

Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Vol.

4, No. 2, Desember 2020

Website: <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/raudhatulathfal/>

ISSN 2654-9476 (online), ISSN 2581-2793 (print)

**Pengembangan Model Video Interaktif Dalam Mengembangkan Keterampilan
Toilet Training Pada Anak Usia 4-5 Tahun**

Rahma Nurfuati¹, Zahrina Amelia²

¹ Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia

² Universitas Al-Azhar Indonesia, Jakarta, Indonesia

Rahmanurfuati28@gmail.com

Abstrak

Media pembelajaran merupakan salah satu hal yang berperan penting untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat menghadirkan materi pembelajaran yang lebih konkrit dan mudah dipahami oleh anak serta lebih menarik. Kemampuan menolong diri sendiri penting diajarkan sejak usia dini agar anak tumbuh menjadi pribadi yang mandiri, disiplin, bertanggung jawab, dan peduli terhadap diri sendiri dan lingkungan. Ketika mengajarkan kemampuan menolong diri sendiri (*self help skills*) anak memerlukan bimbingan dari orang dewasa sekitarnya, salah satunya *toileting*. Fenomena ini dipicu karena banyak hal, antara lain pengetahuan ibu yang kurang tentang cara melatih buang air besar dan buang air kecil, pemakaian popok sekali pakai, hadirnya saudara baru dan masih banyak lainnya. Salah satu stimulasi atau keterampilan anak usia 4-5 tahun di taman kanak-kanak (TK) adalah pelaksanaan *toilet training* karena, pembiasaan *toilet training* sangat penting bagi anak usia dini agar mereka dapat mengenal kebersihan. Pada jurnal Nurjanah, menjelaskan bahwa masih jumlah balita mencapai 30 % dari 250 juta jiwa penduduk Indonesia, dan menurut Survey Kesehatan Rumah Tangga (SKRT) nasional diperkirakan jumlah balita yang susah mengontrol buang air besar dan buang air kecil (ngompol) di usia sampai prasekolah mencapai 75 juta anak.. Melalui pengembangan model video interaktif yang menampilkan gambar yang bergerak dan disertai suara serta terdapat unsur dialog yang mengajak anak-anak atau *audiens* untuk ikut berinteraksi langsung. pengembangan ini menggunakan metode pengembangan ADDIE dan subyek penelitian ini yaitu anak usia 4-5 tahun TK

Nuruddin. Hasil dari penelitian ini yaitu menghasilkan video interaktif yang bernama “Ayo Kekamar Mandi Sendiri” yang di *design* dengan beberapa aplikasi canggih sehingga terdapat gambar animasi yang menarik dan suara yang jelas. Video interaktif ini berdurasi empat menit dengan format MP4

Kata Kunci : *Toilet Tranning, self help skills*, video interaktif

Abstract

Learning media is one of the things that play an important role in supporting the achievement of learning objectives. The use of media in learning can present learning materials that are more concrete and easily understood by children and are more interesting. The ability to help yourself is important to be taught from an early age so that children grow into individuals who are independent, disciplined, responsible, and care for themselves and the environment. When teaching self-help abilities (self-help skills) children need guidance from adults around them, one of which is toileting. This phenomenon is triggered by many reasons, including a lack of knowledge about how to practice bowel movements and urination, the use of disposable diapers, the presence of new siblings and many others. One of the stimulations or skills of children aged 4-5 years in kindergarten (TK) is the implementation of toilet training because habituation of toilet training is very important for young children so they can recognize cleanliness. In the journal Nurjanah, explaining that the number of toddlers reaching 30% of the 250 million inhabitants of Indonesia, and according to the National Household Health Survey (SKRT) the estimated number of children under five who have difficulty controlling bowel movements and urinating (bedwetting) at the age of preschool reaches 75 million children. Through the development of interactive video models that feature moving images and sound, there is also an element of dialogue that invites children or the audience to interact directly. This development uses the ADDIE development method and the subjects of this study are children aged 4-5 years old Nuruddin. The results of this study are to produce an interactive video called "Let's Go To The Bathroom" which is designed with several sophisticated applications so that there are interesting animated images and clear sounds. This interactive video is four minutes long in MP4 format

Keywords: *Toilet Training, self help skills, Interactive video.*

Pendahuluan

Pada masa anak usia dini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Menurut Nurani proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak (Nurani, 2011). Proses perkembangan yang pesat dan perkembangan fundamental terjadi pada masa anak usia dini yaitu pada usia 0-8 tahun, proses pembelajaran pada anak usia dini ini harus sesuai dengan karakteristik yang dimiliki oleh setiap tahapan perkembangannya, agar anak dapat dengan mudah menangkap stimulus yang diberikan dan mampu mengerjakan sesuatu sesuai dengan apa yang diharapkan.

