



Volume 12 Nomor 3 Tahun 2023 Halaman 1077- 1083

ISSN: 2715-2723, DOI: 10.26418/jppk.v12i3.64114

<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb>

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI TEMATIK UNTUK PENGEMBANGAN ASPEK KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN

Kristantri Masneno, Dian Miranda, Lukmanulhakim

Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini FKIP

Universitas Tanjungpura Pontianak

Article Info

Article history:

Received: 14 Desember 2022

Revised: 16 Desember 2022

Accepted: 4 April 2023

Keywords:

Animated video media

Thematic

Cognitive aspect

ABSTRACT

This study aims to develop animated video media for the development of cognitive aspects of children aged 5-6 years. This animated video media is expected to be feasible and make it easier for children to develop their cognitive aspects. The research conducted is a type of research and development or research and development (R&D) using the ADDIE method (analysis, design, development and implementation, evaluation). The study population was children aged 5-6 years in a limited scale trial with a total of 5 children and a large scale trial with a total of 13 children. Data was collected by observation for needs analysis, questionnaire distribution and validation by validators, namely material experts and media experts. The results of the study obtained an average total score of 85% for material experts and 82.6% for media experts in the "very appropriate" category as an animated video medium. As well as the results of the final observation in the achievement of developing good animated video media and can be used to develop the cognitive aspects of children aged 5-6 years, with valid information.

Copyright © 2022 Kristantri masneno, Dian Miranda, Lukmanulhakim

□ Corresponding Author:

Kristantri Masneno

Universitas Tanjungpura, Pontianak

Email: kristantrimasneno3@gmail.com

PENDAHULUAN

Perkembangan mendasar anak yang sering kali menjadi perhatian saat ini salah satunya adalah perkembangan kemampuan kognitif yang merupakan salah satu aspek perkembangan anak usia dini. Perubahan kemampuan berpikir, dengan kata lain perkembangan kognitif adalah bagaimana pikiran berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir tentang sesuatu yang ada disekitar anak, disebut dengan berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir tentang sesuatu yang ada disekitar anak, disebut dengan perkembangan kognitif, agar anak dapat memproses informasi, mengingat, membandingkan, dan memahami hubungan sebab akibat dengan sederhana (Beaty, J.J 2013:260).

Perkembangan kognitif ini disebut dengan praoperasional, seperti yang dikatakan oleh Piaget 1967 (dalam Beaty, J.J 2013: 269) “Bahwa tahap praoperasional adalah tahap dalam rentang usia dua sampai tujuh tahun”. Pada masa perkembangan, anak usia lima sampai enam tahun termasuk dalam masa dimana kapasitas pertumbuhan dan perkembangannya sangat pesat, yang disertai dengan kemampuan menyerap informasi dan pengalaman baru yang sangat besar pada awal kehidupannya. Berbagai hal terjadi dalam tahapan ini, terutama anak harus menguasai pemikiran simbolis, dan mampu mengklasifikasi. Oleh sebab itu dalam pembelajaran anak usia dini harus distimulasi secara terus menerus salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran audio visual dalam rupa video animasi. Menurut penelitian Mira 2014 (dalam Miranda 2019) menemukan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara pengaruh penggunaan video dalam pembelajaran terhadap perkembangan kognitif anak.

Melalui perkembangan media video animasi anak akan sangat tertarik dan juga belajar aktif di dalam kelas ataupun dirumah, dibenarkan dalam penelitian Lukmanulhakim (2015) bahwa adanya perbedaan keuntungan antara anak yang menyaksikan animasi, terdapat pengaruh kemampuan menerima informasi, antara yang menggunakan media gambar dan animasi adalah anak yang menggunakan media animasi lebih unggul daripada yang menggunakan gambar. Karena salah satu yang membuat anak tertarik adalah pembelajaran menggunakan video animasi.

Keunggulan utama media video animasi yang akan dikembangkan ialah media disesuaikan secara spesifik yaitu dalam aspek simbolik dan klasifikasi, serta disesuaikan dengan tema pembelajaran, artinya video yang dikembangkan bersifat tematik, dalam artian pembelajaran tematik lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu (*learning by doing*). Karena pembelajaran tematik adalah salah satu bentuk pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa perkembangan anak usia dini sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada anak. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan. Tema pembelajaran yang digunakan adalah tema diriku. Setelah dikembangkan media video animasi tematik ini, maka video animasi dapat diakses dan ditonton oleh anak dirumah dan juga dapat ditonton bersama dikelas sesuai dengan waktu yang telah ditentukan oleh guru.

