

**ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
VIDEO ANIMASI UNTUK MENGEMBANGKAN ASPEK
KOGNITIF ANAK USIA DINI UMUR 5–6 TAHUN
DI TK AL–HAWARY**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
Dalam Ilmu Tarbiyah



**OLEH:
DEWI LUTFYYATUL JANNAH
NIM. 21511003**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
2025**

PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Pengajuan Skripssi

Kepada

Yth. Ketua Program Studi

di-Curup

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

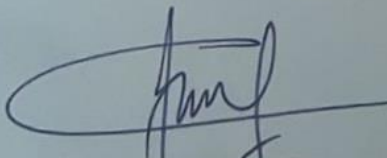
Setelah diadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat skripsi saudara **Dewi Lutfyyatul Jannah (21511003)** mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup yang berjudul: **"Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Mengembangkan Aspek Kognitif Anak Usia Dini Umur 5-6 Tahun di TK Al-hawary"**, sudah dapat diajukan dalam Munaqasyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Demikian permohonan ini kami ajukan. Terimakasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Curup, 19-8 2025

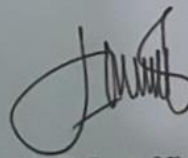
Pembimbing I,



Agus Ryan Oktori, M.Pd

NIP. 199108182099031008

Pembimbing II,



Amanah Rahma Ningtyas, M.Pd

NIP. 1990040120223212046

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dewi Lutfyyatul Jannah

Nim 21511003

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Judul Skripsi : Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi
Untuk Mengembangkan Aspek Kognitif Anak Usia Dini Umur 5-6
Tahun di TK Al-hawary

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini bukan merupakan karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diajukan atau menjadi rujukan dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi. Apabila kemudian terbukti pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan sebagai semestinya.

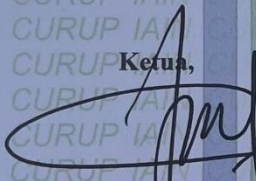
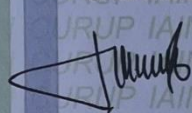
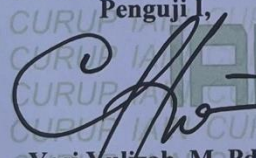
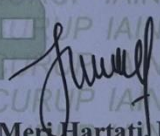


2025

Dewi Lutfyyatul Jannah

NIM:21511003

LEMBAR PENGESAHAN

		KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP FAKULTAS TARBIYAH Jalan : Dr. AK Gani No; 01 PO 108 Tlp (0732) 21010 -21759 Fax 21010 Homepage: http://www.iaincurup.ac.id Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119
<u>PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA</u>		
Nomor: 103/In.34/FT/PP.00.9/01/2025		
Nama	:	Dewi Lutfyyatul Jannah
NIM	:	21511003
Fakultas	:	Tarbiyah
Prodi	:	Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul	:	Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Mengembangkan Aspek Kognitif Anak Usia Dini Umur 5 – 6 Tahun di TK Al - Hawary
Telah di munaqasahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, pada :		
Hari/ Tanggal	:	Selasa, 10 September 2025
Pukul	:	14.00 - 15.00 WIB
Tempat	:	Ruang Lab. Micro Teaching
Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Tarbiyah.		
TIM PENGUJI		
Ketua,		Sekretaris,
		
Agus Riyon Oktori, M.Pd. I NIP. 199108182019031008		Amanah Rahma Ningtyas, M.Pd NIP. 199004012023212046
Penguji I,		Penguji II,
		
Yosi Yulizah, M. Pd. I NIP. 199107142019032026		Meri Hartati, M.Pd NIP. 198705152023212065
Mengetahui, Dekan		
		
Dr. Sutarto, S.Ag M.Pd NIP. 197409212000031003		

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum warohmatulahi wabarakatuh

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat-Nya, berkat campur tangan Tuhan yang Maha Esa sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal penelitian yakni sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana (1) dalam skripsi ini yang berjudul “ **Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Mengembangkan Aspek Kognitif Anak Usia dini Umur 5 – 6 Tahun di TK Al - Hawary** ” bisa berjalan lancar. Selesaiannya skripsi tersebut tidak luput dari beberapa pihak, sehingga penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd selaku Rektor kampus IAIN Curup yang menjadi unsur tertinggi kampus sehingga penulis dapat melaksanakan studi hingga selesai.
2. Prof. Dr. Yusefri, M.Ag selaku Wakil Rektor IAIN Curup.
3. Prof. Dr. Muhammad Istan, SE, M.Pd, MM selaku Wakil Rektor II IAIN Curup.
4. Dr. Nelson, M.Pd selaku Wakil Rektor III IAIN Curup.
5. Dr. Sutarto, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah
6. H. M Taufik Amrilah, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini
7. Agus Riyan Oktori, M.Pd, i selaku dosen pembimbing I ucapan terimakasih kepada bapak yang telah memberikan arahan, bimbingan selama proses menyusun skripsi ini.
8. Amanah Rahma Ningtyas, M.Pd selaku dosen pembimbing II ucapan terima kasih karna sangat membantu, sudah sabar dan beribu kebaikan yang luar biasa, sekali lagi saya ucapkan beribu maaf dan terimakasih.
9. Kepada Bapak/Ibu seluruh dosen Program Studi PIAUD IAIN Curup, yang telah rela berbagi ilmu dan wawasan terbaik selama masa - masa perkuliahan.
10. Kepada Perpustakaan IAIN Curup dalam memberikaan Referensi pada Skripsi ini.
11. Kepada guru dan anak-anak TK Al – Hawary yang telah ikut mendukung keseksesan sehingga saya bisa sampai pada titik ini.

Penulis percaya masih banyak kekurangan dalam penyusunan laporan hasil ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan masukan dan kritik yang membangun dari pembaca demi perbaikan dan peningkatan diri dalam bidang ilmu pengetahuan yang akan datang.

Curup, Februari 2025

Penulis

MOTTO

***“Dunia tidak akan runtuh karena revisi, jadi santai aja &
Skripsi ini adalah bukti bahwa keajaiban bisa terjadi...
meski dikerjakan mendekati deadline.”***

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirohim

Alhamdulillahirabbil ‘alamin, dengan penuh rasa syukur ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, serta kekuatan kepada penulis, karya sederhana ini dengan segala kerendahan hati kupersembahkan kepada :

1. Ayah dan ibu tercinta, Orang-orang pertama yang mengenalkan arti doa, kerja keras, dan pengorbanan. Terima kasih atas setiap tetesan keringat, doa yang tak pernah putus, serta kasih sayang yang tak terhitung nilainya. Langkahku sampai di titik ini adalah berkat ridha dan restu kalian. Semoga Allah selalu melimpahkan kesehatan, kebahagiaan, dan umur panjang dalam keberkahan untuk Ayah dan Ibu.
2. Diriku sendiri, Yang telah berjuang melewati rasa lelah, keraguan, dan keputusasaan. Terima kasih karena tetap bertahan hingga sampai di titik ini. Semoga perjalanan ini menjadi awal dari langkah-langkah yang lebih besar untuk masa depan.
3. Sahabat – sahabatku tersayang, untuk kalian, sahabat-sahabat terbaik dalam hidupku, yang namanya mungkin tak bisa kutulis satu per satu, tetapi wajah dan kenangan bersama kalian selalu melekat erat dalam hati, terima kasih telah hadir sebagai keluarga kedua dalam perjalanan panjang ini. Kalian yang selalu menjadi tempat berbagi cerita, tawa, bahkan air mata. Bersama kalian, ruang-ruang penuh tekanan menjadi terasa lebih ringan, jalan yang terjal menjadi lebih mudah dilalui, dan kesendirian berubah menjadi kebersamaan yang hangat. Kalian yang menemaniku begadang di malam-malam panjang penuh tugas dan revisi, yang menguatkan ketika aku hampir menyerah, yang setia mendengar keluh kesah tanpa bosan, dan yang selalu mengingatkan bahwa setiap perjuangan akan menemukan hasilnya. Skripsi ini bukan hanya hasil dari usaha dan kerja kerasku sendiri, tetapi juga jejak dari doa, dukungan, candaan, dan semangat yang kalian titipkan di setiap langkahku. Aku bersyukur Allah mempertemukan kita dalam persahabatan yang tulus dan indah ini.

4. Untuk teman sekelas selama masa perkuliahan, terimakasih sudah memberi warna selama masa perkuliahan dalam bentuk canda dan tawa, semoga setelah ini dimanapun kalian berada, kalian menjadi orang – orang yang sukses dan selalu diberi kesehatan.
5. Untuk teman kkn, penghuni group Al – Iman, terimakasih telah kebersamai saya selama 40 hari, Kita pernah berangkat dengan berbagai latar belakang, namun selama beberapa minggu kita hidup, tinggal, dan berjuang bersama di tempat yang sama. Dari situlah kita belajar arti kebersamaan yang sesungguhnya. Kita pernah menyiapkan acara hingga larut malam, berpanas-panasan di lapangan, berjalan bersama dari rumah ke rumah warga, bahkan berbagi cerita sederhana di serambi rumah yang akan selalu terkenang. Semua pengalaman itu adalah kenangan berharga yang tidak akan tergantikan. Kebersamaan kita di desa KKN bukan hanya tentang menyelesaikan kewajiban akademik, melainkan juga tentang keluarga baru yang Allah hadirkan dalam hidup. Kalian adalah bagian dari perjalanan yang membuatku semakin paham arti kerja sama, persahabatan, dan kepedulian sosial. Dimanapun nanti kalian berada dan semoga Allah selalu melapangkan jalan, memberi kesehatan, serta kesuksesan.

Curup, Februari 2025

Penulis

ABSTRAK

Dewi Lutfyyatul Jannah (21511003), judul skripsi “**Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi untuk Mengembangkan Aspek Kognitif Anak Usia Dini Usia 5–6 Tahun di TK Al-Hawary**”. Program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Angkatan 2021 IAIN Curup.

Penelitian ini tentang menganalisis penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi untuk mengembangkan aspek kognitif anak usia dini umur 5 – 6 tahun di tk al – hawary. Tujuan dari penelitian ini ysiu 1) Untuk Mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi untuk mengembangkan aspek kognitif anak usia dini umur 5–6 tahun di TK Al-Hawary: dan 2) Untuk menganalisis Faktor apa saja yang mempengaruhi keberhasilan penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi untuk mengembangkan aspek kognitif anak usia dini umur 5–6 tahun di TK Al-Hawary.

Metode penelitian yang digunakan dalam skripsi ini yaitu metode kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian 28 orang anak usia dini umur 5 – 6 tahun di tk al – hawary. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu reduksi data, penyajian data dan kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi dapat meningkatkan aspek kognitif anak usia 5–6 tahun, khususnya dalam mengenal huruf, angka, warna, bentuk, serta dalam kemampuan mengingat dan bercerita kembali. Anak-anak tampak lebih fokus, aktif, dan termotivasi selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, media video animasi membuat suasana belajar lebih menyenangkan sehingga anak tidak cepat merasa bosan.

Kata kunci: *Video Animasi, Media Pembelajaran, Aspek Kognitif*

DAFTAR ISI

PENGAJUAN SKRIPSI.....	1
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian.....	11
C. Pertanyaan Penelitian.....	12
D. Tujuan Penelitian.....	12
E. Manfaat Penelitian.....	12
BAB II LANDASAN TEORI	14
A. Aspek Kognitif Anak Usia dini	14
1. Pengertian aspek kognitif	14
2. Indikator pencapaian perkembangan kognitif anak usia dini.....	16
3. Karakteristik perkembangan kognitif anak usia 5-6 Tahun	20
4. Faktor–faktor yang Mempengaruhi terhadap Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun	23
5. Peran Media Pembelajaran dalam Mengembangkan Aspek Kognitif	23
B. Video Animasi	26
1. Pengertian Video Animasi	26
2. Jenis – Jenis Video Animasi dalam Pembelajaran Anak Usia Dini.....	29
3. Karakteristik Video Animasi yang Efektif untuk Anak Usia Dini	30
4. Manfaat Video Animasi pada Aspek Kognitif Anak Usia Dini.....	32

5. Indikator Video Animasi.....	34
C. Media Pembelajaran.....	35
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	35
2. Manfaat Media Pembelajaran	39
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	44
A. Jenis Penelitian.....	44
B. Subjek Penelitian	46
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	46
D. Jenis dan Sumber Data.....	46
E. Teknik Pengumpulan Data	48
F. Teknik Analisis Data	56
G. Uji Keabsahan Data.....	57
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	59
A. Deskripsi Tempat Penelitian.....	59
B. Temuan Penelitian	65
C. Pembahasan.....	82
BAB V PENUTUP.....	96
A. Kesimpulan.....	96
B. Saran	97
DAFTAR PUSTAKA.....	98
LAMPIRAN.....	103

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 pedoman observasi.....	48
Tabel 3.2 kisi – kisi wawancara.....	52
Tabel. 4.1 Data Pendidik dan Tenaga Pendidik.....	63
Tabel. 4.2 Data Peserta Didik	64
Tabel. 4.3 Data Sarana dan Prasarana	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 SK Pembimbing.....	104
Lampiran 1. 2 Surat Permohonan Izin Penelitian	105
Lampiran 1. 3 Surat Izin Penelitian	106
Lampiran 1. 4 Surat Selesai Penelitian	107
Lampiran 1. 5 Surat Selesai Wawancara.....	108
Lampiran 1. 6 Modul Ajar	109
Lampiran 1. 7 Pedoman Wawancara	119
Lampiran 1. 8 Pedoman Observasi	124
Lampiran 1. 9 Pedoman Dokumentasi.....	127
Lampiran 1. 10 Transkrip Wawancara	128
Lampiran 1. 11 Matrik Penelitian	147
Lampiran 1. 12 Dokumentasi.....	149

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak prasekolah atau masa golden age merupakan suatu proses kehidupan yang pesat dalam masa pertumbuhan dan penting untuk merangsang perkembangan kognitifnya. Kemampuan kognitif adalah aspek krusial yang berkaitan dengan pencapaian tujuan pembelajaran dan berfokus pada proses berpikir. Perkembangan kognitif menjadi salah satu faktor utama yang dapat dijadikan acuan dalam pelaksanaan pendidikan. Pada dasarnya, meningkatkan kemampuan kognitif anak sangatlah penting agar mereka mampu mengeksplorasi lingkungan sekitarnya melalui indera yang dimiliki.¹

Proses kognitif mencakup berbagai aspek seperti persepsi, ingatan, pemikiran, simbol, penalaran, dan kemampuan memecahkan masalah. Piaget menekankan pentingnya peran guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak. Tujuannya adalah agar anak dapat mengasah kemampuannya dalam memahami apa yang ia lihat, dengar, dan rasakan, sehingga terbentuk pemahaman yang menyeluruh. Selain itu, anak juga dilatih untuk mengingat berbagai pengalaman yang pernah dialami. Kemampuan berpikir anak perlu dikembangkan agar ia bisa mengaitkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya. Anak juga didorong untuk mengenali dan memahami simbol-simbol yang ada di sekitarnya. Dengan penalaran yang baik, baik yang muncul secara alami maupun yang dipelajari, anak akan lebih mudah menghadapi berbagai

¹ Aristi, T. A., Purna, R. S., & Afriwardi, A. (2021). Pengaruh Pemberian Stimulasi Permainan Konstruktif Lego terhadap Perkembangan Kognitif pada Anak Prasekolah Usia 5 Sampai 6 Tahun. *Menara Medika*, 3(2).

persoalan hidup. Pada akhirnya, semua ini bertujuan agar anak tumbuh menjadi individu yang mandiri dan mampu mengatasi masalahnya sendiri.²

Istilah "kognitif" berasal dari kata "gognition" yang berarti mengetahui atau memahami. Perkembangan anak, baik positif maupun negatif, sangat bergantung pada terpenuhinya kebutuhan yang diperoleh dari lingkungan sekitar, seperti keluarga, sekolah, dan masyarakat. Salah satu aspek penting dalam perkembangan anak usia sekolah dasar adalah aspek kognitif. Keberhasilan anak di masa depan sangat ditentukan oleh perkembangan semua aspek dirinya secara seimbang, termasuk fisik, intelektual (kognitif), emosional, dan spiritual. Meskipun semua aspek perkembangan penting, perkembangan kognitif sering menjadi perhatian utama karena erat kaitannya dengan kecerdasan anak. Perkembangan kognitif yang berjalan dengan baik menunjukkan bahwa kecerdasan anak juga berkembang. Proses ini sudah dimulai sejak bayi lahir, bahkan sejak dalam kandungan. Sementara itu, aspek lain seperti emosi dan spiritual memang mengalami perkembangan pesat setelahnya, meskipun dasarnya sudah mulai terbentuk sejak dini.³

Anak usia dini memerlukan berbagai kegiatan untuk mengorganisir informasi didalam otak, apabila anak hanya diberi sedikit petunjuk, maka anak akan mengalami kesulitan untuk memahami apa yang telah dilihat dan dipelajari. Salah satu yang dibutuhkan dan dapat membantu menunjang berhasilnya proses pembelajaran yaitu penggunaan media. Media merupakan

² Modjo, D., Firmawati, F., & Baliu, W. (2024). CAPAIAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK DI SD MUHAMMADIYAH 1 LIMBOTO. *Jurnal Kesehatan Tambusai*, 5(2), 3560-35

³ Tunnoor, S. (2021). Pengaruh Perkembangan Kognitif Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SDN Tatakan 1 Kecamatan Tapin Selatan Kabupaten Tapin. *Pahlawan*, 17(2), 84-88.

alat bantu dalam proses pembelajaran, karena dengan adanya media kegiatan pembelajaran akan lebih menarik bagi anak di sekolah. Sekolah menjadi salah satu yang berperan penting untuk menumbuhkan semua perkembangan anak, termasuk aspek kognitif. aspek perkembangan kognitif penting dikembangkan sejak dini karena akan membantu anak pada tahapan selanjutnya. Melalui pengembangan kognitif fungsi berpikir otak dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk memecahkan masalah.⁴

Media pembelajaran merupakan alat, sarana, atau teknologi yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran agar kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik, efektif, dan efisien. Media ini dapat berupa gambar, video, grafik, presentasi, hingga aplikasi digital yang bersifat visual, audio, audiovisual, atau interaktif. Tujuan utama penggunaannya adalah untuk mempermudah siswa dalam memahami materi, membantu guru menjelaskan konsep yang abstrak, serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dalam konteks anak usia dini, yang berada pada masa keemasan (*golden age*), media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan kognitif, psikomotorik, dan afektif mereka. Dengan penyediaan media yang sesuai, Pendidikan Anak Usia Dini dapat membantu anak mengisi kegiatan harian yang bermanfaat sebagai persiapan menuju jenjang pendidikan berikutnya.⁵

⁴ Novianti, L. R., Rahman, T., & Loita, A. (2022). Analisis penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi zepeto untuk meningkatkan daya ingat kognitif anak usia dini. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 3748-3751

⁵ Nurrahman, A. (2018). Peran serta media pembelajaran dalam memfasilitasi belajar anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak* . <https://journal.uny.ac.id/v3/jpa>, 7(2), 101-105.

Pentingnya media pembelajaran terletak pada peran utamanya dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, terutama di era digital yang menuntut metode yang lebih kreatif dan interaktif. Media ini membantu memudahkan penyampaian materi, menyesuaikan dengan berbagai gaya belajar siswa, dan mempercepat pemahaman terhadap konsep yang sulit. Selain itu, media pembelajaran juga menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak membosankan, sehingga dapat meningkatkan motivasi, fokus, dan keterlibatan siswa. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran sudah menjadi kebutuhan utama untuk mencapai hasil pendidikan yang lebih efektif. Media sendiri merupakan alat penting yang berfungsi sebagai sarana komunikasi antara pengajar dan siswa. Karena belajar adalah sebuah aktivitas, maka dalam proses pembelajaran diperlukan banyak partisipasi dari siswa, yang bisa dilakukan melalui mendengarkan, melihat, membaca, menulis, merasakan, dan berpikir.⁶

Tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan memanfaatkan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar karena media memiliki peran penting dalam mendukung aktivitas tersebut. Kehadiran media membuat proses belajar mengajar menjadi lebih bermanfaat. Penggunaan media dapat memberikan dampak positif, seperti menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, memberikan umpan balik selama proses belajar, dan membantu mencapai hasil yang maksimal. Kata “media” berasal dari bahasa Latin, bentuk jamak dari “medium,” yang berarti perantara atau penghubung. Media

⁶ Mahyudin, M. (2020). Peran Media Pembelajaran Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di Provinsi Jambi. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 20(1), 60-67.

pembelajaran seperti video animasi dapat digunakan oleh guru sebagai sarana yang efektif dan menyenangkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran sangat penting terutama untuk anak usia dini yang sedang berada dalam masa keemasan (*golden age*) perkembangan kognitif, bahasa, motorik, dan sosial-emosional. Media yang tepat, seperti gambar, permainan edukatif, lagu, dan video interaktif, dapat merangsang indera, mengembangkan imajinasi, serta memperkuat pemahaman konsep dasar melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. Selain itu, media juga membantu meningkatkan kemampuan berpikir logis, komunikasi, dan kerja sama, serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi sesuai dengan karakter dan kebutuhan anak usia dini yang cenderung belajar secara konkret dan aktif. Dengan demikian, media pembelajaran memiliki peran besar dalam membangun dasar pendidikan yang kuat sejak dini.⁷

Alasan peneliti memilih untuk mengembangkan media videoanimasi karena pemanfaatan video animasi sebagai media pembelajaran efektif diterapkan pada proses pembelajaran, khususnya untuk peserta didik jenjang sekolah dasar karena karakteristik siswa sekolah dasar adalah meniru, mengamati dan sangat tertarik pada animasi kartun yang menyajikan cerita dengan warna yang menarik. Video sebagai media pembelajaran memiliki kontribusi yang positif terhadap hasil belajar peserta didik. Kemudahan dari penyajian video yang dapat diulang-ulang saat proses pembelajaran

⁷ Prabawati, L. D., & Ambara, D. P. (2022). Media Video Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Tema Tanaman Sub Tema Cara Bercocok Tanam Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(2), 197-206.

membuat peserta didik lebih mudah memahami isi dari video tersebut, selain itu penyajian sebuah materi yang terstruktur juga memudahkan peserta didik memahami materi khususnya tentang konsep.⁸

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap anak. Media pembelajaran akan memberikan pengaruh terhadap psikologis anak dan akan memberikan rangsangan pada diri anak untuk lebih semangat dalam belajar.⁹ Energi positif yang muncul dari penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan semangat baru mahasiswa selama proses belajar. Penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran seharusnya memudahkan dan membuat siswa lebih antusias serta tidak cepat merasa bosan saat belajar. Manfaat media pembelajaran adalah meningkatkan efektivitas penyampaian materi dan membantu siswa memahami konsep dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan. Media juga membantu memperjelas informasi yang diberikan guru, mengatasi batasan ruang dan waktu, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan menarik. Selain itu, media pembelajaran bisa menyesuaikan dengan berbagai gaya belajar siswa, baik yang visual, auditori, maupun kinestetik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Penggunaan media juga

⁸ Maulidiyah, C. (2022). Pengembangan Video Animasi Berbasis Plotagon dan Kinemaster untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas II SD Islam Lukman Hakim Pakisaji-Malang. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 6(1), 76-85.

⁹ Nurfadhillah, M. (2023). Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini Melalui Media Video dan Media Gambar di RA Al Hikmah Ambon. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 9(2), 1409-1420.

dapat memotivasi siswa, meningkatkan partisipasi aktif, serta menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan bermakna. Animasi, sebagai salah satu jenis media visual, awalnya berfungsi sebagai hiburan, namun kini telah berkembang menjadi alat pembelajaran yang efektif.¹⁰

Media animasi merupakan jenis media visual. Animasi pada umumnya memiliki fungsi sebagai hiburan, akan tetapi pada saat ini media animasi sudah sangat berkembang dalam penggunaannya misalnya dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan video animasi pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam memahami isi materi karena dengan penggunaan video animasi pembelajaran indra pendengar dan penglihatan dapat menangkap langsung objek yang akan dipelajari. Akan tetapi animasi sendiri memiliki kelebihan dan kekurangan.¹¹

Video animasi merupakan gabungan dari dua media yaitu media audio dan media visual, media audio visual mampu menampilkan suara dan gambar contohnya film, tv, animasi dan masih banyak lainnya anak sekolah dasar (SD) pada umumnya belajar 50% dari apa yang didengar dan dilihat. Sehingga siswa lebih memahami suatu pembelajaran dari apa yang dilihat dan didengar. Penggunaan media yang menarik dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi belajar siswa. Video animasi adalah media visual yang menampilkan rangkaian gambar atau objek yang digerakkan secara berurutan sehingga menciptakan ilusi gerak, sering kali disertai dengan narasi,

¹⁰ Mahayati, E., Firmansyah, F. A., Atok, K. K., Ariyanto, S. R., & Rozi, F. (2023). Efektivitas video animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika*, 10(1), 102-108.

¹¹ Saraswati, D. R., Sarbaini, S., & Rafiudin, R. (2022). Evaluasi Video Animasi Pembelajaran Materi Globalisasi Mata Pelajaran Ips Kelas Ix. *J-INSTECH*, 3(1), 74-78.

musik, atau efek suara untuk memperjelas pesan yang disampaikan. Dalam konteks pembelajaran, video animasi digunakan untuk menjelaskan konsep atau informasi dengan cara yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami, terutama untuk topik-topik yang abstrak atau kompleks. Karena bersifat visual dan dinamis, video animasi sangat efektif dalam menarik perhatian, meningkatkan daya ingat, serta memudahkan pemahaman materi bagi berbagai jenjang usia, termasuk anak-anak dan remaja.¹²

Video animasi ialah teknologi penangkapan gambar yang mengandung suara dan gambar yang di proyeksikan menjadi gambar yang bergerak sesuai dengan karakternya. Melalui video animasi, akan menciptakan pembelajaran yang menarik dan efektif karena anak usia dini lebih tertarik jika pembelajaran menggunakan media yang menarik. Video animasi memiliki dampak positif pada anak seperti dampak perkembangan berfikir karena media video animasi sangat menarik bagi anak. Video animasi terdiri dari gambar yang disusun dan warna yang mampu menarik perhatian anak.¹³

Proses pembelajaran di dalam kelas dipahami sebagai bagian paling esensial dari keseluruhan aktivitas pendidikan. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan sangat bergantung pada bagaimana guru merancang dan melaksanakan proses pembelajaran. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan inti dari kegiatan pendidikan. Sebagai

¹² Prasetya, T. A., Yanti, R. D., Nurrahman, Z., Aeni, A. N., Guru, P., & Dasar, S. (2022). Pemanfaatan Video Animasi WOL (way of life) sebagai Media Pembelajaran SKI siswa di Kelas 4 SD/MI. *Jurnal Pendidikan*, 6(2).

¹³ Masykuroh, K., & Fatmilatun, D. (2022). -Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hemat Energi Listrik Pada Anak Usia Dini:-. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(1), 144-152.

elemen sentral, pembelajaran menjadi sarana utama dalam mencapai tujuan pendidikan. Tanpa adanya proses interaksi antara guru dan siswa dalam kegiatan belajar-mengajar, maka tujuan pendidikan tidak akan tercapai. Dari sudut pandang lain, keberhasilan proses pembelajaran di kelas juga dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti kompetensi guru, ketersediaan sarana dan prasarana pendukung, lingkungan sekolah, serta pemanfaatan media pembelajaran. Kompetensi guru yang dimaksud mencakup dua hal utama, yaitu kemampuan merancang program pembelajaran dan keterampilan dalam menyampaikannya kepada siswa.¹⁴

Berdasarkan fenomena yang ditemukan disekolah, dalam pembelajaran konvensional sering membuat anak kurang fokus dan cepat bosan. Hal ini menghambat kemampuan mengenal huruf, angka, warna, dan bentuk.

