



Video Animasi Mengenal Huruf dan Angka untuk Menstimulus Kemampuan Kognitif dan Bahasa Anak Usia Dini

I Gusti Agung Ayu Melia Swari^{1*}, Didith Pramuditya Ambara² 

^{1,2}Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received February 08, 2022

Revised February 10, 2022

Accepted March 23, 2022

Available online April 25, 2022

Kata Kunci:

Pola Asuh, Karakter, Anak

Keywords:

Parenting, Character, Children



This is an open access article under the

[CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2022 by Author.

Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Sebagian anak-anak mengalami kesulitan dalam mengingat ataupun mengenal huruf dan angka. Hal ini dikarenakan cara penyampaian dan media yang digunakan masih kurang menarik. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan rancang bangun dan menguji kelayakan media pembelajaran berbasis video animasi mengenal huruf dan angka untuk menstimulasi kemampuan kognitif dan bahasa pada anak usia dini. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan model ADDIE. Pengguna dan ahli ini adalah ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, 3 orang anak untuk uji perorangan dan 5 orang anak untuk uji kelompok kecil pada kelompok A. Data dikumpulkan menggunakan metode kuesioner. Data diolah menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Hasil uji kelayakan memperoleh hasil yaitu: ahli isi pembelajaran memperoleh 89,58% dengan kualifikasi baik, ahli desain pembelajaran memperoleh 90,00% dengan kualifikasi sangat baik, ahli media pembelajaran memperoleh 92,30% dengan kualifikasi sangat baik, uji coba perorangan memperoleh 95,83% dengan kualifikasi sangat baik dan uji coba kelompok kecil 90,00%. Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa produk media pembelajaran berbasis video animasi mengenal huruf dan angka ini layak digunakan untuk menstimulasi kemampuan kognitif dan bahasa dalam kegiatan proses pembelajaran pada anak usia dini. Implikasi dalam penelitian ini adalah media ini dapat dijadikan solusi dari permasalahan terkait variasi pembelajaran.

ABSTRACT

Some children have difficulty remembering or recognizing letters and numbers. This is because the way of delivery and the media used are still not interesting. This study aims to describe the design and test the feasibility of video-based learning media animation recognizing letters and numbers to stimulate cognitive and language abilities in early childhood. This type of research is development research with the ADDIE model. These users and experts are learning content experts, learning design experts, learning media experts, 3 children for individual tests and 5 children for small group tests in group A. Data were collected using the questionnaire method. The data was processed using quantitative descriptive analysis techniques. The results of the feasibility test obtained results, namely: learning content experts obtained 89.58% with good qualifications, learning design experts obtained 90.00% with excellent qualifications, learning media experts obtained 92.30% with excellent qualifications, individual trials obtained 95.83% with excellent qualifications and small group trials 90.00%. So it can be concluded that this video-based animation learning media product recognizes letters and numbers is worthy of being used to stimulate cognitive and language abilities in learning process activities in early childhood. The implication in this study is that this media can be used as a solution to problems related to learning variations.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan sampai dengan pendidikan dasar yang merupakan kegiatan pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun, dengan memberikan rangsangan pendidikan untuk menunjang pertumbuhan dan perkembangan

*Corresponding author.

E-mail addresses: meliaswari7@gmail.com (I Gusti Agung Ayu Melia Swari)

jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Annisa & Sutapa, 2019; Rahimah & Izzaty, 2018). Proses pembelajaran akan efektif bila terjadi komunikasi dan interaksi yang intens antara guru dengan peserta didik (Amali et al., 2020; Wouters et al., 2019). Pembelajaran yang berkualitas dapat memfasilitasi dan membantu peserta didik secara optimal dengan mengembangkan kemampuan yang dimilikinya. Agar mampu mencapainya secara efektif dan menetapkan tujuan yang berfokus pada kebutuhan dan kemampuan peserta didik (Maranatha & Putri, 2021; Mayar et al., 2022). Pentingnya pendidikan harus dimulai sejak usia dini, karena pada usia dini mereka sangat senang belajar sambil bermain sehingga materi yang disajikan dapat mudah dicerna dan dipahami oleh peserta didik. Sebagai pendidik harus mampu menciptakan suasana yang menyenangkan dan bervariasi serta nyaman untuk peserta didik (P. Y. P. Dewi et al., 2021; Mardhotillah & Rakimahwati, 2021; Putra & Ishartiwi, 2015). Anak usia dini merupakan masa keemasan, karena anak akan mulai memperhatikan dan mengingat hal-hal baru. Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak tidak lepas dari pengenalan huruf dan angka. Mengenalkan huruf-huruf dan angka merupakan pelajaran paling dasar yang diajarkan oleh seorang pendidik (Astuti & Istiarini, 2020; Khadijah et al., 2021; Suardi et al., 2019). Mengenal huruf dan angka sangat penting bagi anak, karena anak dapat menstimulasi kemampuan anak dalam belajar membaca dan berhitung (Susilawati & Satriawan, 2018; Wahyuningsih, 2015). Stimulasi merupakan rangsangan yang anak dapat dari lingkungan sekitar. Pendidikan wajib sudah diberikan kepada anak sejak dini, baik secara formal ataupun informal (Ariani & Ujjanti, 2021; Sukrin, 2021; Wulandari & Ambara, 2021). Pendidikan formal yang anak dapat di sekolah yaitu bagaimana anak mengenal huruf dan angka sedangkan pendidikan informal diberikan orang tua bagaimana anak bisa mengenal huruf dan angka (N. W. U. R. Dewi et al., 2021). Mengenalkan huruf dan angka kepada anak usia dini lebih menekankan pada kegiatan belajar sambil bermain (Susilawati & Satriawan, 2018). Pembelajaran mengenal huruf dan angka dapat membantu memaksimalkan perkembangan aspek kognitif dan aspek bahasa anak (Sundari & Wahyuningsih, 2015; Susilawati & Satriawan, 2018).

