

Pengembangan Media Video *It's Toilet Time* dalam Menstimulasi Keterampilan *Toilet Training* Anak Usia 3-4 Tahun

Firda Ashlikhatul Kirom¹, Sri Setyowati¹, Mallevi Agustin Ningrum¹, Melia Dwi Widayanti¹, Muazar Habibi^{2*}

¹Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

²Program Studi S1 PAUD Universitas Mataram, Indonesia

*Corresponding Author: muazar.habibi@unram.ac.id

Article History

Received : June 16th, 2024

Revised : July 08th, 2024

Accepted : August 16th, 2024

Abstract: Survei Kesehatan Rumah Tangga (SKRT) nasional tahun 2015 menunjukkan terdapat 75 juta anak balita hingga pra sekolah mengalami kesulitan dalam mengontrol buang air besar (BAB) dan buang air kecil (BAK). Hal ini mengindikasikan bahwa tingginya permasalahan terkait keterampilan *toilet training* pada anak usia dini. Diperkuat dengan hasil observasi keterampilan *toilet training* anak usia 3-4 tahun yang dilakukan oleh peneliti di KB Baitul Muttaqien Surabaya menunjukkan sebanyak 4 anak belum mampu secara kognitif dan sebanyak 6 anak belum mampu secara fisik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, dan keefektifan media video *It's Toilet Time* dalam menstimulasi keterampilan *toilet training* anak usia 3-4 tahun. Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kelayakan media video *It's Toilet Time* dari hasil validasi oleh ahli materi memperoleh nilai presentase 82,5% sedangkan ahli media memperoleh nilai presentase 85%. Keefektifan media video *It's Toilet Time* dianalisis menggunakan perhitungan hasil uji Wilcoxon menggunakan SPSS 26 menunjukkan bahwa $Asymp.Sig (2-tailed)$ sebesar 0,00 sehingga $P < 0,05$ atau $0,005 < 0,05$ maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_1 diterima. Selain dilakukan juga perhitungan uji *N-gain score*, hasil pengujian tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata *N-gain score* adalah sebesar 0,60 atau 60% termasuk dalam kategori sedang. Berdasarkan hasil uji wilcoxon dan uji *N-Gain Score* yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video *It's Toilet Time* efektif digunakan untuk menstimulasikan keterampilan *toilet training* anak usia 3-4 tahun.

Keywords: Media Pembelajaran, *Toilet Training*, Video Animasi

PENDAHULUAN

Anak usia dini merujuk pada anak yang berusia antara 0 hingga 6 tahun, anak pada rentang usia tersebut mengalami masa keemasan atau biasa disebut *Golden Age*. Masa ini merupakan masa paling krusial, oleh karena itu memberikan stimulasi dan pengetahuan sangat penting agar perkembangan anak dapat berjalan dengan optimal. Pada masa ini, memberikan stimulasi yang sesuai kepada anak menjadi sangat penting untuk mengoptimalkan perkembangannya salah satunya adalah dengan melatih keterampilan hidup atau *life skill* (Amelia & Nurfuati, 2020).

Terdapat lima jenis keterampilan hidup yang meliputi: kesadaran diri atau *self-awareness*, keterampilan sosial, keterampilan berpikir, keterampilan akademik, dan

keterampilan menolong diri sendiri atau *self-help skill* (World Health Organization, 1994). Penting untuk mengajarkan keterampilan hidup kepada anak usia dini, termasuk keterampilan menolong diri sendiri atau *self-help skill*. Terdapat beberapa jenis keterampilan menolong diri sendiri (*self-help*) pada anak usia dini yang perlu ditanamkan, termasuk kemampuan menggunakan alat makan dan mempersiapkan makanan (*eating skill*), kemampuan menggunakan dan melepaskan pakaian (berpakaian), kemampuan merawat diri (*grooming*), keterampilan praktis sehari-hari (rumah tangga), dan kemampuan *toileting* (Nurani & Pratiwi, 2020). Keterampilan menolong diri sendiri (*self-help*) penting diberikan sejak dini untuk karena keterampilan ini memiliki nilai yang penting untuk membekali anak dengan keahlian yang berguna dalam kehidupan mereka di masa yang akan datang.

Keterampilan yang dijelaskan Nuraini dan Pratiwi melibatkan 4 keterampilan, namun dalam hal ini keterampilan *toilet training* akan menjadi perhatian besar peneliti untuk dikembangkan pada anak usia dini.

Toilet training merupakan proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengajarkan anak dalam mengontrol dan melakukan Buang Air Besar (BAB) dan Buang Air Kecil (BAK) secara teratur dan tepat sehingga mampu secara mandiri menggunakan toilet dan tidak bergantung pada *diapers* (Shahara & Khotimah, 2023). Kemampuan ini merupakan salah satu bagian penting dari program pendidikan *self-help* yang bertujuan agar anak dapat menguasai penggunaan toilet dengan benar. Terdapat teori yang mampu dijadikan acuan dalam keterampilan *toilet training* pada anak usia dini salah satunya adalah teori psikoseksual dari Sigmund Freud. Gagasan teori psikoseksual dari Sigmund Freud (dalam Feist & Feist, 2010), memfokuskan bahwa sebagian besar kepribadian seseorang mulai terbentuk sekitar usia lima tahun. Tahap-tahap awal perkembangan memiliki pengaruh yang besar dalam membentuk kepribadian seseorang dan terus mempengaruhi perilaku di masa depan. Selain itu, Sigmund Freud juga menyatakan bahwa pemberian *toilet training* sebaiknya diberikan kepada anak pada rentang usia 1 hingga 3 tahun karena pada masa ini anak sedang mengalami tahap anal (*anal stage*). Tahap ini berlangsung dari usia sekitar 18 bulan hingga 3 tahun, di mana anak cenderung mengalami kepuasan dari aktivitas yang berkaitan dengan anus. Selain itu menurut teori Wong's (dalam Khalimatus & Veryudha, 2017), keberhasilan anak dalam melakukan *toilet training* dapat diidentifikasi melalui tiga kemampuan yaitu, (1) kemampuan psikologis meliputi kemampuan anak dalam menahan kencing selama 3-4 jam, frekuensi buang air kecil yang cukup, minat yang ditunjukkan untuk buang air besar dan kecil secara teratur, (2) kemampuan fisik meliputi kemampuan anak untuk duduk atau jongkok dengan tenang selama 2-5 menit, kemampuan berjalan dengan baik, mengatur pakaian mereka sendiri, kemampuan dalam mengungkapkan keinginan mereka untuk buang air besar atau kecil, merasa tidak nyaman ketika menggunakan popok basah atau kotor, menunjukkan minat dan perhatian terhadap kebiasaan menggunakan toilet, kemampuan anak dalam meniru tindakan orang lain dan bekerjasama dengan orang tua saat diajari untuk

menggunakan toilet, dan (3) kemampuan kognitif anak meliputi kemampuan dalam memahami reaksi tubuh mereka ketika ingin buang air dan mengungkapkan keinginan mereka untuk buang air , memiliki kata-kata sendiri untuk buang air kecil dan besar seperti "peepee" dan "poopo".