Pada masa usia dini anak berkembang untuk dapat mengoptimalkan kemampuan yang dimilikinya. Menurut Rahmani pertumbuhan dan perkembangan anak disertai dengan karakteristik-karakteristik yang meliputi aspek motorik, aspek kognitif, aspek sosio emosional, dan aspek bahasa (rahmani, 2009). Pada masa inilah pemberian stimulasi yang tepat penting diberikan kepada anak untuk mengoptimalkan tumbuh kembangnya. Periode ini pertumbuhan dasar akan memberikan pengaruh bagi pertumbuhan anak di masa mendatang. Kecakapan hidup atau *life skill* merupakan kemampuan perilaku positif dan adaptif yang mendukung seseorang untuk efektif mengatasi tuntutan dan tantangan selama hidupnya. Kecakapan hidup dalam lima kelompok, yaitu : (1) kecakapan mengenal diri atau kesadaran diri (*selfawareness*) atau keterampilan pribadi, (2) kecakapan sosial (*social skills*), (3) kecakapan berpikir (*thinking skills*), (4) kecakapan akademik (*academic skills*), dan (5) kecakapan kejuruan (*vocational skills/self help skill*) yang dimana didalamnya terdapat keterampilan *toilet training* (WHO, 1997). Keterampilan hidup sangat penting diajarkan pada anak usia dini salah satunya keterampilan menolong diri sendiri atau *self help skill*.

Kemampuan menolong diri sendiri penting diajarkan sejak usia dini agar anak tumbuh menjadi pribadi yang mandiri, disiplin, bertanggung jawab, dan peduli terhadap diri sendiri dan lingkungan. Ketika mengajarkan kemampuan menolong diri sendiri (*self help skills*) anak memerlukan bimbingan dari orang dewasa sekitarnya. Pada kegiatan pembiasaan sehari-hari, anak akan terbiasa melakukan kegiatan dengan cara mereka sendiri.

keterampilan menolong diri sendiri atau vokasional yang perlu dikembangkan meliputi keterampilan menggunakan peralatan makan dan menyiapkan makan (*eating*), keterampilan menggunakan dan melepas pakaian (*dressing*), keterampilan merawat diri (*grooming*), keterampilan praktis (*household*), dan *toileting* (WHO, 1997).

Kemampuan menolong diri sendiri perlu diajarkan dengan cara yang menarik sehingga anak mampu lebih mudah dan cepat memahami berbagai macam keterampilan menolong diri sendiri salah satunya yaitu kemampuan *toileting*. Salah satu stimulasi atau keterampilan anak usia 4-5 tahun di taman kanak-kanak (TK) adalah pelaksanaan *toilet training* karena, pembiasaan *toilet training* sangat penting bagi anak usia dini agar mereka dapat mengenal kebersihan. Menurut Syari *toilet training* adalah teknik untuk mengajarkan anak buang air besar (BAB) maupun buang air kecil (BAK) di toilet pada waktu yang dapat diterima secara sosial dan usia merupakan langkah awal anak menjadi pribadi mandiri (Syari, 2015). Pengasuhan anak tidak hanya membahas apa yang harus dilakukan ibu dan bagaimana menjadi ibu yang baik dalam merawat anak. Begitupun di sekolah, guru tidak hanya mengajarkan materi pembelajaran membaca, berhitung, dan menulis, di sekolah juga harus membahas mengenai bagaimana mendidik anak dalam mengenalkan dan mengajarkan *toilet training*.

Toilet Training diartikan sebagai cara orangtua atau guru melatih anak dalam mengenalkan BAB/BAK sehingga buang hajat di tempat yang semestinya. Selain itu *toilet training* tidak hanya sekedar mengenalkan bagaimana cara menggunakan toilet namun juga meliputi bagaimana membersihkan diri setelah melakukan BAB/BAK.

