

Address : Tuesday Block No. 76 Rt/Rw 01/003
Jatitengah Village, Jatitujuh District, Majalengka
Regency, West Java


Email : arjjournal@gmail.com


Contact : 0821-4250-1527


Available at:

<https://journal.nahnuinisiatif.com/index.php/ARJI>

Volume 7 Number 3 Year 2025

 **DOI : 10.61227**

 **E-ISSN : 2775-0787**

 **P-ISSN : 2774-9290**



Penerapan Video Animasi pada Tema Alam Semesta untuk Anak Usia Dini di TK Sinar Mutiara Lambu Bima

1429 – 1442

Application of Animation Videos on the Theme of the Universe for Early Childhood at TK Sinar Mutiara Lambu Bima

Article Submitted :


2025-04-30


Article Received :


2025-05-14

Article Published :

2025-07-01

 Nurul Fitriani¹, Ihlas^{2*}, Yayuk Kusumawati³, Hermansyah⁴, Iksan Maulana⁵

 ^{1,2,3,4,5} FakultaS Agama Islam, Universitas Muhamadiyah Bima

 Email Correspondence : ihlashasan14@gmail.com

Kata Kunci:

Video animasi, Tema Alam, Anak Usia Dini, Lambu Bima

Abstrak: Pembelajaran anak usia dini memerlukan pendekatan yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif dan karakteristik belajar anak, terutama dalam memahami konsep-konsep abstrak seperti pada tema “Alam Semesta.” Latar belakang permasalahan dalam penelitian ini berangkat dari rendahnya daya serap anak terhadap materi tematik yang disampaikan secara konvensional. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan media video animasi dalam pembelajaran tema alam semesta dan menilai efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman anak usia dini di TK Sinar Mutiara Lambu, Kabupaten Bima. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Lokasi penelitian dilaksanakan di TK Sinar Mutiara, dengan subjek penelitian terdiri atas guru kelompok B dan peserta didik sebanyak 15 anak sebagai sampel dari populasi anak usia 5–6 tahun. Dalam penelitian ini, menggunakan sumber data primer diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan data sekunder diperoleh dari dokumen perencanaan pembelajaran dan sumber pendukung lainnya. Teknik validasi data dilakukan secara triangulatif, dan analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman, meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Penelitian dimulai Maret s.d April 2025. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video animasi

mampu meningkatkan perhatian, keterlibatan, serta pemahaman anak terhadap materi pembelajaran secara signifikan. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa media video animasi efektif diterapkan dalam pembelajaran tematik berbasis visual untuk anak usia dini dan berkontribusi positif terhadap peningkatan mutu proses belajar mengajar di lingkungan pendidikan anak usia dini.

Keywords:

Animated Video, Nature Theme, Early Childhood, Lambu Bima

Abstract: Early childhood learning requires an approach that is appropriate to the stage of cognitive development and learning characteristics of children, especially in understanding abstract concepts such as the theme of "The Universe." The background of the problem in this study stems from the low absorption of children towards thematic material delivered conventionally. The purpose of this study was to describe the application of animated video media in learning the theme of the universe and to assess its effectiveness in improving the understanding of early childhood children at Sinar Mutiara Lambu Kindergarten, Bima Regency. This study used a descriptive qualitative approach. The location of the study was carried out at Sinar Mutiara Kindergarten, with research subjects consisting of group B teachers and 15 students as a sample of the population of children aged 5-6 years. In this study, primary data sources were obtained through observation, interviews, and documentation, while secondary data were obtained from learning planning documents and other supporting sources. Data validation techniques were carried out triangulating, and data analysis used the Miles and Huberman interactive model, including data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The study began in March to April 2025. The results showed that the use of animated videos was able to significantly increase children's attention, involvement, and understanding of learning materials. The conclusion of this study is that animated video media is effectively applied in visual-based thematic learning for early childhood and contributes positively to improving the quality of the teaching and learning process in early childhood education environments.


Copyright © 2025, Authors


This is an open-access article under the CC BY-NC-SA 4.0




This work is licenced under a [Creative Commons Attribution-nonCommercial-shareAlike 4.0 International Licence](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

Available at : <https://journal.nahnuinisiatif.com/index.php/ARJI>

 DOI : 10.61227

 P-ISSN : 2774-9290

 E-ISSN : 2775-0787



PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan tahap awal yang krusial dalam proses perkembangan intelektual, sosial, emosional, dan motorik anak. Pada masa ini, anak berada dalam fase keemasan (golden age) yang sangat responsif terhadap berbagai bentuk stimulasi pembelajaran (Von Suchodoletz et al., 2023). Pendekatan pembelajaran yang digunakan pada anak usia dini harus dirancang secara holistik dan menyenangkan, serta sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Salah satu tema yang diajarkan dalam kurikulum pendidikan anak usia dini adalah tema alam semesta, yang mencakup pengenalan tentang benda langit, planet, matahari, bulan, dan fenomena alam lainnya (Yatim, 2023). Namun, tema ini tergolong abstrak dan seringkali sulit dipahami oleh anak usia dini apabila disampaikan dengan pendekatan pembelajaran yang kurang variatif.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan yang sangat strategis dalam membentuk dasar kemampuan intelektual, sosial, emosional, dan moral anak. Pada masa usia dini, otak anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, sehingga berbagai rangsangan yang diberikan melalui pembelajaran memiliki dampak jangka panjang terhadap perkembangan mereka (Catalano et al., 2023). Diperlukan strategi pembelajaran yang mampu merangsang berbagai aspek perkembangan anak secara holistik, melalui pendekatan yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka.