Menurut Meysialla & Alini (2018), Survei Kesehatan Rumah Tangga (SKRT) nasional tahun 2015 menunjukkan terdapat 75 juta anak balita hingga pra sekolah menghadapi kesulitan dalam mengontrol buang air besar (BAB) dan buang air kecil (BAK). Survei yang sama juga dilakukan oleh Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI) pada tahun 2016 juga mengindikasikan bahwa 30% anak usia 4 tahun masih mengompol, 10% pada usia 5 tahun, dan sekitar 1% pada usia 18 tahun (Iwari, 2022). Selain itu, menurut ahli urologi anak sekitar 15-20% anak usia 5 tahun masih mengalami *enuresis* atau mengompol (Garcia dalam Dewantara et al., 2023). Dari data tersebut, terlihat bahwa masalah kesulitan mengontrol BAB dan BAK pada anak usia dini masih menjadi perhatian serius dengan tingkat kejadian yang tinggi.

Hal tersebut juga terjadi pada di KB Baitul Muttaqien Surabaya, menunjukkan bahwa terdapat permasalahan terkait *toilet training* pada anak usia 3-4 tahun. Hasil pengamatan memperlihatkan sebanyak 10 anak masih mengalami permasalahan terkait *toilet training* serta empat (4) anak masih belum mampu secara kogniti dibuktikan dengan ketidakmampuan anak dalam mengontrol buang air besar (BAB) dan buang air kecil (BAK) serta belum mampu mengikuti instruksi sederhana. Selain itu, sebanyak 6 anak belum mampu secara fisik dibuktikan dengan 4 anak belum mampu mengungkapkan keinginan untuk buang air besar dan buang air kecil, belum mampu dalam melepas dan memakai pakaian kembali, serta 2 yang masih bergantung pada penggunaan popok sekali pakai atau *diapers*.

Penyebab yang peneliti dapatkan adalah belum adanya pembelajaran *toilet training* yang diberikan pada lembaga tersebut serta ketergantungan pada bahan ajar berbasis lembar kerja anak (LKA). Pada lembaga yang akan dilakukan penelitian dalam hal ini adalah KB Baitul Muttaqien Surabaya belum memanfaatkan media pembelajaran interaktif sebagai bagian dari pembelajaran. Hal ini sangat menarik untuk dikembangkan dan diimplementasikan pada sekolah untuk memberikan rangsangan yang mendukung keterampilan *toilet training* pada

anak usia dini. Pada penelitian yang telah dilakukan oleh Hayati & Suparno (2020) menyatakan bahwa, pada usaha untuk mempermudah pemahaman anak terkait *toilet training* dapat dilakukan dengan menyediakan media yang konkret, seperti buku cerita berilustrasi atau video kartun yang berkaitan dengan *toilet training*. Oleh karena itu, seorang guru membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu menyampaikan materi tentang *toilet training* secara lebih mudah kepada anak-anak usia dini. Salah satu pilihan media yang dapat digunakan adalah video animasi.

Video animasi merupakan sekumpulan gambar diam yang ditampilkan secara berurutan dengan kecepatan tinggi, sehingga terlihat kumpulan gambar tersebut bergerak (Kurniawan dalam Novelia & Hazizah, 2020). Media video animasi memiliki keunggulan dibandingkan dengan video konvensional, khususnya jenis video animasi 2 Dimensi (2D). Video animasi, terutama yang ditujukan untuk anak-anak, memiliki durasi yang tidak terlalu panjang, tetapi tetap mampu menyampaikan pesan kepada anak-anak karena kontennya disusun dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan singkat. Dalam video animasi ini, pasti terdapat gambar animasi yang dirancang semenarik mungkin, dilengkapi dengan suara dan musik, serta karakter-karakter yang menghidupkan alur cerita dalam video tersebut (Maranatha & Putri, 2021). Seperti penelitian yang telah dilakukan oleh Amelia & Nurfuati (2020) yang berjudul pengembangan model video interaktif dalam mengembangkan keterampilan *toilet training* pada anak usia 4-5 tahun. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa peneliti mengembangkan video interaktif yang bernama “Ayo Ke Kamar Mandi Sendiri”. Materi yang dikembangkan pada penelitian tersebut hanya berisi tentang langkah- langkah penggunaan toilet yang baik, dimana materi pada media tersebut memfokuskan pada penggunaan ilustrasi berupa WC duduk. Video interaktif yang dikembangkan pada penelitian tersebut berdurasi empat menit dengan format MP4.

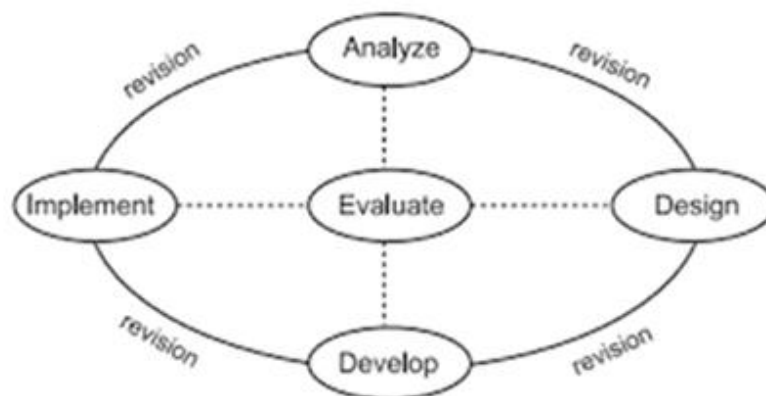
Berbeda dengan pembaruan yang digunakan dalam penelitian ini. Pembaruan media video ini dimodifikasi seperti pada penelitian yang telah dilakukan. Letak perbedaannya adalah, materi yang dikembangkan

pada penelitian ini berisi langkah serta cara penggunaan toilet yang baik dan benar, dimana materi pada media tersebut memfokuskan pada penggunaan ilustrasi berupa WC jongkok karena disesuaikan dengan kondisi yang ada. Selain itu, pada media video tersebut terdapat alur cerita sebelum memasuki materi yang akan disampaikan. Berdasarkan uraian diatas, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video animasi *It's Toilet Time* untuk memberikan stimulus yang baik terhadap keterampilan *toilet training* anak usia 3-4 tahun, dimana nantinya didesain menjadi video animasi 2 dimensi dengan durasi 3 menit dan akan ditayangkan pada aplikasi *youtube*. Materi yang terdapat dalam media video *It's Toilet Time* tersebut akan berisi seputar *toilet training*, meliputi langkah sebelum dan sesudah melakukan buang air besar (BAB) atau buang air kecil (BAK) serta cara penggunaan toilet yang baik dan benar. Dengan demikian, peneliti mengambil judul dengan tema “Pengembangan Media Video *It's Toilet Time* dalam Menstimulasi Keterampilan *Toilet Training* Anak Usia 3-4 Tahun”.