Berdasarkan observasi yang terjadi dikelas anak umur 5-6 tahun di TK Al-Hawary dimana terdapat beberapa anak yang masih belum terlalu berminat untuk mengikuti pembelajaran, hanya beberapa anak yang fokus mengikuti pembelajaran, yang membuat hal tersebut akan menghambat pengembangan kognitif anak, khususnya dalam minat belajar anak, dari 28 anak terdapat 13 anak, diantaranya: masih banyak anak yang tidak mengikuti proses pembelajaran dan bermain, berkeliling kelas saat pembelajaran berlangsung, ada juga yang tidak bisa menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan guru, dan bahkan ada beberapa anak yang belum mengenal angka dan huruf, warna

¹⁴ Supriyono, S. (2018). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43-48.

dan bentuk. Hal itu ditunjukkan oleh anak pada saat proses tanya jawab dalam proses pembelajaran, anak belum mampu memusatkan perhatiannya kepada pengajar, dan anak masih belum bisa terfokus untuk mengamati dan mengikuti proses pembelajaran, hal itu semua mencakup dalam perkembangan kognitif. Untuk mengembangkan aspek kognitif, salah satu cara yang dapat dilakukan guru adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis video animasi agar proses pembelajaran lebih menarik dan efektif. Karena menggunakan hal yang menarik bagi anak.

Berdasarkan hasil observasi diatas, peneliti mencoba mengembangkan kognitif anak usia dini yang sesuai dengan kebutuhan anak. Peneliti mencoba menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi untuk meningkatkan minat belajar anak dan mengembangkan kognitif anak, media pembelajaran berbasis video animasi Kelebihan dari media video animasi yang akan dikembangkan yaitu video animasi yang dikembangkan akan disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini sehingga memudahkan anak untuk memahami materi dengan cepat. Selain itu, media ini dapat digunakan oleh anak secara mandiri. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan minat belajar pada anak usia dini. Penelitian ini diharapkan mampu membantu guru untuk meningkatkan minat belajar pada anak usia dini melalui media video animasi. Dengan adanya media pembelajaran video animasi mampu membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien serta mampu menstimulus perkembangan aspek kognitif anak yang dapat berpengaruh kepada karakter/tingkah laku yang dapat menstimulasi imajinasi anak serta

menambah pengetahuan sehingga dapat mempermudah anak dalam memerankan seseorang, membantu anak dalam berbicara dan memperkaya perbendaharaan kata serta meningkatkan pemahaman anak.

Berdasarkan hasil observasi ini dapat disimpulkan bahwa dengan media pembelajaran berbasis video animasi dapat mengembangkan minat belajar anak yang termasuk dalam aspek perkembangan kognitif anak usia dini.

Berdasarkan latar belakang diatas, perlu dilakukan penelitian kualitatif deskriptif yang berjudul “Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Mengembangkan Aspek Kognitif Anak Usia Dini Umur 5 – 6 Tahun di Tk Al – Hawary”

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan dari latar belakang diatas penulis membatasi fokus penelitian pada Penelitian ini difokuskan pada Fokus penelitian ini adalah menganalisis penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi dalam mengembangkan aspek kognitif anak usia dini umur 5–6 tahun di TK Al-Hawary. Penelitian diarahkan pada bagaimana guru memanfaatkan video animasi sebagai media pembelajaran, strategi yang digunakan dalam penerapannya, serta respons anak selama proses belajar berlangsung. Selain itu, penelitian ini juga berfokus pada pengembangan aspek kognitif anak, meliputi kemampuan memahami hubungan sebab-akibat, memecahkan masalah sederhana, mengelompokkan dan mengurutkan objek, mengingat atau mengenang pengalaman belajar, serta mengembangkan imajinasi dan kreativitas melalui tayangan animasi. Lebih lanjut, penelitian ini menelaah faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan penggunaan media video

animasi, seperti peran guru dalam pendampingan, karakteristik anak usia dini, kesesuaian konten video dengan tahap perkembangan anak, serta dukungan sarana prasarana yang tersedia di sekolah.

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas sehingga dapat kita rumuskan permasalahan yang akan diteliti yaitu:

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi terhadap peningkatan aspek kognitif anak usia dini di TK Al Hawary?
2. Faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi dalam meningkatkan aspek kognitif anak di TK Al Hawary?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai yaitu :

1. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi terhadap perkembangan aspek kognitif anak usia dini di TK Al Hawary.
2. Untuk menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi dalam mengembangkan aspek kognitif anak di TK Al Hawary.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis, yaitu sebagai berikut:

1. Tujuan Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi mengenai pengembangan kognitif anak melalui media pembelajaran berbasis video animasi.

2. Tujuan Praktis

- a. Bagi peneliti: penelitian ini merupakan pembelajaran bagi peneliti untuk mengetahui bagaimana cara mengembangkan kognitif anak umur 5-6 tahun melalui media pembelajaran berbasis video animasi.
- b. Bagi guru: hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk menambah wawasan guru agar dapat mengembangkan kognitif anak umur 5-6 tahun di sekolah.
- c. Bagi sekolah: hasil penelitian ini bisa dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam mengembangkan kognitif anak umur 5-6 tahun disekolah
- d. Bagi anak: dapat mengembangkan kognitif anak dan dapat meningkatkan kemampuan dan kreativitas anak.

Untuk membandingkan efektivitas media pembelajaran berbasis video animasi dengan metode pembelajaran tradisional dalam meningkatkan pemahaman konsep dasar anak usia dini di TK Al Hawary

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Aspek Kognitif Anak Usia dini

1. Pengertian aspek kognitif

Berdasarkan Permen No. 137 Tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini Pasal VI Bab 19 menjelaskan adanya beberapa prinsip penilaian dalam pembelajaran anak usia dini yaitu : 1) Edukatif, prinsip edukatif yaitu mendorong anak menuju perkembangan yang optimal, 2) Otentik, prinsip otentik berarti bahwa penilaian bertujuan pada proses belajar yang berkelanjutan/berkesinambungan dan hasil belajar yang mencerminkan kemampuan anak saat belajar, 3) Objektif, penilaian harus didasarkan pada indikator perkembangan anak serta bebas dari pengaruh, 4) Akuntabel, pelaksanaan penilaian harus sesuai prosedur dan kriteria yang jelas, serta ditetapkan pada awal pembelajaran, 5) Transparan, penilaian prosedur dan hasil yang dapat diakses oleh semua pihak pemangku kepentingan. Menurut pengembangan perkembangan kognitif meliputi Pengembangan auditori anak usia dini. Pengembangan sains permulaan Pengembangan geometri anak usia dini. Pengembangan aritmatika anak usia dini Pengembangan visual anak usia dini. Pengembangan taktil anak usia dini. Pengembangan kinestetik anak usia dini.¹⁵

Menurut Mubarak dan Amini, kemampuan kognitif sangat penting bagi anak karena membantu mereka dalam memahami lingkungan sekitar

¹⁵ Khadijah, K., & Amelia, N. (2020). Asesmen perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. *Al-athfaal: jurnal ilmiah pendidikan anak usia dini*, 3(1), 69-82

melalui pancaindra - apa yang mereka lihat, dengar, rasakan, raba, dan cium. Sementara itu, Mesiono dan rekan-rekannya menyatakan bahwa ranah kognitif meliputi perkembangan pengetahuan umum, sains, serta pemahaman terhadap bentuk, warna, ukuran, pola, bilangan, lambang bilangan, dan huruf. Yuhasriati menambahkan bahwa pengembangan model pembelajaran saintifik berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan kognitif merupakan bagian dari proses berpikir, di mana individu mampu menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Sejalan dengan itu, Suryana mengungkapkan bahwa perkembangan anak usia dini meliputi penguasaan pengetahuan umum, pemahaman terhadap sains, serta konsep-konsep seperti bentuk, warna, ukuran, pola, angka, dan huruf. Oleh karena itu, perkembangan kognitif memiliki peran yang sangat penting dalam menunjang perkembangan aspek-aspek lainnya dalam proses tumbuh kembang anak.¹⁶

Aspek kognitif anak usia dini, khususnya pada usia 5-6 tahun, mencakup berbagai kemampuan yang berkaitan dengan proses berpikir, memahami, dan memecahkan masalah. Pada usia ini, anak mulai menunjukkan perkembangan yang signifikan dalam beberapa area kognitif, seperti. Kemampuan berbahasa: Anak mulai menguasai kosakata yang lebih banyak dan dapat menggunakan kalimat yang lebih kompleks. Mereka juga mampu mengikuti instruksi yang terdiri dari beberapa langkah. Pemahaman konsep: Anak mulai memahami konsep dasar seperti angka, bentuk, warna,

¹⁶ Dini, J. P. A. U. (2021). Pengembangan model pembelajaran saintifik berbasis kearifan lokal untuk perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1557-1565.

dan ukuran. Mereka juga mulai dapat mengklasifikasikan benda berdasarkan kategori tertentu. Berpikir logis: Anak mulai dapat berpikir secara logis dan membuat hubungan sebab-akibat. Mereka dapat melakukan pengelompokan sederhana dan memahami urutan kejadian. Memori: Kemampuan memori anak meningkat, memungkinkan mereka untuk mengingat informasi yang telah dipelajari dan menggunakannya dalam situasi baru. Kreativitas dan imajinasi: Anak pada usia ini seringkali terlibat dalam permainan imajinatif dan dapat menciptakan cerita atau skenario berdasarkan pengalaman mereka. Penyelesaian masalah: Anak mulai menunjukkan kemampuan untuk memecahkan masalah sederhana dan mencari solusi untuk tantangan yang mereka hadapi dalam permainan atau aktivitas sehari-hari.¹⁷

2. Indikator pencapaian perkembangan kognitif anak usia dini

Lingkup perkembangan tingkat pencapaian perkembangan indikator kognitif memahami hubungan sebab akibat, memecahkan masalah sederhana, mengelompokkan dan mengurutkan, mengingat dan mengenang (memori), mengembangkan daya imajinasi dan kreatifitas.¹⁸

a. kemampuan anak memahami sebab akibat

bahwa setiap tindakan atau peristiwa memiliki konsekuensi, yang berkembang melalui pengalaman konkret sehari-hari serta bimbingan dari lingkungan sekitar. kemampuan anak memahami bahwa setiap

¹⁷ Mumayizah, M. (2019). Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Eksperimen Di Taman Kanak-Kanak Kemala Sukarame Bandar Lampung (Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung).

¹⁸ Novitasari, Y. (2018). Analisis permasalahan" Perkembangan kognitif anak usia dini". *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(01), 82-90

tindakan atau peristiwa memiliki konsekuensi, yang berkembang melalui pengalaman konkret sehari-hari serta bimbingan dari lingkungan sekitar.

Menurut Jean Piaget, pemahaman anak tentang hubungan sebab-akibat berkembang melalui beberapa tahap sesuai dengan usianya. Pada tahap sensori-motor (0–2 tahun), anak mulai menyadari hubungan sederhana antara tindakan dan hasil, misalnya ketika menggoyangkan mainan lalu mainan itu berbunyi. Memasuki tahap praoperasional (2–7 tahun), anak sudah bisa berpikir simbolis namun pemahamannya tentang sebab-akibat masih terbatas dan sering bercampur dengan pemikiran magis atau egosentris, misalnya percaya hujan turun karena ia berbuat nakal. Pada tahap operasional konkret (7–11 tahun), anak mulai memahami sebab-akibat secara lebih logis, terutama yang bisa diamati secara nyata, seperti memahami bahwa tidak menyikat gigi dapat menyebabkan gigi sakit atau berlubang. Sementara pada tahap operasional formal (11 tahun ke atas), anak atau remaja sudah mampu berpikir abstrak sehingga dapat memahami sebab-akibat yang lebih kompleks dan mempertimbangkan berbagai kemungkinan penyebab suatu peristiwa. Dengan demikian, menurut Piaget, pemahaman sebab-akibat pada anak berkembang bertahap, dari yang sangat konkret dan sederhana menuju

cara berpikir logis dan abstrak seiring pertambahan usia dan pengalaman.¹⁹

b. Pemecahan masalah sederhana

Montessori berpendapat bahwa anak akan mampu memecahkan masalah sederhana jika diberi kesempatan untuk bereksplorasi langsung dengan lingkungannya. Lingkungan yang terstruktur dan penuh dengan alat peraga konkret akan menstimulasi anak untuk menemukan solusi secara mandiri, pemecahan masalah sederhana pada anak usia dini adalah kemampuan anak dalam mencari solusi melalui pengalaman langsung, interaksi sosial, bimbingan orang dewasa, serta eksplorasi dengan lingkungan sekitar sesuai tahap perkembangannya.²⁰

c. Mengelompokkan dan mengurutkan

Mengelompokkan adalah kemampuan anak untuk menata objek berdasarkan kesamaan atau perbedaan ciri. Mengurutkan adalah kemampuan anak untuk menyusun objek berdasarkan urutan tertentu, seperti ukuran, panjang, atau jumlah.²¹

d. Mengingat dan mengenang (memori)

Piaget: Pada anak usia dini, mengingat masih bersifat reproduksi sederhana, yaitu mengulang kembali pengalaman atau informasi yang

¹⁹ Ibda, F. (2015). Perkembangan kognitif: teori jean piaget. *Intelektualita*, 3(1).

²⁰ Rosanah, E. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Berbasis Metode Montessori untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah pada Anak Usia 4 tahun* (Bachelor's thesis, Jaktarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).

²¹ Juwantara, R. A. (2019). Analisis teori perkembangan kognitif piaget pada tahap anak usia operasional konkret 7-12 tahun dalam pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27-34.

pernah diperoleh tanpa pemahaman yang mendalam. Mengenang adalah kemampuan untuk menghadirkan kembali pengalaman masa lalu ke dalam kesadaran, baik berupa peristiwa, objek.

Menurut Lev Vygotsky, kemampuan anak untuk mengingat dan mengenang tidak berkembang secara alami saja, tetapi sangat dipengaruhi oleh interaksi sosial dan budaya. Vygotsky menekankan bahwa anak belajar mengingat lebih baik ketika mereka menggunakan alat bantu (seperti bahasa, gambar, simbol, atau benda nyata) dan ketika ada dukungan dari orang dewasa atau teman sebaya. Dengan bimbingan guru atau orang tua (yang disebut *scaffolding*), anak bisa mengingat informasi lebih mudah dan lama. Misalnya, ketika anak diminta mengingat nama hewan dalam video, guru bisa memberi petunjuk atau mengulang bersama-sama. Seiring waktu, anak akan mampu mengingat sendiri tanpa bantuan. Vygotsky menyebut proses ini sebagai bagian dari Zona Perkembangan Proksimal (ZPD), yaitu jarak antara kemampuan anak saat ini dengan kemampuan yang bisa dicapai melalui bimbingan. Dengan demikian, menurut Vygotsky, mengingat dan mengenang adalah kemampuan kognitif yang tumbuh lewat bahasa, interaksi sosial, dan dukungan lingkungan.²²

²² MANURUNG, H. F. (2024). Pengaruh Teori Belajar Kognitif terhadap Prestasi Siswa di Sekolah. *literacy notes*, 2(1).

e. Daya imajinasi dan kreativitas

Daya imajinasi adalah kemampuan anak untuk membayangkan sesuatu yang tidak hadir secara nyata, sering muncul melalui permainan pura-pura, dongeng, atau gambar. Kreativitas adalah kemampuan anak untuk menggunakan imajinasinya dalam menghasilkan ide, karya, atau solusi baru yang orisinal dan bermanfaat. Kreativitas adalah kemampuan anak untuk menggunakan imajinasinya dalam menghasilkan ide, karya, atau solusi baru yang orisinal dan bermanfaat.²³

3. Karakteristik perkembangan kognitif anak usia 5-6 Tahun

Menurut Jean Piaget mengajukan teori tentang perkembangan kognitif anak yang melibatkan proses-proses penting yaitu skema, asimilasi, akomodasi, organisasi, dan ekuilibrisasi. Dalam teorinya, perkembangan kognitif terjadi dalam urutan empat tahap yaitu:

- a. Tahap sensorimotor: dari kelahiran sampai umur 2 tahun (bayi membangun pemahaman tentang dunia dengan mengkoordinasikan pengalaman indrawi dan gerakan dan mendapatkan pemahaman akan objek permanen.
- b. Tahap pra-operasional: umur 2-7 tahun (anak memahami realitas di lingkungan dengan menggunakan fungsi simbolis (simbol-simbol) atau tanda-tanda dan pemikiran intuitif. Keterbatasannya adalah

²³ Purnamasari, A., & Nurhayati, N. (2019). Faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak. *Kindergarten: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 1(2), 124-132.

egosentrisme, animisme, dan centration. Ciri-ciri berpikirnya tidak sistematis, tidak konsisten, dan tidak logis

- c. Tahap operasional konkrit: umur 7-11/12 tahun (anak sudah cukup matang untuk menggunakan pemikiran logika atau operasi, tetapi hanya untuk objek fisik yang ada saat ini. Dalam tahap ini, anak telah hilang kecenderungannya terhadap animisme dan articialisme. Montolalu menyatakan bahwa kemampuan yang diharapkan pada anak usia 5-6 tahun dalam aspek perkembangan kognitif,yaitu mampu untuk berfikir logis, kritis, memberi alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat. Aspek perkembangan kognitif ini salah satunya yaitu anak dapat menyebutkan 7 bentuk seperti lingkaran, bujur sangkar, segitiga, segi panjang, segi enam, belah ketupat, trapesium.
 - d. Tahap operasional formal: umur 12 tahun ke atas (anak sudah dapat menggunakan operasi-operasi konkritnya untuk membentuk operasi yang lebih kompleks, ciri pokok perkembangannya adalah hipotesis, abstrak, deduktif dan induktif serta logis dan probabilitas.²⁴
- 1) Berpikir Simbolik: Pada usia ini, anak-anak mulai memahami dan menggunakan simbol untuk mewakili benda, konsep, dan ide. Dengan keterampilan ini, mereka dapat berpartisipasi dalam permainan imajinatif, bercerita, dan menggambar.
 - 2) Berpikir Logis: Keterampilan penalaran logis mulai berkembang pada usia dini, memungkinkan anak-anak memecahkan masalah sederhana,

²⁴ Santrock, J. W. (2019). Life-Span Development. New York: McGraw-Hill Education

memahami hubungan sebab-akibat, dan membuat kesimpulan dasar. Keterampilan ini menjadi dasar dalam cara mereka untuk menyelesaikan masalah mereka untuk kedepannya.

- 3) Memori dan Perhatian: Memori dan rentang perhatian meningkat. Anak-anak dapat mengikuti instruksi multistep, tetap fokus untuk waktu yang lebih lama, dan mengingat lebih banyak informasi dengan cara ini. Kemampuan ini sangat penting untuk belajar di sekolah dan berinteraksi dengan orang lain.
- 4) Keterlibatan Matematika Awal: Anak-anak mulai menguasai keterampilan dasar matematika, seperti berhitung, memahami angka, dan memahami konsep aritmatika dasar. Keberhasilan di masa depan dalam pemecahan masalah matematika membutuhkan keterampilan ini.²⁵

Jadi anak umur 5-6 tahun berada di tahap pra-operasional yang dimana anak mulai berfikir simbolik dan mengembangkan kemampuan imajinasi, seperti anak berfikir egosentris, kesulitan melihat sudut pandang orang lain, mulai menggunakan simbol untuk mewakili objek dan pengalaman dan mulai berimajinasi, meniru cara seseorang dalam berbicara dan berperilaku dan suka bermain peran, seperti contohnya anak suka bermain peran.

²⁵ Filtri, H. (2018). Perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di tinjau dari tingkat pendidikan ibu di PAUD kasih ibu kecamatan rumbai. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(02), 169-178.

4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi terhadap Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun

- a. Keterlibatan Orang Tua: Orang tua mengambil bagian besar dalam membina perkembangan kemampuan kognitif. Dengan menyediakan lingkungan yang merangsang, terlibat dalam percakapan yang bermanfaat, dan mendorong eksplorasi, dimungkinkan untuk mempengaruhi pertumbuhan kognitif anak secara signifikan.
- b. Pendidikan Anak Usia Dini: Program pendidikan anak usia dini yang berkualitas tinggi membantu perkembangan kognitif anak dengan menawarkan pengalaman belajar yang terstruktur, kesempatan untuk berinteraksi dengan orang lain, dan akses ke materi dan sumber daya yang sesuai dengan usia.
- c. Nutrisi dan Kesehatan: Makan makanan yang seimbang dan berolahraga secara teratur sangat penting untuk pertumbuhan otak yang optimal.
- d. Interaksi Sosial: Keterampilan bahasa, pemahaman isyarat sosial, dan keterampilan sosial-emosional penting diajarkan kepada anak-anak saat mereka berpartisipasi dalam interaksi sosial dengan teman sebaya dan orang dewasa. Keterampilan ini diperlukan untuk pembelajaran dan integrasi sosial.²⁶

5. Peran Media Pembelajaran dalam Mengembangkan Aspek Kognitif

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam perkembangan aspek kognitif anak usia dini karena dapat merangsang daya pikir, imajinasi, dan kemampuan memecahkan masalah secara aktif. Melalui media yang menarik dan sesuai dengan tahap perkembangan anak—seperti gambar,

²⁶ Hulu, A., Amazihono, E., Tamba, M. I., Panggabean, W. R., Sinurat, N. M., & Zalukhu, S. (2024). Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun di Paud KB Ananda. *Nubuat: Jurnal Pendidikan Agama Kristen dan Katolik*, 1(4), 244-251.

video, permainan edukatif, dan alat peraga konkret—anak dapat lebih mudah memahami konsep-konsep dasar seperti warna, bentuk, angka, dan huruf. Penggunaan media juga membantu meningkatkan perhatian dan konsentrasi anak, serta mendorong mereka untuk mengeksplorasi, bertanya, dan membangun pengetahuan baru secara mandiri. Dengan demikian, media pembelajaran menjadi sarana efektif untuk mengoptimalkan fungsi kognitif anak sejak dini. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam memberikan stimulasi yang tepat untuk perkembangan kognitif anak. Media yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini, seperti media berbasis video animasi, dapat meningkatkan perhatian, daya ingat, dan pemahaman anak terhadap materi yang disampaikan. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini. Melalui media yang sesuai, anak-anak dapat mengembangkan kemampuan berpikir, memahami konsep dasar, serta meningkatkan daya ingat dan konsentrasi.²⁷

Menurut syukri, media pembelajaran dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak melalui pengenalan ukuran, bentuk, dan warna. Media yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran dapat menarik perhatian belajar anak, yang nantinya akan berpengaruh pada hasil belajar anak.²⁸

²⁷ Audie, N. (2019, May). Peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar peserta didik. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 586-595).

²⁸ Syukri, S. (2021). Peran Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Al-Abyadh*, 4(1), 16–23.

Penelitian oleh Maharani dan Putri menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang sesuai dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis dan simbolik anak usia dini. Media seperti gambar, video, dan permainan edukatif dapat membantu anak dalam memahami konsep-konsep abstrak secara lebih konkret, implementasi media pembelajaran yang efektif juga dapat meningkatkan daya ingat dan konsentrasi anak. Dengan menggunakan media yang menarik dan interaktif, anak-anak lebih fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga informasi yang disampaikan lebih mudah diingat dan dipahami.²⁹

Jadi Media pembelajaran berperan besar dalam mendukung perkembangan kognitif anak usia dini karena membantu mereka memahami informasi secara konkret dan menyenangkan. Anak-anak pada usia dini berada dalam tahap berpikir simbolik dan belum mampu memahami hal-hal yang bersifat abstrak, sehingga media seperti gambar, video, boneka, puzzle, atau alat permainan edukatif dapat menjembatani pemahaman mereka terhadap konsep-konsep dasar. Media yang interaktif juga merangsang anak untuk berpikir kritis, mengenali pola, mengingat informasi, dan mengembangkan kemampuan bahasa serta logika. Selain itu, media pembelajaran yang dirancang sesuai usia dapat meningkatkan motivasi belajar dan rasa ingin tahu anak, yang merupakan fondasi penting bagi perkembangan kognitif selanjutnya.

²⁹ Maharani, I., & Putri, J. H. (2023). Relevansi Pengembangan Media Pembelajaran Matematika. *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 10(1), 353–361.

B. Video Animasi

1. Pengertian Video Animasi

Didukung dengan kemajuan teknologi dan informasi media video saat ini dibagi menjadi berapa jenis salah satunya video animasi animasi dapat diartikan menggerakkan suatu benda mati secara berurutan seolah-olah menjadi hidup video animasi merupakan video yang didukung dengan gambar-gambar bergerak di dalamnya sehingga lebih terlihat menarik bagi siswa.³⁰

Menurut laily Rahmayanti Media video animasi merupakan media pembelajaran yang menggunakan unsur gambar yang bergerak diiringi dengan suara yang melengkapi seperti sebuah video atau film. Pengertian media video animasi, video animas ialah media pembelajaran berbasis teknologi yang menampilkan gambar bergerak hasil rekayasa komputer yang dirancang untuk memberikan informasi atau pengetahuan secara menarik dan interaktif. Animasi memungkinkan penyampaian materi secara visual dinamis, sehingga dapat menjelaskan proses, konsep abstrak, atau fenomena yang sulit dipahami jika hanya disampaikan secara verbal. Dengan kemampuannya memadukan elemen visual, teks, suara, dan gerak, video animasi dinilai efektif dalam meningkatkan perhatian, pemahaman, dan retensi siswa terhadap materi pembelajaran.³¹

³⁰ Prasetya Wa 2021 Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas 4 Semester Genap Di SD Negeri 4 Kampung Baru Tahun Pelajaran 2019/2020 Struktural Distortion Universitas Pendidikan Ganesha.

³¹ Bulu, Y. K., Triwahyudianto, T., & Sulistyowati, P. (2022, November). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa Sd. In Prosiding Seminar Nasional PGSD Unikama (Vol. 6, No. 1, pp. 46-56).

Menurut Muhammad Ridwan dkk video animasi merupakan media yang menggabungkan media audio dan media visual untuk menarik perhatian peserta didik, mampu menyajikan objek secara detail dan dapat membantu memahami pelajaran yang sifatnya sulit, video animasi adalah salah satu bentuk media audio-visual yang menyajikan gambar bergerak hasil dari proses manipulasi gambar secara berurutan, yang dapat dipadukan dengan suara untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih hidup dan menarik. Media ini sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran karena dapat menggambarkan objek atau proses yang sulit diamati secara langsung, serta mampu menarik perhatian dan minat belajar siswa. Dengan kata lain, animasi berfungsi tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana edukatif yang mampu menyampaikan informasi secara lebih jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik.³²

Husni berpendapat bahwa Video animasi ialah sebuah tayangan video menyerupai film yang terdiri dari gambar dan suara kemudian gambar dan suara tersebut dapat didesain sedemikian rupa agar dapat menjadi lebih menarik. Video animasi merupakan pergerakan suatu frame dengan frame lainnya yang saling berbeda dalam durasi waktu yang telah ditentukan sehingga menciptakan kesan bergerak dan juga terdapat suara yang mendukung pergerakan gambar itu, misalnya suara percakapan atau dialog-

³² Apriansyah, M. R., Sambowo, K. A., & Maulana, A. (2020). Pengembangan media pembelajaran video berbasis animasi mata kuliah ilmu bahan bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 9(1), 9-18.

dialog.³³ Afidah berpendapat Video animasi ialah video yang menyajikan ilusi atau gambar bergerak yang membuat suatu objek seolah-olah hidup dan beraturan yang dilengkapi dengan suara dan efek.³⁴

Berbagai karakteristik peserta didik tersebut mengkondisikan guru untuk menyediakan media pembelajaran yang sesuai agar pembelajaran menjadi menyenangkan salah satunya dengan video animasi media video tergolong dalam media audio visual yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengomunikasikan pesan atau informasi dengan menggunakan video peserta didik dapat dengan mudah memahami isi materi karena memfungsikan dua Indra sekaligus yaitu telinga dan penglihatan selain itu video disajikan dengan bentuk animasi yang sesuai dengan dunia anak sehingga dapat penyajiannya peserta didik seolah sedang menonton film animasi tapi pesan yang disampaikan mengandung objek yang sedang dipelajari.³⁵

Media inovatif yang perlu dikembangkan yaitu video animasi media video animasi merupakan media yang bersimpulan gambar-gambar yang berurutan kemudian gambar tersebut digerakkan hingga menjadi sebuah video animasi animasi merupakan sebuah program komputer yang digunakan dalam menyampaikan pembelajaran yang berisikan konten digital

³³ Husni, R., Filahanasari, E., & Surita, R. (2023). Pengembangan Media Video Pembelajaran Animasi Berbantu Aplikasi Kinemaster Muatan Ipa Meteri Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Sdn 15 Koto Baru Dharmasraya. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 5078-5093.

