

## **Menanamkan Sikap Toleransi pada Anak Usia Dini melalui Video Interaktif**

Dika Putri Rahayu<sup>1</sup>, Amanda Dwi Hariyanti<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

<sup>1</sup>[dikapurirahayu24@gmail.com](mailto:dikaputrirahayu24@gmail.com)

*Abstract.* This study develops interactive video media as an innovative approach to character education, aiming to instill a tolerant attitude in social life during early childhood. The purpose of this study is to develop innovative learning videos that instill a tolerant attitude in children. The media was developed by integrating tolerance values in local animated narratives and visuals through the Zepeto application. The research approach uses Research and Development (R&D) with the ADDIE model. The research subjects were children aged 4–51 years or group A of Kindergarten. Data collection techniques through observation, questionnaires, and documentation. Validation was carried out through validation by material experts, media or design experts, and practicality tests by PAUD teachers. Data analysis techniques were carried out starting from needs analysis, validity analysis with the Gregory test and reliability using Cronbach's alpha, and effectiveness tests using paired samples t-test and n-gain tests. The trial was carried out on a limited basis (n = 10) and a large group (n = 25). The results showed that the media was very feasible, practical, and effective, with increased child involvement in understanding cultural differences and beliefs in a simple and enjoyable way. The effectiveness of interactive videos was carried out with small and large group tests, obtaining results of 74.3% which can be stated as quite effective. Meanwhile, the results of the large group test obtained results of 64.2% which were stated as quite effective. Interactive videos successfully facilitate character learning based on

---

the Independent Curriculum, especially in the dimension of global diversity. This study recommends the use of interactive media as a learning strategy to form a tolerant attitude from an early age through a relevant and contextual approach.

**Keywords:** interactive video, character education, tolerance, Independent Curriculum, early childhood

**Abstrak.** Penelitian ini mengembangkan media video interaktif sebagai inovasi dalam pendidikan karakter untuk menanamkan sikap toleransi dalam hidup bermasyarakat pada anak usia dini. Tujuan dalam penelitian adalah untuk mengembangkan inovasi video pembelajaran untuk menanamkan sikap toleransi anak. Media dikembangkan dengan mengintegrasikan nilai-nilai toleransi dalam narasi dan visual animasi lokal melalui aplikasi Zepeto. Pendekatan penelitian menggunakan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Subjek penelitian anak usia 4–5 tahun atau kelompok A Taman Kanak-kanak. Teknik pengumpulan data melalui observasi, angket dan dokumentasi. Validasi dilakukan melalui validasi ahli materi, ahli media atau desain, dan uji kepraktisan oleh guru PAUD. Teknik analisis data dilakukan mulai dari analisa kebutuhan, analisis validitas dengan uji Gregory dan reliabilitas menggunakan alpha Cronbach, serta uji efektivitas menggunakan paired samples t-test dan uji n-gain. Uji coba dilakukan secara terbatas (n=10) dan kelompok besar (n=25). Hasil menunjukkan bahwa media sangat layak, praktis, dan efektif, dengan peningkatan keterlibatan anak dalam memahami perbedaan budaya dan keyakinan secara sederhana serta menyenangkan. Keefektivitasan video interaktif dilakukan dengan uji kelompok kecil dan besar mendapatkan hasil sebesar 74,3% dapat dinyatakan cukup efektif. Sedangkan hasil dari uji kelompok besar mendapatkan hasil sebesar 64,2% dinyatakan cukup efektif. Video interaktif berhasil memfasilitasi pembelajaran karakter berbasis Kurikulum Merdeka, khususnya pada dimensi keberbhinekaan global. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan media interaktif sebagai strategi pembelajaran untuk membentuk sikap toleran sejak usia dini melalui pendekatan yang relevan dan kontekstual.

**Kata kunci:** *video interaktif, pendidikan karakter, toleransi, Kurikulum Merdeka, anak usia dini*

## **PENDAHULUAN**

Usia dini (0–6 tahun) dikenal sebagai fase perkembangan yang sangat pesat, terutama dalam pembentukan aspek emosional, fisik motorik, moral, kognitif dan sosial anak serta karakter yang lebih mudah terbentuk di usia dini. Rentang ini, penanaman nilai-nilai toleransi menjadi sangat strategis dan mendasar, seiring dengan upaya menginternalisasi nilai Pancasila, khususnya *berkebhinekaan global* (Dacholfany & Hasanah., 2022). Kurikulum Merdeka menempatkan pendidikan karakter—termasuk toleransi—sebagai fondasi utama pembelajaran melalui Profil Pelajar Pancasila. Namun, dalam praktiknya, banyak lembaga PAUD masih mengalami tantangan dalam menghadirkan metode pembelajaran toleransi yang kontekstual (Faniati, 2024), interaktif, dan sesuai perkembangan anak (Kemdikbud, 2022).