Namun, proses pembelajaran yang berlangsung pada realitanya masih bertumpu pada guru. Jika proses pembelajaran hanya bertumpu pada guru akan membuat anak menjadi merasa bosan karena pembelajaran yang tidak bervariasi (N. W. U. R. Dewi et al., 2021; Semara & Agung, 2021). Selain itu, rendahnya kemampuan berhitung pada siswa disebabkan karena kurangnya media pembelajaran yang dapat memfasilitasi anak belajar secara mandiri (Ratna Dewi et al., 2021; Zahara & Hendriana, 2021). Selain itu pembelajaran juga kurang menarik sehingga membuat siswa bosan dalam belajar. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di TK Kemala Asri bahwa sebagian anak-anak pada kelompok A disana mengalami kesulitan dalam mengingat ataupun mengenal huruf dan angka. Hal ini dikarenakan cara penyampaian dan media yang digunakan masih kurang menarik. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dan pembelajaran yang hanya berpusat pada guru serta alat bantu yang masih menggunakan media visual (gambar), kartu huruf dan angka dan papan tulis, yang menyebabkan anak menjadi cenderung cepat merasa bosan dan tidak fokus mendengarkan guru. Cara guru menyampaikan materi yaitu dengan ceramah dan memberikan penugasan, anak-anak diminta untuk menulis huruf A terlebih dahulu sebanyak satu halaman di buku tulis, sedangkan angka anak diminta menulis angka 1-10. Kemudian anak-anak menghafal huruf dan angka tersebut. Anak menjadi cepat merasa bosan dan kurang fokus, karena pembelajaran yang kurang bervariasi. Cara guru untuk mengembembali fokus dengan mengajak anak-anak bernyanyi dan tepuk tangan. Jika permasalahan tersebut tidak segera diatasi akan memberikan dampak buruk terhadap perkembangan kognitif anak usia dini.

Solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan multimedia pembelajaran. Pembaharuan multimedia pembelajaran ini dapat memudahkan pembelajaran dan proses pembelajaran menjadi menarik bagi anak (Abbas et al., 2020; Nurnamawi & Rahim, 2019). Perkembangan pendidikan adalah kemajuan teknologi, dimana situasi saat ini semua elemen harus dapat mengikuti kemajuan teknologi yang ada seiring berjalannya waktu (Irawan et al., 2022; Solfiah et al., 2021; Susilawati & Satriawan, 2018). Kemajuan pengetahuan dan teknologi saat ini semakin berkembang pesat dan membawa kemudahan dalam berbagai bidang, salah satunya dalam bidang pendidikan. Pembelajaran multimedia dapat dikembangkan dengan asumsi bahwa komunikasi dalam proses pembelajaran akan lebih penting karena pembelajaran multimedia merupakan perpaduan dari berbagai elemen multimedia yang terdiri dari teks, grafik, foto, animasi, video dan suara, yang disajikan dalam mode interaktif media pendidikan. Media pembelajaran dapat mendukung tercapainya pendidikan yang berkualitas bagi anak usia dini dan memegang peranan yang sangat penting dalam dunia pendidikan (Khadijah et al., 2021; Maranatha & Putri, 2021; Mayar et al., 2022). Menggunakan video animasi merupakan pembelajaran yang efektif dan menarik perhatian anak. Diharapkan melalui penggunaan perangkat pembelajaran berbasis komputer dapat membuat suatu media pembelajaran yang dapat memberikan gambar yang menarik dan mudah dipahami oleh anak