Banyak orang tua yang hanya memasukan anaknya ke *preschool, day care* atau taman kanak-kanak (TK) hanya karena alasan gengsi dan ingin mendapatkan pendidikan yang lebih baik dan berkualitas. Aktivitas pembelajaran pada anak usia 4-5 berfokus pada pembelajaran membaca, berhitung, dan menulis tetapi belum memperhatikan stimulus untuk *toilet training*. Dilansir dari jurnal yang ditulis Nurjannah bahwa di Indonesia, diperkirakan jumlah balita mencapai 30 % dari 250 juta jiwa penduduk Indonesia, dan menurut Survey Kesehatan Rumah Tangga (SKRT) nasional diperkirakan jumlah balita yang susah mengontrol buang air besar dan buang air kecil (ngompol) di usia sampai prasekolah mencapai 75 juta anak. Fenomena ini dipicu karena banyak hal, antara lain pengetahuan ibu yang kurang tentang cara melatih buang air besar dan buang air kecil, pemakaian popok sekali pakai (pampers), hadirnya saudara baru dan masih banyak lainnya (Nurjannah, 2017)

Hal diatas menunjukkan bahwa jumlah anak yang susah mengontrol buang air besar dan buang air kecil masih sangat tinggi, maka dibutuhkan pembelajaran yang menarik agar anak usia dini dapat mengontrol rasa buang air besar dan buang air kecil serta mengetahui cara menggunakan toilet dengan baik. Menurut Juliana dalam penelitiannya, Salah satu menu pembelajaran anak usia 4-5 tahun di taman kanak-kanak (TK) adalah pelaksanaan *toilet training* (latihan toilet). Menu pembelajaran pelaksanaan *toilet training* sangat penting bagi anak usia dini agar mereka dapat mengenal kebersihan (Juliana, 2014).

Hal di atas menunjukkan bahwa anak usia 4-5 tahun harus sudah mengetahui langkah *toilet training* (latihan toilet) dengan baik. Seiring dengan perkembangan jaman maka pembelajaran *toilet training* dengan menggunakan video interaktif dapat menjadi pilihan agar anak lebih tertarik dan anak lebih fokus dalam melaksanakan pembelajaran *toilet training*.

Media pembelajaran merupakan salah satu hal yang berperan penting untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran

dapat menghadirkan materi pembelajaran yang lebih konkrit dan mudah dipahami oleh anak serta lebih menarik.

Video interaktif menampilkan gambar yang bergerak dan disertai suara serta terdapat unsur dialog yang mengajak anak-anak atau *audiens* untuk ikut berinteraksi langsung. Peningkatan keterampilan *toilet training* melalui video interaktif pada anak usia dini diharapkan dapat membuat anak lebih tertarik fokus dan berani pergi ke *toilet* untuk melakukan BAK/BAB dengan langkah alur yang benar dan juga dapat membersihkan dirinya sendiri setelah melakukan BAK/BAB.

Tinjauan Pustaka

Media merupakan salah satu komponen komunikasi Hamdani mengungkapkan bahwa media, dalam proses pembelajaran, merupakan wahana fisik yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Hamdani, 2011). Lebih jauh lagi Gerlach dalam Ekowati mendefinisikan media sebagai “*a medium, conceived is any person, material, or event that establishes condition which enable the learner to acquire knowledge, skill, and attitude*” (Ekowati, 2015). Media dapat meliputi orang, materi, atau kegiatan yang membentuk kondisi yang memungkinkan siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Jadi, orang atau manusia dapat menjadi media belajar, seperti guru, tokoh masyarakat, atau profesi lain yang dihadirkan di kelas maupun siswa yang mendatanginya. Hal lain yang merupakan media dari pengertian tersebut adalah materi, baik perangkat keras seperti: proyektor LCD, televisi, radio, majalah, koran, dll; maupun perangkat lunak, seperti: mesin pencari (*search engine*), *video game*, media sosial, dll. (Ramayulis D.-D. K., 2015)

