



PENERAPAN VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR ANAK USIA DINI DI TK IT AL FAJAR AMPENAN

Liza Surya Hayati¹, Baik Nilawati Astini², Muhammad Tahir³

Universitas Mataram

*e-mail: lizasuryaha@gmail.com [Nilawati@unram.ac.id](mailto:nilawati@unram.ac.id)² mtahir_fkip@unram.ac.id³

Riwayat Artikel

Diterima: 6 November 2024

Direvisi: 22 Januari 2025

Publikasi: 15 Agustus 2025

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk peningkatan motivasi belajar anak usia dini melalui media video animasi di TK IT Al Fajar Ampenan. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas. Menggunakan model penelitian Kemmis dan MC Taggart, subjek penelitian adalah 20 anak di TK IT Al Fajar. Teknik pengumpulan data berupa observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar melalui video animasi mengalami peningkatan. Hasil penelitian dari pelaksanaan pra siklus mencapai 50% dalam kategori mulai berkembang, pada tahap siklus I mencapai 70% dalam kategori berkembang sesuai harapan dan pada siklus II mencapai 85% dalam kategori berkembang sangat baik dan telah mencapai indikator keberhasilan sehingga pelaksanaan penelitian diberhentikan. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar menggunakan video animasi dapat meningkatkan motivasi belajar di TK IT Al Fajar Ampenan. Dalam meningkatkan motivasi belajar guru harus lebih kreatif sehingga dapat menarik minat belajar pada anak.

Kata Kunci:

Video animasi, motivasi belajar, anak usia dini

1. PENDAHULUAN

Berdasarkan pengamatan awal yang telah dilakukan permasalahan yang sering kali terjadi dalam pembelajaran adalah anak yang sering cepat bosan dan tidak fokus ketika jam pelajaran dimulai. Menurut Oya & Budianingsih (2014) mengatakan bahwa keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa aspek antara lain, penggunaan media dalam pembelajaran dikelas. Gerlach dan Ely (2016) menjelaskan bahwa secara umum, media mencakup manusia, materi, atau kejadian yang menciptakan kondisi untuk membantu siswa memperoleh pengetahuan, pemahaman, keterampilan, atau sikap. Dalam konteks ini, guru, buku, dan lingkungan sekolah dapat dianggap sebagai media. Namun, dalam konteks pembelajaran yang lebih spesifik, media biasanya diartikan sebagai alat- alat grafis. Menurut Teori Rossi dan Breidle media pembelajaran ialah segala sesuatu yang bermanfaat untuk meningkatkan pembelajaran, seperti media audio visual berupa televisi, media cetak berupa koran, media cetak berupa majalah, media cetak berupa buku, media audio berupa radio, serta beberapa media lain sebagainya. Rossi dan Breidle berpendapat bahwa alat sejenis media komunikasi berupa televisi dan radio apabila diatur dan digunakan untuk Pendidikan, maka bisa disebut dengan media pembelajaran (Sanjaya 2012).

Di zaman canggih seperti sekarang ini, anak-anak sudah menggunakan *gadget* masing-masing, berarti anak-anak lebih suka melihat gambar yang bergerak seperti yang ditonton di gadget mereka masing-masing. Anak-anak lebih suka entah dengan suara yang di keluarkan dalam gambar



tersebut atau gambar yang ditampilkan dalam film maupun video yang ada dalam gadget tersebut. Jadi anak lebih tertarik dengan gambar yang bergerak gerak atau lucu dengan berbagai macam warna yang ada pada gambar di dalam video atau film tersebut. Oleh karena itu, banyak jenis media telah ditemukan dan digunakan oleh pendidik untuk menarik minat siswa dan meningkatkan motivasi belajar, baik dalam bentuk visual maupun audio-visual. Menurut Wulandari (2019) video animasi adalah salah satu jenis media audio-visual yang sering digunakan untuk menggambarkan materi pembelajaran yang memiliki potensi untuk memberikan wawasan yang sangat signifikan, terutama di bidang pengajaran materi baru dan memperjelas pemahaman subjek tertentu. Husni (2021) video animasi pendidikan adalah proses menghasilkan gambar tertentu dengan gambar yang berbeda pada waktu yang berbeda yang telah ditentukan untuk memberikan perasaan yang realistis dan juga mencakup elemen yang mendukung generasi gambar, seperti dialog dan gambar percakapan. Pemilihan metode yang tepat untuk pembelajaran anak menentukan keberhasilan dalam meningkatkan motivasi belajar anak metode pembelajaran yang digunakan yaitu dengan menerapkan video animasi dalam belajar.