Media alternative yang bisa dijadikan media pembelajaran bagi anak usia dini adalah multimedia interaktif yang dikemas dalam bentuk animasi. Media ini digunakan untuk menggambarkan animasi, alat bantu ajar tersebut dapat menampilkan informasi termasuk teks, gambar, suara dan animasi yang menarik sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik bagi anak-anak (Hariyani, 2020; Mukhlis Safitri et al., 2020; Windayana, 2018). Media animasi ini dapat membantu serta memudahkan guru dalam proses belajar mengajar mengenalkan huruf dan angka. Pembelajaran yang interaktif dapat menarik perhatian anak. Temuan penelitian sebelumnya menyatakan video animasi dalam dunia pendidikan berperan sebagai media pembelajaran yang menarik (Semara & Agung, 2021; Yuniarni et al., 2019). Video animasi terdiri dari gambar dan suara sehingga menimbulkan ilustrasi yang bergerak dan pastinya menarik (Hanif, 2020; Hua et al., 2020; Luhulima et al., 2017). Media video animasi dapat digunakan sebagai komunikasi untuk menjelaskan atau menyampaikan materi (Ponza et al., 2018; Sukarini et al., 2021; Zahara & Hendriana, 2021). Kelemahan dari penelitian sebelumnya yaitu media yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung saja. Salah satu cara paling efektif untuk mengatasi masalah dalam menyampaikan pengenalan huruf dan angka kepada anak dengan merancang multimedia pembelajaran interaktif. Maka diperlukan metode yang dapat menarik perhatian anak. Solusi yang bisa diberikan untuk tercapainya pembelajaran yang efektif yaitu melalui video animasi, karena anak lebih menyukai kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik. Kelebihan dari media video animasi ini yaitu lebih mudah diingat, efektif, efisien dan lebih fleksibel. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran berbasis video animasi mengenal huruf dan angka untuk menstimulasi kemampuan kognitif dan bahasa pada anak usia dini. Adanya penelitian ini diharapkan pembelajaran bisa berjalan dengan kondusif, tidak menimbulkan rasa bosan pada anak.

2. METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Model pengembangan yang digunakan dalam mengembangkan produk adalah ADDIE, yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Penelitian ini dilaksanakan di TK Kemala Asri. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini meliputi ahli materi pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran dan 5 anak kelompok A TK Kemala Asri. Data yang diperoleh dari subjek penelitian ini dikumpulkan dengan metode observasi, wawancara dan angket atau kuesioner. Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Data kualitatif yang diperoleh dari hasil penilaian wawancara, kriteria kelayakan pada media, masukan dan komentar yang diperoleh dari respon subjek uji coba yaitu ahli isi media pembelajaran, ahli desain media pembelajaran, ahli media pembelajaran dan anak. Data kuantitatif diperoleh melalui hasil konversi jawaban dari angket dengan menggunakan skala 4 yaitu sangat setuju (SS) = 4, setuju (S) = 3, tidak setuju (TS) = 2, dan sangat tidak setuju (STS) = 1. Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data pada penelitian ini adalah kuesioner. Adapun kisi-kisi instrument penelitian ini disajikan pada Tabel 1, Tabel 2, Tabel 3, dan Tabel 4.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen *Review* Ahli Isi Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
1	Kurikulum	1. Kesesuaian kompetensi dasar dan indikator	1	2
		2. Tujuan pembelajaran	2	
		1. Ketepatan materi	3	
		2. Materi mudah dipahami	4	
		3. Kemenarikan materi	5	
2	Materi	4. kebenaran materi	6	6
		5. Pentingnya materi	7	
		6. Materi dapat membantu mengingat	8	
		7. kemampuan sebelumnya	9	
		1. Ketepatan bahasa sesuai karakteristik anak	10	
		2. Bahasa yang digunakan mudah dipahami	11	
		3. Kejelasan dan ketepatan penggunaan bahasa	12	
3	Kebahasaan			3
4	Evaluasi	1. Kejelasan target hasil belajar	12	1
Jumlah				12

(Sumber: Suartama, 2016)

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen *Review Ahli Desain Pembelajaran*

No	Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
1	Pembelajaran	1. Kejelasan tujuan pembelajaran	1	2
		2. Konsisten antara materi dan tujuan	2	
2	Tampilan Visual	1. Kemenarikan tampilan media	3	4
		2. Kejelasan gambar dan animasi	4	
		3. Kejelasan teks dan audio	5	
		4. Kesesuaian urutan materi	6	
3	Strategi Pembelajaran	1. Kegiatan pembelajaran dapat memotivasi belajar anak	7	4
		2. Dapat memberikan kesempatan untuk belajar mandiri	8	
		3. Penyampaian materi yang menarik	9	
		4. Penyampaian materi sesuai dengan karakteristik anak	10	
Jumlah				10

(Sumber: Suartama, 2016)

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen *Review Ahli Media Pembelajaran*

No	Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
1	Tampilan Visual	1. Desain tampilan	1	8
		2. Penggunaan gambar yang mendukung pembelajaran	2	
		3. Pemilihan jenis huruf dan angka yang tepat	3	
		4. Kejelasan warna huruf dan angka	4	
		5. Kejelasan teks dalam media	5	
		6. Penggunaan animasi yang tepat	6	
		7. Penggunaan dubbing yang tepat	7	
		8. Penggunaan sound effect yang tepat	8	
2	Mengoperasikan	1. Kemudahan penggunaan media	9	2
		2. Media dapat digunakan berulang	10	
3	Ketepatan, teknik dan kejelasan	1. Media video animasi dapat membantu dalam pemahaman materi	11	3
		2. Media video animasi dapat membangkitkan motivasi anak	12	
		3. Konsisten dengan tema	13	
Jumlah				13

(Sumber: Suartama, 2016)

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Uji Coba Perorangan, Kelompok Kecil

No	Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
1	Tampilan Visual	1. Desain produk	1	5
		2. Kejelasan menyampaikan materi	2	
		3. Kejelasan gambar	3	
		4. Kejelasan teks	4	
		5. Kejelasan suara	5	
2	Materi	1. Kesesuaian isi materi	6	3
		2. Kemudahan pemahaman materi	7	
		3. Manfaatnya media pembelajaran	8	
3	Mengoperasikan	1. Kemudahan dalam mengoperasikan video animasi	9	1
4	Evaluasi	1. Media yang digunakan dapat memberi motivasi belajar	10	1
Jumlah				10