³⁴ Nurhasanah, A., & Alfurqan, A. (2024). Penggunaan Media Video Animasi dalam Pembelajaran Manasik Haji di PAUD Mawar. *Tazakka: Jurnal Pendidikan dan Keislaman*, 2(02), 92-106.

³⁵ Lukman, a, hayati d. k; dan hakim n 2019 pengembangan video animasi berbasis kearifan lokal pada pembelajaran IPA kelas 5 di sekolah dasar elementary jurnal ilmiah pendidikan dasar, 52,153-166.

dengan kombinasi kombinasi antara audio teks gambar serta animasi secara keseluruhan yang terpadu melalui gabungan dari komponen-komponen seperti teks gambar audio, video animasi yang terpadu, maka video sangat tepat digunakan untuk memperjelas konsep-konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret di titik dalam video animasi, materi pembelajaran disampaikan melalui visualisasi dinamis sehingga hal ini dapat menghindari terjadinya verbalisasi yang berlebihan dalam proses pembelajaran penggunaan media media animasi dalam pembelajaran berfungsi untuk menarik perhatian siswa dalam belajar sehingga dapat memberikan pemahaman yang lebih cepat titik kelebihan dan masih dalam bidang pendidikan yaitu mampu menyampai ji membantu menyediakan pembelajaran secara nyata.³⁶

2. Jenis – Jenis Video Animasi dalam Pembelajaran Anak Usia Dini

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, terdapat beberapa jenis video animasi yang umum digunakan untuk mendukung proses pembelajaran.

a. Animasi 2D (Dua Dimensi)

Merupakan jenis animasi yang paling umum digunakan dalam pembelajaran anak usia dini. Menampilkan gambar dua dimensi yang bergerak, biasanya dalam bentuk kartun atau ilustrasi sederhana, Contoh: Video edukatif yang mengenalkan huruf, angka, atau cerita sederhana.

b. Animasi 3D (Tiga Dimensi)

³⁶ sukarini, k; dan manua2021. video animasi pembelajaran daring pada mata pelajaran IPA kelas 4 soal dasar jurnal educated indikasa, 9 d 1,48-56.

Menampilkan objek dan karakter dalam bentuk tiga dimensi, memberikan kesan lebih nyata dan mendalam. Digunakan untuk materi yang memerlukan visualisasi kompleks, seperti pengenalan bentuk-bentuk geometri atau organ tubuh.

c. Stop Motion

Teknik animasi yang dibuat dengan mengambil foto objek nyata secara berurutan, kemudian disusun menjadi rangkaian gerakan. Cocok untuk pembelajaran yang melibatkan kreativitas dan pemahaman proses, seperti eksperimen sederhana atau cerita berurutan.

d. Whiteboard Animation

Animasi yang menampilkan tangan menggambar atau menulis di papan tulis secara digital, sering digunakan untuk menjelaskan konsep atau proses. Membantu anak memahami materi melalui visualisasi langkah demi langkah.³⁷

3. Karakteristik Video Animasi yang Efektif untuk Anak Usia Dini

Video animasi sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini harus dirancang dengan memperhatikan karakteristik perkembangan anak, terutama dalam aspek kognitif, bahasa, dan perhatian visual. Video yang efektif dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep dan daya ingat

³⁷ Khuryati, N. R. (2022). Pengembangan media pembelajaran video animasi stop motion pada pendidikan karakter di taman kanak-kanak kelompok B Lampung Tengah. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

anak serta membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna.³⁸

Menurut Rahmah & Mulyana, video animasi yang baik untuk anak usia dini memiliki beberapa ciri utama:

a. Visual yang Menarik dan Warna-warni

Penggunaan warna-warna cerah dan kontras tinggi dapat menarik perhatian anak dan membantu mereka fokus pada materi yang disampaikan.

b. Gerakan dan Tempo yang Sesuai

Animasi yang terlalu cepat dapat membuat anak kebingungan. Oleh karena itu, gerakan dalam video harus disesuaikan dengan kemampuan atensi anak usia dini.

c. Durasi Pendek dan Efisien

Anak usia dini memiliki rentang konsentrasi yang terbatas. Video yang efektif sebaiknya berdurasi antara 3–7 menit agar tidak membosankan dan tetap fokus.

d. Audio Jelas dan Ramah Anak

Suara narasi harus jelas, berintonasi ramah, dan menggunakan bahasa sederhana yang mudah dipahami oleh anak.

e. Konten Edukatif dan Relevan

³⁸ Kusumaningrum, D. E., & Puspitasari, I. D. (2022). Video pembelajaran animasi sebagai media pembelajaran interaktif untuk anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 6(1), 55–64.

Materi dalam video harus sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak dan mendukung pencapaian indikator pembelajaran yang diharapkan.

f. Mengandung Unsur Interaktif atau Reflektif

Beberapa video menyisipkan pertanyaan atau ajakan berpikir yang membuat anak lebih aktif terlibat secara mental dalam proses belajar.³⁹

4. Manfaat Video Animasi pada Aspek Kognitif Anak Usia Dini

Video animasi dapat memberikan beberapa manfaat penting pada anak usia dini antara lain: yang pertama, meningkatkan minat dan motivasi belajar anak-anak cenderung lebih tertarik pada pembayaran menggunakan media visual dan animasi video animasi dapat membuat mereka lebih antusias untuk belajar karena konten yang disajikan lebih menarik dan menyenangkan.

Yang kedua, mempermudah pemahaman konsep konsep-konsep yang abstrak bisa lebih mudah dipahami melalui visualisasi dalam bentuk animasi misalnya konsep bilangan operasi hitung geometri dan lain-lain dapat disajikan secara lebih konkret mulai gambar dan animasi yang bergerak.

Yang ketiga, fasilitasi pembelajaran Mandiri video animasi-animasi bisa digunakan sebagai alat untuk belajar mandiri di rumah atau di luar kelas anak-anak dapat mengulang-ulang menonton video sesuai

³⁹ Rahmah, A., & Mulyana, R. (2023). Pengembangan media video animasi berbasis karakter untuk anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 2245–2254.

kebutuhan mereka yang dapat membantu mereka memperdalam pemahaman terhadap materi yang diajarkan.

Yang keempat, meningkatkan kreativitas animasi seringkali menggabungkan unsur kreatif dan imajinatif menonton video animasi dapat merangsang kreativitas anak dalam memahami dan mengaplikasikan konsep dalam situasi yang berbeda-beda.

Yang kelima, memperluas wawasan beberapa video animasi matematika tidak hanya fokus pada konsep dasar tetapi juga dapat memperkenalkan anak-anak pada aplikasi matematika dalam kehidupan sehari-hari seperti penggunaan angka dalam situasi nyata atau keterampilan yang dibutuhkan dalam berbagai profesi yang terakhir dengan memanfaatkan video animasi yang tepat dan sesuai dengan perkembangan usia anak kita dapat memperkaya pengalaman mereka dan meningkatkan pemahaman serta keterampilan sejak dini. Meningkatkan perhatian dan konsentrasi: Video animasi menarik perhatian anak, meningkatkan konsentrasi dan memperbaiki kemampuan mendengarkan.⁴⁰

Jadi manfaat video animasi pada perkembangan kognitif anak usia dini yaitu: Meningkatkan perhatian dan konsentrasi Memperluas pengetahuan dan pemahaman konsep. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan logis. ini Meningkatkan memori dan retensi informasi.

⁴⁰ Bryant, J., Zillmann, D., & Raney, A. A. (202). Violence and the enjoyment of media sports. In *MediaSport* (pp. 252-265). Routledge

5. Indikator Video Animasi

Durasi yang idealnya 5-7 menit per video untuk anak usia dini, dan didalam video tidak mengandung kekerasan, intimidasi, atau konflik yang membingungkan anak, memiliki pesan atau tujuan edukatif yang jelas dan menarik.

a. Menarik perhatian anak

Kemampuan video untuk memfokuskan, memikat, dan mempertahankan perhatian anak melalui unsur-unsur visual, audio, cerita, dan karakter yang sesuai dengan perkembangan usia anak.

b. Memahami isi atau pesan video

Muatan utama atau nilai yang ingin disampaikan melalui cerita atau adegan dalam video animasi, yang bersifat edukatif, moral, atau sosial, dan disesuaikan dengan tahap perkembangan anak usia dini.

c. Meningkatkan kemampuan Bahasa anak

Proses stimulasi atau upaya yang dilakukan untuk memperkaya pemahaman dan keterampilan anak dalam menggunakan bahasa, baik secara lisan maupun pemahaman, sesuai dengan tahap perkembangan usia anak.

d. Meningkatkan daya imajinasi dan kreativitas

Meningkatkan daya imajinasi dan kreativitas anak adalah proses merangsang anak untuk berpikir bebas, membayangkan hal-hal baru, serta mengekspresikan ide atau perasaannya melalui berbagai

bentuk kegiatan yang sesuai dengan usia dan tahap perkembangannya.⁴¹

C. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna. Artinya, terdapat lima komponen dalam pengertian media pembelajaran. Pertama, sebagai perantara pesan atau materi dalam proses pembelajaran. Kedua, sebagai sumber belajar. Ketiga, sebagai alat bantu untuk untuk menstimulus motivasi siswa dalam belajar. Keempat, sebagai alat bantu yang efektif untuk mencapai hasil pembelajaran yang utuh dan bermakna. Kelima, alat untuk memperoleh dan meningkatkan skill. Kelima komponen tersebut berkolaborasi dengan baik akan berimplikasi kepada berhasilnya pencapaian pembelajaran sesuai dengan target yang diharapkan⁴². Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran. Hal ini mengandung pengertian bahwa media pembelajaran sebagai salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri tetapi saling

⁴¹ Rahmawati, A., & Nuraeni, Z. (2022). Kemandirian Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Flipped Classroom pada Materi SPLDV Kelas VIII Berbantuan Video Animasi. *JURNAL SILOGISME: Kajian Ilmu Matematika dan Pembelajarannya*, 6(2), 50-60.

⁴² Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media pembelajaran.

berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.⁴³

Smaldino, Lowther, & Russell menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang berkaitan erat dengan komponen pembelajaran lainnya, seperti: metode, materi, tujuan, dan peserta didik. Adapun tujuan dari media pembelajaran adalah untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran.⁴⁴

Usufhadi Miarso berpendapat bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga terjadi proses belajar. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sesuatu yang berfungsi untuk menyalurkan informasi atau pesan, baik dalam bentuk visual, audio-visual, elektronik, dan sebagainya.⁴⁵

Menurut Apriansyah Media pembelajaran dapat diartikan sebagai sarana komunikasi yang digunakan untuk mengirimkan informasi kepada penerima pesan. Di era saat ini media teknologi sangat memegang di dunia pendidikan. Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu dalam proses pembelajaran serta penyampaian materi pembelajaran secara menarik, segala bentuk alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran, yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan

⁴³ Rohani, R. (2020). Media pembelajaran.

⁴⁴ Batubara, H. H., & Ariani, D. N. (2019). Model pengembangan media pembelajaran adaptif di sekolah dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 33-46.

⁴⁵ Saleh, M. S., Syahrudin, S., Saleh, M., & Azis, I. (2023). Media pembelajaran.

kemampuan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar yang efektif. Media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu guru dalam mengajar, tetapi juga sebagai jembatan komunikasi antara guru dan siswa agar pesan pembelajaran dapat diterima dengan lebih jelas dan bermakna. Oleh karena itu, media pembelajaran memiliki peran penting dalam menciptakan situasi belajar yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.⁴⁶

Secara hakikatnya, media pembelajaran berperan sebagai alat untuk menyampaikan informasi dari guru sebagai komunikator kepada siswa sebagai penerima pesan. Ketika lingkungan belajar dirancang dengan pendekatan yang sistematis, maka tujuan pembelajaran dapat dicapai secara lebih efektif dan optimal. Secara umum, media pengajaran memiliki fungsi dan manfaat utama dalam mendukung terciptanya komunikasi yang efektif antara guru dan siswa, sehingga proses belajar mengajar berlangsung dalam suasana yang kondusif dan maksimal. Dalam pelaksanaan pembelajaran, terdapat dua aspek penting yang perlu diperhatikan, yaitu metode pengajaran dan bahan ajar. Pemilihan metode pengajaran akan sangat memengaruhi jenis bahan ajar yang digunakan. Dengan demikian, bahan ajar sebaiknya dipilih dan disesuaikan dengan metode pengajaran yang diterapkan.⁴⁷

⁴⁶ Yuniarti, I., & Septiana, I. (2024). Penerapan Metode Pembelajaran Team Games Tournament Berbantuan Media Wordwall dalam Pembelajaran Teks Cerpen. *Edukasi Lingua Sastra*, 22(2), 129-138.

⁴⁷ Saleh, M. S., Syahrudin, S., Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin, S. (2023). Media pembelajaran

Ariyanto, tsalatsa, & prayito berpendapat media pembelajaran harus dapat berfungsi sebagai alat komunikasi dalam penyampaian pembelajaran. Agar inovasi media pembelajaran berhasil optimum sesuai dengan tujuan yang diinginkan maka beberapa hal perlu dipertimbangkan dalam inovas seperti rasional teoritis, landasan pemikiran pembelajaran dan lingkungan belajar.⁴⁸

Media pembelajaran merupakan segala jenis alat atau benda yang dimanfaatkan untuk menunjang proses belajar. Sebagai contoh, sebuah meja pada dasarnya hanyalah sarana pembelajaran. Namun, ketika meja tersebut digunakan untuk membantu siswa memahami konsep bangun datar, maka fungsinya berubah menjadi media pembelajaran. Hal yang sama berlaku untuk berbagai objek nyata maupun benda-benda buatan yang secara khusus dirancang guna mendukung kegiatan pembelajaran di kelas.⁴⁹

Media pembelajaran dapat diartikan setiap katanya yaitu berasal dari kata media dan pembelajaran kamus besar Bahasa Indonesia mengartikan kata media sebagai alat atau sarana komunikasi seperti Koran, majalah, radio, televise, poster, film, dan spanduk. arti lain dari media itu perantara dan penghubung apabila dikaitkan dengan pembelajaran maka media mempunyai peranan penting dalam pemrosesan informasi agar tercipta pengetahuan baru bagi siswa yaitu sebagai perantara atau sarana komunikasi antara guru dengan siswa. dengan demikian media

⁴⁸ Dewi, A. S., Isnani, I., & Ahmadi, A. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran STAD Berbantuan Media Pembelajaran Terhadap Sikap dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *JIPMat*, 4(1), 7-11.

⁴⁹ Batubara, H. H. (2020). Media pembelajaran efektif. *Semarang: Fatawa Publishing*, 3.

pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat sarana dalam bentuk visual, audio, audio visual, yang dapat berguna untuk mendorong terjadinya proses belajar melalui kegiatan menangkap pemproses dan menyusun kembali informasi atau pesan yang disampaikan.⁵⁰

2. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum manfaat dari media pembelajaran yaitu untuk memperlancar proses interaksi antara dosen dan mahasiswa. Tujuannya membantu manfaat media pembelajaran dalam proses belajar dan pembelajaran secara mahasiswa dapat belajar secara optimal. Dari hasil penelitian ini penulis dapat mengidentifikasi ada 8 (delapan) manfaat media dalam proses-belajar dan mengajar yaitu :

- a. Penyampaian materi perkuliahan dapat diseragamkan; melalui media, penafsiran yang beragam dapat direduksi dan disampaikan kepada peserta didik secara seragam. Setiap peserta didik yang melihat atau menerima informasi yang persis sama seperti yang diterima teman-temannya. Mendengar uraian tentang suatu ilmu melalui media yang sama.
- b. Proses Belajar dan mengajar menjadi lebih menarik; penggunaan media dapat membangkitkan keingintahuan peserta didik, merangsang mereka untuk berinteraksi yang menyentuh objek kajian pelajaran, membantu mereka mengkonkretkan sesuatu yang abstrak. Secara

⁵⁰ Asmara, A., Judijanto, L., Hita, I. P. A. D., & Saddhono, K. (2023). Media pembelajaran berbasis teknologi: apakah memiliki pengaruh terhadap peningkatan kreativitas pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7253-7261.

ringkas, media dapat membantu pendidik menghidupkan suasana kelas, tidak monoton dan membosankan.

- c. Proses belajar pesertadidik menjadi lebih interaktif ; jika dirancang dan dipilih dengan benar, media dapat membantu pendidik dan pesertadidik melakukan komunikasi dua arah secara aktif. Tanpa media, pendidik mungkin akan cenderung berbicara satu arah kepada mahasiswa. Namun dengan menggunakan media, para pendidik dapat mengatur kelas mereka sehingga bukan hanya mereka sendiri yang aktif, tetapi juga pesertadidik.
- d. Jumlah waktu belajar-mengajar dapat dikurangi ; seringkali terjadi, para pendidik terpaksa menghabiskan waktu cukup banyak untuk menjelaskan pokok pelajaran. Padahal hal itu tidak perlu terjadi jika dosen mau mengunakan media pembelajaran untuk membahas materi pembelejaran.
- e. Kualitas belajar anak dapat ditingkatkan: penggunaan media pembelajaran tidak hanya membuat proses belajar-mengajar lebih efisien, tetapi juga membantu pesertadidik menyerap materi pelajaran secara mendalam dan utuh.
- f. Proses belajar dapat terjadi di mana saja dan kapan saja; Media pepbelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga peseertadidik dapat belajar di mana saja, dan kapan saja mereka mau, tanpa tergantung pada keberadaan seorang pendidik.

Sikap positif peserta didik terhadap bahan belajar maupun terhadap proses belajarnya sendiri dapat ditingkatkan. Dengan menggunakan media, proses belajar-mengajar menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan kecintaan dan apresiasi mahasiswa terhadap ilmu pengetahuan dan proses pencarian ilmu itu sendiri.⁵¹

Usufhadi Miarso berpendapat bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga terjadi proses belajar. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sesuatu yang berfungsi untuk menyalurkan informasi atau pesan, baik dalam bentuk visual, audio-visual, elektronik, dan sebagainya.⁵²

Manfaat praktis media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar interaksi yang lebih

⁵¹ Istiqlal, A. (2018). Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajarmahasiswa di perguruan tinggi. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 3(2), 139-144

⁵² Istiqlal, A. (2018). Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajarmahasiswa di perguruan tinggi. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 3(2), 139-144.

langsung antara siswa dan lingkungannya dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterlambatan Indra ruang dan waktu.⁵³
- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka serta memungkinkan terjadinya interaksi. langsung dengan guru masyarakat dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

D. Kajian Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan yaitu kajian penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti terdahulu, diantaranya :

- a. Penelitian oleh Rahmayanti (2019)

Judul: Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5–6 Tahun di TK Negeri Pembina Bandar Lampung. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf, angka, serta melatih memori anak. Anak lebih fokus dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar. Relevansi Mendukung penelitian ini karena sama-sama menyoroti peran video animasi dalam aspek kognitif anak usia dini.

⁵³ Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *Axiom: jurnal pendidikan dan matematika*, 7(1).

b. Penelitian oleh Laily & Suryana (2020)

Judul: Efektivitas Media Animasi dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia Dini. Hasil dari Media animasi terbukti efektif membantu anak memahami hubungan sebab-akibat dan mengelompokkan benda berdasarkan warna dan bentuk. Anak yang belajar dengan media animasi lebih cepat mengingat materi dibanding metode ceramah. Relevansi Memberi dasar bahwa video animasi tidak hanya menarik perhatian anak, tetapi juga meningkatkan kemampuan berpikir logis dan simbolik.

c. Penelitian oleh Maharani & Putri (2021)

Judul: Pemanfaatan Media Animasi Edukatif untuk Mengembangkan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia 5–6 Tahun di TK Aisyiyah. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kreativitas dan daya imajinasi anak setelah menggunakan video animasi. Anak lebih aktif bertanya, bercerita kembali, dan mampu menghubungkan konsep dalam kehidupan sehari-hari. Relevansi Penelitian ini memperkuat bahwa media animasi dapat mengembangkan aspek kognitif sekaligus kreativitas anak, sejalan dengan fokus skripsi kamu.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini oleh peneliti adalah penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena bertujuan untuk mendeskripsikan dan memahami secara mendalam proses penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi dalam mengembangkan aspek kognitif anak usia 5–6 tahun di TK Alhawary.

Menurut Sugiyono, metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, di mana peneliti berperan sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi, analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian lebih menekankan makna daripada generalisasi.⁵⁴

Menurut Lexy J. Moleong, penelitian kualitatif adalah suatu penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian secara holistik, dan dengan cara deskriptif dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah.⁵⁵ Pendekatan kualitatif juga digunakan karena peneliti ingin memperoleh pemahaman mendalam melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi mengenai kegiatan

⁵⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif: Untuk Penelitian yang Bersifat Eksploratif, Interpretif, Interaktif, dan Konstruktif* (Bandung: Alfabeta, 2019), h. 9.

⁵⁵ Moleong, L. J. (2021). *Metodologi penelitian kualitatif* (Revisi ed.). PT Remaja Rosdakarya.

pembelajaran yang berlangsung serta dampaknya terhadap perkembangan kognitif anak.⁵⁶

Penelitian kualitatif memungkinkan peneliti untuk menggali makna, persepsi, dan pengalaman dari guru serta melihat respon nyata dari anak-anak terhadap penggunaan media video animasi sebagai sarana pembelajaran. Menurut Taylor dan Bogdan metode penelitian kualitatif adalah salah satu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa hasil wawancara maupun tulisan dan perilaku orang-orang yang diamati. Menurut John W Creswell Penelitian kualitatif adalah proses penyelidikan untuk memahami masalah social berdasarkan pada penciptaan gambar holistic yang dibentuk dengan kata-kata melaporkan pandangan informan secara terperinci dan disusun dengan sebuah latar ilmiah.⁵⁷

Menurut John W. Creswell, penelitian kualitatif adalah suatu pendekatan yang digunakan untuk memahami makna yang diberikan individu atau kelompok terhadap suatu masalah sosial atau kemanusiaan. Pendekatan ini menekankan pada eksplorasi mendalam terhadap pengalaman subjektif dalam konteks alami, di mana peneliti menjadi instrumen utama dalam pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan analisis dokumen. Data yang dikumpulkan bersifat deskriptif, disusun dalam bentuk kata-kata, dan dianalisis secara induktif untuk menemukan pola atau tema. Creswell juga mengidentifikasi lima pendekatan utama dalam penelitian kualitatif, yaitu

⁵⁶ Susanti, R., & Lestari, P. (2023). Penelitian kualitatif dalam pendidikan anak usia dini: Pendekatan dan implementasinya. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.

⁵⁷ Harahap, N. (2020). Penelitian kualitatif.

fenomenologi, etnografi, studi kasus, grounded theory, dan naratif, yang semuanya bertujuan memahami realitas sosial secara menyeluruh dari sudut pandang partisipan.⁵⁸

B. Subjek Penelitian

Menurut Arikunto, subjek penelitian adalah individu, benda, atau hal yang menjadi sasaran dalam suatu penelitian. Subjek penelitian ini penting karena dari merekalah data diperoleh.⁵⁹ Sementara itu, Sugiyono menjelaskan bahwa subjek penelitian adalah sumber utama yang dapat memberikan informasi terkait fokus penelitian.⁶⁰ Subjek pada penelitian ini adalah anak Kelompok B kelompok abu bakar sebanyak 28 anak. Dan objek pada penelitian ini adalah perkembangan kognitif anak pada kelompok B di RA. Al-Hawary.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di tk al-hawary yang terletak didesa simpang nangka yang akan dilaksanakan setelah pembuatan sk penelitian

D. Jenis dan Sumber Data

Sumber data adalah sumber yang diinginkan seseorang peneliti mendapatkan sejumlah informasi atau data-data yang dibutuhkan dalam sebuah penelitian. Adapun sumber data yang peneliti gunakan dalam menyusun karya ilmiah ini dikelompokkan menjadi dua, yakni data primer dan data sekunder.

⁵⁸ Creswell, J. W., Lazuardi, A. L., & Qudsy, S. Z. (2015). *Penelitian kualitatif & desain riset: memilih diantara lima pendekatan*. Pustaka Pelajar.

⁵⁹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 145.

⁶⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), h. 38

1. Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah data yang diperoleh peneliti secara langsung dari subjek penelitian. Creswell menegaskan bahwa data primer biasanya diperoleh melalui wawancara, observasi, atau instrumen lain yang melibatkan partisipan secara langsung.⁶¹ Sementara itu, Moleong menyatakan bahwa data primer adalah data yang bersumber dari kata-kata dan tindakan orang yang diamati atau diwawancarai.⁶² Dalam penelitian ini, sumber data primer diperoleh dari keluarga atau orang tua yang memiliki anak usia 0–6 tahun.

2. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah data pendukung yang tidak diperoleh langsung dari subjek penelitian, tetapi berasal dari dokumen atau literatur lain yang relevan. Sumber data sekunder adalah sumber penunjang dan perbandingan yang berkaitan dengan masalah. “Sumber data sekunder adalah data yang tidak langsung dengan masalah penelitian dan didapatkan dari sumber lain, tidak dijadikan bahan utama dalam analisis penelitian.”⁶³ Moleong menyebutkan bahwa data sekunder adalah sumber tambahan yang digunakan untuk memperkuat, membandingkan, dan melengkapi data primer.⁶⁴ Dalam penelitian ini, sumber data sekunder diperoleh dari buku,

⁶¹ John W. Creswell, *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*, Edisi ke-4 (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016), h. 239.

⁶² Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Edisi Revisi (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), h. 161.

⁶³ Sumandi Suryabrata, *Metode Penelitian*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2008), h..75.

⁶⁴ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Edisi Revisi (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), h. 162.

jurnal, artikel ilmiah, serta dokumen terkait dengan penelitian mengenai keluarga dan anak usia dini.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini, teknik yang digunakan peneliti dalam memperoleh data-data tersebut adalah:

1. Observasi adalah metode pengumpulan data di mana peneliti melihat langsung dalam kegiatan atau kehidupan sehari-hari subjek yang diteliti. Peneliti tidak hanya mengamati, tetapi juga berinteraksi dengan lingkungan atau individu yang menjadi objek penelitian untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam.⁶⁵ Metode observasi/pengamatan langsung, wawancara dan dokumentasi. Metode observasi bertujuan untuk mengetahui deskripsi tentang perkembangan kognitif anak kelas B di TK. Al-Hawary. Peneliti melakukan kegiatan observasi di dalam maupun di luar kelas dengan mengamati perilaku pada masing-masing anak. Dalam melaksanakan kegiatan pengamatan, peneliti menggunakan pedoman observasi untuk memperoleh data yang diinginkan dan setiap informasi yang ditemukan kemudian dicatat dalam bentuk catatan lapangan. Catatan lapangan digunakan peneliti untuk mencatat perkembangan kognitif sebagai bukti konkret untuk menganalisis data.

