

PENGARUH VIDEO ANIMASI NUSSA RARA TERHADAP RASA TANGGUNG JAWAB ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TAMAN KANAK-KANAK DARUSSALAM PALEMBANG

THE EFFECT OF NUSSA RARA ANIMATED VIDEOS ON THE RESPONSIBILITY OF 5-6 YEAR OLD CHILDREN AT KINDERGARTEN DARUSSALAM PALEMBANG

Syabila Dwi Azzara¹, Akbari²

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya, syabiladwi14@gmail.com

²Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya

ABSTRAK

Tanggung jawab pada anak usia dini berkembang melalui pembiasaan, contoh, dan dorongan positif dari lingkungan keluarga maupun sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh video animasi terhadap rasa tanggung jawab anak usia 5-6 tahun di TK Darussalam Palembang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimen dengan desain *One-Shot Case Study*. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 17 anak TK Darussalam Palembang. Pengumpulan data penelitian ini memanfaatkan teknik observasi dan dokumentasi perilaku anak terhadap rasa tanggung jawab melalui posttest setelah diterapkan video animasi Nussa rara. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji-t satu sampel. Dari hasil perhitungan uji-t, didapatkan bahwa nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ dimana t_{hitung} sebesar 5,13 dan t_{tabel} sebesar 1,75. Hal ini berarti bahwa H_a diterima dan H_o ditolak yang artinya terdapat pengaruh. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil dari penelitian ini terdapat pengaruh positif video animasi Nussa rara terhadap rasa tanggung jawab anak usia 5-6 tahun di TK Darussalam Palembang.

Kata Kunci: *Rasa Tanggung Jawab, Anak Usia 5-6 Tahun, Video Animasi Nussa Rara*

ABSTRACT

Responsibility in early childhood develops through habituation, modeling, and positive reinforcement from both family and school environments. This study aims to analyze the influence of animated videos on the sense of responsibility among children aged 5-6 years at kindergarten Darussalam Palembang. This research employed a quantitative approach using a pre-experimental method with a *One-Shot Case Study* design. The sample consisted of 17 children from kindergarten Darussalam Palembang. Data were collected through observation and documentation of children's responsible behavior measured through a posttest administered after the implementation of the Nussa rara animated video. The data obtained were analyzed using a one-sample t-test. The t-test results show that $t_{count} \geq t_{table}$, with $t_{count} = 5.13$ and $t_{table} = 1.75$. This indicates that H_a is accepted and H_o is rejected, meaning that an effect is present. Thus, it can be concluded that the Nussa rara animated video has a positive influence on the sense of responsibility of children aged 5-6 years at kindergarten Darussalam Palembang.

Keywords : *Responsibility, Children Aged 5-6 Years, Nussa Rara Animation Video*

PENDAHULUAN

Tanggung jawab adalah melakukan tugas dan kewajiban dengan keberanian serta kesiapan untuk menanggung resiko sendiri, yang dimana seseorang yang memiliki rasa tanggung jawab akan melaksanakan kewajiban atau tugas yang menjadi perannya dengan penuh kesadaran dan keberanian, tanpa bergantung pada orang lain (Hasbi, 2020). Tanggung jawab adalah bentuk kepedulian dan perhatian terhadap diri sendiri ataupun orang lain, yang diwujudkan melalui upaya untuk memenuhi kewajiban, berpartisipasi dalam kehidupan sosial, membantu meringankan penderitaan sesama, serta berusaha menciptakan dunia yang lebih baik (Yalçın, 2021). Tanggung jawab anak adalah sifat yang diawali dari tindakan-tindakan sederhana, misalnya menyimpan kembali mainan setelah bermain (Rahmayanti et al, 2021).