Dalam praktiknya, guru di berbagai lembaga pendidikan anak usia dini masih banyak yang menggunakan metode pembelajaran konvensional, seperti ceramah, tanya jawab, atau penggunaan gambar statis dalam buku ajar (Nugroho et al., 2022). Di TK Sinar Mutiara Lambu Bima misalnya, pembelajaran tema alam semesta masih bersifat satu arah, di mana guru menjadi pusat informasi dan anak hanya sebagai penerima pasif. Kondisi ini menyebabkan minat dan pemahaman anak terhadap tema yang diajarkan menjadi rendah, serta berpotensi menghambat pencapaian indikator perkembangan kognitif dan bahasa sesuai standar kurikulum (Lara-Díaz et al., 2024). Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini dan metode yang digunakan secara aktual di lapangan.

Seiring berkembangnya teknologi informasi, media pembelajaran berbasis digital seperti video animasi semakin banyak digunakan dalam dunia pendidikan. Video animasi dinilai mampu menyajikan informasi kompleks secara visual, menarik, dan mudah dipahami oleh anak (Laksmi et al., 2021). Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Wahyuni & Handayani (2020), penggunaan video animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan daya serap informasi dan membangun keterlibatan aktif anak dalam proses belajar (Irmayu et al., 2024). Sementara itu, studi oleh Prasetyo dan Diah (2021) menunjukkan bahwa anak yang belajar melalui video animasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam aspek kognitif dan afektif dibandingkan dengan anak yang belajar melalui media konvensional (A, 2024).

Maka dari itu Salah satu pendekatan pembelajaran yang dinilai efektif untuk anak usia dini adalah penggunaan media audiovisual, terutama dalam bentuk video animasi.

Video animasi memadukan unsur gambar bergerak, warna, suara, musik, dan narasi yang dirancang khusus agar sesuai dengan dunia imajinatif anak-anak. Dalam proses belajar, anak usia dini cenderung lebih menyerap informasi melalui visual dan pengalaman konkret dibandingkan dengan penjelasan verbal yang abstrak (Abdel-Salam et al., 2022). Media video animasi menjadi salah satu alternatif yang sangat tepat untuk menyampaikan berbagai materi pembelajaran, termasuk tema-tema yang sulit dijelaskan secara langsung melalui pengalaman nyata.

Tema alam semesta merupakan bagian dari pembelajaran tematik yang terdapat dalam kurikulum PAUD. Tema ini bertujuan untuk mengenalkan anak-anak pada lingkungan luar angkasa seperti planet, bintang, bulan, matahari, dan fenomena langit lainnya (Saragih et al., 2024). Namun, kenyataannya, konsep-konsep tentang alam semesta cenderung bersifat abstrak dan sulit dipahami oleh anak jika hanya dijelaskan melalui kata-kata atau media gambar statis. Anak-anak belum memiliki pengalaman nyata melihat luar angkasa secara langsung, sehingga imajinasi dan pengetahuan mereka tentang tema ini sangat terbatas. Di sinilah media video animasi dapat berperan sebagai jembatan antara konsep abstrak dan pemahaman konkret yang dapat diterima oleh anak usia dini (Lahovsky et al., 2023).

Di TK Sinar Mutiara yang berlokasi di Kecamatan Lambu, Kabupaten Bima, pelaksanaan pembelajaran masih mengandalkan metode konvensional seperti ceramah sederhana, gambar cetak, dan lagu anak-anak. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan beberapa pendidik, penggunaan media teknologi dalam proses pembelajaran masih belum dimanfaatkan secara optimal, terutama dalam memperkenalkan materi yang bersifat ilmiah dan konseptual seperti tema alam semesta. Hal ini menyebabkan rendahnya minat dan keterlibatan anak dalam pembelajaran karena kurangnya stimulus visual dan audio yang menarik perhatian mereka.

Penerapan video animasi dalam pembelajaran tema alam semesta diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, menarik, dan bermakna bagi anak. Video animasi dapat menampilkan simulasi benda langit seperti planet-planet yang berputar mengelilingi matahari, fase bulan, hingga gerhana dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh anak (Cao & Gao, 2023). Dengan bantuan narasi yang ramah anak dan ilustrasi yang hidup, anak-anak dapat membayangkan dan memahami fenomena alam semesta dengan lebih baik, tanpa harus mengalami secara langsung.