Video pada dasarnya adalah alat bantu atau media yang dapat menunjukkan simulasi benda nyata, Kellerman mendefinisikan video sebagai media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar-gambar bergerak dan dapat memberikan ilusi/fantasi. Video juga sebagai sarana untuk menyampaikan informasi yang menarik, langsung dan efektif. Video pada multimedia digunakan untuk menggambarkan suatu kegiatan atau

aksi. Video menyediakan sumber daya yang kaya dan hidup bagi aplikasi multimedia (Munir, 2015). Selajalan dengan pendapat sebelumnya menurut Niswa, video interaktif dirancang secara khusus sebagai media belajar yang efektif. Berisi tuntunan praktis secara tepat sasaran, disajikan lewat presentasi audio visual (gambar dan suara) yang dilengkapi dengan suara penuntun berbahasa Indonesia yang jelas dan mudah dipahami dan dikemas dalam program autorun, sehingga dengan cd interaktif siswa dapat belajar secara mandiri setiap saat dan akan sangat menunjang bagi pendalaman materi (Niswa, 2012). Melalui video interaktif siswa dapat belajar dengan mudah memahi materi sehingga siswa cepat melakukan atau mengaplikasikan materi yang terkandung pada video interaktif dalam kehidupan sehari-hari. Video interaktif digunakan sebagai media pembelajaran tidak dapat dilepaskan dari kondisi para siswa saat ini yang tumbuh berkembang dalam dekapan budaya teknologi yang berkembang sangat pesat.

Tahap perkembangan Erikson yang kedua yaitu tentang otonomi versus malu dan ragu-ragu yaitu tahap ketika anak ingin melakukan sesuatu sendiri, jika ada peluang yang memadai, mereka belajar menjadi mandiri dan kompeten. Peluang yang tidak memadai dan proteksi berlebihan dibidang professional menghasilkan keraguan diri dan pencapaian prestasi yang buruk, anak-anak menjadi merasa malu atas kemampuan mereka. Karakteristik dari tahap ini anak belajar swamsem bada jika tidak anak meragukan kemampuan mereka seperti kencing ke *toilet*, makan berjalan, dan berbicara (Morisson, Jakarta). Salah satu aspek dari kemandirian dalam tahap *autonomy vs doubt and shame* menurut erikson dalam buku *morrisson* adalah kemandirian anak untuk melakukan pergi ke *toilet* sendiri. Dimana pada saat ingin pergi ke *toilet* anak sedang melakukan *bladder and bowel control*.

Toilet training pada anak merupakan suatu usaha untuk melatih anak agar mampu mengontrol dalam melakukan buang air kecil (BAK) dan buang air besar (BAB). Seorang anak harus dapat mengetahui dan mampu mengontrol bila ingin buang air kecil atau buang air besar. Menurut Cabana dan Atkinson, *toilet training is process of training a child to independently use the toilet for the urinnations or defecation* (et.al.,

2013). *Toilet training* adalah proses dari pelatihan anak dalam menggunakan *toilet* secara mandiri untuk urinasi atau defekasi. Jadi toilet training adalah cara atau langkah-langkah menggunakan toilet ketika ingin BAK/BAB.

Anak akan melakukan suatu tindakan apa yang harus dilakukan ketika ia merasa ingin BAK/BAB, yaitu ketika otot pembuangannya mulai berfungsi Kushnir menyatakan bahwa, “*Toilet training is a process in which children move from evacuating whenever and wherever they feel necessary to maintaining control of these bodily function and performing them at the appropriate time and place*” (Kushnir, 2011). Oleh karena itu dalam melakukan *toilet training* harus tepat waktu, ketika anak mulai terlihat tanda-tanda kesiapan secara fisik maka anak harus mulai dibiasakan untuk dapat mengontrol rasa ingin BAK/BAB dan dapat melakukan ditempat yang benar.

Tanda-tanda dari kesiapan anak untuk memulai *toilet training* adalah *starts taking an interest when you (or others) use the toilet* (Australia, 2013). Anak mulai tertarik untuk menggunakan *toilet* dalam arti anak sudah dapat mengontrol kandung kemih dan dapat mengendalikan usus. Maka ketika ia merasakan ingin melakukan BAK/BAB ia sudah siap untuk pergi ke *toilet*

Perbedaan penelitian yang sudah ada penelitian ini menggunakan metode pengembangan ADDIE. Penelitian ini menghasilkan produk berupa video interaktif *toilet training* yang di rancang dengan menggunakan gambar animasi bergerak dengan desain gambar dan warna yang menarik serta pada video ini terdapat suara yang jelas dan mengajak anak untuk berinteraksi, sehingga dengan video ini anak dapat lebih tertarik dan fokus saat pembelajaran *toilet training* berlangsung dan anak dapat dengan mudah memahami isi dari video yang dirancang secara menarik ini.

