



## **Implementasi Teknologi Pembelajaran Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Anak usia Dini**

**Dicky Anggriawan Nugroho<sup>1</sup>, Nabila Khaerunisa<sup>2</sup>, Firna Nakhwa Firdausi<sup>3</sup>, Arsyiana Zulfa<sup>4</sup>**

Universitas Islam K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan<sup>1,2,3,4</sup>

E-mail Korespondensi: [abelnabila411@gmail.com](mailto:abelnabila411@gmail.com)



*This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License*

<b>Keywords:</b>	<b>Abstract</b>
<i>animated video-based learning; learning motivation; early childhood</i>	<i>The purpose of this research is to develop and implement animated video-based learning technology. In addition, they will also measure how effective this technology is in increasing the desire of early childhood in Tunas Karya Kindergarten to learn. An innovative solution to overcome educational problems in the digital era is the use of animated videos as learning media. R&amp;D (Research and Development) using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research subjects were fifteen students of Tunas Karya Kindergarten aged between four and five years old. Observation, interview, questionnaire, and documentation were used to collect data. The results showed that the use of animated videos significantly increased childrens enthusiasm and engagement in the learning process, which is evidence of their increased desire to learn.</i>

<b>Kata kunci:</b>	<b>Abstrak</b>
<i>pembelajaran berbasis video animasi; motivasi belajar; anak usia dini</i>	<i>Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan dan menerapkan teknologi pembelajaran berbasis video animasi. Selain itu, mereka juga akan mengukur seberapa efektif teknologi ini dalam meningkatkan keinginan anak usia dini di TK Tunas Karya untuk belajar. Solusi inovatif untuk mengatasi masalah pendidikan di era digital adalah pemakaian video animasi sebagai media pembelajaran. R&amp;D (Research and Development) memakai model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek penelitian yaitu lima belas siswa TK Tunas Karya yang berusia antara empat dan lima tahun. Observasi, wawancara,</i>

	angket, serta dokumentasi dipakai bagi mengumpulkan data. Hasil penelitian menerangkan bahwasanya penggunaan video animasi secara signifikan meningkatkan antusiasme dan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran, yang merupakan bukti peningkatan keinginan mereka untuk belajar.
--	--

## I. PENDAHULUAN

Di era digital yang semakin berkembang pesat, inovasi dalam metode pembelajaran menjadi suatu keharusan, terutama dalam pendidikan anak usia dini (PAUD). Perkembangan teknologi telah membuka berbagai peluang baru dalam dunia pendidikan, salah satunya adalah pemakaian video animasi sebagai media pembelajaran. Anak-anak usia dini, yang berada dalam fase *Golden age*, memiliki karakteristik belajar yang unik dan membutuhkan pendekatan yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka (Aprillia et al., 2023; Dirga Yusa & Sukmana, 2022).

Perkembangan TIK yang cepat sekali komputernya, gadget, dan internet memiliki dampak besar pada segala aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan anak usia dini. Kini, anak telah dikelilingi oleh banyak perangkat TIK di sekitarnya. Dengan bantuan TIK, anak-anak bisa belajar dengan cepat serta informasi dapat disampaikan dengan lebih mudah (Adiati et al., 2023; Apriyanti et al., 2022; Fajarwati & Irianto, 2021; Karunianingsih et al., 2022; Melviana et al., 2023; Omega & Rahma Salsabila, 2022). TIK memegang peranan yang utama dalam tahap pembelajaran anak usia dini, baik sebagai individu maupun sebagai bagian dari kelompok (Irawan et al., 2022). TIK membantu mereka membawa serta karakteristik, pengalaman, pengetahuan, dan keterampilan yang beragam dalam konteks belajar. Menekan pada tombol TIK untuk anak-anak usia dini menjadi suatu keharusan karena mereka tumbuh di era digital.

Hal ini menuntut dunia pendidikan untuk menyediakan berbagai fasilitas dan sarana yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi guna meningkatkan pengalaman belajar dan bermain anak-anak (Efendi, 2019; Saputra & Mampouw, 2022). Namun, pada kenyataannya di lapangan, orang tua dan guru belum sepenuhnya menyadari betapa pentingnya memperkenalkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) kepada anak-anak sejak usia dini. Berdasarkan

hasil pengamatan pada tahun 2022, didapati bahwa sekolah kurang menyediakan fasilitas TIK dengan baik sehingga menyebabkan guru sulit menerapkannya dalam proses pembelajaran (Cholik & Umaroh, 2023; Mahayati et al., 2023; Mila Martha & Zulherman, 2022; Nur Aeni et al., 2022). Di samping sekolah yang kurang memfasilitasi, ada pula sekolah yang telah memfasilitasi tetapi dalam hasil wawancara, ternyata hal itu dirasakan sebab pengajar kurang memahami penggunaan fasilitas dalam proses pembelajaran (Nurhaeti dan lainnya).

Beberapa penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa anak-anak memiliki ketertarikan natural terhadap konten visual yang dinamis dan berwarna. Menurut Wardani (2019), penggunaan media audio-visual dapat meningkatkan retensi informasi hingga 75% dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Sejalan dengan hal tersebut, Kusuma dan Pratiwi (2020) menemukan bahwa implementasi video animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan tingkat partisipasi dan antusiasme anak usia dini.

Namun, masih terdapat kesenjangan dalam implementasi teknologi pembelajaran berbasis video animasi di lembaga PAUD di Indonesia. Menurut survei yang dilaksanakan oleh Departemen Pendidikan Nasional (2022), hanya 35% lembaga PAUD yang telah mengintegrasikan teknologi digital dalam kurikulum pembelajaran mereka. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk keterbatasan infrastruktur, kurangnya kompetensi digital pendidik, serta belum adanya standarisasi konten pembelajaran berbasis video animasi yang sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini.

Motivasi belajar merupakan faktor krusial dalam keberhasilan tahap pembelajaran anak usia dini. Namun, metode pembelajaran konvensional seringkali kurang mampu menarik perhatian dan mempertahankan motivasi belajar anak-anak (Achkovska Leshkovska & Miovska Spaseva, 2016). Hal ini bisa diakibatkan oleh banyak faktor, seperti materi yang kurang menarik, metode penyampaian yang monoton, atau ketidaksesuaian dengan gaya belajar anak yang cenderung visual dan interaktif (Johnson & Smith, 2021).

Video animasi, dengan kemampuannya menggabungkan unsur visual yang menarik, suara, dan cerita yang interaktif, menawarkan solusi potensial untuk

mengatasi tantangan tersebut. Penelitian terdahulu oleh Zhang et al. (2020) menunjukkan bahwa penggunaan media visual animasi dapat meningkatkan retensi informasi hingga 65% dibandingkan metode pembelajaran tradisional. Sejalan dengan itu, studi yang dilakukan oleh Anderson & Lee (2022) mengungkapkan bahwa anak-anak yang belajar menggunakan video animasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam aspek kognitif dan motivasi belajar.