Lebih jauh lagi, penerapan media video animasi tidak hanya mendukung pemahaman kognitif anak, tetapi juga memberikan kontribusi terhadap perkembangan bahasa, perhatian, dan keterampilan sosial mereka. Anak-anak diajak untuk berdiskusi, bertanya, dan menanggapi isi video yang mereka tonton, sehingga terjadi interaksi dua arah yang mendorong perkembangan komunikasi. Selain itu, video animasi juga dapat digunakan untuk mengintegrasikan nilai-nilai karakter seperti rasa ingin tahu, rasa kagum terhadap ciptaan Tuhan, serta semangat belajar yang tinggi (Rohali et al., 2024).

Bagi guru, penerapan video animasi juga menjadi sarana pengembangan kompetensi dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Guru dituntut untuk mampu memilih, mengadaptasi, dan menggunakan media animasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik (Melati et al., 2023). Hal ini menjadi bagian dari tantangan sekaligus peluang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat PAUD, agar lebih relevan dengan perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik saat ini.

Berbagai penelitian sebelumnya telah mengkaji efektivitas media visual dalam proses belajar anak usia dini. (Sriastuti & Masing, 2022) menemukan bahwa penggunaan media gambar mampu meningkatkan minat belajar anak dalam pembelajaran tematik, namun tidak melibatkan unsur gerak atau audio visual yang lebih kompleks seperti animasi. Sementara itu, studi oleh (Vygotsky, 2022) menunjukkan bahwa video pembelajaran efektif dalam membangun literasi awal pada anak usia dini, tetapi tidak menyoroti tema-tema sains yang bersifat abstrak. Penelitian lain oleh (Winstanley, 2022) menyoroiti efektivitas media animasi dalam pembentukan karakter anak, namun belum mengkaji penerapannya dalam meningkatkan pemahaman tematik seperti tema alam semesta.

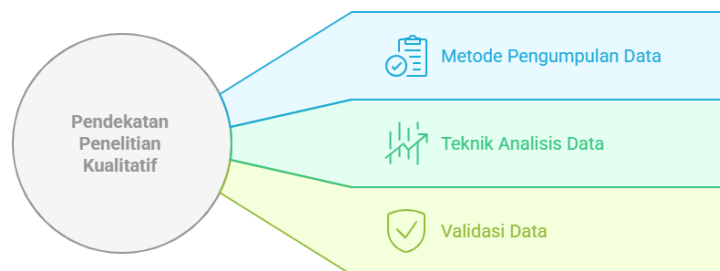
Dari berbagai penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa masih terdapat celah penelitian (research gap) terkait pemanfaatan media video animasi secara spesifik untuk mengenalkan dan meningkatkan pemahaman anak usia dini terhadap konsep-konsep dalam tema "Alam Semesta."

Penelitian ini hadir untuk mengisi celah tersebut dengan menawarkan kebaruan dalam bentuk penerapan media video animasi tematik berbasis sains yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan belajar anak usia 5–6 tahun di TK Sinar Mutiara Lambu, Kabupaten Bima. Penelitian ini menjadi penting karena memberikan alternatif media pembelajaran yang mampu mengkonkretkan konsep-konsep abstrak, meningkatkan keterlibatan anak, serta memperkuat daya ingat melalui pendekatan visual dan audio yang terintegrasi. Urgensi penelitian ini juga berkaitan dengan tuntutan peningkatan kualitas pembelajaran di pendidikan anak usia dini, di mana media pembelajaran yang menarik dan efektif dapat menjadi salah satu faktor kunci dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan bagi anak.

Dengan mempertimbangkan berbagai potensi dan manfaat tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan video animasi pada tema alam semesta di TK Sinar Mutiara Lambu Bima, serta menganalisis dampaknya terhadap minat belajar dan pemahaman anak usia dini. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar untuk merumuskan strategi pembelajaran inovatif berbasis media teknologi, yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga bermakna dan berdampak pada perkembangan anak secara menyeluruh.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk mendeskripsikan penerapan video animasi dalam pembelajaran tema alam semesta pada anak usia dini di TK Sinar Mutiara Lambu, Kabupaten Bima. Pendekatan kualitatif dipilih karena akan membantu menggali dan memecahkan persoalan bagaimana penggunaan media animasi dapat dijadikan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Penelitian dilakukan selama 4 bulan, dari bulan Desember hingga bulan Maret. Data primer diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, sementara data sekunder diperoleh dari dokumen perencanaan pembelajaran dan literatur terkait. Observasi dilakukan untuk mencatat interaksi anak selama pembelajaran, wawancara dengan guru untuk memahami perencanaan dan pelaksanaan, serta dokumentasi untuk melengkapi pemahaman tentang materi pembelajaran yang digunakan. Analisis data dilakukan dengan model interaktif dari Miles dan Huberman, yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Teknik triangulasi digunakan untuk memastikan keabsahan data dengan menggabungkan berbagai teknik dan sumber data.



