



Homepage Journal: <https://jurnal.unismuhpalu.ac.id/index.php/JKS>

## Peran Media Video Animasi dalam Pembelajaran Anak Usia Dini

*The Role of Animated Video Media in Early Childhood Learning*

**Rulik Endrawati**

STAI Ma'arif Magetan

Email: miss.rulik@gmail.com

### Artikel Penelitian

#### Article History:

Received: 19 Jun, 2024

Revised: 22 Aug, 2024

Accepted: 08 Sep, 2024

#### Kata Kunci:

Video animasi;

Pembelajaran PAUD;

Motivasi belajar

#### Keywords:

*Animated videos;*

*PAUD learning;*

*Learning motivation*

DOI: [10.56338/jks.v7i4.9205](https://doi.org/10.56338/jks.v7i4.9205)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menganalisis peran media video animasi dalam pembelajaran anak usia dini di TK Al Basyiroh Ponorogo. Latar belakang penelitian berangkat dari kebutuhan pembelajaran yang mampu menarik perhatian anak usia dini yang memiliki rentang konsentrasi singkat dan memerlukan media visual yang menarik, interaktif, dan sesuai perkembangan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui proses reduksi, penyajian data, dan penarikan kesimpulan secara tematik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video animasi secara signifikan meningkatkan attensi dan fokus anak selama proses pembelajaran. Animasi juga berperan penting dalam pengembangan bahasa anak, terutama dalam memperkaya kosakata, memperbaiki pengucapan, dan meningkatkan keberanian anak dalam berkomunikasi. Selain itu, video animasi memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar dan keterlibatan emosional anak. Anak terlihat lebih antusias, ekspresif, dan responsif ketika pembelajaran menggunakan animasi. Namun demikian, penelitian ini juga menemukan sejumlah hambatan, seperti keterbatasan perangkat teknologi, literasi digital guru yang belum merata, serta kesulitan dalam menyeleksi konten animasi yang benar-benar edukatif. Guru memerlukan strategi pedagogis yang tepat agar penggunaan animasi tidak sekadar menjadi media tontonan, tetapi mampu diintegrasikan dengan kegiatan bermain dan aktivitas belajar lainnya. Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa video animasi merupakan media pembelajaran yang efektif, relevan, dan potensial dalam meningkatkan kualitas pembelajaran anak usia dini apabila digunakan secara terarah dan proporsional.

### ABSTRACT

*This study aims to analyze the role of animated video media in early childhood learning at TK Al Basyiroh Ponorogo. The background of the research stems from the need for learning methods that can attract the attention of young children, who have short attention spans and require visual media that are engaging, interactive,*

*and developmentally appropriate. This study employs a descriptive qualitative approach with data collection techniques including observation, in-depth interviews, and documentation. Data analysis was carried out through the processes of reduction, data presentation, and thematic conclusion drawing. The results of the study show that the use of animated videos significantly increases children's attention and focus during the learning process. Animation also plays an important role in language development, particularly in enriching vocabulary, improving pronunciation, and increasing children's confidence in communicating. In addition, animated videos have a positive impact on learning motivation and children's emotional engagement. Children appear more enthusiastic, expressive, and responsive when learning activities incorporate animation. However, the study also found several challenges, such as limited technological devices, uneven digital literacy among teachers, and difficulties in selecting truly educational animation content. Teachers need appropriate pedagogical strategies so that the use of animation does not merely serve as entertainment but can be integrated with play-based activities and other learning tasks. Overall, the study concludes that animated videos are an effective, relevant, and potential learning medium for improving the quality of early childhood education when used in a directed and proportional manner.*

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan tahap fundamental dalam membentuk kemampuan kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta karakter awal anak. Pada fase ini, stimulasi melalui pengalaman belajar yang konkret, visual, dan menarik sangat dibutuhkan agar anak mampu memahami konsep dasar dengan lebih optimal. Kehadiran teknologi digital membuat anak usia dini lebih akrab dengan media visual, sehingga pendidik perlu menyesuaikan strategi pembelajaran dengan karakteristik generasi digital tersebut. Salah satu pendekatan yang menjadi perhatian adalah penggunaan media video animasi sebagai sarana pembelajaran yang imersif dan relevan dengan perkembangan anak. Kemampuan video animasi dalam menghadirkan gambar bergerak, warna, dan suara yang harmonis menjadikan media ini sangat menarik bagi anak-anak. Rentang perhatian anak usia dini yang relatif pendek membuat media pembelajaran tradisional seperti gambar statis atau cerita lisan sering kali kurang efektif dalam mempertahankan fokus anak. Melalui video animasi, penyampaian materi seperti pengenalan huruf, angka, hewan, atau perilaku sosial dapat dilakukan secara lebih hidup dan kontekstual, sehingga meningkatkan daya tangkap dan daya ingat anak (Lestari & Kurniawan, 2021). Hal ini menunjukkan bahwa media animasi memiliki keunggulan dalam membangun proses pembelajaran yang menyenangkan.

Video animasi tidak hanya menyediakan stimulus visual, tetapi juga mampu menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif. Karakter, alur cerita, dan narasi yang disisipkan dalam video membuat anak merasa terlibat secara emosional dan kognitif, sehingga mereka terdorong untuk merespons dan berpartisipasi. Hasanah dan Putra (2020) menemukan bahwa anak lebih termotivasi ketika pembelajaran dilakukan melalui animasi karena unsur cerita dan suara membuat proses belajar terasa seperti bermain. Pendekatan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa anak belajar dengan efektif melalui pengalaman langsung dan kontekstual. Selain aspek kognitif dan motivasi, video animasi juga memainkan peran penting dalam perkembangan bahasa anak usia dini. Melalui dialog, instruksi sederhana, dan pengulangan kata dalam video, anak dapat menambah kosakata baru dan memperkuat kemampuan komunikasi awal. Media audio-visual terbukti dapat memperkaya perkembangan bahasa anak karena anak belajar mengaitkan suara, ekspresi, dan visual secara bersamaan (Sari & Marlina, 2022). Proses pembelajaran yang berulang dan visual membantu anak memahami konsep linguistik secara lebih mudah dan natural.

Penelitian mengenai penggunaan media video animasi dalam pembelajaran anak usia dini sudah banyak dilakukan, namun sebagian besar fokus pada peningkatan hasil belajar kognitif atau motivasi belajar tanpa menggambarkan bagaimana media tersebut diimplementasikan secara nyata pada satuan pendidikan dengan karakteristik yang berbeda. Sebagian studi hanya meneliti efektivitas secara kuantitatif tanpa mengeksplorasi tantangan guru dalam memilih, menyesuaikan, serta mengintegrasikan video animasi ke dalam kegiatan pembelajaran harian. Kesenjangan tersebut mengindikasikan perlunya penelitian yang lebih kontekstual dan menggambarkan secara komprehensif pengalaman guru PAUD di lapangan, terutama pada sekolah-sekolah dengan profil yang unik. Dengan demikian, penelitian ini hadir untuk mengisi ruang kosong dalam literatur mengenai bagaimana peran dan praktik penggunaan animasi diterapkan secara spesifik pada lingkungan PAUD yang memiliki kebutuhan dan keterbatasan tertentu.

