

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI PADA KEMAMPUAN  
SIMBOLIK ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK ISLAM**

**BAKTI 71 SIALANG GAUNG**

Desi Karmila,<sup>1</sup> Agus Saputra<sup>2</sup> REPI,<sup>3</sup>

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Dharmas Indonesia

E-mail : [desikarmila32@gmail.com](mailto:desikarmila32@gmail.com),<sup>1</sup> [Saputra45agus@gmail.com](mailto:Saputra45agus@gmail.com),<sup>2</sup>  
[repiazzahra2@gmail.com](mailto:repiazzahra2@gmail.com),<sup>3</sup>

**ABSTRACT**

*Development of Animated Video Learning Media on symbolic Abilities of Early Childhood 5-6 Years Old Children at TK Islam Bakti 71 Sialang Gaung". Essay. Dharmasraya: Early Childhood Education Teacher Education Study Program, Dharmas University, Indonesia.*

*This research is motivated by the lack of learning media that attracts children's attention in Kindergarten TK Islam Bakti 71 Sialang Gaung, causing children to be less interested in participating in learning. Efforts to overcome these problems by using learning supports that are able to make children interested and follow the learning process are using animated video media.*

*The type of research is development research that uses the ADDIE development model which consists of the Analyze (Analysis), Design (Design), Development (Development), Implementation (evaluation) stages. The analysis stage includes needs analysis, curriculum analysis, media analysis , analysis of child characteristics, and material analysis. The design stage was carried out by material design and media design, the development stage was carried out with validity tests, the implementation stage was carried out with practicality tests, and effectiveness tests were carried out at the TK Islam Bakti 71 Sialang Gaung Kindergarten, Dharmasraya Regency, and the evaluation stage carried out an assessment of the results.*

*The results of the validation assessment of animated video media in improving cognitive development on the validity test by three experts have an average score of 83% which is included in the very valid category, the practicality test with an average score of 93.18% which is categorized as very practical, while the results of the effectiveness animated video with an average score of 85% with 10 children percentage results can be categorized as very effective effectiveness results. Based on the results of the analysis above, it can be concluded that animated video learning media in improving cognitive development can make it easier for children to understand in the learning process, and it is fun for children. This research produces animated video media with very valid, very practical and very effective criteria.*

**Kata Kunci:** *Development, Video, Animation, symbolic,*

## ABSTRAK

**REPI, 2025.” Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Kemampuan Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun di TK Islam 71 Sialang Gaung”. Skripsi. Dharmasraya: Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Dharmas Indonesia.**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya media pembelajaran yang menarik perhatian anak di TK Islam 71 Sialang Gaung, menyebabkan anak kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan menggunakan penunjang pembelajaran yang mampu membuat anak tertarik dan mengikuti proses belajar yaitu menggunakan media video animasi.

Jenis penelitian adalah penelitian pengembangan yaitu menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap *Analyze* (Analisis), *design* (perancangan), *development* (Pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi). Tahap analisis meliputi analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis media, analisis Karakteristik anak, dan analisis materi. Tahap perancangan dilakukan perancangan materi dan rancangan media, tahap pengembangan dilakukan uji validitas, tahap implentasi dilakukan uji praktikalitas, dan uji efektivitas yang dilakukan di TK Islam 71 Sialang Gaung Kabupaten Dharmasraya, dan tahap evaluasi dilakukan penilaian terhadap hasil tersebut.

Hasil penilaian validasi media video animasi dalam meningkatkan perkembangan kognitif pada uji validitas oleh tiga orang ahli mempunyai skor rata-rata 91, 06% yang termasuk dalam kategori sangat valid, uji praktikalitas dengan skor rata-rata 93,18% yang dikategorikan sangat praktis, sedangkan hasil efektifitas video animasi dengan skor rata-rata 85% dengan jumlah 10 orang anak dengan kategori 85 berdasarkan hasil persentase dapat dikategorikan hasil efektifitas sangat efektif. Berdasarkan hasil analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi pada kemampuan simbolik dapat memudahkan anak memahami dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menghasilkan media video animasi dengan kriteria sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif.

Kata Kunci: Pengembangan, Video Animasi, simbolik

<b>Pendahuluan</b>	untuk	menpengaruhi	dan
Pendidikan adalah suatu	membuat	anak yang	bertujuan
usaha yang depan sengaja dipilih	meningkatkan	ilmu	pengetahuan.