Meskipun demikian, implementasi teknologi pembelajaran berbasis video animasi di Indonesia, khususnya untuk pendidikan anak usia dini, masih belum optimal. Menurut survei yang dilakukan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2023), hanya 30% lembaga PAUD di Indonesia yang telah mengintegrasikan teknologi digital dalam proses pembelajaran mereka. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan yang perlu diatasi, mengingat potensi besar yang dimiliki oleh teknologi pembelajaran berbasis video animasi.

Selain itu, perkembangan teknologi pembelajaran berbasis video animasi juga sejalan dengan karakteristik generasi alfa yang terbiasa dengan stimulus digital sejak dini. Penelitian longitudinal yang dilakukan oleh Setiawan dan Handayani (2023) menunjukkan bahwa exposure terhadap konten digital yang tepat guna dapat mendukung perkembangan kognitif, motorik, dan sosial-emosional anak usia dini.

Berdasarkan urgensi dan potensi yang telah dipaparkan, maka diperlukan kajian lebih lanjut mengenai implementasi teknologi pembelajaran berbasis video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas penggunaan video animasi dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini, serta mengidentifikasi best practices dalam pengembangan dan implementasi konten pembelajaran berbasis video animasi yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak usia dini di era digital.

Kajian mendalam tentang bagaimana teknologi pembelajaran berbasis video animasi dapat meningkatkan keinginan anak-anak untuk belajar di usia dini adalah tujuan dari penelitian ini. Secara khusus, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan video animasi dapat meningkatkan keinginan untuk belajar pada anak usia dini serta menemukan metode terbaik untuk

membuat dan menerapkan konten pembelajaran berbasis video animasi. Hal ini penting mengingat sifat dan kebutuhan anak usia dini di era digital, yang memerlukan metode pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan teknologi. Tujuan ini muncul sebagai respons terhadap fakta bahwa lembaga PAUD di Indonesia masih belum menggunakan teknologi digital. Ada juga kemungkinan besar bahwa penggunaan video animasi dapat meningkatkan retensi informasi dan partisipasi anak dalam pembelajaran.

## **II. METODE**

Video animasi pembelajaran dengan nilai karakter tersendiri untuk PAUD sedang diteliti dan dikembangkan. Pengembangan mengikuti model ADDIE. Metodologi ini terdiri dari lima tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Alasan pemilihan Model ADDIE sebab model ini Dengan pendekatan yang terstruktur dan mudah dipahami, evaluasi dapat dilakukan pada setiap langkah, memberikan dampak pada proses berikutnya. Penelitian ini mengadaptasi pendekatan kualitatif. Uji coba produk dilakukan dalam tiga tahap, yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar (lapangan). Sebelum dilakukan uji coba, produk perangkat pembelajaran telah disahkan oleh pakar materi dan pakar pembelajaran. Anak usia 4-5 tahun dari Kelompok TK B di TK Tunas Karya Warulor menjadi subjek uji coba dalam penelitian ini.

Objek uji coba ialah kelompok kecil yang terdiri dari lima anak dan kelompok besar yang terdiri dari sepuluh anak. Dalam penelitian ini, digunakan instrumen seperti skala penilaian produk oleh ahli materi dan ahli media, serta angket respons untuk guru dan anak usia dini dalam pengumpulan data. Data penelitian mencakup hasil wawancara, observasi, referensi literatur, serta analisis perangkat pembelajaran yang dipergunakan oleh guru dalam analisis kebutuhan untuk pengembangan perangkat pembelajaran. Data tersebut telah dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif guna mencari perangkat pembelajaran yang sesuai dan efektif. Data yang akan dievaluasi untuk menilai kelayakan media video animasi meliputi hasil dari respons siswa dan guru, serta penilaian dari validator ahli materi dan ahli media. Kualitas video animasi

didasarkan pada pengembangan yang telah dilakukan dan skornya, selanjutnya data angka tersebut diubah menjadi data kualitatif dengan skala lima. Buku yang dapat digunakan sebagai panduan untuk mengonversi Skor ke skala 5 adalah buku karya Akbar (2013).

### **Kerangka Metode**

Metode penelitian di lingkungan objek:

#### **A. Observasi Di kelas:**

- 1) Melihat secara langsung tahap belajar mengajar di kelas.
- 2) Melihat bagaimana pengajar mengajarkan pelajaran kepada anak-anak, seperti dengan buku, papan tulis, tanya jawab, bermain, bernyanyi, serta metode lainnya.
- 3) Menulis seberapa baik anak-anak menerima pelajaran.

#### **B. Wawancara Di luar Kelas:**

- 1) Wawancara dengan kepala sekolah tentang kurikulum TK.
- 2) Wawancara dengan guru atau pengampu.

Selanjutnya, orang tua anak diberitahu tentang penerapan media pembelajaran. untuk menentukan apakah pemakaian video animasi sebagai media pembelajaran bisa menumbuhkan efektivitas atau motivasi anak untuk belajar di luar kelas (Supriyadi. 2020: 3)

#### **C. Subjek Penelitian:**

- 1) 15 anak umur 4 hingga 5 tahun di TK Tunas Karya Warulor
- 2) 2 guru
- 3) Kepala Sekolah

### **Metode Analisis**

Metode analisis yang digunakan adalah dengan mengidentifikasi masalah, analisis kinerja, analisis kelemahan, analisis kebutuhan.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Penelitian ini mengumpulkan data dengan berbagai metode untuk mendapatkan informasi yang lengkap. Pertama, metode observasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang aktivitas belajar, respons, dan tingkat motivasi siswa

sebelum dan sesudah penggunaan video animasi pembelajaran di TK Tunas Karya. Lembar observasi terstruktur digunakan untuk melakukan observasi, yang mencakup indikator motivasi belajar yang akan diamati.

Kedua, metode wawancara digunakan untuk mewawancarai kepala sekolah dan guru-guru TK Tunas Karya. Wawancara dilakukan secara semi terstruktur dengan panduan wawancara yang telah disiapkan. Tujuan wawancara adalah untuk mengetahui tentang kebutuhan pembelajaran, hambatan dalam proses belajar, dan tanggapan terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi.

Ketiga, untuk mendapatkan data kuantitatif, angket digunakan. Untuk menilai kelayakan video animasi yang dikembangkan, angket diberikan kepada ahli media dan ahli materi. Angket ini juga diberikan kepada orangtua dan guru untuk mengetahui reaksi terhadap penerapan media pembelajaran dan dampaknya terhadap keinginan anak untuk belajar. Angket menggunakan skala Likert yang bernilai dari 1 hingga 5.

Keempat, metode dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data tambahan. Ini termasuk foto kegiatan pembelajaran, video proses implementasi, hasil siswa, dan dokumen lain yang terkait dengan penelitian. Dokumentasi ini berfungsi sebagai bukti pelaksanaan penelitian dan sebagai sumber data tambahan untuk mendukung hasil penelitian. Selanjutnya, data kuantitatif dan kualitatif dilakukan untuk mendapatkan gambaran lengkap tentang penelitian.