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menghasilkan sebuah produk media pembelajaran yaitu berupa media pembelajaran berbasis video animasi mengenal huruf dan angka. Media pembelajaran ini dibuat untuk dapat membantu guru dalam kegiatan proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis video animasi ini merupakan suatu media pembelajaran yang didalamnya terdapat komponen seperti gambar, teks, suara, dll. Produk yang telah dikembangkan sudah melalui beberapa tahap uji coba dan tanpa revisi produk berdasarkan komentar dan saran yang telah diberikan. Berikutnya akan di bahas mengenai hasil penilaian pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi yang dimulai dari proses pengembangan produk dan uji kelayakan oleh para ahli dan anak. Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi mengenal huruf dan angka dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE terdiri dari 5 tahap, yaitu Analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), Development (*Development*), Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*). Model ADDIE dipilih berdasarkan pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis dan desain pengembangannya disusun secara terprogram dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan kegiatan belajar sesuai kebutuhan dan karakteristik anak.

Pada tahap analisis (*analyze*) kegiatan yang dilakukan adalah menganalisis kebutuhan guru dan anak. Tahap analisis ini dilakukan dengan melaksanakan wawancara dengan guru kelompok A di TK Kemala Asri. Tujuannya melaksanakan analisis ini agar mengetahui informasi mengenai kebutuhan guru dan anak. Adapun hasil wawancara yang diketahui bahwa dalam kegiatan pembelajaran media yang digunakan yaitu media visual berupa gambar atau cetak dan papan tulis yang menyebabkan anak cenderung cepat merasa bosan dan kurang fokus. Berdasarkan permasalahan tersebut maka upaya yang dapat dilakukan untuk membantu guru dalam proses pembelajaran dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi. Berdasarkan analisa kebutuhan pembelajaran maka dipilih Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator pembelajaran yang dibutuhkan agar anak dapat memahami materi pembelajaran dengan mudah. Tujuannya agar media yang dikembangkan dapat membantu membelajarkan anak sesuai dengan kompetensi dalam pembelajaran. Kompetensi dasar dan indikator yang digunakan pada [Tabel 5](#).

Tabel 5. Kompetensi Dasar dan Indikator

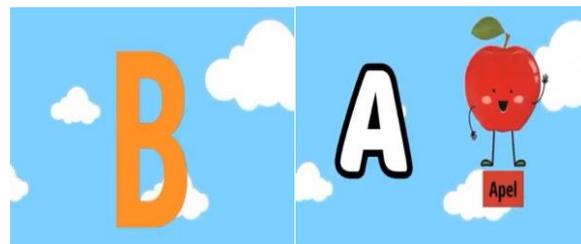
No	Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
1	Kognitif	3.6 Mengenal benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya	Mengenal huruf dan angka melalui nama buah-buahan (nama, warna, bentuk dan pola) Menyampaikan huruf melalui nama buah-buahan, dan berhitung melalui buah-buahan (nama, warna, dll)
2	Bahasa	3.10 Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)	Menceritakan kembali apa yang didengar dan berperilaku senang membaca

Pada tahap perancangan (*design*) dilakukan kegiatan yaitu merancang produk yang akan dikembangkan berdasarkan informasi yang telah dikumpulkan pada tahap analisis. Sebelum mengembangkan produk peneliti harus membuat rancangan produk yang akan dikembangkan yaitu merancang materi yang akan digunakan agar sesuai dengan tema pembelajaran, menentukan hardware dan software yang akan digunakan, merancang flowchart, merancang storyboard dan perancangan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPPH) yang akan digunakan sehingga langkah-langkah pembelajaran tersusun secara sistematis. Pada tahap ini dilakukan perancangan instrumen penilaian produk menggunakan kuisioner yang akan dibagikan kepada para ahli dan subjek uji coba yaitu anak dalam uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Pada tahap pengembangan (*development*) ini dilakukan kegiatan yaitu pembuatan produk berdasarkan hasil rancangan pada tahap-tahap sebelumnya. Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi ini yang pertama yaitu mendesain gambar dan penyusunan tema sesuai dengan tema pelajaran, perekaman *dubbing*, pembuatan produk sesuai dengan rancangan rancangan *flowchart* dan *storyboard* dan menyimpan produk pada google drive. Pengembangan produk media pembelajaran berbasis video animasi ini menggunakan aplikasi VN. Gambar yang digunakan dalam

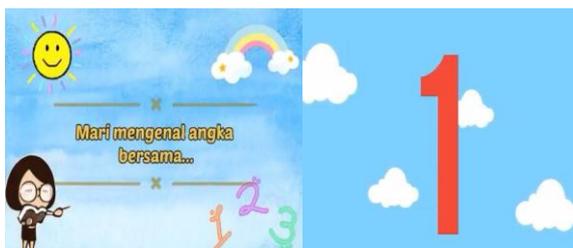
aplikasi sesuai dengan tema yang akan dipelajari. Adapun hasil pada tahap pengembangan ini dapat dilihat pada Gambar 1, Gambar 2, Gambar 3, dan Gambar 4.