METODE

Prosedur penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang melibatkan lima tahapan yang harus dilakukan secara runtut dan menyeluruh guna mencapai hasil yang optimal. Peneliti melakukan penelitian dan pengembangan atau (R&D) hingga mencapai tahap evaluasi setelah produk diterapkan pada subjek penelitian. Adapun alasan peneliti menggunakan metode pengembangan ADDIE ini adalah agar mampu melakukan analisa terhadap kebutuhan guna mendapatkan bentuk pengetahuan tentang masalah yang terjadi di lapangan.

Pada penelitian ini mengembangkan media video *It's Toilet Time* untuk menstimulasi keterampilan *toilet training* anak usia 3-4 tahun. Produk tersebut harus melewati tahap validasi desain sebelum dilakukannya proses final dari pemrograman produk. Pengujian ini bertujuan untuk menciptakan media yang layak diimplementasikan pada anak nantinya untuk meningkatkan pengetahuan *toilet training*.



Gambar 1. Model ADDIE (Branch, 2009)

Keunggulan dari model pengembangan ADDIE ini dalam mendesain dari sistem pembelajaran yaitu memiliki pendekatan pada sistem proses yang logis dan sistematis dalam proses perencanaannya. Output dari langkah pengembangan ini menjadi patokan dari input pada proses selanjutnya, sehingga dari itu kesalahan-kesalahan akan terdeteksi serta meminimalisir kesalahan pada hasil akhir produk (Hidayat & Nizar, 2021).

HAASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pengembangan media video *It's Toilet Time* dalam menstimulasi keterampilan *toilet training* anak usia 3-4 tahun yang di kembangkan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE oleh (Branch, 2009). Model ADDIE memiliki lima langkah yaitu *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implement*, *Evaluate*. Secara rinci langkah pengembangan dalam penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut;

1. Tahapan Analisis (*Analyze*)

Pada tahapan analisis, pengembang melakukan identifikasi untuk mengetahui permasalahan pembelajaran yang terjadi. Analisis tersebut dilakukan dengan cara wawancara dan observasi secara langsung, hal ini bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang permasalahan yang dihadapi oleh sekolah. Pada tahapan analisis ini ada beberapa kegiatan yang dilakukan yaitu:

a. Analisis Permasalahan

Pada tahapan analisis, pengembang menemukan permasalahan terkait *toilet training* pada anak usia 3-4 tahun di KB Baitul Muttaqien Surabaya. Pengamatan oleh peneliti juga

menunjukkan bahwa masih ditemui anak yang bergantung pada penggunaan popok sekali pakai atau *diapers*, hal ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru yang menyatakan bahwa orang tua merasa khawatir jika anak mereka mengompol selama pembelajaran, sehingga mereka memilih untuk tetap memakaikan popok atau *diapers* pada anak. Program *toilet training* perlu diberikan sejak dini pada anak. Melaksanakan program *toilet training* bermanfaat sebagai bekal masa depan anak. Sejalan dengan pendapat Shahara & Khotimah (2023) program *toilet training* merupakan pembelajaran yang penting untuk diberikan kepada anak, program ini bertujuan untuk mengajarkan anak dalam mengontrol dan melakukan Buang Air Besar (BAB) dan Buang Air Kecil (BAK) secara teratur dan tepat sehingga mampu secara mandiri menggunakan toilet dan tidak bergantung pada *diapers*. Berdasarkan analisis permasalahan diatas, perlu adanya penyelesaian permasalahan yaitu dengan mendatangkan media pembelajaran interaktif yang berfokus pada peningkatan keterampilan *toilet training* anak usia 3-4 tahun.

b. Analisis Kebutuhan Lapangan

Hasil wawancara dan observasi yang telah peneliti lakukan di KB Baitul Muttaqien Surabaya menunjukkan bahwa pada lembaga KB Baitul Muttaqien Surabaya belum memiliki kegiatan yang berfokus pada keterampilan *toilet training*, jika pun ada guru hanya memberikan instruksi kepada anak untuk memberitahu jika mereka ingin buang air besar atau kecil sebelum pembelajaran dimulai. Selain itu, guru di lembaga tersebut belum mempunyai media pembelajaran interaktif yang berorientasi untuk

menstimulasi keterampilan *toilet training* anak usia 3-4 tahun.

Keterbatasan penunjang pembelajaran seperti media pembelajaran interaktif yang berfokus pada keterampilan *toilet training* anak menjadi permasalahan bagi sekolah. Adapun penunjang pembelajaran yang digunakan oleh guru hanya berupa lembar kerja anak (LKA). Hal ini sangat menarik untuk dikembangkan dan diimplementasikan pada sekolah untuk memberikan rangsangan yang mendukung keterampilan *toilet training* pada anak usia dini. Pada penelitian yang telah dilakukan oleh Hayati & Suparno (2020), menyatakan bahwa usaha untuk mempermudah pemahaman anak terkait *toilet training* dapat dilakukan dengan menyediakan media yang konkret, seperti buku cerita berilustrasi atau video kartun yang berkaitan dengan *toilet training*. Oleh karena itu, seorang guru membutuhkan media pembelajaran interaktif yang dapat membantu menyampaikan materi tentang *toilet training* secara lebih mudah kepada anak-anak usia dini, salah satunya dengan menggunakan media video animasi. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti mengembangkan media video *It's Toilet Time* sebagai media yang dapat menunjang proses pembelajaran yang berorientasi pada pemberian stimulasi keterampilan *toilet training* anak usia 3-4 tahun. Pengembangan media video tersebut juga sebagai upaya mengatasi permasalahan yang ada dan sebagai penunjang pembelajaran berdasarkan kebutuhan dalam proses pembelajaran di sekolah sehingga sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Maka dari itu pengembangan media video *It's Toilet Time* dalam menstimulasi keterampilan *toilet training* anak usia 3-4 tahun sangat diperlukan untuk membantu proses pembelajaran di kelas.