Tabel 3.5 Pedoman observasi

Aspek Yang Diamati	Fokus Penelitian	Indikator	Aspek Yang Diamati	Keterangan	
				Iya	Tidak
Analisis	Penggunaan	1. Menarik	1. Guru memantik fokus anak untuk	✓	

⁶⁵ Dkk M. Fathun Nuam, *Metode Penelitian Kualitatif*, Widina, vol. 4, 2024, <https://adisampublisher.org/index.php/edu/article/view/744/784>.

penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi untuk mengembangkan aspek Kognitif anak usia dini umur 5 - 6 tahun di TK Al - Hawary	video animasi	perhatian anak	mengamati video pembelajaran 2. Guru membuat anak tetap fokus dan senang saat menonton video animasi 3. Anak menunjukkan ketertarikan, fokus, dan antusiasme dalam menonton video animasi		
		2. Memahami isi atau pesan video	1. Guru membuat anak dapat mengulang atau menceritakan kembali isi video dengan kata - kata anak sendiri 2. Guru membuat anak memahami pesan moral atau pembelajaran sederhana dari video 3. Anak menceritakan kembali video animasi yang telah dilihat anak		
		3. Meningkatkan kemampuan bahasa anak	1. Guru membantu anak dapat untuk meniru kosakata baru dari video 2. Guru mendorong anak untuk berbicara, atau bernyanyi setelah menonton 3. Anak dapat mengikuti percakapan dan menjawab pertanyaan dengan baik		
		4. Meningkatkan daya imajinasi dan kreativitas	e. Guru mengajak anak untuk bermain peran atau bercerita terinspirasi dari video f. Guru mengajak anak untuk berbagi perasaan setelah bermain peran g. Anak mengekspresikan ide kreatifnya, misalnya lewat gambar atau cerita		
	Mengembangkan aspek Kognitif	3. Memahami hubungan sebab akibat	1. Guru memilih video yang tepat untuk anak dapat memahami hubungan sebab akibat dalam kehidupan sehari - hari 2. Guru memperhatikan untuk mendampingi anak menonton video animasi agar anak tidak hanya pasif menonton tapi juga memahami konsekuensi dari setiap tindakan yang ditampilkan di video 3. Anak mampu memahami bahwa suatu peristiwa terjadi karena adanya penyebab tertentu, dan dapat menjelaskan hubungan antara tindakan dan hasil yang ditimbulkan		
		4. Memecahkan masalah	1. Guru dapat memilih video yang menampilkan situasi problem-solving		

		sederhana	sederhana yang dapat digunakan untuk merangsang kemampuan anak dalam menyelesaikan masalah - masalah mereka sendiri 2. Guru mengambil langkah setelah anak menonton video agar mereka bisa menghubungkan isi video dengan pengalaman anak dalam menyelesaikan masalah di kehidupan nyata anak 3. Anak dapat menyelesaikan tugas yang menantang tanpa cepat menyerah		
		5. Mengelompokan dan mengurutkan	1. Guru memilih video yang menampilkan anak menggunakan symbol (seperti bermain peran atau menggambar lambang) dapat membantu mengembangkan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia dini 2. Guru dapat memfasilitasi kegiatan lanjutan setelah menonton video agar anak bisa mengekspresikan pemahaman simbolik mereka secara kreatif 3. Anak mampu mengelompokkan benda berdasarkan warna, bentuk, ukuran, atau fungsi, dan dapat mengurutkan benda dari ukuran kecil ke besar, pendek ke panjang atau lainnya		
		6. Mengingat dan mengenang (memori)	1. Guru menyajikan video animasi bercerita atau urutan kegiatan sederhana dapat membantu meningkatkan kemampuan anak dalam mengingat dan menceritakan kembali informasi 2. Guru memberikan strategi setelah anak menonton video untuk mendorong mereka mengingat kembali isi video dengan cara yang menyenangkan 3. Anak dapat mengingat kembali informasi atau kejadian yang ada di video		

		7. Mengembangkan daya imajinasi dan kreativitas	1. Guru memberikan video animasi yang menampilkan cerita imajinatif atau aktivitas kreatif yang dapat merangsang anak untuk mengeksplorasi ide - ide baru dalam bermain dan berkarya 2. Guru memastikan mereka mendapat ruang mengekspresikan imajinasi dan kreativitas anak melalui kegiatan yang nyata setelah anak menonton video 3. Anak dapat menunjukkan minat menciptakan sesuatu dari bahan sederhana atau daur ulang		
--	--	---	---	--	--

2. Wawancara adalah metode pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung antara peneliti dan responden. Tujuannya adalah menggali informasi, pandangan, pengalaman, atau pendapat dari responden tentang topik tertentu.⁶⁶ Wawancara ditujukan kepada sumber data yang terlibat dalam perkembangan kognitif anak di Kelompok B. Teknik wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur dengan menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis. Sumber data dalam teknik wawancara adalah guru kelas, dan orangtua. Kegiatan wawancara dilakukan di TK. Al-Hawary dengan menggunakan pedoman wawancara yang disesuaikan dengan sumber dan peneliti. Wawancara tidak hanya dilakukan kepada guru, guna mengetahui perkembangan kognitif anak pada usia 5-6 tahun di TK. Al-hawary.

⁶⁶ Imami Nur Rachmawati, "Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif: Wawancara," *Jurnal Keperawatan Indonesia* 11, no. 1 (2007): 35–40, <https://doi.org/10.7454/jki.v11i1.184>.

Tabel 3.2 kisi - kisi Wanwancara

Aspek Yang Diamati	Yang dituju	Indikator	Pertanyaan Penelitian
Analisis penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi untuk mengembangkan aspek kognitif anak usia dini umur 5-6 tahun di tk al – hawary	Guru dan anak umur 5- 6 tahun di tk – alhawary	1. Menarik perhatian anak	1. Bagaimana guru memantik fokus anak untuk mengamati video pembelajaran? 2. Bagaimana guru membuat anak tetap fokus dan senang saat menonton video animasi? 3. Bagaimana membuat anak menunjukkan ketertarikan untuk melihat video animasi?
		2. Memahami isi atau pesan video	1. Bagaimana guru membuat anak mengulang atau menceritakan kembali isi video dengan kata - kata anak sendiri? 2. Bagaimana guru membuat anak memahami pesan moral atau pembelajaran sederhana dari video animasi? 3. Bagaimana anak menceritakan kembali video animasi yang telah dilihat anak?
		3. Meningkatkan kemampuan bahasa anak	1. Bagaimana guru membantu anak dapat meniru kosa kata baru dari video? 2. Bagaimana guru mendorong anak untuk berbicara, atau bernyanyi setelah menonton video? 3. Bagaimana anak mampu berkomunikasi pada saat menceritakan kembali video yang anak tonton?

		4. Meningkatkan daya imajinasi dan kreativitas anak	1. Bagaimana guru mengajak anak untuk bermain peran atau bercerita terinspirasi dari video? 2. Bagaimana guru mengajak anak untuk berbagi perasaan setelah bermain peran atau bercerita? 3. Bagaimana anak menunjukkan imajinas dan kreativitasnya setelah menonton video animasi?
		1. Memahami hubungan sebab akibat	1. Bagaimana cara guru untuk pemilihan video yang tepat untuk anak dapat memahami hubungan sebab akibat dalam kehidupan sehari - hari? 2. Apa yang guru perlu perhatikan untuk mendampingi anak menonton video animasi agar anak tidak hanya pasif menonton juga memahami konsekuensi dari setiap tindakan yang ditampilkan di video? 3. Bagaimana anak mampu menjelaskan hubungan antara tindakan dan akibat secara lisan?
		2. Memecahkan masalah sederhana	1. Bagaimana guru dapat memilih video yang menampilkan situasi problem sloving sederhana yang dapat digunakan untuk merangsang kempuan anak dalam menyelesaikan masalah - masalah mereka sendiri? 2. Bagaimana guru

			mengambil langkah setelah anak menonton video agar mereka bisa menghubungkan isi video dengan pengalaman anak dalam menyelesaikan masalah di kehidupan nyata anak? 3. Bagaimana anak dapat memecahkan masalahnya sendiri di kehidupan sehari - hari?
		3. Mengelompokkan dan mengurutkan	1. Bagaimana guru dapat mengetahui video animasi yang menampilkan aktivitas mengelompokkan atau mengurutkan benda dapat membantu anak dapat memahami konsep klasifikasi dan urutan secara visual? 2. Strategi apa yang dapat dilakukan guru untuk memastikan anak tidak hanya menonton video secara pasif, tetapi juga aktif mengamati dan menirukan proses mengelompokkan dan menurutkan dalam kegiatan nyata? 3. apa anak dapat mengelompokkan benda saat bermain atau kegiatan kelas?
		4. Mengingdt dan mengenang (Memori)	1. Bagaimana video yang menyajikan ceirta atau urutan kegiatan sederhana dapat membantu meningkatkan kemampuan anak dalam mengingat dan mencerikan kembali

			informasi? 2. strategi apa yang bisa digunakan setelah anak menonton video untuk mendorong mereka mengingat kembali isi video dengan cara yang menyenangkan? 3. Apakah anak dapat mengingat intruksi yang diberikan pada saat menonton video ?
		5. Mengembangkan daya imajinasi dan kreativitas	1. Bagaimana video animasi yang menampilkan cerita imajinatif atau aktivitas kreatif dapat merangsang anak untuk mengeksplorasi ide - ide baru dalam bermain dan berkarya 2. Apa peran guru setelah anak menonton video untuk memastikan mereka mendapat ruang mengekspresikan imajinasi dan kreativitas melalui kegiatan yang nyata? 3. Bagaimana anak merespons kegiatan yang membutuhkan imajinasi (misalnya membuat cerita bersama atau menggambar bebas

3. Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan, mempelajari, dan menganalisis dokumen atau arsip yang berkaitan dengan objek penelitian. Dokumen tersebut bisa berupa tulisan, gambar, rekaman video, foto, laporan, atau catatan lain yang dapat memberikan informasi

relevan.⁶⁷ Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa foto aktivitas yang dilakukan anak ketika mereka mengerjakan kegiatan, video aktivitas anak ketika mengerjakan kegiatan, dan portofolio.

F. Teknik Analisis Data

Peneliti menganalisis data dengan model selama peneliti berada dilapangan, aktivitas dalam analisis data meliputi data reduction, data display, dan *conclusion drawing/verification*. Tiga langkah proses analisa kualitatif tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Reduksi Data. Langkah awal dalam menganalisa adalah mereduksi data yaitu penulis menyimpulkan semua hasil wawancara, memilih hal yang paling utama, memfokuskan pada yang penting serta membuang hal yang tidak penting.
2. Penyajian Data. Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplay data. Display data merupakan proses mendeskripsikan kumpulan informasi secara sistematis dalam bentuk susunan yang jelas untuk membantu penulis menganalisa hasil penelitian. Untuk memudahkan penyajian data ini peneliti membuat catatan lapangan dalam bentuk teks naratif untuk memudahkan penguasaan informasi atau data yang dimaksud.⁶⁸
3. Penarikan Kesimpulan. Penarikan kesimpulan merupakan kegiatan dengan maksud untuk menemukan makna diri, data yang telah disajikan, misalnya

⁶⁷ Natalina Nilamsari, "Memahami Studi Dokumen Dalam Penelitian Kualitatif," *Wacana* 8, no. 2 (2014): 177–1828, <http://fisip.untirta.ac.id/teguh/?p=16/>.

⁶⁸ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta 2010), h.22

dengan menghubungkan-hubungkan antara satu dengan yang lain. Kesimpulan data dilakukan secara sementara, kemudian diverifikasi dengan cara mencari data yang lebih mendalam dengan, mempelajari kembali hasil data yang telah terkumpul.⁶⁹

G. Uji Keabsahan Data

Menggunakan metode lebih dari satu sumber data atau metode untuk mengumpulkan informasi yang sama misalnya menggabungkan wawancara observasi dan analisis dokumen untuk memastikan bahwa temuan konsisten dan dapat diverifikasi dari berbagai perspektif.⁷⁰

Dalam penelitian ini teknik yang digunakan untuk memastikan keabsahan data meliputi:⁷¹

1. *Triangulasi*

Triangulasi adalah suatu teknik dalam penelitian kualitatif yang digunakan untuk memeriksa keabsahan data dengan membandingkan dan mengonfirmasi informasi dari berbagai sumber, metode, waktu, atau peneliti. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kepercayaan terhadap hasil penelitian dengan melihat fenomena dari berbagai sudut pandang.

Triangulasi ini terbagi menjadi tiga jenis, yaitu:⁷²

a. *Triangulasi Sumber*

⁶⁹ Thalib, M. A. (2022). Pelatihan analisis data model Miles dan Huberman untuk riset akuntansi budaya. *Madani: Jurnal Pengabdian Ilmiah*, 5(1), 23-33.

⁷⁰ Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2014), cet ke 10, h.89

⁷¹ Lexy J. Moleong, "Metodologi Penelitian Kualitatif," *Jurnal Ilmu Pendidikan* 19, no. 2 (2017): 112–125.

⁷² Wiyanda Vera Nurfajriani, et al. "Triangulasi data dalam analisis data kualitatif." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 10.17 (2024): 826-833.

Triangulasi sumber dilakukan untuk memastikan kredibilitas data dengan cara membandingkan data yang diperoleh dari beberapa pihak. Misalnya, membandingkan hasil wawancara kepala sekolah dengan waka kesiswaan, atau mencocokkan pendapat guru dengan kondisi nyata di lapangan. Selain itu juga dengan melihat kesesuaian data dokumen yang berkaitan dengan strategi guru pendidikan agama Islam dalam menginternalisasikan nilai-nilai moderasi beragama pada siswa. Dengan demikian, peneliti dapat mendeskripsikan data secara lebih tepat.

b. *Triangulasi Teknik*

Triangulasi teknik adalah upaya untuk menguji kevalidan data dengan menggunakan metode yang berbeda pada aspek yang sama. Contohnya, hasil observasi dibandingkan dengan hasil wawancara, untuk memastikan data yang diperoleh benar-benar sesuai.

c. *Triangulasi Waktu*

Kredibilitas data juga dapat dipengaruhi oleh waktu pengumpulan data. Data yang dikumpulkan melalui wawancara di pagi hari, saat narasumber masih dalam kondisi segar dan belum banyak tekanan, biasanya lebih akurat. Oleh karena itu, untuk menguji kredibilitas data, peneliti dapat melakukan wawancara, observasi, atau teknik lainnya pada waktu dan situasi yang berbeda untuk mendapatkan hasil yang lebih kredibel.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Tempat Penelitian

1. Sejarah TK Al-Hawariy Kecamatan Selupu Rejang

TK AL HAWARIY merupakan sebuah sekolah yang berada dibawah naungan yayasan Pondok Pesantren Ash-Habul Mustadh' Afain. TK Al-Hawariy mulai berdiri sendiri sejak tahun 2008, merupakan sekolah Islam untuk anak usia dini. Pada awal berdiri TK Al-Hawariy berada di Kelurahan Kampung Baru Pal Batu Kecamatan Selupu Rejang. Pemilihan Kelurahan Kampung Baru sebagai lokasi sekolah karena kebanyakan tenaga pendidik di TK Al-Hawariy berdomisili disana sehingga akan jauh lebih efektif dan efisien. TK Al-Hawariy kemudian pindah domisili ke Kelurahan Simpang Nangka setelah berdiri sekitar 13 tahun lamanya. TK Al-Hawariy pindah ke Kelurahan Simpang Nangka dengan alasan tempat yang lama sudah mulai tua dan susah direnovasi karena bukan kepemilikan/ lahan sewa. Pada tahun 2021 TK Al-Hawariy membuat sekolah di Kelurahan Simpang Nangka, tepatnya pada RT 01 RW 01 Jl. Susilawati Suherman. Tempat ini dipilih karena wilayahnya sangat strategis karena berada di area perkantoran dan tidak berada di jalan lintas namun masih dekat dengan jalan lintas sehingga sangat cocok untuk membuat sekolah. Kini TK Al-Hawariy sudah memiliki sekolah sendiri dengan empat ruang kelas untuk anak kelas B, dan sudah memiliki. ruangan dua tingkat yang rencananya akan dijadikan ruangan untuk anak kelas A. Bagian belakang TK juga sudah

memperluas lahan yang rencananya akan dijadikan SD sebagai sekolah lanjutan dari TK Al- Hawariy.⁷³

2. Kondisi Geografis

TK al-Hawariy terletak di RT 01/ RW 01, Jl. Susilawati Suherman, kelurahan Simpang Nangka, kecamatan Selupu Rejang. Berada diwilayah perkantoran yaitu berada sejauh 1 KM dari jalan utama lintas Curup- Lubuk Linggau. Berada sejauh 500 meter dari POLSEK Simpang Nangka dan berada sekitar 200 meter dari Universitas AKREL. Berada di tengah pemukiman warga dan juga lahan pertanian palawija warga sekitar.⁷⁴

3. Profil TK Al-Hawary Kecamatan Selupu Rejang

TK Al - Hawary berdiri sejak tahun 2008, merupakan salah satu satuan pendidikan PENDIDIKAN ANAK USIA DINI yang berada di pedesaan sehingga banyak dijumpai tradisi atau budaya lokal yang menjadi ciri khas. TK Al - Hawary memberikan pelayanan pada anak usia dini secara utuh/menyeluruh yang mencakup layanan gizi dan kesehatan, pendidikan dan pengasuhan, dan perlindungan, untuk mengoptimalkan semua aspek perkembangan anak. Selain itu TK Al - Hawary juga memberikan fasilitas kepada masing-masing anak sesuai minat bakat dan ketertarikan anak. Oleh karenanya kami menambahkan kegiatan Pengembangan Diri yang bisa diikuti oleh semua peserta didik. TK Al -

⁷³ Dokumentasi KOM RA Al Hawariy 28 juli 2025.

⁷⁴ Dokumentasi KOM RA Al Hawariy 28 juli 2025.

Hawary berpotensi melahirkan generasi unggul yang sehat, cerdas, kreatif dan berakhlakul karimah. Berikut ini adalah profil satuan pendidikan⁷⁵:

- a. Nama Sekolah : TK Al - Hawary
- b. Status Sekola : Swasta
- c. Berdiri : 2008
- d. NSM : 101217020007
- e. NPSN : 69731583
- f. Nomor SK Ijin Operasional RA : Kd.07.3/4/PP.00.4/0818/2009
- g. Alamat Sekolah : Jln. Susilawati Suherman, Ds.
Simpang Nangka, Kec. Selupu
Rejang Susilawati Suherman
- h. Tahun Terakhir Akreditasi : 2018
- i. Nomor Akreditasi : PAUDRA/1702/0018/10/2018
- j. Status Akreditasi : C

4. Visi Satuan Pendidikan

Analisis karakteristik satuan Pendidikan dan analisis kebutuhan digunakan sebagai arah perumusan visi, misi, dan tujuan TK Al - Hawary. Tidak hanya itu saja, perumusan tersebut juga berangkat dari Profil Pelajar Pancasila.

a. Visi Satuan Pendidikan

Program dan kegiatan sekolah harus merujuk pada Visi yang telah ditetapkan berdasarkan analisis konteks TK Al - Hawary Tahun

⁷⁵ Dokumentasi KOM RA Al Hawariy 28 juli 2025.

pelajaran 2024-2025. Visi bukan hanya sekadar tulisan tanpa dipahami maknanya. Untuk menginternalisasi visi pada setiap warga sekolah, maka visi perlu disosialisasikan secara berkala. Tanpa pemahaman terhadap visi, maka kegiatan yang dijalankan menjadi tidak terarah.

Adapun visi dari TK AL Hawary yaitu : *“Mempersiapkan Generasi Kebanggaan Rasullullah SAW Yang Beriman, Berakhlak Mulia, Berilmu Dan Mberamal Sholeh”*.

b. Misi Satuan Pendidikan

Misi TK Al - Hawary ditetapkan sebagai representasi dari elemen visi dan elemen Profil Pelajar Pancasila. Elemen visi tersebut yaitu Beriman, Berakhlak Mulia, Cerdas, Mandiri, Berkebinekaan Global, dan Berwawasan Lingkungan. lima misi TK Al - Hawary telah ditetapkan sebagai berikut :

- 1) Membina anak sejak dini dalam mengenal Allah SWT dan meneladani Rasulullah SAW berdasarkan Alqur'an dan hadits sesuai pemahaman para ulama shalafus shalih.
- 2) Mengenal nilai-nilai islami yang terpatrit dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Menghargai dan menggali potensi kecerdasan Majemuk setiap anak.
- 4) Menciptakan taman bermain dan belajar yang kondusif, aktif dan kreatif dan menyenangkan.

- 5) Mempersiapkan kecakapan hidup dan ilmu pengetahuan anak dalam bingkai iman dan taqwa.
- 6) Mewujudkan lingkungan pendidikan yang aman,nyaman dan islami.⁷⁶

5. Pendidik dan Tenaga Pendidik

TK Al – Hawary memiliki tenaga pendidik dan kependidikan yang sebagian besar ditunjang dengan tingkat pendidikan yang sesuai dengan tugas yang diampu. Tenaga pendidik dan kependidikan berjumlah 10 orang yang terdiri dari 1 orang Kepala Sekolah, 1 orang wakil kepala sekolah, 2 orang bendahara, 5 orang guru kelas, 1 orang tenaga transportasi sekolah yang saling bekerjasama menyelesaikan semua pekerjaan baik operator maupun yang lainnya. Adapun karakteristik Tenaga pendidik dan tenaga kependidikan secara rinci di lihat pada tabel berikut.⁷⁷

Tabel. 4.1 Data Pendidik dan Tenaga Pendidik

No	Nama	L/P	Agama	Ijazah Terakhir	Jabatan
1.	Ahmad Faisal S.H	L	Islam	S1 Hukum	Kepala Sekolah
2.	Nurul Fadillah, S.ST	L	Islam	S1 Elektro Industri DIV	Bendaha ra Umum
3.	Poni Usman	L	Islam	SLTA	Bendaha ra
4.	Nikma Wati, S.Pd	P	Islam	S1 PAUD	Guru Kelas
5.	Nurhayati, S.Pd	P	Islam	S1 PAUD	Guru Kelas
6.	Ria Kumala Sari,S.Pd	P	Islam	S1 PAUD	Guru Kelas
7.	Yensi Oktaviani,S.Pd	P	Islam	S1 PGMI	Guru Kelas

⁷⁶ Dokumentasi KOM RA Al Hawariy 28 juli 2025.

⁷⁷ Dokumentasi KOM RA Al Hawariy 28 juli 2025.

No	Nama	L/P	Agama	Ijazah Terakhir	Jabatan
8.	Wahyu Abdul Hakim, S.Pd	L	Islam	S1 Bahasa Indonesia	Guru Kelas
9.	Abdurrahman Matrianto	L	Islam	SLTA	Tenaga transportasi sekolah

6. Data Peserta Didik

Di TK Al - Hawary terdiri dari empat kelas yaitu kelas Fatimah, Khodijah, Aminah, Aisyah yang termasuk kedalam TK kelas anak umur 5-6 tahun.⁷⁸

Tabel. 4.2 Data Peserta Didik

No	Kelas	Jenis Kelamin	Jumlah	Total
1	TK B	L	12	28
		P	16	
JUMLAH		L	12	28
		P	16	

Data anak usia dini, santriwan dan santriwati di RA Al - Hawary dengan rentang usia 5-6 tahun yang keseluruhannya berjumlah 28 anak

7. Sarana Dan Prasarana

Sarana dan prasarana yang ada di TK Al - Hawary masih terbatas untuk menunjang aktivitas belajar mengajar sehari-hari di kelas maupun luar ruangan kelas.⁷⁹

Tabel. 4.3 Data Sarana dan Prasarana

No.	Sarana/Prasarana	Jumlah	Keterangan
-----	------------------	--------	------------

⁷⁸ Dokumentasi KOM RA Al Hawariy 28 juli 2025.

⁷⁹ Dokumentasi KOM RA Al Hawariy 28 juli 2025.

1.	Mobil antar jemput	1	Ada
2	Ruang kelas	4	Ada
3	Ruang TU	1	Ada
4	Ruang kepala sekolah	1	Ada
5	Ruang UKS	1	Ada
6	Dapur	1	Ada
7	Kamar mandi/wc	2	Ada
8	Area bermain		Ada
9	Ape		Ada
10	Meja		Ada
11	Kursi		Ada
12	Rak sepatu		Ada
13	Lemari	6	Ada
14	Mainan		Ada
15	Laptop	2	Ada
16	ATK		Ada
17	Gudang penyimpanan	1	Ada
18	Tikar		Ada
19	Alat kebersihan		Ada
20	Buku pembelajaran		Ada

B. Temuan Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan selama kurang lebih 1 bulan dalam rentang waktu 14 Juli-14 Agustus 2025. Adapun metode yang digunakan ialah deskriptif kualitatif yaitu dengan mendeskripsikan apa yang dilakukan peneliti selama melakukan kegiatan observasi, wawancara (interview), pengamatan yang bertujuan melakukan studi mendalam mengenai Analisis penggunaan

media pembelajaran berbasis video animasi untuk mengembangkan aspek kognitif anak usia dini umur 5-6 tahun di TK Al – Hawary.

Agar mendapat jawaban atau fokus masalah yang mengenai kondisi (Saat melakukan observasi awal di TK Al - hawary , peneliti memperoleh informasi dari wawancara dengan kepala sekolah bahwa sejak diberlakukannya perubahan dari Kurikulum 2013 (K13) ke Kurikulum Merdeka, TK tersebut mulai menerapkan berbagai pendekatan pembelajaran, seperti pendekatan saintifik, bermain sambil belajar, pendekatan sentra dan lingkungan, pendekatan holistik integratif, serta pendekatan tematikal) yang ada di sekolah tersebut.

Pada hasil penelitian, penerapan pembelajaran berpusat pada pendekatan saintifik atau Berbasis pada langkah-langkah ilmiah seperti : mengamati, mencoba, menanya, mencoba menalar, dan mengkomunikasikan, melalui media pembelajaran berbasis video animasi dengan adanya pendekatan ini menunjukkan adanya kemajuan dalam setiap proses belajar sehingga membuat sesuatu menjadi lebih efektif dan efisien, diselingi dengan adanya permainan membuat segala sesuatu menjadi lebih menyenangkan dengan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi.

Selanjutnya berdasarkan penelitian, media pembelajaran berbasis video animasi, menghasilkan hal-hal positif seperti, meningkatkan daya tarik dan minat belajar anak, membantu pemahaman konsep abstrak, meningkatkan kemampuan bahasa dan komunikasi, mengembangkan imajinasi dan kreatifitas, membantu fokus dan konsentrasi, dan mendukung pembelajaran intraktif,

media pembelajaran berbasis video animasi tidak hanya menarik dan menyenangkan tapi juga kaya manfaat bagi perkembangan kognitif anak, yang dimana mereka berada dimasa golden age sehingga sangat efektif untuk mengembangkan aspek kognitif anak dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi.

Dalam penelitian ini, keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber. Peneliti melakukan wawancara kepada beberapa pihak yang berbeda untuk memperoleh gambaran yang lebih utuh dan mendalam mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi dalam mengembangkan aspek kognitif anak usia dini.

Kepala Sekolah memberikan informasi terkait kebijakan sekolah, dukungan sarana prasarana, serta pandangan umum mengenai efektivitas penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran di TK Al-Hawary.

Kepala sekolah sangat mendukung penggunaan video animasi karena sesuai dengan perkembangan anak usia dini yang lebih mudah belajar melalui hal-hal visual dan menarik. Anak-anak terlihat lebih fokus dan antusias ketika pembelajaran menggunakan media ini dan pihak sekolah menyediakan sarana seperti proyektor, speaker, dan jaringan listrik yang memadai. Kami juga mendorong guru untuk terus berinovasi dan menggunakan media pembelajaran modern, termasuk video animasi.”⁸⁰

⁸⁰ Wawancara & observasi awal, TK Al – Hawary 15 juli 2025

Waka Kesiswaan menyampaikan data dan pengalaman terkait pelaksanaan kegiatan belajar-mengajar sehari-hari, pengamatan terhadap respon anak, serta faktor-faktor pendukung dan penghambat yang muncul dalam praktik penggunaan video animasi di kelas.

