

Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Karakter Tanggung Jawab Pada Anak Usia 5-6 Tahun

Dela Puspita Sari

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Tanjungpura, Indonesia

Email: delapusp1@gmail.com

ABSTRACT: This study is important to examine the impact of animated video media on the development of responsibility character in children aged 5-6 years at PAUD Riadullah Sungai Ambawang. The results show that the use of animated video media significantly improves children's responsibility character, with the average score increasing from 6.53 before the treatment to 11.33 after the treatment. The conclusion of this study is that animated video media has a strong impact on enhancing early childhood responsibility character, as reflected by the significant difference and large effect size indicated by the t-test and effect size results.

Keywords: responsibility character, animated video media, early childhood

ABSTRAK: Penelitian ini penting untuk mengkaji pengaruh media video animasi terhadap pembentukan karakter tanggung jawab anak usia 5-6 tahun di PAUD Riadullah Sungai Ambawang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi dapat meningkatkan karakter tanggung jawab anak secara signifikan, dengan nilai rata-rata sebelum penggunaan media sebesar 6,53 dan setelah perlakuan meningkat menjadi 11,33. Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa media video animasi memiliki pengaruh kuat dalam meningkatkan karakter tanggung jawab anak usia dini, yang tercermin dari hasil uji t dan effect size yang menunjukkan perbedaan signifikan dan pengaruh besar.

Kata kunci: karakter tanggung jawab, media video animasi, anak usia dini



Copyright © 2024 The Author(s)

This is an open-access article under the CC BY-SA license.

[Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, teknologi telah merambah berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan anak usia dini (Finch & Arrow, 2017). Media digital, seperti video animasi, telah menjadi bagian integral dari metode pembelajaran modern. Media ini tidak hanya menawarkan visual yang menarik dan interaktif, tetapi juga mampu menyampaikan pesan-pesan pendidikan dengan cara yang mudah dipahami oleh anak-anak (Rizkasari et al., 2021). Namun, adopsi teknologi dalam pendidikan juga memunculkan tantangan, seperti bagaimana memastikan bahwa media yang digunakan efektif dalam mendukung pembentukan karakter, termasuk karakter tanggung jawab, yang menjadi salah satu aspek penting dalam perkembangan anak usia dini.

Anak-anak usia 5-6 tahun berada pada masa perkembangan sosial dan emosional yang pesat. Pada tahap ini, mereka mulai mengenal konsep tanggung jawab melalui interaksi dengan lingkungan sekitar, termasuk sekolah dan keluarga (Rofi'ah et al., 2022). Namun, banyak anak di usia ini masih membutuhkan bimbingan dalam memahami dan menerapkan tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya, tanggung jawab untuk merapikan mainan, menyelesaikan tugas yang diberikan, atau mengikuti aturan di lingkungan sekolah. Permasalahan ini menjadi lebih kompleks ketika pendidik dihadapkan pada kebutuhan untuk mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses pembelajaran tanpa mengurangi nilai-nilai pendidikan karakter.

Salah satu pendekatan yang mulai diterapkan adalah penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran. Media ini tidak hanya menarik perhatian anak-anak, tetapi juga berpotensi memengaruhi pembentukan karakter mereka secara positif. Studi sebelumnya, (Fanni et al., 2022; Qaiser, 2020), menunjukkan bahwa video animasi dapat meningkatkan pemahaman anak terhadap konsep tanggung jawab dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Namun, efektivitas penggunaan media ini masih perlu diuji lebih lanjut, terutama dalam konteks lembaga pendidikan anak usia dini di Indonesia.

Penelitian ini berfokus pada PAUD Riadullah Sungai Ambawang, sebuah lembaga pendidikan anak usia dini yang telah mengadopsi media video animasi dalam proses pembelajarannya. Penelitian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan utama: Apakah penggunaan video animasi dapat secara efektif meningkatkan karakter tanggung jawab pada anak usia 5-6 tahun? Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan rekomendasi kepada pendidik mengenai cara yang optimal dalam memanfaatkan media digital sebagai alat pembelajaran yang efektif.