Teknologi interaktif, seperti video dan multimedia, terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif, komunikasi, dan partisipasi aktif anak di PAUD. Dalam suatu kajian sistematis terkait penggunaan multimedia, ditemukan bahwa sekitar 30% penggunaan multimedia pada anak usia dini berbentuk video interaktif (Hollenstein et al., 2022), memberikan dampak positif terutama pada stimulasi berbicara dan interaktifitas anak (Naim et al., 2025). Studi terbaru juga menunjukkan bahwa teknologi berbasis kartu cerdas seperti TAMAITO dapat memperkuat 4C skills—termasuk nilai toleransi—pada anak usia dini. Hal ini mendukung pernyataan bahwa media digital kontekstual yang interaktif efektif dalam pembelajaran karakter, termasuk sikap toleran. Media video interaktif memiliki potensi untuk membangun empati dan penghargaan terhadap keberagaman melalui konten naratif dan visual yang disukai anak (Ayudhia et al., 2023)

Meskipun beberapa penelitian telah meneliti penggunaan media interaktif dalam PAUD, studi yang secara eksplisit mengembangkan dan mengevaluasi video interaktif bertema toleransi antarumat beragama menurut model ADDIE masih sangat terbatas. Penelitian ini hadir sebagai inovasi untuk mengisi kekosongan tersebut, dengan menyajikan media yang kontekstual, menyenangkan, dan edukatif (Wahyuni & Rakimahwati, 2022)

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran video interaktif untuk menanamkan sikap toleransi kepada anak usia 4 sampai 5 tahun. Diharapkan melalui media pembelajaran anak, anak memiliki sikap toleransi dan empati kepada sesama, berupa menghargai perbedaan suku, agama, bahasa dan kebudayaan.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan R&D model ADDIE, yaitu terdiri dari analisis kebutuhan, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek terdiri anak usia dini usia 4-5 tahun di Kabupaten Tulungagung. Kelayakan produk dilakukan melalui validasi ahli materi, ahli media, serta uji kepraktisan oleh guru PAUD. Uji coba lapangan terdiri dari dua tahap: kelompok kecil (n=10), dan kelompok besar (n=25).

Data dikumpulkan lewat angket, observasi, dan kemudian dianalisis secara kuantitatif (presentase skor) dan kualitatif (deskripsi respons dan interaksi). Uji Prasyarat menggunakan uji normalitas dan homogenitas. Selanjutnya menguji efektivitas untuk mengetahui perbedaan kelompok control dan eksperimen menggunakan uji T, dan uji N Gain untuk melihat nilai pre test dan post.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian pengembangan media pembelajaran video interaktif untuk sumber belajar anak-anak sebagai implementasi kurikulum merdeka untuk penanaman sikap toleransi pada anak usia dini. Penelitian menggunakan jenis pengembangan R&D (*Research & Development*) dan menggunakan model pengembangan ADDIE, dengan tahapan sebagai berikut:

### **Tahap Analisis**

Tahapan ini menganalisis kebutuhan, kondisi yang diinginkan, kemudian mengetahui pengimplementasian kurikulum merdeka menggunakan sumber belajar maupun media pembelajaran apa saja. Tujuan analisis ini untuk mengetahui persoalan dan kebutuhan yang perlu dikembangkan sehingga mendukung proses pembelajaran yang lebih baik dan menarik.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, bahwa sumber belajar yang digunakan yaitu buku paket, media gambar, dan bahan alam sekitar. Serta metode pembelajaran berupa ceramah, diskusi, dan pemberian tugas yang ada didalam buku paket. Sedangkan, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti video interaktif belum pernah digunakan pada proses pembelajaran. Dilihat dari karakteristik anak didik perlu adanya sumber belajar untuk membangkitkan rasa ingin tahu anak agar anak aktif di dalam proses pembelajaran.