Jasmani dan akhlak secara perlahan bisa mengentarkan anak kepada tujuan cita-citanya yang paling tinggi. Agar anak tersebut memperoleh kehidupan yang bahagia dan apa dilakukannya dapat bermanfaat bagi dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, Negara dan agamanya. Selain dari itu pendidikan Adalah upaya menolong anak untuk dapat melakukan tugas hidupnya secara mandiri dan bertanggung jawab dan pendidikan merupakan usaha manusia dewasa dalam membimbing manusia yang belum dewasa menuju kedewasaan (Haryanto, 2019).

Salah satu dari beberapa aspek perkembangan yang harus dikembangkan pada anak usia dini adalah aspek perkembangan simbolik. Perkembangan simbolik sangat diperlukan untuk kemampuan simbolik, misalnya mengelompokkan, mengenal huruf, mengenal bilangan, mengenal bentuk geometri, mengenal ukuran, mengenal konsep waktu, mengenal berbagai pola dan konsep ruang. Konsep ruang

mempunyai tiga matra yaitu atas-bawah,-depan belakang dan kanan-kiri, Kemampuan konsep ruang perlu dikuasai oleh anak sejak dini karena akan berkaitan erat dengan kemampuan anak dalam belajar mengenal bentuk dan posisi huruf seperti b, d, u, n, m, w, misalnya menentukan huruf d, tangkainya sebelah kanan memiliki pantas, jika anak sudah tau mana yang kanan, kiri, depan dan belakang tentu anak akan lebih mudah menentukan bentuk huruf d, b atau p (Hurlock, 2020). Perkembangan simbolik adalah perkembangan pikiran, pikiran adalah bagian dari proses berpikir dari otak, pikiran yang digunakan untuk mengenali, mengetahui dan memahami, teori tahap perkembangan simbolik menurut jean piaget, ia mengungkapkan bahwa manusia dalam hidupnya pasti melalui empat tahap perkembangan simbolik, dimana masing-masing tahap terkait dengan usia dan terdiri dari cara berpikir yang khas atau berbeda. Keempat tahap

tersebut antara lain tahap sensorimotor, tahap praoperasional, tahap operasional konkret, dan tahap operasional formal Anak usia dini berada pada tahap sensorimotor dan tahap praoperasional (Indrawan et al., 2022).

Menurut peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia nomor 137 tahun 2014 perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun sudah mampu belajar dalam memecahkan masalah, sudah mampu kognitif, mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan, mengenal konsep ruang, mengurutkan benda dan mengenal pola ABCD-ABCD.

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasannya

sangat luar biasa. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik, dan berada pada masa proses perubahan berupa pertumbuhan, perkembangan, kematangan, dan penyempurnaan, baik pada aspek jasmani maupun rohaninya yang berlangsung seumur hidup, bertahan dan berkesinambungan

Pembelajaran anak usia dini merupakan proses interaksi antara anak, orang tua atau orang dewasa lainnya dalam suatu lingkungan untuk mencapai tugas perkembangan. Interaksi yang dibangun tersebut merupakan faktor (Mulyasa, 2019)

Pengertian anak usia dini Pembelajaran adalah suatu proses interaksi (hubungan timbal balik) antara guru dengan anak, dalam proses tersebut guru guru memberi bimbingan dan menyediakan berbagai kesempatan yang dapat mendorong anak untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman sesuai dengan tujuan pembelajaran. tercapainya

tujuan pembelajaran ditandai oleh tingkat penguasaan kemampuan dan pembentukan kepribadian (Ahmad, 2024)

Kemampuan berpikir simbolik tentang pengenalan lambang bilangan dan huruf termasuk dalam lingkup perkembangan kognitif yaitu tahap pra operasional. pengenalan lambang bilangan dan huruf penting dikembangkan oleh anak berusia 5-6 tahun, karena hal tersebut merupakan tahap awal dalam proses membaca, menulis, dan menghitung. Kemampuan berpikir simbolik juga berpengaruh pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar, yang akan memudahkan dalam proses pembelajarannya. (Priyono et al., 2021)

Pengetian media adalah Kata media berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti „ tengah “ perantara“. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim dari penerima pesan. Mengatakan bahwa media apabila dipahami

secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat anak mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap-. (Fadlillah, 2023)