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *class action research* atau penelitian tindakan kelas. Pada hakikatnya penelitian ini merupakan sebuah siklus dari sejak perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Sehubungan dengan tujuan untuk mengatasi suatu permasalahan yang terdapat di dalam kelas maka metode yang digunakan dinamakan metode penelitian tindakan kelas. Pemilihan metode ini dilatar belakangi atas dasar analisis masalah dan tujuan penelitian yang memerlukan sejumlah informasi dan tindak lanjut yang terjadi di lapangan berdasarkan “daur ulang “ yang menuntut kajian dan tindakan secara reflektif, kolaboratif, dan partisipatif. Dengan menggunakan teknik pengumpulan data yaitu observasi dan dokumentasi.

a) Perencanaan (*Planning*)

Atas dasar pengamatan dan refleksi dari proses belajar mengajar, diidentifikasi permasalahan-permasalahan pada siswa. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan kemudian direncanakan apa yang harus dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran.

b) Tindakan (*acting*)

Peneliti melaksanakan proses belajar mengajar sesuai rencana pembelajaran yang telah disusun dalam skenario pembelajaran, dengan materi yang direncanakan sesuai dengan hasil kesepakatan bersama. Dalam melaksanakan kegiatan ini peneliti mengikuti petunjuk-petunjuk yang telah disusun dalam skenario pembelajaran.

c) Pengamatan / observasi (*Observing*)

Dalam pengamatan ini merupakan semua kegiatan yang telah ditunjukkan untuk mengenali, merekam, dan mendokumentasikan setiap indikator dari proses dan hasil yang dicapai baik yang dilakukan oleh tindakan yang terencana maupun akibat sampingnya. Pengamatan ini dilakukan untuk mengetahui kesesuaian pelaksanaan tindakan dan rencana tindakan yang telah disusun sebelumnya, serta untuk mengetahui seberapa jauh pelaksanaan



tindakan yang sedang berlangsung dapat menghasilkan perubahan yang diharapkan yakni meningkatkan hasil belajar.

d) Refleksi (*Reflecting*)

Proses refleksi merupakan verifikasi data yang dihasilkan dari pengamatan, sehingga akan diperoleh data-data yang sama dan tepat antara peneliti dan tim peneliti. dari hasil verifikasi data hasil pengamatan tersebut, akan diperoleh data yang akurat mengenai butir-butir manakah yang muncul dan butir-butir manakah yang belum sepenuhnya muncul pada proses kegiatan belajar mengajar yang telah dilakukan oleh peneliti.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 29 Juli 2024 di TK IT Al Fajar Ampenan yang beralamat di jalan Adi Sucipto No.51 Ampenan Utara dengan jumlah anak sebanyak 20 orang anak. Penelitian ini digunakan untuk mengetahui motivasi belajar anak usia dini dengan menggunakan media video. Secara keseluruhan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar pada anak berada pada tahap berkembang sangat baik.

Tabel 1. Rekapitulasi Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Video Animasi

Kategori	Pra siklus	Siklus I	Siklus II
BB	0%	0%	0%
MB	50%	30%	20%
BSH	50%	70%	30%
BSB	0%	70%	85%
Peningkatan secara klasikal	50%	70%	85%

1) Pra siklus

Peneliti melakukan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan melalui media video. Lembar observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan rencana yang telah dibuat, observasi aktivitas anak yang mencapai kriteria BSB. Pada pra siklus terdapat 10 orang anak yang tergolong dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Sedangkan pada kategori mulai berkembang (MB) ada 10 orang anak. Sedangkan pada kategori berkembang sangat baik masih belum ada anak yang mencapai ke dalam kategori tersebut. Dapat diketahui bahwa motivasi belajar anak pada pra siklus dengan persentase secara klasikal yaitu 50% atau masih di kategori sangat rendah. Oleh karena itu diperlukan Tindakan pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar anak.

2) Siklus I

Pada siklus I kemampuan belajar anak melalui video animasi mengalami peningkatan, dapat dilihat dari 14 orang anak yang termasuk ke dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan 6 orang anak masih di dalam kategori mulai berkembang (MB). Adapun persentase secara klasikal pada siklus I mencapai 70% dari jumlah anak secara keseluruhan. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan dari hasil persentase sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu 76% sehingga diperlukan perbaikan pada siklus II.



3) Siklus II

Pada siklus II peningkatan motivasi belajar anak melalui video animasi menunjukkan 17 orang anak yang tergolong berkembang sangat baik (BSB) dan 3 orang anak yang tergolong Berkembang sesuai harapan (BSH). Adapun ketuntasan secara klasikal pada siklus II mencapai 85% yang mana hasil tersebut sudah mencapai indikator keberhasilan bahkan lebih.