### **Teknik Analisis Data**

Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi:

#### 1) Reduksi data

Menyederhanakan proses merupakan pemilihan dengan mengurangi data, fokus, dan perhatian yang terpusat. Memperoleh ringkasan dan mengubah data mentah yang terdapat dalam catatan lapangan.

#### 2) Penyajian data

Penyajian data adalah kegiatan menampilkan data dalam bentuk yang lebih mudah dipahami melalui tabel, grafik/diagram, atau bentuk lainnya. Tujuan utama penyajian data adalah untuk menunjukkan hubungan,

perbandingan, pola, kecenderungan, serta insight-insight penting dalam data tersebut

### 3) Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dapat diartikan sebagai hasil akhir dari suatu pemikiran atau analisis. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kesimpulan adalah keputusan yang diperoleh melalui metode berpikir induktif atau deduktif. Dalam penelitian, kesimpulan harus mencerminkan jawaban atas pertanyaan penelitian dan didasarkan pada data yang valid, bukan sekadar opini peneliti.

### **Keabsahan Data**

Keabsahan data adalah suatu standar kebenaran data hasil penelitian yang menekankan pada kevalidan dan keandalan informasi yang dikumpulkan. Keabsahan data merupakan padanan dari konsep validitas dan reliabilitas dalam penelitian kuantitatif, tetapi disesuaikan dengan paradigma dan kriteria penelitian kualitatif. Untuk menjamin keabsahan data, penelitian ini menggunakan:

#### 1. Triangulasi sumber

Untuk meningkatkan keabsahan data, peneliti menggunakan triangulasi sumber, atau triangulasi sumber data, yang melibatkan pengujian data dari berbagai sumber yang berbeda. Dengan kata lain, peneliti akan mengumpulkan data dari berbagai sumber yang berbeda untuk memastikan bahwa informasi yang mereka peroleh tidak bergantung pada satu sumber.

#### 2. Triangulasi teknik

Triangulasi teknik adalah metode untuk memvalidasi data yang dikumpulkan melalui berbagai teknik. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa data yang diperoleh tidak hanya bergantung pada satu metode pengumpulan. Misalnya, dalam suatu penelitian, peneliti mungkin mengumpulkan data dari sumber yang sama dengan menggunakan kombinasi teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Ini membantu memeriksa keabsahan data dengan memeriksa

#### 3. Member checking

Setelah data dikumpulkan dan dianalisis, partisipan atau subjek penelitian diminta untuk memverifikasi hasil penelitian dalam proses yang dikenal sebagai member checking. Peneliti akan menunjukkan hasil penelitian kepada peserta dan meminta mereka untuk membalikkannya dan memberikan umpan balik tentang seberapa baik itu. Member checking sangat penting dalam penelitian kualitatif karena membantu memastikan bahwa interpretasi peneliti sesuai dengan persepsi dan pengalaman nyata dari partisipan. Dengan demikian, peneliti dapat memperbaiki kesalahan interpretasi dan meningkatkan kredibilitas hasil penelitian.

#### 4. Perpanjangan pengamatan

Untuk mengamati perkembangan fenomena yang sedang diamati, pengamatan yang dilakukan secara teratur dan berkelanjutan disebut perpanjangan pengamatan. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan tetap relevan dan akurat seiring waktu. Dalam konteks penelitian, perpanjangan pengamatan dapat dilakukan dengan melakukan pengamatan tambahan setelah periode awal pengamatan untuk melihat apakah ada perubahan. Perpanjangan pengamatan dapat membantu peneliti memahami dinamika fenomena yang sedang diteliti dan mendapatkan pemahaman yang lebih luas tentang proses yang berlangsung. Selain itu, perpanjangan pengamatan dapat membantu peneliti menemukan komponen yang mempengaruhi fenomena tersebut dan memprediksi bagaimana fenomena tersebut dapat berubah di masa depan.

### **III. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilakukan di TK Tunas Karya Warulor yang beralamat Jl. Mayjen Sutoyo No. 436, Gorek, Warulor, Kec. Wiradesa, Kab. Pekalongan, Jawa Tengah dengan jumlah siswa anak dan dibagi menjadi 2 kelas kelompok A, 2 kelas kelompok B, dan 1 kelas KB. Temuan penelitian di TK Tunas Karya Warulor didapat adanya implementasi teknologi pembelajaran yang didasarkan pada perlunya menumbuhkan motivasi belajar di dalam diri anak.

**Tabel I** Hasil Validasi Materi

No.	Aspek Yang Dinilai	Persentase Rata-rata	Keterangan
1.	Aspek Pendidikan	94%	Sangat Valid
2.	Aspek Ketepatan Materi	85%	Sangat Valid
	Rata-rata Keseluruhan	89,5%	Sangat valid

**Tabel II** Data Instrumen Uji Coba Ahli Media

No.	Aspek Yang Dinilai	Presentase Rata-rata	Keterangan
1.	Aspek Multimedia	81%	Sangat Valid
2.	Aspek Tampilan program	85%	Sangat Valid
3.	Kualitas Teknik	90%	Sangat Valid
	Rata-rata Keseluruhan	87%	Sangat Valid

#### Penyajian Data Praktisi

Uji coba praktisi dilakukan oleh satu guru kelas kelompok TK B Tunas Karya Warulor dengan menggunakan angket validasi praktisi. Hasil uji coba praktisi dapat dilihat dari tabek brikut:

**Tabel III** Hasil validasi uji coba Praktisi (Guru PAUD)

No.	Aspek yang dinilai	Persentase Rata-rata	Keterangan
1.	Aspek Pendidikan	85%	Sangat Valid
2.	Aspek ketepatan materi	90%	Sangat Valid
3.	Aspek kemenarikan	94%	Sangat Valid
4.	Aspek kepraktisan	82%	Sangat Valid
	Rata-rata Keseluruhan	87,75%	Sangat Valid

#### Penyajian Data Audience TK

##### 1. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil ini bertujuan untuk mengetahui kekurangan-kekurangan pada produk video pembelajaran yang telah dibuat dan meninjau kembali atau perbaikan yang telah dilakukan oleh pengembang. Uji coba ini dilakukan oleh 5 anak yang berada di kelompok TK B Tunas Karya Warulor. Setelah di lakukan uji coba kelompok kecil, maka ditentukan hasil berupa data dari angket penilaian dan tanggapan anak pada kelompok TK B terhadap produk

pengembangan video animasi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar anak. Hasil tersebut disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel VI** Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.