2. Tahapan Desain (Design)

Setelah melakukan analisis untuk mengidentifikasi masalah pembelajaran, langkah selanjutnya adalah perencanaan dimana video pembelajaran direncanakan akan memenuhi kebutuhan pembelajaran spesifikasi produk yang telah ditetapkan sebelumnya pada BAB 1. Fase ini lebih membagi tugas dan mempersiapkan beberapa hal sebelum fase produksi. Langkah – langkah berbeda dalam fase desain ini adalah sebagai berikut:

a. Perancangan Materi

Langkah pertama dalam pembuatan media video *It's Toilet Time* adalah dengan merancang

materi. materi pada media video *It's Toilet Time* berisi penjelasan tentang tujuh tahap pelatihan toilet yang dapat meningkatkan tiga aspek kemampuan, yaitu fisik, kognitif, dan psikologis, sesuai dengan teori Wong's (dalam Khalimatus & Veryudha, 2017). Adapun isi dari materi yang terdapat pada media video *It's Toilet Time* sebagai berikut:

1. Mengkomunikasikan keinginan buang air besar atau buang air kecil kepada guru atau orang tua
2. Melepas celana/ rok
3. Meletakkan kaki diatas wc secara bergantian
4. Membersihkan kemaluan dengan air hingga bersih
5. Menyiram kotoran dengan air hingga bersih
6. Menggunakan celana/ rok kembali
7. Mencuci tangan menggunakan sabun dan air mengalir

b. Desain Produk Media Video *It's Toilet Time*

Pada tahap ini, dilakukan perancangan desain media video *it's toilet time*. Desain produk media video *It's Toilet Time* diambil dari media yang cocok diberikan pada anak usia 3-4 tahun. Pada media video *It's Toilet Time* diawali dengan cerita singkat sebelum memasuki pada inti materi. Cerita yang dibawakan adalah dengan menampilkan karakter “bobi” sebagai anak laki-laki yang sedang merasa sakit perut karena menahan buang air besar, kemudian guru mengajak anak untuk menuju toilet. Dari cerita singkat tersebut, materi yang disampaikan adalah tentang bagaimana ciri- ciri ketika terdapat keinginan buang air besar. Selanjutnya, memasuki pada *toilet training* itu sendiri, meliputi langkah- langkah yang dilakukan sebelum, ketika, dan sesudah buang air besar didalam toilet. Pada media video *It's Toilet Time* dirancang khusus untuk menjelaskan penggunaan WC jongkok, sehingga materi yang terdapat pada media video meliputi 7 langkah yaitu: mengkomunikasikan keinginan buang air besar atau buang air kecil kepada guru atau orang tua, melepas pakaian, jongkok diatas WC, membersihkan diri atau cebok, menyiram kotoran, memakai kembali pakaian, serta mencuci tangan.

Selain itu, media video *It's Toilet Time* pada penelitian ini memuat beberapa aspek didalamnya sesuai dengan pendapat Aryani & Ambara (2021), meliputi audio, tampilan, gambar, warna, dan aspek teks. Media video *It's*

Toilet Time yang dikembangkan ini mengacu pada standar video animasi untuk anak usia dini yang dijelaskan oleh Batubara & Ariani (2016), sebagai berikut:

1. Isi video harus relevan dengan tema atau topik pelajaran yang sedang disampaikan.
2. Gambar-gambar dalam video tidak boleh mengandung unsur tindakan tidak senonoh, penghinaan terhadap suku bangsa, dan kekerasan.
3. Durasi video tidak terlalu panjang idealnya antara 2-5 menit.

c. Penyusunan Instrumen

Tahap selanjutnya setelah membuat desain media video *It's Toilet Time* yaitu dengan menyusun instrumen yang terdiri dari instrumen validasi untuk mengetahui kelayakan dan instrumen observasi anak untuk mengetahui keefektifan dari media video *It's Toilet Time*. Adapun instrumen validasi ahli media disusun untuk menilai dari aspek audio, tampilan, gambar, warna, dan aspek teks yang dikembangkan dari (Aryani & Ambara 2021). Instrumen validasi ahli materi disusun untuk menilai dari aspek isi, penyajian, dan bahasa yang dikembangkan dari (Hapsari & Zulherman, 2021). Dan untuk instrument observasi keterampilan *toilet training* anak disusun untuk menilai dari aspek fisik, kognitif, dan psikologis yang dikembangkan dari Teori Wong's (dalam Khalimatus & Veryudha, 2017) dan teori Gilbert (2003). Instrumen disusun dengan menggunakan angket, dimana angket tersebut dalam bentuk *checklist* menggunakan skala likert yang digunakan dalam pengambilan data kepada ahli media, ahli materi, dan observasi anak di KB Baitul Muttaqien Surabaya.

3. Tahap Pengembangan (Development)

Pada tahap pengembangan dimulai dengan membuat media video *It's Toilet Time* berdasarkan perancangan yang telah disusun. Media video yang dikembangkan merupakan jenis media pembelajaran interaktif dalam bentuk animasi 2 dimensi dengan durasi 2 menit 25

detik. Media dikembangkan menggunakan aplikasi *Adobe Premier dan Adobe Aftereffect* serta proses editing suara menggunakan *Adobe Audition*. Media juga dilengkapi dengan bahan penyerta yang tujuannya sebagai panduan untuk guru dan pengguna media yang ditujukan pada siswa pada proses pembelajaran serta membantu siswa disabilitas untuk lebih memahami materi. Pengembangan bahan penyerta ini menggunakan aplikasi *Canva*. Pada tahap ini media yang telah dikembangkan dan bahan penyerta yang telah dibuat selanjutnya divalidasi ke ahli materi sedangkan media divalidasi ke ahli media serta dilakukan validasi angket kepada guru yang mengajar di kelas. Tahap – tahap tersebut secara rinci akan dijelaskan sebagai berikut.

a. Validasi

Pada tahap ini proses penilaian produk yang telah dikembangkan yang bertujuan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan media baik dari segi desain ataupun materi. Validasi ini dilakukan kepada 1 ahli media, 1 ahli materi, dan pada guru dengan menggunakan wawancara terstruktur serta observasi yang berupa instrumen penilaian. Berikut adalah validasi yang dilakukan peneliti kepada para ahli:

1) Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan dalam rangka menguji kebenaran, keabsahan, serta kelengkapan materi yang dikemas dalam video pembelajaran yaitu tentang *toilet training* serta isi dari bahan penyerta media video ini. Validasi yang dilakukan kepada ahli materi menggunakan instrumen angket, yang dapat memberikan penilaian atas jawaban dari angka 1 – 4 dan memberi kolom deskriptif untuk memberikan catatan yang perlu diberikan untuk penyempurnaan media. Untuk validasi materi dilakukan kepada satu orang validator yaitu dosen dengan kualifikasi terakhir S2 PAUD yang memahami materi mengenai keterampilan *toilet training* anak usia dini.

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{33}{40} \times 100\%$$

$$P = 82,5\%$$

Tabel 1. Hasil validasi ahli materi

Aspek yang dinilai	Nomor butir	Total skor	Skor tertinggi
Kelayakan Isi	1,2,3,4	13	40
Kelayakan Penyajian	5,6,7	10	
Kelayakan Bahasa	8,9,10	10	

2) Validasi Ahli Media

Validasi media bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari video pembelajaran dari segi teknis media yang telah dikembangkan sebagai pedoman bagi guru dalam penggunaannya. Validitas yang dinilai dari ahli media dilihat dari aspek teks, gambar, tampilan, warna, suara. Validasi yang dilakukan kepada ahli materi menggunakan instrumen angket, yang dapat memberikan penilaian atas jawaban dari angka 1 – 4 dan memberi kolom deskriptif untuk

memberikan catatan yang perlu diberikan untuk penyempurnaan media. Untuk validasi materi dilakukan kepada satu orang validator untuk menghindari subjektivitas, yaitu pendidikan terakhir S2 PAUD yang memahami media yang baik digunakan dalam pembelajaran.