Sekolah berusaha mendukung dengan menyediakan fasilitas, memberikan kesempatan pelatihan, serta mendampingi guru dalam perencanaan pembelajaran. Sekolah juga terus memotivasi agar penggunaan media digital bisa dilakukan secara kreatif dan bermanfaat. Harapannya media ini terus digunakan dan dikembangkan, bukan hanya sebagai hiburan, tetapi benar-benar sebagai sarana pembelajaran yang mampu meningkatkan kognitif anak secara optimal.⁸¹

Dengan membandingkan hasil wawancara dari kepala sekolah dan waka kesiswaan, peneliti dapat memperoleh data yang lebih akurat, kredibel, serta memperkuat temuan penelitian, kedua sependapat bahwa media video animasi efektif, menarik, dan mampu mengembangkan kognitif anak

Menurut wali murid, video animasi sangat membantu karena anak-anak lebih mudah memahami pelajaran dengan gambar bergerak dan warna yang menarik. Anak jadi lebih semangat belajar. Berdasarkan wawancara salah satu wali murid, anak jadi lebih cepat mengenal huruf dan angka, lebih sering bercerita ulang tentang isi video, bahkan menirukan tokoh dalam animasi. Itu menunjukkan anak lebih mengingat pelajaran.⁸²

⁸¹ Wawancara & observasi awal, TK Al – Hawary 15 juli 2025

⁸² Wawancara & observasi awal, TK Al – Hawary 15 juli 2025

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi terhadap guru kelas yang mengajar anak umur 5-6 tahun, menurut guru yang mengajar dikelas, bahwa terdapat satu strategi yang membuat anak memiliki ketertarikan belajar yaitu dengan menggunakan media menonton video, sehingga dapat disimpulkan dengan menonton video dapat membuat anak lebih bisa memahami pembelajaran dari guru, dan meningkatkan perkembangan kognitif anak.⁸³

Kompatibel dengan wawancara peneliti dengan ibu guru yang mengajar dikelas anak yang berumur 5-6 tahun di TK Al - Hawary, yaitu dengan ibu Nikmawati, S.Pd mengatakan:

“Saya memilih video animasi yang sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 5–6 tahun, serta mengandung materi pembelajaran sederhana seperti pengenalan angka, huruf, bentuk, warna, atau konsep sains dasar (misalnya: proses hujan, kehidupan hewan), dan Anak usia dini memiliki rentang perhatian yang pendek, jadi saya menggunakan video berdurasi singkat, sekitar 5–10 menit, agar mereka tetap fokus dan tidak merasa bosan, mengajak anak berdiskusi, Diskusi ini membantu anak melatih daya ingat, kemampuan berpikir logis, dan kemampuan berbahasa, dan menyesuaikan dengan tujuan pembelajaran ujar beliau”.⁸⁴

Berdasarkan sumber data yang peneliti temukan dilapangan dngan melakukan pengamatan langsung dengan wali kelas dan mewawancarainya dalam penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi untuk mengembangkan aspek kognitif anak usia dini umur 5-6 tahun di TK Al-Hawary, maka akan dijelaskan sebagai berikut ini:

1. Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi terhadap Perkembangan Aspek Kognitif Anak Usia Dini di TK Al -Hawary

⁸³ Hasil wawancara bunda Nikmawati, S.Pd, selaku Wali Kelas B KOM RA Al Hawariy 21 juli 2025.

⁸⁴ Hasil wawancara bunda Nikmawati, S.Pd, selaku Wali Kelas B KOM RA Al Hawariy 21 juli 2025.

a. Menarik perhatian anak

Dalam video animasi untuk anak-anak, ada beberapa hal penting yang bisa menarik perhatian mereka. Salah satunya adalah penggunaan warna-warna cerah seperti merah, kuning, biru, dan hijau yang terang. Warna-warna ini mudah dilihat dan disukai oleh anak-anak. Selain itu, musik yang ceria dan suara-suara lucu juga membuat anak lebih tertarik dan senang menonton. Karakter dalam animasi sebaiknya lucu, imut, dan mudah dikenali, misalnya hewan yang bisa bicara atau tokoh anak-anak dengan wajah yang ekspresif. Gerakan dalam animasi juga penting. Jika tokohnya bergerak lincah dan ceria, anak-anak akan lebih fokus dan tidak cepat bosan. Cerita yang dibawakan sebaiknya sederhana, mudah dimengerti, dan mengajarkan hal-hal baik, seperti kerja sama, kejujuran, atau saling membantu. Kata-kata yang digunakan harus mudah dipahami anak, dan bisa diulang beberapa kali agar mereka ingat. Kalau bisa, tambahkan juga bagian interaktif seperti ajakan bernyanyi, menari, atau menjawab pertanyaan agar anak-anak ikut terlibat. Dengan semua hal ini, video animasi bisa menjadi tontonan yang seru sekaligus bermanfaat untuk anak-anak.

Sesuai dengan hasil wawancara dengan umi Nikmawati, S.Pd selaku ibu guru yang mengajar dikelas anak umur 5-6 tahun di TK Al-Hawary, beliau mengatakan bahwa:

“Saya akan membuat kegiatan menonton video animasi menjadi menyenangkan dan mudah dipahami. Sebelum video dimulai, saya ajak anak-anak duduk rapi dan tenang. Lalu saya bicara dengan suara ceria, seperti “Hari ini kita akan nonton video lucu

tentang kelinci yang bisa bernyanyi! Siapa yang mau ikut nyanyi juga?” Dengan cara ini, anak-anak jadi semangat dan penasaran. Saat video diputar, saya ikut terlibat agar anak-anak tetap fokus. Saya bisa bertanya, “Kelinci tadi lari ke mana, ya?” atau “Wah, dia ketemu teman baru! Ayo kita bilang halo!” Hal seperti ini membuat anak-anak merasa ikut bermain dalam cerita”.⁸⁵

Selain itu di perkuat dengan wawancara dengan salah satu anak umur 5-6 tahun selaku peserta didik, cheisya putri:

“Videonya asik, tadi aku juga ikut bernyanyi”.⁸⁶

Dari pemaparan guru yang mengajar dikelas 5-6 tahun, bahwa ia menggunakan video animasi yang menarik dan menyenangkan agar anak tertarik dan tetap fokus untuk menyimak video sampai selesai.

b. Memahami isi atau pesan video

Saat menonton video animasi, anak-anak tidak hanya sekedar melihat gambar yang bergerak, tetapi mereka juga perlu memahami isi atau pesan dari video tersebut karena hal ini sangat penting untuk perkembangan mereka. Melalui pemahaman isi video, anak bisa belajar banyak hal seperti nilai-nilai kebaikan, cara bersosialisasi, serta mengenal emosi dan perilaku yang baik. Misalnya, jika dalam video diceritakan tentang berbagi mainan, anak akan belajar bahwa berbagi adalah sesuatu yang baik dan bisa membuat teman senang.

Setelah dilakukannya observasi dengan melihat pemahaman anak tentang isi video terlihat bahwa anak umur 5-6 tahun di TK Al-Hawariy sudah dapat memahami isi atau pesan video.⁸⁷

⁸⁵ Hasil wawancara bunda Nikmawati, S.Pd, selaku Wali Kelas anak umur 5-6 tahun KOM RA Al Hawariy 22 juli 2025 .

⁸⁶ Hasil wawancara pesertadidik cheisya, RA Al Hawariy 22 juli 2025.

Sesuai dengan hasil wawancara dengan umi Nikmawati, S.Pd selaku ibu guru yang mengajar dikelas anak umur 5-6 tahun di TK Al-Hawary, beliau mengatakan bahwa:

“Saat penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi, anak-anak terlihat antusias menonton karena video animasi yang menarik, anak-anak menonton dengan tertib dan fokus, saat pemutaran video Saya juga akan mengulang bagian penting atau lucu dalam video agar mereka lebih mudah mengingat, dan memberi pujian setiap kali mereka merespons dengan baik. Setelah video selesai, saya akan mengajak mereka berdiskusi ringan, misalnya menanyakan tokoh favorit mereka, warna baju karakter, atau mengulang lagu dari video bersama-sama. Dengan pendekatan seperti ini, anak-anak tidak hanya menonton, tapi juga belajar, terlibat, dan merasa senang selama kegiatan berlangsung”.⁸⁷

Selain itu di perkuat dengan wawancara dengan salah satu anak umur 5-6 tahun selaku peserta didik, wira satya:

“Tadi aku bisa jawab semua pertanyaan umi, karena aku tonton sampe habis videonya”.⁸⁸

Dari penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi pada anak umur 5–6 tahun di TK Al-Hawary dapat guru melihat bahwasannya dengan video animasi yang menarik, membuat anak lebih mudah untuk memahami isi atau pesan video.

c. Meningkatkan kemampuan bahasa anak

Saat anak menonton video, terutama video animasi yang menggunakan bahasa yang sederhana dan jelas, hal itu bisa membantu meningkatkan kemampuan bahasa anak. Ini karena anak-anak usia dini

⁸⁷ Obsrvasi awal, TK Al – Hawary 15 juli 2025.

⁸⁸ Hasil wawancara bunda Nikmawati, S.Pd, selaku Wali Kelas anak umur 5-6 tahun KOM RA Al Hawariy 22 juli 2025.

⁸⁹ Hasil wawancara pesertadidik Satya, RA Al – Hawariy 22 juli 2025.

belajar bahasa dengan cara meniru dan mendengar. Ketika mereka menonton, mereka mendengar kata-kata baru, kalimat sederhana, dan percakapan antar tokoh yang mudah dipahami. Anak-anak akan mulai meniru ucapan tersebut, baik secara langsung maupun dalam permainan mereka.

Setelah dilakukannya observasi dengan melihat peningkatan kemampuan bahasa anak melalui media pembelajaran berbasis video animasi terlihat bahwa anak umur 5-6 tahun di TK Al - Hawary telah dapat mengingat dan mengucapkan kosa kata baru sesuai isi video.⁹⁰

Sesuai dengan hasil wawancara dengan umi Nikmawati, S.Pd selaku ibu guru yang mengajar dikelas anak umur 5-6 tahun di TK Al-Hawary, beliau mengatakan bahwa:

“Setelah menonton anak diajak berdiskusi ringan, misalnya “Tadi tokohnya ngomong apa ya?”, “Tadi kita menonton tentang angin, tadi bahasa inggrisnya angin apaya?”, Maka kemampuan berbicara dan menyampaikan pendapat mereka juga akan ikut berkembang. Jadi, melalui tontonan yang tepat dan pendampingan dari guru atau orang tua, menonton video bisa menjadi cara yang menyenangkan dan efektif untuk membantu anak belajar bahasa”.⁹¹

Selain itu di perkuat dengan wawancara dengan salah satu anak umur 5-6 tahun selaku peserta didik, tantri maharani:

“Sekarang tantri tahu bahasa inggrisnya angin, bahasa inggrisnya angin wind mi tadi tantri liat di video”.⁹²

⁹⁰ Obsrvasi awal, TK Al – Hawary 15 juli 2025.

⁹¹ Hasil wawancara umi Nikmawati, S.Pd, selaku Wali Kelas anak umur 5-6 tahun KOM RA Al Hawariy 22 juli 2025

⁹² Hasil wawancara pesertadidik tantri, RA Al – Hawariy 22 juli 2025

Dari penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi pada anak umur 5–6 tahun di TK Al -Hawary dapat guru melihat bahwasannya dengan video animasi anak dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak, dan bertambahnya kosa kata anak.

d. Meningkatkan daya imajinasi dan kreativitas

Guru bisa membantu meningkatkan imajinasi dan kreativitas siswa dengan menggunakan video animasi dalam pembelajaran. Video animasi menarik perhatian siswa karena tampilannya yang berwarna dan ceritanya yang seru. Setelah menonton, guru bisa mengajak siswa untuk bercerita kembali, menggambar, atau membuat lanjutan cerita sesuai imajinasi mereka. Guru juga bisa memberi pertanyaan seperti, “Bagaimana kalau tokohnya memilih hal lain?” atau “Apa yang terjadi jika ceritanya terjadi di masa depan?”. Pertanyaan seperti ini mendorong siswa untuk berpikir lebih luas dan kreatif. Selain itu, siswa juga bisa diajak membuat animasi sederhana secara berkelompok. Mereka bisa menulis cerita, menggambar tokoh, dan membuat animasi bersama. Cara ini membuat siswa belajar bekerja sama sambil mengembangkan ide.

Setelah dilakukanya observasi dengan melihat peningkatan daya imajinasi dan kreativitas anak melalui media pembelajaran berbasis video animasi terlihat bahwa anak umur 5-6 tahun di TK Al - Hawary meningkat dengan menonton video animasi.⁹³

⁹³ Obsrvasi awal, TK Al – Hawary 15 juli 2025.

Sesuai dengan hasil wawancara dengan umi Nikmawati, S.Pd selaku ibu guru yang mengajar dikelas anak umur 5-6 tahun di TK Al-Hawary, beliau mengatakan bahwa:

“Perbedaan imajinasi anak sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi bisa dilihat dari cara mereka berpikir dan bercerita. Sebelum menonton, anak biasanya hanya membayangkan hal-hal yang sudah mereka tahu, seperti rumah, sekolah, atau mainan mereka. Tapi setelah menonton video animasi, imajinasi anak jadi lebih luas. Mereka bisa membayangkan hal-hal yang belum pernah mereka lihat, seperti dunia di bawah laut, luar angkasa, atau makhluk ajaib. Video animasi membantu anak berpikir lebih kreatif karena mereka melihat gambar dan cerita yang menarik. Jadi, setelah menonton, anak biasanya punya lebih banyak ide dan bisa membuat cerita yang lebih seru dan unik”.⁹⁴

Selain itu di perkuat dengan wawancara dengan salah satu anak umur 5-6 tahun selaku peserta didik, aruna zackya:

“Kya tadi bikin mobil, mobilnya langsung bisa adarumahnya, kya bikin dari botol sama kotak susu kaya divideo, tapi kya kasih ruma biar keren”.⁹⁵

Dari penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi pada anak umur 5–6 tahun di TK Al-Hawary dapat guru melihat bahwasannya dengan video animasi kreativitas sangat amat meningkat.

2. Faktor–Faktor yang Mempengaruhi Keberhasilan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi dalam Mengembangkan Aspek Kognitif Anak di TK Al–Hawary

a. Memahami hubungan sebab akibat

⁹⁴ Hasil wawancara umi Nikmawati, S.Pd, selaku Wali Kelas anak umur 5-6 tahun KOM RA Al Hawari 22 juli 2025.

⁹⁵ Hasil wawancara pesertadidik aruna, RA Al – Hawariy 22 juli 2025.

Berdasarkan pengamatan peneliti anak usia dini umur 5-6 tahun di TK Al-Hawary, dapat ditemukan bahwa hubungan sebab akibat sangat penting dalam penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi, terutama untuk meningkatkan aspek kognitif anak di TK Al-Hawary. Hal ini karena anak usia dini belajar dengan cara menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya. Ketika mereka menonton video animasi, mereka akan melihat bagaimana suatu tindakan dapat menyebabkan hasil tertentu. Misalnya, jika dalam video seekor tokoh hewan menolong temannya lalu mendapatkan bantuan balik, anak mulai memahami bahwa "menolong orang lain akan membuat kita juga ditolong.

Sesuai dengan hasil wawancara dengan umi Nikmawati, S.Pd selaku ibu guru yang mengajar dikelas anak umur 5-6 tahun di TK Al-Hawary, beliau mengatakan bahwa:

“Sebagai guru saya harus memberikan video animasi yang dapat mesntimulus pemahaman anak tentang memahami hubungan sebab akibat”

“Memahami hubungan sebab akibat sangat penting saat menggunakan video animasi sebagai media belajar, terutama untuk anak-anak di TK Al-Hawary. Hubungan sebab akibat adalah saat anak tahu “suatu hal bisa terjadi karena ada penyebabnya. Misalnya, dalam video, jika seorang tokoh menumpahkan air, lalu lantainya menjadi basah dan licin, anak belajar bahwa "air tumpah bisa membuat lantai licin".⁹⁶

Selain itu di perkuat dengan wawancara dengan salah satu anak umur 5-6 tahun selaku peserta didik, Balqis humairah:

⁹⁶ Hasil wawancara umi Nikmawati, S.Pd, selaku Wali Kelas anak umur 5-6 tahun KOM RA Al Hawariy

“Balqis sekarang gamau lagi buang sampah sembarangan karena tadi liat di video ntar jadi banjir”.⁹⁷

Dengan penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi sangat mempengaruhi faktor perkembangan kognitif anak, karena dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi membuat anak dapat memahami hubungan sebab akibat.

b. Memecahkan masalah sederhana

Berdasarkan pengamatan peneliti anak usia dini umur 5-6 tahun di TK Al-Hawary, dapat ditemukan bahwa Dengan memecahkan masalah sederhana, anak belajar menghubungkan sebab dan akibat, memahami urutan kejadian, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis yang sesuai dengan perkembangan kognitif mereka. Hal ini membuat pembelajaran lebih menarik dan bermakna, karena anak tidak hanya menjadi penonton pasif, tetapi juga peserta aktif yang terlibat dalam proses belajar. Jadi, memecahkan masalah sederhana dalam video animasi membantu anak lebih mudah memahami materi, meningkatkan daya pikir, dan mendukung keberhasilan pembelajaran di TK Al-Hawary.

Sesuai dengan hasil wawancara dengan umi Nikmawati, S.Pd selaku ibu guru yang mengajar dikelas anak umur 5-6 tahun di TK Al-Hawary, beliau mengatakan bahwa:

“Sebagai guru saya harus memberikan video animasi yang dapat mesntimulus pemahaman anak tentang pemecahan masalah sederhana”

⁹⁷ Hasil wawancara pesertadidik Balqis, RA Al - Hawariy

“Memecahkan masalah sederhana sangat berpengaruh pada keberhasilan penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi untuk meningkatkan aspek kognitif anak di TK Al-Hawary karena saat anak menghadapi masalah dalam cerita video, mereka diajak untuk berpikir aktif mencari solusi. Misalnya, jika dalam video ada tokoh yang harus menemukan cara membuka pintu yang terkunci, anak akan mencoba membayangkan dan memikirkan cara-cara yang mungkin dilakukan. Proses ini melatih kemampuan berpikir logis, kreativitas, dan daya ingat anak”.⁹⁸

Selain itu di perkuat dengan wawancara dengan salah satu anak umur 5-6 tahun selaku peserta didik, keano al farizky :

“Tadi waktu keano liat di video biar menara lego keano tidak mudah jatuh, keano kasih balok yang banyak agar tidak mudah roboh lagi”.⁹⁹

Dengan penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi sangat mempengaruhi faktor perkembangan kognitif anak, karena dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi membuat anak dapat memecahkan masalah sederhana di kehidupan anak.

⁹⁸ Hasil wawancara umi Nikmawati, S.Pd, selaku Wali Kelas anak umur 5-6 tahun KOM RA Al Hawariy 23 juli 2025.

⁹⁹ Hasil wawancara pesertadidik keano, RA Al – Hawariy 23 juli 2025.

c. Mengelompokkan dan mengurutkan

Berdasarkan pengamatan peneliti anak usia dini umur 5-6 tahun di TK Al-Hawary, dapat ditemukan bahwa dengan mengelompokkan dan mengurutkan sangat penting dalam keberhasilan penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi untuk meningkatkan aspek kognitif anak di TK Al-Hawary karena kedua kemampuan ini membantu anak memahami dan mengorganisasi informasi dengan lebih baik. Saat menonton video animasi, anak akan diperkenalkan pada berbagai objek, tokoh, atau kejadian. Dengan kemampuan mengelompokkan, anak belajar mengelompokkan hal-hal yang mirip atau berhubungan, misalnya mengelompokkan hewan berdasarkan jenisnya atau warna. Sedangkan dengan mengurutkan, anak belajar menyusun peristiwa atau objek sesuai dengan urutan waktu atau tingkatannya, seperti mengurutkan langkah-langkah dalam cerita atau proses tertentu.

Sesuai dengan hasil wawancara dengan umi Nikmawati, S.Pd selaku ibu guru yang mengajar dikelas anak umur 5-6 tahun di TK Al-Hawary, beliau mengatakan bahwa:

“Sebagai guru saya harus memberikan video animasi yang dapat mesntimulus pemahaman anak tentang pemahaman pengelompokan dan mengurutkan”.¹⁰⁰

Selain itu di perkuat dengan wawancara dengan salah satu anak umur 5-6 tahun selaku peserta didik, adinda putri meilani:

¹⁰⁰ Hasil wawancara umi Nikmawati, S.Pd, selaku Wali Kelas anak umur 5-6 tahun KOM RA Al Hawariy, tanggal 23 juli 2025

“Tadi dinda bantu umi beresin rak buku, ini urutan susunan buku dirak harus dari yang besar baru kekecil, terus nyusun botol minum juga dari yang tinggi sampe yang pendek”.¹⁰¹

Dengan penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi sangat mempengaruhi faktor perkembangan kognitif anak, karena dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi anak dapat memahami konsep mengelompokkan dan mengurutkan.

d. Mengingat dan mengenang (memori)

Berdasarkan pengamatan peneliti anak usia dini umur 5-6 tahun di TK Al-Hawary, dapat ditemukan bahwa mengingat dan mengenang sangat penting supaya anak di TK Al-Hawary bisa belajar dengan baik lewat video animasi. Saat menonton video, anak mendapatkan banyak informasi baru, seperti cerita dan gambar. Dengan kemampuan mengingat, anak bisa menyimpan semua itu di dalam ingatannya. Sedangkan mengenang membuat anak bisa mengingat kembali apa yang sudah mereka tonton saat diperlukan, misalnya saat guru bertanya atau saat mereka ingin bercerita ulang.

Sesuai dengan hasil wawancara dengan umi Nikmawati, S.Pd selaku ibu guru yang mengajar dikelas anak umur 5-6 tahun di TK Al-Hawary, beliau mengatakan bahwa:

“Sebagai guru saya harus memberikan video animasi yang dapat mesntimulus anak agar dapat mengingat dan mengenang”.¹⁰²

¹⁰¹ Hasil wawancara pesertadidik Dinda, RA Al - Hawariy, tanggal 23 juli 2025

¹⁰² Hasil wawancara umi Nikmawati, S.Pd, selaku Wali Kelas anak umur 5-6 tahun KOM RA Al Hawariy 23 juli.

Selain itu di perkuat dengan wawancara dengan salah satu anak umur 5-6 tahun selaku peserta didik, nora putri medina:

“Nora tadi nonton rara dan nusa, terus kalo masuk kamar mandi kita harus berdoa dulu”.¹⁰³

Dengan penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi sangat mempengaruhi faktor perkembangan kognitif anak, karena dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi dapat membantu untuk menstimulus anak agar mengingat dan mengenang (memori).

e. Mengembangkan daya imajinasi dan kreativitas

Berdasarkan pengamatan peneliti anak usia dini umur 5-6 tahun di TK Al-Hawary, dapat ditemukan mengembangkan daya imajinasi dan kreativitas sangat penting dalam keberhasilan penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi untuk meningkatkan aspek kognitif anak umur 5-6 tahun di TK Al-Hawary. Imajinasi membuat anak bisa membayangkan hal-hal baru yang belum pernah mereka lihat, sedangkan kreativitas membantu mereka untuk membuat ide atau cara-cara baru berdasarkan apa yang mereka tonton. Saat anak menonton video animasi, mereka tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga diajak untuk berpikir, berimajinasi, dan mencoba mengembangkan ide mereka sendiri.

¹⁰³ Hasil wawancara peserta didik Nora, RA Al – Hawariy 23 juli 2025.

Sesuai dengan hasil wawancara dengan umi Nikmawati, S.Pd selaku ibu guru yang mengajar dikelas anak umur 5-6 tahun di TK Al-Hawary, beliau mengatakan bahwa:

“Sebagai guru saya harus memberikan video animasi yang dapat menstimulus anak agar dapat benumpahkan kreativitas dan imajinasinya”¹⁰⁴

Selain itu di perkuat dengan wawancara dengan salah satu anak umur 5-6 tahun selaku peserta didik, nora putri medina:

“Adel tadi ambil kertas dan crayon, terus gambar tokoh-tokoh dari video itu”.¹⁰⁵

Pada pembahasan kali ini yang akan disajikan yaitu hasil dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, data yang diperoleh melalui metode observasi, wawancara dan dokumentasi, dari seluruh yang dikumpulkan dibuat secara rinci sebagai hasil dan proses yang akurat segala bentuk keterangan yang disampaikan dikuatkan oleh bukti secara fisik yang disertakan dalam lampiran.

Dengan penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi sangat mempengaruhi faktor perkembangan kognitif anak, karena dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi dapat menstimulus kreativitas dan imajinasi anak.

C. Pembahasan

Pada pembahasan kali ini yang akan disajikan yaitu hasil dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, data yang diperoleh melalui metode

¹⁰⁴ Hasil wawancara umi Nikmawati, S.Pd, selaku Wali Kelas anak umur 5-6 tahun KOM RA Al Hawariy 23 juli 2025.

¹⁰⁵ Hasil wawancara peserta didik adelia calista, RA Al – Hawariy 23 juli 2025.

observasi, wawancara dan dokumentasi, dari seluruh yang dikumpulkan dibuat secara rinci sebagai hasil dan proses yang akurat segala bentuk keterangan yang disampaikan dikuatkan oleh bukti secara fisik yang disertakan dalam lampiran.

1. Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Terhadap Perkembangan Aspek Kognitif Anak Usia Dini di TK Al - Hawary

a. Menarik perhatian anak

Setelah peneliti melakukan pengamatan perkembangan aspek kognitif anak usia dini umur 5-6 tahun di TK Al - Hawary Semua ini dapat dilihat ketika anak melakukan proses belajar bersama guru dikleas, guru memberikan kegiatan pembuka terlebih dahulu untuk memantik fokus anak dan agar anak menunjukkan ketertarikannya untuk menonton video.

Hal ini diperkuat dengan Kata kognitif berasal dari kata *condition* atau *knowing* yang bermakna mengetahui, kognitif juga dapat di artikan sebagai kemampuan belajar atau berfikir yaitu kemampuan untuk mempelajari suatu keterampilan atau konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungan sekitar, dan keterampilan untuk menggunakan daya ingat.¹⁰⁶

Dari hasil observasi dan wawancara pada anak umur 5 -6 tahun TK Al-Hawary, sudah memperlihatkan ketertarikan dan minat untuk melihat video animasi.

¹⁰⁶ Konstanus Dua Dhiu, et al, “ aspek Perkembangan Anak Usia Dini “ (Pekalongan : pT.Nasya Expanding Management, 2021): 1-2

b. Memahami isi atau pesan video

Setelah peneliti melakukan pengamatan perkembangan aspek kognitif anak usia dini umur 5-6 tahun di TK Al - Hawary Semua ini dapat dilihat ketika anak melakukan proses belajar bersama guru dikleas, saat menonton video berlangsung, guru membuat anak dapat mengulang atau menceritakan kembali isi video, dan guru memberi pemahaman sederhana dan pesan moral pada video animasi yang anak tonton. Hal ini di perkuat oleh teori kognitif anak yang paling relevan adalah Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget. Teori ini menjelaskan bagaimana anak-anak membangun pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan, termasuk melalui media seperti video animasi, Anak-anak di TK Al-Hawary umumnya berada pada tahap praoperasional (*preoperational stage*), yaitu usia 2–7 tahun. Dalam tahap ini, ada beberapa ciri penting yang berkaitan dengan pemahaman isi video. Pemikiran simbolik Anak mulai memahami bahwa gambar dan objek dalam video bisa mewakili sesuatu yang nyata. Misalnya, tokoh kartun bisa dianggap seperti manusia sungguhan yang punya perasaan dan pengalaman. Imajinasi kuat Anak suka bermain peran dan membayangkan hal-hal di luar kenyataan. Hal ini membantu mereka menikmati dan terlibat dalam cerita animasi, serta memahami pesan secara emosional dan naratif. Egosenrik (berpusat pada diri sendiri) Anak cenderung melihat dunia dari sudut pandangnya sendiri. Maka, pesan dari video harus dibuat sederhana dan dekat dengan pengalaman

mereka agar lebih mudah dipahami. Belum mampu berpikir logis sepenuhnya Mereka masih belajar menghubungkan sebab dan akibat secara konsisten. Oleh karena itu, video animasi yang memiliki alur cerita jelas dan visual yang mendukung sangat membantu anak memahami pesan atau isi video.¹⁰⁷

Dari hasil observasi dan wawancara pada anak umur 5 -6 tahun TK Al-Hawary, anak sudah memperlihatkan bahwa anak dapat memahami isi atau pesan video.

c. Meningkatkan kemampuan bahasa anak

Setelah peneliti melakukan pengamatan perkembangan aspek kognitif anak usia dini umur 5-6 tahun di TK Al - Hawary Semua ini dapat dilihat ketika anak melakukan proses belajar bersama guru dikleas, anak dapat meniru kosakata baru di video, kemudian anak dapat untuk mengucapkan dan berbicara dengan kosakata baru.

Hal ini diperkuat dengan teori behaviorisme, Menurut Skinner, bahasa dipelajari melalui penguatan (*reward*), peniruan (*imitation*), dan pembiasaan. Anak belajar bicara karena mereka mendengar orang lain dan mendapatkan respon positif ketika meniru.¹⁰⁸

Dari hasil observasi dan wawancara pada anak umur 5 -6 tahun TK Al-Hawary, anak dapat mengucapkan kosa kata baru setelah menonton video.

¹⁰⁷ Nainggolan, A. M., & Daeli, A. (2021). Analisis teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan implikasinya bagi pembelajaran. *Journal of Psychology Humanlight*, 2(1), 31-47.