Oleh sebab itu peneliti tertarik untuk membuat media video animasi tematik yang dapat meningkatkan aspek kognitif anak lima sampai enam tahun.

METODE PENELITIAN

Penelitian pengembangan yang dikenal dengan *Research and Development*, menurut Sugiyono (2016) menerangkan bahwa metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Melalui penelitian pengembangan peneliti berusaha mengembangkan suatu produk yang efektif digunakan dalam pembelajaran. Serta desainnya menurut Branch, R.M (2009) adalah “*Intructional design centers on individual learning, has immediate and long-range phases, is systematic, and uses a systems approach about knowledge and human learning*”. Dalam hal desain instruksional yang direncanakan untuk individu, belajar, memilih fase langsung dan jangka panjang, sistematis dan menggunakan pendekatan sistem untuk pengetahuan dan pembelajaran manusia. Penelitian ini mengambil lokasi TK Arastamar Kuala Behe, Kabupaten Landak. Subjek penelitian ini adalah 13 orang anak usia lima sampai enam tahun.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data observasi, angket dan dokumentasi. Observasi yang digunakan adalah observasi partisipatif, dalam hal penggunaan media video animasi dan pemberian angket terkait analisis kebutuhannya. Dokumentasi yang dimaksudkan ialah foto kegiatan yang berkaitan dengan pengembangan media video animasi.

Dalam penelitian ini memiliki prosedur pengembangan dengan langkah-langkah yang menggunakan model dari Robert Maribe Brach (2009) dengan model pengembangan *Instructional Design* (Desain Pembelajaran) dengan pendekatan ADDIE (Sugiyono. 2019). Model ADDIE menggunakan tahapan pengembangan yaitu (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil pengamatan dan pengumpulan data tentang pengembangan media video animasi tematik untuk pengembangan aspek kognitif anak usia lima sampai enam tahun:

1. Analisis kebutuhan

Berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan yang diberikan pada guru kelas serta orang tua anak di TK Arastamar Kuala Behe, Kabupaten Landak mendapatkan informasi bahwa anak menggunakan *smartphone* dengan intensitas waktu penggunaan rata-rata 1-4 jam perharinya, anak menggunakan *smartphone* biasanya untuk bermain games, menonton video animasi kesukaannya. Video animasi berbentuk edukasi di tonton bersama disekolah dari *Youtube* dengan guru. Serta guru juga setuju dengan adanya video animasi anak lebih besemangat, karena video animasi yang dikembangkan belum ada di Sekolah, video yang ditonton dari *youtube* belum menggunakan tema karena dipilih secara acak untuk ditonton anak disekolah. Dikarenakan anak juga menggunakan *smartphone* maka dengan adanya video animasi anak berpotensi memanfaatkannya dengan maksimal karena video animasi dapat ditonton secara mandiri dirumah. Guru juga meminta agar pengembangan media video animasi ini disesuaikan terlebih dahulu dengan tema pertama yaitu “diriku” yang digunakan sebagai salah satu contoh pertama dalam pembelajaran, meskipun setelah jadinya video animasi yang dikembangkan ini, digunakan di luar pembelajaran tema diriku. Sehingga peneliti mengembangkan video animasi yang sesuai dengan tema diriku serta dapat digunakan untuk melatih kemampuan kognitif anak dalam pengetahuan simbolik dan juga klasifikasi biak di sekolah maupun di rumah, sesuai dengan penelitian ini.

2. Perancangan

Proses penembangan mediaa video animasi tematikbertujuan untuk mengembangkan aspek kognitifanak usia lima sampai enam tahun dengan menggunakan aplikasi pendukung seperti *Canva* dan *Adobe Photoshop CS6* untuk membuat beberapa karakter dan editan. Dalam perancangan terdapat bagian pembuka, inti serta penutup dalam media video animasi. Dalam bagian pembukaan media video animasi anak disajikan beberapa panduan sebelum menonton dan juga mengajak anak berdoa sebelum menyaksikan video animasi yang telah dibuat. Dalam bagian inti media video animasi memuat bagian pengembangan aspek kognitif terutama simbolik dalam menyebutkan angka, mengenal pola sesuai dengan benda disekitar, mengenal perbedaan besar kecil, serta mengurutkan pola sesuai warna. Dalam bagian penutup terdapat tampilan terimakasih pada anak yang telah menyaksikan video animasi yang telah dikembangkan oleh peneliti.

