



Video Animasi Berbasis Inkuiri Terbimbing Tema Diriku Sub Tema Tubuhku Untuk Anak Usia Dini

I Wayan Suwendra^{1*}, Ni Putu Cahya Intania², Anak Agung Gede Agung³ 

¹ Program Studi Pendidikan Agama Hindu, STKIP Agama Hindu Singaraja, Indonesia

^{2,3} Jurusan Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received July 08, 2022

Revised July 10, 2022

Accepted October 23, 2022

Available online December 25, 2022

Kata Kunci:

Video, Animasi, Inkuiri Terbimbing

Keywords:

Video, Animated, Guided Inquiry



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

Kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran tematik anak usia dini berdampak pada kurang efektifnya proses pembelajaran yang dilakukan. Tujuan dari penelitian ini yakni untuk mengembangkan video animasi berbasis inkuiri terbimbing tema diriku sub tema tubuhku untuk anak usia dini. Penelitian ini tergolong kedalam jenis penelitian pengembangan yang dikembangkan menggunakan model ADDIE. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini yakni ahli materi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran pada uji validitas produk, 3 orang anak kelompok B pada uji coba perorangan, dan 5 orang anak kelompok B pada uji coba kelompok kecil. Pengumpulan data dalam penelitian dilakukan menggunakan metode kuisioner dengan menggunakan instrument uji validitas produk. Data yang diperoleh dalam penelitian kemudian dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil analisis penelitian menunjukkan bahwa uji ahli materi pembelajaran memperoleh persentase 85,00% dengan kualifikasi baik, uji ahli desain pembelajaran memperoleh persentase 80,00% dengan kualifikasi baik, uji ahli media pembelajaran memperoleh persentase 82,50% dengan kualifikasi baik, uji coba perorangan memperoleh persentase 92,50% dengan kualifikasi sangat baik, dan uji coba kelompok kecil memperoleh persentase 95,00% dengan kualifikasi sangat baik. Disimpulkan bahwa media video animasi berbasis inkuiri terbimbing layak digunakan untuk pembelajaran anak usia dini pada proses pembelajaran.

ABSTRACT

The lack of use of learning media in the thematic learning process for early childhood impacts the ineffectiveness of the learning process. This research aims to develop an animated video based on guided inquiry on the theme of myself, the sub-theme of my body for early childhood. This research belongs to the type of development research that was developed using the ADDIE model. The subjects involved in this study were learning material experts, learning design experts, learning media experts in product validity testing, 3 group B children in individual trials, and 5 group B children in small group trials. Data collection in the study was carried out using a questionnaire method using a product validity test instrument. The data obtained in the study were then analyzed using quantitative and qualitative descriptive analysis techniques. The results of the research analysis showed that the learning material expert test received a percentage of 85.00% with good qualifications, the learning design expert test obtained a percentage of 80.00% with good qualifications, the learning media expert test obtained a percentage of 82.50% with good qualifications, individual trials obtained a percentage of 92.50% with very good qualifications, and small group trials obtained a percentage of 95.00% with very good qualifications. It was concluded that guided inquiry-based animated video media is appropriate for early childhood learning in learning.

1. PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia 0-5 tahun, dimana usia ini disebut sebagai masa keemasan (*golden age*) yang tidak dapat diulang kembali dan hanya terjadi sekali di dalam

*Corresponding author.

E-mail addresses: suwendra99@gmail.com (I Wayan Suwendra)

periode kehidupan anak (Apriliani et al., 2020; Fitriani et al., 2019; Wardhani et al., 2020). Pada rentang usia tersebut anak akan mengalami pembentukan karakter, sehingga anak membutuhkan pendidikan untuk mengembangkan potensinya (Nurhafizah, 2018; Zaini & Dewi, 2017). Pendidikan merupakan suatu proses perubahan sikap atau tata laku yang dimiliki seseorang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan (Dwi, 2020; Handayani et al., 2020; Liyana & Kurniawan, 2019). Pendidikan sangat penting untuk mempersiapkan seseorang agar dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan di masa yang akan datang (Fathurrahman et al., 2020). Pendidikan anak usia dini merupakan investasi awal untuk mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas (Suhendro, 2020; Umroh, 2019). Pendidikan anak usia dini berperan penting dalam memberikan rangsangan terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak (Firman & Anhusadar, 2022; Yenti & Maswal, 2021). Pendidikan anak usia dini memiliki peranan strategis untuk mengembangkan potensi awal bagi anak guna memenuhi tumbuh kembang anak agar memiliki pondasi dan kesiapan dalam mengikuti pendidikan selanjutnya (Mardhotillah & Rakimahwati, 2021; Pratiwi & Tirtayani, 2021; Suryana & Hijriani, 2021). Dalam menyelenggarakan pendidikan anak usia dini, pembelajaran diupayakan dilakukan secara sistematis yang sesuai dengan aspek perkembangan anak.

