegan yang bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada anak usia dini mengenai fungsi rambu-rambu dan lampu lalu lintas. Pada bagian ini, tokoh Pak Kura-kura yang berperan sebagai polisi memberikan penjelasan secara sederhana dan komunikatif kepada tokoh Dodi mengenai arti penting rambu-rambu dan lampu lalu lintas dalam mengatur lalu lintas serta menjaga keselamatan pengguna jalan.



Gambar 4.3 materi 2

Tampilan materi kedua dalam video ini bertujuan untuk mengenalkan kepada anak usia dini berbagai macam faktor yang dapat menyebabkan terjadinya kecelakaan lalu lintas. Materi disampaikan melalui adegan visual yang sederhana dan komunikatif agar anak dapat memahami bahwa kecelakaan dapat terjadi akibat kelalaian pengemudi, pelanggaran aturan lalu lintas, kondisi kendaraan yang tidak layak jalan, serta ketidakhati-hatian saat berada di jalan. Penyajian informasi dilakukan dengan pendekatan yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak agar pesan yang disampaikan mudah dipahami dan bermakna.



Gambar 4.4 materi 3

Pada materi ketiga, anak-anak diperkenalkan pada jenis-jenis kecelakaan lalu lintas berdasarkan posisi kendaraan dan jumlah kendaraan yang terlibat. Penjelasan disampaikan melalui tampilan animasi sederhana agar mudah dipahami oleh anak usia dini.

Jenis kecelakaan berdasarkan posisi kendaraan meliputi tabrakan dari arah depan, tabrakan dari belakang, tabrakan dari samping, tabrak mundur, tabrak sudut, dan kehilangan atau lepas kendali. Sementara itu, kecelakaan berdasarkan jumlah kendaraan dibedakan menjadi kecelakaan tunggal, yaitu kecelakaan yang hanya melibatkan satu kendaraan, dan kecelakaan ganda, yaitu kecelakaan yang melibatkan dua kendaraan atau lebih.



Gambar 4.5 materi 4

Pada bagian akhir video, anak-anak diberikan pemahaman mengenai pentingnya kondisi kendaraan yang memenuhi persyaratan teknis dan layak jalan. Materi ini disampaikan melalui animasi sederhana yang menampilkan ciri-ciri kendaraan yang aman, seperti ban yang tidak gundul, lampu yang berfungsi, rem yang baik, dan kendaraan yang tidak menimbulkan asap berlebihan.

c) Tampilan Bagian Penutup (*Closing*)



Gambar 4.6 Bagian penutup (*Closing*)

Setelah Ayah Dodi selesai menjelaskan tentang persyaratan teknis dan kelayakan kendaraan, alur cerita dilanjutkan dengan menampilkan suasana di

lingkungan tempat tinggal Dodi sebagai bagian akhir cerita. Tampak rumah-rumah yang tertata dengan indah, jalan yang bersih, taman yang penuh bunga, dan pagar yang tertutup rapi. Suasana ini mencerminkan lingkungan yang aman, tertib, dan nyaman untuk anak-anak. Penutup ini memberikan kesan positif dan menjadi penguatan visual dari nilai-nilai yang telah disampaikan dalam cerita, seperti pentingnya keselamatan, kerapian, dan kepatuhan terhadap aturan dalam kehidupan sehari-hari.

Berikut Video animasi yang sudah dikembangkan:

<https://drive.google.com/drive/folders/1fr7HCLkYzgLiGpQEng9I-RdXN4QWE87K>

Sebagai langkah akhir, peneliti akan menguraikan rincian spesifikasi dari produk yang telah berhasil dikembangkan. Adapun deskripsi spesifikasi dari tersebut disajikan sebagai berikut:

- (1) Materi ini disampaikan dengan dilengkapi ilustrasi yang interaktif guna menarik minat anak-anak serta mempermudah pemahaman terhadap isi pembelajaran. Selain itu, ditambahkan pula elemen audio untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan mendukung efektivitas proses pembelajaran bagi anak usia dini.
- (2) Peneliti menyisipkan empat pokok materi utama ke dalam video animasi tersebut, yaitu: fungsi rambu-rambu dan lampu lalu lintas, faktor-faktor kecelakaan, jenis-jenis kecelakaan dan persyaratan teknis dan layak jalan kendaraan

(3) Video animasi yang telah dikembangkan telah memenuhi standar pendidikan yang berlaku. Materi yang disajikan disusun secara tepat dan sistematis berdasarkan kebutuhan peserta didik, serta sejalan dengan capaian tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Oleh karena itu, media ini tidak hanya memberikan informasi yang relevan, tetapi juga berfungsi secara efektif sebagai sarana pembelajaran.