Meskipun demikian, efektivitas media video animasi tetap sangat bergantung pada kualitas desain pembelajaran yang disusun oleh guru. Video yang tidak sesuai usia, terlalu cepat, atau tidak mengandung nilai edukatif justru dapat mengganggu fokus anak. Selain itu, keterbatasan literasi digital guru PAUD menjadi tantangan tersendiri dalam mengintegrasikan media animasi ke dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian mengenai peran media video animasi dalam pembelajaran anak usia dini penting untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai strategi penggunaan media digital yang tepat, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Perkembangan teknologi yang semakin pesat membuat media video animasi tidak hanya menjadi hiburan, tetapi juga instrumen pedagogis yang teruji. Banyak lembaga PAUD di Indonesia mulai mengintegrasikan animasi edukatif sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran harian, terutama pada tema-tema seperti literasi awal, numerasi, sains sederhana, dan pendidikan karakter. Namun, belum semua lembaga mampu memanfaatkan media tersebut secara optimal karena masih adanya perbedaan kualitas infrastruktur, kompetensi guru, dan ketersediaan materi animasi yang sesuai. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan video animasi memerlukan dukungan ekosistem pembelajaran digital yang memadai agar manfaatnya dapat dirasakan secara merata.

Di sisi lain, keterlibatan guru dalam proses penyampaian video animasi sangat menentukan efektivitas pembelajaran. Penggunaan animasi yang baik bukan sekadar memutarkan video, tetapi melibatkan proses membimbing anak mengamati, menirukan, menjawab pertanyaan, atau mendiskusikan isi cerita. Penelitian Mutia dan Ramdhani (2019) menjelaskan bahwa keberhasilan penggunaan animasi sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengaitkan isi animasi dengan tujuan pembelajaran dan aktivitas lanjutan. Dengan demikian, guru tetap berperan sebagai fasilitator utama yang menghubungkan stimulus visual dengan pemahaman anak. Selain berkontribusi pada peningkatan kognisi dan bahasa, video animasi juga memiliki potensi dalam menanamkan nilai moral dan perilaku prososial. Melalui tokoh dan alur cerita yang positif, anak dapat belajar mengenai empati, kerjasama, kedisiplinan, hingga kebiasaan hidup bersih. Animasi edukatif yang dirancang dengan prinsip pedagogis dapat menjadi sarana pembentukan karakter karena anak lebih mudah meniru perilaku tokoh yang mereka lihat. Studi oleh Rahmawati dan Yusuf (2020) menunjukkan bahwa paparan animasi edukatif berpengaruh positif terhadap pembentukan perilaku sosial anak usia dini, terutama dalam konteks bermain bersama teman sebaya. Walaupun manfaatnya luas, terdapat pula kekhawatiran mengenai penggunaan media digital berlebihan pada anak. Konten yang tidak sesuai usia, durasi layar yang terlalu panjang, serta animasi yang terlalu cepat dapat memberi dampak negatif terhadap regulasi emosi dan konsentrasi anak. Beberapa literatur menekankan bahwa waktu layar harus dibatasi dan penggunaannya harus dikawal dengan interaksi manusia yang bermakna. Dalam konteks ini, video animasi tetap perlu diposisikan sebagai media pendukung, bukan pengganti aktivitas bermain langsung, eksplorasi lingkungan, atau interaksi sosial nyata yang sangat dibutuhkan anak pada masa perkembangan awalnya.

Novelty penelitian ini terletak pada fokusnya yang tidak hanya menilai efektivitas video animasi, tetapi juga mengkaji proses pedagogis, strategi guru, dan respon anak usia dini dalam konteks

pembelajaran tematik yang menjadi karakter utama PAUD. Penelitian ini memberikan kontribusi baru dengan menggabungkan aspek perkembangan anak, kesiapan guru, dan kualitas konten animasi untuk menghasilkan pemahaman yang holistik mengenai bagaimana media digital mendukung pembelajaran di era pendidikan 4.0. Selain itu, penelitian ini juga memperkenalkan analisis praktik penggunaan animasi di salah satu lembaga PAUD yang berada di lingkungan semi-perkotaan, memberikan gambaran nyata mengenai bagaimana situasi infrastruktur, budaya sekolah, dan pengetahuan guru mempengaruhi implementasi media animasi dalam kegiatan belajar. Implikasi kebijakan dari penelitian ini mengarah pada pentingnya penyusunan pedoman kurikulum berbasis media digital bagi guru PAUD, termasuk standar pemilihan video animasi edukatif, durasi penggunaan layar, serta integrasi media dengan aktivitas bermain langsung. Hasil penelitian juga merekomendasikan perlunya penguatan literasi digital bagi guru melalui pelatihan berkelanjutan, terutama dalam merancang strategi pembelajaran yang aman, efektif, dan sesuai tahap perkembangan anak usia dini. Dukungan pemerintah daerah dan lembaga pendidikan dalam penyediaan sarana teknologi juga menjadi kunci agar penggunaan video animasi tidak hanya menjadi inovasi sesaat, tetapi bagian integral dari peningkatan kualitas pembelajaran PAUD secara nasional.

Oleh karena itu, penelitian ini menjadi penting untuk memberikan gambaran komprehensif mengenai bagaimana peran media video animasi dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran anak usia dini secara tepat guna. Dengan mengkaji strategi pemanfaatan, dampak pendidikan, serta tantangan implementasi di lapangan, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi praktis bagi guru, lembaga PAUD, maupun pengembang media pendidikan. Temuan tersebut diharapkan turut mendukung transformasi pembelajaran PAUD di era digital yang lebih interaktif, adaptif, dan berpusat pada kebutuhan perkembangan anak. Penggunaan video animasi dalam pembelajaran anak usia dini juga berkaitan dengan upaya peningkatan kesiapan sekolah (school readiness). Melalui penyajian materi dasar seperti pengenalan bentuk, bilangan, warna, serta konsep sains sederhana, animasi mampu memberikan stimulasi yang terstruktur. Anak dapat mengamati proses, mendengar instruksi, dan mengikuti alur pembelajaran secara simultan. Hal ini menjadikan animasi sebagai media yang efektif untuk membangun kesiapan akademik sebelum memasuki jenjang pendidikan dasar. Studi terbaru menunjukkan bahwa anak yang mendapatkan paparan media visual edukatif memiliki kesiapan sekolah lebih tinggi dibandingkan yang mendapatkan pembelajaran konvensional semata (Nursari & Dewantara, 2021). Pemilihan TK Al Basyiroh Ponorogo sebagai lokasi penelitian didasarkan pada karakteristik lembaga yang representatif dalam menggambarkan dinamika penggunaan media digital di tingkat PAUD wilayah semi-perkotaan. Sekolah ini dikenal cukup aktif dalam mengadopsi pendekatan pembelajaran modern, tetapi di saat yang sama masih menghadapi tantangan dalam penyediaan perangkat teknologi dan peningkatan kompetensi digital guru. Kondisi tersebut menjadikan TK Al Basyiroh sebagai konteks ideal untuk meneliti bagaimana video animasi dapat diimplementasikan secara realistik dalam keterbatasan sarana, sekaligus mengidentifikasi potensi peningkatan kualitas pembelajaran yang dapat dicapai melalui media tersebut. Selain itu, antusiasme pihak sekolah terhadap inovasi pembelajaran digital memberi peluang besar bagi penelitian ini untuk menghasilkan rekomendasi yang aplikatif dan relevan.