¹⁰⁸ Sudarti, D. O. (2019). Kajian teori behavioristik stimulus dan respon dalam meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Tarbawi*, 16(2).

d. Partisipasi aktif anak

Setelah peneliti melakukan pengamatan perkembangan aspek kognitif anak usia dini umur 5-6 tahun di TK Al - Hawary Semua ini dapat dilihat ketika anak melakukan proses belajar bersama guru dikelas, anak dapat mengikuti kerajinan yang anak tonton divideo yang dibimbing oleh guru yang mengajar dikelas.

Hal ini di perkuat oleh teori Untuk meningkatkan daya imajinasi dan kreativitas anak, teori kognitif yang paling relevan adalah Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Teori Konstruktivisme. Kedua teori ini menjelaskan bagaimana anak belajar, berpikir, dan menciptakan ide-ide baru berdasarkan pengalaman mereka sendiri. Menurut teori Piaget dan Vygotsky, daya imajinasi dan kreativitas anak berkembang melalui proses berpikir, pengalaman, dan interaksi sosial. Media pembelajaran seperti video animasi sangat efektif karena merangsang pikiran anak dengan gambar, suara, dan cerita. Jika setelah menonton video anak diberi kesempatan untuk berkreasi, bercerita ulang, atau menggambar, maka imajinasi dan kreativitas mereka akan berkembang, sejalan dengan perkembangan kognitifnya.¹⁰⁹

Dari hasil observasi dan wawancara pada anak umur 5 -6 tahun TK Al-Hawary, penggunaan video animasi sangat efektif untuk meningkatkan daya imajinasi dan kreativitas anak dilihat dari

¹⁰⁹ Habsy, B. A., Malora, P. I., Widyastutik, D. R., & Anggraeny, T. A. (2023). Teori Jean Piaget vs Lev Vygotsky dalam Perkembangan Anak di Kehidupan Bermasyarakat. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 4(2), 576-586.

bagaimana anak menunjukkan imajinasi dan kreativitasnya setelah menonton video.

2. Faktor–Faktor yang Mempengaruhi Keberhasilan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi dalam Mengembangkan Aspek Kognitif Anak di TK Al–Hawary

a. Memahami hubungan sebab akibat

Setelah peneliti melakukan pengamatan perkembangan aspek kognitif anak usia dini umur 5-6 tahun di TK Al - Hawary Semua ini dapat dilihat ketika anak melakukan proses belajar bersama guru dikelas, saat menonton video berlangsung memahami hubungan sebab-akibat sangat penting dalam konteks penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi, terutama untuk meningkatkan aspek kognitif anak-anak TK, seperti di TK Al-Hawary. Berikut adalah alasan mengapa pemahaman hubungan sebab-akibat dapat mempengaruhi keberhasilan penggunaan media tersebut.

Dari hasil observasi dan wawancara pada anak umur 5 -6 tahun TK Al–Hawary, penggunaan video animasi sangat efektif untuk meningkatkan daya imajinasi dan kreativitas anak dilihat dari bagaimana anak menunjukkan imajinasi dan kreativitasnya setelah menonton video.

Dari hasil observasi dan wawancara pada anak umur 5 -6 tahun TK Al–Hawary, penggunaan video animasi sangat efektif untuk

menstimulus perkembangan kognitif anak, agar anak dapat memahami konsep sebab akibat pada kehidupan sehari – hari anak.

b. Memecahkan masalah sederhana

Setelah peneliti melakukan pengamatan perkembangan aspek kognitif anak usia dini umur 5-6 tahun di TK Al - Hawary Semua ini dapat dilihat ketika anak melakukan proses belajar bersama guru dikelas, guru dikelas memperlihatkan video yang memiliki alur sebab akibat, dengan menonton video animasi mengenai sebab akibat, anak dapat memahami dengan sederhana memahami sebab, memahami konsep sebab akibat sangat penting agar anak-anak di TK Al-Hawary bisa belajar dengan baik melalui video animasi. Sebab akibat artinya anak tahu bahwa satu hal bisa membuat hal lain terjadi. Misalnya, jika tokoh di video tidak mencuci tangan, maka dia bisa sakit. Dengan melihat contoh seperti itu di video, anak jadi lebih mudah mengerti pelajaran. Mereka tidak hanya menonton, tapi juga belajar berpikir, mengingat, dan memahami apa yang benar dan salah. Jadi, jika anak sudah bisa memahami sebab akibat, maka video animasi bisa membantu meningkatkan kecerdasan atau kemampuan berpikir mereka dengan lebih baik.

Hal itu diperkuat dengan teori Jean Piaget, Piaget menjelaskan bahwa pemahaman tentang sebab akibat berkembang secara bertahap pada anak. Anak usia dini berada dalam tahap, di mana mereka mulai

belajar menghubungkan peristiwa satu dengan yang lain, meskipun masih terbatas pada hal-hal yang konkret dan terlihat secara langsung.¹¹⁰

Dari hasil observasi dan wawancara pada anak umur 5 -6 tahun TK Al-Hawary, penggunaan video animasi sangat efektif untuk menstimulus perkembangan kognitif anak, agar anak dapat memecahkan masalah sederhana di kehidupan sehari – hari anak.

c. Mengelompokkan dan mengurutkan

Mengelompokkan dan mengurutkan sangat berperan penting dalam keberhasilan penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi karena kemampuan ini merupakan bagian dari perkembangan kognitif anak usia dini. Di TK Al-Hawary, anak-anak sedang berada pada tahap belajar membedakan, menyusun, dan memahami pola, yang merupakan dasar dari berpikir logis. Ketika anak menonton video animasi yang menampilkan kegiatan mengelompokkan benda berdasarkan warna, bentuk, atau ukuran, serta mengurutkan peristiwa secara runtut, mereka belajar bagaimana cara berpikir secara terstruktur. Media animasi yang menarik secara visual dan auditif membantu anak menyerap informasi lebih mudah dan menyenangkan. Jika anak mampu mengikuti dan memahami proses mengelompokkan dan mengurutkan dalam video, itu berarti mereka sedang mengembangkan kemampuan menganalisis, membandingkan, dan membuat hubungan antar informasi. Kemampuan-kemampuan ini adalah inti dari perkembangan

¹¹⁰ Fatimah, E. R., & Istikomah, I. (2021). Konsep perkembangan kognitif anak usia dini (studi komparatif Jean Piaget dan Al-Ghozali). *Alayya: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 1-31.

aspek kognitif. Maka dari itu, indikator ini menjadi kunci dalam menilai keberhasilan media video animasi sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif.

Hal ini dikuatkan oleh teori Jean Piaget. Menurut Jean Piaget, kemampuan mengelompokkan dan mengurutkan merupakan bagian penting dari perkembangan kognitif anak yang mulai tumbuh sejak usia dini. Pada tahap praoperasional, anak mulai belajar mengelompokkan benda berdasarkan ciri-ciri yang mirip, seperti warna atau bentuk, sedangkan pada tahap operasi konkret, anak sudah mampu mengurutkan benda atau peristiwa sesuai dengan ukuran atau urutan tertentu.¹¹¹

Hal ini diperkuat oleh teori sebab akibat, teori sebab akibat pada anak usia dini merujuk pada kemampuan anak untuk memahami bahwa suatu tindakan atau peristiwa dapat menyebabkan hasil atau konsekuensi tertentu. Pemahaman ini mulai berkembang sejak bayi dan terus meningkat seiring pertumbuhan kognitif anak. Misalnya, seorang balita yang mendorong mainan dari meja dan melihat mainan tersebut jatuh ke lantai akan mulai menyadari bahwa tindakannya (mendorong) menyebabkan suatu hasil (mainan jatuh). Pengalaman-pengalaman seperti ini menjadi dasar pembentukan logika dan penalaran awal pada anak. Melalui interaksi dengan lingkungan, bermain, serta bimbingan dari orang dewasa, anak belajar mengaitkan tindakan dengan akibatnya, seperti memahami bahwa jika mereka tidak membereskan mainan,

¹¹¹ Juwantara, R. A. (2019). Analisis teori perkembangan kognitif piaget pada tahap anak usia operasional konkret 7-12 tahun dalam pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27-34.

mereka tidak akan mendapatkan waktu bermain tambahan. Kemampuan memahami sebab akibat sangat penting untuk perkembangan moral, sosial, dan kognitif anak, karena membantu mereka dalam pengambilan keputusan, memahami aturan, dan mengembangkan empati terhadap orang lain.¹¹²

Menurut Lev vigotsky bahwa kemampuan ini berkembang melalui interaksi sosial dan bimbingan dari orang dewasa, di mana anak belajar dari lingkungan sekitar dan bantuan guru atau orang tua.¹¹³

Menurut Robert Siegler menjelaskan bahwa mengelompokkan dan mengurutkan adalah strategi berpikir yang terus diperbaiki oleh anak melalui latihan dan pengalaman, sehingga membantu mereka memecahkan masalah dengan lebih baik. Secara keseluruhan, kemampuan mengelompokkan dan mengurutkan membantu anak memahami dunia secara lebih teratur dan logis, yang sangat penting dalam perkembangan aspek kognitif mereka.¹¹⁴

Dari hasil observasi dan wawancara pada anak umur 5 -6 tahun TK Al-Hawary, penggunaan video animasi sangat efektif untuk menstimulus perkembangan kognitif anak, dengan dibuktikan anak dapat mengelompokkan benda saat kegiatan pembelajaran dikelas.

¹¹² Rusawalsep, E. R., Nasirun, M., & Ardina, M. (2020). Meningkatkan Kemampuan Kemampuan Mengenal Sebab Akibat Anak Melalui Metode Eksperimen Pada Anak Kelompok B. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(2), 163-172.

¹¹³ Syafila, F. N., Putri, S. R. A., & Munawaroh, H. (2023). Perkembangan Kognitif Anak Mengelompokkan Bola Berwarna. *Journal Fascho: Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(4), 44-52.

¹¹⁴ Ulfah, M., & Felicia, L. (2019). Pengembangan pembelajaran matematika dalam national council of teachers of mathematics (nctm) pada anak. *Equalita: Jurnal Studi Gender Dan Anak*, 1(2), 127-143.

d. Mengingat dan mengenang (memori)

Mengingat dan mengenang sangat penting dalam keberhasilan penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi di TK Al-Hawary karena kemampuan ini menjadi dasar bagi anak untuk menyimpan dan mengolah informasi yang diterima. Ketika anak menonton video animasi, mereka akan terpapar pada berbagai gambar, suara, dan cerita yang dirancang untuk menarik perhatian dan memudahkan pemahaman. Jika anak mampu mengingat dan mengenang kembali apa yang mereka tonton, maka materi pembelajaran tersebut benar-benar tersimpan dalam ingatan mereka dan bisa digunakan untuk menyelesaikan tugas atau menjawab pertanyaan. Kemampuan ini juga membantu anak mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah mereka miliki sebelumnya, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan memperkuat aspek kognitif, seperti daya ingat, konsentrasi, serta pemahaman. Oleh karena itu, indikator mengingat dan mengenang sangat memengaruhi seberapa berhasil media video animasi dalam membantu perkembangan kecerdasan anak usia dini umur 5-6 tahun di TK Al-Hawary.

Hal ini diperkuat oleh teori Lev Vygotsky, ia menekankan pentingnya peran interaksi sosial dan bahasa dalam proses mengingat anak, di mana bantuan dari orang dewasa atau teman sebaya dapat

membantu anak mengenang kembali informasi dengan lebih baik melalui dialog dan pengulangan.¹¹⁵

Dari hasil observasi dan wawancara pada anak umur 5 -6 tahun TK Al-Hawary, penggunaan video animasi sangat efektif untuk menstimulus perkembangan kognitif anak, Salah satunya yaitu mengingat dan mengenang, dimana anak dapat menceritakan kembali isi video dan pertanyaan sederhana mengenai isi video.

e. Mengembangkan daya imajinasi dan kreativitas

Mengembangkan daya imajinasi dan kreativitas penting karena membantu anak-anak di TK Al-Hawary belajar dengan lebih menyenangkan dan efektif saat menggunakan media video animasi. Saat menonton video animasi yang penuh warna, cerita, dan tokoh-tokoh menarik, anak-anak akan mulai membayangkan hal-hal baru dan berpikir dengan cara yang berbeda. Imajinasi membuat mereka tertarik dan ingin tahu, sedangkan kreativitas membantu mereka mengekspresikan ide, membuat cerita sendiri, atau menyelesaikan masalah dengan caranya sendiri. Hal ini membuat otak anak bekerja lebih aktif, sehingga kemampuan berpikir dan memahami mereka juga berkembang. Jadi, jika video animasi bisa merangsang imajinasi dan kreativitas, maka media tersebut akan lebih berhasil dalam meningkatkan kecerdasan atau aspek kognitif anak.

¹¹⁵ Habsy, B. A., Malora, P. I., Widyastutik, D. R., & Anggraeny, T. A. (2023). Teori Jean Piaget vs Lev Vygotsky dalam Perkembangan Anak di Kehidupan Bermasyarakat. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 4(2), 576-586.

Hal ini dikuatkan dengan teori Jean Piaget, menurut Jean Piaget imajinasi dan kreativitas merupakan bagian dari perkembangan kognitif anak yang muncul secara alami melalui proses bermain dan eksplorasi. Pada tahap praoperasional (usia 2–7 tahun), anak mulai aktif menggunakan simbol dan gambar dalam pikirannya untuk menciptakan dunia khayalan, yang sangat penting bagi perkembangan kreativitas.¹¹⁶

Lev Vygotsky juga menekankan bahwa imajinasi dan kreativitas tidak hanya muncul secara spontan, tetapi berkembang melalui interaksi sosial dan penggunaan bahasa. Ia percaya bahwa bermain peran atau pretend play memberi ruang bagi anak untuk mengembangkan ide-ide baru dan menghubungkan pengalaman nyata dengan dunia imajinatif.¹¹⁷

Media pembelajaran berbasis video animasi adalah sarana belajar yang menyampaikan materi melalui gabungan gambar bergerak, teks, dan suara yang diolah menjadi animasi, sehingga mampu menjelaskan konsep secara menarik, jelas, dan mudah dipahami. Media ini efektif untuk memvisualisasikan proses atau objek yang sulit diamati secara langsung, seperti fenomena ilmiah atau mekanisme kerja suatu alat. Dengan tampilan visual yang dinamis, media ini dapat meningkatkan minat belajar, membantu siswa memahami konsep

¹¹⁶ Mu'min, S. A. (2013). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget. *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 89-99.

¹¹⁷ MANURUNG, H. F. (2024). Pengaruh Teori Belajar Kognitif terhadap Prestasi Siswa di Sekolah. *literacy notes*, 2(1).

abstrak, serta memperkuat daya ingat melalui pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan.¹¹⁸

Selain itu, Guilford, seorang ahli psikologi kognitif, menjelaskan bahwa kreativitas melibatkan kemampuan berpikir divergen, yaitu berpikir dalam banyak arah untuk menghasilkan berbagai kemungkinan jawaban atau solusi. Oleh karena itu, lingkungan belajar yang merangsang imajinasi dan kreativitas, seperti melalui video animasi, sangat penting untuk membantu perkembangan aspek kognitif anak secara menyeluruh.¹¹⁹

Dari hasil observasi dan wawancara pada anak umur 5 -6 tahun TK Al-Hawary, penggunaan video animasi sangat efektif untuk menstimulus perkembangan kognitif anak, Salah satunya yaitu untuk membuat anak mengembangkan daya imajinasi dan kreativitas dan membuat anak dapat mengekspresikan imajinasinya dan dapat merangsang anak untuk mengeksplorasi ide baru anak.

¹¹⁸ Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan media pembelajaran video berbasis animasi mata kuliah ilmu bahan bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, 9(1), 9-18.

¹¹⁹ Rismanita, E., Marto, H., & Sakka, A. (2011). Teori struktur intelektual Guilford. *Sigma (Suara Intelektual Gaya Matematika)*, 3(1), 48-56.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai “Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi untuk Mengembangkan Aspek Kognitif Anak Usia Dini Usia 5–6 Tahun di TK Al-Hawary”, dapat disimpulkan bahwa:

1. Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Terhadap Perkembangan Aspek Kognitif Anak-anak usia dini umur 5–6 tahun di TK Al-Hawary menunjukkan peningkatan yang signifikan melalui penggunaan media video animasi. Anak-anak tidak hanya tertarik untuk memperhatikan dan memahami isi video, tetapi juga mampu mengingat, menirukan kosakata baru, serta mengekspresikan daya imajinasi dan kreativitasnya dalam berbagai aktivitas. Hal ini sejalan dengan teori Piaget, Vygotsky, dan Skinner yang menekankan bahwa proses belajar anak berlangsung melalui interaksi, pengalaman konkret, serta penguatan dari lingkungan. Dengan demikian, media video animasi terbukti efektif dalam mendukung perkembangan kognitif anak pada tahap praoperasional.
2. Faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan penggunaan media video animasi dalam meningkatkan aspek kognitif anak di TK Al-Hawary mencakup kemampuan memahami hubungan sebab akibat, memecahkan masalah sederhana, mengelompokkan dan mengurutkan, mengingat informasi, serta mengembangkan daya imajinasi dan kreativitas. Video animasi dengan alur cerita yang jelas, visual yang menarik, serta pesan moral yang dekat dengan kehidupan anak membantu mereka berpikir lebih

logis, terstruktur, dan kreatif. Dukungan guru melalui bimbingan dan interaksi sosial semakin memperkuat hasil belajar. Dengan demikian, media video animasi dapat menjadi sarana pembelajaran yang sangat efektif dalam menstimulus perkembangan kognitif anak usia dini secara menyeluruh.

B. Saran

1. Bagi Guru PAUD

Guru disarankan memanfaatkan media video animasi secara terencana dan berkelanjutan dalam kegiatan belajar mengajar.

2. Bagi Sekolah/Lembaga Pendidikan

Sekolah perlu mendukung penggunaan video animasi dengan menyediakan sarana prasarana yang memadai serta memberikan pelatihan kepada guru terkait pengembangan media animasi edukatif.

3. Bagi Orang Tua

Orang tua diharapkan mendukung pembelajaran anak dengan menyediakan media edukatif berkualitas di rumah serta mendampingi anak saat menonton agar pemahaman lebih optimal.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian berikutnya dapat memperluas kajian dengan subjek dan lokasi yang lebih beragam serta mengembangkan video animasi yang lebih interaktif.

5. Bagi Pemerintah/Pengambil Kebijakan

Pemerintah diharapkan mendukung melalui penyediaan fasilitas teknologi, pelatihan guru, dan pengembangan konten edukasi lokal sesuai budaya Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Adelia Calista. (2025, 20 Juli). Wawancara dengan peserta didik RA Al Hawariy.
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan media pembelajaran video berbasis animasi mata kuliah ilmu bahan bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil: Pendidikan Teknik Sipil*.
- Apriansyah, M. R., Sambowo, K. A., & Maulana, A. (2020). Pengembangan media pembelajaran video berbasis animasi mata kuliah ilmu bahan bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil: Pendidikan Teknik Sipil*.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aristi, T. A., Purna, R. S., & Afriwardi, A. (2021). Pengaruh pemberian stimulasi permainan konstruktif Lego terhadap perkembangan kognitif pada anak prasekolah usia 5–6 tahun. *Menara Medika*.
- Aruna. (2025, 20 Juli). Wawancara dengan peserta didik RA Al Hawariy.
- Asmara, A., Judijanto, L., Hita, I. P. A. D., & Saddhono, K. (2023). Media pembelajaran berbasis teknologi: Apakah memiliki pengaruh terhadap peningkatan kreativitas pada anak usia dini? *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Audie, N. (2019, Mei). Peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*.
- Balqis. (2025, 20 Juli). Wawancara dengan peserta didik RA Al Hawariy.
- Batubara, H. H. (2020). *Media pembelajaran efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Batubara, H. H., & Ariani, D. N. (2019). Model pengembangan media pembelajaran adaptif di sekolah dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*.
- Bryant, J., Zillmann, D., & Raney, A. A. (2000). Violence and the enjoyment of media sports. In L. Wenner (Ed.), *MediaSport*. Routledge.
- Bulu, Y. K., Triwahyudianto, T., & Sulistyowati, P. (2022, November). Pengembangan media video animasi berbasis gambar seri untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi siswa SD. *Prosiding Seminar Nasional PGSD Unikama*.

- Cheisy. (2025, 20 Juli). Wawancara dengan peserta didik RA Al Hawariy.
- Creswell, J. W. (2016). *Research design: Pendekatan metode kualitatif, kuantitatif, dan campuran* (Edisi ke-4). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dewi, A. S., Isnani, I., & Ahmadi, A. (2019). Keefektifan model pembelajaran STAD berbantuan media pembelajaran terhadap sikap dan kemampuan pemecahan masalah matematika.
- Dinda. (2025, 20 Juli). Wawancara dengan peserta didik RA Al Hawariy.
- Dini, J. P. A. U. (2021). Pengembangan model pembelajaran saintifik berbasis kearifan lokal untuk perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Fatimah, E. R., & Istikomah, I. (2021). Konsep perkembangan kognitif anak usia dini (studi komparatif Jean Piaget dan Al-Ghazali). *Alayya: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*.
- Filtri, H. (2018). Perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun ditinjau dari tingkat pendidikan ibu di PAUD Kasih Ibu Kecamatan Rumbai. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2).
- Habsy, B. A., Malora, P. I., Widyastutik, D. R., & Anggraeny, T. A. (2023). Teori Jean Piaget vs Lev Vygotsky dalam perkembangan anak di kehidupan bermasyarakat. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., & Indra, I. (2021). *Media pembelajaran*.
- Hulu, A., Amazihono, E., Tamba, M. I., Panggabean, W. R., Sinurat, N. M., & Zalukhu, S. (2024). Perkembangan kognitif anak usia dini usia 5–6 tahun di PAUD KB Ananda. *Nubuat: Jurnal Pendidikan Agama Kristen dan Katolik*.
- Husni, R., Filahanasari, E., & Surita, R. (2023). Pengembangan media video pembelajaran animasi berbantu aplikasi Kinemaster muatan IPA materi sistem pencernaan manusia kelas V SDN 15 Koto Baru Dharmasraya. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*.
- Istiqlal, A. (2018). Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar mahasiswa di perguruan tinggi. *Jurnal Kepemimpinan dan Pengurusan Sekolah*.
- Juwantara, R. A. (2019). Analisis teori perkembangan kognitif Piaget pada tahap anak usia operasional konkret 7–12 tahun dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *Axiom: Jurnal Pendidikan dan Matematika*.

- Keano. (2025, 20 Juli). Wawancara dengan peserta didik RA Al Hawariy.
- Khadijah, K., & Amelia, N. (2020). Asesmen perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Kusumaningrum, D. E., & Puspitasari, I. D. (2022). Video pembelajaran animasi sebagai media pembelajaran interaktif untuk anak usia dini. *Jurnal Golden Age*.
- Lukman, A., Hayati, D. K., & Hakim, N. (2019). Pengembangan video animasi berbasis kearifan lokal pada pembelajaran IPA kelas 5 di sekolah dasar. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Maharani, I., & Putri, J. H. (2023). Relevansi pengembangan media pembelajaran matematika. *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*.
- Mahayati, E., Firmansyah, F. A., Atok, K. K., Ariyanto, S. R., & Rozi, F. (2023). Efektivitas video animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal Inovasi dan Pembelajaran Fisika*.
- Mahyudin, M. (2020). Peran media pembelajaran guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di Provinsi Jambi. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi penelitian kualitatif* (Edisi revisi). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Moleong, L. J. (2021). *Metodologi penelitian kualitatif* (Edisi revisi). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mu'min, S. A. (2013). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget. *Al-Ta'dib: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*.
- Mumayizah, M. (2019). Mengembangkan kognitif anak usia 5–6 tahun melalui metode eksperimen di Taman Kanak-Kanak Kemala Sukarame Bandar Lampung (Disertasi Doktor, UIN Raden Intan Lampung).
- Nainggolan, A. M., & Daeli, A. (2021). Analisis teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan implikasinya bagi pembelajaran. *Journal of Psychology Humanlight*.
- Nikmawati, S. Pd. (2025, 20 Juli). Wawancara dengan wali kelas anak usia 5–6 tahun KOM RA Al Hawariy.
- Nora. (2025, 20 Juli). Wawancara dengan peserta didik RA Al Hawariy.
- Novianti, L. R., Rahman, T., & Loita, A. (2022). Analisis penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi Zepeto untuk meningkatkan daya ingat kognitif anak usia dini. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*.

- Novitasari, Y. (2018). Analisis permasalahan perkembangan kognitif anak usia dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Nurfadhillah, M. (2023). Meningkatkan minat belajar anak usia dini melalui media video dan media gambar di RA Al Hikmah Ambon. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*.
- Nurhasanah, A., & Alfurqan, A. (2024). Penggunaan media video animasi dalam pembelajaran manasik haji di PAUD Mawar. *Tazakka: Jurnal Pendidikan dan Keislaman*.
- Nurrahman, A. (2018). Peran serta media pembelajaran dalam memfasilitasi belajar anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*.
- Prabawati, L. D., & Ambara, D. P. (2022). Media video pembelajaran berbasis proyek pada tema tanaman subtema cara bercocok tanam untuk anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*.
- Prasetya, T. A., Yanti, R. D., Nurrahman, Z., Aeni, A. N., Guru, P., & Dasar, S. (2022). Pemanfaatan video animasi WOL (Way of Life) sebagai media pembelajaran SKI siswa di kelas 4 SD/MI. *Jurnal Pendidikan*.
- Prasetya, W. A. (2021). Pengembangan video animasi pembelajaran pada mata pelajaran matematika siswa kelas 4 semester genap di SD Negeri 4 Kampung Baru tahun pelajaran 2019/2020. [Tesis, Universitas Pendidikan Ganesha]. *Institutional Repository Universitas Pendidikan Ganesha [sic]*.
- Rahmah, A., & Mulyana, R. (2023). Pengembangan media video animasi berbasis karakter untuk anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Rahmawati, A., & Nuraeni, Z. (2022). Kemandirian belajar siswa melalui pembelajaran flipped classroom pada materi SPLDV kelas VIII berbantuan video animasi. *Jurnal Silogisme: Kajian Ilmu Matematika dan Pembelajarannya*.
- Rismanita, E., Marto, H., & Sakka, A. (2011). Teori struktur intelektual Guilford. *Sigma (Suara Intelektual Gaya Matematika)*.
- Rohani, R. (2020). *Media pembelajaran*.
- Rusawalsep, E. R., Nasirun, M., & Ardina, M. (2020). Meningkatkan kemampuan mengenal sebab akibat anak melalui metode eksperimen pada anak kelompok B. *Jurnal Ilmiah Potensia*.
- Saleh, M. S., Syahrudin, S., Azis, I., & Sahabuddin, S. (2023). *Media pembelajaran*.
- Santrock, J. W. (2019). *Life-span development* (17th ed.). New York, NY: McGraw-Hill Education.

- Saraswati, D. R., Sarbaini, S., & Rafiudin, R. (2022). Evaluasi video animasi pembelajaran materi globalisasi mata pelajaran IPS kelas IX. *J-INSTECH*.
- Satya. (2025, 20 Juli). Wawancara dengan peserta didik RA Al Hawariy.
- Sudarti, D. O. (2019). Kajian teori behavioristik stimulus dan respon dalam meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Tarbawi*.
- Sugiyono. (2014). *Memahami penelitian kualitatif* (Cet. 10). Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kualitatif: Untuk penelitian yang bersifat eksploratif, enterpretif, interaktif, dan konstruktif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukarini, K., & Manua, [sic]. (2021). Video animasi pembelajaran daring pada mata pelajaran IPA kelas 4. *Jurnal Educated Indikasa*.
- Supriyono, S. (2018). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Suryabrata, S. (2008). *Metode penelitian*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Susanti, R., & Lestari, P. (2023). Penelitian kualitatif dalam pendidikan anak usia dini: Pendekatan dan implementasinya. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Syafila, F. N., Putri, S. R. A., & Munawaroh, H. (2023). Perkembangan kognitif anak mengelompokkan bola berwarna. *Journal Fascho: Jurnal Penelitian dan Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Syukri, S. (2021). Peran media pembelajaran untuk anak usia dini. *Al-Abyadh*.
- Tantri. (2025, 20 Juli). Wawancara dengan peserta didik RA Al Hawariy.
- Thalib, M. A. (2022). Pelatihan analisis data model Miles dan Huberman untuk riset akuntansi budaya. *Madani: Jurnal Pengabdian Ilmiah*.
- TK Al-Hawariy. (2025, 20 Juli). Observasi awal di kelas B RA Al Hawariy.
- Tunnoor, S. (2021). Pengaruh perkembangan kognitif siswa terhadap hasil belajar siswa di SDN Tatakan 1 Kecamatan Tapin Selatan Kabupaten Tapin. *Pahlawan*.
- Ulfah, M., & Felicia, L. (2019). Pengembangan pembelajaran matematika dalam National Council of Teachers of Mathematics (NCTM) pada anak. *Equalita: Jurnal Studi Gender dan Anak*.
- Yuniarti, I., & Septiana, I. (2024). Penerapan metode pembelajaran team games tournament berbantuan media Wordwall dalam pembelajaran teks cerpen.