Gambar 1. Desain Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

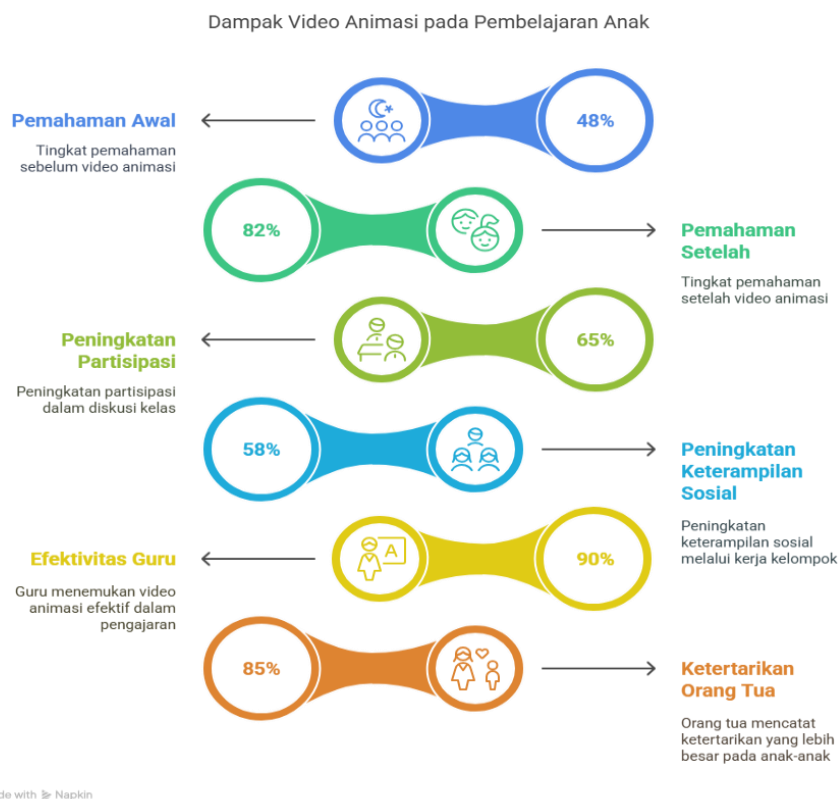
Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan media video animasi dalam meningkatkan pemahaman anak usia dini mengenai tema alam semesta. Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari pretest dan posttest, serta observasi keterlibatan anak selama proses pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa penerapan media video animasi memberikan dampak yang signifikan terhadap pemahaman anak.

Pada tahap awal penelitian, dilakukan pretest untuk mengukur tingkat pemahaman anak terhadap materi alam semesta sebelum adanya perlakuan pembelajaran. Hasil pretest menunjukkan bahwa sebagian besar anak memiliki pemahaman yang terbatas, dengan nilai rata-rata 54,8 dan standar deviasi 10,2. Skor terendah yang tercatat adalah 40, sementara skor tertinggi 70. Hal ini mengindikasikan bahwa sebelum pembelajaran, anak-anak belum mampu memahami konsep-konsep dasar alam semesta seperti bentuk planet, bintang, dan lainnya. Hasil ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa anak usia dini cenderung kesulitan memahami konsep abstrak tanpa adanya media yang mendukung.



Gambar 2. Dokumentasi Siswa dan Guru TK Sinar Mutiara Lambu, Kabupaten Bima

Setelah pretest, penelitian melanjutkan dengan penerapan media video animasi sebagai alat pembelajaran. Video animasi dipilih karena mampu menyajikan konsep-konsep yang kompleks dengan cara yang visual dan menarik bagi anak usia dini. Pembelajaran dengan media video animasi dilakukan selama dua minggu, dengan penayangan video yang menggambarkan berbagai fenomena alam semesta, seperti bentuk-bentuk planet, galaksi, dan pergerakan benda langit. Setiap video diikuti dengan sesi tanya jawab dan diskusi, di mana anak-anak diajak untuk mengemukakan pemahaman mereka tentang materi yang telah disaksikan.



Gambar 1. Dampak Penggunaan Video Animasi pada Pembelajaran Anak

Setelah pembelajaran dengan video animasi, dilakukan posttest untuk mengukur perubahan pemahaman anak terhadap tema alam semesta. Hasil posttest menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada pemahaman anak, dengan rata-rata skor posttest mencapai 82,4 dan standar deviasi sebesar 8,5. Skor terendah pada posttest adalah 70, dan skor tertinggi mencapai 95. Peningkatan skor rata-rata yang cukup signifikan ini menunjukkan bahwa media video animasi berhasil membantu anak-anak memahami konsep-konsep yang sebelumnya sulit mereka mengerti. Anak-anak yang awalnya kesulitan memahami materi, kini dapat menjelaskan dengan baik mengenai objek-objek di alam semesta seperti planet, matahari, dan bulan.

Untuk menguji apakah peningkatan tersebut bersifat signifikan, dilakukan uji statistik *paired sample t-test*. Uji ini digunakan untuk membandingkan perbedaan antara skor pretest dan posttest dalam satu kelompok yang sama. Hasil uji statistik menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest, yang artinya penerapan media video animasi memiliki pengaruh positif yang kuat terhadap peningkatan pemahaman anak tentang tema alam semesta. Uji ini memperkuat kesimpulan bahwa media video animasi efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep di kalangan anak usia dini.