3. Pengembangan

Media video animasi telah dibuat dan telah melalui proses validasi ahli. Dengan menggunakan hasil desain detail yang menggambarkan unsur-unsur pendukung terbentuknya video animasi yang menarik bagi anak-anak. Validasi produk dilakukan oleh 3 ahli materi dan 3 ahli media. Produk pengembangan ini diserahkan kepada validator berupa link video dan juga kuesioner validasi. Setiap validator mengisi angket validasi yang telah diberikan, guna memberikan penilaian terhadap pengembangan produk videoanimasi tematikuntuk meningkatkan aspek kognitif anak usia lima sampai enam tahun sangat dibutuhkan di TK Arastamar Kuala Behe, Kabupaten Landak.

Data hasil yang diperoleh dari ahli materi yaitu skor yang diperoleh adalah 68 dengan persentase dari total skor 85% yang berarti mencapai tingkat kelayakan kategori sangat layak. Hasil data yang diperoleh dari ahli media yaitu skor yang diperoleh adalah 62 dengan persentase total skor sebesar 82,6% yang berarti mencapai tingkat kelayakan kategori sangat layak.

4. Implementasi

Hasil uji coba produk untuk melihat respon anak terhadap produk video animasi yang dikembangkan untuk meningkatkan aspek kognitif anak usia lima sampai enam tahun di Taman Kanak-kanak Arastamar Kuala Behe Kabupaten Landak. Uji coba terbatas dilakukan pada kelompok kecil yang terdiri dari 5 anak usia 5-6 tahun. Uji coba skala besar dilakukan pada 13 anak usia 5-6 tahun.

Berdasarkan hasil uji coba skala terbatas produk pengembangan media video animasi dengan persentase pada aspek media 100% perhatian anak tertuju pada video sampai selesai, 80% anak serius dan tenang saat menonton karena ada anak mengganggu temannya saat menonton video animasi, 100% tulisan di media video animasi terlihat jelas, warna background 100% tidak mengganggu penglihatan anak, 60% anak antusias atau aktif jawaban saat menonton video animasi yang di dalamnya terdapat beberapa pertanyaan sederhana, alasannya adalah seorang anak mengganggu dan diganggu temannya saat menonton video animasi.

Pada aspek materi simbolik 100% anak berpartisipasi menjawab pertanyaan pada media video animasi menyebutkan lambang angka 1-10, 100% anak berpartisipasi menjawab pertanyaan pada media video animasi menyebutkan simbol huruf, 100% anak-anak berpartisipasi menyebutkan angka sesuai jumlah benda, 100% anak berpartisipasi menjawab pertanyaan di media video animasi dengan menyebutkan bentuk sesuai benda yang ada disekitarnya, 100% anak berpartisipasi menyebutkan urutan benda pola sesuai warna, 100% anak berpartisipasi menjawab dan menyebutkan perbedaan besar dan kecil, 100% anak berpartisipasi menjawab pertanyaan di media video animasi pola warna. Walaupun ada beberapa anak yang masih agak lamban tapi tetap menjawab dan ada juga anak yang mengikuti dengan suara pelan tapi menjawab dengan benar.

Pada aspek materi klasifikasi, 100% anak berpartisipasi dalam menjawab mengelompokkan benda berdasarkan warna, 100% anak juga menjawab mengelompokkan benda berdasarkan bentuk.

Didasarkan dengan hasil penilaian validator menunjukkan bahwa produk media video animasi tematik untuk mengembangkan aspek kognitif anak usia lima sampai enam tahun di Taman Kanak-kanak Arastamar Kuala Behe Kabupaten Landak telah mencapai tingkat kelayakan media dan aspek materi.

Berdasarkan hasil uji coba skala luas terhadap produk pengembangan media video animasi dengan presentase dalam aspek media 100% perhatian anak tertuju pada video hingga selesai, 84,6% anak serius dan tenang saat menonton karena ada anak yang masih kurang serius saat menonton video animasi, 100% tulisan dalam media video animasi terlihat dengan jelas, 100% warna *background* tidak mengganggu penglihatan anak, 100% anak antusias atau aktif menjawab saat menonton video animasi yang di dalamnya terdapat beberapa pertanyaan sederhana.