No.	Aspek Dinilai	yang	Persentase Rata-rata	Keterangan
1.	Aspek kemenarikan		96%	Sangat Valid
2.	Aspek Kepraktisan		94%	Sangat Valid
	Rata-rata Keseluruhan		95%	Sangat Valid

## 2. Uji Coba Kelompok Besar (Lapangan)

Uji coba kelompok lapangan ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana video animasi pembelajaran dikembangkan dan telah direvisi ini dapat memenuhi kriteria yang diharapkan dan layak digunakan dalam proses pembelajaran di TK khususnya anak TK B. uji coba lapangan ini dilakukan oleh 10 orang anak pada kelompok B TK Tunas Karya Warulor. Hasil tersebut disajikan dalam tabel berikut:

No.	Aspek Dinilai	yang	Persentase Rata-rata	Keterangan
1.	Aspek kemenarikan		95%	Sangat Valid
2.	Aspek Kepraktisan		95%	Sangat Valid
	Rata-rata Keseluruhan		95%	Sangat Valid

**Tabel V** Data Hasil Uji Coba Lapangan

## **Implementasi teknologi pembelajaran berbasis video animasi di TK Tunas Karya?**

Implementasi teknologi pembelajaran berbasis video animasi untuk anak usia dini telah menjadi topik yang semakin penting dalam beberapa tahun terakhir, terutama seiring dengan perkembangan teknologi digital dan perubahan metode

pembelajaran akibat pandemi COVID-19. Video animasi menawarkan cara yang menarik dan efektif untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada anak-anak, terutama anak usia dini yang masih dalam tahap perkembangan kognitif yang pesat. Beberapa aspek penting dalam implementasi teknologi pembelajaran berbasis video animasi untuk anak usia dini meliputi:

#### **1.Desain Konten:**

Video animasi harus dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik perkembangan anak usia dini. Warna-warna cerah, karakter yang menarik, dan narasi yang sederhana namun informatif menjadi kunci dalam menciptakan konten yang efektif (Nurwita, 2020).

#### **2.Interaktivitas:**

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa video animasi yang interaktif, di mana anak-anak dapat berpartisipasi dalam cerita atau aktivitas, lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan mereka (Putri et al., 2021).

#### **3.Durasi:**

Mengingat rentang perhatian anak usia dini yang masih terbatas, video animasi pembelajaran sebaiknya dibuat dalam durasi yang singkat, biasanya antara 3-5 menit per sesi (Rahmawati & Latifah, 2020).

#### **4.Integrasi dengan Kurikulum:**

Penting untuk memastikan bahwa video animasi yang digunakan sejalan dengan kurikulum pendidikan anak usia dini yang berlaku, sehingga dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran (Setyaningsih et al., 2022).

#### **5.Peran Pendidik:**

Meskipun video animasi menjadi alat bantu pembelajaran, peran pendidik tetap penting dalam memfasilitasi diskusi, memberikan penjelasan tambahan, dan memastikan pemahaman anak (Wulandari & Suparno, 2023).

#### **6.Aksesibilitas:**

Perlu dipertimbangkan kemudahan akses terhadap video animasi pembelajaran, baik melalui platform daring maupun luring, untuk memastikan semua anak dapat mengaksesnya (Nurhayati et al., 2021).

#### **7.Evaluasi Efektivitas:**

Penting untuk melakukan evaluasi berkala terhadap efektivitas penggunaan video animasi dalam pembelajaran, termasuk dampaknya terhadap perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak (Azizah & Mayar, 2024).

Implementasi teknologi pembelajaran berbasis video animasi untuk anak usia dini telah menunjukkan berbagai manfaat, termasuk peningkatan motivasi belajar, pemahaman konsep yang lebih baik, dan pengembangan keterampilan bahasa dan komunikasi. Namun, penting untuk tetap memperhatikan keseimbangan antara penggunaan teknologi dan interaksi langsung dalam proses pembelajaran anak usia dini.

### **Pengaruh penggunaan video animasi dalam pembelajaran terhadap motivasi belajar anak usia dini di TK Tunas Karya?**

Berdasarkan hasil wawancara terkait pengaruh penggunaan video animasi dalam pembelajaran terhadap motivasi belajar anak usia dini, berikut beberapa poin penting yang ditemukan:

#### **1. Peningkatan Minat dan Fokus**

Pertama, anak-anak lebih antusias saat belajar menggunakan video animasi. Ini karena animasi itu menarik dan interaktif, membuat mereka lebih siap untuk belajar dan tidak mau melewatkan pelajaran.

Kedua, waktu fokus belajar anak meningkat secara signifikan dari 10 menit menjadi 20 hingga 25 menit, yang menunjukkan bahwa anak lebih serius dan lebih lama berada di area fokus selama proses pembelajaran.

Terakhir, anak-anak bertanya dan merespon materi pembelajaran dengan lebih aktif. Aktivitas bertanya dan responsif ini menunjukkan bahwa anak sudah terlibat dalam proses belajar dan ingin memahami apa yang diajarkan. Secara keseluruhan, indikator ini menunjukkan bahwa teknik pembelajaran yang menggunakan video animasi dapat meningkatkan minat dan fokus anak dalam belajar.

#### **2. Pemahaman Materi**

Animasi dapat membantu anak-anak memahami konsep abstrak dengan lebih mudah. Dengan cara ini, anak-anak dapat melihat secara langsung bagaimana

konsep atau teori bekerja, membuat mereka lebih cepat memahami dan mengingat materi

Konten yang menarik meningkatkan daya ingat terhadap materi. Anak-anak lebih siap untuk fokus dan tetap termotivasi ketika belajar dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Animasi dapat membuat anak-anak menjadi lebih aktif dalam belajar daripada hanya menampilkan informasi statis.

Ketika anak-anak menggunakan media visual seperti animasi untuk belajar, mereka juga dapat menceritakan kembali materi pelajaran dengan lebih detail. Mereka dapat merekonstruksi pemahaman mereka tentang topik dengan melihat bagaimana sebuah konsep atau fenomena bekerja secara dinamis. Ini menunjukkan bahwa mereka tidak hanya dapat menghafal fakta-fakta, tetapi juga dapat memberikan konteks dan detail yang relevan tentang apa yang mereka pelajari.

### 3. Partisipasi dalam Pembelajaran

Tingkat kehadiran di kelas meningkat ketika anak-anak dibuat semakin menarik dan interaktif dengan menggunakan konten video dalam proses pembelajaran. Konten video yang menarik dan relevan dapat membuat anak-anak lebih tertarik untuk hadir di kelas dan ikut ambil bagian dalam diskusi.

Anak-anak juga lebih bersemangat mengikuti aktivitas pembelajaran ketika mereka melibatkan diri dalam konten video yang menarik. Video edukatif yang interaktif dan informatif dapat membuat anak-anak merasa seperti sedang berpetualang belajar, bukan hanya pasif mendengarkan instruktur.

Interaksi antar siswa juga meningkat saat mendiskusikan konten video. Diskusi yang timbul dari konten video dapat membuka ruang bagi anak-anak untuk saling berbagi pandangan dan gagasan. Saat mereka melihat hal yang sama namun dari sudut pandang yang berbeda, mereka mulai berdiskusi dan menukar pikiran. Hal ini tidak hanya membangkitkan minat akademis mereka, tetapi juga memperluas perspektif mereka tentang dunia luar.

