



Pengembangan Media Video Animasi Interaktif Untuk Mengajarkan Perilaku Empati Pada Anak Usia 5-6 Tahun

Hikmah¹, Hapidin², Syifa Aulia³

^{1,2,3}Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia

Article Info

Article history:

Received November 10, 2023

Revised November 18, 2023

Accepted November 22, 2023

Kata Kunci:

Penelitian Pengembangan,
Media Pembelajaran,
Video Animasi Interaktif,
Perilaku Empati,
Anak Usia Dini.

Keywords:

Development Research,
Learning Media,
Interactive Animation Video,
Empathic Behavior,
Early Childhood.

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan media video animasi interaktif untuk mengajarkan perilaku empati pada anak usia 5-6 tahun. Diharapkan media video animasi interaktif ini dapat mengajarkan perilaku empati pada anak dalam kehidupan sehari-hari seperti peka dalam memahami perasaan orang lain, memberikan bantuan, toleransi, dan kasih sayang. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Responden dalam penelitian ini adalah 10 orang anak dari salah satu lembaga PAUD di Jakarta Barat, dan 10 orang anak dari salah satu lembaga PAUD di Jakarta Timur. Penilaian pada penelitian ini menggunakan skala likert 1-4 dan penilaian uji coba lapangan menggunakan teknik *one to one evaluation* dan *small group evaluation*. Hasil penilaian yang diperoleh dari ahli materi yaitu sebesar 96.87%, dan hasil penilaian dari ahli media yaitu sebesar 90%. Penilaian dari guru di RA Al-Hidayah Jakarta Barat memperoleh 96.87%, dan penilaian dari guru di TK Aisyiyah 24 Jakarta Timur memperoleh 98.12%. Serta hasil uji coba pada anak di RA Al-Hidayah Jakarta Barat memperoleh 97.5% dengan kriteria sangat layak, kemudian hasil uji coba pada anak TK Aisyiyah 24 Jakarta Timur memperoleh 99.16% dengan kriteria sangat layak. Berdasarkan hasil penilaian secara keseluruhan, menyatakan bahwa pengembangan media video animasi interaktif untuk mengajarkan perilaku empati sangat layak dan sangat baik untuk mengajarkan perilaku empati pada anak usia 5-6 tahun.

ABSTRACT

This development research is research that aims to develop interactive animation video media to teach empathetic behavior in children aged 5-6 years. It is hoped that this interactive animated video media can teach children empathetic behavior in everyday life, such as being sensitive in understanding other people's feelings, providing assistance, tolerance and compassion. This development research uses the ADDIE development model (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). The respondents in this study were 10 children from a Early Childhood Education Institution in West Jakarta, and 10 children from a Early Childhood Education Institution in East Jakarta. The assessment in this study used a 1-4 Likert scale and the field trial assessment used one to one evaluation and small group evaluation techniques. The assessment results obtained from material experts were 96.87%, and the assessment results from media experts were 90%. The assessment from teachers at RA Al-Hidayah, West Jakarta obtained 96.87%, and the assessment from teachers at TK Aisyiyah 24 East Jakarta obtained 98.12%. And the results of trials on children at RA Al-Hidayah, West Jakarta obtained 97.5% with very feasible criteria, then the results of trials on children at TK Aisyiyah 24, East Jakarta obtained 99.16% with very feasible criteria.

Based on the overall assessment results, it is stated that developing interactive animated video media to teach empathetic behavior is very feasible and very good for teaching empathetic behavior to children aged 5-6 years.

This is an open access article under the [CC BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.



Corresponding Author:

Syifa Aulia

Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta
Jakarta, Indonesia
Email: syifaauliasazly25@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Perkembangan sosial emosional menjadi salah satu aspek perkembangan yang penting bagi anak usia dini, karena kemampuan anak dalam mengendalikan emosi dan berinteraksi sosial dengan orang lain sangat dibutuhkan ketika anak memasuki lingkungan sekitar. Tanpa kemampuan mengendalikan emosi dan kemampuan melakukan interaksi sosial yang baik, anak akan sulit untuk beradaptasi. Kemampuan ini juga akan membantu anak untuk menemukan jati diri dan perannya dalam kehidupan nyata [1]. Jika anak memiliki perkembangan sosial emosional yang baik, maka anak akan memiliki interaksi sosial yang baik dengan lingkungan di sekitarnya.

Aspek sosial emosional dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 meliputi: 1. Kesadaran diri, terdiri atas memperlihatkan kemampuan diri, mengenal perasaan sendiri dan mengendalikan diri, serta mampu menyesuaikan diri dengan orang lain, 2. Rasa tanggung jawab untuk diri dan orang lain, mencakup kemampuan mengetahui hak-haknya, mentaati aturan, mengatur diri sendiri, serta bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan sesama, 3. Perilaku prososial, mencakup kemampuan bermain dengan teman sebaya, memahami perasaan, merespon, berbagi, serta menghargai hak dan pendapat orang lain, bersikap kooperatif, toleran, dan berperilaku sopan. Dari penjabaran di atas, salah satu aspek dasar dari kemampuan sosial emosional pada anak usia dini adalah perilaku prososial diantaranya dapat memahami perasaan dan merespon orang lain atau berempati.

Perilaku empati termasuk dalam perilaku terpuji yang dapat menimbulkan rasa kasih sayang terhadap sesama. Anak yang mampu mengendalikan diri, menunjukkan empati dan kasih sayang, akan mudah menjalin hubungan dengan orang-orang di sekitarnya. Dengan adanya empati, anak akan memiliki kontrol atas apa yang akan anak lakukan terhadap orang lain. Hal ini akan meminimalisir konflik yang muncul di lingkungan sekitar anak. Berbekal pengetahuan anak tentang perilaku empati, maka anak akan memperlakukan orang lain dengan baik dan mampu menciptakan kondisi lingkungan yang baik. Oleh karena itu, mengajarkan perilaku empati harus dilakukan sedini mungkin, karena pada hakikatnya manusia adalah makhluk sosial yang berhubungan dan berinteraksi dengan orang lain sepanjang hidupnya.