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{34}{40} \times 100\%$$

$$P = 85\%$$

Tabel 2. Hasil validasi ahli media

Aspek yang dinilai	Nomor butir	Total skor	Skor tertinggi
Aspek suara	1,2	8	40
Aspek tampilan	3,4,5,6	14	
Aspek warna	7	3	
Aspek gambar	8,9	6	
Aspek teks	10	3	

3) Data Hasil Angket Guru

Peneliti memberikan angket tentang penilaian media video *It's Toilet Time* kepada tiga guru di KB Baitul Muttaqien Surabaya untuk mendapatkan kritik dan rekomendasi. Adapun penilaian guru disusun berdasarkan dari pendapat (Andriani & Indrayany, 2019), yang meliputi kriteria kesesuaian pembelajaran, ketertarikan pembelajaran, keterlibatan anak, dan umpan balik anak pada saat mengamati media video *It's Toilet Time*. Berdasarkan perhitungan ketiga hasil angket guru tersebut, maka didapat persentase sebesar 87,5%, 80%, dan 95%.

4) Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian

Setelah melakukan uji kelayakan media video *it's toilet time*, kemudian peneliti melakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan instrumen pada lembar observasi. Berikut penjabarannya;

a) Uji Validitas

Uji validitas lembar observasi menggunakan *cronbach's alpha* menggunakan SPSS 26. Pengambilan data dilakukan pada saat penelitian dilakukan pengamatan di KB Mutiara Hati Surabaya. Hasil dari observasi akan dilakukan uji validitas yang akan ditampilkan pada Tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3. Hasil uji validitas

Item	<i>r hitung</i>	<i>r tabel</i> (5%)	Sig	Kriteria
1.	0,813	0,632	0,004	Valid
2.	0,720	0,632	0,019	Valid
3.	0,799	0,632	0,006	Valid
4.	0,909	0,632	0,000	Valid
5.	0,662	0,632	0,037	Valid
6.	0,734	0,632	0,016	Valid
7.	0,923	0,632	0,000	Valid
8.	0,797	0,632	0,006	Valid
9.	0,867	0,632	0,001	Valid
10.	0,822	0,632	0,003	Valid

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh instrumen mempunyai skor R hitung > dari R tabel pada signifikansi 5% yaitu 0,632. Hal ini dapat diartikan bahwa 10 instrumen yang ada dinyatakan valid.

b) Uji Reliabilitas

Reliabilitas instrumen penilaian bertujuan bertujuan untuk mengetahui apakah hasil pengukuran konsisten dan dapat dipercaya. Sebelum pengujian reliabilitas dilakukan, dasar pengambilan keputusan harus memiliki alpha sebesar 0,60. Jika nilai variabel lebih besar dari 0,60, variabel tersebut dianggap reliabel. Hasil uji reliabilitas penelitian ini sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil uji reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,938	10

Berdasarkan output *Reliability statistics* diatas, diketahui nilai *Cronbach's Alpha* adalah sebesar 0,938. Nilai *cronbach's Alpha* 0,938 > 0,6 maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan diatas, dapat disimpulkan bahwa instrumen dinyatakan reliabel.

4. Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap pelaksanaan merupakan tindak lanjut dari tahap pengembangan. Pada tahap ini, produk atau media diuji coba di lapangan, khususnya media video berjudul *it's toilet time*. Produk ini akan diuji pada 10 anak di KB Baitul Muttaqien

Surabaya. Prosesnya melibatkan guru yang pertama-tama guru menonton media video tersebut dan mengisi angket. Anak-anak kemudian akan diperkenalkan pada media video *it's toilet time*. Dalam tahapan ini adalah melakukan uji coba media video *It's Toilet Time* pada 10 anak berusia 3-4 tahun di KB Baitul Muttaqien Surabaya. Peneliti menerapkan uji coba lapangan dengan metode pre-eksperimen desain tipe *one group pretest dan posttest*. Berikut adalah rincian tahapan penerapan media video *It's Toilet Time*.

a) Tahap Pertama

Dilakukan sebuah *pretest* kepada 10 anak di KB Baitul Muttaqien Kota Surabaya pada kelas KB 1 sebagai pengukur tingkat keterampilan *toilet training* sebelum diberikan *treatment*. *Pretest* dilakukan dengan tanya jawab menggunakan lembar kerja berupa gambar berseri dimana anak diminta untuk mengurutkan gambar yang berisi 7 langkah *toilet traiaing*. Dari kegiatan dipertemuan pertama sebagian besar anak masih belum memahami tentang langkah-langkah dalam *toilet training*. Didalam *pretest* terdapat 3 kemampuan anak yang diukur, yang dijabarkan sebagai berikut:

1. Kemampuan Psikologis
2. Kemampuan Fisik
3. Kemampuan Kognitif

Berikut sajian data *pretest* kondisi awal keterampilan *toilet training* yang dimiliki 10 anak pada Lembaga KB Baitul Muttaqien Kota Surabaya.

Tabel 5. Hasil *pretest* kondisi awal keterampilan *toilet training*

Nama	Keterampilan Toilet Training									Total	
	Aspek Psikologis			Aspek Fisik				Aspek Kognitif			
RF	2	2	1	1	3	1	1	2	3	2	18
IS	3	3	2	1	2	2	1	2	1	1	18
KM	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	25
AN	2	3	1	1	3	3	1	2	1	1	18
IM	1	1	1	1	3	2	1	1	1	2	14
RA	3	4	3	3	4	2	2	3	3	2	29
YN	2	3	1	1	3	3	1	2	2	1	19
KR	3	3	1	1	3	3	1	2	3	2	22
SM	2	3	1	1	3	3	1	3	2	2	21
KA	3	3	2	3	4	4	2	3	3	2	29

b) Tahap Kedua

Dilakukan sebuah *treatment* kepada anak-anak di KB Baitul Muttaqien Surabaya pada

kelas KB 1. Anak- anak diberi pengetahuan baru mengenai *toilet training* dengan menggunakan media pembelajaran Interaktif berupa media

video animasi dengan judul *It's Toilet Time*. *Treatment* dilakukan selama 3 kali pertemuan antara lain:

1. Pertemuan Pertama

Kegiatan yang diberikan kepada anak adalah memberikan media video *It's Toilet Time* untuk menstimulasi keterampilan *toilet training*. Sebelum memulai pemutaran video tersebut, anak dijelaskan terlebih dahulu tentang fungsi toilet dan berbagai benda yang biasanya ada di dalamnya. Kemudian, anak-anak diminta untuk menonton video tersebut yang diputar melalui layar LCD di kelas. Pada pertemuan pertama, beberapa anak telah memahami isi materi dibuktikan dengan anak berpartisipasi dalam kegiatan tanya jawab tentang isi video. Proses stimulasi keterampilan *toilet training* pada *treatment* 1 didapatkan anak melalui kegiatan berikut:

- 1) Kemampuan psikologis anak dapat terstimulasi dengan kegiatan berdiskusi mengenai langkah- langkah yang dilakukan sebelum dan saat *toilet training* dilakukan.
- 2) Kemampuan fisik anak dapat terstimulasi dari memperhatikan tayangan video serta memperhatikan guru saat melakukan praktik *toilet training* didalam kelas, sehingga anak dapat memahami cara penggunaan toilet dengan benar.
- 3) Kemampuan kognitif anak dapat terstimulasi saat kegiatan berdiskusi dengan guru didalam kelas. Selain itu, saat pembelajaran akan dimulai, guru menyampaikan kepada anak untuk menyatakan keinginan BAB dan BAK kepada guru, dan guru melakukan pengulangan 30 menit sekali. Dari hal tersebut, anak dapat terstimulasi untuk terbiasa menyampaikan keinginan BAB dan BAK dengan kata sederhana seperti “berak” “pipis” “pup” dan lain lain.