Di tengah perubahan kurikulum yang semakin menekankan pembelajaran berbasis bermain (play-based learning), video animasi dapat berfungsi sebagai stimulus awal yang mendorong eksplorasi lanjutan. Misalnya, setelah menonton animasi tentang hewan, guru dapat mengajak anak melakukan kegiatan menggambar, bermain peran, atau observasi gambar nyata. Dengan cara ini, animasi berperan sebagai pengantar yang memperkaya pengalaman belajar langsung. Penggunaan media digital yang terintegrasi dengan aktivitas bermain nyata menjadikan pembelajaran lebih bermakna tanpa menghilangkan esensi perkembangan anak usia dini yang bertumpu pada aktivitas motorik, kreativitas, dan interaksi sosial. Selain itu, perkembangan industri konten digital telah menghadirkan banyak pilihan animasi untuk anak usia dini, baik yang dibuat oleh pemerintah, lembaga pendidikan, maupun kreator

independen. Namun tidak semua animasi tersebut memiliki kualitas pedagogis yang memadai. Konten yang hanya mengutamakan hiburan tanpa unsur edukasi dapat mengalihkan perhatian anak dari tujuan belajar. Guru dan orang tua harus memiliki kemampuan literasi media untuk menyeleksi konten yang benar-benar mendukung perkembangan anak. Kehadiran penelitian ini diharapkan mampu memberikan perspektif kritis mengenai karakteristik animasi yang layak digunakan dalam pembelajaran PAUD. Dukungan teknologi dalam pembelajaran juga harus mempertimbangkan aspek pemerataan akses di Indonesia. Tidak semua lembaga PAUD memiliki perangkat teknologi memadai atau koneksi internet stabil yang memungkinkan penggunaan animasi secara optimal. Beberapa lembaga di wilayah pedesaan bahkan masih mengandalkan metode konvensional karena keterbatasan sarana. Penelitian mengenai media video animasi penting untuk mengidentifikasi strategi implementasi yang adaptif terhadap berbagai kondisi, sehingga manfaat penggunaan media digital dapat dirasakan oleh anak dari berbagai latar sosial dan geografis. Dengan mempertimbangkan seluruh dinamika tersebut, kebutuhan akan penelitian yang mengkaji peran video animasi dalam pembelajaran anak usia dini menjadi semakin mendesak. Selain memberikan pemahaman empiris mengenai efektivitas media animasi, penelitian ini juga dapat membuka ruang bagi inovasi pembelajaran digital yang selaras dengan perkembangan pendidikan 4.0. Temuan yang dihasilkan diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru, lembaga PAUD, dan pembuat kebijakan dalam mengoptimalkan media animasi sebagai bagian integral dari pembelajaran yang berkualitas, inklusif, dan sesuai perkembangan anak.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif, karena tujuan utama penelitian adalah memahami secara mendalam bagaimana media video animasi digunakan dalam pembelajaran anak usia dini, serta menggambarkan peran dan dampaknya dalam konteks nyata di TK Al Basyiroh Ponorogo. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti menangkap pengalaman guru, respons anak, serta dinamika proses pembelajaran secara natural, holistik, dan kontekstual. Dengan demikian, penelitian ini tidak berupaya mengukur efektivitas secara numerik, tetapi menggali makna dan praktik penggunaan animasi secara langsung di lingkungan PAUD. Lokasi penelitian ini adalah TK Al Basyiroh Ponorogo, lembaga PAUD yang menerapkan pembelajaran tematik dan mulai menggunakan media digital dalam kegiatan belajar. Subjek penelitian terdiri dari guru kelas, anak usia dini kelompok A atau B yang terlibat dalam penggunaan video animasi, serta kepala sekolah yang memberikan informasi mengenai kebijakan penggunaan media pembelajaran. Pemilihan subjek dilakukan melalui teknik purposive sampling karena hanya pihak-pihak yang memiliki pengalaman langsung dengan penggunaan media video animasi yang dapat memberikan data yang relevan.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk melihat bagaimana guru memutarkan video animasi, bagaimana anak merespons, serta bagaimana interaksi pembelajaran berlangsung. Wawancara mendalam dilakukan terhadap guru untuk menggali alasan pemilihan animasi, cara mengintegrasikannya dalam pembelajaran, serta tantangan yang mereka hadapi. Dokumentasi berupa foto kegiatan, perangkat pembelajaran, dan contoh video animasi yang digunakan berfungsi sebagai data pendukung untuk memperkaya interpretasi. Instrumen penelitian yang digunakan adalah pedoman observasi, pedoman wawancara, dan format dokumentasi yang disusun berdasarkan indikator perkembangan anak usia dini dan prinsip penggunaan media digital dalam pembelajaran. Pedoman observasi memuat aspek-aspek seperti perhatian anak, respons emosional, partisipasi aktivitas, dan interaksi guru-anak selama video diputar. Pedoman wawancara mencakup pertanyaan tentang strategi pembelajaran, pemilihan konten animasi, persiapan guru, serta evaluasi terhadap penggunaan media tersebut dalam kegiatan belajar.

Data dianalisis menggunakan teknik analisis Miles & Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, peneliti menyeleksi informasi penting dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Tahap penyajian data dilakukan melalui

penyusunan narasi dan temuan deskriptif untuk menggambarkan alur pembelajaran dan peran animasi. Tahap penarikan kesimpulan dilakukan secara berulang dengan memeriksa tema-tema utama yang muncul serta melakukan triangulasi antar sumber data untuk memastikan keabsahan temuan. Prosedur penelitian meliputi tahap persiapan, pelaksanaan, dan analisis. Pada tahap persiapan, peneliti menyusun instrumen, meminta izin penelitian kepada sekolah, dan menentukan materi animasi yang akan diamati. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan observasi ke kelas, wawancara guru, serta pengumpulan dokumentasi. Tahap analisis dilakukan setelah seluruh data terkumpul untuk mengidentifikasi pola penggunaan media, peran animasi dalam pembelajaran, dan dampaknya terhadap anak. Seluruh proses dilakukan secara sistematis agar temuan penelitian memberikan gambaran komprehensif mengenai penggunaan video animasi di TK Al Basyiroh Ponorogo.

Sebelum penyajian tabel instrumen dan pedoman pengumpulan data, penelitian ini terlebih dahulu memetakan kebutuhan alat pengumpul data yang relevan dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Instrumen yang digunakan harus mampu menangkap dinamika pembelajaran secara natural, termasuk respons anak, strategi guru, serta konteks sekolah secara menyeluruh. Oleh karena itu, penelitian ini mengandalkan empat jenis instrumen utama, yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, dan catatan lapangan yang saling melengkapi. Instrumen-instrumen tersebut dirancang berdasarkan indikator perkembangan anak usia dini, konsep pembelajaran berbasis media digital, serta kebutuhan analisis tematik dalam penelitian kualitatif. Selain itu, penyusunan instrumen dilakukan dengan mempertimbangkan karakteristik lingkungan belajar di TK Al Basyiroh Ponorogo. Pendidik di sekolah ini masih berada pada tahap penguatan literasi digital sehingga pedoman observasi dan wawancara perlu difokuskan pada praktik nyata penggunaan video animasi, bukan hanya persepsi teoretis. Peneliti memastikan bahwa setiap instrumen mampu menangkap peristiwa pembelajaran secara detail, seperti proses interaksi guru-anak, media yang digunakan, serta bagaimana animasi diintegrasikan dalam tema pembelajaran. Pendekatan ini memberikan dasar yang kuat untuk memahami peran media animasi secara utuh.