Selain analisis statistik, peningkatan pemahaman anak juga terlihat dari perubahan dalam keterlibatan mereka selama pembelajaran. Observasi yang dilakukan selama sesi pembelajaran menunjukkan bahwa anak-anak menjadi lebih aktif dan antusias dalam mendengarkan materi. Mereka tampak lebih fokus dan menunjukkan keingintahuan yang tinggi, mengajukan berbagai pertanyaan terkait objek-objek yang mereka lihat dalam video. Beberapa anak juga mulai berdiskusi tentang hubungan antara benda-benda langit, seperti bagaimana bulan mengelilingi bumi. Hal ini menunjukkan bahwa video animasi tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif mereka, tetapi juga mengaktifkan minat dan rasa ingin tahu anak terhadap topik yang diajarkan.

Peningkatan yang tercatat pada hasil tes dan observasi dapat digambarkan lebih jelas melalui perbandingan antara nilai pretest dan posttest. Secara visual, grafik perbandingan antara rata-rata skor pretest dan posttest menunjukkan adanya perbedaan yang mencolok. Skor pretest yang cenderung rendah menunjukkan keterbatasan pemahaman anak, sementara posttest yang jauh lebih tinggi mencerminkan perubahan yang signifikan dalam pemahaman mereka terhadap materi alam semesta (Gu et al., 2021). Hal ini mengindikasikan bahwa video animasi berhasil memfasilitasi pemahaman anak terhadap konsep-konsep yang sebelumnya sulit mereka pahami.

Persentase peningkatan antara skor pretest dan posttest juga menunjukkan hasil yang menggembirakan. Dengan rumus perhitungan persentase peningkatan, dapat diketahui bahwa rata-rata pemahaman anak meningkat sebesar 50,36%. Peningkatan ini tidak hanya menunjukkan hasil yang signifikan secara statistik, tetapi juga memberikan gambaran tentang potensi besar dari media video animasi dalam mendukung

pembelajaran anak usia dini. Peningkatan yang mencapai lebih dari 50% menunjukkan efektivitas media ini dalam meningkatkan kualitas pemahaman anak.

Selain itu, observasi lebih lanjut juga menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi berperan dalam merangsang diskusi antara anak-anak. Dalam beberapa sesi, anak-anak menunjukkan minat yang tinggi untuk berbicara tentang hal-hal yang mereka pelajari, bahkan membagikan informasi yang mereka temukan dari video. Mereka mulai berbicara tentang fenomena alam semesta dengan bahasa mereka sendiri, meskipun dengan konsep yang masih sederhana. Hal ini membuktikan bahwa media video animasi tidak hanya memperkenalkan pengetahuan baru, tetapi juga membantu anak-anak mengorganisasi pengetahuan yang sudah mereka miliki dalam konteks yang lebih luas.

Penelitian ini menggambarkan bahwa penerapan media video animasi dalam pembelajaran anak usia dini sangat efektif untuk meningkatkan pemahaman anak terhadap tema alam semesta. Hasil yang signifikan pada tes dan peningkatan keterlibatan anak selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa video animasi adalah alat yang bermanfaat dalam mendukung pembelajaran konsep yang kompleks pada usia dini. Penerapan media ini tidak hanya membantu anak memahami konsep abstrak, tetapi juga meningkatkan minat dan antusiasme mereka terhadap pembelajaran.

Pembahasan

Pendidikan anak usia dini merupakan fondasi utama dalam membentuk karakter, kebiasaan belajar, dan perkembangan kognitif anak secara menyeluruh (Ghosh, 2024). Pada tahap usia emas ini, anak-anak berada dalam fase perkembangan yang sangat pesat, baik secara fisik, emosional, sosial, maupun intelektual (Kesehatan et al., 2025). Metode dan media pembelajaran yang digunakan harus disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik perkembangan anak. Salah satu pendekatan yang relevan dalam menjawab tantangan pembelajaran anak usia dini adalah pemanfaatan teknologi dalam bentuk media video animasi (Sari & Widyasari, 2024).

Di TK Sinar Mutiara yang terletak di Kecamatan Lambu, Kabupaten Bima, guru-guru mulai mengadopsi penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran pada tema "Alam Semesta." Tema ini merupakan salah satu bagian penting dalam kurikulum pendidikan anak usia dini karena memperkenalkan anak pada lingkungan alam, objek-objek langit, serta fenomena yang terjadi di sekitar mereka. Namun, mengingat konsep-konsep dalam tema ini seperti planet, orbit, matahari, dan bintang bersifat abstrak, maka anak-anak sering kali mengalami kesulitan dalam memahaminya jika hanya menggunakan metode konvensional seperti bercerita atau menunjukkan gambar diam (Hu et al., 2021).