B. Pembahasan

Dalam peningkatan motivasi belajar anak dengan menggunakan video animasi yang dilaksanakan pada anak kelompok B di TK IT Al Fajar Ampenan pada setiap siklusnya dapat dilaksanakan secara maksimal dan hal tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar pada anak. Hal ini menunjukan bahwa anak termotivasi untuk meningkatkan motivasi belajar, dapat dilihat dari beberapa anak sudah dan mampu dalam menjawab pertanyaan yang diajukan guru, mampu menyebutkan tokoh-tokoh yang ada dalam video, anak merasa senang dan gembira ketika video mulai diputar. Sependapat dengan Sadirman (2016) menjelaskan motivasi adalah faktor psikis yang bersifat non-intelektual dan peranannya yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Maka dapat disimpulkan hasil observasi aktivitas siswa melalui pembelajaran video animasi dapat terlihat bahwa ada peningkatan mulai dari pra siklus, siklus I dan Siklus II. Hal ini sejalan dengan penelitian yaitu 'Putri Listyaningtyas (2022) yang berjudul "Peningkatan Motivasi belajar anak melalui Penggunaan Video Animasi Pembelajaran Pada Masa Covid-19 di KB Pertiwi 01 Pati" Hasil penelitian menunjukkan Siklus I sebesar 70% dan siklus II sebesar 84% kriteria sangat baik. Dari hasil pengamatan tersebut maka dapat disimpulkan pembelajaran guru melalui video animasi sangat baik terlihat dari pengamatan pada siklus I mendapat skor 75% dan siklus II mendapat peningkatan dengan memperoleh skor 100% dengan kriteria sangat baik ada juga dari Ika Wahyu Wiranti (2015) yang berjudul "Pengaruh Film Animasi Terhadap Motivasi Belajar Anak Kelompok B di TK Islam Melati Yogyakarta" penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan film animasi terhadap motivasi belajar anak kelompok B TK Islam Tunas Melati Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan jenis metode penelitian kuasi eksperimen dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi penelitian kuasi kelompok B TK Islam Tunas Melati Yogyakarta . Dengan sampel kelas B6 sebagai kelas eksperimen dan B7 sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data digunakan adalah observasi. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan film animasi terhadap motivasi belajar pada anak kelompok B TK Islam Tunas Melati Yogyakarta. Hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan uji t diperoleh nilai $p < 0,00$ lebih kecil dari $0,05$.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan motivasi belajar anak melalui video animasi di TK IT Al Fajar Ampenan. Dengan adanya media video animasi anak lebih tertarik untuk belajar menggunakan video animasi.

4. PENUTUP

Hasil penelitian dalam peningkatan motivasi belajar anak dengan menggunakan video animasi yang dilaksanakan pada anak kelompok B di TK IT Al Fajar Ampenan pada setiap siklusnya dapat dilaksanakan secara maksimal dan hal tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar pada anak. Hal ini menunjukan bahwa anak termotivasi untuk meningkatkan motivasi belajar,



dapat dilihat dari beberapa anak sudah dan mampu dalam menjawab pertanyaan yang diajukan guru, mampu menyebutkan tokoh-tokoh yang ada dalam video, anak merasa senang dan gembira ketika video mulai diputar. Disarankan kepada guru untuk selalu menyediakan media pembelajaran yang variatif dan kreatif yang sesuai dengan tema pembelajaran sehingga dapat menarik minat belajar pada anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggiyanti, Ismi Maulina, Pascalian Hadi Pradana, and Hariyanto Hariyanto. "Pengembangan Media Video Animasi MAMAPRO untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Anak Kelompok B TK Bhakti Rahayu Jember." *Education Journal: Journal Educational Research and Development* 8.1 (2024): 219-232.
- Dewi, Ajeng Rahayu Tresna, Puji Astuti, and Eva Gustiana. "Pengaruh Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Sholat Anak Usia Dini." *Jurnal Pelita PAUD* 7.1 (2022): 220-225.
- Husni, Padilatul. 2021. "Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri 5 Kota Jambi." *Universitas Islam Negri Sultan Thaha Saifuddin Jambi*. Bransford, J. D., Brown, A. L., & Cocking, R. R. (2005).
- Irmadiyah, R., & Islami, C. C. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Menggunakan Aplikasi Powtoon Terhadap Motivasi Belajar Anak Usia Dini. *Ash-Shobiy: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan Al-Qur'an*, 2(2), 126-133.
- Listyaningtiyas, P., & Kusbiantari, D. (2022). Peningkatan Motivasi Belajar Anak Melalui Penggunaan Video Animasi Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19 Di KB Pertiwi 01 Pati. *Sentra Cendekia*, 3(3), 101-110.
- Oya, R. N., & Budiningsih, C. A. (2014). Peningkatkan motivasi dan hasil belajar Bahasa Indonesia menggunakan model pembelajaran kreatif dan produktif. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(1), 116-126..
- Sanjaya Wina .2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta : Kencana.
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar*. PT Rajagrafindo: Jakarta
- Wiranti, Ika Wahyu. "Pengaruh Film Animasi Terhadap Motivasi Belajar Pada Anak TK." *Pendidikan Guru PAUD S-1* (2015).
- Wulandari, H., & Purwanta, E. (2021). Pendidikan Anak Usia Dini Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini di TK selama Pembelajaran Daring saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi :Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 452–462. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.626>.
- Yulia, E. (2019, November). The Feasibility and Effectiveness of Interactive Multimedia using Gerlach and Ely Model in Learning Planning Courses. In *ACEIVE 2019: Proceedings of the the 3rd Annual Conference of Engineering and Implementation on Vocational Education*, ACEIVE (Vol. 16, p. 375).