## Tahap Desain

### Penyusunan Rancangan Produk Desain

Rancangan media pembelajaran berbasis video interaktif dibuat untuk mengenalkan kebudayaan khas di Tulungagung. Berikut alur materi mengenai sikap toleransi anak usia dini di dalam video:

Bagan 2 Alur materi sikap toleransi anak



Bagan di atas adalah alur dalam video interaktif yang dikembangkan. Kemudian dalam pengembangan video ini, terdapat beberapa tokoh untuk menyampaikan materi penanam sikap toleransi anak. Adapun tokoh dalam video produk sebagai berikut:

Tabel 1 Keterangan Tokoh Karakter

No	Karakter	Keterangan
1		Karakter tokoh Cila merupakan tokoh utama yang aktif mengajak berinteraksi anak-anak, untuk mengenalkan sikap toleransi bermasyarakat
2		Karakter tokoh Cony merupakan karakter pembantu, membantu tokoh Cila untuk saling berinteraksi. Cony merupakan saudara dari Cila.

3		Karakter tokoh penjual makanan muncul pada segmen pengenalan lhodo ayam khas Tulungagung. Berinteraksi dengan Cila sebagai pembeli.
---	---	---

Naskah video pembelajaran interaktif disusun berdasarkan capaian perkembangan anak usia dini dan tujuan pembelajaran yang telah dirancang. Materi dalam naskah berfokus pada penanaman sikap toleransi, mencakup aspek bahasa, suku, agama, dan kebudayaan. Untuk mempermudah proses produksi, disusun sinopsis dan naskah lengkap sebagai pedoman pengembangan video.

Instrumen penelitian mencakup penilaian dari ahli materi, ahli media/desain, instrumen kepraktisan guru, serta lembar observasi untuk menilai sikap toleransi peserta didik. Seluruh instrumen telah melalui proses uji validitas dan reliabilitas, serta dinyatakan layak dan praktis untuk digunakan dalam pelaksanaan penelitian.

### **Tahap Development (Pengembangan)**

Tahap pengembangan (*development*) terdapat dua langkah, yang pertama merupakan pengembangan produk yang akan dihasilkan berupa video interaktif. Langkah kedua yaitu penilaian dari ahli materi dan media, jika belum mendapatkan kategori layak maka di lanjutkan dengan revisi produk sampai dapat dikategorikan layak.

Proses pengembangan dilakukan validasi oleh ahli materi dan media. Secara keseluruhan terdapat revisi yang berarti yaitu penambahan kecepatan *dubbing* animasi lebih cepat 1.25x, karena pada fungsi media pembelajaran memaparkan kenikmatan siswa ketika belajar dalam memahami materi (Rahayu, 2017);(Isabelle et al., 2021). Jadi usia anak 4-5 tahun bukan fase untuk belajar berbicara, namun menyimak materi (Aghnaita et al., 2022). Hasil dari validasi ahli materi memiliki hasil 79,6% dapat dinyatakan layak. Sedangkan hasil dari validasi ahli media dinyatakan 85,4% dan dapat dinyatakan layak.

Setalah video interaktif dapat dinyatakan layak kemudian digunakan oleh pendidik untuk mengetahui tingkat kepraktisan video interaktif tersebut, hasil dari dua praktisi yang dilakukan tiga kali penerapan mendapatkan hasil 89% dapat dinyatakan praktis digunakan untuk media pembelajaran dalam menanamkan sikap toleransi pada anak usia dini.(Aghnaita et al., 2022)

### Tahap Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi video interaktif diujikan kepada anak usia 4-5 tahun, terdapat 2 pengujian yaitu uji kelompok kecil dan kelompok besar. Sebelum melakukan ujia efektivitas adalah melakukan uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas digunakan untuk menguji data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini dilakukan dengan bantuan SPSS versi 20,0 for windows menggunakan uji normalitas dengan *Shapiro Wilk*. Data yang akan diuji normalitas yaitu *pre-test* dan *post-test*.