Pendidikan anak usia dini dapat diimplementasikan melalui jalur pendidikan formal yakni pendidikan Taman Kanak-kanak. Taman kanak-kanak (TK) merupakan salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang turut membantu anak didik untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya sebelum menempuh pendidikan lebih lanjut (Borman & Erma, 2018; Hasanah & Laily, 2020). Pembelajaran di taman kanak-kanak berperan sangat penting untuk mengembangkan aspek perkembangan yang dimiliki anak (Marwiyati & Istiningsih, 2020; Utami et al., 2019). Guru harus mampu menciptakan situasi yang kondusif dalam pembelajaran agar terjadi interaksi yang baik antara guru dengan anak (Maranatha & Putri, 2021; Widhiasih & Yunita, 2021). Pembelajaran di taman kanak-kanak mengutamakan bermain seraya belajar atau belajar sambil bermain (Eliza & Karmila, 2021; Mahardika et al., 2022). Melalui kegiatan bermain sambil belajar anak dapat mengoptimalkan aspek-aspek perkembangannya. Agar kegiatan pembelajaran berjalan secara optimal hendaknya disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak. Di Indonesia sendiri proses pembelajaran di taman kanak-kanak, diimplementasikan melalui penggunaan tema (Ardiana, 2022; Ningrum et al., 2020; Purwanta & Wulandari, 2020). Tema digunakan untuk mengaitkan beberapa materi pelajaran sehingga sehingga memberikan pengalaman bermakna kepada anak. Tema yang digunakan hendaknya sederhana dan dekat dengan lingkungan anak. Pemilihan tema yang dekat dengan lingkungan anak dimaksudkan dekat secara fisik, emosi atau minat anak.

Hanya saja kenyataan dilapangan menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran tema pada anak usia dini masih belum dapat diimplementasikan dan diterima dengan baik oleh anak. Hal ini sejalan dengan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di TK Swadharma Sastra II Serongga Gianyar. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa sebagian anak-anak belum mampu menguasai materi yang diberikan oleh guru, hal tersebut akibat dari kurangnya sarana yang mendukung pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran kurang bervariasi yang menyebabkan pelaksanaan pembelajaran menjadi kurang efektif. Media pembelajaran yang digunakan hanya berupa media cetak yaitu majalah dan buku tematik dan sesekali menggunakan video pembelajaran yang diakses dari *youtobe*. Penggunaan media cetak sebagai media pembelajaran menyebabkan sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru yang menyebabkan anak merasa cepat bosan dalam mengikuti proses pembelajaran.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut yakni dengan menerapkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar agar makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai (Nirwana, 2021; Wati et al., 2022; Yusnia, 2019). Selain itu, penggunaan media pembelajaran sebagai sumber belajar dapat memudahkan guru didalam menyampaikan materi pembelajaran kepada anak (Palupi et al., 2020; Purnamasari & Wuryandani, 2019; Syafi'i et al., 2020). Media pembelajaran yang efektif digunakan untuk membantu proses belajar anak usia dini yakni media video animasi. Video animasi merupakan media video pembelajaran yang dapat menarik minat anak dalam proses pembelajaran dikarenakan penampilan dari video animasi yang berisikan gambar-gambar yang menarik, suara serta kata-kata yang memudahkan anak dalam mengikuti proses pembelajaran (Sukarini & Manuaba, 2021; Sunami & Aslam, 2021). Maka dari itu penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan oleh guru untuk menunjang proses pembelajaran (Agustien et al., 2018; Dewi & Handayani, 2021; Hardiyanti et al., 2020). Penggunaan media video animasi akan lebih efektif jika disertai dengan penggunaan model pembelajaran inquiri terbimbing. Hal ini disebabkan karena inquiri terbimbing merupakan model yang berorientasi pada siswa dan melatih siswa untuk berpikir kritis dan analitik (Chotimah et al., 2018; Shabrina & Diani, 2019). Penggunaan model pembelajaran inkuiri terbimbing dapat

berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar anak dikarenakan model pembelajaran inkuiri terbimbing ini membuat anak lebih aktif dalam proses pembelajaran di kelas (Komalasari et al., 2019).

Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya mengungkapkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan video pembelajaran, dimana dengan penggunaan media video animasi hasil belajar siswa jauh lebih meningkat (Ponza et al., 2018). Hasil penelitian lainnya juga mengungkapkan bahwa produk video animasi berbasis aplikasi Canva ini dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa serta layak digunakan dalam proses pembelajaran (Hapsari & Zulherman, 2021). Hasil penelitian lainnya mengungkapkan bahwa media pembelajaran berbasis Inkuiri sangat valid dan sangat praktis digunakan di kelas IV SD (Arif et al., 2021). Berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut maka dapat dikatakan bahwa video animasi dan model inkuiri merupakan media yang sangat layak untuk dikembangkan dan dibelajarkan kepada siswa, karena dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa. Hanya saja pada penelitian sebelumnya belum terdapat kajian yang secara khusus membahas mengenai pengembangan video animasi berbasis inkuiri terbimbing tema diriku sub tema tubuhku untuk anak usia dini. Sehingga penelitian ini difokuskan pada kajian tersebut dengan tujuan untuk mendeskripsikan rancang bangun dan menguji validitas video animasi berbasis inkuiri terbimbing tema diriku sub tema tubuhku untuk anak usia dini.

2. METODE

Penelitian ini tergolong kedalam jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*), yang dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari 5 tahap pengembangan, diantaranya adalah tahap *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*. Penelitian ini dilaksanakan di TK Swadharma Sastra II Serongga Gianyar. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini meliputi ahli materi pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran dan anak kelompok B2 TK Swadharma Sastra II Serongga Gianyar. Pengumpulan data dalam penelitian dilakukan menggunakan metode kuisioner, dengan instrument penelitian berupa instrument uji ahli materi, ahli design, ahli media, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Adapun kisi-kisi instrument penelitian dapat dilihat pada Tabel 1, Tabel 2, Tabel 3, dan Tabel 4.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
1	Kurikulum	1) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.	1	4
		2) Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	2	
		3) Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran	3	
		4) Ketepatan materi	4	
2	Materi	1) Materi yang disajikan mudah dipahami.	5	9
		2) Kemenarikan materi	6,7	
		3) Materi berguna bagi anak dalam kehidupan nyata	8	
		4) Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten	9	
		5) Kesesuaian evaluasi dengan materi yang disajikan	10	
		6) Memberikan umpan balik hasil evaluasi materi	11,12	
		7) Membantu mengingat pengetahuan dan kemampuan sebelumnya	13	
3	Media	1) Materi didukung penggunaan media yang tepat	14	2
		2) Diberikan petunjuk penggunaan	15	
Jumlah				15

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah butir
1	Tujuan	1) Kejelasan tujuan umum pembelajaran.	1	4
		2) Kesesuaian indikator pembelajaran	2	
		3) Kejelasan kompetensi dasar	3	
		4) Kejelasan tujuan pembelajaran	4	
2	Strategi	1) Penyampaian materi yang menarik	5,6	5
		2) Membantu mengingat pengetahuan sebelumnya	7	
		3) Memberikan contoh-contoh dalam penyajiannya.	8	

No	Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah butir
		4) Penyampaian materi memberikan langkah-langkah yang logis.	9	
3	Evaluasi	1) Evaluasi untuk mengukur kemampuan anak.	10	1
Jumlah				10

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
1	Tampilan	1) Kemudahan penggunaan	1	3
		2) Kualitas tampilan	2	
		3) Penggunaan animasi	3	
2	Teks	1) Keterbacaan	4,5,6	3
3	Gambar	1) Kesesuaian penggunaan gambar	7	1
4.	Warna	1) Komposisi dan kombinasi warna yang tepat dan serasi	8	1
5	Suara	1) Penggunaan musik yang sesuai	9,10	2
Jumlah				10

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Uji Perorangan dan Uji Kelompok Kecil

No	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
1.	Tampilan	1) Kemenarikan media pembelajaran	1	2
		2) Kemudahan penggunaan media	2	
2.	Teks	1) Keterbacaan teks dan penggunaan jenis huruf yang sesuai	3	1
3.	Gambar	1) Penggunaan gambar animasi yang sesuai	4	1
4.	Motivasi	1) Media dapat membangkitkan motivasi anak	5	1
5.	Materi	1) Kemenarikan materi yang dipahami	6	3
		2) Kemudahan pemahaman materi	7	
		3) Tujuan pembelajaran mudah dipahami	8	
6.	Evaluasi	1) Kesesuaian soal	9	1
		2) Memberikan umpan balik hasil evaluasi	10	
Jumlah				10