Dalam aspek materi simbolis 84,6% anak ikut menjawab pertanyaan dalam media video animasi menyebutkan simbol angka 1-10 ada beberapa anak yang masih mengikuti dengan suara kecil karena malu namun tetap dapat menjawab, 84,6% anak ikut menjawab pertanyaan dalam media video animasi menyebutkan simbol huruf masih terbata-bata serta ada anak yang belum mengenal dengan pasti tentang huruf abjad, 100% anak ikut menyebutkan angka sesuai jumlah benda, 100% anak ikut menjawab pertanyaan dalam media video animasi dengan menyebutkan bentuk sesuai dengan benda disekitar, 100% anak ikut menyebutkan urutan pola sesuai warna, 100% anak ikut menjawab dan menyebutkan perbedaan besar dan kecil, 100% anak ikut menjawab pertanyaan dalam media video animasi dalam pola warna. Meskipun ada beberapa anak yang masih agak lambat namun tetap ikut menjawab dan juga ada anak yang mengikuti dengan suara yang kecil namun menjawab dengan benar.

Dalam aspek materi klasifikasi 100% anak ikut menjawab dalam mengelompokkan benda berdasarkan warna, 100% anak ikut menjawab dalam mengelompokkan benda berdasarkan bentuk.

Produk media video animasi tematik untuk mengembangkan aspek kognitif anak usia lima sampai enam tahun di Taman Kanak-kanak Arastamar Kuala Behe Kabupaten Landak telah mencapai tingkat kelayakan media dan aspek materi melalui hasil penilaian yang dilakukan oleh validator.

5. Evaluasi

Data observasi akhir dengan indikator ketercapaian pengembangan media video animasi tematik untuk meningkatkan aspek kognitif anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Arastamar Kuala Behe Kecamatan Landak diperoleh dengan uji coba skala terbatas dan uji coba skala besar.

Dalam aspek simbolis anak menjawab pertanyaan dalam media video animasi menyebutkan simbol huruf dan angka, anak ikut menyebutkan angka sesuai jumlah benda, anak dapat mengurutkan pola sesuai warna, anak mengenal bentuk atau pola sesuai dengan benda yang ada disekitarnya, anak dapat membedakan besar dan kecil. Dalam Klasifikasi anak mengelompokkan benda berdasarkan ciri umum yang ia ketahui dalam ciri bentuk dan warna.

Pembahasan

Pada bagian ini peneliti memaparkan pengembangan media video animasi tematik untuk perkembangan aspek kognitif anak usia lima sampai enam tahun.

1. Analisis kebutuhan

Pada tahap analisis, peneliti menganalisis kebutuhan untuk mengetahui media video animasi seperti apa yang dapat mengembangkan aspek kognitif anak usia lima sampai enam tahun di Taman Kanak-kanak Arastamar Kuala Behe Kabupaten Landak. Media video animasi dikembangkan berdasarkan: Kebutuhan anak dilihat dari usianya yaitu sesuai dengan tujuan penelitian bahwa media yang dikembangkan disesuaikan dengan tahapan usia lima sampai enam tahun. Pada usia lima sampai enam tahun anak menguasai pemikiran simbolik, dapat mengklasifikasikan benda dalam ciri tertentu, sesuai dengan tujuan penelitian yaitu mengembangkan kognitif anak sesuai tahapan usianya, sesuai dengan pendapat dari Jean Piaget 1967 (dalam Beaty, 2013: 269; Mulyani, 2018: 47). Didukung juga oleh Daek, Ray, & Pick, 2002 (dalam Allen. Marotz. 2008: 115) “Mengelompokkan berbagai benda sehingga semua benda dalam satu kelompok memiliki satu kesamaan (keterampilan mengelompokkan; semua makanan atau kapal atau hewan)” masuk dalam kemampuan mengklasifikasi. Selain itu juga menurut Mix, Huttenlocker & Levine, 1996 (dalam Allen. Marotz. 2008:115) “Berhitung dengan mengeluarkan suara sampai angka 10 dan lebih; banyak anak bisa berhitung sampai 100” masuk dalam simbolik. Ketersediaan media, berdasarkan waktu atau durasi penggunaan *smartphone*, pemilihan tema yang kontekstual dengan kebutuhan disekolah.