(4) Video animasi ini dirancang dengan mengacu pada prinsip-prinsip pembelajaran, yang berarti media tersebut secara khusus dibuat untuk menunjang proses belajar mengajar. Kehadiran video ini diharapkan dapat memberikan visualisasi yang jelas terhadap materi yang disampaikan kepada peserta didik. Fungsi utamanya bukan untuk menggantikan peran pendidik, melainkan sebagai sarana pendukung yang membantu peserta didik dalam memahami materi, sehingga mereka dapat mencapai hasil belajar secara 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 Konten dilakukan oleh Ibu Hardiyanti Pratiwi, M. Pd selaku validator ahli konten. Berdasarkan hasil validasi, materi dinyatakan berada pada kategori layak untuk digunakan. Adapun rumusan penilaiannya adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Penilaian validasi materi

No	Indikator Validasi Materi	Nilai				
		1	2	3	4	5
		SK	K	C	B	SB
1	Materi yang disajikan sudah urut				√	
2	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran				√	
3	Materi sesuai dengan tingkat pengembangan anak			√		
4	Penggunaan bahasa yang digunakan sesuai dengan anak				√	
5	Bahasa yang digunakan mudah dipahami (tidak menimbulkan kebingungan/ambigu)				√	

Keterangan:

SK : Sangat Kurang

K : Kurang

C : Cukup

B : Baik

SB : Sangat Baik

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

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

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

$$= 25$$

Sehingga didapatkan hasil skor maksimal yaitu 25, sedangkan skor yang diperoleh pada validasi materi adalah sebanyak 19. Setelah itu, untuk memperoleh persentase kelayakan media yang dikembangkan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

$$\begin{aligned}\text{Kelayakan\%} &= \frac{19 \times 100}{25} \\ &= 76\%\end{aligned}$$

Maka dapat dikatakan kesimpulannya berdasarkan hasil persentase kelayakan di atas yaitu dengan hasil persentase 76% berada pada kategori baik. Uji validasi materi ini dilaksanakan selama 13 hari yang tentunya juga melalui beberapa tahap revisi. Adapun yang perlu direvisi pada validasi materi ini yaitu konten video diubah dengan membaginya menjadi beberapa bagian.

- a) Validasi Ahli Media dilakukan oleh Ibu Dyah Ageng Pramesty Koenarso, M.Pd selaku ahli media. Uji validasi media ini dilakukan kurang lebih 13 hari. Hasil validasi media yang telah dilakukan juga layak, namun ada terdapat beberapa sedikit masukan yaitu :

Tabel 4.4 Hasil Penilaian validasi media

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

Keterangan:

SK : Sangat Kurang

K : Kurang

C : Cukup

B : Baik

SB : Sangat Baik

Pada uji validasi media ini mendapatkan hasil sama dengan hasil persentase ahli materi yaitu 92% dengan berada pada kategori layak. Berikut perumusannya:

Skor Maksimal = (butir penilaian) x Nilai Tertinggi

Skor maksimal = 5 x 5

= 25

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

Skor maksimal

Kelayakan% = $\frac{23 \times 100}{25}$

25

= 92%

Tabel 4.5 Hasil Revisi Validator Konten dan Media

No	Masukan Validator
1	Video dijadikan beberapa bagian karena materinya terlalu padat dan cukup berat
2	Menjaga konsistensi volume suara dan kejelasan artikulasi narasi diseluruh video karena ada narasi yang dibacanya dengan volume agak kecil dan kurang konsisten
3	Menambahkan <i>subtitle</i> atau teks rambu untuk membantu anak membaca

Berikut hasil revisi berdasarkan masukan dari validator:

<https://drive.google.com/drive/folders/1kR4n3OnW8lnqrQVMV86Z2UKUnsg5ATjV>

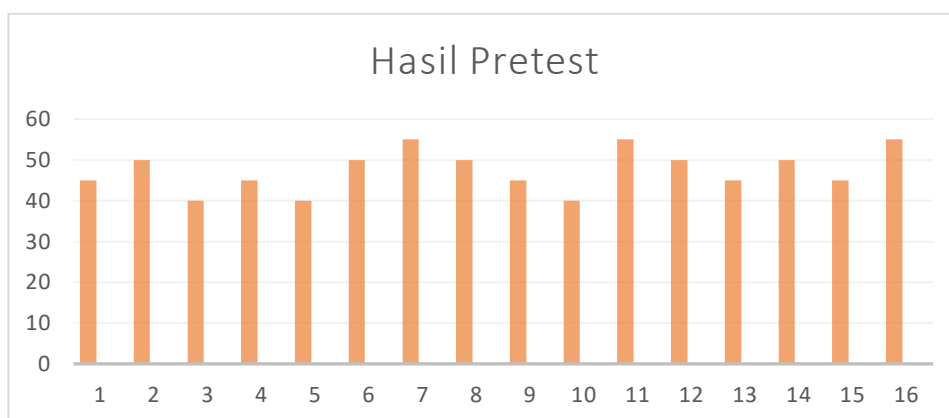
d. Implementasi

Tahapan selanjutnya adalah pelaksanaan, yakni penggunaan media video animasi yang telah dikembangkan guna menilai sejauh mana efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman belajar anak. Media ini diterapkan kepada 16 peserta didik dari kelompok B1 dengan pendampingan dari dua orang guru. Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest* sebagai metode untuk mengukur efektivitas media. Desain tersebut memungkinkan peneliti membandingkan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa media video animasi. Selanjutnya, akan dijelaskan hasil implementasi media animasi sebagai sarana edukasi dalam mengenalkan tata tertib lalu lintas, yang dilaksanakan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Banjarbaru.

Kegiatan *pretest* dilaksanakan oleh peneliti di ruang kelas B1 TK Aisyiyah Bustanul Athfal Banjarbaru. Sebelum memulai *pretest*, peneliti memperkenalkan diri kepada peserta didik dan memberikan apersepsi guna membangun ketertarikan serta kesiapan belajar anak. Setelah itu, peserta didik kelompok B1 diberikan sejumlah pertanyaan yang disusun berdasarkan instrumen penilaian yang telah disiapkan oleh peneliti. Sebagai media pendukung dalam proses *pretest*, digunakan lembaran bergambar yang menampilkan ilustrasi lampu lalu lintas, satu jenis rambu peringatan, satu rambu larangan, serta satu rambu petunjuk.

1) Kegiatan *Pretest*Tabel 4.6 Kegiatan *Pretest*

Program	Pemberian <i>Pretest</i>
Materi	Fungsi rambu-rambu dan lampu lalu lintas, faktor-faktor kecelakaan, jenis-jenis kecelakaan, persyaratan teknis dan layak jalan kendaraan
Sasaran	Mengukur efektifitas video animasi terhadap pemahaman anak kelompok B1 dalam pembelajaran tata tertib lalu lintas
Waktu	09.00-09.45 WITA
Tempat	Ruang kelas B1

Gambar 4.7 Diagram Hasil *Pretest*

Dalam pelaksanaan *pretest*, sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Meskipun demikian, terdapat beberapa anak yang telah memiliki pemahaman awal mengenai lampu lalu lintas beserta fungsinya. Pada materi mengenai faktor-faktor penyebab kecelakaan, beberapa peserta didik menunjukkan pemahaman meskipun masih memerlukan pendampingan. Sementara itu, untuk materi mengenai fungsi rambu-rambu lalu lintas, jenis-jenis kecelakaan, serta persyaratan teknis dan kelayakan jalan kendaraan, peserta didik kelompok B1 belum memiliki pemahaman yang memadai. Berikut ini disajikan hasil *pretest* yang telah dilaksanakan oleh peneliti.