Dapat disimpulkan bahwa media adalah alat (sarana) komunikasi seperti Koran, majalah, radio, televise, flim, poster dan spanduk. Alat bantu untuk mengajar dan media alat komunikasi yang sangat efektif dengan adanya media anak dapat terbantu dalam proses pembelajaran. Media apabila dipahami oleh anak akan membangun kondisi yang membantu anak mampu meperoleh pengetahuan dan pengalaman. Video animasi merupakan bahan ajar non cetak yang kaya akan informasi dan tuntas karena dapat tersampaikan kepada anak secara langsung. Disamping itu, video menambah satu dimensi baru terhadap pembelajaran karena video dapat menyajikan gambar bergerak dan suara yang menyertainya. Sedangkan pengertian animasi. (Susanti et

al., 2022)

Adalah rangkain lukisan atau gambar yang bergerak. Pengertian tersebut dapat dirangkum seperti pendapat (Fitriani, 2021) video animasi adalah pergerakan satu frame dengan frame lainnya yang saling berbeda dalam durasi waktu yang ditentukan, sehingga menciptakan kesan bergerak dan juga terdapat suara yang mendukung pergerakan gambar itu, misalnya suara percakapan atau dialog dan suara-suara lainnya. Video animasi adalah media terbaru yang digunakan dalam pembelajaran. Media ini dapat meningkatkan motivasi belajar dan memberi wawasan lebih terhadap anak. istilah baru dalam pembelajaran menggunakan media ini adalah edutainment (belajar dengan cara yang menyenangkan). (Trisiana, 2020)

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya, tujuan penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran video animasi

pada kemampuan simbolik anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya yakni video animasi yang dikembangkan digunakan untuk mengenalkan tentang konsep ruang dalam proses pembelajaran di taman kanak-kanak. penelitian ini diharapkan dapat memudahkan proses pembelajaran mengenai berdampak pada hasil belajar anak.

### **Metode Penelitian**

Metode yang digunakan adalah *research and development* (R&D). adalah metode yang menghasilkan sebuah produk dalam bidang keahlian tertentu yang ikuti produk sampingan serta memiliki efektifitas dari sebuah produk. ini menggunakan sedangkan yang digunakan model ADDIE Model penelitian dan pengembangan ADDIE memiliki 5 tahapan yaitu Analisis (*analyze*), Desain (*design*), Pengembangan (*development*) Pelaksanaan (*implementation*), Implementasi

(*evaluation*) Evaluasi. (ADDIE) yang dikemukakan oleh (Branch, 2009).

Model ADDIE memudahkan peneliti mengembangkan media video animasi subjek uji coba dalam penelitian adalah uji validasi ahli ( ahli media, ahli materi, ahli bahasa), uji praktikalitas , dan uji efektivitas. Penelitian ini menggunakan jenis data primer. Data yang langsung didapat dari subjek penelitian yakni dari guru yang melaksanakan pembelajaran dengan media pembelajaran video animasi berbasis modek ADDIE.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian yaitu obsevasi, wawancara dan dokumentasi Observasi difokuskan untuk mengamati proses pembelajaran yang berlangsung terutama terkait , media pada proses belajar anak, sedangkan dokumentasi digunakan untuk pengambilan bukti poto dalam pengambilan data.

Teknik analisis data dalam penelitian ini analisis kuantitatif dan kualitatif deskriptif. Data penelitian yang dianalisis

menggunakan kualitatif adalah analisis kualitas media yang dilakukan oleh 3 validator untuk mengetahui kualitas media video animasi dengan cara melakukan analisis kerpaktisan media yang di lakukan oleh 5 orang guru, analisis data diperoleh merupakan data kuantitatif. Dari hasil yang diperoleh dapat dihitung presentasenya menggunakan rumus berikut.

persamaan :

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

Keterangan :

$v$  = nilai validasi

$f$  = skor yang diperoleh

$n$  = skor maksimum

**Tabel 1. Kategori Penilaian Validasi Media**

**Pembelajaran Video Animasi**

Interval	Kategori
$0 \leq v \leq 20$	Tidak Valid
$20 < v \leq 40$	Kurang Valid
$40 < v \leq 60$	Cukup Valid
$60 < v \leq 80$	Valid
$80 < v \leq 100$	Sangat Valid

Pengambilan keputusan tentang kualitas media dalam uji coba media video animasi

menggunakan skala likert ( sugiyono,2019) Analisis kualitatif digunakan untuk mengolah data dari hasil para ahli dan calon pengguna. Teknik analisis kualitatif dilakukan dengan mengkalsifikasi informasi berupa tanggapan, kritik dan saran perbaikan yang terdapat pada angket yang telah di isi angka penilaian untuk perbaikan produk pengembangan medi pembelajaran video animasi.

## **Penelitian dan Pembahasan**

### **Hasil Tahap Analisis (Analyze)**

Tahap analisis merupakan tahap awal yang dilakukan dalam melaksanakan penelitian pengembangan ini. Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan dan analisis karakteristik anak.