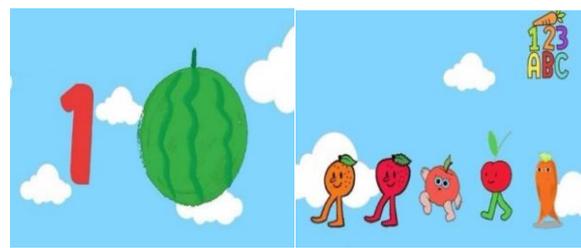
Gambar 1. Tampilan Cover dan Petunjuk Mengenal Huruf



Gambar 2. Tampilan Lagu ABC dan Tampilan Menyebutkan Huruf dan Nama Buah



Gambar 3. Tampilan Petunjuk Mengenal Angka dan Berhitung Angka 1- 10



Gambar 4. Tampilan Mengitung Buah dan Tampilan Penutup

Hasil uji kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi yang telah dikembangkan dapat diketahui melalui uji coba produk. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Pada uji coba perorangan melibatkan tiga orang anak dan pada uji kelompok kecil melibatkan lima orang anak dengan prestasi belajar tinggi, sedang dan rendah. Tujuan dilaksanakan uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil agar mengetahui respon anak mengenai produk yang telah dikembangkan yaitu media pembelajaran berbasis video animasi. Berdasarkan hasil review yang dilakukan oleh isi pembelajaran, produk media pembelajaran berbasis video animasi mengenal huruf dan angka yang telah dikembangkan memperoleh skor 89,58% dengan kualifikasi baik. Hasil review yang dilakukan oleh desain pembelajaran, produk media pembelajaran berbasis video animasi mengenal huruf dan angka yang telah dikembangkan memperoleh skor 90,00% dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil review yang dilakukan oleh ahli media pembelajaran, produk media pembelajaran berbasis video animasi mengenal huruf dan angka yang telah dikembangkan memperoleh skor 92,30% dengan kualifikasi sangat baik. Perolehan rata-rata persentase skor dari hasil uji coba perorangan yaitu 95,83% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil uji kelompok kecil yaitu 90,00% dengan kualifikasi sangat baik. Terdapat komentar dan saran dari ahli isi pembelajaran yang akan digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki produk yang telah dikembangkan. Komentar dan saran ahli isi pembelajaran adalah memperbaiki pada RPPH. Komentar dan saran ahli desain dan media pembelajaran yaitu mengganti gambar buah-buahan yang kebelah.

Pada tahap implementasi (*implementasi*) dilakukan kegiatan yaitu melaksanakan uji coba terhadap produk yang telah dikembangkan. Tujuan dari tahap ini untuk mengetahui pengaruh produk yang telah dikembangkan terhadap kualitas pembelajaran. Penelitian ini berlangsung pada masa pandemi *covid-19* sehingga tidak memungkinkan untuk melaksanakan proses pembelajaran secara langsung di kelas dalam jumlah yang banyak. Maka tahap implementasi pada penelitian ini tidak dapat dilaksanakan. Produk hanya dapat di uji pada uji perorangan yang melibatkan tiga orang anak dan uji kelompok kecil yang melibatkan lima orang anak. Dengan tetap mengikuti protokol kesehatan. Pada tahap evaluasi (*evaluasi*) dilakukan secara formatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengevaluasi produk yang telah dikembangkan melalui pengumpulan data yang menggunakan uji rancang bangun pengembangan dan kuisioner uji kelayakan produk oleh ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan dan uji kelompok kecil. Tujuan dilaksanakan evaluasi ini untuk mengetahui kekurangan dari produk sehingga dapat dilakukan perbaikan produk. Tahap evaluasi yaitu mengevaluasi kebutuhan guru dan anak dengan menggunakan metode wawancara, pada tahap desain mengevaluasi komponen-komponen yang diperlukan dalam pengembangan produk seperti *hardware*, *software*, *flowchar*, *storyboard*, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPPH) dan instrumen berupa kuisioner. Pada tahap pengembangan evaluasi

dilakukan berdasarkan hasil komentar dan saran yang telah diberikan akan digunakan sebagai acuan untuk merevisi produk sehingga mendapatkan hasil akhir produk yang layak digunakan.

Pembahasan

Media pembelajaran berbasis video animasi mengenal huruf dan angka ini layak digunakan untuk menstimulasi kemampuan kognitif dan bahasa dalam kegiatan proses pembelajaran pada anak usia dini. Kelayakan media pembelajaran berbasis video animasi dilihat dari beberapa aspek. Pertama, aspek yang dinilai pada materi media pembelajaran berbasis video animasi yaitu aspek kurikulum, materi, kebahasaan dan evaluasi. Penilaian dalam aspek kurikulum ini diantaranya kesesuaian KD dan indikator dan tujuan pembelajaran. Pada aspek materi meliputi ketepatan materi, kebenaran materi, kesesuaian materi dengan tema pembelajaran, pentingnya materi, materi mudah dipahami, materi mampu mengingat pengetahuan sebelumnya dan kemenarikan materi, sesuai dengan karakteristik anak dan penggunaan bahasa yang tepat. Dengan kesesuaian antara aspek materi dengan karakteristik peserta didik, dapat membantu proses pembelajaran khususnya bagi anak untuk memahami materi (Alifia & Hendriana, 2021; Bastian & Suharni, 2021; Sari & Fauziddin, 2017). Sedangkan pada aspek evaluasi meliputi kejelasan target hasil belajar. Dari hasil penilaian ahli isi pembelajaran disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi yang telah dikembangkan dinyatakan layak sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran khususnya pada pengenalan huruf dan angka.