L

A

M

P

I

R

A

N

Lampiran 1 SK Pembimbing

 **KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH
 Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010
 Fax. (0732) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail : admin@iaincurup.ac.id

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH
 Nomor : 30 /In.34/FT/PP.09/01/2025

Tentang
PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

Menimbang : a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ;
 b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II ;

Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ;
 2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup ;
 3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup ;
 4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi ;
 5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/B.II/3/2022, tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022 - 2026.
 6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup
 7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0317 tanggal 13 Mei 2022 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.

Memperhatikan : 1. Surat Permohonan Penerbitan SK Pembimbing An. Dewi Lutfyyatul Jannah
 2. Berita Acara Seminar Proposal Pada Hari Selasa, 09 Juli 2024

MEMUTUSKAN :

Menetapkan
 Pertama : 1. Agus Riyan Oktori, M.Pd.I NIP. 19910818 201903 1 008
 2. Amanah Rahma Ningtyas, M.Pd NIP. 19900401 202321 2 046

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :

N A M A : Dewi Lutfyyatul Jannah
 N I M : 21511003

JUDUL SKRIPSI : Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Mengembangkan Aspek Kognitif Anak Usia Dini Umur 5 - 6 Tahun Di Tk Al - Hawary

Kedua : Proses bimbingan dilakukan sebanyak 12 kali pembimbing I dan 12 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;

Ketiga : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;

Keempat : Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;

Kelima : Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;

Keenam : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;

Ketujuh : Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;

Ditetapkan di Curup,
 Pada tanggal 16 Januari 2025
 Dekan,


Lampiran 2 Surat Permohonan Izin Penelitian



**YAYASAN PONDOK PESANTREN
ASH-HABUL MUSTADH'AFIN
RAUDHATUL ATHFAL AL-HAWARIY**
 Alamat : Jl. Susilawati Suherman, Simpang Nangka,
 Kecamatan Selupu Rejang, Kabupaten Rejang Lebong 39153
 Email : raalhawariy@gmail.com

SURAT IZIN PENELITIAN
 Nomor : 80/RA.A/VIII/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Ahmad Faisal S.H
 Nik : 1702190312680002
 Jabatan : Kepala Sekolah RA Al Hawariy

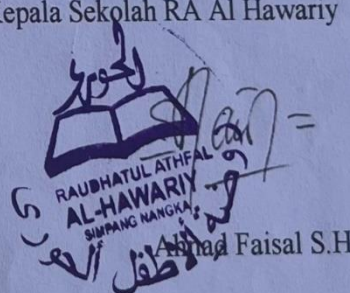
Dengan ini menerangkan Bahwa :

Nama : Dewi Lutfyyatul Jannah
 NIM : 215911003
 Fakultas/Prodi : Tarbiyah/Piaud

Diberikan izin untuk melaksanakan Penelitian yang berjudul ***"Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Mengembangkan Aspek Kognitif Anak Usia Dini 5-6 Tahun"*** di Ra Al Hawariy pada Tanggal 16 Juli sampai 16 Oktober 2025.

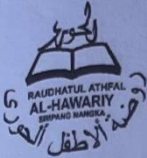
Demikian surat keterangan ini dibuat sebagaimana mestinya

Rejang Lebong, 19 Agustus 2025
 Kepala Sekolah RA Al Hawariy



Ahmad Faisal S.H

Lampiran 3 Surat Izin Penelitian



YAYASAN PONDOK PESANTREN
ASH-HABUL MUSTADH'AFIN
RAUDHATUL ATHFAL AL-HAWARIY
 Alamat : Jl. Susilawati Suherman, Simpang Nangka,
 Kecamatan Selupu Rejang, Kabupaten Rejang Lebong 39153
 Email : raalhawariy@gmail.com

SURAT IZIN PENELITIAN
 Nomor : 80/RA.A/VIII/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Ahmad Faisal S.H
 Nik : 1702190312680002
 Jabatan : Kepala Sekolah RA Al Hawariy

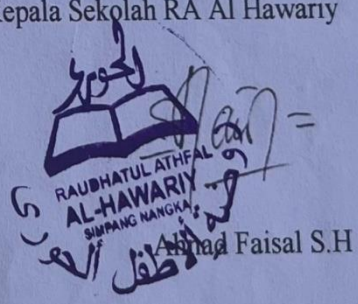
Dengan ini menerangkan Bahwa :

Nama : Dewi Lutfyyatul Jannah
 NIM : 215911003
 Fakultas/Prodi : Tarbiyah/Piaud

Diberikan izin untuk melaksanakan Penelitian yang berjudul ***"Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Mengembangkan Aspek Kognitif Anak Usia Dini 5-6 Tahun"*** di Ra Al Hawariy pada Tanggal 16 Juli sampai 16 Oktober 2025.

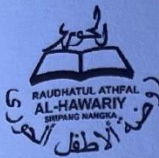
Demikian surat keterangan ini dibuat sebagaimana mestinya

Rejang Lebong, 19 Agustus 2025
 Kepala Sekolah RA Al Hawariy



RAUDHATUL ATHFAL
 AL-HAWARIY
 SIMPANG NANGKA
 Ahmad Faisal S.H

Lampiran 4 Surat Selesai Penelitian


**YAYASAN PONDOK PESANTREN
ASH-HABUL MUSTADH'AFIN
RAUDHATUL ATHFAL AL-HAWARIY**
 Alamat : Jl. Susilawati Suherman, Simping Nangka,
 Kecamatan Selupu Rejang, Kabupaten Rejang Lebong 39153
 Email : raalhawariy@gmail.com

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN
 Nomor : 81/RA.A/IX/2025

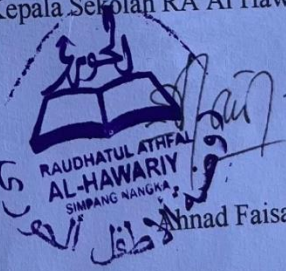
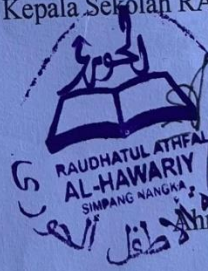
Yang bertanda tangan dibawah ini
 Nama : Ahmad Faisal S.H
 Nik : 1702190312680002
 Jabatan : Kepala Sekolah RA Al Hawariy

Dengan ini menerangkan Bahwa :
 Nama : Dewi Lutfyyatul Jannah
 NIM : 21511026
 Fakultas/Prodi : 215911003

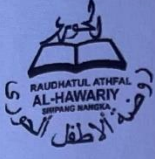
Yang bersangkutan benar-benar telah melaksanakan Penelitian yang berjudul
***"Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk
 Mengembangkan Aspek Kognitif Anak Usia Dini 5-6 Tahun"*** di Ra Al Hawariy
 pada Tanggal 16 Juli sampai 16 Oktober 2025.

Demikian surat keterangan ini dibuat sebagaimana mestinya

Rejang Lebong, 17 Oktober 2025
 Kepala Sekolah RA Al Hawariy



 Ahmad Faisal S.H

Lampiran 5 Surat Selesai Wawancara


**YAYASAN PONDOK PESANTREN
ASH-HABUL MUSTADH'AFIN
RAUDHATUL ATHFAL AL-HAWARIY**
 Alamat : Jl. Susilawati Suherman, Simpang Nangka,
 Kecamatan Selupu Rejang, Kabupaten Rejang Lebong 39153
 Email : raalhawariy@gmail.com

SURAT KETERANGAN SELESAI WAWANCARA
 Nomor : 82/RA.A/VIII/2025

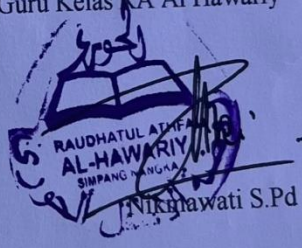
Yang bertanda tangan dibawah ini
 Nama : Nikmawati S.Pd
 Nik : 1702114206760001
 Jabatan : Guru Kelas RA Al Hawariy

Dengan ini menerangkan Bahwa :
 Nama : Dewi Lutfyyatul Jannah
 NIM : 215911003
 Fakultas/Prodi : Tarbiyah/Piaud

Yang bersangkutan benar-benar telah melaksanakan wawancara kepada saya dan beberapa santri dikelas

Demikian surat keterangan ini dibuat sebagaimana mestinya

Rejang Lebong, 20 Agustus 2025
 Guru Kelas RA Al Hawariy


 Nikmawati S.Pd

Lampiran 6 Modul Ajar

MODUL AJAR RA AL HAWARIY			
INFORMASI UMUM			
Nama RA	AL HAWARIY	Jenjang/Kelas	RA - B (5-6 tahun)
Alokasi Waktu	1-6 pertemuan 150 menit	Semester	1 (Ganjil)
Minggu Ke-	1	Jumlah Siswa	... Anak
Profil Pelajar Pancasila yang berkaitan	• Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia • Mandiri • Bernalar kritis • Kreatif		
Model Pembelajaran	Tatap Muka		
Fase	Fondasi		
Topik / Sub-topik	Sekolah Asyik / Ayo Berkenalan.		
Tujuan Kegiatan	• Anak dapat bersyukur kepada Tuhan • Mengembangkan kepercayaan diri anak Ketika berada dilingkungan baru • Menanamkan kebiasaan kepada anak untuk mengucapkan kata santun (permisi, tolong, maaf, dan terima kasih) • Anak dapat membuat karya dari bahan yang ada di sekitar • Menumbuhkan budaya literasi pada anak • Anak mampu memperkenalkan diri dan berkomunikasi dengan baik • Anak dapat menggunakan dan mengenal konsep pramatematika dalam berbagai kegiatan • Anak dapat mengungkapkan perasaannya dengan menggunakan bahasa yang lebih kompleks • Memberikan pengalaman untuk anak-anak mengenal dan menghargai orang lain, termasuk berkenalan dengan orang lain. • Membantu anak-anak mengembangkan keterampilan sosial seperti mengajukan pertanyaan dan memulai percakapan. • Membantu anak-anak memahami pentingnya berbagi dan bersahabat. • Memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk mempraktikkan penggunaan bahasa yang tepat dan sopan dalam berinteraksi dengan orang lain. • Menumbuhkan rasa percaya diri pada anak-anak, sehingga mereka dapat menjalin relasi dengan orang lain dengan lebih mudah.		
Deskripsi Umum Kegiatan	• Pada kegiatan ini, anak diajak untuk memperkenalkan diri sendiri dan		

	kegiatan • Anak mengenal tokoh Aku beserta keluarga Ayah, Ibu, Kakek, dan Nenek, untuk mengembangkan sosial emosional anak berimajinasi tentang tokoh Aku. • Kegiatan yang dilakukan meliputi kegiatan membaca buku cerita, mengenal tentang diri sendiri, keluarga, menyusun bahan lepas, membuat bentuk dengan menggunakan adonan playdough/ plastisin/tanah liat, membuat karya dari bahan sekitar, mengenal konsep pramatematika, melakukan <i>interview</i> sederhana •
Alat dan Bahan	Gambar/ foto metamorfosis diri (dari kecil sampai besar), kardus bekas, daun pisang kering, gunting, lem, loose part (bahan lepasan), Gambar pohon keluarga biji jagung, kartu angka, gunting, lem, plastisin, gulungan kertas, kertas berwarna/kertas origami, spidol, krayon, lem, solatip dan gunting, gambar rumah, gambar benda-benda yang ada di rumah.
Sarana Prasarana	Ruangan kelas, halaman sekolah, taman kota

PETA KONSEP



KEGIATAN MINGGUAN

Hari	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jum'at	Sabtu
Kegiatan	Mendiskusikan ide-ide kegiatan hari ini bersama anak Berkenalan dengan Hobi..	Bermain 'SebuRAan Nama Teman' untuk menghafal nama teman	Membuat pelukan tangan Mewarnai gambar dan menulis kata "aku sayang ibu"	tabel sederhana tentang buah kesukaan ayah, ibu	Ayo bercerita tentang hobi memamah	membuat kata Ayah, ibu, adik dari adonan playdough/ bahan lepasan Membuat karya dari bahan alam
Alat dan Bahan	Video cerita: Ayo Berkenalan Anak secara bergantian menceritakan hobi mereka masing-masing	Kertas HVS, (pensil warna/krayon, pensil, penggaris, penghapus dan lainnya)	Gunting, lem, krayon/pensil warna perlengkapan mewarnai (pensil warna/krayon, pensil, dll)	Lidi/batang korek api Lembar tugas yang berisi tabel, pensil, penghapus (perlengkapan menulis)	gulungan kertas, kertas berwarna/kertas origami, spidol, krayon, lem, solatip dan gunting	adonan playdough/ bahan lepasan Batu, ranting kayu, biji jagung, kerang

KEGIATAN HARIAN

Hari 1

Jenis Kegiatan	Uraian Kegiatan
Pembiasaan Pagi	– SOP penyambutan, – Memberi dan membalas salam, – Menaruh tas di tempatnya dan mengeluarkan buku, – Membaca dan mengaji, – Berbaris di halaman, – Membaca doa pagi, syahadat, ikrar santri, dan doa masuk kelas, – Masuk kelas, memastikan siswa duduk tertib dan membaca wirid pagi.
Kegiatan Pembuka	– Memperhatikan video cerita: Ayo Berkenalan – Mendiskusikan ide-ide kegiatan hari ini bersama anak – Menyiapkan properti kelas / aturan bermain, harapan dan rangkaian waktu main Pemantik : – Tanyakan gambar apa saja yang ada di video ini? – Siapa saja tokoh di dalam cerita ini? (biarkan anak menebak) – Kira-kira siapa tokoh utama di dalam cerita ini? – Tanyakan arti judul buku dan biarkan anak tahu artinya – Saat melihat video, guru tidak perlu berhenti berdiskusi. Cukup bahas yang menarik perhatian anak lalu eksplorasi (kepo) mereka. – Setelah baca buku, diskusikan siapa tokoh yang terlibat? – Dimana cerita pada video terjadi? – Tanyakan sifat tokoh (apabila ada) yang ada di dalam cerita – Minta anak menceritakan kembali dengan kata-katanya (boleh lengkap atau sepotong saja)

	- Biarkan mereka berimajinasi dengan memberi pertanyaan "Andai kamu jadi X apa yang akan kamu lakukan?"
Kegiatan Inti	- Berkenalan dengan Hobi: Anak dapat berbagi tentang hobi mereka dan menceritakan mengapa mereka menyukainya. - Guru mendorong anak untuk berani untuk memperkenalkan diri sendiri. - Guru mengajak anak membuat pigura foto dari kecil (merangkak) sampai besar (bisa berjalan) dari bahan alam - Guru mengajak anak menyusun bahan lepasan menjadi kata Aku sayang diriku - Guru mendorong anak untuk berani berkenalan dan memperkenalkan teman di depan kelas
Kegiatan Penutup	- Refleksi: duduk melingkar, menanyakan perasaan, minta anak bertukar kesan dan pengalaman belajar selama hari ini - Anak dibimbing untuk membereskan meja dan perlengkapan pribadi - Informasi: menyampaikan rencana belajar untuk hari berikutnya. - Membaca doa syukur nikmat, doa keluar rumah, doa naik kendaraan, doa penutup majelis, sholawat - Berdoa bersama dan mengucapkan terima kasih atas pengalaman belajar hari ini - Menutup kegiatan dengan salam

Hari 2

Jenis Kegiatan	Uraian Kegiatan
Pembiasaan Pagi	– SOP penyambutan, – Memberi dan membalas salam, – Menaruh tas di tempatnya dan mengeluarkan buku, – Membaca dan mengaji, – Berbaris di halaman, – Membaca doa pagi, syahadat, ikrar santri, dan doa masuk kelas, – Masuk kelas, memastikan siswa duduk tertib dan membaca wirid pagi..
Kegiatan Pembuka	– Literasi cinta buku: Anak diajak berkumpul untuk membaca buku, berbagi cerita, dan bertanya tentang hal-hal yang mereka baca – Mendiskusikan ide-ide kegiatan hari ini bersama anak tentang berkenalan dengan teman – Menyanyikan lagu “Ayo Berkenalan” (sama seperti video) – Menghafal doa ketika hujan – Menyiapkan properti kelas / aturan bermain, harapan dan rangkaian waktu main
Kegiatan Inti	– Berkenalan dengan menyebuRAan nama kepada temannya – Anak berani bercerita tentang Diri Sendiri pada saat berkenalan dengan teman – Bermain 'SebuRAan Nama Teman' untuk menghafal nama teman – Bermain 'Berebut Kata' untuk belajar menyebuRAan nama teman dengan cepat – Bermain 'Mewarnai Gambar' untuk bersosialisasi dengan teman – Bermain 'Temukan Kata Berlawanan' untuk menguaRAan persahabatan
Kegiatan Penutup	– Refleksi: duduk melingkar, menanyakan perasaan, minta anak bertukar kesan dan pengalaman belajar selama hari ini – Anak dibimbing untuk membereskan meja dan perlengkapan pribadi – Informasi: menyampaikan rencana belajar untuk hari berikutnya. – Membaca doa syukur nikmat, doa keluar rumah, doa naik kendaraan, doa penutup majelis, sholawat – Berdoa bersama dan mengucapkan terima kasih atas pengalaman belajar hari ini – Menutup kegiatan dengan salam

Hari 3

Jenis Kegiatan	Uraian Kegiatan
Pembiasaan Pagi	- SOP penyambutan, - Memberi dan membalas salam, - Menaruh tas di tempatnya dan mengeluarkan buku, - Membaca dan mengaji, - Berbaris di halaman, - Membaca doa pagi, syahadat, ikrar santri, dan doa masuk kelas, - Masuk kelas, memastikan siswa duduk tertib dan membaca wirid pagi..
Kegiatan Pembuka	- Literasi cinta buku: Anak diajak berkumpul untuk membaca buku, berbagi cerita, dan bertanya tentang hal-hal yang mereka baca - Mendiskusikan ide-ide kegiatan hari ini bersama anak tentang ayah ibu - Menyanyikan lagu "Ayo Berkenalan" (sama seperti video) - Menyiapkan properti kelas / aturan bermain, harapan dan rangkaian waktu main
Kegiatan Inti	- Membuat pelukan tangan : Alat dan bahan :Kertas Panjang, kertas konstruksi/kardus susu. Gunting, lem, krayon/pensil warna. Cara Membuat : - Jiplak tangan anak di atas kertas konstruksi - Gunting tangan yang dijiplak - RekaRAan tangan pada setiap ujung kertas Panjang - Tulis Aku Sayang Ibu/ Ibuku Hebat / sesuai keinginan anak pada kertas Panjang dan hiasi - Guru mengajak anak untuk membuat hadiah/ pelukan tangan dari kertas - Guru mengajak anak untuk membuat menu ringan (mi goreng) untuk ibu - Guru mendorong mengajak anak untuk menyampaikan perasaannya kepada ibu - Guru mendorong anak mewarnai gambar dan menulis kata "aku sayang ibu"
Kegiatan Penutup	- Refleksi: duduk melingkar, menanyakan perasaan, minta anak bertukar kesan dan pengalaman belajar selama hari ini - Anak dibimbing untuk membereskan meja dan perlengkapan pribadi - Informasi: menyampaikan rencana belajar untuk hari berikutnya. - Membaca doa syukur nikmat,doa keluar rumah,doa naik kendaraan,doa penutup majelis,sholawat - Berdoa bersama dan mengucapkan terima kasih atas pengalaman belajar hari ini - Menutup kegiatan dengan salam

Hari 4

Jenis Kegiatan	Uraian Kegiatan
Pembiasaan Pagi	– SOP penyambutan, – Memberi dan membalas salam, – Menaruh tas di tempatnya dan mengeluarkan buku, – Membaca dan mengaji, – Berbaris di halaman, – Membaca doa pagi, syahadat, ikrar santri, dan doa masuk kelas, – Masuk kelas, memastikan siswa duduk tertib dan membaca wirid pagi..
Kegiatan Pembuka	– Literasi cinta buku: Anak diajak berkumpul untuk membaca buku, berbagi cerita, dan bertanya tentang hal-hal yang mereka baca – Mendiskusikan ide-ide kegiatan hari ini bersama anak tentang rumahku – Menyanyikan lagu “Ayo Berkenalan” (sama seperti video) – Menyiapkan properti kelas / aturan bermain, harapan dan rangkaian waktu main
Kegiatan Inti	– Anak berani berkenalan dan menyebuRAan rumahnya ada di mana – Guru mengajak anak untuk membuat rumah dari lidi/batang korek api – Guru mengajak anak mengisi tabel sederhana tentang buah kesukaan ayah, ibu, kakak, adik, kakek, nenek (sebelumnya anak sudah diinstruksikan untuk bertanya kepada anggota keluarga) – Guru mengajak anak menguruRAan anggota keluarga
Kegiatan Penutup	– Refleksi: duduk melingkar, menanyakan perasaan, minta anak bertukar kesan dan pengalaman belajar selama hari ini – Anak dibimbing untuk membereskan meja dan perlengkapan pribadi – Informasi: menyampaikan rencana belajar untuk hari berikutnya. – Membaca doa syukur nikmat, doa keluar rumah, doa naik kendaraan, doa penutup majelis, sholawat – Berdoa bersama dan mengucapkan terima kasih atas pengalaman belajar hari ini – Menutup kegiatan dengan salam

Hari 5

Jenis Kegiatan	Uraian Kegiatan
Kebiasaan Pagi	- SOP penyambutan, - Memberi dan membalas salam, - Menaruh tas di tempatnya dan mengeluarkan buku, - Membaca dan mengaji, - Berbaris di halaman, - Membaca doa pagi, syahadat, ikrar santri, dan doa masuk kelas, - Masuk kelas, memastikan siswa duduk tertib dan membaca wirid pagi..
Kegiatan Pembuka	- Literasi cinta buku: Anak diajak berkumpul untuk membaca buku, berbagi cerita, dan bertanya tentang hal-hal yang mereka baca - Mendiskusikan ide-ide kegiatan hari ini bersama anak tentang cerita seputar hobiku - Doa ketika masuk rumah - Menyanyikan lagu "Ayo Berkenalan" (sama seperti video) - Menyiapkan properti kelas / aturan bermain, harapan dan rangkaian waktu main
Kegiatan Inti	- Anak maju ke depan temannya dan menceritakan tentang hobi mereka - Kegiatan seni membuat rumah: Bahan-bahan yang digunakan: gulungan kertas, kertas berwarna/kertas origami, spidol, krayon, lem, selotip dan gunting. Cara membuat: gulungkan kertas menjadi bentuk tabung lalu beri selotip agar tidak mudah lepas, setelah itu lipat kertas origami/kertas warna menjadi bentuk persegi panjang, gunting dan lipat lagi menjadi bentuk persegi dan pasangkan diatas/ salah satu ujung tabung (bagian atas), beri warna dan gambarkan jendela, pintu dan lainnya menggunakan spidol, untuk bagian atap bisa rekaRAan juga dengan selotip agar tidak mudah lepas, selanjutnya anak-anak bisa menggunakannya untuk bermain Contoh :  - Barang-barang Rumah Tangga: Setiap anak akan diberi gambar barang-barang rumah tangga dan mereka harus mengidentifikasi ruangan tempat barang itu berada.
Kegiatan Inti Ekstrakurikuler	- Kegiatan belajar memanah menghidupkan sunah Nabi, anak diajarkan memanah sesuai mashab yang ditentukan, yang dibagi 2 kelompok - Alat/bahan ; panah, busur, papan / target sasaran
Kegiatan Penutup	- Refleksi: duduk melingkar, menanyakan perasaan, minta anak bertukar kesan dan pengalaman belajar selama hari ini - Anak dibimbing untuk membereskan meja dan perlengkapan pribadi

Hari 6	
Jenis Kegiatan	Uraian Kegiatan
Pembiasaan Pagi	- SOP penyambutan, - Memberi dan membalas salam, - Menaruh tas di tempatnya dan mengeluarkan buku, - Membaca dan mengaji, - Berbaris di halaman, - Membaca doa pagi, syahadat, ikrar santri, dan doa masuk kelas, - Masuk kelas, memastikan siswa duduk tertib dan membaca wirid pagi..
Kegiatan Pembuka	- Literasi cinta buku: Anak diajak berkumpul untuk membaca buku, berbagi cerita, dan bertanya tentang hal-hal yang mereka baca - Mendiskusikan ide-ide kegiatan hari ini bersama anak tentang cinta keluarga - Menyanyikan lagu "Ayo Berkenalan" (sama seperti video) - Menyiapkan properti kelas / aturan bermain, harapan dan rangkaian waktu main
Kegiatan Inti	- Anak diajak berkenalan dengan menyebutkan nama ayah dan ibunya - Guru mendorong anak untuk membuat kata Ayah, ibu, adik dari adonan playdough/bahan lempasan - Guru mengajak anak dapat membuat karya dari bahan alam (bisa berupa Batu, ranting kayu, biji jagung, kerang) untuk membuat bentuk anggota keluarga
Kegiatan Penutup	- Refleksi: duduk melingkar, menanyakan perasaan, minta anak bertukar kesan dan pengalaman belajar selama hari ini - Memberikan apresiasi atas perilaku positif yang telah dilakukan anak (senyum/ tepuk tangan/ acungan jempol, dll) - Anak dibimbing untuk membereskan meja dan perlengkapan pribadi - Informasi: menyampaikan rencana belajar untuk hari berikutnya. - Membaca doa syukur nikmat, doa keluar rumah, doa naik kendaraan, doa penutup majelis, sholawat - Berdoa bersama dan mengucapkan terima kasih atas pengalaman belajar hari ini - Menutup kegiatan dengan salam

E. ASESMEN

Dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- Mengobservasi anak selama proses kegiatan bermain-belajar
- Mendokumentasikan proses kegiatan bermain-belajar dan hasil karya anak
- Melakukan pencatatan dengan berbagai teknik
- Instrumen yang dapat dipakai silakan dipilih: (1) Catatan Anekdotal, (2) Hasil Karya, (3) Ceklis, dan (4) Foto berseri (format terlampir)
- Melakukan analisis terhadap hasil observasi, pencatatan, dan hasil karya anak