Tanggung jawab anak usia 5-6 tahun adalah sikap yang ditunjukkan melalui kemampuan anak dalam menghargai waktu, melaksanakan tugas yang telah diberikan dengan penuh kesadaran, menjaga dan merawat barang miliknya sendiri, serta menempatkan barang pada tempat semestinya. Rasa tanggung jawab juga terlihat ketika anak mampu menyelesaikan tugas atau kewajiban yang diberikan kepadanya sebagai bentuk kesadaran akan peran dan kewajibannya (Sari et al, 2022). Tanggung jawab anak usia 5-6 tahun adalah suatu kewajiban untuk melakukan atau menyelesaikan tugas yang harus di penuhi, memiliki konsekuensi hukuman terhadap kegagalan, dan mengerjakan tugas sebaik mungkin, tidak menyalahkan orang lain bila terjadi kesalahan dalam melakukan tugas yang di emban serta fokus pada tujuan untuk mendapatkan hasil yang maksimal dengan menekankan sikap positif seperti memberikan bantuan kepada orang yang membutuhkan (Irda et al, 2021).

Berlandaskan teori yang telah dikemukakan oleh beberapa ahli, berikut indikator penelitian terkait aspek-aspek tanggung jawab anak usia 5-6 tahun, seperti menyelesaikan tugas yang di berikan guru, menunjukkan ketekunan saat menghadapi kesulitan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru, menyimpan kembali barang setelah digunakan, merapikan kembali barang setelah digunakan, mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dengan tepat waktu, dan menerima konsekuensi dari melanggar aturan yang diberikan.

Penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran menjadi salah satu solusi yang relevan di era digital. Media visual interaktif ini tidak hanya menarik perhatian anak, tetapi juga menyampaikan pesan moral melalui alur cerita dan tokoh yang dekat dengan kehidupan mereka.

Penelitian terdahulu menunjukkan efektivitas media video animasi dalam menumbuhkan tanggung jawab anak. Irawan et al. (2021) menemukan bahwa media video animasi berpengaruh signifikan terhadap peningkatan sikap tanggung jawab anak usia dini, berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media video animasi tentang tanggung jawab dapat digunakan dalam pembelajaran dan efektif untuk meningkatkan sikap tanggung jawab anak usia dini dibuktikan dengan nilai. Temuan serupa juga dilaporkan oleh Fitriani & Siswono (2023) yang menunjukkan bahwa film animasi Nussa & Rara berpengaruh signifikan terhadap pembentukan karakter tanggung jawab anak usia dini, Kedua penelitian tersebut menegaskan bahwa media animasi edukatif dapat menjadi sarana efektif dalam pembelajaran nilai tanggung jawab.

Kebaharuan dalam penelitian ini terletak pada beberapa aspek. Pertama, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengukur secara empiris pengaruh video animasi “Nussa Rara” terhadap rasa tanggung jawab anak, yang belum banyak dilakukan dalam penelitian sebelumnya. Kedua, fokus penelitian pada anak usia 5-6 tahun di TK Darussalam Palembang memberikan konteks spesifik yang dapat menjadi model bagi pengembangan program serupa di daerah lain. Ketiga, penelitian ini mengintegrasikan teori Tanggung Jawab. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris baru dalam penerapan media animasi edukatif berbasis nilai karakter di PAUD.

TK Darussalam Palembang, sebagai lokasi penelitian, memiliki karakteristik yang menarik untuk dikaji. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti di TK Darussalam Palembang, diperoleh rasa tanggung jawab anak masih belum berkembang secara optimal. Hal tersebut masih tampak dari sebagian anak yang masih sering menggabaikan tugas dan aturan kelas. Selain itu, anak-anak cenderung bergantung pada guru maupun teman sebaya dalam menyelesaikan tugas-tugas sederhana. Dari sisi lain, hasil observasi juga menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif, seperti video animasi edukatif belum dimaksimalkan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar. Padahal, media tersebut memiliki potensi besar dalam meningkatkan pemahaman anak terhadap nilai-nilai moral, termasuk tanggung jawab, melalui penyajian pesan edukatif dalam bentuk cerita dan tokoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak.