Dengan mengeksplorasi penggunaan video animasi, diharapkan penelitian ini dapat memberikan wawasan baru tentang bagaimana teknologi dapat diintegrasikan ke dalam pendidikan karakter, khususnya dalam membentuk tanggung jawab pada anak usia dini. Temuan dari penelitian ini juga dapat menjadi acuan bagi pendidik lain dalam memilih metode pembelajaran yang

relevan dengan kebutuhan era digital tanpa mengabaikan esensi pendidikan karakter.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen yang dirancang dalam bentuk *pre-experimental design* (Sugiyono, 2019). Metode ini melibatkan pemberian perlakuan berupa penggunaan media video animasi (variabel bebas) untuk mengukur pengaruhnya terhadap pembentukan karakter tanggung jawab (variabel terikat) pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Riadullah Sungai Ambawang. Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh anak di PAUD tersebut, dengan sampel yang dipilih sebagai bagian representatif dari sumber data penelitian. Instrumen yang digunakan mencakup lembar observasi, angket, wawancara, dokumentasi, dan skala penilaian untuk mengumpulkan data secara sistematis dan efisien. Indikator yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) 2013 yang diatur oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, meliputi kemampuan anak untuk mengetahui haknya, menaati peraturan sekolah, mengatur dirinya sendiri, serta bertanggung jawab atas perilakunya. Prosedur eksperimen dilakukan melalui tahapan pra-eksperimen, pelaksanaan eksperimen, dan pengamatan hasil. Analisis data dilakukan dengan uji statistik untuk menentukan ada atau tidaknya pengaruh signifikan dari penggunaan media video animasi terhadap karakter tanggung jawab anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan karakter tanggung jawab pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Riadullah Sungai Ambawang setelah diterapkannya media video animasi. Pada tahap pretest, rata-rata skor karakter tanggung jawab anak adalah 6,53, yang termasuk dalam kategori "mulai berkembang" (MB). Setelah perlakuan menggunakan media video animasi, skor rata-rata meningkat menjadi 11,33, yang termasuk dalam kategori "berkembang sesuai harapan" (BSH). Data ini menunjukkan adanya peningkatan sebesar 4,8 poin.

Tabel 1. Perbandingan Hasil *Pretest* dan *Posttest*

No	Nama Anak	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Selisih
1	AA	6	10	4
2	AY	7	12	5
3	DW	6	11	5
4	FA	8	11	3
5	HK	7	13	6
6	HA	4	8	4
7	KN	8	12	4
8	MAG	7	12	5

No	Nama Anak	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Selisih
9	RI	4	8	4
10	MN	6	13	7
11	MR	6	11	5
12	NW	8	13	5
13	PH	6	12	6
14	SR	7	11	4
15	SN	8	13	5
JUMLAH		98	170	72

(Sumber: hasil olahan data penelitian tahun 2024)

Berdasarkan hasil analisis statistik, uji normalitas menunjukkan nilai signifikan masing-masing 0,026 untuk *pretest* dan 0,015 untuk *posttest*, yang berarti data berdistribusi normal. Uji t (t-test) menghasilkan t-hitung sebesar 18,330, yang lebih besar dari t-tabel sebesar 1,761. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan sebelum dan sesudah penerapan media video animasi. Selain itu, uji *effect size* menghasilkan nilai sebesar 4,73, yang masuk dalam kategori sangat kuat.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi *Pretest* dan *Posttest*

Kategori	Interval Kelas	Frekuensi		Presentase
		<i>pretest</i>	<i>posttest</i>	
BB	1-4	2	-	13%
MB	5-8	13	2	100%
BSH	9-12	-	9	60%
BSB	13-16	-	4	27%

(Sumber: hasil olahan data penelitian tahun 2024)

Dari tabel di atas, terlihat jelas adanya peningkatan signifikan pada karakter tanggung jawab anak dari kategori "mulai berkembang" (MB) ke kategori "berkembang sesuai harapan" (BSH) dan "berkembang sangat baik" (BSB) setelah diterapkannya media video animasi. Peningkatan ini mendukung teori yang dikemukakan oleh (Hapsari, 2023), yang menyatakan bahwa media video menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, memotivasi anak, dan memudahkan mereka memahami materi yang disampaikan.