Kedua media pembelajaran berbasis video animasi yang telah dikembangkan dinyatakan layak sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran khususnya pada pengenalan huruf dan angka dilihat aspek desain. Aspek desain meliputi aspek tampilan, pengoperasian dan ketepatan, teknik dan kejelasan. Hasil review ahli media pembelajaran berada dikualifikasi sangat baik karena produk yang dikembangkan sesuai dengan analisis kebutuhan yang dilakukan di TK Kemala Asri. Salah satu media yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran adalah video animasi. Penggunaan animasi dalam pembelajaran dapat membantu guru menyampaikan materi, karena media video animasi adalah salah satu media audio visual yang sangat menarik (Habibah & Nafiqoh, 2022; Ramli & Zulminiati, 2021; Ratna Dewi et al., 2021). Animasi dapat dikemas untuk menyampaikan berbagai jenis materi pelajaran sesuai dengan indikatornya. Kemenarikan cara mengajar guru dihasilkan dari strategi dan proses pembelajaran yang disusun dengan sistematis dan sesuai yang dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif (Angga Saputra & Lalu Suryandi, 2021; Herwati, 2019; Jamilah, 2019). Menggunakan video animasi ini dapat membuat anak-anak menjadi tertarik, minat dan menyenangkan dalam proses belajar, karena di video animasi tersebut terdapat gambar yang dapat bergerak serta suara yang membuat anak menjadi senang. Maka, media pembelajaran berbasis video animasi yang telah dikembangkan dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu media atau alat yang membantu untuk menyalurkan pembelajaran pada anak, karena masa kanak-kanak tidak dapat dipisahkan dari media pembelajaran, namun pada prinsipnya alat yang digunakan sebagai media pembelajaran harus mampu merangsang seluruh aspek perkembangan anak. perkembangan dan mengatasi kebosanan pada anak. untuk pembelajaran yang efektif (Amalia & Patiung, 2021; Hersi & Yulsyofriend, 2021; Sasongko, 2017). Hasil penilaian dari uji kelompok kecil bahwa media pembelajaran berbasis video animasi sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Temuan ini diperkuat dengan temuan sebelumnya yang menyatakan media video animasi memiliki kelayakan yang tinggi untuk digunakan pada anak usia dini (Zahara & Hendriana, 2021). Tingkat validitas yang tinggi, sehingga dapat dikatakan bahwa media video animasi layak digunakan (Miranda, 2019). Media video pembelajaran memiliki kelayakan yang sangat tinggi, praktis dan sangat efektif (Rusdawati & Eliza, 2022). Dari hasil tersebut, penelitian ini diharapkan mendapatkan hasil yang sama atau mendekati keberhasilan yang diperoleh sebelumnya. Media pembelajaran berbasis video animasi yang telah dikembangkan mendapatkan presentase sangat baik. Video animasi menarik digunakan. Secara umum media pembelajaran memiliki keunggulan yaitu memudahkan dan membantu peserta didik memahami materi yang disampaikan oleh pendidik dalam proses pembelajaran. Adanya pengembangan video animasi yang dapat membantu anak dalam proses belajar. Penelitian ini mengembangkan video animasi mengenal huruf dan angka yang bertujuan untuk memudahkan anak dalam mengingat dan mengenal huruf dan angka. Implikasi dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran berbasis video animasi dapat dijadikan solusi dari permasalahan yang terjadi karena kurangnya media pembelajaran yang bervariasi saat proses pembelajaran. Anak menjadi lebih mudah untuk mengenal dan mengingat huruf dan angka, karena di dalam video animasi sudah terdapat gambar sebagai contoh agar dapat mengenal dan mengingat sehingga membuat anak menjadi tertarik. Keterbatasan penelitian ini yaitu video animasi yang dikembangkan khusus untuk berhitung dan angka. Penelitian ini belum menguji efektivitas produk, tetapi layak digunakan karena telah melakukan uji validitas produk. Rekomendasi yang melalui media pembelajaran ini siswa

dapat belajar secara mandiri melalui video animasi. Direkomendasikan kepada guru untuk menggunakan video animasi pembelajaran sehingga meningkatkan semangat anak dalam belajar.