### **1. Hasil Tahap Perancangan (Design)**

Rancangan kerangka video animasi dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun sebagai berikut :

- a. Merancang video animasi dengan menggunakan aplikasi Canva dan capcut.
- b. Merancang materi dalam mengenal berbagai huruf vokal, konsonan dan konsep ruang.

Penyajian video animasi ditampilkan secara berurutan yang terdiri dari pembukaan, isi materi dan penutupan.

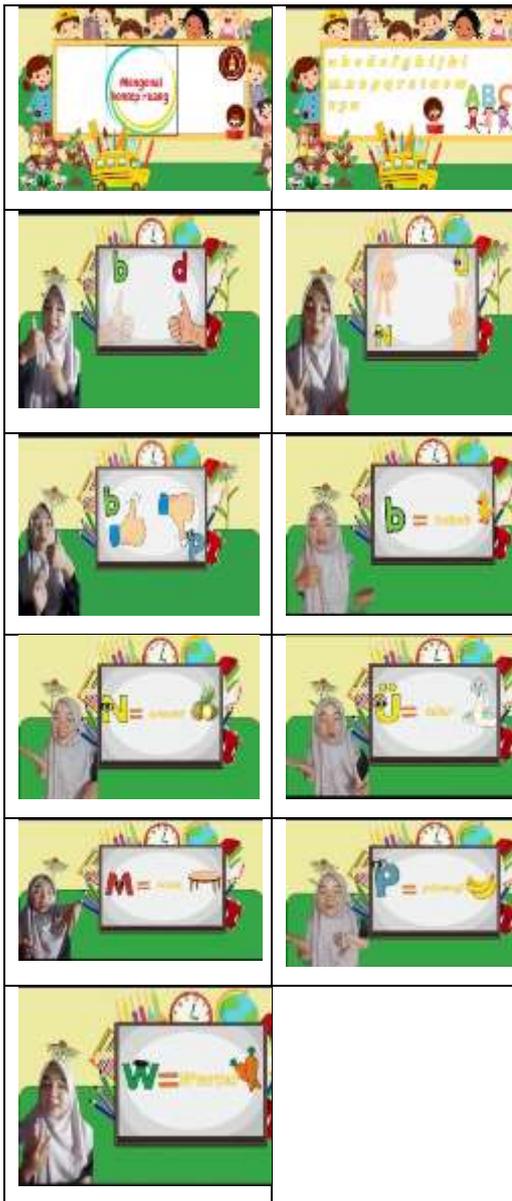
#### **a. Perancangan materi media**

Menentukan materi video animasi yaitu berdasarkan judul penulisan mengembangkan media berupa video animasi pada kemampuan simbolik untuk mengenal konsep ruang / lambang-lambang dari huruf yang sering terbalik

#### **b. Perancangan kerangka media**

Materi yang telah dibuat selanjutnya akan dirancang dengan semenarik mungkin. Berikut hasil pembuatan desain karakter animasi da nisi media video animasi

Tabel 2. Desain Media animasi



<https://youtu.be/QQ7nax46dCY?si=di3o6eUxm9n-hx9W>

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa peneliti telah membuat produk media pembelajaran video animasi dan sesuai dengan komponen yang telah ada.

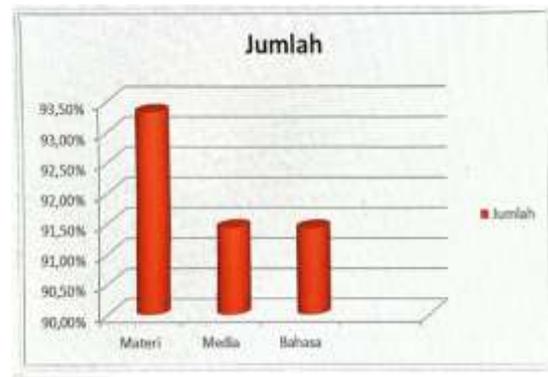
**Hasil Tahap Pengembangan (Development)**

Tahap pengembangan dilakukan uji validasi, lembar validasi yang dianalisis pada bagian ini adalah lembar validasi media pembelajaran video animasi yang didalamnya terdapat berbagai aspek yang dinilai yaitu kelayakan isi, kelayakan konstruksi (komponen penyajian) dan komponen bahasa. Data tersebut dijelaskan dalam bentuk data validasi media pembelajaran video animasi. Hasil analisis lembar validasi.