2. Pertemuan Kedua

Pada *treatment* 2 ini anak- anak melakukan praktik *toilet training* secara langsung. Kegiatan dimulai dengan guru memperagakan langkah *toilet training* didalam kelas kemudian mengarahkan anak untuk menyimpan kaos kaki masing- masing didalam tas kemudian membagi anak sesuai dengan jenis kelamin. Kemudian anak anak diarahkan untuk melakukan kegiatan *toilet training* secara bergantian mulai dari mengungkapkan keinginan BAB atau BAK, berjalan menuju toilet, melepas celana, dan melakukan jongkok diatas WC. Proses stimulasi

keterampilan *toilet training* pada *treatment* kedua didapatkan anak melalui kegiatan :

- 1) Kemampuan psikologis anak dapat terstimulasi dari kegiatan praktik *toilet training* secara langsung. Pada saat praktik ini dilakukan, anak diberikan penjelasan mengenai langkah-langkah yang harus diikuti sebelum dan selama buang air besar atau kecil. Anak kemudian mempraktikkan langkah-langkah tersebut secara langsung. Kegiatan ini mampu meningkatkan minat anak untuk menggunakan toilet dan mengurangi ketergantungan pada popok sekali pakai, sekaligus memberikan pemahaman yang tepat mengenai langkah- langkah *toilet training*.
- 2) Kemampuan fisik anak dapat terstimulasi dari kegiatan praktik *toilet training*, dimana anak diberi kesempatan untuk mempraktikkan cara membuka celana atau rok, kemudian dilanjutkan dengan cara jongkok diatas WC. Kegiatan ini memberikan stimulasi fisik yang diperlukan dalam proses *toilet training*. Selain itu, kegiatan ini juga memberikan pengetahuan baru bagi anak yang belum familiar dengan penggunaan WC jongkok.
- 3) Kemampuan kognitif anak dapat dirangsang melalui diskusi dengan guru didalam kelas. Sebelum pembelajaran dimulai, guru meminta anak untuk memberitahu keinginannya jika ingin buang air besar atau kecil, serta mengingatkan mereka setiap 30 menit. Selain itu, kemampuan kognitif anak juga dapat dirangsang melalui instruksi sederhana yang diberikan oleh guru selama kegiatan simulasi berlangsung.

3. Pertemuan Ketiga

Pada *treatment* ketiga ini anak- anak melakukan simulasi tentang langkah- langkah setelah melakukan BAB dan BAK secara langsung. Kegiatan dimulai dengan guru memperagakan gerakan membersihkan diri atau cebok dengan menggunakan gayung, kemudian menyiram kotoran, memakai kembali pakaian dengan bantuan kursi, dan gerakan mencuci tangan menggunakan sabun. Kemudian anak anak diarahkan menuju ke toilet untuk melakukan gerakan yang sama seperti yang sudah diperagakan oleh guru. Proses stimulasi keterampilan *toilet training* pada *treatment* ketiga didapatkan anak melalui kegiatan:

- 1) Kemampuan psikologis anak dapat terstimulasi dari kegiatan praktik *toilet training* secara langsung. Pada saat praktik *toilet training* dilakukan, guru menjelaskan mengenai langkah- langkah yang harus dilakukan setelah BAB atau BAK kemudian diikuti secara langsung oleh anak. Kegiatan ini mampu menumbuhkan minat anak terhadap penggunaan toilet, dan dari kegiatan ini dapat memberikan pemahaman kepada anak mengenai langkah- langkah *toilet training* yang benar.
 - 2) Kemampuan fisik anak dapat terstimulasi dari kegiatan praktik *toilet training*, pada kegiatan tersebut anak diberikan kesempatan untuk mempraktekkan cara membersihkan diri atau cebok, kemudian menyiram kotoran secara mandiri, memakai kembali celana atau rok dengan bantuan kursi, dan yang terakhir adalah mencuci tangan dengan sabun, sehingga kegiatan ini mampu memberikan stimulasi kepada anak mengenai kemampuan fisik pada proses *toilet training*.
 - 3) Kemampuan kognitif anak dapat terstimulasi saat kegiatan berdiskusi dengan guru didalam kelas. Saat pembelajaran akan dimulai, guru menyampaikan kepada anak untuk menyatakan keinginan BAB dan BAK kepada guru, kemudian guru mengingatkan kepada anak setiap 30 menit sekali. Selain itu, kemampuan kognitif anak dapat terstimulasi dengan guru memberikan instruksi sederhana pada saat kegiatan simulasi berlangsung.
- c) Tahap Ketiga**
 Dilakukan sebuah *posttest* untuk mengetahui keefektifan media video *it's toilet time*. *Posttest* dilakukan sama seperti pada *pretest* yaitu dengan tanya jawab menggunakan lembar kerja berupa gambar berseri dimana anak diminta untuk mengurutkan gambar yang berisi 7 langkah *toilet traiaing*. Data *posttest* keterampilan *toilet training* yang dimiliki anak di KB Baitul Muttaqien Surabaya.

Tabel 6. Hasil *posttest* keterampilan *toilet training*

Nama	Keterampilan <i>Toilet training</i>									Total	
	Aspek Psikologis			Aspek Fisik				Aspek Kognitif			
RF	3	3	2	3	4	2	2	3	4	3	29
IS	4	3	3	3	3	3	2	3	2	2	28
KM	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	34
AN	3	3	2	3	4	4	2	3	2	2	28
IM	2	2	1	2	3	3	1	2	2	2	20
RA	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	38
YN	3	4	2	2	4	4	2	3	3	2	29
KR	3	3	3	2	4	4	3	3	3	3	31
SM	4	4	4	3	4	4	2	3	3	3	34
KA	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	38

Hasil *pretest* dan *pretest* keterampilan *toilet training* anak mengalami peningkatan. Setelah melakukan tahapan pelaksanaan, hasil *pretest* dan *pretest* akan diolah untuk mengetahui keefektifan media video *it's toilet time*. Uji keefektifan media video untuk menstimulasi keterampilan *toilet training* anak dilakukan dengan SPSS 26 dengan rumus uji Wilcoxon. Sebelum melakukan pengolahan data peneliti Menyusun hipotesis, adapun hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

Ha : Terdapat perbedaan dalam perilaku *toilet training* melalui media video *It's Toilet Time* pada anak usia dini 3-4 tahun di KB Baitul Muttaqien Surabaya.