Sebuah penelitian yang dilansir dari jurnal yang ditulis oleh [2] hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak (TK)

Kelurahan Segala Mider Kota Bandar Lampung memiliki empati yang berada pada kategori rendah (41,46 persen). Hal ini menunjukkan bahwa rendahnya empati anak usia 5-6 tahun perlu distimulasi lebih lanjut agar anak dapat memahami perilaku empati dengan baik.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti pada anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Al-Hidayah Kalideres, Jakarta Barat. Ditemukan bahwa beberapa anak tidak mengizinkan temannya untuk bergabung dalam permainan, mengganggu temannya, tidak mau berbagi, tidak mendengarkan temannya, tidak membantu temannya yang kesulitan, belum sabar menunggu antrian, mengabaikan temannya yang sedih, dan tidak meminta izin meminjam barang temannya. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti pada anak usia 4-6 tahun di TK Aisyiyah 24 Kayu Putih, Jakarta Timur. Ditemukan bahwa beberapa anak tidak mau mendengarkan penjelasan gurunya, saling memukul, tidak mau mengantri dan berbagi permainan, tidak memberikan tempat duduk pada temannya, tidak mau berbagi buku bacaan, mengabaikan temannya yang sedih, dan mengejek temannya hingga menangis. Peneliti juga melakukan pengamatan pada anak-anak di lingkungan desa Bulak Teko, kota Jakarta Barat. Peneliti menemukan bahwa ada beberapa anak berusia 7-8 tahun yang mengejek atau melakukan *bullying* temannya secara fisik dan secara verbal. *Bullying* adalah perilaku yang menindas orang lain dan korban biasanya lebih lemah dari pelaku. *Bullying* tersebut berlanjut hingga anak yang dibully menangis, namun tidak ada anak lain yang menghentikan *bullying* pada saat itu. Bahkan ada orang dewasa di sana, tetapi mereka tidak berbuat apa-apa termasuk menenangkan anak yang menangis akibat dibully. Orang dewasa tersebut hanya menganggap hal itu sebagai sesuatu yang lucu. Apabila kondisi ini dibiarkan begitu saja, maka anak akan beranggapan bahwa kegiatan membully adalah hal yang wajar dilakukan. Dan akhirnya anak tidak memiliki rasa empati terhadap orang lain.

Perren dalam Putri, Yetti, dan Hartati mengungkapkan bahwa *bullying* sudah ada sejak di TK. Pada penelitiannya, ditemukan bahwa 37% dari total anak-anak TK yang diamati secara aktif dan teratur terlibat dalam *bullying*, baik sebagai korban, sebagai pelaku, maupun sebagai keduanya. Angka ini menunjukkan bahwa kejadian *bullying* terjadi cukup sering di TK. Pada 16 dari 18 kelompok TK, setidaknya satu anak menjadi pelaku atau korban *bullying* sebanyak beberapa kali dalam seminggu. Di dua kelompok TK sisanya, skor *bullying* muncul paling banyak sekali dalam seminggu. Selain itu, terdapat catatan tambahan dalam penelitian tersebut bahwa hasil pengamatan menunjukkan adanya indikasi bahwa anak dan guru kemungkinan hanya melaporkan kasus-kasus yang paling ekstrim saja [3]. Dari temuan-temuan tersebut, dapat dikatakan bahwa *bullying* merupakan kejadian sehari-hari di TK. Hal tersebut dapat terjadi karena kurangnya pemahaman anak tentang perilaku empati. Anak tidak mengerti bagaimana rasanya dibully oleh orang lain. Anak tidak memahami bahwa hal tersebut adalah hal yang menyakitkan dan anak tidak bisa menempatkan dirinya pada posisi orang lain. Oleh karena itu, memberikan contoh dan mengajarkan perilaku empati sangat dibutuhkan agar anak memiliki perilaku empati yang baik sejak dini.

Sejalan dengan hasil penelitian Sholeha dan Widiyastuti, menjelaskan bahwa anak usia dini merupakan usia yang paling tepat untuk membangun dan melatih empati. Karena anak usia dini akan mampu membina hubungan sosialnya kepada orang lain dengan baik dan anak pun akan diterima di kehidupan masyarakat sosialnya. Kemudian, dikatakan bahwa kemampuan berempati merupakan kemampuan untuk memahami orang lain, tenggang rasa, memberikan perhatian dan kasih sayang kepada orang lain [4]. Dari penjabaran di atas, maka diketahui

bahwa membangun rasa empati pada anak sejak dini merupakan hal yang penting karena sangat berpengaruh pada bagaimana anak akan bersosialisasi dengan orang lain dalam kehidupan bermasyarakat. Berdasarkan kuesioner yang telah disebar oleh peneliti kepada pendidik anak usia dini di beberapa lembaga PAUD di wilayah DKI Jakarta didapatkan 100% responden mengatakan bahwa anak membutuhkan pembelajaran keterampilan sosial tentang perilaku empati diantaranya, mengetahui perasaan diri sendiri dan orang lain, peduli dengan orang lain, dan membantu orang lain.

Sebuah penelitian yang dilansir dari jurnal yang ditulis oleh [5] menunjukkan bahwa masih ada anak usia 5-6 tahun yang belum mampu mengembangkan perilaku empatinya, karena orang tua atau guru belum menerapkan kebiasaan tersebut di sekolah dan di lingkungan bermain anak. Dan dijelaskan pula bahwa kemampuan empati anak dapat ditingkatkan dengan menanamkan kebiasaan positif dan stimulus yang tepat melalui metode atau model pembelajaran di sekolah. Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa, empati dapat meningkat dengan diberikannya pembiasaan dalam pembelajaran di sekolah dan di lingkungan bermain anak. Oleh karena itu, seorang pendidik harus mampu menciptakan media untuk mengajarkan perilaku empati yang menarik bagi anak dalam proses pembelajaran.

Perilaku empati dapat diajarkan melalui sebuah proses pembelajaran dengan menggunakan media yang menarik dan menyenangkan. Proses pembelajaran dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya dengan menggunakan media digital. Penggunaan media digital di era sekarang dalam proses pembelajaran khususnya untuk anak usia dini menjadi hal terpenting yang dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Salah satu penggunaan media digital adalah video animasi interaktif. Melalui penggunaan video animasi interaktif, pembelajaran akan menjadi hal yang menyenangkan. Selain itu, video animasi interaktif dapat mempermudah orang tua atau pendidik untuk menyampaikan materi. Video animasi interaktif tidak hanya dapat ditonton oleh anak, namun dapat membuat anak atau penggunanya terlibat aktif dalam materi yang disajikan dalam video animasi tersebut.