**Tabel 3. Data Validitas Media Pembelajaran Video Animasi**

N O	Validator	Hasil V= $\frac{f}{n} \times 100\%$	Kategori	Keterangan
1	Dr. Estuhono, S.Pd, M.Pd	V= $\frac{42}{45} \times 100\%$ V= <b>93,33%</b>	Sangat Valid	Dekan FKIP UNDH ARI Validator Ahli materi
2	Ana Novitasari, M.Pd	V= $\frac{32}{35} \times 100\%$ V= <b>91,43%</b>	Sangat Valid	Dosen FKIP UNDH ARI Validator Ahli Bahasa
3	Nanik Setiawati,	V= $\frac{32}{35} \times 100\%$	Sangat Valid	Dosen FKIP UNDH

	M.Pd	<b>V=</b> <b>91,43%</b>		ARI Validat or Ahli Media
	Rata- rata	<b>V =</b> <b>91,</b> <b>06%</b>		Sangat valid



Dapat dilihat bahwa hasil validasi yang dilakukan oleh validator ahli materi Dekan FKIP bapak Dr. Estuhono, S,Pd, M.Pd dengan hasil 93,33% yang dikategorikan valid, validator ahli media Dosen FKIP ibu Ana Novitasari, M.Pd dengan hasil 91,43% dengan kategori valid dan validator ahli bahasa Dosen FKIP Nanik Setiawati, M.Pd dengan hasil 91,43% dengan kategori sangat valid. Dengan demikian hasil penelitian validitas media pembelajaran video animasi dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun yang telah dirancang oleh peneliti mendapatkan rata-rata persentase 92,06%, sesuai interval  $80 < V \leq 100$  dengan kategori sangat valid, dari hasil tersebut maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran video animasi dapat diterapkan di TK Islam Bakti Sialang Gaung kabupaten Dharmasraya.

Produk berupa media video animasi pada kemampuan simbolik anak usia 5-6 tahun yang telah dibuat oleh peneliti dinyatakan sangat valid oleh validator, selanjutnya media video animasi diimplementasikan pada kelompok A di TK Islam Bakti 71 Sialang Gaung dengan subjek penelitian 10 orang yang penelitian yang sudah memasuki tahap implementasi ini dilaksanakan pada tgl 18,21,22, April 2025.

a. Data Praktikalitas

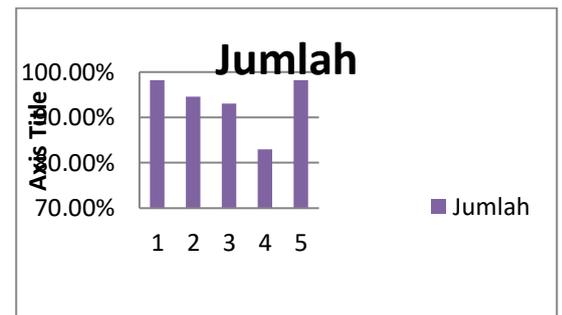
Penyajian data praktikalitas pada pengembangan media pembelajaran video animasi pada perkembangan simbolik anak usia 5-6 tahun untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran video animasi yang telah dibuat oleh peneliti.

No	Na Nama Guru	Hasil P= $\frac{f}{n} \times 100\%$	Kategori	Ketera ngan

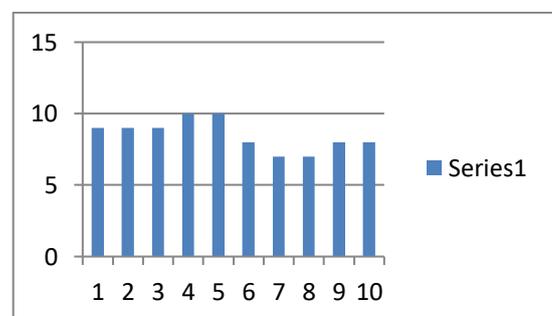
1	Nindi Farilla, S.Pd	$P = \frac{54}{55} \times 100\%$ <b>P= 98,18%</b>	Sangat Praktis	Guru Kelas TK A sekaligus Kepala Sekolah	
2	Elfira Diroza, S.Pd	$P = \frac{52}{55} \times 100\%$ <b>P= 94,54%</b>	Sangat Praktis	Guru kelas TK A	
3	Firi Yeni	$P = \frac{54}{55} \times 100\%$ <b>P= 98,18%</b>	Sangat Praktis	Guru kelas TK B	
4	Ayu Fadillah, S.Pd	$P = \frac{51}{55} \times 100\%$ <b>P= 93%</b>	Sangat Praktis	Guru kelas TK B	
5	Merry idolha	$P = \frac{45}{55} \times 100\%$ <b>P= 82%</b>	Sangat Praktis	Guru kelas TK C	
<b>No</b>	<b>Na Nama Guru</b>	<b>P=93,18 %</b>	<b>Kategori</b>	<b>Keterangan</b>	