Video animasi hadir sebagai solusi inovatif yang mampu menghadirkan visualisasi nyata dari konsep-konsep tersebut. Media ini menyajikan gambar bergerak, suara, dan narasi yang dapat merangsang indera anak secara bersamaan, sehingga membantu mereka memahami materi pembelajaran dengan lebih cepat dan menyenangkan (Blinov, 2022). Misalnya, melalui animasi, anak dapat melihat simulasi tata surya, gerakan planet

yang mengelilingi matahari, atau proses terjadinya siang dan malam. Hal ini menjadikan proses belajar lebih konkret dan mudah dicerna oleh anak-anak (Hasan et al., 2021).

Penerapan media video animasi di TK Sinar Mutiara tidak dilakukan secara sembarangan. Proses pemilihan materi video disesuaikan terlebih dahulu dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah disusun oleh guru. Selain itu, video yang digunakan dipastikan memiliki durasi yang sesuai, visual yang menarik, dan konten edukatif yang sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 4–6 tahun. Guru juga berperan aktif sebagai fasilitator selama pemutaran video berlangsung, dengan memberi penjelasan tambahan serta melakukan tanya jawab untuk memastikan anak-anak memahami isi dari video yang ditampilkan (Van Es et al., 2014).

Dalam praktiknya, pembelajaran dimulai dengan kegiatan pembuka seperti menyanyi lagu bertema luar angkasa atau mengajukan pertanyaan pemantik seputar langit, bulan, dan bintang (Wadiyo et al., 2024). Setelah itu, anak-anak diajak untuk menonton video animasi yang telah dipilih. Saat menonton, guru membimbing anak untuk memperhatikan setiap bagian penting dalam video, kemudian diikuti dengan kegiatan lanjutan seperti menggambar planet, membuat model tata surya dari bahan daur ulang, atau mengulang cerita tentang apa yang mereka lihat. Metode ini terbukti meningkatkan keterlibatan anak dalam proses belajar serta memperkuat daya ingat mereka terhadap materi.

Dari hasil observasi terhadap kegiatan pembelajaran, ditemukan bahwa anak-anak menunjukkan antusiasme yang tinggi selama sesi menonton video animasi. Mereka tampak lebih fokus, tidak mudah bosan, dan aktif memberikan tanggapan. Anak juga lebih mudah menyebutkan nama-nama planet, memahami urutannya, serta menjelaskan perbedaan antara siang dan malam dengan bahasa mereka sendiri. Peningkatan ini mencerminkan bahwa media video animasi tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai alat bantu belajar yang efektif dan efisien (Purwanti et al., 2021).

Selain berdampak positif pada anak, media video animasi juga memberikan manfaat bagi guru. Dengan adanya visualisasi yang menarik, guru dapat mengurangi penggunaan alat peraga manual yang terkadang membutuhkan waktu dan biaya (Siregar et al., 2021). Guru juga terbantu dalam menyampaikan materi yang kompleks secara sederhana dan menarik. Namun, efektivitas penggunaan video animasi sangat bergantung pada kemampuan guru dalam mengelola media tersebut. Tanpa pengelolaan yang baik, video animasi dapat menjadi sekadar tontonan pasif yang tidak memiliki dampak signifikan terhadap pemahaman anak.

Kendati demikian, penerapan media ini juga dihadapkan pada beberapa tantangan, khususnya dalam aspek teknis dan sumber daya. Di wilayah Lambu, ketersediaan perangkat teknologi seperti televisi, proyektor, atau laptop tidak selalu dapat diakses dengan mudah. Gangguan listrik, keterbatasan koneksi internet, dan kurangnya pelatihan guru dalam penggunaan teknologi juga menjadi kendala yang perlu mendapat perhatian serius. Maka dari itu, dukungan dari pihak sekolah, dinas pendidikan,

dan masyarakat sangat diperlukan untuk memperkuat infrastruktur pembelajaran berbasis digital (Ihlas, 2018).

Lebih jauh lagi, penerapan video animasi di TK Sinar Mutiara mencerminkan pentingnya inovasi dalam dunia pendidikan anak usia dini. Dalam era digital saat ini, anak-anak semakin akrab dengan teknologi. Institusi pendidikan perlu merespons perubahan ini dengan menyelaraskan metode pembelajaran yang menggabungkan aspek teknologi dan pedagogi yang sesuai (Eliasson et al., 2022). Video animasi bukan hanya media hiburan, melainkan alat pedagogis yang mampu menumbuhkan rasa ingin tahu, kemampuan berpikir kritis, serta minat belajar anak terhadap sains dan fenomena alam.

Dari pembahasan di atas dapat dipahami bahwa penerapan video animasi dalam tema alam semesta di TK Sinar Mutiara Lambu memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran anak usia dini. Media ini membantu mentransformasi materi abstrak menjadi pengalaman belajar yang nyata, menyenangkan, dan bermakna. Untuk keberlanjutan penggunaan media ini, diperlukan kolaborasi antar pihak dalam penyediaan sumber daya, pelatihan guru, serta pengembangan konten lokal yang sesuai dengan kebutuhan anak dan konteks daerah. Strategi ini diyakini mampu meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini secara berkelanjutan.