Berdasarkan kuesioner yang telah disebar oleh peneliti kepada pendidik anak usia dini di beberapa lembaga PAUD di wilayah DKI Jakarta didapatkan 60,6% responden mengatakan bahwa terdapat media digital untuk mengajarkan keterampilan sosial perilaku empati di lembaga PAUD, sedangkan 39,4% responden mengatakan bahwa tidak terdapat media digital untuk mengajarkan keterampilan sosial perilaku empati di lembaga PAUD. Berdasarkan kuesioner yang telah disebar oleh peneliti kepada pendidik anak usia dini di beberapa lembaga PAUD di wilayah DKI Jakarta didapatkan 97% responden mengatakan bahwa di dalam lembaga PAUD membutuhkan media digital berupa video animasi untuk mengajarkan anak tentang perilaku empati dalam kehidupan sehari-hari. Hasil penelitian Maranatha dan Putri menunjukkan bahwa media pembelajaran berupa video animasi tentang empati berpengaruh terhadap empati anak usia dini. Dan terdapat perbedaan empati anak usia dini yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media video animasi dengan anak usia dini yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media *big book*. Kesimpulan yang diperoleh bahwa media video animasi lebih efektif daripada media *big book* dalam meningkatkan empati anak usia dini [6]. Dalam penelitian tersebut, penggunaan media video animasi lebih efektif memberikan perubahan terhadap perilaku empati anak dibandingkan media *big book*. Maka, media video animasi tersebut dapat dikatakan menarik bagi anak dan mampu menyampaikan materi yang dapat diterima dengan mudah oleh anak. Namun, video animasi hanya memiliki

interaksi satu arah, sehingga anak hanya dapat menonton video dan tidak bisa berpartisipasi aktif dalam penyampaian materi

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan atau *development research*. Penelitian pengembangan ini akan dilakukan di lembaga PAUD wilayah DKI Jakarta. Waktu penelitian dilakukan pada bulan Agustus 2022 – November 2023. Prosedur pengembangan pada penelitian ini adalah tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu kuesioner, dan lembar wawancara. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data *expert view / judgement, one to one evaluation, small group evaluation*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisis (Analysis)

Berdasarkan hasil dari pengamatan awal peneliti di RA Al-Hidayah Kalideres Jakarta Barat, maka peneliti menemukan beberapa hal, antara lain: (a) beberapa anak tidak mengizinkan temannya untuk bergabung dalam permainan, (b) mengganggu temannya, (c) tidak mau berbagi, (d) tidak mendengarkan temannya, (e) tidak membantu temannya yang kesulitan, (f) belum sabar menunggu antrian, (g) mengabaikan temannya yang sedih, dan (h) tidak meminta izin meminjam barang temannya.

Berdasarkan hasil dari pengamatan awal peneliti di TK Aisyiyah 24 Kayu Putih Jakarta Timur, maka peneliti menemukan beberapa hal, antara lain: (a) beberapa anak tidak mau mendengarkan penjelasan gurunya, (b) saling memukul, (c) tidak mau mengantri dan berbagi permainan, (d) tidak memberikan tempat duduk pada temannya, (e) tidak mau berbagi buku bacaan, (f) mengabaikan temannya yang sedih, dan (g) mengejek temannya hingga menangis. Berdasarkan hasil dari pengamatan awal peneliti di lingkungan desa Bulak Teko Kota Jakarta Barat, maka peneliti menemukan beberapa hal, antara lain: (a) beberapa anak melakukan bullying atau mengejek temannya secara fisik dan secara verbal, (b) terdapat orang dewasa namun tidak membantu anak yang menangis akibat dibully. (c) orang dewasa hanya menganggap *bullying* sebagai sesuatu yang lucu.

Berdasarkan kuesioner yang telah disebar oleh peneliti kepada pendidik anak usia dini di beberapa lembaga PAUD di wilayah DKI Jakarta didapatkan 100% responden mengatakan bahwa anak membutuhkan pembelajaran keterampilan sosial tentang perilaku empati diantaranya, mengetahui perasaan diri sendiri dan orang lain, peduli dengan orang lain, dan membantu orang lain. Berdasarkan kuesioner yang telah disebar oleh peneliti kepada pendidik anak usia dini di beberapa lembaga PAUD di wilayah DKI Jakarta didapatkan 60,6% responden mengatakan bahwa terdapat media digital untuk mengajarkan keterampilan sosial perilaku empati di lembaga PAUD, sedangkan 39,4% responden mengatakan bahwa tidak terdapat media digital untuk mengajarkan keterampilan sosial perilaku empati di lembaga PAUD.

Berdasarkan kuesioner yang telah disebar oleh peneliti kepada pendidik anak usia dini di beberapa lembaga PAUD di wilayah DKI Jakarta didapatkan 97% responden mengatakan

bahwa di dalam lembaga PAUD membutuhkan media digital berupa video animasi untuk mengajarkan anak tentang perilaku empati dalam kehidupan sehari-hari.

Dari hasil pengamatan tersebut, maka peneliti menganalisis beberapa hal, antara lain: (a) masih banyak anak usia 5-6 tahun yang belum mampu mengembangkan perilaku empatinya, (b) masih banyak anak yang belum memiliki kepedulian sosial terhadap temannya, (c) masih banyak anak yang melakukan *bullying* pada temannya karna kurangnya pemahaman anak tentang empati, (d) anak usia 5-6 tahun perlu diajarkan dan diberikan contoh mengenai perilaku empati dalam kehidupan sehari-hari, (e) penggunaan dan pemanfaatan media digital sebagai sumber belajar belum banyak digunakan oleh lembaga PAUD, (f) media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk mengajarkan perilaku empati perlu dikembangkan sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 5-6 tahun, salah satunya adalah video animasi interaktif. Media yang digunakan untuk mengajarkan perilaku empati pada anak usia 5-6 tahun ini berupa media video animasi interaktif yang menampilkan gambar, suara, dan dapat diklik oleh anak. Media ini dikembangkan dengan upaya menjadi media yang disukai anak dan membuat anak dapat berpartisipasi aktif dalam video tersebut. Dengan demikian, akan memotivasi anak untuk berperilaku empati. Dengan adanya video animasi interaktif ini diharapkan dapat bermanfaat bagi orang tua dan guru dalam mengajarkan perilaku empati pada anak dalam kehidupan sehari-hari dan dapat memberikan pengetahuan kepada anak tentang perilaku empati, diantaranya adalah peka dalam memahami perasaan orang lain, memberikan bantuan, toleransi, dan kasih sayang.