Dapat dilihat bahwa hasil praktikalitas yang dilakukan oleh 5 orang praktisi yang terlihat : Praktisi I oleh ibu Nindi Farilla, S.Pd dengan hasil 98,18% yang dikategorikan sangat praktis, praktisi II ibu Firi Yeni dengan hasil 94,54% yang dikategorikan sangat praktis, praktisi III ibu Ayu Fadilla, S.Pd dengan hasil 98,18% yang dikategorikan sangat praktis, praktisi IV ibu Merry idolha dengan hasil 93%

yang dikategorikan sangat praktis, dan praktisi V dengan hasil 82% yang dikategorikan sangat praktis. Dengan demikian hasil penilaian praktikalitas media pembelajaran video animasi dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini 5-6 tahun yang telah dirancang oleh peneliti mendapat rata-rata nilai 93,18% sehingga media pembelajaran video animasi bisa diterapkan di Taman Kanak-kanak (TK).



Penyajian data efektivitas pada uji coba produk media pembelajaran video animasi yaitu untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran video animasi yang dikembangkan oleh peneliti,



Data Efektivitas Skor  
Ideal = Skor Tertinggi x Jumlah  
Instrument x Jumlah Subjek  
Skor Ideal= 2 x 5 x 10 =  
100

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

$$E = \frac{85}{100} \times 100\%$$

$$= 85\%$$

Dari proses uji efektifitas media pembelajaran video animasi pada anak usia 5-6 tahun di TK Islam Bakti 71 Sialang Gaung telah diperoleh data total nilai rata-rata sebesar 85% maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan melalui pengembangan media pembelajaran video animasi di TK Islam Bakti 71 Sialang Gaung berada dalam kategori “ sudah muncul”

#### **Hasil Tahap Evaluasi ( Evaluation)**

Pada bagian ini merupakan tahap akhir dalam model pengembangan ADDIE yaitu tahap evaluasi. Hasil tahap ini dilakukan dengan menganalisis data hasil penelitian yang diperoleh kevalidan media

pembelajaran video animasi dari validator (tim ahli) oleh Dosen FKIP UNDHARI dengan kategori sangat valid. Kemudian keparaktisan dilihat dari data angket respon guru dan analisis keparaktisan media video animasi dari 5 orang guru di TK Islam Bakti 71 Sialang Gaung Kabupaten Dharmasraya dengan kategori sangat praktis. Sedangkan data hasil analisis keefektifan dapat dilihat dari uji coba media pembelajaran video animasi pada anak TK Islam Bakti 71 Sialang Gaung Kabupaten Dharmasraya dengan hasil persentase 91,06% dengan kategori sangat efektif dan anak sudah berada dalam kategori “ sudah muncul”

#### **Kesimpulan**

Berdasarkan pengembangan serta uji coba produk yang telah dilaksanakan oleh peneliti di TK Islam Bakti 71 Sialang Gaung Kabupaten Dharmasraya terhadap media pembelajaran video animasi maka dapat

diberikan simpulan sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran video animasi dengan menggunakan model ADDIE dapat diuji cobakan di TK Islam Bakti 71 Sialang Gaung Kabupaten Dharmasraya.
2. Validitas media pembelajaran video animasi yang dinilai validator yang berjumlah 3 orang, menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi memperoleh rata-rata nilai persentase 91,06% dengan kategori sangat valid, sehingga dapat dikatakan media pembelajaran video animasi layak digunakan oleh anak.
3. Praktikalitas media pembelajaran video animasi yang dinilai dari angket respon guru terhadap media pembelajaran video animasi yang berjumlah 4 orang guru di TK Islam Bakti 71 Sialang Gaung Kabupaten Dharmasraya memperoleh rata-rata nilai persentase 93,18% dengan kategori sangat praktis.