H0 : Tidak terdapat perbedaan dalam perilaku *toilet training* melalui media video *It's toilet time* pada anak usia dini 3-4 tahun di KB Baitul Muttaqien Surabaya.

Berikut merupakan hasil analisis keefektifan menggunakan Wilcoxon dengan SPSS 26.

Tabel 7. Hasil analisis keefektifan

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest – Pretest	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	10 ^b	5.50	55.00
	Ties	0 ^c		
	Total	10		

Berdasarkan output hasil uji Wilcoxon menunjukkan bahwa *mean rank* penurunan dari *pretest* ke *posttest* (*Negative Ranks*) adalah 0 atau dapat dikatakan tidak ada. Kemudian *mean rank* peningkatan *pretest* ke *posttest* (*Positive Rank*)

5.50 dan nilai kesamaan antara *posttest* dengan *pretest* tidak ada. Maka kesimpulan dari tabel tersebut adalah dari *pretest* dan *posttest* 10 responden mengalami peningkatan.

Tabel 8. Statistics Wilcoxon Signed Rank Test

		<i>posttest - pretest</i>
Z		-2.829 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)		.005

Berdasarkan Tabel 8 statistics Wilcoxon *Signed Rank Test* menunjukkan bahwa Asymp.Sig (2-tailed) sebesar 0,005 sehingga $P < 0,05$ atau $0,005 < 0,05$ maka dapat disimpulkan “Ha diterima”. Artinya ada perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest*, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video *It’s Toilet Time* efektif digunakan untuk

menstimulasikan keterampilan *toilet training* anak usia 3-4 tahun. Selain menggunakan uji *Wilcoxon Match Pair Test*, pengujian keefektifan media video *It’s Toilet Time* juga menggunakan uji Normalized Gain atau N- Gain Score. Hasil pengujian keefektifan media video *It’s Toilet Time* menggunakan uji Normalized Gain sebagai berikut.

Tabel 9. Hasil pengujian keefektifan media video *It’s Toilet Time*

<i>Descriptive Statistics</i>					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>N-gain_score</i>	10	0	1	.60	.155
<i>N-gain_Persen</i>	10	35	82	60.37	15.452
<i>Valid N (listwise)</i>	10				

Berdasarkan hasil perhitungan uji N-gain *score* menggunakan SPSS 26 diatas, menunjukkan bahwa nilai rata- rata N-gain *score* adalah sebesar 0,60 atau 60% termasuk dalam kategori sedang. Dengan nilai N- Gain *score* minimal 35% dan maksimal 82%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video *It’s Toilet Time* efektif dalam menstimulasi keterampilan *toilet training* anak usia 3-4 tahun.

6) Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dari model pengembangan ADDIE. Tahap evaluasi meliputi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif digunakan untuk mengumpulkan data pada setiap produk, sedangkan evaluasi sumatif digunakan pada akhir program untuk mengetahui untuk mengetahui

ketercapaian media video *It’s Toilet Time* yang dikembangkan. Berikut diuraikan dari 2 tahapan evaluasi:

- a. Evaluasi formatif, dilakukan pada setiap tahapan ADDIE. Evaluasi pada tiap tahapan akan dijelaskan sebagai berikut:
 - 1) *Analyze*, evaluasi dari tahap ini adalah untuk menstimulasi keterampilan *toilet training* anak 3-4 tahun diperlukan media video animasi *It’s Toilet Time* yang digunakan sebagai media pembelajaran. Dengan adanya media video animasi tersebut anak dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan.
 - 2) *Design*, evaluasi pada tahap ini ini adalah untuk menyusun media video animasi harus disesuaikan dengan

karakter anak, untuk memudahkan anak dalam memahami isi materi yaitu dapat menggunakan kalimat yang lebih interaktif dan bahasa yang sederhana.

- 3) *Development*, sebelum menuju tahap penerapan media video *It's Toilet Time* divalidasi terlebih dahulu kepada ahli materi dan ahli media untuk memperoleh hasil layak untuk diterapkan.
- 4) *Implementation* ketika pelaksanaan *treatment* dilakukan di KB Baitul Muttaqien Surabaya, anak-anak sangat berantusias saat media video *It's Toilet Time* di tayangkan. Anak-anak dan guru juga lebih aktif dalam bercakap-cakap mengenai fungsi toilet namun ada beberapa anak yang kurang fokus saat menonton media video tersebut.

b. Evaluasi Sumatif

Dilakukan untuk mengetahui hasil akhir dari penelitian pengembangan. Kelebihan dari pengembangan media video *It's Toilet Time* untuk menstimulasi keterampilan *toilet training* anak usia 3-4 tahun yaitu media video dibuat sesuai dengan kondisi di lapangan. Materi dalam media video dibuat dengan runtut mulai dari materi tentang langkah- langkah sebelum hingga sesudah melakukan buang air besar maupun kecil, serta penggunaan toilet yang benar, dimana materi pada media tersebut memfokuskan pada penggunaan ilustrasi berupa WC jongkok, dalam hal ini disesuaikan dengan fasilitas yang ada di lembaga tersebut.

Media video *It's Toilet Time* telah di uji coba, adapun kendala saat uji coba adalah kondisi yang tidak kondusif di mana beberapa anak tidak mau duduk sehingga menghalangi pandangan temannya yang lain saat menonton video. Oleh karena itu, diperlukan strategi untuk mengatur posisi duduk anak sehingga mereka dapat dengan nyaman melihat media, selain itu diperlukan alat bantu berupa pengeras suara agar suara dapat terdengar lebih jelas jika diterapkan pada subjek yang lebih banyak. Untuk hasil akhir diketahui media video *It's Toilet Time* dinyatakan layak digunakan dan hasil implementasi media tersebut dinyatakan efektif untuk meningkatkan keterampilan *toilet training* anak usia 3-4 tahun, sehingga sangat diperlukan media video *It's Toilet Time* sebagai media yang dapat digunakan pada proses pembelajaran dengan tujuan menstimulasi keterampilan *toilet training* anak

usia dini, sehingga dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi secara menarik

Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk media video yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Adobe Premier dan Adobe Aftereffect*. Media video pembelajaran ini dapat dijadikan untuk menjadi bahan pembelajaran *toilet training* pada KB Baitul Muttaqien Kota Surabaya. Kelayakan dan keefektifan pengembangan media video ini telah diuji dan telah dinyatakan layak dan efektif untuk pembelajaran. Berikut pembahasan yang sesuai dengan rumusan masalah yang telah dibuat pengembang.