3.2 Desain (Design)

Setelah melakukan analisis dan menentukan kebutuhan untuk mengajarkan perilaku empati pada anak usia 5-6 tahun, maka pada tahap selanjutnya peneliti mulai membuat rancangan atau desain media. Pada tahap ini, media pembelajaran yang akan dibuat adalah berupa video animasi interaktif yang disesuaikan dengan materi dan tujuan yang telah ditentukan sebelumnya. Tujuannya adalah untuk membuat sebuah media yang dapat mengajarkan perilaku empati pada anak usia 5-6 tahun dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam membuat rancangan media pembelajaran, peneliti terlebih dahulu menentukan konsep video animasi dan informasi yang akan disampaikan, menentukan tokoh dan alur cerita, serta membuat sketsa atau *storyboard*. Peneliti merancang video animasi interaktif yang diberi judul “Menjadi Pahlawan Empati” yang menampilkan gambar, suara dan dapat diklik oleh anak. Pengembangan media ini dikembangkan dengan upaya menjadi media yang disukai anak dan membuat anak dapat berpartisipasi secara aktif jika menonton video. Dengan demikian, akan memunculkan dan memotivasi anak untuk berperilaku empati. Dalam video animasi interaktif tersebut, akan ditemani oleh tokoh utama yang bernama Emi, kemudian tokoh lain seperti Ibu Guru dan teman-teman Emi yang bernama Alina, Drio, Luna, Aksa, dan Mia. Video animasi interaktif ini dikhususkan untuk mengajarkan perilaku empati dalam kehidupan sehari-hari seperti peka dalam memahami perasaan orang lain, memberikan bantuan, toleransi dan kasih sayang.

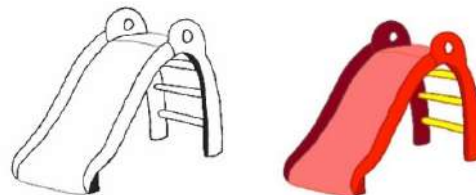
3.3 Pengembangan

a. Pra Produksi

Pada tahap ini, peneliti juga menentukan *scene* dalam video animasi interaktif tersebut yang akan divariasikan dengan pertanyaan interaktif yang dapat dijawab oleh anak dengan cara diklik.



Gambar 1. Membuat Tokoh untuk Storyboard Menggunakan Aplikasi IbisPaint X, Canva, dan Stylus Pen



Gambar 2. Membuat Elemen Pendukung untuk Storyboard Menggunakan Aplikasi IbisPaint X, Canva, dan Stylus Pen

b. Produksi

Pada tahap produksi, peneliti melakukan digitalisasi rangkaian *storyboard* serta membuat gambar tokoh dan beberapa elemen yang dibutuhkan menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator*. Kemudian peneliti mengembangkan sketsa atau *storyboard* menjadi video animasi menggunakan aplikasi *Camtasia* dan melakukan *dubbing* atau menambahkan suara pada tokoh, memasukkan *sound effect*, dan *back sound* agar video menjadi lebih hidup. Setelah itu, peneliti akan membuat interaktifitas dalam video animasi menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*. Pada video animasi interaktif ini menampilkan sebuah kegiatan interaktif antara tokoh utama dengan penonton atau anak usia 5-6 tahun. Selain memberikan penjelasan dan pemahaman tentang empati, video animasi interaktif ini juga memberikan contoh penerapan perilaku empati dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, video animasi interaktif ini pun mengajak anak untuk turut serta menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ditanyakan dan anak dapat mengklik jawabannya di dalam video, sehingga anak menjadi lebih aktif dan dapat berinteraksi seakan anak berada dalam kegiatan di video animasi tersebut.

c. Pasca Produksi

Pada tahap pasca produksi, media video animasi interaktif “Menjadi Pahlawan Empati” akan diunggah dalam bentuk *file zip* yang dapat diakses oleh masyarakat luas yang memiliki *link file* video animasi interaktif tersebut.



Gambar 3. Produk Jadi Berupa Buku Panduan Penggunaan



Gambar 4. Produk Jadi Berupa Video Animasi Interaktif

Video animasi interaktif “Menjadi Pahlawan Empati” berdurasi kurang lebih 12 menit. Dengan adanya video animasi interaktif ini diharapkan dapat bermanfaat bagi orang tua dan guru dalam mengajarkan perilaku empati pada anak dalam kehidupan sehari-hari. Pada tahap ini juga dilakukan penilaian terhadap media video animasi interaktif yang dibuat peneliti oleh para ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Ahli media yaitu Ibu Dra. Yasmin Faradiba, M.Pd. dan ahli materi yaitu Ibu Aidha Artha. N, S.Pd., M.Pd. Para ahli memberikan penilaian guna

menyempurnakan produk yang telah dibuat oleh peneliti sebelum dilakukannya implementasi produk kepada anak usia dini.

3.4 Implementasi

Tahap selanjutnya adalah tahap implementasi. Pada setiap sesi *small group evaluation* dan *one to one evaluation*, peneliti memulai implementasi dengan mempersilahkan anak duduk. Lalu peneliti memperkenalkan nama peneliti dan bertanya nama dan usia masing-masing anak. Kemudian, peneliti bertanya kepada anak apakah anak tahu perilaku empati atau tidak dan menjelaskan secara singkat perilaku empati. Pada saat anak menonton video animasi interaktif “Menjadi Pahlawan Empati” anak terlihat fokus dan sangat antusias. Terdapat anak yang mencoba mengikuti perkataan tokoh seperti mengulang kata-kata yang sudah anak dengar. Anak juga terlihat tidak sabar dan selalu menunggu-nunggu bagian interaktifitas dalam video animasi interaktif tersebut karena anak akan mengklik jawaban yang ditanyakan. Anak juga ikut berpartisipasi membantu Emi si tokoh utama dalam menentukan perasaan teman-temannya dan membantu teman-temannya dengan cara mengklik interaktifitas dalam video animasi interaktif tersebut. Saat mengklik interaktifitas, anak-anak sangat antusias dan salah satu anak berkata “seru banget kaya main *game*”. Setelah anak menjawab interaktifitas dengan benar, maka anak menjadi senang dan berkata “Wih benar!”, “Yeay!”, dan terdapat pula anak yang bertepuk tangan merasa senang karena jawabannya benar.

Setelah menonton video animasi interaktif “Menjadi Pahlawan Empati”, terdapat anak yang meminta untuk menontonnya kembali. Kemudian salah satu anak bercerita pada peneliti bahwa suatu hari terdapat temannya yang tidak membawa bekal tapi tidak ada yang memberikan makanan padanya, dan anak tersebut berkata “Kan kalau kaya gitu ga boleh ya, Bu. Kita harus punya empati jadi kasih makanan punya kita sedikit”. Setelah anak tersebut bercerita, beberapa anak pun ikut bercerita kepada peneliti tentang peristiwa yang menunjukkan perilaku empati saat di sekolah bersama teman-temannya. Setelah itu, peneliti menanyakan perasaan anak dan tanya jawab tentang apa saja yang telah dipelajari dari video animasi tersebut.