Data yang diperoleh dalam penelitian kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk mengetahui rata-rata persentasi uji validitas ahli dan uji coba perorangan, sedangkan analisis kualitatif digunakan untuk mengolah masukan-masukan dari para ahli yang kemudian didukung oleh hasil penelitian sebelumnya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berupa video animasi berbasis inkuiri terbimbing tema diriku sub tema tubuhku. Media video animasi ini dibuat dengan tujuan untuk membantu guru dan anak dalam proses pembelajaran. Video animasi berbasis inkuiri terbimbing merupakan suatu media yang didalamnya terdapat serangkaian gambar bergerak yang disertai dengan suara dan membentuk satu kesatuan yang utuh. Produk media video animasi dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE dengan 5 tahap pengembangan yang terdiri dari tahap analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Adapun hasil dari tiap-tiap tahap pengembangan adalah sebagai berikut: **tahap pertama**, yakni tahap analisis. Tahap analisis dilakukan dengan menganalisis kebutuhan guru dan anak, melalui proses wawancara dengan guru kelompok B2 di TK Swadharma Sastra II Serongga Gianyar. Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan informasi mengenai kebutuhan guru dan anak. Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran lebih cenderung menggunakan media visual atau media cetak yang mengakibatkan anak merasa cepat bosan dan anak kesulitan memahami materi yang disampaikan sehingga berakibat pada hasil belajarnya. Berdasarkan

permasalahan tersebut dilakukan upaya untuk membantu guru dalam proses pembelajaran dengan mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi berbasis inkuiri terbimbing. Berdasarkan analisis kebutuhan pembelajaran, maka dipilih Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator pembelajaran yang dibutuhkan agar lebih dipahami oleh anak-anak dalam pembelajaran. Tujuan dari pemilihan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran agar media yang dikembangkan dapat membantu membelajarkan anak sesuai dengan tuntutan kompetensi dalam suatu pembelajaran. Adapun Kompetensi Dasar (KD) dan indikator yang digunakan dalam pengembangan media dapat dilihat 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)	(1) Anak dapat menyebutkan bagian-bagian tubuh.
		4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)	(2) Anak dapat menyebutkan fungsi bagian tubuh.
2	Bahasa	3.10 Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)	(1) Anak mampu meniru kata.
		4.10 Menunjukkan kemampuan membaca reseptif (menyimak dan membaca)	
3	Sosial Emosional	2.8 Memiliki Perilaku yang mencerminkan sikap kemandirian	(1) Anak dapat melakukan sesuatu dengan mandiri atau tanpa bantuan orang lain.

Tahap kedua, yakni tahap perancangan produk media. Tahap design atau perancangan dilakukan dengan merancang produk media yang akan dikembangkan berdasarkan informasi yang telah dikumpulkan pada tahap analisis. Langkah awal yang dilakukan pada tahap ini yaitu menentukan *software* dan *hardware* yang akan digunakan, perancangan bagan alur atau *flowchart*, perancangan *storyboard*, perancangan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), dan perancangan instrumen penilaian produk berupa angket/kuesioner yang akan dibagikan kepada para ahli dan subjek uji coba yaitu pada uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. **Tahap ketiga** yakni tahap pengembangan produk media. Pengembangan media dilakukan dengan membuat produk berdasarkan hasil rancangan pada tahap sebelumnya. Pengembangan video animasi berbasis inkuiri terbimbing dimulai dari proses desain gambar dan penyusunan materi, perekaman *dubbing*, proses pembuatan produk yang disusun berdasarkan *flowchart* dan *storyboard*, proses *rendering* yang bertujuan untuk menjadikan satu file agar bisa digunakan melalui media pemutar video contohnya seperti *handphone*, laptop, televisi, dan lain-lain. Setelah melakukan proses *rendering*, selanjutnya dilakukan penyimpanan produk pada *google drive*. Pengembangan produk, *software* yang digunakan yaitu *pinnacle studio 12*, *photoshop cs4*, dan *cool edit pro 2.1*. Sedangkan *hardware* yang digunakan yaitu komputer atau laptop, *microphone v8*, *external sound*. Pada tahap pengembangan produk yang telah dikembangkan berupa video animasi berbasis inkuiri terbimbing tema diriku sub tema tubuhku perlu diketahui validitasnya sebelum digunakan dalam kegiatan pembelajaran sehingga dilaksanakan uji validitas oleh para ahli dan subjek uji coba pada uji coba perorangan dan kelompok kecil. Adapun tampilan dari video animasi ini, disajikan pada [Gambar 1](#).

Tahap keempat yakni tahap implementasi media. Tahap implementasi dilakukan dengan melaksanakan uji coba produk. Tujuan dari tahap ini yaitu untuk mengetahui pengaruh produk yang telah dikembangkan terhadap kualitas proses pembelajaran yang terjadi di kelas. Penelitian yang berlangsung pada situasi pandemi *covid-19* sehingga tidak memungkinkan melaksanakan pembelajaran secara langsung di kelas dengan jumlah yang banyak. Maka dari itu, produk hanya dapat diuji pada uji coba perorangan yang melibatkan tiga orang anak dan uji coba kelompok kecil yang melibatkan lima orang anak dengan tetap mengikuti protokol kesehatan yang ketat.