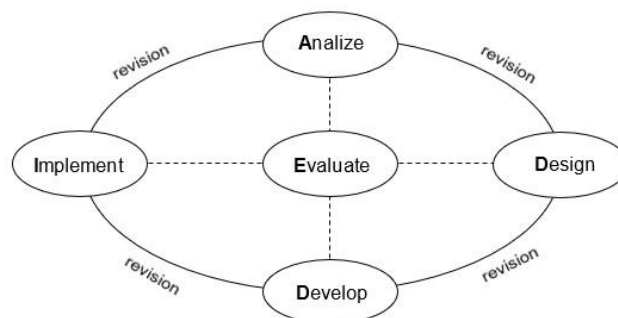
Metodologi

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode karya inovatif. Karya ini berdasarkan inovasi peneliti yang berlandaskan kebutuhan media untuk anak usia dini yang berupa video interaktif dengan mengikuti tahapan pengembangan media

model ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate*) (Pribadi, 2014). Tahapan-tahapan ini merupakan tahap mendesain sebuah produk sehingga produk yang dihasilkan dapat digunakan secara efektif.

Prosedur pengembangan yang dilakukan menggunakan model ADDIE. Model pengembangan ADDIE dipilih karena memiliki keunggulan dibandingkan dengan jenis model yang lain. Model pengembangan ini lebih mengutamakan kebutuhan yang mengacu pada standar tingkat pencapaian. Secara rinci model ADDIE memberikan arahan mengenai tahapan-tahapan pengembangan produk sesuai dengan kebutuhan dan desain yang telah ditentukan, sehingga produk yang dihasilkan menjadi solusi dari permasalahan yang dihadapi. Model pengembangan ADDIE dapat diaplikasikan di berbagai pengembangan produk. Struktur tahapannya sistematis dan bersifat umum, sehingga mudah dipahami. Model ini merupakan model yang sangat komprehensif sehingga menghasilkan produk yang efektif. Dapat disimpulkan bahwa model pengembangan ADDIE merupakan model yang tepat untuk digunakan sebagai panduan penelitian pengembangan media video interaktif. Model pengembangan ADDIE didesain dengan langkah sesuai dengan namanya, yaitu: (1) *Analyze*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, (5) *Evaluation* (Muruganatham, 2015).

Adapun desain model pengembangan ADDIE sebagai berikut:



Sumber: *The ADDIE Concept*, Robert Maribe Branch

Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

Gambar 1. Model pengembangan ADDIE menunjukkan adanya proses penelitian yang menunjukkan subjek penelitian yang merupakan anak-usia 4-5 tahun TK Nuruddin Rawamangun Jakarta Timur Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Berikut penjelasannya:

Analyze, proses pertama peneliti melakukan analisis kebutuhan media berdasarkan masalah yang ditemui yaitu terdapat anak belum berkembang yang menunjukkan perilaku sering kali menahan untuk BAK/BAB sehingga anak BAK/BAB tidak pada tempatnya. Hal ini terlihat ada anak yang memakai popok sekali pakai, anak takut untuk berbicara bahwa ia ingin BAK/BAB, anak belum mengetahui bagaimana alur untuk menggunakan toilet ketika anak ingin melakukan BAK/BAB dan juga anak belum mengetahui cara membersihkan dirinya setelah melakukan BAK/BAB. Untuk menumbuhkan stimulus *toilet training* pada anak usia 4- 5 tahun ini maka diperlukan media yang tepat agar anak dapat dengan mudah memahami materi terkait materi toilet traianing. Media yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan media video interaktif.

Design, selanjutnya pada tahap design atau merancang, rencana kegiatan akan dilakukan terdiri dari dua tahapan, yaitu : a) Merancang video interaktif, b) membuat rancangan penggunaan media video interaktif. Dalam merancang media video interaktif peneliti secara bertahap. Pertama, peneliti membuat sebuah sketsa atau story board dengan menggunakan adobe photoshop cc;

Kedua membuat asset (karakter tempat ilustrasi gambar) 2D menggunakan adobe illustration cc. Ketiga merekam audio atau narrator menggunakan perekam suara dan mengubah pitch suara menjadi anak-anak menggunakan adobe audition cc. Keempat proses *compositing animation 2D* menggunakan adobe after effect cc. Dengan pengaturan resolusi 1920 x 1080 (full hd), 60 fps compositing dilakukan *per-scane*. Kelima *rigging* karakter animasi untuk menghasilkan gerak tubuh menggunakan adobe after effect cc dengan plugin duik bassel. Keenam berikutnya rendering video animasi menggunakan adobe media encoder dengan endcoding H.264. Ketujuh editing animasi 2D dengan sound effect dan background music.