Berdasarkan permasalahan di atas, penelitian mengenai “Pengaruh Video Animasi “Nussa Rara” Terhadap Rasa Tanggung Jawab Anak Usia 5-6 Tahun di TK Darussalam

Palembang” menjadi sangat penting untuk dilakukan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan strategi tanggung jawab anak usia dini melalui video animasi

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre eksperimen dengan desain *One-Shot Case Study*. *One-Shot Case Study* memberikan perlakuan (X) kepada subjek penelitian, kemudian melakukan observasi atau pengukuran (O) terhadap hasil setelah perlakuan tersebut. Desain penelitian yang digunakan adalah *One-Shot Case Study*. Dalam penelitian ini, sampel diberikan perlakuan (*treatment*) dan diakhir pembelajaran sampel diberi *posttest* (tes akhir). Penelitian ini dilaksanakan di TK Darussalam Palembang yang terletak di Lorong Cendana No.89A, RT.16/RW.5, Sei Selayur, Kec. Kalidoni, Kota Palembang, Sumatera Selatan. Adapun penelitian dilaksanakan pada bulan November 2025. Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun yang menjadi peserta didik di TK Darussalam Palembang pada tahun ajaran 2025/2026. Sampel penelitian ini ditentukan menggunakan *teknik non-probability sampling*, sampel yang diambil adalah seluruh peserta didik TK Darussalam Palembang sebanyak 17 anak. Teknik pengumpulan data penelitian menggunakan observasi dan dokumentasi. Observasi yang digunakan yaitu observasi terstruktur dalam bentuk *checklist*. Dalam kegiatan ini peneliti akan melihat dan mengamati secara langsung, untuk melihat rasa tanggung jawab anak. Dokumentasi dalam penelitian ini berupa catatan dan dokumen-dokumen penilaian guru mengenai kemampuan kreativitas anak setelah diberikan perlakuan oleh peneliti berupa penerapan video animasi “*Nussa Rara*” berdasarkan kisi-kisi instrument di TK Darussalam Palembang. Uji instrumen penelitian menggunakan uji validitas, uji reliabilitas dilakukan menggunakan program SPSS. Proses uji validitas menggunakan program SPSS *Bivariate Pearson* (Produk Momen Pearson) yang dilakukan dengan mengkorelasikan tiap skor item dengan skor total dari instrumen yang digunakan. Kriteria pengujiannya adalah jika r hitung $> r$ tabel (uji 2 sisi dengan signifikansi 0,05) maka dinyatakan valid. Sedangkan untuk teknik analisis data menggunakan teknik analisis data statistik inferensial, yaitu uji normalitas dan uji t dan yang terakhir dilakukan uji hipotesis untuk menyimpulkan apakah terdapat pengaruh atau

tidak video animasi Nussa 7 Rara terhadap rasa tanggung jawab anak 5-6 tahun di TK Darussalam Palembang.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh video animasi “Nussa Rara” terhadap rasa tanggung jawab anak usia 5-6 tahun di TK Darussalam Palembang. Setelah melakukan rangkaian pengamatan dan penilaian secara komprehensif. Berikut pemaparan data akhir mengenai tanggung jawab anak usia 5-6 tahun di TK Darussalam Palembang. Berikut tabel rincian hasil penelitian. Berikut data statistik *posttest* terhadap rasa tanggung jawab anak usia 5-6 tahun di TK Darussalam Palembang.

Tabel 1. Data Statistik *Posttest*

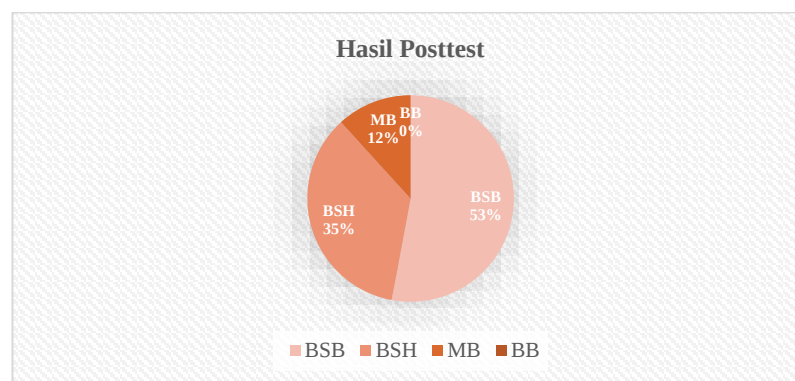
Mean	79,82
Median	81,85
Modus	83,33
Standar Deviasi	13,54
Minimum	58
Maksimum	92