4. SIMPULAN

Pada penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran berbasis video animasi mengenal huruf dan angka untuk anak usia dini. Produk media ini dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE dengan 5 tahap pengembangan. Hasil uji kelayakan dan uji coba produk kepada subjek menunjukkan bahwa produk media pembelajaran berbasis video animasi mengenal huruf dan angka ini layak digunakan untuk menstimulasi kemampuan kognitif dan bahasa dalam kegiatan proses pembelajaran pada anak usia dini.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Abbas, B., Halimah, A., Nursalam, N., & Mattoliang, L. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia. *Al Asma: Journal of Islamic Education*, 2(1), 97. <https://doi.org/10.24252/asma.v2i1.13380>.
- Alifia, V., & Hendriana, B. (2021). Video Animasi yang Dapat Meningkatkan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) pada Masa Pandemi Covid 19 untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 243. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.37156>.
- Amali, L. N., Zees, N., & Suhada, S. (2020). Motion Graphic Animation Video As Alternative Learning Media. *Jambura Journal of Informatics*, 2(1). <https://doi.org/10.37905/jji.v2i1.4640>.
- Amalia, S., & Patiung, D. (2021). Pengembangan Media Puzzle Untuk Menumbuhkan Kemampuan Mengenal Huruf Latin Anak Usia Dini. *NANAEKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 4(1), 53. <https://doi.org/10.24252/nananeke.v4i1.21598>.
- Angga Saputra, A. S., & Lalu Suryandi, L. S. (2021). Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Perspektif Vygotsky Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *PELANGI: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 198–206. <https://doi.org/10.52266/pelangi.v2i2.582>.
- Annisa, A., & Sutapa, P. (2019). The Implementation of Nature-based Learning Models to Improve Children's Motor Skills. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 170. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.140>.
- Ariani, N. K., & Ujianti, P. R. (2021). Media Video Animasi untuk Meningkatkan Listening Skill Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 43. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i1.35690>.
- Astuti, R. F., & Istiarni, R. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Puzzle di PAUD Flamboyan Sukasari Kota Tangerang. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 31. <https://doi.org/10.31000/ceria.v11i2.2338>.
- Bastian, A. B., & Suharni, S. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah melalui Media Gambar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1303–1311. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1772>.
- Dewi, N. W. U. R., Asril, N. M., & Wirabrata, D. G. F. (2021). Meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia dini melalui video animasi. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 99–106. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i1.36800>.
- Dewi, P. Y. P., Asril, N. M., & Handayani, D. A. P. (2021). Video Pembelajaran Gerak dan Lagu untuk Menstimulasi Kemampuan Lokomotor Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 32. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i1.35570>.
- Habibah, I., & Nafiqoh, H. (2022). Pemanfaatan Video Animasi Dalam Meningkatkan Kemampuan Menyimak Dan Berbicara Pada Anak Usia Dini. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 5(2), 159. <https://doi.org/10.22460/ceria.v5i2.10258>.
- Hanif, M. (2020). The development and effectiveness of motion graphic animation videos to improve primary school students' sciences learning outcomes. *International Journal of Instruction*, 13(4), 247–266. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13416a>.
- Hariyani, I. (2020). Pengembangan Media Taloka (Tali Lompat Angka) Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Kajian Anak (J-Sanak)*, 2(01), 49–59. <https://doi.org/10.24127/j-sanak.v2i01.384>.
- Hersi, N., & Yulsyofriend, Y. (2021). Kegiatan Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Painan. *Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 18(1), 7–17. <https://doi.org/10.17509/edukids.v18i1.33808>.
- Herwati, Y. (2019). Pengaruh Permainan Ludo Bergambar Terhadap Kecerdasan Naturalis Anak di Taman Kanak-kanak Tunas Bangsa Bukittinggi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 428.