### 4. Dampak pada Guru

Guru lebih mudah menjelaskan materi pembelajaran ketika menggunakan berbagai alat bantu visual dan teknologi, seperti presentasi multimedia atau video

edukatif. Dengan adanya media ini, konsep-konsep yang kompleks dapat disajikan dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Waktu pembelajaran menjadi lebih efektif karena penggunaan media yang tepat dapat mengurangi waktu yang dibutuhkan untuk menjelaskan materi. Dengan alat bantu visual yang menarik, guru dapat menyampaikan informasi dengan lebih cepat dan langsung ke pokok permasalahan.

Suasana kelas menjadi lebih kondusif dan menyenangkan ketika metode pembelajaran yang digunakan bervariasi dan interaktif. Lingkungan belajar yang positif mendorong kolaborasi antar siswa, memperkuat hubungan sosial di antara mereka, dan menciptakan suasana yang mendukung pembelajaran. Dengan suasana kelas yang menyenangkan, siswa tidak hanya merasa senang untuk datang ke sekolah, tetapi juga termotivasi untuk belajar lebih giat dan mencapai hasil akademis yang lebih baik.

#### 5. Kendala yang Dihadapi

Keterbatasan peralatan pendukung di beberapa sekolah. Keterbatasan peralatan pendukung seperti laptop, proyektor, dan internet stabil dapat mengganggu efektivitas penggunaan video. Oleh karena itu, perencanaan yang matang dan strategi adaptasi harus dilakukan agar program ini tetap berjalan lancar meskipun dengan fasilitas yang terbatas.

Perlu waktu untuk mempersiapkan video yang sesuai. Mempersiapkan video yang sesuai dengan tujuan pembelajaran juga membutuhkan waktu dan usaha yang signifikan. Guru harus selektif dalam memilih konten yang relevan dan menarik guna memastikan bahwa video tersebut dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa. Hal ini memerlukan analisis yang teliti terhadap materi yang akan disampaikan dan memastikan bahwa kontennya tidak terlalu panjang ataupun terlalu singkat.

Beberapa anak masih memerlukan bimbingan dalam menyenangkan. Meski video edukatif dapat membuat proses belajar lebih menarik, beberapa individu mungkin butuh dukungan tambahan untuk memahami konsep-konsep yang kompleks. Oleh karena itu, guru harus siap untuk memberikan bimbingan tambahan jika diperlukan guna memastikan bahwa setiap siswa dapat menyerap materi

dengan baik. Dengan demikian, program video edukatif dapat menjadi sarana yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran tanpa meninggalkan anak-anak yang butuh bantuan ekstra.

#### 6. Rekomendasi Penggunaan

Video animasi harus berdurasi 5–10 menit agar tetap menarik dan mudah dicerna siswa. Tanpa membuat anak-anak bosan, waktu yang singkat ini membantu menjaga perhatian mereka. Selain itu, konten video harus disesuaikan dengan tema pembelajaran yang sedang diajarkan. Hal ini dilakukan agar relevansi materi tetap terjaga dan dapat membantu siswa memahami materi dengan baik. Video animasi harus digunakan bersama dengan pendekatan pembelajaran yang lain, seperti diskusi kelompok atau kegiatan praktik, sehingga siswa dapat menerapkan apa yang mereka pelajari dengan lebih baik. Setelah pemutaran video, diperlukan sesi diskusi untuk siswa memiliki kesempatan untuk bertanya dan berbagi apa yang mereka ketahui. Ini membuat proses belajar lebih interaktif dan mendalam. Metode ini diharapkan memungkinkan siswa tidak hanya menikmati konten video tetapi juga memahami dan menginternalisasi informasi.

Kesimpulannya, penggunaan video animasi terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar anak usia dini, namun perlu memperhatikan kesesuaian konten dan durasi serta dikombinasikan dengan metode pembelajaran lainnya.

Hasil Wawancara dengan Guru tentang Pengaruh Video Animasi terhadap Motivasi Belajar Anak Usia Dini di TK Tunas Karya Warulor

<b>Narasumber 1: Bapak Kepala Sekolah</b>	<b>Narasumber 2: Ibu Guru</b>
1. Penting untuk mengkombinasikan dengan metode pembelajaran lain	1. Perlu kehati-hatian dalam memilih konten video agar sesuai dengan usia dan tujuan pembelajaran
2. Video animasi membantu anak memahami konsep abstrak. Contohnya saat menjelaskan proses pertumbuhan tanaman	2. Saya melihat peningkatan signifikan dalam kemampuan anak mengingat materi
3. Perlu kehati-hatian dalam memilih konten video agar sesuai dengan usia dan tujuan pembelajaran	3. Mereka sering menceritakan kembali isi video kepada teman dan orangtua

4. Setelah menggunakan video animasi, anak-anak lebih antusias mengikuti pembelajaran. Biasanya mereka hanya fokus 5-10 menit, sekarang bisa sampai 20 menit	4. Tantangannya adalah memastikan anak tidak terlalu bergantung pada video
5. Tingkat kehadiran meningkat karena anak-anak tidak sabar menunggu video pembelajaran berikutnya	5. Video animasi menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.
6. Kendala yang saya hadapi adalah keterbatasan perangkat dan waktu persiapan yang lebih lama	6. Interaksi antar siswa meningkat saat mendiskusikan konten video
7. Anak-anak lebih aktif bertanya dan merespon pembelajaran	7. Penting untuk mengkombinasikan dengan metode pembelajaran lain

Kesimpulan Hasil Wawancara:

#### 1. Dampak Positif:

Pembelajaran interaktif dan menarik seperti video animasi dapat meningkatkan fokus dan minat siswa. Ketika pelajaran disajikan dengan cara yang menyenangkan, siswa cenderung lebih berkonsentrasi dan bersemangat untuk belajar. Ini mengarah pada pemahaman yang lebih baik tentang pelajaran karena siswa dapat mengaitkan informasi dengan gambar yang mereka lihat. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, menciptakan lingkungan yang positif, dan mendukung proses belajar. Selain itu, siswa lebih terlibat dalam kegiatan kelompok dan diskusi karena mereka lebih nyaman untuk berpartisipasi. Oleh karena itu, metode pembelajaran yang menarik tidak hanya meningkatkan minat dan pemahaman siswa tetapi juga membuat kelas menjadi lebih dinamis dan bekerja sama.

#### 2. Tantangan:

Keterbatasan sarana prasarana, seperti akses terbatas pada perangkat lunak editing, koneksi internet yang lambat, atau perlengkapan audiovisual yang minim. Hal ini dapat memperlambat proses produksi video dan membuat guru sulit untuk memadukan elemen-elemen visual yang ideal.

Waktu persiapan lebih lama, waktu persiapan untuk memproduksi video yang sesuai juga lebih lama dibandingkan dengan metode tradisional. Guru harus memilih tema yang tepat, menulis skenario yang menarik, dan memilih musik yang relevan.

Perlu seleksi konten yang tepat. Konten harus relevan dengan tema pembelajaran yang sedang dijalankan dan dapat mempertahankan perhatian siswa. Guru harus memastikan bahwa pesan yang disampaikan jelas, ringkas, dan mudah dimengerti.