3.5 Evaluasi

Pada tahap ini peneliti melakukan perhitungan dari hasil penilaian ahli media, ahli materi, penilaian guru serta hasil uji coba kepada anak. Ahli media yang terlibat pada penelitian ini adalah Ibu Dra. Yasmin Faradiba, M.Pd. selaku dosen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini di Universitas Negeri Jakarta dan ahli materi yaitu Ibu Aidha Artha. N, S.Pd., M.Pd. selaku Pengelola Lembaga PAUD.

3.6 Pembahasan

3.6.1 Hasil Produk yang Dikembangkan

Hasil akhir produk dari penelitian pengembangan ini adalah video animasi interaktif “Menjadi Pahlawan Empati”. Video animasi interaktif ini merupakan video yang berisi pengetahuan tentang perilaku empati pada anak usia 5-6 tahun, antara lain: mengetahui berbagai macam jenis emosi, mengetahui perasaan dan emosi diri sendiri maupun orang lain, mengetahui pengertian empati, mengetahui pentingnya menerapkan perilaku empati, dan mengetahui contoh perilaku empati dalam kehidupan sehari-hari seperti peka pada perasaan orang lain,

memberikan bantuan, toleransi, dan kasih sayang. Tujuan dari video animasi interaktif ini adalah untuk dapat mengedukasi tentang empati dan mengajarkan perilaku empati pada anak yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

3.6.2 Analisis Hasil Pengembangan Produk yang Dikembangkan

a. Ahli Materi

Pada penelitian dan pengembangan ini melibatkan ahli materi, ahli materi yang terlibat pada penelitian pengembangan ini adalah Ibu Aidha Artha. N, S.Pd., M.Pd. selaku pengelola lembaga Pendidikan Anak Usia Dini. Hal ini dilakukan untuk mengetahui media video animasi interaktif ini layak dalam segi kejelasan, konsistensi, isi, dan kesesuaian dalam video animasi interaktif ini. Setelah melakukan penilaian dari ahli materi, peneliti mendapatkan data sebagai berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi Instrumen Ahli Materi

Butir Soal	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Jumlah
Skor	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	77
	Skor Max																				80
	%																				96.25%

Berikut aspek penilaian ahli materi, diantaranya:

Tabel 2. Aspek Penilaian Ahli Materi

Aspek Penilaian	Skor Max	Skor yang Didapat	%
Kejelasan Materi	8	8	100%
Konsistensi Materi	4	4	100%
Isi Materi	48	46	95.83%
Kesesuaian Media dengan Materi	20	19	95%

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi dalam aspek kejelasan materi mendapatkan skor 8 dari 8, sehingga memperoleh presentase sebanyak 100%. Kejelasan materi dalam video animasi interaktif ini sangat baik. Kemudian, dalam aspek konsistensi materi dalam video animasi interaktif ini mendapatkan skor 4 dari 4, sehingga memperoleh presentase sebanyak 100%. Isi materi dalam video animasi interaktif ini mendapatkan skor 46 dari 48, sehingga memperoleh presentase sebanyak 95.83%, isi materi berdasarkan penilaian dari ahli materi sangat baik untuk mengajarkan anak tentang perilaku empati untuk anak usia 5-6 tahun. Kemudian, kesesuaian dalam video animasi interaktif ini mendapatkan skor 19 dari 20, sehingga memperoleh presentase sebanyak 95%. Dengan demikian berdasarkan penilaian ahli materi kesesuaian video animasi interaktif dengan tujuan pengembangan dalam video ini sangat baik dan sesuai untuk diterapkan pada anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan hasil validasi tersebut, maka peneliti mendapatkan presentase keseluruhan sebesar 96.25% dari ahli materi. Hal ini dapat dinyatakan bahwa produk video animasi interaktif ini sangat baik dan sangat layak digunakan untuk mengenalkan perilaku empati pada anak usia 5-6 tahun.

b. Ahli Media

Ahli media yang terlibat pada penelitian pengembangan ini adalah Ibu Dra. Yasmin Faradiba, M.Pd. selaku dosen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini di Universitas Negeri Jakarta. Hal ini dilakukan untuk mengetahui media video animasi interaktif ini layak dalam aspek kesesuaian, daya tarik, dan kualitas untuk mengajarkan perilaku empati. Setelah melakukan penilaian dari ahli materi, peneliti mendapatkan data sebagai berikut:

Tabel 3. Rekapitulasi Instrumen Ahli Media

Butir	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Jumlah
Soal											
Skor	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	36
Skor Max											40
%											90%

Berikut aspek penilaian ahli media, diantaranya:

Tabel 4. Aspek Penilaian Ahli Media

Aspek Penilaian	Skor Max	Skor yang Didapat	%
Kesesuaian Media	8	8	100%
Daya Tarik Media	24	21	87.5%
Kualitas Media	8	7	87.5%

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media dalam aspek kesesuaian media mendapatkan skor 8 dari 8, sehingga memperoleh presentase sebanyak 100%. Maka, video animasi interaktif ini sesuai dengan tujuan pengembangan dan sesuai untuk anak usia 5-6 tahun. Kemudian, dalam aspek daya tarik media mendapatkan skor 21 dari 24, sehingga memperoleh presentase sebanyak 87.5%. Maka daya tarik berupa ilustrasi gambar, komposisi warna, kualitas suara, fitur interaktif dalam isi cerita video animasi interaktif ini mendapatkan kategori sangat baik. Selanjutnya, dalam aspek kualitas media mendapatkan skor 7 dari 8, sehingga memperoleh presentase sebanyak 87.5%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa kualitas gambar dan suara dalam video animasi interaktif ini sangat baik. Berdasarkan hasil validasi secara keseluruhan mendapatkan presentase penilaian dari ahli media sebesar 90%. Hal ini dapat dinyatakan bahwa produk video animasi interaktif ini sangat baik dan sangat layak digunakan untuk mengajarkan perilaku empati pada anak usia 5-6 tahun.

c. Tanggapan Calon Pengguna Terhadap Produk yang Telah Dikembangkan

Tanggapan anak setelah menonton video animasi yang peneliti kembangkan adalah anak-anak tertarik untuk menonton video animasi interaktif ini, bahkan ada yang meminta untuk menontonnya kembali. Pada saat menonton video, terdapat anak yang mencoba mengikuti perkataan tokoh seperti mengulang kata-kata yang sudah anak dengar. Anak juga ikut berpartisipasi membantu Emi si tokoh utama dalam menentukan perasaan teman-temannya dan

membantu teman-temannya dengan cara mengklik interaktifitas dalam video animasi interaktif tersebut. Saat mengklik interaktifitas, anak-anak sangat antusias dan salah satu anak berkata “seru banget kaya main game”. Setelah anak menjawab interaktifitas dengan benar, maka anak menjadi senang dan berkata “wih benar!”. Setelah menonton video ini, salah satu anak bercerita pada peneliti bahwa suatu hari terdapat temannya yang tidak membawa bekal tapi tidak ada yang memberikan makanan padanya, dan anak tersebut berkata “Kan kalau kaya gitu gabooleh ya, Bu. Kita harus punya empati jadi kasih makanan punya kita sedikit”. Setelah anak tersebut bercerita, beberapa anak pun ikut bercerita kepada peneliti tentang peristiwa yang menunjukkan perilaku empati saat di sekolah bersama teman-temannya.