4. Efektifitas media pembelajaran video animasi yang dinilai dari hasil belajar anak dengan menggunakan lembar pengamatan anak 85% anak sudah berada pada tahap mulai muncul (MM) dengan kategori sangat efektif, yang terdiri dari 9 orang anak sudah berada pada tahap (MM) dan 1 orang masih di tahap belum muncul (BM). Dari nilai persentase tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran video animasi sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran dan mampu mencapai tujuan pembelajaran

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Hayanto. (2019). *Definisi Dan Tujuan Pendidikan. Universal Pendidikan,*
- Illahi, R. (2021). *Pendidikan, Jurusan Anak Dini, Usia Tarbiyah, Fakultas Pendidikan, Jurusan Anak, Islam Dini, Usia Tarbiyah, Fakultas Ilmu, Dan.* 25
- Indrawan, I., Subhan, M., Putri, A. A., Royani, I., & Yoerfa, R.

- (2022). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Penerbit Qiara Media.
- Khotimah, L. K., Ridlwan, M., & Abidin, R. (2023). Penerapan Alat Permainan Edukatif Gambar Binatang Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Kelompok A Ra Miftahul Ulum Plosokerep Sumobito Jombang. *Proceeding Umsurabaya*.
- Marlina, M. P., Wahab, A., Susidamaiyanti, M. P., Ramadana, M. P. I., Nikmah, S. Z., Wibowo, S. E., Indianasari, M. P., Syafruddin, M. P., Putriawati, W., & Ramdhayani, E. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Sd/Mi*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Mumayyizah. (2019). *Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Eksperimen*. April, 33–35.
- Mulyasa. (2019). *Manajemen Paud*. Pt Remaja Rosdakarya. 76
- Ningrum, A. M., Sayekti, T., & Kusumawardani, R. (2021). Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Anak Usia 5-6 Tahun. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 6(4), 179–192.
- Ningsih, S. Y., & Mahyuddin, N. (2021). Desain E-Module Tematik Berbasis Kesantunan Berbahasa Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 137–149.
- Nursyamsiah, H., Cendana, T. P., Rohaeti, E. E., & Alam, S. K. (2019). Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini Pada Usia 5–6 Tahun. *Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(6), 286–294.
- Nur Adiyah, Y., Fitriani, R., & Ilhami, B. S. (2021). *Pengembangan Media Smart Box Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun*. *Jurnal Care*, 8(2), 29–36.
- Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Anak Kelas V Sdn Se-Gugus Sukodono Sidoarjo*. *Jurnal Pgsd*, 429–439.
- Riyana, E., Solfiah, Y., & Chairilisyah, D. (2020). *Pengembangan Video Animasi Terhadap Pengetahuan Konsep Pola Anak Usia 5-6 Tahun*. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 3(2), 255–263
- Salahuddin Amar Dan Venny Jayanty, (2021). *Modul Contextual Teaching And Learning (Ctl)* (Wiwit

- Kurniawan (Ed.)). Cv. Pena Persada.. R., . A., & Astuti, I. (2023). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Materi Hidrosfer Mata Pelajaran Geografi Di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 16(2), 122. <https://doi.org/10.24114/Jtp.V16i2.50908>
- Ahmad, Y. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran Talking Stick Terhadap Keterampilan Mengemukakan Pendapat Peserta Didik Kelas Viii Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Smp Negeri 8 Bandar Lampung.*
- Aminah, S. (2019). *Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kosakata Pada Anak Usia 4-5 Tahun.* UIN Raden Intan Lampung.
- Aprilia, T., Yulianti, N., & Saputri, S. W. D. (2021). Analisis Karakteristik Perkembangan Kognitif Anak Autis Usia 5-6 Tahun. *JECER (journal Of Early Childhood Education And Research)*, 2(2), 37. <https://doi.org/10.19184/jecer.v2i2.18867>
- ARRASYID, S., & ANUGRAH, A. T. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS 3D BERBANTUAN BLENDER DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII MTsN PALOPO.* Institut Agama Islam Negeri palopo.
- Azzura, U. (2022). *PENGARUH MEDIA FLASHCARD TERHADAP KEMAMPUAN MENYIMAK ANAK USIA DINI DI TK AQUADUK PANCASILA KUBANG LANDAI NAGARI SARUA*so.
- Brahmana, N., & Pasaribu, M. (2023). Pengembangan Karakter Anak Usia Dini (3-7 Tahun) di Sekolah Rendah (Al-Qudwah) Selangor Malaysia. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 892–901. <https://doi.org/10.56832/edu.v3i1.331>
- Fadlillah, M. (2023). Analisis Penerapan Media Pembelajaran Dalam meningkatkan minat belajar siswa UPTD SDN Banyuajuh II Kamal. *Journal of Education for All*, 1(4), 299–308.
- Fatimah, A. S., Hidayat, Y., & Herniawati, A. (2024a). *MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN MELALUI MEDIA GAMBAR PADA ANAK USIA 5 – 6 TAHUN DI.* 2(1), 33–50.