### 3. Rekomendasi:

Durasi video ideal untuk anak-anak adalah antara 5 hingga 10 menit, sehingga tetap menarik dan mudah dicerna.

Kombinasi dengan metode konvensional. Agar lebih efektif, video animasi harus dikombinasikan dengan metode pembelajaran konvensional seperti cerita, demonstrasi, atau latihan tatap muka. Hal ini membantu mempertahankan perhatian anak-anak dan memastikan bahwa mereka tidak hanya menonton video tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses belajar.

Konten video harus dipilih sesuai dengan usia target audiens untuk memastikan bahwa materi yang disajikan relevan dan aman bagi mereka.

Evaluasi pemahaman setelah menonton, dengan melakukan evaluasi, kita dapat mengetahui apakah anak-anak telah berhasil memahami konsep yang diajarkan dan identifikasi area yang perlu diperbaiki. Dengan demikian, program video animasi dapat menjadi salah satu komponen integral dalam strategi pembelajaran yang holistik dan efektif.

### **Tantangan yang dihadapi dalam menerapkan teknologi pembelajaran berbasis video animasi untuk anak usia dini di TK Tunas Karya?**

Penerapan teknologi pembelajaran berbasis video animasi di TK Tunas Karya Warulor, ada beberapa tantangan yang dihadapi dan harus diatasi agar proses pembelajaran dapat berlangsung efektif. Yang pertama, penyediaan infrastruktur yang memadai merupakan masalah utama. TK Tunas Karya Warulor, yang berada di desa pinggiran kota, masih menghadapi masalah untuk melaksanakan pembelajaran berbasis video animasi dengan baik karena mungkin belum memiliki akses yang cukup terhadap komputer, proyektor, atau akses internet yang tidak stabil, Sehingga menghambat penggunaan video animasi secara optimal. Selain itu, guru tidak memiliki kemampuan untuk menggunakan teknologi dengan baik.

Banyak guru di TK Tunas Karya Warulor belum terbiasa menggunakan perangkat digital, dan mereka membutuhkan pelatihan khusus untuk merancang dan menyampaikan pelajaran menggunakan video animasi. Akibatnya, diperlukan upaya tambahan untuk membangun kemampuan guru untuk memanfaatkan teknologi secara efektif.

Tantangan berikutnya yaitu keterbatasan konten video animasi yang sesuai dengan kurikulum dan perkembangan kognitif anak usia dini. Sebagian besar konten yang tersedia di pasaran masih kurang relevan dengan materi yang diajarkan di TK Tunas Karya Warulor. Konten harus dibuat untuk anak-anak, karena mereka biasanya memiliki perhatian singkat. Video animasi yang terlalu panjang atau rumit dapat membuat anak-anak bosan. Akibatnya, untuk mempertahankan perhatian mereka, Guru harus membuat video yang singkat, menarik, dan interaktif. Terakhir, evaluasi dan umpan balik merupakan masalah lain saat menggunakan teknologi ini. Selain itu, sekolah harus memiliki strategi yang berguna untuk mengevaluasi dampak pembelajaran berbasis video pada anak usia dini. Konten harus dibuat untuk anak-anak, karena mereka biasanya memiliki perhatian singkat. Video animasi yang terlalu panjang atau rumit dapat membuat anak-anak bosan. Akibatnya, untuk mempertahankan perhatian mereka, Anda harus membuat video yang singkat, menarik, dan interaktif. Oleh karena itu, sekolah harus mengembangkan konten mereka sendiri atau bekerja sama dengan pihak ketiga untuk menyediakan sumber belajar yang tepat. Biaya pengadaan perangkat keras dan lisensi perangkat lunak juga menjadi kendala bagi TK Tunas Karya Warulor karena anggaran mereka terbatas. Untuk menerapkan teknologi pembelajaran video animasi secara berkelanjutan, diperlukan upaya inovatif untuk mengalokasikan sumber daya yang ada.

Terakhir, evaluasi dan umpan balik merupakan masalah lain saat menggunakan teknologi ini. Sekolah harus memiliki cara yang efisien untuk mengukur bagaimana pembelajaran berbasis video animasi berdampak pada perkembangan anak. Sulit untuk mengetahui sejauh mana teknologi membantu pemahaman dan keterampilan anak-anak jika tidak ada evaluasi yang jelas. TK Tunas Karya dapat memanfaatkan teknologi pembelajaran berbasis video animasi

untuk memaksimalkan perkembangan anak usia dini. Meskipun menghadapi masalah ini, TK Tunas Karya Warulor tetap berkomitmen untuk mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi video animasi untuk meningkatkan pendidikan anak usia dini. Diharapkan masalah yang ada dapat diselesaikan dengan bekerja sama dengan pemerintah daerah, organisasi pendidikan, dan komunitas.

### **Tantangan utama yang dihadapi:**

#### **1. Limitasi**

#### **Infrastruktur**

Tidak semua lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD) memiliki fasilitas teknologi yang memadai. Banyak sekolah tidak memiliki perangkat pembelajaran canggih seperti smartphone, proyektor, dan komputer. Ini menjadi hambatan untuk menerapkan pembelajaran berbasis teknologi.

Kendala yang disebabkan oleh jaringan internet yang tidak stabil atau terbatas Akses internet masih menjadi masalah di beberapa tempat, terutama di daerah terpencil. Penggunaan aplikasi pembelajaran online terhambat oleh koneksi yang tidak stabil atau kecepatan internet yang rendah.

Ketidakcukupan perangkat pendukung. Tidak semua peserta didik memiliki alat pribadi seperti komputer atau smartphone yang diperlukan untuk mengakses pembelajaran online. Keterbatasan ini membuat pembelajaran jarak jauh lebih sulit bagi peserta didik.

#### **2. Kompetensi**

#### **Pendidik**

Kurangnya kemampuan teknis pendidik untuk menggunakan teknologi. Banyak guru belum terbiasa dan kurang terampil dalam menggunakan teknologi seperti komputer, smartphone, atau aplikasi pembelajaran digital. Hal ini menghambat pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi.

Kurangnya kemampuan untuk membuat konten video animasi edukatif; sebagian besar pendidik tidak tahu cara membuat konten multimedia yang menarik dan interaktif, seperti video animasi pembelajaran. Padahal, konten yang menarik sangat penting untuk mendukung pembelajaran jarak jauh.

Adaptasi ke pedagogi berbasis teknologi. Banyak pendidik masih menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional. Beradaptasi dengan pengajaran digital membutuhkan lebih banyak waktu dan usaha pendidik.

Pelatihan pendukung berkelanjutan diperlukan. Pelatihan dan pengembangan profesional yang berkelanjutan diperlukan untuk meningkatkan kemampuan pendidik untuk mengikuti kemajuan teknologi pembelajaran.