Berdasarkan tabel 1. mengenai nilai rata-rata *posttest*, diperoleh bahwa nilai mean adalah 79,82. Dengan nilai median sebesar 81,85 mengidentifikasikan setengah dari peserta didik memperoleh nilai atas angka tersebut. Selanjutnya nilai modus pada penelitian in sebesar 83,33 standar deviasi sebesar 13,54 mengidentifikasikan adanya variasi atau penyebaran nilai antar anak usia 5-6 tahun di TK Darussalam Palembang. Adapun nilai minimum anak adalah 58, sedangkan nilai maksimum mencapai 92.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Perkembangan Moral

Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
82-100	BSB	9	52,9 %
63-81	BSH	6	35,3 %
44-62	MB	2	11,8 %
25-43	BB	0	0 %
TOTAL		17	100 %

Berdasarkan data tersebut, dapat dilihat bahwa mayoritas anak sebanyak 87,2% telah mencapai tanggung jawab yang baik, dengan rincian 52,9% berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), dan 35,3% berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Hanya terdapat 2 anak (11,8%) yang masih berada pada kategori Mulai Berkembang (MB). Temuan ini mengidentifikasi bahwa video animasi Nussa Rara memberikan pengaruh yang positif terhadap rasa tanggung jawab anak usia 5-6 tahun di TK Darussalam Palembang. Berikut diagram lingkaran hasil *posttest*.



Gambar 1: Diagram Lingkaran Hasil *Posttest*

Uji Validitas

Berdasarkan nilai r_{tabel} yang diperoleh dari tabel distribusi *r product moment* dengan taraf signifikansi 5% dan derajat kebebasan (df) $n-2$, yaitu $17-2 = 15$, adalah sebesar 0.514. berikut tabel hasil pengujian SPSS perbandingan antara r_{hitung} dan r_{tabel} .

Tabel 3. Hasil Uji Validitas

Indikator	Koefisien r_{hitung}	Harga r_{tabel}	Keputusan
Indikator 1	0,689	0,514	Valid
Indikator 2	0,792	0,514	Valid
Indikator 3	0,542	0,514	Valid
Indikator 4	0,594	0,514	Valid
Indikator 5	0,689	0,514	Valid
Indikator 6	0,818	0,514	Valid

Berdasarkan perbandingan antara r_{hitung} dan r_{tabel} , dapat disimpulkan bahwa seluruh indikator dinyatakan valid karena nilai r_{hitung} masing-masing indikator lebih besar dari r_{tabel} (0,514). Dengan demikian, instrumen penelitian yang digunakan dinyatakan valid dapat digunakan untuk mengumpulkan data terkait rasa tanggung jawab anak usia dini.

Uji Reliability

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat konsistensi atau keandalan alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini. Metode yang dipilih adalah uji Cronbach's Alpha. Analisis reliabilitas menggunakan SPSS menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,839. Menurut aturan umum, nilai Cronbach's Alpha diatas 0,6 dianggap reliabel. Oleh karena itu, hasil uji reliabilitas yang diperoleh (0,839) mengindikasikan bahwa alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini memiliki reliabilitas yang baik atau konsisten.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,839	6

Gambar 2. Uji Reliabilitas Cronbach's Alpha SPSS

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan rumus Chi Kuadrat, dengan jumlah sampel (n) sebanyak 17 anak. Jika $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$, maka data berdistribusi normal. Jika $\chi^2_{hitung} \geq \chi^2_{tabel}$, maka data berdistribusi tidak normal.

Tabel 3. Perhitungan Nilai f_h

Kelas Interval	Batas Nyata	Z score	Batas Kelas	Luas Interval	f_h	f_o
82-100	100,5	1,53	43,7			9
				38,92	6,62	
63-81	81,5	0,12	4,78			6
				44,75	7,61	
44-62	62,5	-1,28	-39,97			2
				9,66	1,64	
25-43	43,5	-2,68	-49,63			0

Tabel 4. Perhitungan Chi Kuadrat

f_o	f_h	$(f_o - f_h)$	$(f_o - f_h)^2$	$\frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$
-------	-------	---------------	-----------------	-----------------------------