Gambar 1. Tampilan Video Animasi Berbasis Inkuiri Terbimbing

Tahap kelima yakni tahap evaluasi produk media yang dilakukan secara formatif. Evaluasi formatif ini dilakukan untuk mengevaluasi produk yang dikembangkan melalui pengumpulan data menggunakan angket/kuesioner uji validitas produk oleh ahli materi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan anak melalui uji perorangan dan uji kelompok kecil. Pelaksanaan evaluasi bertujuan untuk mengetahui kekurangan dari produk sehingga dapat dilakukan perbaikan atau penyempurnaan produk. Adapun hasil uji validitas, uji perorangan dan uji kelompok kecil media disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Validitas, Uji Perorangan dan Uji Kelompok Kecil Produk Media

Subjek Uji Coba	Hasil Validitas (%)	Kualifikasi Persentase
Ahli materi	85%	Baik
Ahli desain pembelajaran	80%	Baik
Ahli media pembelajaran	82,5%	Baik
Uji coba perorangan	92,5%	Sangat baik
Uji coba kelompok	95%	Sangat baik

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data maka didapatkan beberapa temuan dalam penelitian pengembangan media video animasi, diantaranya adalah: **temuan pertama** menunjukkan bahwa hasil *review* yang dilakukan oleh ahli materi pembelajaran pada produk media video animasi berbasis inkuiri terbimbing memperoleh persentase 85% yang berkualifikasi baik. Skor persentase tersebut diperoleh dari aspek kurikulum, aspek materi, dan aspek media. Aspek kurikulum memuat beberapa hal seperti kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran, dan ketepatan materi. Aspek materi memuat beberapa hal seperti materi yang disajikan mudah dipahami, kemenarikan materi, materi berguna bagi anak dalam kehidupan nyata, penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten, kesesuaian evaluasi dengan materi yang disajikan, memberikan umpan balik hasil evaluasi materi, membantu mengingat pengetahuan dan kemampuan sebelumnya. Dalam aspek media memuat beberapa hal meliputi materi didukung penggunaan media yang tepat dan diberikan petunjuk penggunaan. Berdasarkan penilaian ahli materi pembelajaran dapat disimpulkan bahwa video animasi berbasis inkuiri terbimbing layak digunakan oleh anak dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada tema diriku sub tema tubuhku. Suatu media haruslah memuat materi yang sesuai dan juga relevan. Dengan hal tersebut media dapat dimanfaatkan dan digunakan secara maksimal sesuai dengan harapan digunakan media tersebut dan tentunya untuk mencapai tujuan pembelajaran (Ali, 2022; Herwati, 2019; Nurzaman et al., 2020). Jadi kesesuaian tersebut perlu diperhatikan agar media pembelajaran bisa digunakan secara maksimal.

Temuan kedua menunjukkan bahwa, hasil *review* yang dilakukan oleh ahli desain pembelajaran pada produk media video animasi berbasis inkuiri terbimbing memperoleh persentase 80% yang berkualifikasi baik. Skor persentase tersebut diperoleh dari aspek tujuan, aspek strategi, dan aspek evaluasi. Aspek tujuan memuat beberapa hal seperti kejelasan tujuan umum pembelajaran, kesesuaian indikator pembelajaran, kejelasan kompetensi dasar, dan kejelasan tujuan pembelajaran. Aspek Strategi memuat beberapa hal seperti penyampaian materi yang menarik, membantu mengingat pengetahuan sebelumnya, memberikan contoh-contoh dalam penyajiannya, dan penyampaian materi memberikan langkah-langkah yang logis. Aspek Evaluasi memuat beberapa hal evaluasi untuk mengukur kemampuan. Berdasarkan penilaian ahli desain pembelajaran dapat disimpulkan bahwa video animasi berbasis inkuiri terbimbing layak digunakan oleh anak dalam kegiatan pembelajaran. Guru harus peka terhadap situasi pembelajaran dan bisa merencanakan pembelajaran dengan matang, sehingga guru dapat melaksanakan proses pembelajaran yang efektif (Mardani, 2022; Ramli & Zulminiati, 2021; Yuniarni et al., 2019). Sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran guru dituntut untuk mampu memilih media dan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