Tabel 4.7 Hasil Rata-rata Nilai *Pretest* Anak B1

No	Nama	Item Jawaban					Skor	Nilai
		1	2	3	4	5		
1	Peserta didik 1	4	2	1	1	1	9	45
2	Peserta didik 2	4	2	1	1	2	10	50
3	Peserta didik 3	4	1	1	1	1	8	40
4	Peserta didik 4	4	1	2	1	1	9	45
5	Peserta didik 5	4	1	1	1	1	8	40
6	Peserta didik 6	4	2	1	1	2	10	50
7	Peserta didik 7	4	2	2	1	2	11	55
8	Peserta didik 8	4	1	2	1	2	10	50
9	Peserta didik 9	4	2	1	1	1	9	45
10	Peserta didik 10	4	1	1	1	1	8	40
11	Peserta didik 11	4	2	1	1	2	11	55
12	Peserta didik 12	4	2	2	1	1	10	50
13	Peserta didik 13	4	2	1	1	1	9	45
14	Peserta didik 14	4	2	2	1	1	10	50
15	Peserta didik 15	4	1	2	1	1	9	45
16	Peserta didik 16	4	2	2	1	2	11	55

Hasil *pretest* menunjukkan rata-rata nilai sebesar 47,5

Gambar 4.8 Kegiatan *Pretest*

2) Penerapan dan *posttest*

Tahap berikutnya adalah kegiatan Penerapan dan *posttest* anak akan menerima perlakuan berupa pemutaran video animasi yang telah dikembangkan dan diberikan beberapa pertanyaan setelahnya.

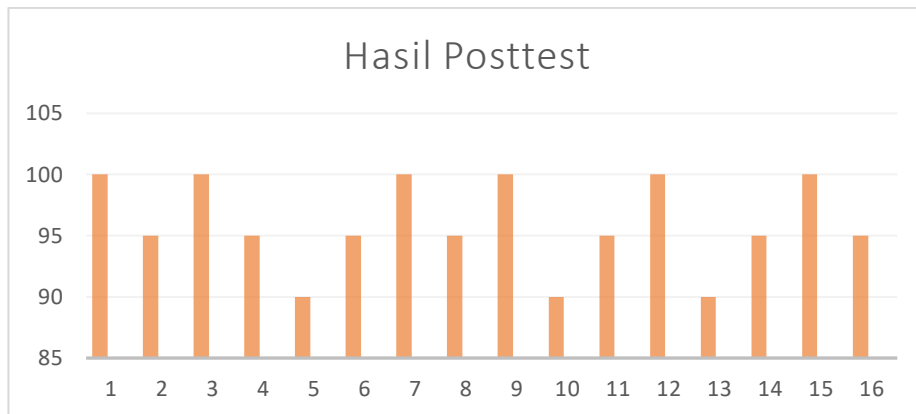
Tabel 4.8 Penerapan dan *posttest*

Program	Penerapan dan <i>posttest</i>
Materi	Fungsi rambu-rambu dan lampu lalu lintas, faktor-faktor kecelakaan, jenis-jenis kecelakaan, persyaratan teknis dan layak jalan kendaraan
Sasaran	Mengukur efektifitas video animasi terhadap pemahaman anak kelompok B1 dalam pembelajaran tata tertib lalu lintas
Waktu	09.00-09.50 WITA
Tempat	Ruang kelas B1

Selanjutnya adalah kegiatan Penerapan dan *posttest*. Sebelum kegiatan dimulai, peserta didik diajak untuk berdoa bersama. Kegiatan dilanjutkan dengan percakapan singkat mengenai materi yang akan dibahas, meliputi: fungsi rambu-rambu dan lampu lalu lintas, faktor-faktor penyebab kecelakaan, jenis-jenis kecelakaan, serta persyaratan teknis dan kelayakan kendaraan. Untuk menciptakan suasana yang kondusif, guru memandu anak-anak melakukan kegiatan “tepuk diam” guna mengondisikan mereka agar tetap fokus dan tenang. Setelah itu, peserta didik menyaksikan tayangan video animasi melalui proyektor. Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti turut mendampingi serta memberikan bimbingan dan penjelasan tambahan untuk memastikan pesan dalam video tersampaikan dengan baik. Setelah penayangan selesai, anak-anak diajukan beberapa pertanyaan terkait isi materi.