Menggunakan adobe premiere pro acc. Kedelapan rendring video animasi final menggunakan adobe premiere pro cc dengan endcoding H.264 dan output berupa file mp.4 berikut gambar *Story Board* yang telah dibuat:



Gambar 2. Story board





Gambar 2. Story board merupakan rancangan prosedur penggunaan media video invteraktif Media video interaktif dirancang untuk menumbuhkan kemampuan *toilet training* anak usia 4-5 tahun. Prosedur penggunaan media video

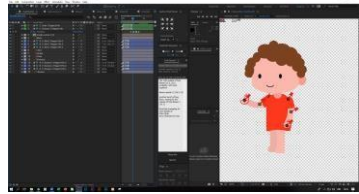



interaktif sebagai berikut: (1) Mempersiapkan laptop, infokus, lcd dan sound. (2) Atur tempat duduk siswa, sehingga nyaman dan media dapat terlihat dengan baik. (3) Motivasi anak agar mau menonton video interaktif. (4) Buat kesepakatan dengan siswa tentang aturan saat menonton video interaktif (5) Menampilkan video interaktif. (5) Menanyakan kembali kepada anak terkait apa saja yang didapat dalam video interaktif yang ditampilkan.

Develop, tahap ini merupakan sebuah tahapan selanjutnya dari tahapan perancangan sebelumnya. Pada tahap pengembangan ini, semua rancangan sudah lebih dimatangkan. Langkah pengembangan ini diantaranya adalah mengembangkan video interaktif yang didalamnya terdapat langkah-langkah toilet training dan terdapat dialog yang mengajak anak untuk berinteraksi sehingga anak dapat lebih fokus dan mudah untuk memahami tahapan toilet training.

Berikut rancangan pembuatan video:

Tabel 1. Rancangan Pembuatan Video

Langkah-Langkah	Keterangan
	Pembuatan Asset dilakukan dengan menggunakan Adobe Illustrator CC 2019. Asset dibuat dengan konsep flat design berbasis vektor
	Perekaman suara dilakukan dengan menggunakan Adobe Audition CC 2017. Rekaman suara ini digunakan sebagai pengisi suara pada video
	Rekaman suara yang telah direkam kemudian diedit menjadi suara anak-anak dengan menggunakan fitur Pitch Shifter pada Adobe Audition CC 2017.
	Proses Compositing menggunakan Adobe After Effect CC 2017. Pada tahap ini, dilakukan penggabungan dari semua materi yang dibutuhkan untuk menjadi video

	<p>Proses Rigging menggunakan Plugin Duik Bassel pada Adobe After Effect CC 2017. Rigging merupakan proses untuk menggerakkan gambar agar terlihat hidup</p>
	<p>Proses Rendering Video menggunakan Adobe Media Encoder CC 2017. Rendering adalah tahap akhir proses pembuatan video, yaitu tahap untuk mengekspor file proyek menjadi file video berformat .mp4 dengan encoding H.264</p>
	<p>Proses Compositing menggunakan Adobe Premiere Pro CC 2017. Pada tahap ini dilakukan penggabungan video animasi yang telah dibuat menggunakan Adobe After Effect CC 2017 dengan Subtitle, Sound Effect, dan Background Music</p>
	<p>Rendering menggunakan Adobe Premiere Pro CC 2017. Proses Rendering kedua yang dilakukan untuk menghasilkan video animasi yang akan disebarluaskan</p>

Tabel 1. rancangan pembuatan video, menunjukkan proses pembuatan video interaktif dalam mengembangkan keterampilan *toilet training* pada anak usia 4-5 tahun.