- Fatimah, A. S., Hidayat, Y., & Herniawati, A. (2024b). Meningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui media gambar pada anak usia 5 – 6 tahun di PAUD Bahrul Ihsan Kawasen. *Jurnal Intisabi*, 2(1), 33–50.
- Fatmawati, F. (2021). Efektivitas model permainan kartu indeks (index card match) terhadap hasil pembelajaran perkembangan kognitif dan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di TK Al-Harits. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 27–39.
- Firman, W., & Anhusadar, L. (2022). Peran Guru dalam Menstimulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(2), 28–37.  
<https://doi.org/10.19105/kiddo.v3i2.6721>
- Fitriani, N. E. (2021). *Pengaruh Penggunaan Video Animasi Kartun Biologi terhadap Sikap Peduli Lingkungan Siswa Kelas X IPA MAN 1 Pati Tahun Ajaran 2020/2021*. IAIN Kudus.
- Haryanto. (2019). *Definisi dan tujuan pendidikan*. April 2017.
- Hidayati. (2021). *Strategi Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini*.
- Hurlock, E. (2020). Perkembangan Anak. *Jilid*, 2, 385.
- Illahi, R. (2021). *Pendidikan, Jurusan Anak Dini, Usia Tarbiyah, Fakultas Pendidikan, Jurusan Anak, Islam Dini, Usia Tarbiyah, Fakultas Ilmu, D A N*. 79.
- Indrawan, I., Subhan, M., Putri, A. A., Royani, I., & Yoerfa, R. (2022). *Perkembangan anak usia dini*. Penerbit Qiara Media.
- Lenggogeni, L., & Ruqoyyah, S. (2021). Penggunaan media video animasi berbantuan Scratch melalui model pembelajaran picture and picture terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPA materi daur hidup hewan kelas IV. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 4(2), 249–256.
- Marlina, M. P., Wahab, A., Susidamayanti, M. P., Ramadana, M. P. I., Nikmah, S. Z., Wibowo, S. E., Indianasari, M. P., Syafruddin, M. P., Putriawati, W., & Ramdhayani, E. (2021). *Pengembangan media pembelajaran SD/MI*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.

- Ningrum, A. M., Sayekti, T., & Kusumawardani, R. (2021). Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Anak Usia 5-6 Tahun. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 6(4), 179–192.
- Ningsih, S. Y., & Mahyuddin, N. (2021). Desain e-module tematik berbasis kesantunan berbahasa anak usia dini di taman kanak-kanak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 137–149.
- Nur'Aisyah, H. (2021). Identifikasi Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 42–49.
- Nursyamsiah, H., Cendana, T. P., Rohaeti, E. E., & Alam, S. K. (2019). Kemampuan berpikir simbolik anak usia dini pada usia 5–6 tahun. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(6), 286–294.
- Priyono, F. H., Rahmawati, A., & Pudyaningtyas, A. R. (2021). Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumara Cendekia*, 9(4), 212–217.
- Rahma, E. S., Budyawati, L. P. I., & Atika, A. N. (2024). Pengembangan Buku Panduan Pemanfaatan Bahan Alam untuk Menstimulasi Seluruh Aspek Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(2), 422–433.
- Suryadi, A. (2020). *Teknologi dan media pembelajaran jilid i*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Susanti, S., Dewi, P. I. A., Saputra, N., Dewi, A. K., Wulandari, F., Kusumawardan, R. N., Bahtiar, I. R., & Sholeh, M. (2022). *Desain media pembelajaran SD/MI*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Trisiana, A. (2020). Penguatan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan melalui digitalisasi media pembelajaran. *Jurnal pendidikan kewarganegaraan*, 10(2), 31–41.
- Yulianty & Veviana (2022, p. 89) B. kemampuan. (n.d.). *No Title*.
- Warman, S. Dan. (2019). *Strategi Pembelajaran. Parama Ilmu*. 55
- Wuryanti, U. (2016). *Motivation And Character Hard Work On The Fifth Grade*. 232–245.
- Yulianty & Veviana (2022, P. 89) B. Kemampuan.Kognitif Anak Usia Dini (N.D.).
- Zahara, S., & Hendriana, B. (2021). *Pengembangan Media Video*

*Animasi Untuk Kemampuan  
Menghafal Hadits Pada Anak  
Usia Dini. Edukatif: Jurnal  
Ilmu Pendidikan, 3(6), 3593–  
3601.*