KESIMPULAN

Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan video animasi sebagai media pembelajaran pada tema alam semesta di TK Sinar Mutiara Lambu Bima secara efektif mendukung proses belajar anak usia dini. Media ini tidak hanya membantu menjelaskan materi yang bersifat abstrak, tetapi juga meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik melalui pendekatan visual, interaktif, dan naratif yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Keberhasilan penggunaan video animasi dipengaruhi oleh peran aktif guru sebagai fasilitator, pemilihan media yang tepat, serta kesesuaian isi video dengan kurikulum lokal. Selain itu, dibutuhkan integrasi yang matang antara perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Secara keseluruhan, media video animasi terbukti menjadi inovasi pedagogis yang relevan dan strategis dalam menjawab tantangan pembelajaran tematik di pendidikan anak usia dini, khususnya untuk materi yang memerlukan visualisasi dan imajinasi tinggi.

Setelah menggali lebih dalam mengenai dampak jangka panjang penggunaan video animasi terhadap retensi konsep sains pada anak usia 5–6 tahun, misalnya dengan pengukuran ulang setelah satu dan tiga bulan pascapembelajaran. Selain itu, penting mengeksplorasi adaptasi konten animasi berdasarkan gaya belajar visual, auditori, atau kinestetik untuk melihat apakah penyesuaian desain instruksional, seperti variasi narasi, irama musik, skema warna, dan kecepatan animasi, dapat meningkatkan efektivitasnya. Studi selanjutnya juga dapat melibatkan konteks sosial yang lebih kaya, seperti pelibatan orang tua atau kerja kelompok teman sebaya saat menonton bersama, serta membandingkan media video animasi dengan teknologi augmented reality atau gamifikasi edukatif. Dengan mengkombinasikan metode kuantitatif dan kualitatif serta menambah sampel dari berbagai karakteristik PAUD, hasil penelitian diharapkan dapat

menghasilkan panduan implementasi media visual yang lebih komprehensif dan berkelanjutan di lingkungan pendidikan anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- A, E. T. (2024). The Use of Learning Media In PAUD to Develop Children's Cognitive and Socio-Social Abilities. *Feelings: Journal of Counseling and Psychology*. <https://doi.org/10.61166/feelings.v1i2.9>
- Abdel-Salam, R., Gody, R., Maher, M., Hosny, H., & Kaseb, A. (2022). *AnimaChaotic: AI-based Automatic Conversion of Children's Stories to Animated 3D Videos*. 226–235. <https://doi.org/10.5220/0010815100003116>
- Blinov, D. (2022). Educational animated videos in school education. *Informatics in School*. <https://doi.org/10.32517/2221-1993-2022-21-1-30-33>
- Cao, M., & Gao, Y. (2023). Feature extraction algorithm of an irregular small celestial body in a weak light environment. *PeerJ Computer Science*, 9. <https://doi.org/10.7717/peerj-cs.1198>
- Catalano, H., Albulescu, I., Stan, C., Mestic, G., & Ani-Rus, A. (2023). Child-Centered Approach through Slow Education Principles: A View to Child Personality Development in Early Childhood. *Sustainability*. <https://doi.org/10.3390/su15118611>
- Eliasson, S., Peterson, L., & Lantz-Andersson, A. (2022). A systematic literature review of empirical research on technology education in early childhood education. *International Journal of Technology and Design Education*, 33, 793–818. <https://doi.org/10.1007/s10798-022-09764-z>
- Ghosh, D. (2024). The Impact of Early Childhood Education on Cognitive and Social Development. *International Journal For Multidisciplinary Research*. <https://doi.org/10.36948/ijfmr.2024.v06i06.34143>
- Gu, Z., Emons, W., & Sijtsma, K. (2021). Estimating Difference-Score Reliability in Pretest–Posttest Settings. *Journal of Educational and Behavioral Statistics*, 46, 592–610. <https://doi.org/10.3102/1076998620986948>
- Hasan, I., Yufiarti, Y., & Edwita, E. (2021). Horse Racing: A Traditional Game to Improve Children's Motor Gross Skill (Ethnopedagogy study on Dompu Tribe). *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1247–1258. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1646>
- Hu, J., Gordon, C., Yang, N., & Ren, Y. (2021). "Once Upon A Star": A Science Education Program Based on Personification Storytelling in Promoting Preschool Children's Understanding of Astronomy Concepts. *Early Education and Development*, 32, 7–25. <https://doi.org/10.1080/10409289.2020.1759011>
- Ihlas, I. (2018). Konsep Pengembangan Pendidikan Islam Modern. *KREATIF: Jurnal Studi Pemikiran Pendidikan Agama Islam*, 13(2), 1–13. <https://doi.org/10.52266/kreatif.v13i2.87>
- Irmayu, A., Caska, C., & Gimin, G. (2024). Use of Animated Video Learning Media to