Pertama, Presentase validasi data untuk ahli materi memperoleh nilai persentase 82,5% Jika hasil evaluasi masuk dalam kategori sangat layak untuk diimplementasikan, berarti media sudah sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Untuk segala perbaikan dilakukan revisi berdasarkan saran atau masukan dari ahli materi. ,

Kedua, Presentase hasil validasi dari ahli media mendapatkan nilai persentase sebesar 85% Jika melihat hasil evaluasi tersebut skor penilaian tersebut masuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Untuk segala perbaikan dilakukan revisi berdasarkan saran atau masukan dari ahli media.

Ketiga, Presentase data dari studi lapangan yang dilakukan melalui uji perseorangan membuahkan hasil skor 97,89% yang menandakan sangat layak untuk digunakan serta dalam presentase tersebut juga menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat praktis untuk digunakan.

Keempat, Pada hasil uji Wilcoxon yang dilakukan untuk mengetahui keefektifan media dalam menstimulasi keterampilan *toilet training* anak usia 3-4 tahun. pengembangan media video mendapatkan hasil uji Wilcoxon menunjukkan bahwa *Asymp.Sig (2-tailed)* sebesar 0,005 sehingga $P < 0,05$ atau $0,005 < 0,05$ maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima. *N-gain score* menggunakan SPSS 26, hasil pengujian tersebut menunjukkan bahwa nilai rata- rata *N-gain score* adalah sebesar 0,60 atau 60% termasuk dalam kategori sedang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video *It's Toilet Time* efektif digunakan untuk menstimulasikan keterampilan *toilet training* anak usia 3-4 tahun.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka pengembangan media video *It's Toilet Time* dalam menstimulasi keterampilan *toilet training* anak usia 3-4 tahun dapat disimpulkan bahwa media video *It's Toilet Time* yang telah dikembangkan dan telah melakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi oleh ahli materi mendapatkan rata-rata nilai presentase 82,5% yang disimpulkan bahwa media dikatakan sangat layak untuk digunakan. Sedangkan hasil validasi oleh ahli media mendapatkan nilai persentase sebesar 85% yang diinterpretasikan sangat layak untuk diterapkan pada pembelajaran. Hasil kedua nilai persentase uji validitas media video *It's Toilet Time* tersebut berada pada interval $76\% \leq \text{skor} \leq 100\%$ dengan kategori sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Keefektifan media video *It's Toilet Time* dianalisis menggunakan uji Wilcoxon menggunakan SPSS 26 untuk mengetahui keefektifan media dalam menstimulasi keterampilan *toilet training* anak usia 3-4 tahun. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan bahwa $\text{Asymp.Sig (2-tailed)}$ sebesar 0,00 sehingga $P < 0,05$ atau $0,005 < 0,05$ maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain menggunakan uji wilcoxon, pada penelitian ini juga melakukan perhitungan uji *N-gain score*, hasil pengujian tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata *N-gain score* adalah sebesar 0,60 atau 60% termasuk dalam kategori sedang. Berdasarkan hasil uji wilcoxon dan uji *N-Gain Score* yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video *It's Toilet Time* efektif digunakan untuk menstimulasikan keterampilan *toilet training* anak usia 3-4 tahun.

UCAPAN TERIMA KASIH

Teruntuk kedua orangtua kami, para pembimbing dan penguji. Dekan dan jajaran Fakultas Ilmu Pendidikan, Ketua Jurusan, Sekretaris Jurusan, dan Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Surabaya.

REFERENCES

Amelia, Z., & Nurfuati, R. (2020). Pengembangan Model Video Interaktif dalam Mengembangkan Keterampilan

Toilet Training pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2), 131-147. Retrieved from <https://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/raudhatulathfal/article/view/5473>

Aryani, N. W., & Ambara, D. P. (2021). Video Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Aspek Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 252-260. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.36043>

Batubara, H. H., & Ariani, D. N. (2016). Pemanfaatan Video sebagai Media Pembelajaran Matematika SD/MI. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 47. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v2i1.741>

Branch, R. M. (2009). *Instructional Design-The ADDIE Approach*. New York: Springer.

Dewantara, S. A., Halimah, N., Pradita, A., & Fariz, A. (2023). Pengaruh Ankle Strategy Exercise Terhadap Tingkat Risiko Jatuh pada Komunitas Lansia di Kelurahan Jagir RW 1 Kecamatan Wonokromo. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, 8(4), 18-22. Retrieved from <https://journal.um-surabaya.ac.id/JKM/article/view/16335/6271>

Feist, J., & Feist, G. J. (2010). *Teori Kepribadian*. 7th ed. Jakarta: Salemba Humanika.

Gilbert, J. (2003). *Latihan Toilet*. Jakarta: Erlangga.

Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384-94. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>

Hayati, D. J., & Suparno, S. (2020). Efektivitas Buku Cerita Bergambar pada Keberhasilan Toilet Training Anak Usia 3-4 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1041. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.498>

Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *JIPAI: Jurnal Inovasi Pendidikan Agama*

- Islam*, 1(1), 28-37.
<https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Shahara, P. A. I., & Khotimah, N. (2023). Pengaruh Buku Cerita Bergambar Terhadap Keterampilan Toilet Training Anak Usia 2-4 Tahun. *PAUD Teratai*, 12(2), 1-5. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pau-d-teratai/article/view/55684>
- Iwari, F. P. (2022). *Pelaksanaan Toilet Training Oleh Orang Tua pada Anak Usia Dini di Kelurahan Pedurenan Bekasi* (Doctoral Dissertation). Universitas Pendidikan Indonesia. Retrieved from <http://repository.upi.edu/87542/>
- Khalimatus, L., & Veryudha, E. (2017). *Tumbuh Kembang dan Toilet Training pada Masa Golden Age*. Bandung: Karya Bina Sehat.
- Maranatha, J. R., & Putri, D. I. H. (2021). Empati Anak Usia Dini: Pengaruh Penggunaan Video Animasi dan Big Book di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1991–99.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1881>
- Meysiialla, L. N., & Alini, A. (2018). Hubungan Pola Asuh Ibu dengan Kemampuan Toilet Training pada Anak Usia 12-24 Bulan di PAUD Buah Hati Kampar Tahun 2018. *Jurnal Ners*, 2(2), 10–16.
<https://doi.org/10.31004/jn.v2i2.188>
- Novelia, S., & Hazizah, N. (2020). Penggunaan Video Animasi dalam Mengenal dan Membaca Huruf Hijaiyah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1037–1048.
<https://doi.org/10.31004/jptam.v4i2.567>
- Nurani, Y., & Pratiwi, N. (2020). Digital Media for the Stimulation of Early Childhood Self Help Skills’: Pp. 240–44 in *Proceedings of the 2nd Early Childhood and Primary Childhood Education (ECPE 2020)*. Malang, Indonesia: Atlantis Press.
- World Health Organization. (1994). *Life Skills Education for Children and Adolescents in Schools. Pt. 3, Training Workshops for the Development and Implementation of Life Skills Programmes* (No. WHO/MNH/PSF/93.7 B. Rev. 1). Geneva: World Health Organization.