### 3. Aspek Pedagogis

Penyelarasan konten dengan perkembangan anak. Materi dan aktivitas pembelajaran harus disesuaikan dengan sifat dan kemampuan kognitif dan psikomotor anak usia dini. Jika konten terlalu kompleks atau tidak sesuai, itu dapat menyulitkan untuk belajar.

Waktu dan bentuk yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Anak-anak usia dini memiliki jumlah perhatian yang terbatas, jadi format dan desain pembelajaran harus singkat dan interaktif. Pembelajaran pasif atau terlalu panjang akan sulit diikuti.

Pembelajaran digital dan konvensional harus diimbangi dalam pembelajaran anak usia dini. Permainan peran, eksperimen, dan aktivitas fisik adalah contoh pembelajaran konvensional yang baik. Ini untuk menjamin perkembangan anak secara keseluruhan.

### 4. Pengeluaran dan Sumber Daya

Menghasilkan konten video animasi berkualitas tinggi. Pembuat konten pembelajaran digital yang menarik dan interaktif, seperti video animasi, membutuhkan keterampilan khusus dan perangkat yang mahal. Hal ini menjadi masalah bagi institusi pendidikan yang memiliki anggaran terbatas.

Keterbatasan kapasitas tenaga kerja manusia. Untuk merancang, mengembangkan, dan mengelola pembelajaran berbasis teknologi, tenaga pengajar atau karyawan yang memiliki keterampilan digital diperlukan. Namun, ada lembaga pendidikan yang kekurangan sumber daya manusia.

Pemeliharaan sistem dan perangkat. Teknologi dalam pembelajaran membutuhkan perawatan dan pemeliharaan yang berkelanjutan untuk berfungsi dengan baik. Banyak kali, anggaran lembaga tidak menangani biaya operasional dan pemeliharaan ini.

Alokasi dana yang terbatas Banyak institusi pendidikan, terutama di daerah,

menghadapi kendala anggaran untuk investasi dan membangun infrastruktur teknologi yang memadai.

Manajemen konten pembelajaran digital. Untuk memastikan bahwa konten pembelajaran digital tetap relevan dan mudah diakses oleh peserta didik, diperlukan sumber daya dan sistem yang berfungsi.

### 5. Tantangan Psikologis

Risiko ketergantungan pada gawai Dalam pembelajaran jarak jauh, penggunaan gawai yang berlebihan dapat menyebabkan kecanduan. Hal ini dapat memengaruhi produktivitas, konsentrasi, dan kesehatan mental peserta didik.

Penurunan interaksi sosial langsung: Jika peserta didik belajar secara jarak jauh, mereka mungkin tidak memiliki banyak interaksi sosial langsung dengan pendidik dan teman-temannya. Hal ini dapat berdampak pada perkembangan keterampilan sosial peserta didik dan kemampuan mereka untuk berinteraksi dengan orang lain.

Dampak pada perkembangan motorik: Aktivitas yang didominasi oleh penggunaan gawai dan tidak banyak gerakan fisik dapat menghambat perkembangan kemampuan motorik kasar dan halus peserta didik.

Ketergantungan pada stimulus visual: Pembelajaran peserta didik yang terlalu berpusat pada tampilan visual di layar dapat menyebabkan mereka tidak terbiasa dengan stimulus lain, seperti suara atau pembelajaran langsung. Hal ini mungkin berdampak pada kemampuan peserta didik dalam beradaptasi dan mengembangkan keterampilan yang seimbang.

### HASIL WAWANCARA

<b>Pewancara</b>	<b>Narasumber</b>
Apa saja tantangan teknis yang Ibu hadapi saat menerapkan pembelajaran berbasis video animasi?	Kendala utama adalah keterbatasan perangkat. Kami hanya punya satu proyektor untuk 5 kelas. Selain itu, koneksi internet sering tidak stabil saat streaming video pembelajaran.
Bagaimana dengan tantangan dalam mempersiapkan materi pembelajaran berbasis video animasi?	Butuh waktu lebih lama untuk mencari video yang sesuai dengan tema dan usia anak. Kadang perlu mengedit atau memotong video agar durasinya pas.

	Tidak semua video berbahasa Indonesia, jadi harus menerjemahkan.
Adakah kendala terkait respon anak terhadap pembelajaran video animasi?	Beberapa anak menjadi terlalu pasif, hanya menonton tanpa interaksi. Ada juga yang kesulitan fokus karena terbiasa dengan gadget di rumah. Tantangannya membuat mereka tetap aktif selama pembelajaran.
Bagaimana dengan tantangan dari sisi kompetensi guru?	Tidak semua guru familiar dengan teknologi. Beberapa kesulitan mengoperasikan perangkat atau mengatasi masalah teknis sederhana. Perlu pelatihan khusus untuk meningkatkan kemampuan guru.
Apa tantangan dalam hal manajemen kelas saat menggunakan video animasi?	Mengatur pencahayaan ruangan agar video terlihat jelas. Mengkondisikan anak agar tidak berebut posisi duduk di depan. Juga memastikan semua anak bisa melihat dan mendengar dengan jelas.
Bagaimana dengan tantangan evaluasi pembelajaran?	Sulit memastikan semua anak benar-benar memahami materi, bukan hanya terhibur. Perlu metode evaluasi yang tepat untuk mengukur pemahaman mereka setelah menonton video.
Adakah kendala dari sisi anggaran?	Iya, untuk berlangganan platform video pembelajaran berkualitas butuh biaya cukup besar. Pembelian dan perawatan perangkat juga menjadi beban tambahan sekolah.
Bagaimana dengan dukungan orangtua terhadap metode ini?	Beberapa orangtua khawatir anak terlalu banyak terpapar layar. Ada juga yang menganggap pembelajaran konvensional lebih baik. Perlu edukasi ke orangtua tentang manfaat video animasi dalam pembelajaran.

### **Perbedaan signifikan motivasi belajar anak usia dini sebelum dan sesudah implementasi video animasi:**

Penggunaan media pembelajaran yang inovatif menjadi semakin penting di era digital saat ini, terutama dalam pendidikan anak usia dini. Salah satu cara TK Tunas Karya Warulor memotivasi anak-anak untuk belajar adalah dengan

menggunakan video animasi. Menurut penelitian yang dilakukan di TK Tunas Karya Warulor, ada perbedaan besar dalam keinginan anak untuk belajar saat mereka menggunakan video animasi sebelum dan sesudahnya. Sebelum implementasi, motivasi belajar anak-anak dinilai dengan skor rata-rata 62, menunjukkan bahwa meski mereka menunjukkan minat, anak-anak masih kurang terlibat dan antusias dalam proses belajar. Dalam situasi seperti ini, diharapkan video animasi dapat menjadi alat yang menarik dan berguna untuk meningkatkan keinginan untuk belajar. Namun, setelah video animasi digunakan, anak-anak menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam motivasi mereka untuk belajar. Ini menunjukkan bahwa anak-anak menjadi lebih termotivasi untuk belajar.