Tanggapan guru untuk video animasi interaktif ini adalah guru merespon positif media video animasi interaktif “Menjadi Pahlawan Empati”, karena dalam video ini bersifat mendidik, menarik perhatian anak, menyenangkan untuk anak, dan mudah digunakan untuk membantu proses pembelajaran berlangsung, khususnya mengajarkan anak tentang perilaku empati dalam kehidupan sehari-hari. Guru juga menanggapi bahwa video animasi interaktif “Menjadi Pahlawan Empati” sangat menarik untuk pembelajaran terutama dalam pembentukan karakter pada anak usia 5-6 tahun. Video animasi interaktif “Menjadi Pahlawan Empati” juga terdapat gambar-gambar yang menarik perhatian anak, suaranya jelas, terdapat interaksi yang bagus dengan bahasa yang mudah dimengerti oleh anak. Kemudian, penggunaan warna dalam media video animasi interaktif “Menjadi Pahlawan Empati” yang cerah, sehingga anak akan menyukainya. Dengan menonton media video animasi interaktif “Menjadi Pahlawan Empati”, anak akan mendapatkan pembelajaran yaitu bagaimana mengerti perasaan orang lain atau berempati yaitu dapat merasakan apa yang orang lain rasakan.

d. Analisis Kelayakan Produk yang Dikembangkan

Berdasarkan hasil analisis pengembangan data di atas, bahwa media yang dikembangkan oleh peneliti yaitu media video animasi interaktif “Menjadi Pahlawan Empati” untuk mengajarkan perilaku empati pada anak usia 5-6 tahun ini, dapat dibuktikan dari hasil uji coba oleh ahli materi, ahli media, guru, dan uji coba kepada 20 orang anak dengan metode perorangan dan kelompok kecil.

Video animasi interaktif ini merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran. Menurut Aqib dalam [7] media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar. Hal ini terlihat dalam video animasi interaktif “Menjadi Pahlawan Empati” sebagai media pembelajaran yang dapat mempermudah penyampaian materi kepada peserta didik, karena sebelum menayangkan video pada anak, peneliti bertanya pada anak apa itu empati tetapi anak tidak dapat menjawab karena belum paham tentang empati. Setelah menonton video animasi interaktif ini, peneliti bertanya kembali pada anak apa itu empati, dan anak dapat menjawabnya dengan benar.

Dalam pembahasan tentang kriteria pemilihan media pembelajaran, Susilana mengemukakan beberapa kriteria, antara lain: (a) ketepatan dengan tujuan pembelajaran, (b) dukungan terhadap isi materi pembelajaran, (c) kemudahan memperoleh sumber belajar atau media yang akan digunakan, (d) keterampilan guru dalam menggunakannya, (e) tersedia waktu untuk menggunakannya, dan (f) sesuai dengan taraf berpikir siswa. Ketepatan dengan tujuan pembelajaran dan dukungan terhadap isi materi pembelajaran merupakan hal yang penting yang

harus dipertimbangkan dalam pemilihan media pembelajaran karena tujuan utama sebuah media adalah untuk membantu guru dalam menyampaikan materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan mudah. Oleh karena itu, dalam media video animasi interaktif “Menjadi Pahlawan Empati” peneliti merancangannya sesuai dengan tujuan pembelajaran dan didukung isi materi pembelajaran yaitu tentang perilaku empati dalam kehidupan anak sehari-hari. Peneliti juga menyesuaikan materi dengan taraf berpikir siswa yaitu anak usia 5-6 tahun dengan memasukkan indikator-indikator perilaku empati pada anak usia 5-6 tahun dan menggunakan kalimat yang mudah dimengerti oleh anak. Kriteria pemilihan media pembelajaran berikutnya adalah media harus mudah diperoleh dan guru perlu terampil dalam menggunakannya agar media video animasi interaktif ini dapat diterapkan dengan baik dalam proses pembelajaran. Untuk mendukung hal ini, peneliti menciptakan media yang mudah bagi guru dalam pengaplikasiannya yaitu sebuah media video animasi interaktif yang tidak perlu menggunakan jaringan internet saat menggunakannya jika *file zip* video animasi interaktif tersebut sudah diunduh dalam laptop atau tablet. Kemudian, untuk mempermudah orang tua dan guru, peneliti juga membuat sebuah buku panduan penggunaan berisi penjelasan media dan cara menggunakan media video animasi interaktif “Menjadi Pahlawan Empati”.

Media video animasi interaktif merupakan sistem media penyampaian yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada peserta didik yang tidak hanya mendengar suara dan melihat isi video, tetapi juga memberikan respon yang aktif pada video tersebut [8]. Menurut Hikmah, animasi adalah suatu tampilan yang menggabungkan antara media teks, grafik dan suara dalam suatu aktivitas pergerakan [9]. Menurut pengertian media video animasi interaktif tersebut, maka media video animasi interaktif “Menjadi Pahlawan Empati” layak dikatakan sebagai sebuah media video animasi interaktif karena berisi tampilan yang menggabungkan media teks, gambar, dan suara yang menyajikan materi tentang perilaku empati. Kemudian anak tidak hanya dapat mendengar suara dan melihat isi video, tetapi juga dapat memberikan respon yang aktif pada video tersebut karena video animasi interaktif “Menjadi Pahlawan Empati” dibuat dengan memasukkan fitur interaktifitas dalam video sehingga anak dapat berinteraksi dengan video animasi interaktif tersebut dengan cara diklik.

Dalam pembahasan tentang manfaat video animasi interaktif, Widiyasanti dan Proteken dalam Novelia dan Hazizah menjabarkan manfaat-manfaat video animasi interaktif untuk pembelajaran, yaitu: (a) dapat memberikan pengalaman tak terduga kepada anak, (b) anak akan mudah terkesan dalam proses belajar mengajar dan dapat menganalisis perubahan dalam periode waktu, (c) dapat mengontrol jalannya waktu sehingga guru tidak akan cemas akan kehabisan waktu [10]. Video animasi interaktif “Menjadi Pahlawan Empati” dibuat berbeda dari video animasi yang biasa anak lihat, karena video animasi ini dibuat interaktif di mana anak dapat mengklik interaktifitas dalam video tersebut, hal ini merupakan pengalaman baru dan tak terduga bagi anak. Saat jawaban yang anak klik benar, akan muncul suara “Cling!!” yang membuat anak terkesan sambil bertepuk tangan karena jawabannya benar. Video animasi interaktif ini juga memiliki durasi kurang lebih 12 menit sehingga guru dapat mengontrol jalannya waktu saat pembelajaran berlangsung.