Temuan ketiga menunjukkan bahwa hasil *review* yang dilakukan oleh ahli media pembelajaran pada produk media video animasi berbasis inkuiri terbimbing memperoleh persentase 82,5% yang berkualifikasi baik. Skor persentase tersebut diperoleh dari aspek tampilan, aspek teks, aspek gambar, aspek warna, dan aspek suara. Aspek tampilan memuat beberapa hal seperti kemudahan penggunaan, kualitas tampilan, penggunaan animasi. Aspek teks memuat keterbacaan, aspek gambar memuat kesesuaian penggunaan gambar, aspek warna memuat komposisi dan kombinasi warna yang tepat dan serasi. Dalam aspek suara memuat penggunaan musik yang sesuai. Berdasarkan penilaian ahli media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa video animasi berbasis inkuiri terbimbing layak digunakan oleh anak dalam kegiatan pembelajaran (Sukarini & Manuaba, 2021; Sunami & Aslam, 2021). Video animasi adalah salah satu media pembelajaran yang sangat menarik digunakan untuk pembelajaran anak usia dini, karena bisa memadukan berbagai unsur visual yang tentunya berguna untuk menarik perhatian anak untuk belajar (Anggraini, 2021; Mayar et al., 2022; Risnaldi, 2021). Video animasi memiliki tampilan yang menarik dan bisa menjadi sarana untuk anak usia dini bermain sambil belajar (Palupi et al., 2020; Purnamasari & Wuryandani, 2019; Syafi'i et al., 2020). Terlebih lagi dengan perkembangan teknologi dapat dimanfaatkan oleh guru untuk mengreasikannya lebih kreatif lagi.

Temuan keempat menunjukkan bahwa pada tahap uji coba perorangan pengembangan video animasi berbasis inkuiri terbimbing melibatkan tiga orang anak dari kelompok B2 di TK Swadharma Sastra II Serongga Gianyar. Perolehan rata-rata persentase skor dari hasil uji coba perorangan yaitu 92,5% dengan kualifikasi sangat baik. Pencapaian kualifikasi tersebut disebabkan oleh media video animasi berbasis inkuiri terbimbing menarik untuk digunakan dan anak menjadi lebih bersemangat dalam belajar. Penggunaan video animasi berbasis inkuiri terbimbing sebagai media pembelajaran dapat membantu anak dalam pembelajaran. Penggunaan video animasi bagi proses pembelajaran pada anak usia dini dapat menjadi media yang tepat dalam menyampaikan materi pembelajaran, dikarenakan penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran tidak hanya meningkatkan satu kecerdasan saja tetapi banyak kecerdasan, seperti kecerdasan kognitif dapat menambah ilmu dan wawasan anak sekaligus kecerdasan bahasa dapat menambah kosa kata (Alifia & Hendriana, 2021; Syafdaningsih & Pratiwi, 2022; Valentina & Sujana, 2021). Berdasarkan uji coba perorangan dapat disimpulkan bahwa video animasi berbasis inkuiri terbimbing sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Tahap uji coba kelompok kecil dilakukan setelah melewati tahap uji oleh para ahli dan uji coba perorangan oleh tiga orang anak.

Temuan kelima dalam penelitian ini menunjukkan bahwa perolehan rata-rata persentase skor dari hasil uji coba kelompok kecil yaitu 95% dengan kualifikasi sangat baik. Pencapaian kualifikasi tersebut disebabkan oleh media video animasi berbasis inkuiri terbimbing menarik untuk digunakan dan anak menjadi lebih bersemangat dalam belajar dan dapat membantu anak dalam pembelajaran. Berdasarkan uji coba kelompok kecil dapat disimpulkan bahwa video animasi berbasis inkuiri terbimbing sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil yang didapatkan dalam penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang juga mengungkapkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan video pembelajaran, dimana dengan penggunaan media video animasi hasil belajar siswa jauh lebih meningkat (Ponza et al., 2018). Hasil penelitian lainnya juga mengungkapkan bahwa produk video animasi berbasis aplikasi Canva ini dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa serta layak digunakan dalam proses pembelajaran (Hapsari & Zulherman, 2021). Hasil penelitian lainnya mengungkapkan bahwa media pembelajaran berbasis Inkuiri sangat valid dan sangat praktis digunakan di kelas IV SD (Arif et al., 2021). Sehingga berdasarkan hasil penelitian yang didukung oleh hasil penelitian sebelumnya, maka dapat dikatakan bahwa video animasi dan model inkuiri merupakan media yang sangat layak untuk dikembangkan dan dibelajarkan kepada siswa, karena dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa.

4. SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan produk video animasi berbasis inkuiri terbimbing tema diriku sub tema tubuhku yang dikembangkan dengan model ADDIE. Dari hasil uji coba yang telah dilakukan pada subjek penelitian yang meliputi para ahli dan anak, dapat disimpulkan bahwa media video animasi ini layak digunakan untuk anak usia dini pada proses pembelajaran.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Peakauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 19. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v5i1.8010>.
- Ali, M. (2022). Innovative Leadership Management in Early Children Education. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3007–3012. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2198>.
- 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>.
- Anggraini, V. (2021). Stimulasi Kecerdasan Logika Matematika Melalui Media Animasi Lagu Berbasis Tematik Pada Masa Pandemic Covid-19 Di Kota Bukit Tinggi. *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 106. <https://doi.org/10.30651/pedagogi.v7i1.7258>.
- Apriliani, E. I., Purwanti, K. Y., & Riani, R. W. (2020). Peningkatan Kesantunan Bahasa Anak Usia Dini melalui Media Pembelajaran Interaktif Budaya Jawa. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 150. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.319>.
- Ardiana, R. (2022). Strategi Guru dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak Kanak. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 1–10. <https://doi.org/10.37985/murhum.v3i2.116>.
- Arif, A., Enjoni, E., & Yanto, F. (2021). Media Pembelajaran Ipa Lectora Inspire Berbasis Inkuiri Daur Hidup Hewan Kelas IV SDN 44 Kalumbuk Padang. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 9(1), 20–27. <https://doi.org/10.37301/jcp.v9i1.75>.
- Borman, R. I., & Erma, I. (2018). Pengembangan Game Edukasi Untuk Anak Taman Kanak-Kanak (TK) Dengan Implementasi Model Pembelajaran Visualitation Auditory Kinesthetic (VAK). *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 3(1). <https://doi.org/10.29100/jupi.v3i1.586>.
- Chotimah, C., Hendri, M., & Rasmi, D. P. (2018). Penerapan LKS Berbasis Inkuiri Terbimbing Pada Materi Listrik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IX SMPN 22 Kota Jambi. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 9(1), 36. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v9i1.2315>.
- Dewi, F. F., & Handayani, S. L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2530–2540. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1229>.
- Dwi, O. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran PAUD melalui PPG. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 93. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.522>.
- Eliza, D., & Karmila, D. (2021). Pengaruh Game Interaktif Berbasis Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Kemampuan Digital Literacy di Taman Kanak-kanak Pertiwi III Ladang Panjang Kabupaten. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 9737–9744. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/2490>.
- Fathurrahman, F., Kuspandi Putra, Y., & Sadali, M. (2020). Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Huruf Berbasis Flash Pada Siswa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) (Studi Kasus : Kelompok Belajar Tarbiyatul Ummah Tanak Kaken Sakra Barat). *Infotek : Jurnal Informatika Dan Teknologi*, 3(2), 211–219. <https://doi.org/10.29408/jit.v3i2.2389>.
- Firman, W., & Anhusadar, L. (2022). Peran Guru dalam Menstimulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2). <https://doi.org/10.19105/kiddo.v3i2.6721>.
- Fitriani, D., Fajriah, H., & Rahmita, W. (2019). Media Belajar Big Book dalam Mengembangkan Kemampuan Berbahasa Reseptif Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 247. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.197>.
- Handayani, M., Putri, D. K., & Akbar, Z. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran dan Motivasi Diri terhadap Keterlibatan Orang Tua dalam Pendidikan Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 649. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.418>.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1237>.
- Hardiyanti, W. E., Ilham, M., Ekadayanti, W., & Jafarudin, J. (2020). Pelatihan Pembuatan Video Animasi Gambar “Powtoon” bagi Guru PAUD. *Abdimas Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada*