2. Perancangan

Tahap desain, untuk menindaklanjuti analisis kebutuhan maka dilakukan tahap desain, materi yang akan didesain di sesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran di Taman Kanak-Kanak. Peneliti merancang media video animasi dengan menggunakan aplikasi *Canva* dan *Adobe Photoshop Photoshop CS6*. Rancangan disesuaikan dengan buku dari lembaga dengan tema diriku. Kemudian mengumpulkan gambar-gambar atau elemen 3d maupun 2d yang di edit dalam *Adobe Photoshop* versi CS6 agar dapat digunakan dalam video *Canva*. Media yang di rancang memiliki banyak elemen utama dan juga yang menjadi elemen pendukung serta memiliki *background* yang digunakan juga tidak mengganggu penglihatan anak sehingga lebih berwarna dan menarik. media yang dirancang sudah sesuai dengan yang disampaikan BobbyHartanto dalam konferensi *Smart Parents Membantu Orang tua Gali Potensi Anak pada Golden Periode 2010* (dalam Dirto 2021) bahwa "Otak manusia itu lebih suka dengan segala sesuatu yang bergambar dan berwarna. Karena gambar bisa memiliki sejuta arti sedangkan warna akan membuat segala sesuatu menjadi lebih hidup". Maka media yang dirancang diperbaiki kembali ketika ada beberapa yang masih kurang terutama dalam hal pewarnaan dalam media video animasi. Dalam perancangannya disesuaikan juga dengan tahapan usia 5-6 seperti tujuan yaitu pengembangan aspek kognitif yang ditetapkan bahwa anak pada usi 5-6 tahun dapat menguasai (simbolik dan klasifikasi).

3. Pengembangan

Pada tahap pengembangan yaitu proses pembuatan video animasi tematik dilakukan sesuai dengan perancangan dan dianalisis sebelumnya. Dikembangkannya media video animasi ini juga bertujuan agar anak dapat menggunakannya di sekolah maupun secara mandiri dalam artian fleksibilitas Daryanto (2010:53) “multimedia pembelajaran harus bersifat mandiri dalam artian memberikan kemudahan dan kelengkapan isi, sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain”. Pengembangan media berdasarkan tematik dikarenakan animasi dapat memuat materi yang memiliki komplikasi yang sulit untuk disajikan.

Materi yang telah ditentukan dari lembaga disesuaikan dan didokumentasikan dalam naskah pengembangan media video animasi sesuai buku pembelajaran. Langkah selanjutnya adalah penyusunan instrumen yang disesuaikan serta disiapkan dengan media video animasi tematik yang dikembangkan, penyesuaian terhadap produk agar evaluasi yang dilakukan dapat tepat sasaran. Setelah dilakukan pengembangan selanjutnya adalah penilaian melalui validasi oleh ahli materi dan juga ahli media yang telah dibuat.

4. Implementasi

Implementasi yang dilakukan di lembaga telah sesuai dengan indikator penilaian yang dikemukakan Farindhani (2016:79-83) yang dalam penjelasannya diharapkan sesuai dengan media video animasi yang dilihat dari aspek media dan juga aspek materi. Pencapaian pengembangan media video animasi tematik dilihat dari hasil dari 2 aspek yaitu media dan materi, bahwa anak memperhatikan video animasi hingga selesai, anak serius dan tenang saat menonton animasi, tulisan dalam media video animasi terlihat dengan jelas, warna *background* tidak mengganggu penglihatan anak. Serta dari aspek materi adalah anak antusias dalam menjawab saat menonton

animasi yang didalamnya terdapat pertanyaan sederhana dalam aspek simbolis maupun klasifikasi.

5. Evaluasi

Setelah edia diimplementasikan yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kelayakan media video animasi tematik dapat digunakan maka akan masuk kedalam evaluasi mengenai media menyatakan bahwa materi yang ada dalam media video animasi sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun. Yang diharapkan adalah media dapat mengembangkan kognitif anak, karena media yang dikembangkan dapat memberikan informasi pada anak didukung oleh teori Arsyad (2011:26) yang mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar.