Berdasarkan hasil pretest dan penerapan media yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Peserta didik terlihat lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang disampaikan. Hal ini menunjukkan bahwa media yang digunakan mampu

menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sekaligus efektif. Adapun hasil *posttest* yang telah diperoleh disajikan pada bagian berikut.



Gambar 4.9 Diagram Hasil Posttest

Tabel 4.9 Hasil Rata-rata *Posttest* Anak B1

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

Hasil *posttest* menunjukkan rata-rata nilai sebesar 95,93

e. *Evaluation*

Setelah melaksanakan *pretest* dan *posttest*, peneliti melanjutkan dengan melakukan uji normalitas guna mengetahui apakah data yang diperoleh memiliki distribusi normal atau tidak. Adapun hasil dari uji normalitas tersebut diperoleh melalui pengolahan data menggunakan aplikasi SPSS.

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.186	16	.143	.892	16	.060
posttest	.236	16	.018	.809	16	.004

a. Lilliefors Significance Correction

Keterangan:

Dikatakan data berdistribusi normal apabila nilai $\text{sig} > 0,05$

Sedangkan data yang tidak berdistribusi normal memiliki nilai $\text{sig} < 0,05$

Berdasarkan hasil uji normalitas, diketahui bahwa nilai Sig sebesar $0,060 > 0,05$, artinya data nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji normalitas, diketahui bahwa data berdistribusi normal, maka analisis stasistik yang digunakan adalah analisi stasistik parametik, yaitu paired t test (uji beda berpasangan parametrik) untuk melihat adanya efektivitas video animasi terhadap pemahaman pembelajaran anak B1. Berikut perumusannya:

Tabel 4.11 Hasil Uji *Paired Samples Test*

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
			Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest - posttest	-48.43750	5.69173	1.42293	-51.47041	-45.40459	-34.041	15	.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 B1. 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 B1. 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 48.43750, yang menunjukkan bahwa setelah menonton video, ada peningkatan rata-rata sebesar 4 dalam pemahaman.
- 2) *Std. Deviation*: Deviasi standar dari perbedaan nilai. Nilainya adalah 5.69173, yang menunjukkan seberapa jauh nilai-nilai berbeda dari rata-rata.
- 3) *Std. Error Mean*: Kesalahan standar dari rata-rata perbedaan. Ini adalah estimasi ketidak pastian di sekitar rata-rata. Nilainya adalah 1.42293.
- 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 51.47041

Upper: Batas atas, yaitu 45.40459

- 5) *t*: Nilai *t* statistik, yang dalam hal ini adalah 34.041. Ini digunakan untuk menentukan signifikansi dari perbedaan yang dicatat.

- 6) df: Derajat kebebasan, yaitu 15, 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 ini difokuskan pada pengembangan media video pembelajaran sebagai sarana untuk mengenalkan tata tertib lalu lintas kepada anak usia dini di PAUD Aisyiyah Bustanul Athfal. Proses pengembangan media ini mengacu pada model pengembangan ADDIE, yang meliputi lima tahapan utama, yaitu: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model ADDIE dipilih karena memberikan pendekatan yang sistematis dan terstruktur dalam merancang media pembelajaran yang efektif serta sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan anak usia dini telah berkembang pesat, salah satunya melalui media video animasi sebagai sarana pembelajaran. Video animasi tidak hanya menyuguhkan tampilan visual yang menarik dan penuh warna, tetapi juga menghadirkan karakter yang ramah dan menyenangkan, sehingga mampu membangkitkan minat belajar anak. Dengan

pendekatan audiovisual, informasi yang disampaikan menjadi lebih mudah diingat dan mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan.³¹