- Increase Learning Interest. *Journal of Educational Sciences*.
<https://doi.org/10.31258/jes.8.2.p.282-293>
- Kesehatan, P., Penyuluhan, M., Tentang, K., Sumarmi, Fadila, E., & Suyanti, T. (2025). Pemberdayaan Kader Kesehatan Melalui Penyuluhan Kesehatan Tentang Golden Age Period For Golden Generation di Wilayah Puskesmas Talun Kabupaten Cirebon. *Transformasi Masyarakat: Jurnal Inovasi Sosial Dan Pengabdian*.
<https://doi.org/10.62383/transformasi.v2i1.1110>
- Lahovsky, P., Ljubek, A., Mišura, K., & Žilak, M. (2023). Bringing Children Closer to Science and the Universe with New Technology. *2023 46th MIPRO ICT and Electronics Convention (MIPRO)*, 448–453.
<https://doi.org/10.23919/MIPRO57284.2023.10159718>
- Laksmi, N. K. P., Yasa, I., & Mirayani, K. A. M. (2021). THE USE OF ANIMATION VIDEO AS LEARNING MEDIA FOR YOUNG LEARNERS TO IMPROVE EFL STUDENTS' MOTIVATION IN LEARNING ENGLISH. *Lingua*.
<https://doi.org/10.34005/LINGUA.V17I1.1378>
- Lara-Díaz, M. F., Rojas, J. C. B., & Rippe, Y. A. (2024). Visual attention and phonological processing in children with developmental language disorder. *Frontiers in Communication*. <https://doi.org/10.3389/fcomm.2024.1386279>
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I., Saputra, A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- Nugroho, S. W. A., Sardi, I. L., & Riskiana, R. R. (2022). Analysis and Design of Game-Based Learning Applications for Early Childhood Using Children-Centered Design Method. *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*.
<https://doi.org/10.30865/mib.v6i4.4453>
- Purwanti, P., Darusman, Y., & Zahrah, R. F. (2021). *Learning Using Animated Video Media to Improve Student Learning Outcomes*. 4, 47.
<https://doi.org/10.20961/SHES.V4I1.48565>
- Rohali, R., Kusnawati, T., & Rahmawati, D. (2024). THE USE OF ANIMATED VIDEOS FOR THE DEVELOPMENT OF MULTICULTURAL-BASED CHARACTER VALUES IN FRENCH LANGUAGE LEARNING. *AL-IRSYAD*. <https://doi.org/10.30829/al-irsyad.v14i2.22028>
- Saragih, D. A., Wastuty, P. W., & Muchamad, B. N. (2024). SEKOLAH INKLUSI JENJANG PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DI BATU SOPANG KALIMANTAN TIMUR. *JURNAL TUGAS AKHIR MAHASISWA LANTING*.
<https://doi.org/10.20527/jtamlanting.v13i1.2479>
- Sari, N. P. M., & Widyasari, C. (2024). Animated Video Media as An Alternative to Developing Early Childhood Pre-Literacy. *Proceeding ISETH (International Summit on Science, Technology, and Humanity)*. <https://doi.org/10.23917/iseth.4070>
- Siregar, A. S. B., Tobing, E. G., Fitri, N., & Ihsan, M. (2021). *Developing of Teaching Materials: Using Animation Media to Learning English Vocabulary for Early Childhood*. 1, 9–16.
<https://doi.org/10.51574/IJRER.V1I1.44>

- Sriastuti, L., & Masing, M. (2022). APPLICATION OF JEAN PIAGET'S COGNITIVE LEARNING THEORY IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION. *SOKO GURU: Jurnal Ilmu Pendidikan*. <https://doi.org/10.55606/sokoguru.v2i1.101>
- Van Es, E., Tunney, J., Goldsmith, L., & Seago, N. (2014). A Framework for the Facilitation of Teachers' Analysis of Video. *Journal of Teacher Education*, 65, 340–356. <https://doi.org/10.1177/0022487114534266>
- Von Suchodoletz, A., Lee, D., Henry, J., Tamang, S., Premachandra, B., & Yoshikawa, H. (2023). Early childhood education and care quality and associations with child outcomes: A meta-analysis. *PLOS ONE*, 18. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0285985>
- Vygotsky, L. (2022). The Diagnostics of Development and Pedological Clinical Care for Difficult Children. *Journal of Russian & East European Psychology*, 59, 136–206. <https://doi.org/10.1080/10610405.2022.2165850>
- Wadiyo, W., Haryono, S., Wiyoso, J., & Malarsih, M. (2024). Bridging musical gaps: creating educational songs with thematic learning for primary school students. *Rast Müzikoloji Dergisi*. <https://doi.org/10.12975/rastmd.20241235>
- Winstanley, M. (2022). Stages in Theory and Experiment. Fuzzy-Structuralism and Piagetian Stages. *Integrative Psychological & Behavioral Science*, 57, 151–173. <https://doi.org/10.1007/s12124-022-09702-7>
- Yatim, M. H. M. (2023). Unlocking the Universe's Secrets: Preschool Teachers' Awareness of Astronomy and Its Influence on Early Childhood Education. In *International Journal of Advanced Research in Education and Society*. <https://doi.org/10.55057/ijares.2023.5.4.28>