9	6,62	2,38	5,68	0,86
6	7,61	-1,61	2,58	0,34
2	1,64	0,36	0,13	0,08
0				
x				1,28

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh nilai χ^2_{hitung} sebesar 1,28. Untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi secara normal, nilai χ^2_{hitung} dibandingkan dengan nilai χ^2_{tabel} pada taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan (df) $n-1$, yaitu $17-1 = 16$. Dari tabel distribusi χ^2 , diperoleh nilai χ^2_{tabel} sebesar 26,29. Karena nilai χ^2_{hitung} ($1,28$) $\leq$ nilai χ^2_{tabel} ($26,29$), maka dapat disimpulkan bahwa data hasil penelitian ini terdistribusi secara normal.

Uji Hipotesis

t_{tabel} diperoleh dari nilai distribusi t (terlampir) dimana peluang $(1-\alpha)$ dan dk ($n-1$). Jumlah dk = $(17-1) = 16$, nilai $\alpha = 0,05$ didapat nilai t_{tabel} sebesar 1,745 atau 1,75.

Tabel 5. Uji Hipotesis

Uji t_h
5, 13

Pengambilan keputusan pengujian hipotesis didasarkan pada kriteria pengujian yakni jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_o ditolak, sementara itu, jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka H_a ditolak dan H_o diterima. Dari hasil perhitungan Uji-t, didapatkan bahwa nilai t_{hitung} sebesar 5,13 dan t_{tabel} sebesar 1,745. Hal ini berarti bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Sehingga dari hasil pengujian tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh video animasi “Nussa Rara” terhadap rasa tanggung jawab anak usia 5-6 tahun di TK Darussalam Palembang.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh video animasi “Nussa Rara” terhadap rasa tanggung jawab anak usia 5-6 Tahun di TK Darussalam Palembang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dalam penggunaan video animasi “Nussa Rara”.

Sejalan dengan Fitriani, I., & Siswono (2023) bahwa terdapat pengaruh yang signifikan film animasi “*Nussa Rara*” terhadap karakter tanggung jawab anak usia dini di TK Muslimat NU 121 Bangsalsari Jember, dalam penyampaian materi melalui video animasi, lingkungan belajar dan pengalaman siswa menjadi pertimbangan penting, sehingga metode ini dapat mendorong minat belajar, rasa ingin tahu, dan partisipasi aktif siswa secara lebih optimal.

Pada indikator pertama, yaitu menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru, menunjukkan bahwa tidak ada anak yang mencapai skor 1, 2 dari 17 anak mencapai skor 2, 14 dari 17 anak mencapai skor 3, dan 1 dari 17 anak mencapai skor 4. Hasil menunjukkan sebagian besar anak mencapai skor 3 (14 dari 17 anak), dapat disimpulkan bahwa anak-anak termotivasi meniru perilaku tokoh animasi yang bertanggung jawab. Hal ini sejalan dengan Sari et al. (2022), bahwa menyelesaikan tugas mencerminkan kesadaran akan kewajiban dan internalisasi nilai tanggung jawab.

Indikator kedua, indikator kedua menunjukkan bahwa ketekunan anak dalam menghadapi kesulitan berkembang baik, dengan 9 anak memperoleh skor 3, 6 anak skor 4, dan 2 anak skor 2. Ketekunan merupakan salah satu indikator penting dari rasa tanggung jawab, karena anak yang tekun cenderung menyelesaikan kewajibannya tanpa mudah menyerah. Yalçın (2021) menekankan bahwa tanggung jawab merupakan bentuk kepedulian terhadap diri sendiri maupun orang lain yang diwujudkan melalui usaha memenuhi kewajiban. Ketekunan anak mencerminkan komitmen internal terhadap pemenuhan kewajiban akademik. Video animasi mendukung indikator ini karena karakteristik visual dan auditifnya yang menarik, menciptakan keterlibatan emosional yang mendorong motivasi internal anak untuk meniru perilaku positif, termasuk ketekunan saat menghadapi tugas (Pratiwi & Ridwan, 2021).