Setelah melalui prosedur pengembangan, dapat disimpulkan bahwa media video animasi tematik bertema diriku untuk anak usia lima hingga enam tahun di Taman Kanak-kanak Arastamar Kuala Behe dinyatakan layak dan telah dikembangkan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di Taman Kanak-kanak Arastamar Kuala Behe Kabupaten Landak, selama proses penelitian hasil analisis data yang diperoleh agar dapat menghasilkan video animasi tematik untuk meningkatkan aspek kognitif anak usia lima sampai enam tahun yang layak digunakan anak di sekolah maupun secara individu. Kesimpulan secara khusus mengenai penelitian ini yaitu, menganalisis kebutuhan dan melihat masalah yang ada, mendesain, mengembangkan, mengimplementasikan serta mengevaluasi hasil pengembangan media video animasi tematik untuk meningkatkan aspek kognitif anak usia lima sampai enam tahun di Taman Kanak-kanak Arastamar Kuala Behe Kabupaten Landak. Hasil validasi yang telah dilakukan oleh validator. Serta hasil observasi uji coba terbatas bahwa anak bisa menggunakan video animasi di sekolah atau secara mandiri dengan baik serta anak dapat menjawab pertanyaan dalam video animasi tematik dengan tepat dalam simbolis anak menjawab pertanyaan dalam media video animasi menyebutkan simbol huruf dan angka, Anak ikut menyebutkan angka sesuai jumlah benda, anak dapat mengurutkan pola sesuai warna, anak mengenal bentuk atau pola sesuai dengan benda yang ada disekitarnya, anak dapat membedakan besar dan kecil. Dalam klasifikasi anak mengelompokkan benda berdasarkan ciri umum yang ia ketahui dalam ciri bentuk dan warna. Media termasuk kategori sangat baik, dengan keterangan Valid dari hasil penilaian.

Saran

Melalui penelitian yang dilakukan dan kesimpulan, peneliti memberikan saran agar media video animasi yang telah dikembangkan ini agar lebih baik lagi dan dapat disempurnakan, agar kedepannya dapat disempurnakan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Oleh karena itu peneliti memberikan saran untuk pengembang selanjutnya sebagai berikut: diperbanyak kembali materi dalam media video animasi serta diperluas lagi, dan akan lebih menarik lagi jika animasinya lebih real dan tidak kaku.

DAFTAR PUSTAKA

- Allen, K. Eileen & Marotz, Linn. R. (2008). *Profil Perkembangan Anak Prakelahiran Hingga Usia 12 Tahun*. Diterjemahkan oleh Dewi, Febrianti.I. Penerbit PT. Indeks.
- Arsyad, Azhar. (2016). *Media Pembelajaran*. Penerbit Rajawali Pers.
- Beaty, Janice. J (2013). *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Di terjemahkan oleh Rakhman, A. Penerbit Kencana Prenadamedia Group.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Penerbit Gava Media.

- Dirto (2021, Oktober 18). *Aplikasi Untuk Membuat Animasi Pendukung Pembelajaran*. <https://pusdiklat.perpusnas.go.id/berita/read/148/aplikasi-untuk-membuat-animasi-pendukung-pembelajaran>
- Farindhani, D. A. (2016). *Pengembangan Media Video Animasi Pada Subtema Cara Hidup Manusia, Hewan Dan Tumbuhan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Demokratis Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kecamatan Ketanggungan* (Doctoral dissertation, Thesis. Yogyakarta: Pasca UNY). <https://doi.org/10.21831/jpk.v8i2.21850>
- Iskandar, H. (2018). *Pedoman pengembangan tema pembelajaran anak usia dini*. Penerbit Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini.
- Lukmanulhakim, S. T. (2015). *The Influence Of Learning Based Multimedia Presentation And Learning Motivation On Receiving Information Ability*. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 7(3). <http://dx.doi.org/10.26418/jvip.v7i3.17161>
- Miranda, D. (2019). *Pengembangan video animasi berbasis karakter cinta tanah air untuk anak usia dini*. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 11(2), 12-22. <http://dx.doi.org/10.26418/jvip.v11i2.32565>
- Mulyani, Novi. (2018). *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*. Penerbit Gava Media.
- Sugiyono (2013a). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Penerbit Alfabeta.
- Sugiyono (2019b). *Metode penelitian & pengembangan Research & Development*. Penerbit Alfabeta.