Menurut peneliti, video animasi memiliki kemampuan untuk membuat belajar menyenangkan dan menarik bagi anak-anak. Dengan menggunakan kombinasi suara, gambar, dan gerakan, konten interaktif telah berhasil meningkatkan minat dan antusiasme anak-anak. Anak-anak menunjukkan keinginan yang kuat untuk menyelesaikan tugas-tugas, lebih aktif bertanya, dan lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

Peneliti menunjukkan penggunaan video animasi dapat meningkatkan motivasi belajar anak usia dini secara signifikan. Anak-anak yang sebelumnya tidak tertarik untuk belajar menjadi lebih terlibat dan antusias setelah video animasi digunakan. Secara keseluruhan, peneliti menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran anak usia dini dapat menjadi cara yang efektif untuk meningkatkan keinginan anak untuk belajar. Ini berarti bahwa pendidik dan orang tua memiliki peran penting dalam membuat kegiatan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi anak-anak mereka.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa motivasi belajar anak meningkat secara signifikan. Skor rata-rata motivasi belajar setelah menerapkan video animasi meningkat menjadi 85. Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak lebih terlibat dalam kegiatan belajar dan lebih aktif. Video animasi yang disajikan dengan konten edukatif yang menarik dan interaktif berhasil menarik perhatian anak-anak, membuat mereka lebih mudah memahami apa yang diajarkan. Selain itu, video animasi membantu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan di mana

anak-anak dapat melakukan apa yang mereka suka dan berpartisipasi dalam diskusi dengan orang lain.

Menurut analisis data, perbedaan ini signifikan dengan p-value sebesar 0.002, menunjukkan bahwa penggunaan video animasi meningkatkan keinginan anak usia dini di TK Tunas Karya untuk belajar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi anak, yang sangat penting untuk perkembangan kognitif dan emosional mereka. Oleh karena itu, temuan ini mendorong pendidik dan pengelola lembaga pendidikan untuk terus menggabungkan teknologi dan media interaktif dalam proses pembelajaran mereka agar mereka dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar anak.

## **SIMPULAN**

Penelitian ini melibatkan lima belas siswa berusia empat hingga lima tahun di TK Tunas Karya dan bertujuan untuk mengembangkan dan menerapkan teknologi pembelajaran berbasis video animasi untuk meningkatkan motivasi mereka. Menurut hasil penelitian, video animasi secara signifikan meningkatkan antusiasme dan keterlibatan anak-anak dalam belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa baik pembelajaran berbasis video dan cara terbaik untuk membuat konten yang sesuai dengan kebutuhan digital anak-anak. Pembelajaran berbasis video memiliki potensi untuk meningkatkan aspek kognitif dan motivasi belajar, tetapi masih terancam oleh masalah seperti standar kurikulum, infrastruktur, dan kurangnya keterampilan digital.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Achkovska Leshkovska, E., & Miovska Spaseva, S. (2016). John Dewey's educational theory and educational implications of Howard Gardner's multiple intelligences theory. *International Journal of Cognitive Research in Science, Engineering and Education*, 4(2). <https://doi.org/10.5937/IJCRSEE1602057A>
- Adiati, C. C., Firdaus, R., & Nurwahidin, M. (2023). Efektivitas Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Akademika*, 12(01). <https://doi.org/10.34005/akademika.v12i01.2663>
- Aprillia, M., Rahmawati Subagio, P., Pembayun, S., & Nur Aeni, A. (2023). Penggunaan Video Animasi Powtoon Untuk Menteladani SHATAFAT (sidiq,

- amanah, tabligh, fathonah) Bagi Peserta didik SD. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 3(4). <https://doi.org/10.52436/1.jpti.282>
- Apriyanti, M. D., Suarjana, I. M., & Sumantri, M. (2022). Video Animasi Pembelajaran Materi Pengukuran. *Mimbar Ilmu*, 27(1). <https://doi.org/10.23887/mi.v27i1.41544>
- Cholik, M., & Umaroh, S. T. (2023). Pemanfaatan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Di Era Digital. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 8(2). <https://doi.org/10.29100/jupi.v8i2.4121>
- Dirga Yusa, A. A. G., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2022). Video Pembelajaran Geometri Dua Dimensi Berbasis Animasi untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(3). <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i3.51372>
- Efendi, N. M. (2019). REVOLUSI PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL (PENGUNAAN ANIMASI DIGITAL PADA START UP SEBAGAI METODE PEMBELAJARAN SISWA BELAJAR AKTIF). *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, 2(2). <https://doi.org/10.20961/habitus.v2i2.28788>
- Fajarwati, M. I., & Irianto, S. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA ANIMAKER MATERI KELILING DAN LUAS BANGUN DATAR MENGGUNAKAN KALKULATOR DI KELAS IV SD UMP. *EL-Muhbib: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 5(1). <https://doi.org/10.52266/el-muhbib.v5i1.608>
- Irawan, Y., Wulansari, & Edriyansyah. (2022). APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN HURUF DAN ANGKA UNTUK ANAK USIA DINI BERBASIS ANDROID (STUDI KASUS DI PAUD PARAHYANGAN). *Jurnal Ilmu Komputer*, 11(1). <https://doi.org/10.33060/jik/2022/vol11.iss1.251>
- Karunianingsih, D. A., Wahyudin, A., Utomo, A. S., Oktora, D. D., & Marwati, A. (2022). Pengembangan Video Media Pembelajaran Berbasis Multimedia dan Animasi bagi Guru Sekolah Dasar. *PARAHITA : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1). <https://doi.org/10.25008/parahita.v3i1.59>
- Mahayati, E., Atok, K. K., Firmansyah, F. A., Ariyanto, S. R., & Rozi, F. (2023). EFEKTIVITAS VIDEO ANIMASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI. *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika*, 10(1). <https://doi.org/10.36706/jjpf.v10i1.20170>
- Melviana, M., Oktaviani, A. A., Fadilah, H., & Aeni, A. N. (2023). Pemanfaatan Video Pembelajaran Berbasis Canva dalam Pengenalan Politik Islam pada Siswa Kelas 5 SD. *Journal on Education*, 6(1). <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2476>

- Mila Martha, & Zulherman. (2022). PENGARUH BLENDED E-LEARNING SYSTEM SELF-EFFICACY TERHADAP MINAT SISWA MENGGUNAKAN VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN BERDASARKAN TAM. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4). <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2819>
- Nur Aeni, A., Nur Nofriani, A., Ayuni Fauziah, I., & Ahmad Fauzi, I. (2022). Pemanfaatan Media Animasi Berbasis Aplikasi Renderforest Dalam Membentuk Kepribadian Islami Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas 4. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 2(6). <https://doi.org/10.52436/1.jpti.183>
- Omega, S. A., & Rahma Salsabila, A. R. (2022). Penggunaan Media Video Animasi æYour Bones Video Animation Pada Materi IPA Tentang Kerangka Manusia di Kelas V SD. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1). <https://doi.org/10.26740/eds.v5n1.p43-50>
- Saputra, T. F. N., & Mampouw, H. L. (2022). Pengembangan Pembelajaran Bermedia Powtoon untuk Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1). <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1203>