Mengetahui,

Kepala RA AL HAWARIY

Guru Kelas

Ahmad Faisal S.H

Lampiran 7 Pedoman Wawancara

PEDOMAN WAWANCARA

Aspek Yang Diamati	Fokus Penelitian	Indikator	Pertanyaan Penelitian	Subjek
Analisis penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi untuk mengembangkan aspek kognitif anak usia dini umur 5-6 tahun di tk al - hawary	Bagaimana penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi terhadap peningkatan aspek kognitif anak usia dini	5. Menarik perhatian anak	4. Bagaimana guru memantik fokus anak untuk mengamati video pembelajaran? 5. Bagaimana guru membuat anak tetap fokus dan senang saat menonton video animasi? 6. Bagaimana membuat anak menunjukkan ketertarikan untuk melihat video animasi?	Guru kelas dan peserta didik kelas B di TK Al - Hawary
		6. Memahami isi atau pesan video	4. Bagaimana guru membuat anak mengulang atau menceritakan kembali isi video dengan kata - kata anak sendiri? 5. Bagaimana guru membuat anak memahami pesan moral atau pembelajaran sederhana dari video animasi? 6. Bagaimana anak menceritakan kembali video animasi yang telah dilihat anak?	
		7. Meningkatkan kemampuan bahasa anak	4. Bagaimana guru membantu anak dapat meniru kosa kata baru dari video? 5. Bagaimana guru mendorong anak untuk berbicara, atau bernyanyi setelah	

			menonton video? 6. Bagaimana anak mampu berkomunikasi pada saat menceritakan kembali video yang anak tonton?	
		8. Meningkatkan daya imajinasi dan kreativitas anak	4. Bagaimana guru mengajak anak untuk bermain peran atau bercerita terinspirasi dari video? 5. Bagaimana guru mengajak anak untuk berbagi perasaan setelah bermain peran atau bercerita? 6. Bagaimana anak menunjukkan imajinas dan kreativitasnya setelah menonton video animasi?	
	Factor – factor yang mempengaruhi keberhasilan penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi aspek kognitif	6. Memahami hubungan sebab akibat	4. Bagaimana cara guru untuk pemilihan video yang tepat untuk anak dapat memahami hubungan sebab akibat dalam kehidupan sehari-hari? 5. Apa yang guru perlu perhatikan untuk mendampingi anak menonton video animasi agar anak tidak hanya pasif menonton juga memahami konsekuensi dari setiap tindakan yang ditampilkan di video? 6. Bagaimana anak mampu menjelaskan	Guru kelas dan peserta didik kelas B di TK Al-Hawary

			hubungan antara tindakan dan akibat secara lisan?	
		7. Memecahkan masalah sederhana	4. Bagaimana guru dapat memilih video yang menampilkan situasi problem sloving sederhana yang dapat digunakan untuk merangsang kempuan anak dalam menyelesaikan masalah - masalah mereke sendiri? 5. Bagaimana guru mengambil langkah setelah anak menonton video agar mereka bisa menghubungkan isi video dengan pengalaman anak dalam menyelesaikan masalah di kehidupan nyata anak? 6. Bagaimana anak dapat memecahkan masalahnya sendiri di kehidupan sehari - hari?	
		8. Mengelompokkan dan mengurutkan	4. Bagaimana guru dapat mengetahui video animasi yang menampilkan aktivitas mengelompokkan atau mengurutkan benda dapat membantu anak dapat memahami konsep klasifikasi dan urutan secara visual? 5. Strategi apa yang dapat dilakukan guru untuk memastikan anak tidak hanya	

			menonton video secara pasif, tetapi juga aktif mengamati dan menirukan proses mengelompokkan dan menurutkan dalam kegiatan nyata? 6. apa anak dapat mengelompokkan benda saat bermain atau kegiatan kelas?	
		9. Mengingdt dan mengenang (Memori)	4. Bagaimana video yang menyajikan ceirta atau urutan kegiatan sederhana dapat membantu meningkatkan kemampuan anak dalam mengingat dan mencerikan kembali informasi? 5. strategi apa yang bisa digunakan setelah anak menonton video untuk mendorong mereka mengingat kembali isi video dengan cara yang menyenangkan? 6. Apakah anak dapat mengingat intruksi yang diberikan pada saat menonton video ?	
		10. Mengembangkan daya imajinasi dan kreativitas	4. Bagaimana video animasi yang menampilkan cerita imajinatif atau aktivitas kreatif dapat merangsang anak untuk mengeksplorasi ide - ide baru dalam	

			bermain dan berkarya 5. Apa peran guru setelah anak menonton video untuk memastikan mereka mendapat ruang mengekspresikan imajinasi dan kreativitas melalui kegiatan yang nyata? 6. Bagaimana anak merespons kegiatan yang membutuhkan imajinasi (misalnya membuat cerita bersama atau menggambar bebas	
--	--	--	---	--

Lampiran 8 Pedoman Observasi

PEDOMAN OBSERVASI

Aspek Yang Diamati	Fokus Penelitian	Indikator	Aspek Yang Diamati	Keterangan	
				Iya	Tidak
Analisis penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi untuk mengembangkan aspek Kognitif anak usia dini umur 5 - 6 tahun di tk Al - Hawary	Penggunaan video animasi	5. Menarik perhatian anak	4. Guru memantik fokus anak untuk mengamati video pembelajaran 5. Guru membuat anak tetap fokus dan senang saat menonton video animasi 6. Anak menunjukkan ketertarikan, fokus, dan antusiasme dalam menonton video animasi	✓	
		6. Memahami isi atau pesan video	4. Guru membuat anak dapat mengulang atau menceritakan kembali isi video dengan kata - kata anak sendiri 5. Guru membuat anak memahami pesan moral atau pembelajaran sederhana dari video 6. Anak menceritakan kembali video animasi yang telah dilihat anak		
		7. Meningkatkan kemampuan bahasa anak	4. Guru membantu anak dapat untuk meniru kosakata baru dari video 5. Guru mendorong anak untuk berbicara, atau bernyanyi setelah menonton 6. Anak dapat mengikuti percakapan dan menjawab pertanyaan dengan baik		
		8. Meningkatkan daya imajinasi dan kreativitas	h. Guru mengajak anak untuk bermain peran atau bercerita terinspirasi dari video i. Guru mengajak anak untuk berbagi perasaan setelah bermain peran j. Anak mengekspresikan ide kreatifnya, misalnya lewat gambar atau cerita		
	Mengembangkan aspek Kognitif	8. Memahami hubungan sebab akibat	4. Guru memilih video yang tepat untuk anak dapat memahami hubungan sebab akibat dalam kehidupan sehari - hari 5. Guru memperhatikan untuk mendampingi anak menonton video animasi agar anak tidak hanya pasif menonton tapi juga memahami konsekuensi dari setiap tindakan yang ditampilkan di video 6. Anak mampu memahami bahwa suatu peristiwa terjadi karena adanya		

			penyebab tertentu, dan dapat menjelaskan hubungan antara tindakan dan hasil yang ditimbulkan		
		9. Memecahkan masalah sederhana	4. Guru dapat memilih video yang menampilkan situasi problem-slovinh sederhana yang dapat digunakan untuk merangsang kemampuan anak dalam menyelesaikan masalah - masalah mereka sendiri 5. Guru mengambil langkah setelah anak menonton video agar mereka bisa menghubungkan isi video dengan pengalaman anak dalam menyelesaikan masalah di kehidupan nyata anak 6. Anak dapat menyelesaikan tugas yang menantang tanpa cepat menyerah		
		10. Mengelompokan dan mengurutkan	4. Guru memilih video yang menampilkan anak menggunakan symbol (seperti bermain peran atau menggambar lambang) dapat membantu mengembangkan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia dini 5. Guru dapat memfasilitasi kegiatan lanjutan setelah menonton video agar anak bisa mengekspresikan pemahaman simbolik mereka secara kreatif 6. Anak mampu mengelompokkan benda berdasarkan warna, bentuk, ukuran, atau fungsi, dan dapat mengurutkan benda dari ukuran kecil ke besar, pendek ke panjang atau lainnya		
		11. Mengingat dan mengenang (memori)	4. Guru menyajikan video animasi bercerita atau urutan kegiatan sederhana dapat membantu meningkatkan kemampuan anak dalam mengingat dan menceritakan kembali informasi 5. Guru memberikan strategi setelah anak menonton video untuk mendorong mereka mengingat kembali isi video dengan cara yang menyenangkan 6. Anak dapat mengingat kembali informasi atau kejadian yang ada di video		

		12. Mengembangkan daya imajinasi dan kreativitas	4. Guru memberikan video animasi yang menampilkan cerita imajinatif atau aktivitas kreatif yang dapat merangsang anak untuk mengeksplorasi ide - ide baru dalam bermain dan berkarya 5. Guru memastikan mereka mendapat ruang mengekspresikan imajinasi dan kreativitas anak melalui kegiatan yang nyata setelah anak menonton video 6. Anak dapat menunjukkan minat menciptakan sesuatu dari bahan sederhana atau daur ulang		

Lampiran 9 Pedoman Dokumentasi

PEDOMAN DOKUMENTASI

No	Aspek yang diamati	Ket
1	Profil sekolah	✓
2	Visi misi sekolah	✓
3	Sarana dan prasarana	✓
4	Identitas guru	✓
5	Modul ajar	✓
6	Jumlah anak	✓
7	Foto kegiatan pembelajaran	✓

Lampiran 10 Transkrip Wawancara

TRANSKIP WAWANCARA

Pertanyaan Penelitian	Jawaban Informan	Reduksi Data	Penyajian Data	Kesimpulan
7. Bagaimana guru memantik fokus anak untuk mengamati video pembelajaran? 8. Bagaimana guru membuat anak tetap fokus dan senang saat menonton video animasi? 9. Bagaimana membuat anak menunjukkan ketertarikan untuk melihat video animasi?	1. Nikmawati selaku guru yang mengajar dikelas menyampaikan : biasanya saya bilang sama anak – anak seperti “ kita bakal nonton video seru nih, diliat baik – baik ya, nanti ibu bakal nanya 2. Nikmawati selaku guru yang mengajar dikelas menyampaikan : saya selalu pilih yang engga lama	1. Guru memancing perhatian anak dengan memberi penjelasan singkat sebelum video. 2. Pemilihan video pendek untuk menjaga konsentrasi anak 3. Guru membangkitkan rasa ingin tahu dengan memberi gambaran isi video	1. Guru menggunakan kalimat pengantar untuk menumbuhkan rasa penasaran anak sebelum menonton video. 2. Guru mengelola durasi video agar sesuai dengan kemampuan fokus anak usia dini. 3. Guru membangkitkan rasa ingin tahu dengan memberi gambaran isi video	Dari hasil observasi dan wawancara pada anak umur 5 -6 tahun TK Al-Hawary, sudah memperlihatkan ketertarikan dan minat untuk melihat video animasi.

	durasi videonya, biar anak enggak cape dan bosan 3. Nikmawati selaku guru yang mengajar dikelas menyampaikan : saya pancing dengan menspoiler isi video dan memberi pertanyaan siapa yang mau menonton video nanti anak bakal menjawab “ aku mau mi, aku mau mi “			
7. Bagaimana guru membantu anak dapat meniru kosa kata baru dari video? 8. Bagaimana guru mendorong anak untuk	1. Nikmawati selaku guru yang mengajar dikelas menyampaikan : Biasanya sehabis nonton video saya	1. Guru menggunakan teknik tanya jawab sederhana setelah menonton video untuk melatih	1. Guru memancing anak dengan pertanyaan sesuai isi video agar kosa kata baru lebih mudah diingat.	Dari hasil observasi dan wawancara pada anak umur 5 -6 tahun TK Al-Hawary, anak sudah memperlihatkan bahwa anak dapat memahami isi atau pesan video.

berbicara, atau bernyanyi setelah menonton video? 9. Bagaimana anak mampu berkomunikasi pada saat menceritakan kembali video yang anak tonton?	memberi pertanyaan kepada anak kaya “ tadi hewan apa yang ada di video “ tergantung konteksnya, semisal nonton video nusa dan rara jadi nanya nya “ nusa rara tadi ngapain ajaya, yang bisa jawab umi kasih bintang” 2. Nikmawati selaku guru yang mengajar dikelas menyampaikan : Biasanya saya mengajak ngobrol anak sambil nanya tentang video semisal menonton nusa rara “ tadi hall	anak mengingat kosa kata baru. 2. Guru mengajak anak berdialog dan menghubungkan isi video dengan kehidupan nyata serta nilai moral. 3. Anak mampu menceritakan kembali isi video dengan bahasa sederhana sesuai pemahamannya.	2. Guru mendorong anak berbicara/bernyanyi dengan pertanyaan reflektif yang berkaitan dengan perilaku tokoh dalam video. 3. Anak mengekspresikan kembali isi video secara lisan meski belum runtut, menunjukkan adanya pemahaman dan keberanian berbicara.	
--	--	---	--	--

	yang dilakukan rara baik ga?” , “ kita kalo mau nemu uang di jalan harus di balikin biar gadapet apa? do? dosa? 3. Nikmawati selaku guru yang mengajar dikelas menyampaikan : Mereka biasanya ngejelasin dengan buru – buru pake bahasa dia sendiri seperti “ iya mi, tadi adel liat rara nusa nemuin uang taunya uangnya pak ucok mi”			
7. Bagaimana guru megajak anak untuk bermain peran atau	1. Nikmawati selaku guru yang mengajar dikelas	1. Guru mengulang kosakata dari video dan	1. Guru memancing anak bercerita atau bermain peran	Dari hasil observasi dan wawancara pada anak umur 5 -6 tahun TK Al-Hawary, anak dapat mengucapkan

bercerita terinspirasi dari video? 8. Bagaimana guru mengajak anak untuk berbagi perasaan setelah bermain peran atau bercerita? 9. Bagaimana anak menunjukkan imajinas dan kreativitasnya setelah menonton video animasi?	menyampaikan : Saya biasanya mengulang kata – kata baru dari video, misalnya kalo ada kata bhasa inggris di video misalnya bahasa inggris buku (book) saya ulangi sambil mengajaki anak – anak untuk mengikuti mengulangi kata bahasa inggris buku biar anak mudah untuk mengingat 2. Nikmawati selaku guru yang mengajar dikelas menyampaikan : saya biasanya bertanya “ tadi	mengajak anak menirukan. 2. Guru mengajak anak berbagi perasaan lewat pertanyaan sederhana. 3. Anak menceritakan kembali isi video dengan bahasa sendiri.	dengan mengulang kosakata dari video. 2. Guru membantu anak mengekspresikan perasaan dengan pertanyaan ringan setelah bermain peran/bercerita. 3. Anak menunjukkan imajinasi dengan menceritakan hal-hal menarik yang mereka ingat dari video.	kosa kata baru setelah menonton video.
--	--	--	---	---

	lagunya seru ga?” atau “siapa yang bisa nyebutin bahasa inggrisnya buku” 3. Nikmawati selaku guru yang mengajar dikelas menyampaikan : anak biasanya cerita pake kata – kata dan mereka ucapin hal yang paling mereka ingat misalnya, “tadi lagunya lucu ada gerakannya”			
1. Bagaimana guru mengajak anak untuk bermain peran atau bercerita terinspirasi dari video? 2. Bagaimana guru	1. Nikmawati selaku guru yang mengajar dikelas menyampaikan : Saya ngajak anak ngobrol dulu dan	1. Guru mengulang kosakata dari video dan mengajak anak menirukan untuk mendukung	1. Guru memanfaatkan kosakata baru dari video sebagai pemicu anak untuk bermain peran atau bercerita.	Dari hasil observasi dan wawancara pada anak umur 5 -6 tahun TK Al-Hawary, penggunaan video animasi sangat efektif untuk meningkatkan daya imajinasi dan kreativitas anak dilihat dari bagaimana

mengajak anak untuk berbagi perasaan setelah bermain peran atau bercerita? 3. Bagaimana anak menunjukkan imajinasi dan kreativitasnya setelah menonton video animasi?	bertanya “ siapa mau jadi tokoh divideo tadi?”, lalu saya peragain, misalnya lompat kaya kelinci atau ngomong kaya robot, biasanya anak – anak langsung ikut dan kita main pura – pura sambil cerita bareng 2. Nikmawati selaku guru yang mengajar dikelas menyampaikan : saya mengajak ngobrol anak sambil nanya “ tadu rasabya gimana?”, atau “ seru ga pura – pura jadi robot? Terus saya	bermain peran/bercerita. 2. Guru menggunakan pertanyaan sederhana terkait pengalaman menonton untuk mendorong anak berbagi perasaan. 3. Anak menceritakan kembali isi video sesuai pemahamannya, menonjolkan bagian yang menarik menurut mereka.	2. Guru memfasilitasi anak mengekspresikan perasaan melalui pertanyaan ringan setelah bermain peran/bercerita. 3. Anak menunjukkan imajinasi dan kreativitas dengan menceritakan kembali hal-hal yang paling berkesan dari video.	anak menunjukkan imajinasi dan kreativitasnya setelah menonton video.
---	--	---	---	--

	bilang “ kalo umi sangat happy main bareng kalian jadi robot” biar mereka berani mengungkapkan perasaan 3. Nimawati selaku guru yang mengajar dikelas menyampaikan : Biasanya anak – anak langsung main pura – pura setelah nonton anak – anak niru tokohnya, bikin suara lucu, kadang pake benda disekitar jadi mainan itu udah nandain mereka pake imajinasi dan pake ide sendiri			
7. Bagaimana cara	1. Nikmawati	1. Guru memilih	1. Guru menyeleksi	Dari hasil observasi dan

guru untuk pemilihan video yang tepat untuk anak dapat memahami hubungan sebab akibat dalam kehidupan sehari - hari? 8. Apa yang guru perlu perhatikan untuk mendampingi anak menonton video animasi agar anak tidak hanya pasif menonton juga memahami konsekuensi dari setiap tindakan yang ditampilkan di video? 9. Bagaimana anak mampu menjelaskan hubungan	selaku guru yang mengajar dikelas menyampaikan : Saya biasanya pilih video yang ceritanya sederhana dan jelas urutannya biar anak mudah untuk mengamati misalnya video tentang menjaga kebersihan gigi, kalo jaran menyikat gig jadi berlubang, dikasi video yang durasinya pendek biar anak fokus 2. Nikmawati selaku guru yang mengajar dikelas menyampaikan : Sambil	video sederhana, runtut, dan pendek agar anak mudah memahami konsep sebab-akibat. 2. Guru memberi pertanyaan agar anak ikut berpikir.. 3. Anak dapat menjelaskan hubungan sebab-akibat dengan kalimat sederhana.	video bertema keseharian dengan alur jelas untuk membantu anak memahami hubungan sebab-akibat. 2. Guru membuat anak aktif dengan memberi pertanyaan saat menonton video. 3. Anak menunjukkan pemahaman sebab-akibat melalui bahasa lisan meski belum runtut sempurna.	wawancara pada anak umur 5 -6 tahun TK Al-Hawary, penggunaan video animasi sangat efektif untuk menstimulus perkembangan kognitif anak, agar anak dapat memahami konsep sebab akibat pada kehidupan sehari – hari anak.
---	---	---	--	--

antara tindakan dan akibat secara lisan?	menonton video biasanya saya memberikan pertanyaan terkait di video misalnya “itu di tokoh dalam video lagi ngapain ya?”, “tadi gigi berlubang karena apaya” 3. Nikmawati selaku guru yang mengajar dikelas menyampaikan : Anak ngejelasin pake bahasa dia sendiri sesuai sengan yang mereka ingat walau kata – katanya belum lengkap, tapi seengganya anak bisa tunjukan kalo			
---	---	--	--	--

	anak paham sama yang terjadi bila tidak menyikat gigi			
7. Bagaimana guru dapat memilih video yang menampilkan situasi problem sloving sederhana yang dapat digunakan untuk merangsang kempuan anak dalam menyelesaikan masalah - masalah mereke sendiri? 8. Bagaimana guru mengambil langkah setelah anak menonton video agar mereka bisa menghubungkan isi video	1. Nikmawati selaku guru yang mengajar dikelas menyampaikan : Saya memilih video dengan cerita yang mudah dimengerti dan masalahnya yang mirip dengan masalah sehari – hari anak, seperti menolong teman merapikan barang dan memberikan contoh solusinya 2. Nikmawati selaku guru	1. Guru memilih video sederhana dengan masalah sehari-hari anak dan menyediakan contoh solusi. 2. Guru mengajak diskusi santai dan memberi pertanyaan agar anak menghubungkan video dengan pengalaman nyata. 3. Anak meniru solusi dari video dan, dengan bimbingan, mulai bisa berpikir sederhana.	1. Guru menggunakan video yang sesuai pengalaman anak agar mereka belajar menyelesaikan masalah sederhana. 2. Guru memfasilitasi anak untuk merefleksikan isi video melalui tanya jawab yang dikaitkan dengan pengalaman mereka. 3. Anak belajar menyelesaikan masalah sehari-hari dengan	Dari hasil observasi dan wawancara pada anak umur 5 -6 tahun TK Al-Hawary, penggunaan video animasi sangat efektif untuk menstimulus perkembangan kognit anak, agar anak dapat memecahkan masalah sederhana dikehidupan sehari – hari anak.

dengan pengalaman anak dalam menyelesaikan masalah di kehidupan nyata anak? 9. Bagaimana anak dapat memecahkan masalahnya sendiri di kehidupan sehari - hari?	yang mengajar dikelas menyampaikan : Saya biasanya mengajak ngobrol santai anak setelah menonton terus kasih pertanyaan sederhana “ kalau kaya gitu, kalian biasanya gimana “, dengan kaya gitu anak jadi diajak berfikir dan membuat anak cerita pengalamann mereka sendiri 3. Nikmawati selaku guru yang mengajar dikelas menyampaikan : Kadang mereka tiru cara yang pernah		meniru dari video lalu berlatih berpikir mandiri.	
---	--	--	--	--

	dilihat sama anak dengan bimbingan lama – lama mereka belajar mikir sederhana			
1. Bagaimana guru dapat mengetahui video animasi yang menampilkan aktivitas mengelompokan atau mengurutkan benda dapat membantu anak dapat memahami konsep klasifikasi dan urutan secara visual? 2. Strategi apa yang dapat dilakukan guru untuk memastikan anak tidak hanya menonton video secara pasif, tetapi juga aktif mengamati dan menirukan proses	1. Nikmawati selaku guru yang mengajar dikelas menyampaikan : Saya selalu menonton sendiri dulu sebelum diperlihatkan ke anak dan menyocokkan ke materi yang akan anak pelajari 2. Nikmawati selaku guru yang mengajar dikelas menyampaikan : Biasanya saya kasih tugas kecil sebelum	1. Guru menyeleksi video sesuai materi sebelum ditayangkan. 2. Guru memberi instruksi kecil, bertanya, lalu mengajak anak praktik mengelompokkan. 3. Anak mampu mengelompokkan benda sederhana saat bermain.	1. Guru memastikan video cocok dengan pelajaran dengan cara menontonnya lebih dulu. 2. Guru membuat anak aktif dengan memberi tugas sederhana, bertanya, lalu memandu mereka mempraktikkan pengelompokan. 3. Anak dapat mengelompokkan benda sesuai warna, bentuk, atau ukuran saat bermain.	Dari hasil observasi dan wawancara pada anak umur 5 -6 tahun TK Al-Hawary, penggunaan video animasi sangat efektif untuk menstimulus perkembangan kognitif anak, dengan dibuktikan anak dapat mengelompokkan benda saat kegiatan pembelajaran dikelas.

mengelompokan dan menurutkan dalam kegiatan nyata? 3. apa anak dapat mengelompokan benda saat bermain atau kegiatan kelas?	menonton, misalnya “ coba cari benda warna merag divideo ya “, biar anak fokus dan setelah video diputar dimenit sekian saya pause video dan menanyakan “ apa yang dilakukan oleh tokoh pada video “ kemudian saya mengajak anak untuk menyusun dan mengelompokan benda sesuai yang anak lihat 3. Nikmawati selaku guru yang mengajar dikelas menyampaikan : Iya anak sudah			
--	---	--	--	--

	bisa mengelompokkan benda saat bermain atau kegiatan dikelas anak sering memisahkan mainan berdasarkan warna bentuk atau ukuran			
7. Bagaimana video yang menyajikan ceirta atau urutan kegiatan sederhana dapat membantu meningkatkan kemampuan anak dalam mengingat dan menceritakan kembali informasi? 8. strategi apa yang bisa digunakan setelah anak	1. Nikmawati selaku guru yang mengajar dikelas menyampaikan : Saya memperlihatkan video yang sederhana agar mempermudah anak untuk menangkap alur video dan mempermudah anak mengingat yang terjadi 2. Nikmawati selaku guru	1. Guru menyeleksi dan meninjau video sebelum ditampilkan, disesuaikan dengan materi. 2. Guru memberi instruksi/tugas kecil, berhenti sejenak di video, lalu mengajak anak praktik mengelompokkan. 3. Anak dapat mengelompokkan	1. Guru memastikan video sesuai dengan tujuan pembelajaran dengan menontonnya lebih dulu. 2. Guru memberi tugas, bertanya, lalu membimbing anak mengelompokkan benda. 3. Anak bisa mengelompokkan benda	Dari hasil observasi dan wawancara pada anak umur 5 -6 tahun TK Al-Hawary, penggunaan video animasi sangat efektif untuk menstimulus perkembangan kognitif anak, Salah satunya yaitu mengingat dan mengenang, dimana anak dapat menceritakan kembali isi video dan pertanyaan sederhana mengenai isi video.

menonton video untuk mendorong mereka mengingat kembali isi video dengan cara yang menyenangkan? 9. Apakah anak dapat mengingat intruksi yang diberikan pada saat menonton video ?	yang mengajar dikelas menyampaikan : Sehabis menonton video saya mengajak anak bermain, banyak permainan yang biasa saya gunakan salah satunya main tebak gambar, saya tunjuk tokoh atau objek benda dari video “ ini siapa ya?” atau “ tadi dia ngapain” bisa juga lewat bernyanyi atau bermain peran 3. Nikmawati selaku guru yang mengajar dikelas menyampaikan : Ya, anak	an benda sederhana saat bermain.	berdasarkan warna, bentuk, atau ukuran.	
--	---	---	--	--

	biasanya bisa mengingat karena intruksi yang diberikan, sederhana yang mudah di pahami anak			
7. Bagaimana video animasi yang menampilkan cerita imajinatif atau aktivitas kreatif dapat merangsang anak untuk mengeksplorasi ide - ide baru dalam bermain dan berkarya 8. Apa peran guru setelah anak menonton video untuk memastikan mereka mendapat ruang mengekspresikan imajinasi dan	1. Nikmawati selaku guru yang mengajar dikelas menyampaikan : Sebelumnya saya menonton video untuk dipilih sebelum di perlihatkan ke anak, agar bisa memberi video ke anak yang busa membangun kreatifitas dan imajibasunak anak yang mudah di pahami, diikuti 2. Nikmawati selaku guru	1. Guru memilih video yang sesuai, mudah dipahami, dan bisa mendorong kreativitas anak. 2. Guru berperan sebagai pendamping dan fasilitator. 3. Anak antusias mengikuti kegiatan imajinatif.	1. Guru menyeleksi video yang sederhana dan imajinatif agar anak bisa terinspirasi untuk bermain dan berkarya. 2. Guru memberi ruang dan bimbingan agar anak bisa berkreasi setelah menonton video. 3. Anak menanggapi kegiatan imajinatif dengan semangat dan gembira.	Dari hasil observasi dan wawancara pada anak umur 5 -6 tahun TK Al-Hawary, penggunaan video animasi sangat efektif untuk menstimulus

keaktivitas melalui kegiatan yang nyata? 9. Bagaimana anak merespons kegiatan yang membutuhkan imajinasi (misalnya membuat cerita bersama atau menggambar bebas)	yang mengajar dikelas menyampaikan : Mendampingi dan memfasilitasi anak 3. Nikmawati selaku guru yang mengajar dikelas menyampaikan : Selalu merespons dengan baik dan penuh semangat			perkembangan kognitif anak, Salah satunya yaitu untuk membuat anak mengembangkan daya imajinasi dan kreativitas dan membuat anak dapat mengekspresikan imajinasinya dan dapat merangsang
--	---	--	--	---

				anak untuk mengeksplorasi ide baru anak.
--	--	--	--	--

Lampiran 11 Matrik Penelitian

JUDUL SKRIPSI	PERTANYAAN PENELITIAN	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN
Analisis penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi untuk mengembangkan aspek kognitif anak usia dini umur 5 – 6 tahun di tk al - hawary	1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi terhadap perkembangan aspek kognitif anak usia dini umur 5 – 6 tahun di tk al – hawary 2. Faktor – faktot yang mempengaruhi keberhasilan penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi dalam meningkatkan aspek kognitif anak umur 5 –	1. a. hubungan sebab akibat b. memecahkan masalah sederhana c. mengelompokkan dan mengurutkan d. mengingat dan mengenang (memori) e. mengembangkan daya imajinasi dan kreaifitas. 2. a. menarik perhatian anak b. memahami isi atau pesan video c. meningkatkan kemampuan bahasa anak d. meningkatkan imajinasi dan kreativitas	1. subyek penelitian : anak umur 5 – 6 tahun di TK Al – Hawary 2. informan penelitian : Guru kelas yang mengajar siswa umur 5 – 6 tahun di tk al - hawary	1. Jenis Penelitisn : Penelitian Kualitatif 2. Metode Pengumpulan Data : a. Observasi b. Wawamcara c. Dokumentasi

	6 tahun di tk al - hawary			
--	------------------------------	--	--	--

Lampiran 12 Dokumentasi

Melakukan wawancara kepada kepala sekolah tk al -hawary



Kegiatan anak menonton video animasi



Kegiatan anak menonton video animasi