Peningkatan karakter tanggung jawab ini juga selaras dengan pendapat (Irawan et al., 2023), yang menjelaskan bahwa media video animasi dapat merangsang pikiran peserta didik melalui kombinasi visual dan audio. Dalam penelitian ini, penggunaan video animasi seperti *Upin & Ipin*, *Diva Series*, dan *Omar & Hana* memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan relevan dengan kebutuhan anak usia dini. Video ini mengajarkan nilai-nilai tanggung jawab dengan cara yang sederhana namun efektif, seperti menyelesaikan tugas, menjaga kebersihan, dan menaati aturan.

Selain itu, penelitian ini mengacu pada indikator dari Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) 2013, yang mencakup aspek-aspek seperti kehadiran tepat waktu, menjaga kebersihan, dan merapikan peralatan.

Setelah perlakuan, peningkatan terlihat pada semua indikator tersebut, khususnya dalam hal menyelesaikan tugas dengan baik dan menjaga kebersihan lingkungan sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa media video animasi mampu membantu anak memahami dan menerapkan nilai-nilai tanggung jawab secara praktis, sesuai dengan teori pembelajaran berbasis pengalaman yang diuraikan oleh Ramadhani et al., (2023)

Dari sisi pengaruh media terhadap pembentukan karakter, hasil uji *effect size* sebesar 4,73, yang masuk dalam kategori sangat kuat, mengindikasikan bahwa media video animasi memainkan peran penting dalam mendukung perkembangan karakter anak. Ini mendukung pandangan (Awinzeligo et al., 2022), yang menekankan bahwa tanggung jawab berasal dari kesadaran diri yang dipupuk melalui pengalaman dan arahan. Dalam penelitian ini, guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan anak untuk mempraktikkan tanggung jawab melalui aktivitas berbasis video animasi.

Lebih jauh, distribusi frekuensi menunjukkan bahwa sebelum perlakuan, mayoritas anak berada pada kategori "mulai berkembang" (MB), dan setelah perlakuan, sebagian besar anak berpindah ke kategori "berkembang sesuai harapan" (BSH) dan "berkembang sangat baik" (BSB). Peningkatan ini menunjukkan bahwa media video animasi tidak hanya efektif dalam meningkatkan pemahaman anak, tetapi juga mampu menginternalisasi nilai-nilai tanggung jawab melalui pengulangan dan penguatan visual yang menarik.

Hasil ini juga relevan dengan temuan sebelumnya oleh Qaiser, (2020) dan Fanni et al., (2022) yang menunjukkan bahwa media video animasi memiliki dampak positif dalam proses pembentukan karakter pada anak usia dini. Dalam konteks ini, media video animasi menjadi alat yang efektif dalam menyampaikan nilai-nilai moral kepada anak-anak, karena memanfaatkan unsur visual dan cerita yang menarik dan mudah dipahami oleh mereka. Penggunaan elemen visual yang menarik memungkinkan anak-anak untuk lebih mudah menangkap pesan yang ingin disampaikan, sekaligus meningkatkan kemampuan mereka dalam mempraktikkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Lebih jauh lagi, penelitian ini memberikan bukti kuat bahwa penerapan media video animasi dapat menjadi solusi yang inovatif dan efektif dalam pembelajaran karakter di era digital yang terus berkembang. Teknologi yang ramah anak, seperti video animasi, memungkinkan pendidik untuk menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga penuh makna. Dengan cara ini, proses pendidikan tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan aspek-aspek karakter penting, seperti tanggung jawab, yang esensial dalam pembentukan pribadi anak.