Media ini sangat sesuai dengan prinsip pembelajaran di PAUD yang menekankan pada suasana belajar yang menggembirakan. Selain berkontribusi terhadap perkembangan kognitif, media video animasi juga memiliki potensi besar dalam menstimulasi kecerdasan interpersonal anak usia dini. Dalam konteks pengenalan tata tertib lalu lintas, video animasi dapat digunakan untuk mengajarkan kepada anak tentang pentingnya memahami peran sosial di lingkungan sekitarnya, seperti menghargai hak pengguna jalan lain, menaati rambu-rambu, dan mengikuti arahan dengan tertib. Menurut Hasanah, kecerdasan interpersonal mencakup kemampuan untuk menjalin hubungan, memahami orang lain, dan berinteraksi secara efektif dalam kelompok sosial.³² Ketika anak dikenalkan pada situasi lalu lintas melalui media animatif yang menarik, mereka tidak hanya memahami aturan, tetapi juga belajar membentuk sikap sosial yang baik. Oleh karena itu, video animasi merupakan sarana yang strategis untuk menanamkan nilai-nilai sosial sekaligus meningkatkan kecerdasan interpersonal anak dalam proses pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Desi Cahyani Irawan, Ahmad Rafiq, dan Fitria Budi Utami mengemukakan bahwa media animasi efektif

³¹ Siti Aisah, Suhartini Ismail, and Ani Margawati, "Edukasi Kesehatan Dengan Media Video Animasi: Scoping Review," *Jurnal Perawat Indonesia* Vol. 5 No. 1 (Mei 2021), h 643.

³² Sri Bunga Hariyati, Nurhafizah "Pengembangan Video Animasi Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Vol. 7 No. 1 (Januari 2023), h 1025.

dalam membentuk sikap tanggung jawab anak usia dini. Tanggung jawab merupakan bagian dari karakter dasar yang perlu ditanamkan sejak dini untuk membentuk perilaku yang positif di masa mendatang.³³ Dalam pembelajaran tentang tata tertib lalu lintas, media animasi berperan dalam membantu anak memahami pentingnya mengikuti aturan dan menjaga keselamatan bersama, sehingga nilai tanggung jawab dapat diterapkan dalam situasi nyata yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

Untuk mengevaluasi kelayakan video animasi yang telah dibuat, peneliti melakukan uji validasi dengan melibatkan dua pihak, yaitu ahli materi dan ahli media. Keduanya bertugas menilai kualitas video yang dikembangkan. Data hasil validasi kemudian dianalisis untuk menentukan tingkat kelayakan produk. Hasil validasi dari ahli materi menunjukkan persentase sebesar 76%, yang termasuk dalam kategori layak. Sementara itu, ahli media memberikan persentase sebesar 92%, yang tergolong dalam kategori sangat layak dengan beberapa catatan dan saran perbaikan. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa video animasi yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan.

Video animasi yang telah direvisi berdasarkan saran dan masukan dari para validator selanjutnya digunakan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Banjarbaru untuk mengukur efektivitasnya dalam pembelajaran mengenai tata tertib lalu

³³ Desi Cahyani Irawan, Ahmad Rafiq, and Fitria Budi Utami, “*Media Video Animasi Guna Meningkatkan Sikap Tanggung Jawab Pada Anak Usia Dini*,” Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha Vol 9 No. 2 (Agustus 2021), h. 295

lintas terhadap hasil belajar anak. Media pembelajaran ini diterapkan pada kelompok B1 yang terdiri atas 16 anak. Pada tahap ini, peneliti melaksanakan pretest dan posttest untuk mengetahui peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan video animasi. Hasil pengukuran menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest sebesar 47,5 meningkat secara signifikan menjadi 93,95 pada saat posttest. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman yang signifikan setelah penerapan media video animasi tersebut.

Peneliti kemudian melakukan analisis data dengan menggunakan statistik parametrik melalui metode *paired t-test* (uji beda berpasangan parametrik) untuk mengevaluasi efektivitas video animasi terhadap pemahaman belajar anak. Hasil uji *paired sample test* menunjukkan nilai signifikansi (Sig) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Hal ini mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan video animasi berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan pemahaman belajar anak pada kelompok B1.

Dengan demikian, efektivitas video animasi dalam meningkatkan pemahaman anak tercermin melalui perubahan kemampuan dan keterampilan yang mereka tunjukkan. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, anak-anak terlihat lebih termotivasi, serta tidak mudah merasa jenuh selama kegiatan berlangsung. Selain itu, peserta didik pada kelompok B1 juga mampu memahami materi dengan lebih cepat dan tepat.