Indikator ketiga, dalam hal menyimpan kembali barang setelah digunakan, menunjukkan tidak ada anak yang mendapatkan skor 1, 1 dari 17 anak mencapai skor 2, 13 dari 17 anak mencapai skor 3, dan 3 anak dari 17 anak mencapai skor 4. Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa perilaku tanggung jawab terhadap barang sudah berkembang dengan baik pada sebagian besar anak, meskipun pendampingan tetap diperlukan untuk memastikan seluruh peserta didik mencapai kategori perkembangan yang optimal. Menurut Bening (2022) Sikap tanggung jawab pada anak dapat ditumbuhkan dengan mengenalkan konsep tanggung jawab dan membiasakan anak menerapkannya dalam kegiatan sehari-hari. Sejalan dengan Rahmayanti et al

(2021) bahwa membangun sifat bertanggung jawab dapat diawali dari tindakan-tindakan sederhana, misalnya menyimpan kembali mainan setelah bermain.

Indikator keempat, mengenai merapikan kembali barang setelah digunakan, menunjukkan tidak ada anak yang mendapatkan skor 1, 1 dari 17 anak mencapai skor 2, 13 dari 17 anak mencapai skor 3, dan 3 anak dari 17 anak mencapai skor 4. Secara keseluruhan, hasil penilaian pada indikator keempat menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam merapikan kembali barang setelah digunakan berada pada kategori yang cukup berkembang. Menurut Amini (2021) tanggung jawab anak terdiri dari empat aspek yaitu mengambil alat main tanpa dibantu, melaksanakan tugas dengan gembira, menyelesaikan tugas yang diberikan guru, dan merapikan peralatan main ke tempatnya. Sependapat dengan zahro (2023) anak usia dini didorong untuk bertanggung jawab atas sarana permainan yang mereka gunakan untuk bermain, anak diminta untuk merapikan alat permainan sendiri dengan meletakkan pada tempat yang semestinya setelah usai bermain, serta mendorong anak untuk merawat dengan baik sarana bermain.

Indikator kelima, yaitu mengerjakan tugas yang di berikan oleh guru tepat waktu, menunjukkan tidak ada anak yang mendapatkan skor 1, 2 anak dari 17 anak mencapai skor 2, 11 anak dari 17 anak mencapai skor 3, dan 4 anak dari 17 anak mencapai skor 4. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan ketepatan waktu peserta didik secara keseluruhan sudah berkembang dengan baik, meskipun penguatan melalui pembiasaan dan strategi manajemen waktu tetap diperlukan untuk membantu seluruh anak mencapai perkembangan yang optimal. Sependapat dengan menurut Kurniasih dkk (2020), tanggung jawab yaitu suatu tugas atau kewajiban untuk melakukan atau menyelesaikan tugas dengan penuh kepuasan (yang diberikan oleh seseorang atau janji komitmen sendiri) yang harus dipenuhi oleh seseorang dan yang memiliki konsekuensi hukuman terhadap kegagalan. Selaras dengan Salsabila & Nurmainah (2021) tanggung jawab yang dapat dilakukan oleh anak usia 5-6 tahun yaitu, menggunakan waktu sebaik mungkin saat mengerjakan tugas, menyelesaikan tugas tepat waktu, menjaga barang yang dimilikinya, mengembalikan barang ke tempat semula.

Indikator terakhir, mengenai menerima konsekuensi dari melanggar aturan yang di berikan, menunjukkan tidak ada anak yang mendapatkan skor 1, 3 anak dari 17 anak mencapai skor 2, 8 anak dari 17 anak mencapai skor 3, dan 6 anak dari 17 anak mencapai skor 4. Sehingga secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa kemampuan peserta didik dalam menerima