- Masyarakat*, 3(2), 78. <https://doi.org/10.17977/um050v3i2p78-86>.
- Hasanah, N., & Laily, N. (2020). Self-Efficacy dan Kepuasan Kerja pada Guru Taman Kanak-Kanak (TK). *Efektor*, 7(1), 80–89. <https://doi.org/10.29407/e.v7i1.14398>.
- 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>.
- Komalasari, B. S., Jufri, A. W., & Santoso, D. (2019). Pengembangan Bahan Ajar IPA Berbasis Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Literasi Sains. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 5(2), 219–227. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v5i2.279>.
- Liyana, A., & Kurniawan, M. (2019). Speaking Pyramid sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 225. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.178>.
- Mahardika, E. K., Darwiyati, D., Waluyo, S., & Hafa, M. F. (2022). Evaluasi Metode Pembelajaran Melalui Permainan di Taman Kanak-Kanak Kota Blitar. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2745–2752. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1083>.
- 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>.
- Mardani, P. S. (2022). Penggunaan Media Animasi Bergambar dalam Mengembangkan Keterampilan Membaca Permulaan Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(02), 63–75. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v5i02.8778>.
- 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>.
- Marwiyati, S., & Istiningasih, I. (2020). Pembelajaran Saintifik pada Anak Usia Dini dalam Pengembangan Kreativitas di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 135. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.508>.
- 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>.
- Ningrum, E. S., Christianti, M. C., Maryatun, I. B., & Cholimah, N. (2020). Pelatihan penggunaan buku panduan pembuatan dan pelaksanaan pembelajaran di taman lalu lintas untuk guru taman kanak-kanak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 1–8. <https://doi.org/10.21831/jpa.v9i1.31395>.
- Nirwana, E. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Android untuk Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1811–1818. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1684>.
- Nurhafizah, N. (2018). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Bahan Sisa. *Early Childhood : Jurnal Pendidikan*, 2(2b), 44–53. <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v2i2b.288>.
- Nurzaman, I., Gandana, G., & Wahidah, A. S. (2020). Model Pembelajaran Interactive Storytelling Berbasis Aplikasi Android Untuk Memfasilitasi Keterampilan Menyimak Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(2), 134–140. <https://doi.org/10.17509/cd.v11i2.28209>.
- Palupi, W., Wahyuningsih, S., Widiyastuti, E., Nurjanah, N. E., & Pudyaningtyas, A. R. (2020). Pemanfaatan Ecobricks Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Dedikasi: Community Service Reports*, 2(1). <https://doi.org/10.20961/dedikasi.v2i1.37624>.
- 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 Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(1), 9–19. <https://doi.org/10.23887/jeu.v6i1.20257>.
- Pratiwi, N. K. A., & Tirtayani, L. A. (2021). Multimedia Interaktif Sub Tema Profesi untuk Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 186. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35362>.
- Purnamasari, Y. M., & Wuryandani, W. (2019). Media Pembelajaran Big Book Berbasis Cerita Rakyat untuk Meningkatkan Karakter Toleransi pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 90. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.273>.
- Purwanta, E., & Wulandari, H. (2020). Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak selama Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 452. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.626>.
- 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>.
- Risnaldi, T. P. (2021). Makna Disturbing Video Melalui Tayangan Youtube Berbasis Animasi Pada Anak Usia Dini. *JRK (Jurnal Riset Komunikasi)*, 12(2), 84. <https://doi.org/10.31506/jrk.v12i2.12345>.
- Shabrina, A., & Diani, R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Web Enhanced Course dengan Model Inkuiri Terbimbing. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(1), 9–26. <https://doi.org/10.24042/ijisme.v2i1.3922>.
- Suhendro, E. (2020). Strategi Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 5(3), 133–140. <https://doi.org/10.14421/jga.2020.53-05>.
- Sukarini, K., & Manuaba, I. B. S. (2021). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 48–56. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32347>.
- Sunami, M. A., & Aslam, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1940–1945. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1129>.
- Suryana, D., & Hijriani, A. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini 5-6 Tahun Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 1077–1094. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1413>.
- Syafdaningsih, S., & Pratiwi, W. (2022). Pengembangan Video Cerita Anak Tema Budaya Lokal. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4199–4209. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2336>.
- Syafi'i, I., Sa'diyah, C., Wakhidah, E. W., & Umah, F. M. (2020). Penerapan Video Pembelajaran Daring Anak Usia Dini Pada Masa Pandemi Covid-19. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 140–160. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v3i2.7315>.
- Umroh, I. L. (2019). Peran Orang Tua Dalam Mendidik Anak Sejak Dini Secara Islami Di Era Milenial 4.0. *Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 2(2), 208–225. <https://doi.org/10.52166/talim.v2i2.1644>.
- Utami, W. T., Yeni, I., & Yaswinda, Y. (2019). Pelaksanaan Kegiatan Ekstrakurikuler Tari Tradisional di Taman Kanak-kanak Sani Ashila Padang. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 4(2), 87–94. <https://doi.org/10.33369/jip.4.2.87-94>.
- Valentina, N. P. D., & Sujana, I. W. (2021). Video Pembelajaran Animasi Berbasis Role Playing Tema Profesi pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 231. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35640>.
- Wardhani, D. K., Susilorini, M. R., Angghita, L. J., & Ismail, A. (2020). Edukasi Pencegahan Penularan COVID-19 Pada Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Audio Visual. *Jurnal Abdidas*, 1(3), 131–136. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v1i3.33>.
- Wati, S. G., Mustika, A., Saputra, A., Estuhono, E., Apreasta, L., & Rahmadani, R. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Sentra Tema Alam Semesta Subtema Gejala Alam. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4049–4056. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2520>.
- Widhiasih, A. P., & Yunita, S. (2021). Pengembangan Permainan Interaktif Berbasis Teknologi Untuk Anak Usia Dini. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 1. <https://doi.org/10.31000/ceria.v10i1.4831>.
- Yenti, Y., & Maswal, A. (2021). Pentingnya Peran Pendidik dalam Menstimulasi Perkembangan Karakter Anak di PAUD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1). <https://doi.org/10.31004/jptam.v5i1.1218>.
- 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>.
- Yusnia, Y. (2019). Penggunaan Media Video Scribe Dalam Pembelajaran Literasi Sains Untuk Mahasiswa Pgpaud. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 71–75. <https://doi.org/10.17509/cd.v10i1.17436>.
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81–96. <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>.