Hasil Dan Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis di atas, anak membutuhkan sebuah media yang menarik dan mampu menstimulus kemampuan *toilet training* anak usia 4-5 tahun , dengan menggunakan video interaktif ini merupakan suatu inovasi dalam pembelajaran anak usia dini khususnya pada materi keterampilan hidup dengan tema *toilet training*, sesuai teori yang dikembangkan bahwa, video interaktif merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara. Sebagai bahan ajar non cetak, media pembelajaran video interaktif kaya informasi dan lugas untuk dimanfaatkan dalam program pembelajaran, karena dapat sampai ke hadapan peserta didik secara langsung . *Toilet training* adalah proses dari pelatihan anak dalam menggunakan *toilet* secara mandiri untuk urinasi atau defekasi.

Hasil uji coba produk yang dilakukan oleh Ibu Dra. Winda Gunarti, M.Pd sebagai ahli materi, diperoleh hasil validasi tersebut maka mendapatkan persentase penilaian dari ahli materi di peroleh sebesar 95 %. Hal ini menandakan bahwa produk media video interaktif ini dapat dikatakan menurut ahli materi adalah sangat Layak.

Hasil uji coba produk yang dilakukan oleh Bapak Cecep Kustandi, M.Pd sebagai ahli media, hasil validasi tersebut maka mendapatkan persentase penilaian dari ahli media di peroleh sebesar 91,07 %. Hal ini menandakan bahwa produk media video interaktif ini dapat dikatakan menurut ahli materi adalah sangat Layak.

Pada hasil uji coba *one to one* pengembang melibatkan 6 (enam) orang anak usia 4-5 tahun yang dilakukan pada tanggal 10 Agustus 2019 di TK Nuruddin Jakarta Timur. Instrumen berupa wawancara sebanyak 10 pertanyaan dan melakukan praktik apa yang ditanyakan saat wawancara. Uji coba ini dilakukan guna mengetahui penilaian terhadap pengetahuan materi yang telah di berikan melalui video interaktif dan mengetahui apakah anak sudah terlatih untuk melakukan langkah-langkah *toilet training*. dengan cara mengumpulkan 6 orang anak berusia 4-5 tahun di dalam kelas . peneliti menempatkan laptop pada meja kemudian menyiapkan proyektor dibelakang anak serta banner putih yang ditempel didepan anak. Anak- anak duduk dibawah menghadap kedepan secara bersama- sama untuk menonton video interaktif tentang toilet training. peneliti mulai uji coba dengan mengenalkan nama peneliti kepada anak dan menanyakan identitas kepada seluruh anak, yaitu nama dan usia anak.

Peneliti membuka kegiatan dengan mengajak anak untuk bernyanyi lagu” nama-nama hari” pada anak. Setelah peneliti mengajak bernyanyi lagu tersebut peneliti menerangkan bahwa peneliti akan menampilkan film (video) pada anak. Peneliti bertanya kepada seluruh anak- anak “ siapa yang bisa kamar mandi sendiri?” kemudian seluruh anak menjawab “aku atau “saya” selanjutnya peneliti memutar video interaktif “ ayo kamar mandi sendiri” pada laptop dan proyektor serta anak memperhatikan video interaktif “ Ayo ke Kamar Mandi Sendiri” yang berada pada banner yang sudah ditempelkan pada tembok. Pada saat

peneliti memutar video anak sangat bersemangat menjawab pertanyaan yang ada didalam video tersebut. Selanjutnya setelah anak selesai menonton video interaktif “ Ayo ke Kamar Mandi Sendiri” peneliti mengajak pada anak untuk di uji coba melalui wawancara yang terdapat 10 pertanyaan tentang aspek keterampilan *toilet training*. Hasil dari wawancara dan uji coba praktik satu-satu terlihat bahwa anak sudah mengetahui langkah-langkah *toilet training* diantaranya anak sudah bisa membuka celana sendiri, duduk di *closet* dengan benar, membersihkan lubang anus dengan menggunakan *shower*, menekan tombol *flush* untuk membuang kotoran, mencuci tangan, mengeringkan tangan dengan *tissue* atau handuk dan memakai celananya kembali sendiri. Ada beberapa anak yang sudah hafal dan membaca doa sebelum masuk kamar mandi.