#### Data Uji Kelompok Kecil

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas Kelompok Kecil  
TestTest of Normality

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pre-Test	.891	10	.176
Post-Test	.875	10	.115

#### Data Uji Kelompok Besar

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas Kelompok Besar  
Tests of Normality

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pre-Test	.956	25	.344
Post-Test	.925	25	.068

Berdasarkan hasil uji normalitas diatas dari hasil *pre-test* dan *post-test* uji kelompok kecil yaitu  $0,176 > 0,05$  dan  $0,115 > 0,05$  jadi nilai Sig. (2-tailed) lebih dari 0,05 dapat disimpulkan bahwa data

berdistribusi normal. Sedangkan uji kelompok besar nilai Sig 0,344 > 0,05 dan 0,068 > 0,05 jadi dapat disimpulkan data juga berdistribusi normal. Langkah selanjutnya setelah data dikatakan normal, adalah melakukan uji homogenitas. Uji homogenitas menggunakan data yaitu hasil *pre-test* dan *post-test* uji kelompok kecil dan besar. Uji homogenitas menggunakan rumus *Levene Test* dengan bantuan SPSS versi 20,0 *for windows*. Dengan pengambilan keputusan yaitu jika nilai signifikansi > 0,05 maka data dapat dikatakan homogen, dan sebaliknya. Berikut hasil analisis data uji homogenitas:

***Data Uji Kelompok Kecil***

Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas Kelompok Kecil

Test of Homogeneity of Variance

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.291	1	18	.596

***Data Uji Kelompok Besar***

Tabel 5 Hasil Uji Homogenitas Kelompok Besar

Test of Homogeneity of Variance

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.458	1	48	.502

Berdasarkan hasil uji homogenitas diatas untuk uji kelompok kecil yaitu 0,596 > 0,05 dan uji kelompok besar nilai signifikansi 0,502 > 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data bersifat homogen. Setelah data dikatakan normal dan homogen, Langkah selanjutnya adalah melakukan uji efektivitas menggunakan T test dan N Gain.

Hasil uji efektivitas media interaktif dari uji kelompok kecil yaitu 74,3% dapat dikategorikan cukup efektif, kemudian hasil

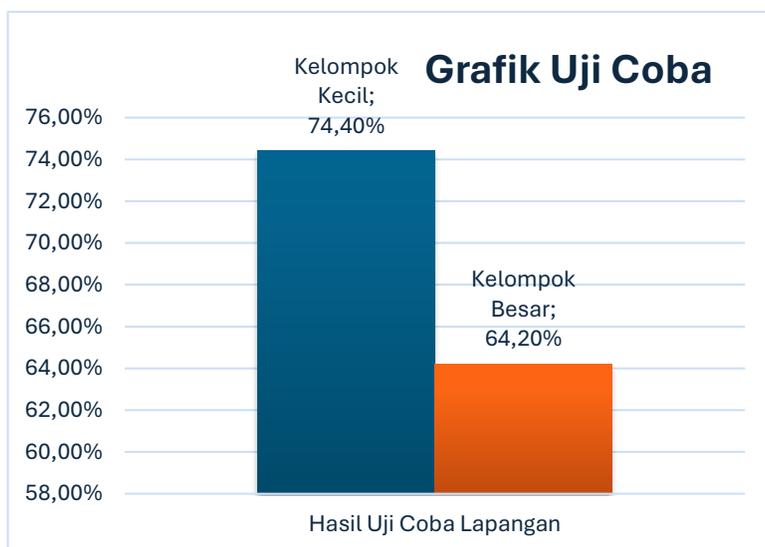
efektivitas dari kelompok besar mendapatkan hasil 64,2% juga termasuk kategori cukup efektif.

Isi video mengajak anak untuk bersyukur, toleransi, dan melakukan kebaikan untuk menjaga kerukunan dengan masyarakat. Stimulasi penanaman sikap toleransi kepada anak melalui video diyakini memberikan efek yang lebih signifikan (Pyle et al., 2020), hal ini dikarenakan anak usia dini masih berada pada masa bermain. Toleransi sendiri menurut Lickona mencakup tiga unsur yaitu mengetahui kebaikan, mencintai kebaikan, dan melakukan kebaikan (Sholihah, 2021). Pengembangan video ini sesuai dengan penanaman karakter pada anak usia dini.

### **Tahap Evaluasi**

Setelah semua tahapan dilakukan, yaitu melakukan evaluasi video. Dilihat dari data yang telah dianalisis maka video dapat layak digunakan. Kemudian tahap implementasi dilihat tingkat kepraktisan guru maka video praktis digunakan. Dan tahap uji coba persentase efektivitas dapat dilihat pada grafik berikut:

Bagan 3 Grafik Uji Coba Video



Berdasarkan data diatas dapat dilihat persentase data uji coba terdapat penurunan antara uji kelompok kecil dengan uji kelompok besar. Hal tersebut menandakan bahwa kuantitas jumlah anak didalam kelas mempengaruhi pembelajaran menggunakan video. Untuk hasil efektifitasnya dinyatakan cukup efektif untuk digunakan. Selanjutnya video interaktif tersebut dinyatakan sudah mencapai tujuan dan dapat digunakan pada pembelajaran penanaman sikap toleransi anak usia 4-5 tahun.