Empati dibangun berdasarkan kesadaran sendiri, semakin anak terbuka pada emosi diri sendiri, semakin terampil pula anak dapat memahami perasaan orang lain [11]. Oleh karena itu, peneliti membuat isi materi dalam video animasi interaktif “Menjadi Pahlawan Empati” pertama-tama dengan mengenalkan berbagai macam jenis perasaan dan contoh-contohnya.

Karena, sebelum anak mampu mengetahui perasaan orang lain dengan baik, anak harus mengenal dan mengetahui perasaan atau emosi dirinya sendiri terlebih dahulu.

Indikator perilaku empati untuk anak usia 5-6 tahun, dibagi menjadi 2 jenis yaitu empati afektif dan empati kognitif. Dalam empati afektif, antara lain: anak mampu mengetahui perasaan orang lain dari ekspresi wajah, nada bicara, bahasa tubuh dan meresponnya secara wajar, anak mampu mengekspresikan perasaan sesuai dengan ekspresi perasaan orang lain yang sedang berinteraksi dengannya dan menunjukkan melalui ekspresi dan kata-kata, anak memperlihatkan sikap peduli ketika melihat temannya yang kesulitan, menenangkan teman yang sedang marah atau menangis, mengutarakan bahwa temannya sedang marah atau sedih. Oleh karena itu, peneliti menyusun isi materi dengan mempertimbangkan indikator perilaku empati afektif pada anak usia 5-6 tahun di mana terdapat *scene* tokoh utama yang mengetahui perasaan temannya dan meresponnya, kemudian tokoh utama memperlihatkan sikap peduli ketika melihat temannya yang kesulitan, tokoh utama menenangkan temannya yang sedang marah dan menangis, kemudian tokoh utama dapat mengutarakan bahwa temannya sedang marah atau sedang sedih.

Indikator perilaku empati untuk anak usia 5-6 tahun selanjutnya adalah dalam empati kognitif, antara lain: anak mampu menerima pemikiran orang lain yang disampaikan secara lisan, anak bermain bersama dengan semua temannya, anak mampu memberi perhatian dan mendengarkan orang lain saat berbicara, anak mampu menerima kekalahan, anak mampu berbagi, anak mampu memberikan kata pujian pada teman, anak mampu meminta maaf jika berbuat salah, anak mampu menghargai perbedaan, dan anak dapat menumbuhkan rasa kebersamaan. Oleh karena itu, peneliti menyusun isi materi perilaku empati dalam video animasi interaktif tersebut dengan mempertimbangkan indikator perilaku empati kognitif pada anak usia 5-6 tahun di mana terdapat *scene* tokoh utama yang bermain dengan semua temannya tanpa membedakan, berbagi pada temannya yang kekurangan, meminta maaf jika berbuat salah, menghargai perbedaan, dan seluruh tokoh dalam video animasi interaktif “Menjadi Pahlawan Empati” dapat menumbuhkan rasa kebersamaan.

Dalam identifikasi masalah terdapat masalah perlunya media yang tepat untuk melatih empati pada anak sejak usia dini dan bagaimana mengembangkan media untuk mengajarkan perilaku empati pada anak usia dini. Masalah ini sangat penting dalam proses penelitian untuk menghasilkan media untuk mengajarkan perilaku empati, sehingga media video animasi interaktif ini layak untuk digunakan. Hal ini dapat terlihat dari respon positif anak-anak ketika peneliti turun ke lapangan. Anak-anak tertarik menonton sampai habis bahkan ada yang ingin menonton lagi. Anak juga terlihat antusias untuk berpartisipasi dalam fitur interaktifitas dalam video animasi interaktif tersebut yaitu membantu tokoh utama memilih jawaban yang tepat untuk membantu tokoh-tokoh lainnya dalam contoh perilaku empati.

3.7 Kebermanfaatan Produk yang Dikembangkan

Video animasi interaktif ini bertujuan untuk mengajarkan perilaku empati kepada anak agar anak memiliki kemampuan untuk mengetahui perasaan orang lain, senang membantu, toleransi, dan saling memberikan kasih sayang. Peneliti berharap video animasi interaktif ini dapat digunakan sebagai media untuk membantu praktisi di lembaga pendidikan anak usia dini dan orang tua untuk mengajarkan perilaku empati dalam kehidupan sehari-hari. Video animasi interaktif ini dapat digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan

menyenangkan bagi anak. Dengan tampilan-tampilan yang menarik, pemilihan tokoh, dan latar tempat yang familiar dengan kehidupan sehari-hari anak membuat anak mudah memahami alur cerita dan isi materi yang akan di sampaikan dalam video animasi interaktif tersebut. Sehingga secara tidak sadar membuat anak meniru perilaku empati yang ada dalam video animasi interaktif dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, video animasi interaktif “Menjadi Pahlawan Empati” dapat mengajarkan anak tentang perilaku empati.

3.8 Kelebihan dan Kekurangan Produk yang Dikembangkan

a. Kelebihan Produk

1) Mudah digunakan untuk pendidik dan orang tua

Video animasi interaktif ini dapat digunakan sebagai media yang praktis untuk pendidik dan orang tua dalam mengajarkan perilaku empati pada anak. Video animasi ini dapat dimainkan menggunakan laptop atau tablet yang memiliki *file zip* video animasi interaktif “Menjadi Pahlawan Empati”.

2) Latar tempat dan alur cerita yang familiar dengan anak-anak

Latar tempat dalam video animasi interaktif ini adalah di sekolah antara lain: taman bermain, ruang kelas, sekolah, dan kamar. Dengan memasukkan latar tempat dan alur cerita yang familiar dengan kehidupan anak sehari-hari, maka anak akan lebih mudah memahami isi cerita dalam video animasi interaktif tersebut dan menerapkannya dalam kehidupan anak sehari-hari.

3) Menarik perhatian anak

Video animasi ini menampilkan beberapa tokoh yang memiliki karakteristik berbeda-beda, sehingga dapat menarik perhatian anak. Dari segi pemilihan warna, penggambaran elemen-elemen dan objek pendukung dibuat semenarik mungkin dengan *full coloring* agar anak penasaran dengan cerita di dalam video animasi interaktif tersebut dan menontonnya sampai selesai. Selain itu, video animasi ini juga memiliki suara dan efek musik yang jelas dengan menyesuaikan suasana pada tampilan video.