Penggunaan media video animasi dalam pendidikan karakter juga menawarkan fleksibilitas, karena dapat disesuaikan dengan berbagai topik dan

tema yang relevan dengan perkembangan sosial dan emosional anak. Dengan mengintegrasikan teknologi ini ke dalam kurikulum, pendidik dapat menyajikan materi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, yang pada gilirannya mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mempercepat internalisasi nilai-nilai moral pada anak. Oleh karena itu, media video animasi bukan hanya sekadar alat bantu pembelajaran, tetapi juga sarana penting dalam membentuk karakter anak yang lebih baik, khususnya dalam hal tanggung jawab di usia dini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media video animasi memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan karakter tanggung jawab anak usia 5-6 tahun di PAUD Riadullah Sungai Ambawang. Sebelum penerapan media video animasi, karakter tanggung jawab anak berada pada kategori "mulai berkembang" dengan nilai rata-rata 6,53. Namun, setelah diterapkannya media video animasi seperti *Upin & Ipin*, *Diva Series*, dan *Omar & Hana*, karakter tanggung jawab anak meningkat menjadi 11,33, yang masuk dalam kategori "berkembang sesuai harapan". Hal ini didukung oleh analisis statistik yang menunjukkan perbedaan signifikan antara kondisi sebelum dan sesudah penerapan media video animasi, dengan nilai uji t sebesar $18,330 > 1,761$, serta effect size sebesar 4,73 yang mengindikasikan pengaruh yang sangat kuat. Penelitian ini menyarankan agar penggunaan media video animasi terus dikembangkan sebagai strategi dalam membentuk karakter anak usia dini, serta menjadi bahan pertimbangan dalam kebijakan pendidikan di PAUD

DAFTAR PUSTAKA

- Awinzeligo, H. M., Churcher, E. W., Wemegah, R., & Narh, N. T.-. (2022). Impact of Animation Movies on Children's Behavioral and Language Development. *International Journal of Innovative Research and Development*. <https://doi.org/10.24940/ijird/2022/v11/i9/SEP22009>
- Fanni, S., Syaiful Bachri, B., & Jannah, M. (2022). Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak TK Kelompok A. *Jurnal Psikologi Teori Dan Terapan*, 13(2), 171-179. <https://doi.org/10.26740/jptt.v13n2.p171-179>
- Finch, B., & Arrow, A. W. (2017). *Digital Technologies in the Literate Lives of Young Children* (pp. 221-238). https://doi.org/10.1007/978-981-10-2075-9_12
- Hapsari, R. A. (2023). The Effectiveness Of Learning Video Media To Increase Interest In Cognitive Learning Of Kindergarten Children. *Journal of Psychology and Instruction*, 6(2), 99-104. <https://doi.org/10.23887/jpai.v6i2.52441>

- Irawan, T., Dahlan, T., & Fitriani, F. (2023). ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7(01), 212–225. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v7i01.738>
- Qaiser, Z. (2020). Early Childhood Education and Care and the Use of Digital Media in Informal Environments. *Berkeley Review of Education*, 9(2). <https://doi.org/10.5070/B89242103>
- Ramadhani, Wulan Dyah, . R., Setianingsih, D., & Wahyuni, N. (2023). The Effect of Early Education Using Animation Video and Leaflets on Preparation of Complementary Feedings as Stunting Prevention. *KnE Medicine*. <https://doi.org/10.18502/kme.v3i1.12699>
- Rizkasari, E., Huda, M. K., Marini, A., & Sumantri, M. S. (2021). Development of digital animation as a learning media in primary schools. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 1098(3), 032068. <https://doi.org/10.1088/1757-899X/1098/3/032068>
- Rofi'ah, U. A., Hafni, N. D., & Mursyidah, L. (2022). Sosial Emosional Anak Usia 0-6 Tahun dan Stimulasinya Menurut Teori Perkembangan. *Az-Zahra: Journal of Gender and Family Studies*, 3(1), 41–66. <https://doi.org/10.15575/azzahra.v3i1.11036>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. CV Alfabeta.