Berikut adalah dokumentasi penelitian dan dokumentasi uji coba *one to one* beserta penjelasannya:



Gambar 3. Proses pelaksanaan penelitian

Gambar 3. Proses pelaksanaan penelitian menunjukkan peneliti sedang mengajak anak untuk menonton video interaktif yang berisi materi tentang *toilet training*. Selanjutnya peneliti sedang mengajak anak berinteraksi saat video interaktif di tampilkan. Kemudian peneliti mengajak anak untuk diajak wawancara atau melakukan Tanya jawab dan setelah mempraktikan secara bergantian mengenai isi materi video interaktif yang sudah di lihat. Peneliti melakukan tanya jawab oleh anak berinisial RF. Dan setelah itu RF di ajak untuk ke kamar mandi dan mempraktikan salahsatu tahap dalam melakukan *toilet training*. Dalam gambar ini RF sedang melakukan tahap *toilet training* yaitu sebelum masuk ke kamar mandi harus membaca doa terlebih dahulu.

Kesimpulan

Penelitian karya inovatif ini menghasilkan sebuah produk berupa CD video interaktif yang berjudul “Ayo ke Kamar Mandi Sendiri” video interaktif *toilet training* ini menjelaskan tahapantahapan menggunakan toilet ketika ingin melakukan BAK/BAB. Video ini menggunakan gambar animasi yang bergerak disertai suara dengan warna yang menarik dan terdapat suara yang mengajak anak untuk berinteraksi langsung sehingga anak dapat lebih fokus dan mudah memahami isi dari video. Hasil pengembangan ini menggunakan metode pengembangan ADDIE dimana terdapat tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Daftar Pustaka

- Anwariningsih, S. H. (2013). Development of Interactive Media for ICT Learning at Elementary School Based on Student Self Learning. *Journal of Education and Learning Vol.7 No2*, 123.
- Australia, G. o. (2013, January 1). Toilet Training. *Child and Adolescent Helath Service*, p. 2.
- Ekowati, A. P. (2015). *Interaksi Belajar Mengajar*. (Jakarta: Lembaga Pengembangan Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.
- et.al., M. D. (2013). *Pediatric Mentor* . Philadelphia: Davis Company. Hamdani. (2011). *Dasar-Dasar Kependidikan*. Bandung : CV Pustaka Setia.
- Juliana. (2014). Pelaksanaan Toilet Training Pada Anak Usia 4-5 Tahun di Taman Kanak-Kanak Negeri Selimbau. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Vol.3 No.3*, 2.
- Kushnir, B. (2011). *The Magic Bowl Parents Guide : Potty Training Made Easy* . Chicago: Price World Publishing.
- Morisson. (Jakarta). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. 2012: PT Media.
- Munir. (2015). *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta .

- Muruganatham, G. (2015). Developing of E-Content Package by Using ADDIE Model. *International Journal of Applied Research*, 52.
- Niswa, A. (2012). Pengembangan Bahan Ajar Mendengarkan Berbasis Video Interaktif Bermedia Flash Kelas VII di SMP Negeri 1 Kedamean. *Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia Volume 01 Nomor 01*, 3.
- Nurani, Y. (2011). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : PT.INDEKS.
- Nurjannah. (2017). Meningkatkan Kemandirian Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Toilet Training di Paud Al-Amin Bimasda Kecamatan Setu Tangerang Selatan. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Vol 1. No.1*, 1.
- Pribadi. (2014). *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi : Implementasi Model ADDIE*. Jakarta: Prenada Media Group.
- rahmani, U. (2009). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini . *Jurnal Pendidikan Lentera Pendidikan, Vol .12, No 1*, 50.
- Ramayulis. (2015). *Dasar-Dasar Kependidikan, Suatu Pengantar Ilmu Pendidikan*,. Jakarta: Kalam Mulia.
- Ramayulis. (Jakarta). *Dasar-Dasar Kependidikan, Suatu Pengantar Ilmu Pendidikan*. 2015: Kalam Mulia.
- Ramayulis, D.-D. K. (2015). 2015: Kalam Mulia.
- Syari, E. (2015). Gambaran Pengetahuan dan Sikap Ibu Tentang Pelaksanaan Toilet Training Anak Usia 1-3 Tahun Di Wilayah Kerja Posyandu Desa Kubang Jaya Kabupaten Kampar. (*Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Riau Vol.1 2 No 2*, 1.
- WHO, P. o. (1997). *Life Skill Education In School*. Geneva: WHO, Division of Mental Health and Prevention of Substance Abuse.