4) Dapat digunakan di mana saja dan kapan saja

Video animasi interaktif “Menjadi Pahlawan Empati” ini dapat diakses di mana saja dan kapan saja, karena peneliti membuatnya sangat fleksibel yaitu dengan mengunduh *file zip* video animasi interaktif tersebut dan membukanya menggunakan laptop atau tablet yang mendukung file tersebut. Jika file sudah diunduh, maka untuk menjalankan video animasi interaktif tersebut sudah tidak perlu menggunakan jaringan internet.

5) Tidak membosankan

Video animasi interaktif ini dibuat berbeda dari video animasi biasanya karena video ini dapat diklik sehingga anak merasa bahwa video animasi interaktif ini seperti sebuah *game* atau permainan digital. Maka anak akan memperhatikan video tanpa bosan dan menunggu interaktifitas mana lagi yang akan anak klik.

b. Kekurangan Produk

Dalam pengembangan video animasi interaktif “Menjadi Pahlawan Empati” ini memiliki kekurangan untuk anak yaitu perlunya pengawasan atau pendampingan saat anak menonton video animasi interaktif ini agar pesan yang ingin disampaikan dalam video dapat tersampaikan dengan jelas kepada anak. Selain itu, agar dapat mengetahui sejauh mana pengetahuan anak setelah menonton, pendidik atau orang tua harus dapat menjelaskan dan melakukan tanya jawab kepada anak. Video animasi interaktif ini juga memiliki kekurangan yaitu, dalam pemutarannya jika menggunakan laptop disarankan menggunakan laptop *touchscreen* atau yang mendukung untuk layar sentuh agar anak tidak kesulitan saat mengklik interaktifitas dalam video animasi interaktif tersebut.

3.9 Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media video animasi interaktif “Menjadi Pahlawan Empati” ini peneliti telah melakukan sesuai prosedur. Namun, ada beberapa keterbatasan dalam pengembangan media ini, yaitu keterbatasan biaya dalam melakukan uji coba produk yang lebih luas, sehingga produk hanya diuji cobakan di satu lembaga PAUD di Jakarta Barat dan satu lembaga PAUD di Jakarta Timur. Pembuatan media video animasi interaktif ini membutuhkan lebih dari satu aplikasi, oleh karena itu banyak hal yang harus peneliti pelajari untuk menggunakan aplikasi-aplikasi tersebut agar mendapatkan hasil yang memuaskan

4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian dan pengembangan ini adalah menghasilkan sebuah produk berupa media video animasi interaktif yang berjudul “Menjadi Pahlawan Empati” yang dikemas dalam bentuk *file zip* yang dapat diakses oleh masyarakat luas yang memiliki link file video animasi interaktif tersebut. Video animasi interaktif ini menjelaskan tentang perilaku empati dalam kehidupan anak sehari-hari khususnya untuk mengetahui berbagai macam jenis emosi, memahami perasaan dan emosi diri sendiri maupun orang lain, mengetahui pengertian empati, memahami pentingnya menerapkan perilaku empati, dan mengetahui contoh perilaku empati dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga dapat mendorong anak untuk memahami dan mengaplikasikan perilaku empati di kehidupan sehari-hari. Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh para ahli, yaitu ahli media dan ahli materi, video animasi interaktif “Menjadi Pahlawan Empati” ini memperoleh presentase penilaian ahli materi sebesar 96.25% dengan kriteria sangat baik untuk mengajarkan perilaku empati pada anak usia 5-6 tahun dan presentase penilaian ahli media yaitu sebesar 90% dengan kriteria sangat baik untuk mengajarkan perilaku empati pada anak usia 5-6 tahun. Penilaian dari guru di RA Al-Hidayah Jakarta Barat memperoleh 96.87% dengan kriteria sangat baik serta hasil uji coba pada anak di RA Al-Hidayah Jakarta Barat memperoleh presentase sebanyak 97.5% dengan kriteria sangat baik. Kemudian, Penilaian dari guru di TK Aisyiyah 24 Jakarta Timur memperoleh 98.12% dengan kriteria sangat baik serta hasil uji coba pada anak di TK Aisyiyah 24 Jakarta Timur memperoleh presentase sebanyak 99.16% dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil uji coba video animasi interaktif “Menjadi Pahlawan Empati” ini layak digunakan untuk mengajarkan perilaku empati pada anak usia 5-6 tahun.

REFERENSI

- [1] Syahrul, S., & Nurhafizah, N. (2021). Analisis Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Usia Dini di Masa Pandemi Corona Virus 19. *Jurnal Basicedu*, 5 (2), 683–696. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.792>
- [2] Ani Purwati, 2020, *Metode Penelitian Hukum Teori dan Praktek*, CV. Jakad Media Publishing : Surabaya.
- [3] Putri, L. A. D., Yetti, E., & Hartati, S. (2020). Pengaruh Keterlibatan Orangtua dan Regulasi Diri terhadap Perilaku Bullying Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 715-732
- [4] Ulfah, S., Marmawi, R., & Miranda, D. (2019). Upaya Guru Menumbuhkan Sikap Empati Pada Anak Di TK Perintis 2 Kabupaten Kubu Raya. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 8(3)
- [5] Syifa, T., Isnaeni, S., & Rosmala, A. (2020). Pengaruh jenis pupuk anorganik terhadap pertumbuhan dan hasil tanaman sawi pagoda (*Brassicae narinosa* L). *AGROSCRIPT Journal of Applied Agricultural Sciences*, 2(1), 21–33. <https://doi.org/10.36423/agroscript.v2i1.452>
- [6] Anita Jojor, Hotmaulina Sihotang. 2022. Analisis Kurikulum Merdeka dalam Mengatasi Learning Loss di Masa Pandemi Covid-19 (Analisis Studi Kasus Kebijakan Pendidikan). *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*. 4(4): 5150 – 5161. <http://repository.uki.ac.id/8161/1/AnalisisKurikulumMerdeka>
- [7] Hairuddin, & Kholil. (2020). *Fungsi Media dalam Pembelajaran Berbasis Saintifik*. CV Jendela Sastra Indonesia Press.
- [8] Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- [9] Hikmah. (2022). *Teknologi Informasi Komunikasi Pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Nas Media Pustaka.
- [10] Novelia, S., & Hazizah, N. (2020). Penggunaan Video Animasi dalam Mengenal dan Membaca Huruf Hijaiyah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1037-1048
- [11] Goleman, D. (2022). *Kecerdasan Emosional* terjemahan T. Hermaya. PT Gramedia Pustaka Utama.