konsekuensi atas pelanggaran aturan telah berkembang dengan baik, meskipun tetap diperlukan pembiasaan dan pendekatan yang konsisten untuk membantu anak-anak yang masih berada pada kategori rendah agar mencapai perkembangan yang lebih optimal. Selaras dengan Hasbi (2020) Tanggung jawab adalah melakukan tugas dan kewajiban dengan keberanian serta kesiapan untuk menanggung risiko sendiri, yang dimana seseorang yang memiliki sikap tanggung jawab akan melaksanakan kewajiban atau tugas yang menjadi perannya dengan penuh kesadaran dan keberanian, tanpa bergantung pada orang lain.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh video animasi Nussa Rara terhadap rasa tanggung jawab anak usia 5-6 tahun di TK Darussalam Palembang. Hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan uji-T yang diperoleh yang menunjukkan bahwa $t_{hitung} 5,13 \geq t_{tabel} 1,745$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh video animasi Nussa Rara terhadap rasa tanggung jawab pada anak usia 5-6 tahun. Temuan ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang menarik, dekat dengan dunia anak, dan memuat pesan moral dapat menjadi strategi efektif dalam mendukung perkembangan karakter pada pendidikan anak usia dini. Secara umum, hasil penelitian ini dapat digeneralisasikan pada konteks pembelajaran PAUD dengan karakteristik serupa, terutama dalam penggunaan media audio-visual untuk penguatan nilai-nilai karakter.

Secara praktis, penelitian ini memberikan implikasi bahwa pendidik dapat memanfaatkan video animasi edukatif sebagai alternatif media pembelajaran untuk menanamkan tanggung jawab maupun nilai karakter lainnya. Pemilihan media yang tepat dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna bagi anak.

Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan karena tidak menggunakan kelas kontrol, sehingga generalisasi hasil perlu dilakukan secara hati-hati. Oleh sebab itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan kelompok kontrol atau membandingkan beberapa jenis media pembelajaran agar diperoleh temuan yang lebih kuat dan komprehensif.

DAFTAR RUJUKAN

- Amini, M., & Mariyati, M. (2021). *Meningkatkan karakter anak usia dini melalui pemberian penguatan*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1128–1139*. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1128>
- Aisyah, S., Sofyan, H., & Rahman, K. A. (2025). *Analisis pembiasaan karakter baik pada anak usia dini melalui film animasi Nussa Rara di TK Al-Falah 2 Kota Jambi*. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 8(2), 307–314. <https://doi.org/10.31537/jecie.v8i2.1743>
- Anggraini, F. D. P., Aprianti, A., Setyawati, V. A. V., & Hartanto, A. A. (2022). Pembelajaran Statistika Menggunakan Software SPSS untuk Uji Validitas dan Reliabilitas. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6491–6504. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3206>
- Apriliyanti, F., Hanurawan, F., & Sobri, A. Y. (2021). Keterlibatan Orang Tua dalam Penerapan Nilai-nilai Luhur Pendidikan Karakter Ki Hadjar Dewantara. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 1–8. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.595>
- Cahyati, N. (2018). *Penggunaan media audio visual terhadap karakter tanggung jawab anak usia 5-6 tahun*. *Jurnal Golden Age*, 2(2), 75–84. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v2i02.1033>
- Dagama, S. A. I., Poppyariyana, A. A., & Hurri, I. (2021). *Penerapan tontonan Nussa dan Rara terhadap pembentukan karakter tanggung jawab*. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 71–78. <https://doi.org/10.29313/ga:jpaud.v5i1.8104>
- Dela Puspita Sari. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Karakter Tanggung Jawab Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Chatra: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(3), 91–97. <https://doi.org/10.62238/chatra.v2i3.82>
- Dista, F. N. (2020). Manajemen Pendirian Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidika Anak Usia Dini Undiksha*, 8(December 2019), 101–111. DOI: <https://doi.org/10.23887/paud.v8i2.22582>
- Fitriana Dewi, N., Asmah, A., & Muntomimah, S. (2021). Efektifitas Meaningful Learning Terhadap Tanggung Jawab Anak Kelompok B Usia 3-4 Tahun Di Playgroup Amanah