Tabel 1. Instrumen Penelitian

No	Instrumen	Tujuan Penggunaan	Indikator yang Diamati	Sumber Data
1	Pedoman Observasi	Mengamati proses pembelajaran yang menggunakan video animasi secara langsung	Atensi anak, partisipasi aktivitas, interaksi dengan guru, respon emosional, pemahaman awal	Observasi kelas
2	Pedoman Wawancara	Menggali pengalaman, strategi, dan tantangan guru dalam menggunakan video animasi	Pemilihan animasi, tujuan pembelajaran, cara integrasi, evaluasi penggunaan, kesiapan guru	Guru dan kepala sekolah
3	Format Dokumentasi	Mengumpulkan bukti fisik penggunaan media animasi	Foto kegiatan, video pembelajaran, perangkat media, contoh animasi	Dokumen sekolah dan hasil dokumentasi lapangan
4	Catatan Lapangan	Mencatat peristiwa spontan yang muncul selama penelitian	Situasi kelas, hambatan teknis, perilaku anak yang tidak tertangkap instrumen utama	Peneliti

Tabel 2. Pedoman Penelitian (Observasi)

No	Aspek yang Diamati	Indikator Perilaku Anak	Indikator Perilaku Guru
1	Perhatian (Attention)	Anak fokus melihat animasi, tidak mudah teralihkan	Guru mengarahkan fokus anak saat video diputar
2	Respons Emosional	Anak menunjukkan ekspresi senang, penasaran, atau tertawa	Guru memberi stimulasi verbal untuk memperkuat respons anak
3	Partisipasi	Anak menirukan dialog/gerak, menjawab pertanyaan guru	Guru memberi pertanyaan atau instruksi berdasarkan isi video
4	Pemahaman Materi	Anak mampu menyebutkan tokoh/warna/bentuk setelah animasi	Guru melakukan tanya jawab atau klarifikasi setelah video
5	Interaksi Sosial	Anak berdiskusi atau bereaksi bersama teman	Guru memfasilitasi interaksi kelompok

Tabel 3. Pedoman Penelitian (Wawancara)

No	Pertanyaan Utama	Tujuan Pertanyaan	Informan
1	Apa alasan ibu/bapak memilih video animasi sebagai media pembelajaran?	Mengetahui motivasi dan dasar pedagogis penggunaan animasi	Guru
2	Jenis animasi apa yang biasanya digunakan?	Mengidentifikasi karakteristik konten	Guru
3	Bagaimana proses mengintegrasikan video animasi ke dalam kegiatan belajar?	Mendeskripsikan strategi pembelajaran	Guru
4	Apa respon anak ketika menggunakan media animasi?	Menganalisis dampak pembelajaran	Guru
5	Apa tantangan atau kendala yang dihadapi?	Menggali hambatan implementasi	Guru dan kepala sekolah

Tabel 4. Pedoman Dokumentasi

No	Jenis Dokumen	Deskripsi	Fungsi dalam Penelitian	Sumber
1	Foto Kegiatan	Gambar interaksi belajar saat animasi diputar	Bukti empiris proses pembelajaran	Peneliti
2	Potongan Video	Cuplikan video pembelajaran	Mendukung analisis interaksi dan respons	Peneliti
3	Contoh Media Animasi	File video animasi yang digunakan	Menganalisis kualitas konten animasi	Guru
4	RPP/Perangkat Ajar	Dokumen perencanaan pembelajaran	Melihat kesesuaian dengan kurikulum	Sekolah
5	Profil Sekolah	Data kelembagaan TK Al Basyiroh	Bahan analisis konteks penelitian	Sekolah

Setelah penyajian tabel instrumen dan pedoman pengumpulan data, langkah selanjutnya adalah memastikan bahwa seluruh instrumen tersebut benar-benar digunakan secara konsisten selama proses penelitian. Instrumen observasi, wawancara, dan dokumentasi yang telah dirancang tidak hanya berfungsi sebagai panduan, tetapi juga sebagai alat verifikasi untuk memastikan keabsahan dan ketepatan data. Setiap temuan yang muncul dari observasi akan mendapat penguatan melalui data wawancara, dan setiap pernyataan guru ataupun fenomena yang terjadi dapat dibuktikan melalui dokumentasi visual atau dokumen pendukung lainnya. Dengan demikian, data yang diperoleh menjadi lebih komprehensif dan valid. Selain itu, pemanfaatan beberapa jenis instrumen memungkinkan peneliti melakukan triangulasi data untuk memperkuat hasil penelitian. Triangulasi ini sangat penting dalam penelitian kualitatif karena memberikan jaminan bahwa kesimpulan yang dihasilkan bukan berasal dari satu sumber data saja, tetapi melalui penguatan dari berbagai sumber dan teknik pengumpulan data.

Dengan adanya kelengkapan instrumen, penelitian ini dapat menggambarkan peran media video animasi dalam pembelajaran anak usia dini secara lebih mendalam, terukur, dan kaya konteks, terutama dalam situasi nyata di TK Al Basyiroh Ponorogo yang menjadi fokus penelitian.

## HASIL

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video animasi oleh guru di TK Al Basyiroh Ponorogo dilakukan secara terstruktur dengan memilih konten yang relevan dengan tema pembelajaran mingguan. Guru cenderung memilih animasi berdurasi pendek dengan visual yang cerah agar sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Pemilihan konten yang sederhana ini berfungsi untuk menstimulasi perhatian awal anak sebelum kegiatan inti dimulai, menjadikan animasi sebagai media pemanik sekaligus penguat konsep dasar yang dipelajari. Dalam pelaksanaannya, guru tidak memposisikan video animasi sebagai satu-satunya sumber belajar, melainkan sebagai media pendukung. Video diputar pada awal pembelajaran untuk membangun konteks, kemudian diikuti oleh aktivitas bermain, tanya jawab, atau penugasan sederhana. Strategi ini menunjukkan bahwa guru berusaha mengintegrasikan teknologi tanpa menghilangkan esensi pembelajaran berbasis bermain, yang merupakan karakter utama PAUD. Pendampingan verbal dari guru selama video berlangsung juga menjadi temuan penting yang memastikan anak tidak pasif saat menonton. Dari sisi respons anak, observasi menunjukkan bahwa sebagian besar anak menunjukkan perhatian yang kuat terhadap animasi yang diputar. Gambar bergerak, warna mencolok, serta karakter lucu membuat anak terlibat secara emosional. Anak terlihat mengikuti alur cerita dengan fokus yang cukup stabil dibandingkan metode ceramah atau penggunaan gambar statis. Hal ini memperkuat asumsi bahwa animasi memiliki daya tarik visual yang mampu menstimulasi sensori dan emosi dengan lebih efektif.

Selain perhatian, respons verbal anak juga meningkat selama dan setelah pemutaran video. Banyak anak menirukan suara karakter, menyebutkan kata baru, atau mengulang dialog sederhana dari animasi. Guru juga menyatakan bahwa setelah beberapa kali pemutaran animasi dengan tema tertentu, anak menjadi lebih percaya diri dalam mengucapkan kata-kata baru. Data tersebut menunjukkan bahwa animasi tidak hanya berfungsi sebagai media visual, tetapi juga sebagai sarana penguatan bahasa. Interaksi sosial juga meningkat ketika animasi digunakan. Setelah video berhenti, anak-anak terlihat saling bercerita mengenai karakter favorit mereka atau adegan yang mereka sukai. Beberapa anak mendiskusikan apa yang mereka lihat, bahkan menirukan gerakan atau suara karakter secara bersama-sama. Fenomena ini menunjukkan bahwa animasi tidak hanya meningkatkan pembelajaran individual, tetapi juga memicu pengalaman belajar sosial yang penting bagi perkembangan anak. Namun demikian, penelitian menemukan bahwa penggunaan animasi tidak lepas dari tantangan teknis. Beberapa guru mengalami kesulitan ketika perangkat seperti LCD, speaker, atau jaringan internet tidak berfungsi optimal. Situasi ini menyebabkan keterlambatan pembelajaran dan membuat guru harus melakukan penyesuaian spontan. Meskipun demikian, guru tetap berusaha mengelola kelas dan mencari alternatif media agar alur pembelajaran dapat berlangsung.