- <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.358>.
- Hua, T., Liang, C., Min, G., Li, K., & Chunxi Xiao. (2020). Generating video animation from single still image in social media based on intelligent computing. *Journal of Visual Communication and Image Representation*, 71, 102812. <https://doi.org/10.1016/j.jvcir.2020.102812>.
- 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), 30–34. <https://doi.org/10.33060/JIK/2022/Vol11.Iss1.251>.
- Jamilah, S. (2019). Pengembangan Sosial- Emosional Anak Melalui Metode Role Playing (Bermain Peran) Di Kelompok B Anak Usia Dini. *PELANGI: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 83–101. <https://doi.org/10.52266/pelangi.v1i1.282>.
- Khadijah, K., Arlina, A., & Rahmadani, R. A. (2021). Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini di RA Amanah Amaliyah. *Jurnal Raudhah*, 9(1), 1–16. <https://doi.org/10.30829/raudhah.v9i1.939>.
- Luhulima, D., Degeng, I. N., & Ulfa, S. (2017). Pengembangan Video Pembelajaran Karakter Mengampuni Berbasis Animasi untuk Anak Sekolah Minggu. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 3(2), 110–120. <https://doi.org/10.17977/um031v3i22017p110>.
- Maranatha, J. R., & Putri, D. I. H. (2021). Empati Anak Usia Dini: Pengaruh Penggunaan Video Animasi dan Big Book di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1991–1999. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1881>.
- Mardhotillah, H., & Rakimahwati, R. (2021). Pengembangan Game Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 779–792. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1361>.
- Mayar, F., Sakti, R., Yanti, L., Erlina, B., Osriyenti, O., & Holiza, W. (2022). Pengaruh Video Pembelajaran Gerak dan Lagu untuk Meningkatkan Fisik Motorik pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2619–2625. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2081>.
- Miranda, D. (2019). Pengembangan Video Animasi Berbasis Karakter Cinta Tanah Air Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 11(2), 12. <https://doi.org/10.26418/jvip.v11i2.32565>.
- Mukhlis Safitri, Intan Prastihastari Wijaya, & Dema Yulianto. (2020). Mengembangkan Kemampuan Kognitif Dalam Mengenal Konsep Bilangan 1 – 10 Melalui Media Telur Angka Pada Anak Usia 3 – 4 Tahun. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(01), 26–32. <https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol2.no01.a2513>.
- Nurnamawi, E. K., & Rahim, E. R. (2019). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Powerpoint Untuk Pelajaran IPA Bagi Siswa SMP Pada Materi Cahaya, Cermin, Dan Lensa. *Jambura Physics Journal*, 1(1), 24 – 40. <https://doi.org/10.34312/jpj.v1i1.2392>.
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 9–19. <https://doi.org/10.23887/jeu.v6i1.20257>.
- Putra, L. D., & Ishartiwi, I. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Angka Dan Huruf Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(2), 169–178. <https://doi.org/10.21831/tp.v2i2.7607>.
- Rahimah, F. Y., & Izzaty, R. E. (2018). Developing Picture Story Book Media for Building the Self-Awareness of Early Childhood Children. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 219. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.102>.
- Ramli, C. P., & Zulminiati, Z. (2021). Pengaruh Video Animasi Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Di Tk Pertiwi Iv Talawi. *Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 18(2), 117–123. <https://doi.org/10.17509/edukids.v18i2.33951>.
- Ratna Dewi, N. W. U., Asril, N. M., & Wirabrata, D. G. F. (2021). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan pada Anak Usia Dini Melalui Video Animasi. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 99. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.36800>.
- Rusdawati, R., & Eliza, D. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Literasi Sains Anak Usia Dini 5-6 Tahun untuk Belajar dari Rumah. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3648–3658. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1750>.
- Sari, N., & Fauziddin, M. (2017). Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Kartu Angka Bergambar Kelompok A1 Tk Bina Kasih. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1–10), 319–323. <https://doi.org/10.7868/s0869565216210155>.
- Sasongko, N. D. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Mengenal Konsep dan Lambang Bilangan PAUD. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 4(2), 82. <https://doi.org/10.21107/jpgpaud.v4i2.3571>.
- Semara, T. A., & Agung, A. A. (2021). Pengembangan Video Animasi pada Muatan Pelajaran IPA Kelas IV

- Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 26(1), 99–107. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i1.32104>.
- Solfiah, Y., Hukmi, H., & Febrialismanto, F. (2021). Games Edukatif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2146–2158. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.910>.
- Suardi, I. P., Ramadhan, S., & Asri, Y. (2019). Pemerolehan Bahasa Pertama pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 265. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.160>.
- Suartama, I. K. (2016). *Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*. Universitas Pendidikan Ganesha. https://www.researchgate.net/publication/335541585_Evaluasi_dan_Kriteria_Kualitas_Multimedia_Pembeajaran.
- Sukarini, K., Bagus, I., & Manuaba, S. (2021). Video Animasi Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 48–56. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32347>.
- Sukrin, S. (2021). Tahapan Kemampuan Pengembangan Kognitif Berbahasa Anak Usia Dini (4-5 Tahun). *EL-Muhbib: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 5(1), 45–53. <https://doi.org/10.52266/el-muhbib.v5i1.637>.
- Sundari, S., & Wahyuningsih, D. (2015). Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Huruf, Angka, Warna dan Bentuk Bangun Datar Pada Siswa Kelas 1 SDN 5 Parittiga Berbasis Android. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 4(1), 56. <https://doi.org/10.32736/sisfokom.v4i1.204>.
- Susilawati, B., & Satriawan, D. (2018). Membangun Media Interaktif Belajar Anak Usia Dini Dalam Mengenal Huruf dan Angka. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 34–49. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v1i1.3059>.
- Wahyuningsih, D. (2015). Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Huruf, Angka, Warna dan Bentuk Bangun Datar Pada Siswa Kelas 1 SDN 5 Parittiga Berbasis Android. *Jurnal SISFOKOM*, 04(1), 56–60. <https://doi.org/https://doi.org/10.32736/sisfokom.v4i1.204>.
- Windayana, H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif, Kreatif, Dan Edukatif Untuk Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1). <https://doi.org/10.17509/cd.v5i1.10492>.
- Wouters, T., Soomers, J., Smink, M., A.Smitc, R., Plaisier, M., Houtermand, S., L.Bekkersa, R., & Angélique A.Schiffere Victor. (2019). The effect of an animation video on consultation time, anxiety and satisfaction in women with abnormal cervical cytology: Animation video reduces colposcopy time. *Preventive Medicine Reports*, 13, 238–243. <https://doi.org/10.1016/j.pmedr.2019.01.005>.
- Wulandari, G. A., & Ambara, D. P. (2021). Media Kartu Uno Berbasis Multimedia Interaktif pada Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini dalam Mengenal dan Berhitung Angka. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 211. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35500>.
- Yuniarni, D., Sari, R. P., & Atiq, A. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Video Senam Animasi Berbasis Budaya Khas Kalimantan Barat. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 290. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.331>.
- Zahara, S., & Hendriana, B. (2021). Pengembangan Media Video Animasi untuk Kemampuan Menghafal Hadist pada Anak Usia Dini. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3593–3601. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.948>.