-
- Bunda Malang. *Jurnal Warna : Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 6(1), 15–26. <https://doi.org/10.24903/jw.v6i1.633>
- Fitriani, I., & Siswono, H. (2023). Pengaruh Film Animasi Nussa dan Rara Terhadap Karakter Tanggung Jawab Anak Usia Dini di TK Muslimat NU 121 Bangsalsari Jember. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 6(2), 237–245. <https://doi.org/10.31537/jecie.v6i2.1181>
- Hasbi, M., Maryana, M., Ngasmawi, M., Mangunwibawa, A. A., Jakino, J., & Rahmawati, D. (2020). *Membangun tanggung jawab anak*.
- Herwina, N. C., Najiah, F. I. S., & Aji, R. I. (2023). Prinsip Appeal Karakter Nussa Dan Rara Pada Serial Animasi Nussa: Analisis Hubungan Simbolik Dan Paradigmatik. *DeKaVe*, 16(2), 127–139. <https://doi.org/10.24821/dkv.v16i2.9627>
- Indayani, N. F., Rusmayadi, R., & Musi, M. A. (2022). *Pengaruh film animasi terhadap perilaku moral anak usia 5-6 tahun*. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 4(1), 59–68. <https://doi.org/10.15642/jeced.v4i1.1876>
- Irawan, D. C., Rafiq, A., & Utami, F. B. (2021). Media Video Animasi Guna Meningkatkan Sikap Tanggung Jawab Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 294. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.37756>
- Juliyana, H., & Karta, I. W. (2025). *Pengaruh media film animasi terhadap perkembangan moral anak kelompok B di TK Jannatul Hazni Turida*. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 259–274. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.32645>
- Kurniasih, V. W., Fitriyah, F. K., Hidayat, M. T., & Sunanto, S. (2020). Hubungan pemahaman diri terhadap rasa tanggung jawab sebuah survey pada anak usia dini di kota surabaya. *Child Education Journal*, 2(2), 98-105. <https://doi.org/10.33086/cej.v2i2.1672>
- Kurniawati, A. B., Safitri, L. A., & Sugiana, S. (2024). *Pengaruh video animasi bermuatan moral terhadap kemandirian pada anak usia 5–6 tahun*. *Efektor*, 11(2), 85–95. <https://doi.org/10.29407/e.v11i2.23805>
- Mardhotillah, H., & Rakimahwati, R. (2021). Pengembangan Game Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 779–792. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1361>

-
- Ni'mah, M., & Kiromi, I. H. (2022). *Analisis nilai-nilai karakter pada anak usia dini dalam film animasi Nusa dan Rara*. Jurnal Buah Hati, 9(2), 109–117. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v9i2.2109>
- Nurdiana, A. S., Hanafi, S., & Nulhakim, L. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Animasi Berbasis Kinemaster Untuk Meningkatkan Efektivitas Pada Mata Pelajaran Ipa Siswa Kelas Iv Sdn Kedaleman Iv. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(6), 1554. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v10i6.8395>
- Nurwahidah, C. D., Zaharah, Z., & Sina, I. (2021). Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Mahasiswa. *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 17(1). <https://doi.org/10.31000/rf.v17i1.4168>
- Pratiwi, I., & Ridwan, M. (2021). Pengaruh penggunaan media video animasi terhadap motivasi. *Journal Of Sport Education (JOPE)*, 4(1), 77. <https://doi.org/10.31258/jope.4.1.77-86>
- Purwanti, R. S., Marmawi, M., & Lukmanulhakim, L. (2022). Studi Kasus Tentang Motivasi Belajar Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Suster Pontianak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 11(5). <https://doi.org/10.26418/jppk.v11i5.54628>
- Rahmayanti, R. D., Yarno, Y., & Hermoyo, R. P. (2021). Pendidikan Karakter dalam Film Animasi Riko The Series Produksi Garis Sepuluh. *Kembara: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 7(1), 157–172. <https://doi.org/10.22219/kembara.v7i1.15139>
- Ramadanti, A. W., & Padilah. (2022). *Pengaruh film animasi Nusa dan Rara dalam membentuk karakter anak usia dini*. PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(1), 95–102. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v5i03.10696>
- 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>
- Sinta, D. S. (2021). *Media Pembelajaran Berbasis Digital*. 3(2), 6.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. 6.
- Sayekti, O. M. (2019). *Film Animasi "Nusa dan Rara Episode Baik Itu Mudah" sebagai Sarana Penanaman Karakter pada Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak, 8(2), 164–171. <https://doi.org/10.21831/jpa.v8i2.29093>

Yalçın, V. (2021). *Moral Development in Early Childhood: Benevolence and Responsibility in the Context of Children's Perceptions and Reflections. Educational Policy Analysis and Strategic Research*. <https://doi.org/10.29329/epasr.2021.383.8>