Tabel 5. Pola Penggunaan Video Animasi oleh Guru

No	Temuan Utama	Deskripsi Temuan	Bukti Lapangan
1	Pemilihan konten animasi	Guru memilih video singkat bertema literasi, numerasi, dan karakter	Wawancara guru, dokumentasi file video
2	Integrasi dalam pembelajaran	Video animasi digunakan sebagai pembuka atau penguat materi	Observasi kelas
3	Durasi pemutaran	Rata-rata 3–5 menit per sesi	Catatan lapangan
4	Pendampingan guru	Guru tetap memberikan arahan verbal selama video berjalan	Observasi interaksi guru-anak

Tabel 6. Respons Anak terhadap Media Animasi

No	Aspek yang Muncul	Indikator	Bukti Lapangan
1	Atensi	Anak fokus 80–90% selama video	Observasi
2	Respon emosional	Anak tersenyum, tertawa, dan menunjuk karakter	Observasi & dokumentasi
3	Partisipasi verbal	Anak menirukan kata/kalimat dari video	Rekaman suara & catatan lapangan
4	Interaksi sosial	Anak berdiskusi dengan teman setelah video	Observasi pasca kegiatan

Tabel 7. Dampak Media Animasi terhadap Perkembangan Bahasa

No	Temuan Bahasa	Deskripsi Perubahan	Sumber Data
1	Peningkatan kosakata	Anak menyebutkan kata baru setelah menonton animasi	Wawancara guru
2	Pengulangan kata	Anak menirukan pengucapan dengan benar	Observasi
3	Kalimat sederhana	Anak mulai menjawab dengan struktur lebih lengkap	Wawancara & catatan lapangan
4	Pemahaman konteks	Anak memahami instruksi dari video	Observasi & dokumentasi

Tabel 8. Hambatan Guru dalam Implementasi Animasi

No	Jenis Hambatan	Dampak	Bukti Lapangan
1	Keterbatasan perangkat	Pemutaran video terkadang tertunda	Dokumen sekolah
2	Literasi digital guru	Guru membutuhkan waktu menyiapkan video	Wawancara guru
3	Manajemen kelas	Beberapa anak terlalu antusias dan sulit dikontrol	Observasi
4	Kesesuaian konten	Tidak semua video cocok dengan tema pembelajaran	Catatan lapangan

Selain hambatan teknis, literasi digital guru juga menjadi aspek yang memengaruhi kelancaran penggunaan animasi. Beberapa guru membutuhkan waktu untuk menemukan video yang sesuai dan mempersiapkan perangkat. Keterbatasan kemampuan teknologi ini menunjukkan perlunya pelatihan lanjutan agar penggunaan media digital dapat berjalan lebih efektif dan efisien. Tantangan lainnya adalah pengendalian kelas saat animasi diputar. Antusiasme anak sering kali membuat suasana kelas menjadi sangat aktif, bahkan berlebihan. Anak yang terlalu bersemangat dapat mengganggu konsentrasi teman lain. Guru harus melakukan penguatan manajemen kelas agar antusiasme tersebut tetap produktif namun tidak mengganggu jalannya pembelajaran. Interpretasi data juga mengungkap bahwa kesesuaian konten animasi dengan tujuan pembelajaran merupakan faktor penting. Tidak semua video yang menarik secara visual memiliki muatan edukatif yang memadai. Guru harus benar-benar menyeleksi konten agar nilai moral, akademik, dan tema pembelajaran dapat tercapai. Guru yang mampu mengaitkan isi animasi dengan aktivitas lanjutan cenderung memperoleh hasil pembelajaran yang lebih optimal. Secara keseluruhan, hasil penelitian menggambarkan bahwa video animasi memiliki peran signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran anak usia dini, terutama pada aspek perhatian, motivasi, dan perkembangan bahasa. Namun efektivitasnya sangat dipengaruhi oleh kesiapan guru, ketersediaan perangkat, dan kesesuaian konten. Oleh karena itu, penelitian ini menegaskan bahwa integrasi media animasi dalam pembelajaran PAUD harus dilakukan dengan perencanaan matang agar memberikan dampak maksimal bagi perkembangan anak. Penggunaan video animasi juga terbukti memberikan pengalaman multisensori yang memperkaya proses belajar anak usia dini. Visual yang bergerak dipadukan dengan audio yang menarik dan narasi yang sederhana membuat anak menerima stimulus yang beragam dalam satu waktu. Pengalaman multisensori ini membantu anak belajar lebih

cepat melalui penguatan sinyal visual dan auditori. Guru menyatakan bahwa materi yang sebelumnya sulit dijelaskan secara verbal menjadi lebih mudah dipahami setelah anak melihat visualisasi dalam bentuk animasi. Hal ini memperkuat temuan bahwa anak usia dini belajar lebih efektif melalui rangsangan inderawi yang beragam dan konkret.

Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa video animasi berfungsi sebagai titik awal percakapan dan interaksi antara anak dan guru. Ketika animasi selesai diputar, guru biasanya menanyakan kembali isi video untuk mengukur pemahaman anak. Anak terlihat lebih antusias menjawab setelah melihat visualisasi materi. Bahkan beberapa anak yang biasanya pasif menjadi lebih berani mengemukakan pendapat setelah menonton animasi. Data ini menunjukkan bahwa animasi mampu meminimalkan hambatan komunikasi dan membantu anak mengungkapkan pemahaman dengan lebih percaya diri. Di sisi lain, animasi juga memengaruhi kemampuan anak dalam menghubungkan konsep baru dengan pengalaman nyata mereka. Misalnya, setelah menonton animasi tentang warna atau hewan, anak lebih cepat mengenali objek-objek tersebut ketika diperlihatkan dalam media pembelajaran lain. Guru menyatakan bahwa penguatan konsep menjadi lebih mudah karena anak telah memiliki gambaran awal yang kuat melalui animasi. Ini menunjukkan bahwa video animasi tidak hanya memberikan pengalaman sesaat, tetapi juga membangun jembatan antara konsep abstrak dan dunia nyata anak.

Hasil penelitian juga menemukan bahwa penggunaan animasi membantu meningkatkan keterlibatan emosional anak dalam pembelajaran. Anak terlihat menunjukkan ekspresi penasaran, senang, dan terhibur selama video berlangsung. Emosi positif ini sangat penting dalam konteks pendidikan anak usia dini, karena emosi menentukan minat dan kesiapan anak untuk belajar. Ketika pembelajaran dikaitkan dengan pengalaman positif, anak menjadi lebih mudah menyerap informasi dan termotivasi untuk mengikuti kegiatan belajar berikutnya. Oleh karena itu, video animasi menjadi media efektif untuk membangun suasana kelas yang kondusif dan menyenangkan. Dalam beberapa kegiatan, guru memanfaatkan animasi sebagai alat transisi antara satu aktivitas ke aktivitas lainnya. Animasi singkat digunakan untuk menarik perhatian anak kembali setelah kegiatan bermain bebas atau ketika suasana kelas mulai tidak terkendali. Temuan ini menunjukkan bahwa video animasi memiliki fungsi regulatif yang membantu guru menjaga ritme pembelajaran. Dengan memutar animasi yang familiar dan menarik, anak dapat kembali fokus dan terarah sebelum melanjutkan ke kegiatan inti. Fungsi transisional ini menambah nilai praktis animasi sebagai alat bantu pengelolaan kelas.

Walaupun demikian, penelitian menemukan bahwa efektivitas animasi sangat bergantung pada kemampuan guru menyesuaikan konten dengan tujuan pembelajaran. Guru yang hanya memutar animasi tanpa tindak lanjut sering kali mendapatkan hasil yang kurang maksimal. Sebaliknya, guru yang memberikan aktivitas lanjutan seperti diskusi ringan, permainan peran, atau tugas sederhana setelah animasi cenderung mencapai hasil pembelajaran yang lebih baik. Temuan ini mempertegas pentingnya mengaitkan animasi dengan kegiatan konkret, sehingga anak tidak sekadar menonton, tetapi benar-benar belajar dari tayangan tersebut. Pada akhirnya, data penelitian menegaskan bahwa animasi merupakan media yang potensial, tetapi bukan solusi tunggal dalam pendidikan anak usia dini. Video animasi harus menjadi bagian dari strategi pembelajaran yang lebih luas dan seimbang, yang mencakup interaksi langsung, bermain aktif, kegiatan motorik, dan eksplorasi lingkungan. Penggunaan animasi yang berlebihan justru dapat membatasi kreativitas dan aktivitas fisik anak. Oleh karena itu, guru perlu memastikan bahwa media animasi digunakan dengan proporsional, terarah, dan sesuai dengan prinsip-prinsip perkembangan anak usia dini.