## **SIMPULAN**

Hasil penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut: 1) Pengembangan video interaktif dibuat sesuai kebutuhan lembaga dan memperhatikan materi di dalam penanaman sikap toleransi dalam hidup bermasyarakat pada anak usia dini, video bertema “Aku Cinta Indonesia” dengan sub tema”Kearifan Lokal Tulungagung” 2) Kelayakan video interaktif untuk ahli materi memiliki hasil 79,6% dapat dikategorikan layak, sedangkan hasil dari ahli media sebesar 85,4% masuk dalam kategori layak 3) Kepraktisan video interaktif dari praktisi yang dilakukan oleh guru mendapatkan hasil sebesar 89% masuk dalam kategori praktis 4) Keefektivitasan video interaktif dilakukan dengan uji kelompok kecil dan uji kelompok besar, hasil dari uji kelompok kecil mendapatkan hasil sebesar 74,3% dapat dinyatakan cukup efektif. Sedangkan hasil dari uji kelompok besar mendapatkan hasil sebesar 64,2% dinyatakan cukup efektif. Sehingga video interaktif dapat digunakan dalam menanamkan sikap toleransi pada anak usia 4-5 tahun.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Aghnaita, A., Norhikmah, N., Aida, N., & Rabi'ah, R. (2022). Rekonstruksi Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini Melalui Konsep “Jati Diri.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3253–3266. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2071>
- Ayudhia, D. K., Wardhani, J. D., Sholikhah, N., & Pramono, E. (2023). *Enhancement of Early Childhood 4C Skills with TAMAITO-Peaceful Love and Tolerance Smart Card* (Vol. 1). Atlantis Press SARL. [https://doi.org/10.2991/978-2-38476-086-2\\_44](https://doi.org/10.2991/978-2-38476-086-2_44)
- Dacholfany, I., & Hasanah., dan U. (2022). *Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Konsep Islam*. Amzah.

- Faniati, F. (2024). *Penguatan Sikap Toleransi Dalam Menumbuhkan Nilai Moderasi Beragama Anak Usia Dini*. 2, 1–9.
- Hollenstein, L., Thurnheer, S., & Vogt, F. (2022). Problem Solving and Digital Transformation: Acquiring Skills through Pretend Play in Kindergarten. *Education Sciences*, 12(2).  
<https://doi.org/10.3390/educsci12020092>
- Isabelle, A. D., Russo, L., & Velazquez-Rojas, A. (2021). Using the engineering design process (EDP) to guide block play in the kindergarten classroom: exploring effects on learning outcomes. *International Journal of Play*, 10(1), 43–62.  
<https://doi.org/10.1080/21594937.2021.1878772>
- Kemdikbud. (2022). *Buku Saku Kurikulum Merdeka: Tanya Jawab*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Naim, M. A., Rizkiya, N. B., & Rahmatullah, J. (2025). *Integration of Scratch Media in Mathematics Learning to Improve Computational Thinking Skills of High School Students*. 2(2), 62–81.
- Pyle, A., DeLuca, C., Danniels, E., & Wickstrom, H. (2020). A Model for Assessment in Play-Based Kindergarten Education. *American Educational Research Journal*, 57(6), 2251–2292.  
<https://doi.org/10.3102/0002831220908800>
- Rahayu, D. P. (2017). *Pengaruh Media Cantol Roudbob Terhadap Kemampuan Mengenal*. 02(02).
- Sholihah, D. A. (2021). Pendidikan Merdeka dalam Perspektif Ki Hadjar Dewantara dan Relevansinya Terhadap Merdeka Belajar di Indonesia. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 12(2), 115.  
[https://doi.org/10.21927/literasi.2021.12\(2\).115-122](https://doi.org/10.21927/literasi.2021.12(2).115-122)
- Wahyuni, & Rakimahwati. (2022). The Effect of Interactive Video Use on Early Childhood Cognitive Ability. *Bisma The Journal of Counseling*, 6(1), 73–82.  
<https://doi.org/10.23887/bisma.v6i1.47046>