---

## DISKUSI

### Peran Video Animasi dalam Meningkatkan Atensi dan Fokus Belajar Anak Usia Dini

Penggunaan video animasi dalam pembelajaran PAUD terbukti menjadi media yang sangat efektif untuk meningkatkan atensi anak. Anak usia dini memiliki rentang perhatian yang cenderung pendek, sehingga media konvensional seperti ceramah atau gambar statis sering tidak dapat mempertahankan fokus mereka. Observasi menunjukkan bahwa animasi dengan warna cerah, gerak dinamis, dan karakter yang menarik mampu meningkatkan respons visual anak secara signifikan. Ketika video diputar, sebagian besar anak menunjukkan tanda fokus yang stabil, seperti memperhatikan layar, menunjuk karakter, dan mengikuti alur cerita. Secara psikologis, anak usia dini lebih mudah menangkap stimulus yang bersifat multisensori. Animasi menyediakan rangsangan visual dan auditori dalam satu waktu sehingga menciptakan pengalaman belajar simultan yang memperkuat proses pemahaman. Temuan ini selaras dengan teori pembelajaran sensori yang menyatakan bahwa anak menangkap informasi lebih baik melalui penggabungan indera. Guru juga mengakui bahwa animasi memudahkan mereka membangun suasana kelas yang kondusif karena anak tertarik secara alami pada konten yang menampilkan gerakan dan suara. Selain meningkatkan atensi, animasi juga membantu mengurangi distraksi di kelas. Anak yang biasanya mudah teralihkan menunjukkan perilaku lebih terfokus selama tayangan berlangsung. Data menunjukkan bahwa tingkat gangguan antaranak berkurang ketika media animasi digunakan. Hal ini menunjukkan bahwa animasi bukan hanya menarik perhatian, tetapi juga membantu regulasi perilaku anak melalui keterlibatan visual yang kuat.

Guru dapat memanfaatkan tingginya atensi anak sebagai jembatan untuk kegiatan selanjutnya. Ketika perhatian anak terfokus melalui animasi, aktivitas setelah video—seperti tanya jawab atau permainan edukatif—menjadi lebih mudah dilaksanakan. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa animasi bukan hanya media pembelajaran, tetapi juga alat transisi untuk memulai aktivitas lain dengan lebih efektif. Dengan demikian, penggunaan animasi membantu guru mengelola kelas secara lebih strategis. Beberapa penelitian terdahulu mendukung temuan ini. Misalnya, studi oleh Khan et al. (2021) menunjukkan bahwa media animasi meningkatkan fokus belajar anak dengan efektif melalui visualisasi bergerak. Temuan Lestari dan Kurniawan (2021) juga mempertegas bahwa animasi mampu menarik perhatian anak dalam waktu lebih lama dibandingkan media statis. Selain itu, Sari dan Marlina (2022) menemukan bahwa atensi meningkat signifikan ketika anak melihat karakter yang relevan dan familiar. Dengan demikian, hasil penelitian ini sejalan dengan literatur dan memberikan bukti tambahan dalam konteks PAUD Indonesia. Secara keseluruhan, animasi berperan penting dalam meningkatkan atensi dan keterlibatan anak selama proses pembelajaran berlangsung. Tingginya ketertarikan anak terhadap animasi memberikan peluang besar bagi guru untuk memasukkan materi edukatif ke dalam format yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Oleh karena itu, animasi harus dipandang sebagai media strategis yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran apabila digunakan secara tepat dan terarah.

### Pengaruh Video Animasi terhadap Perkembangan Bahasa dan Komunikasi Anak

Penggunaan video animasi memberikan kontribusi signifikan terhadap perkembangan bahasa anak usia dini. Melalui dialog, narasi, dan pengulangan kata-kata sederhana, animasi memfasilitasi anak dalam menambah kosakata baru secara alami. Anak tidak hanya mendengar kata, tetapi juga melihat konteks visual di mana kata tersebut digunakan. Hal ini membuat proses pemahaman bahasa menjadi lebih cepat dan efektif. Observasi di kelas menunjukkan bahwa banyak anak yang menirukan kata-kata dari animasi, seperti warna, angka, atau nama hewan. Pengulangan merupakan strategi linguistik penting dalam perkembangan bahasa anak usia dini. Guru menyampaikan bahwa anak lebih mudah mengingat kata-kata yang terdengar dalam animasi dibandingkan kata-kata yang diajarkan secara lisan

tanpa visual pendukung. Integrasi visual dan suara membuat konsep bahasa lebih mudah dipahami dan diingat. Selain kosakata, animasi juga meningkatkan kemampuan anak dalam menyusun kalimat sederhana. Beberapa anak terlihat mencoba menirukan dialog yang mereka dengar, bahkan menyusun kalimat baru berdasarkan apa yang mereka lihat. Guru menyatakan bahwa setelah beberapa minggu pemutaran animasi, struktur bahasa anak menjadi lebih kompleks dan respons verbal mereka meningkat.

Animasi juga membantu meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal. Anak lebih banyak berbicara dengan teman mereka tentang karakter yang mereka tonton, alur cerita, atau adegan yang menarik perhatian mereka. Interaksi sosial yang tumbuh setelah pemutaran animasi membantu anak mengembangkan kemampuan berbicara, mendengarkan, dan merespon. Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh Rezaei & Hashim (2019) yang menyatakan bahwa animasi meningkatkan kemampuan bahasa reseptif dan ekspresif anak. Selain itu, studi Janssen et al. (2020) menunjukkan bahwa karakter animasi membantu anak memahami konteks linguistik secara lebih baik. Rahmawati & Yusuf (2020) juga menemukan bahwa animasi berpengaruh pada keterampilan komunikasi awal anak. Secara keseluruhan, video animasi tidak hanya membantu anak memahami kata-kata baru, tetapi juga membangun kemampuan berbicara yang lebih baik melalui konteks visual dan narasi yang menarik. Ini menunjukkan bahwa animasi adalah media yang efektif dalam mendukung perkembangan bahasa anak usia dini.

### **Tantangan Guru dalam mengimplementasikan Media Animasi di Kelas PAUD**

Penggunaan animasi dalam pembelajaran anak usia dini tidak lepas dari berbagai tantangan teknis dan non-teknis. Salah satu kendala yang sering muncul adalah keterbatasan perangkat teknologi, seperti LCD, speaker, atau jaringan internet. Kondisi ini menyebabkan pemutaran video tidak berjalan lancar sehingga menghambat ritme pembelajaran. Ketika perangkat tidak berfungsi optimal, guru harus melakukan penyesuaian spontan untuk menjaga kelancaran kegiatan belajar. Selain kendala perangkat, literasi digital guru juga menjadi faktor penting yang memengaruhi keberhasilan implementasi animasi. Guru yang belum terbiasa menggunakan media digital memerlukan waktu tambahan untuk mempersiapkan video, memilih konten, atau mengoperasikan perangkat. Keterbatasan kemampuan teknologi ini membuat proses integrasi animasi tidak selalu berjalan sesuai rencana. Tantangan lain yang muncul adalah manajemen kelas saat animasi diputar. Anak-anak sering kali menunjukkan rasa antusias berlebihan yang dapat menyebabkan gangguan dalam kelas. Guru harus menemukan strategi untuk menjaga agar anak tetap terfokus tanpa mengekang antusiasme mereka. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan animasi juga membutuhkan keterampilan pengelolaan kelas yang baik. Pemilihan konten juga menjadi masalah yang perlu diperhatikan. Tidak semua video animasi memiliki nilai edukatif yang memadai. Banyak animasi yang hanya mengutamakan hiburan tanpa memberikan unsur pembelajaran. Guru harus benar-benar selektif dalam memilih video yang sesuai dengan tema mingguan, kurikulum, dan tahap perkembangan anak.

Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh Bento & Dias (2017) yang menyatakan bahwa tantangan digital di PAUD berkaitan dengan kesiapan guru dan fasilitas sekolah. Sementara itu, studi Li & Ma (2021) menekankan bahwa pemilihan konten animasi harus didasarkan pada relevansi pedagogis, bukan hanya daya tarik visual. Penelitian Mutia & Ramdhani (2019) juga menunjukkan bahwa guru perlu meningkatkan literasi digital untuk memanfaatkan animasi secara optimal. Oleh karena itu, keberhasilan penggunaan video animasi tidak hanya bergantung pada kualitas media itu sendiri, tetapi juga kesiapan guru dan kondisi pendukung. Penelitian ini menekankan perlunya pelatihan guru, perbaikan infrastruktur, dan seleksi konten untuk memastikan penggunaan animasi dapat berjalan efektif.

## Optimalisasi Penggunaan Animasi melalui Strategi Pedagogis Guru

Hasil penelitian menunjukkan bahwa efektivitas animasi dalam pembelajaran sangat bergantung pada strategi pedagogis yang digunakan guru. Animasi tidak bisa berdiri sendiri, melainkan harus disertai arahan, pertanyaan, aktivitas lanjutan, dan penguatan konsep. Guru yang secara konsisten mengaitkan konten animasi dengan kegiatan konkret seperti permainan peran atau diskusi memperoleh hasil pembelajaran yang lebih baik. Salah satu strategi efektif adalah memberikan pertanyaan pemantik sebelum dan sesudah video diputar. Strategi ini membantu anak memproses informasi secara lebih mendalam. Pertanyaan seperti “Siapa nama tokohnya?”, “Apa warna bajunya?”, atau “Apa yang dilakukan di akhir cerita?” membuat anak tidak hanya menonton, tetapi juga memahami isi cerita secara kognitif. Selain pertanyaan, strategi penguatan (reinforcement) juga menjadi kunci. Guru yang memberikan aktivitas lanjutan—misalnya menggambar tokoh animasi atau menirukan gerakan karakter—membantu anak menghubungkan tayangan dengan pengalaman nyata. Aktivitas lanjutan ini memperkuat ingatan anak dan membuat pembelajaran lebih bermakna.

Guru juga perlu mengatur durasi tayangan agar tetap sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Durasi 3–5 menit terbukti ideal untuk mempertahankan konsentrasi anak. Durasi yang terlalu panjang dapat menyebabkan kebosanan dan kehilangan fokus. Oleh karena itu, pemilihan animasi harus mempertimbangkan batasan waktu yang realistik. Temuan ini sejalan dengan penelitian Fleer (2020) yang menekankan pentingnya mediasi guru dalam penggunaan media digital di PAUD. Zin et al. (2021) juga menemukan bahwa strategi lanjutan sangat berpengaruh terhadap kedalaman pemahaman anak setelah menonton media digital. Penelitian Suryani (2018) menambahkan bahwa durasi media harus disesuaikan dengan rentang attensi anak agar tidak menimbulkan overload visual. Dengan demikian, optimalisasi penggunaan animasi membutuhkan kombinasi antara kualitas konten, strategi pedagogis, dan kemampuan guru dalam mengelola kelas. Guru yang mampu mengintegrasikan animasi dengan aktivitas tematik akan memperoleh hasil belajar yang jauh lebih maksimal dibandingkan guru yang hanya menayangkan video tanpa pendampingan.

## Dampak Media Video Animasi terhadap Motivasi Belajar dan Keterlibatan Emosional Anak Usia Dini

Penggunaan video animasi dalam pembelajaran di TK Al Basyiroh Ponorogo menunjukkan peningkatan signifikan dalam motivasi belajar anak. Anak terlihat lebih antusias mengikuti kegiatan ketika sesi pembelajaran diawali dengan pemutaran animasi. Antusiasme tersebut tampak dari perilaku anak yang mempersiapkan diri lebih cepat, menunjukkan raut wajah gembira, dan sering kali duduk lebih tenang menunggu video diputar. Temuan ini memperlihatkan bahwa animasi memiliki daya tarik emosional yang kuat, sehingga mampu mengatasi kejemuhan anak terhadap rutinitas pembelajaran tradisional. Motivasi belajar yang meningkat tidak hanya terlihat pada awal kegiatan, tetapi juga mempengaruhi partisipasi anak selama proses pembelajaran berlangsung. Anak yang biasanya pasif menjadi lebih aktif bertanya dan menjawab, sementara anak yang dominan menjadi lebih terarah karena fokus mereka terkonsentrasi pada isi video. Guru menyatakan bahwa transisi ke aktivitas lain menjadi lebih mudah ketika anak sudah merasa terlibat secara emosional melalui visualisasi animasi yang mereka tonton. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi intrinsik berperan penting dalam memengaruhi kualitas interaksi anak dengan guru dan teman sebaya.

Keterlibatan emosional anak juga terlihat dari ekspresi mereka selama animasi berjalan. Anak-anak menunjukkan berbagai reaksi positif, seperti tersenyum, tertawa, atau menunjuk adegan tertentu yang menarik perhatian mereka. Reaksi emosional ini menunjukkan adanya hubungan afektif antara anak dan konten animasi, yang berdampak pada meningkatnya rasa ingin tahu mereka terhadap materi yang ditampilkan. Keterlibatan emosional menjadi faktor penting dalam pembelajaran anak usia dini karena emosi positif dapat memperkuat proses memori jangka panjang. Selain itu, animasi membantu

membangun pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi anak. Ketika anak merasa terhubung dengan tokoh atau alur cerita dalam animasi, mereka menunjukkan minat lebih besar untuk menyimak dan menirukan perilaku yang ditampilkan. Beberapa anak terlihat menceritakan kembali isi animasi setelah video selesai, baik kepada teman maupun guru. Hal ini menunjukkan bahwa keterlibatan emosional anak memengaruhi kualitas retensi mereka terhadap materi pembelajaran, yang selanjutnya memperkuat kemampuan kognitif dan bahasa.

Guru juga memanfaatkan kekuatan motivasional animasi untuk memperkuat pembentukan karakter anak. Banyak animasi edukatif yang menampilkan nilai moral seperti kejujuran, kerjasama, dan disiplin. Guru menyatakan bahwa setelah menonton animasi bertema moral tertentu, anak lebih mudah diarahkan untuk menerapkan perilaku positif tersebut dalam kegiatan kelas. Animasi tidak hanya memberikan pemahaman kognitif, tetapi juga memberikan model perilaku yang dapat ditiru anak, sehingga berpengaruh pada perkembangan sosial-emosional mereka. Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh Hamed & Keshavarz (2021) yang menyatakan bahwa media animasi meningkatkan motivasi intrinsik anak dalam proses pembelajaran. Studi oleh Vlach & Johnson (2020) juga menunjukkan bahwa emosi positif selama pembelajaran meningkatkan daya ingat anak usia dini. Sementara itu, penelitian Shing et al. (2019) mengungkapkan bahwa keterlibatan emosional merupakan prediktor kuat terhadap keberhasilan pembelajaran berbasis digital. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat bukti bahwa video animasi memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan emosional, dan kualitas pengalaman belajar anak usia dini.

## KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media video animasi memiliki peran signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran anak usia dini di TK Al Basyiroh Ponorogo. Animasi menjadi media yang efektif karena mampu menarik perhatian anak melalui visual dan audio yang dinamis, sehingga membantu mereka lebih fokus pada materi yang disampaikan. Ketertarikan anak terhadap animasi secara langsung berpengaruh pada keterlibatan mereka selama proses pembelajaran berlangsung, baik dalam bentuk respons verbal, nonverbal, maupun partisipasi aktif dalam aktivitas lanjutan. Video animasi juga terbukti memberikan dampak positif terhadap perkembangan bahasa anak usia dini. Anak dapat dengan mudah menambah kosakata baru, menirukan dialog, dan memahami konteks bahasa melalui pengulangan kata yang disajikan dalam tayangan. Konten visual yang mendukung penggunaan kata membantu anak memahami makna secara lebih konkret. Dengan demikian, animasi menjadi sarana yang memperkaya stimulasi linguistik yang penting dalam perkembangan bahasa dan komunikasi awal anak.

Selain itu, animasi memberi pengaruh kuat terhadap motivasi dan keterlibatan emosional anak dalam belajar. Ekspresi gembira, antusias, serta rasa ingin tahu yang muncul selama video diputar menunjukkan bahwa animasi dapat membangun suasana belajar yang positif. Lingkungan belajar yang menyenangkan ini mendorong anak untuk lebih aktif mengikuti instruksi guru, serta meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam berkomunikasi dan mengekspresikan pemahaman. Namun demikian, keberhasilan penggunaan animasi tidak hanya ditentukan oleh media itu sendiri, tetapi juga dipengaruhi oleh kesiapan guru dalam memilih dan mengelola konten. Guru memerlukan kemampuan literasi digital untuk memilih animasi yang relevan, mengintegrasikan video dengan kegiatan bermain, serta memastikan bahwa penggunaan media tidak berlebihan. Tantangan teknis seperti keterbatasan perangkat dan gangguan jaringan juga menjadi hambatan yang perlu mendapat perhatian agar proses belajar dapat berjalan efektif. Penelitian ini juga mengungkap bahwa penggunaan animasi yang optimal memerlukan strategi pedagogis yang terencana. Animasi harus diikuti dengan aktivitas penguatan seperti diskusi, permainan peran, atau latihan sederhana untuk memastikan bahwa anak tidak sekadar menonton, tetapi juga memahami dan menerapkan materi. Pendampingan guru selama video berlangsung menjadi faktor penting agar anak tetap terarah dan pembelajaran tidak kehilangan nilai edukatifnya.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa media video animasi merupakan alat yang potensial dan relevan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran anak usia dini. Dengan pengelolaan yang tepat, animasi dapat meningkatkan fokus, bahasa, motivasi, dan keterlibatan emosional anak. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru, sekolah, dan pembuat kebijakan untuk mengembangkan model pembelajaran berbasis animasi yang lebih efektif dan sesuai dengan perkembangan zaman.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Bento, G., & Dias, G. (2017). Early childhood and digital technology challenges. *Computers in Human Behavior*, 70, 1–10.
- Chen, Y. (2019). Visual engagement of preschool children in animated learning. *Early Years*, 39(4), 452–468.
- Fitria, N. (2022). Pengaruh media animasi terhadap motivasi belajar anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 44–52.
- Fleer, M. (2020). Digital animation and guided play in early childhood learning. *Early Childhood Education Journal*, 48(2), 123–135.
- Hadi, N. (2020). Strategi pedagogis dalam pembelajaran PAUD berbasis audiovisual. *Jurnal Ilmiah Anak Usia Dini*, 5(2), 88–97.
- Hamed, S., & Keshavarz, M. (2021). The impact of animated educational videos on young children's learning motivation. *Early Childhood Education Journal*, 49(5), 893–905.
- Hasanah, N., & Putra, R. (2020). The effectiveness of animated learning media in improving early childhood motivation. *Journal of Early Childhood Education*, 7(2), 115–124.
- Hsin, C., Li, M., & Tsai, C. (2018). The influence of multimedia on young children's language learning. *Computers & Education*, 126, 443–454.
- Janssen, T., Knol, R., & Stevens, M. (2020). Digital stories for preschool language learning. *Early Childhood Education Journal*, 48(4), 527–540.
- Khan, S., Ahmad, N., & Hussain, M. (2021). Animated visual media and attention span in early learners. *Journal of Early Childhood Research*, 19(3), 245–259.
- Lestari, D., & Kurniawan, H. (2021). Animated videos as learning media for early childhood cognitive development. *Early Childhood Research Journal*, 9(1), 33–41.
- Lestari, D., & Kurniawan, H. (2021). Animated videos as learning media for early childhood cognitive development. *Early Childhood Research Journal*, 9(1), 33–41.
- Li, L., & Ma, Q. (2021). Pedagogical suitability of animated media in preschool education. *Early Education and Development*, 32(8), 1201–1219.
- Mustikawati, R. (2020). Hubungan keterlibatan emosional dan hasil belajar anak PAUD. *Jurnal Obsesi*, 4(2), 321–330.
- Mutia, L., & Ramdhani, S. (2019). Teacher facilitation in the use of animated videos for early childhood learning. *Journal of Early Childhood Development*, 6(1), 45–55.
- Mutia, L., & Ramdhani, S. (2019). Teacher facilitation in the use of animated videos for early childhood learning. *Journal of Early Childhood Development*, 6(1), 45–55.
- Nursari, F., & Dewantara, A. (2021). Visual learning media and school readiness of early childhood. *Journal of Early Childhood Studies*, 8(2), 102–112.
- Pramesti, T. (2020). Tantangan pembelajaran berbasis digital di PAUD. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 144–153.
- Putra, R. (2020). Media digital dan atensi belajar anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*,

- 5(2), 77–88.
- Rahmawati, D., & Yusuf, M. (2020). Educational animation and early childhood communication skills. *Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 5(2), 89–98.
- Rahmawati, D., & Yusuf, M. (2020). The impact of educational animation on prosocial behavior in early childhood. *Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 5(2), 89–98.
- Rezaei, M., & Hashim, H. (2019). Animated multimedia and language development in early childhood. *International Journal of Early Childhood Education*, 25(2), 112–130.
- Sari, M., & Marlina, E. (2022). Audio-visual media and language development of early childhood. *Journal of Child Education Studies*, 5(3), 201–210.
- Sari, M., & Marlina, E. (2022). Audio-visual media and language development of early childhood. *Journal of Child Education Studies*, 5(3), 201–210.
- Setyawan, A. (2022). Literasi digital guru PAUD dan implikasinya. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 55–66.
- Shing, Y., Lee, A., & Wong, M. (2019). Emotional engagement in digital learning for preschool children. *Journal of Early Childhood Literacy*, 19(4), 551–568.
- Suryani, A. (2018). Media digital dan rentang perhatian anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 12(1), 45–58.
- Vlach, H., & Johnson, S. (2020). Emotion, attention, and memory in early childhood learning. *Child Development Perspectives*, 14(3), 163–169.
- Wijanarko, S. (2023). Quality criteria for animated learning videos in early childhood education. *Indonesian Journal of Educational Technology*, 11(1), 55–67.
- Wijanarko, S. (2023). Quality criteria for animated learning videos in early childhood education. *Indonesian Journal of Educational Technology*, 11(1), 55–67.
- Yuliana, R. (2021). Penggunaan animasi dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini. *Jurnal Obsesi*, 5(1), 233–242.
- Zin, T., Nang, H., & Win, Y. (2021). Post-media activities and learning depth in preschool children. *International Journal of Early Years Education*, 29(4), 578–593.