

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI TEMA
TRANSPORTASI DALAM MENGENALKAN KOSAKATA PADA ANAK
USIA 5-6 TAHUN**



Skripsi

Diajukan kepada Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri

Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau

Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu

(S.Pd.)

Oleh:

NISRINA NURAINI

NIM. 211888

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI SULTAN ABDURRAHMAN
KEPULAUAN RIAU**

2025



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
SULTAN ABDURRAHMAN KEPULAUAN RIAU**

Kampus : Jl. Lintas Barat KM. 19 CerukljukKelurahanToapayaAsri - Bintan

Telp : 0771-4442607 Fax : 0771-4442610

Website : www.stainkepri.ac.id Email : stain.kepri@kemenag.go.id

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nisrina Nuraini

NIM : 211888

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa naskah skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya. Jika di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini terdapat plagiasi, baik isi, logika, maupun datanya, secara keseluruhan atau sebagian, maka skripsi dan gelar sarjana yang diperoleh karenanya secara otomatis batal demi hukum.

Bintan, 26 Juni 2025

Yang menyatakan.



Nisrina Nuraini

NIM. 211888



PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul **PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI
TEMA TRANSPORTASI DALAM MENGENALKAN KOSAKATA PADA ANAK
USIA 5-6 TAHUN**

Nama : Nisrina Nuraini
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
NIM : 211888

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang Panitia Ujian Sarjana Pendidikan Sekolah Tinggi
Agama Islam Negeri Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau, pada:

Hari : Rabu
Tanggal : 16 Juli 2025

Sehingga dapat diterima oleh Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini sebagai salah
satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

TIM MUNAQASYAH

KETUA SIDANG

Mhd. Abror, M.Ag
NIP.199207102019031012

SEKRETARIS

Lina Eka Retnaningsih, M.Pd.
NIP.199203232022032001

PENGUJI I

Nadya Nela Rosa, M.Psi
NIP.199211302019032028

PENGUJI II

Roby Maiva Putra, M.Pd.
NIP.199105132020121019

Bintan, 16 Juli 2025

Ketua STAIN Sultan Abdurrahman
Kepulauan Riau

Dr. H. Muhammad Faisal, M.Ag.
NIP.19750324 200604 1 005



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI

SULTAN ABDURRAHMAN KEPULAUAN RIAU

Kampus : Jl. Lintas Barat KM. 19 CerukljukKelurahanToapayaAsri - Bintan

Telp : 0771-4442607 Fax : 0771-4442610

Website : www.stainkepri.ac.id Email : stain.kepri@kemenag.go.id

SURAT PERSETUJUAN PEMBIMBING

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nisrina Nuraini

NIM : 211888

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Judul Skripsi : Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Tema Transportasi

Dalam Mengenalkan Kosakata Pada Anak Usia 5-6 Tahun

Menyatakan bahwa skripsi ini sudah layak untuk dilanjutkan pada sidang Munaqasyah.

Diharapkan semoga skripsi tersebut dapat diterima dan dapat dipergunakan sebagaimana

mestinya.

Bintan, 26 Juni 2025

Pembimbing I

Pembimbing II

Mhd. Abror, M.Ag.

NIP.199207102019031012

Lina Eka Retnaningsih, M.Pd.

NIP.199203232022032001



NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
STAIN Sultan Abdurrahman
Kepulauan Riau

Assalamu'alaikum wr. wb.

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan skripsi yang berjudul Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Tema Transportasi Dalam Mengenalkan Kosakata Pada Anak Usia 5-6 Tahun.

Yang ditulis oleh:

Nama : Nisripa Nuraini

NIM : 211888

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini


Saya berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau untuk diujikan dalam rangka untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Bintan, 26 Juni 2025

Pembimbing I

Pembimbing II


Mhd. Abror, M.Ag.
NIP.199207102019031012


Lina Eka Retnaningsih, M.Pd.
NIP.199203232022032001

MOTTO

كُونُوا رَبَّانِيِّينَ حُلَمَاءَ فَفَهَاءَ عُلَمَاءَ وَيُقَالُ الرَّبَّانِيُّ الَّذِي يُرَبِّي النَّاسَ بِصِغَارِ الْعِلْمِ قَبْلَ كِبَارِهِ

“Jadilah pendidik yang penyantun, ahli fikih, dan ulama. Disebut guru apabila seseorang mendidik manusia dengan memberikan ilmu sedikit-sedikit yang lama-lama menjadi banyak.”

(HR. Bukhari).

“The scary news is you’re on your own now, but the cool news is you’re on your own now.”

-Taylor Swift

PERSEMBAHAN

*Skripsi ini kupersembahkan untuk kedua orang tua tercinta,
Ayah Saut Martua Siallagan dan Mama Kurniawati Rahayu.
Terimakasih atas doa, cinta, dan keyakinan yang tak pernah putus
Langkahku, karena kalian.*

ABSTRAK

Nisrina Nuraini. *Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Tema Transportasi dalam Mengenalkan Kosakata pada Anak Usia 5-6 Tahun*. RA Al Hidayah, TK Putra Bangsa, KB Baitul Ikhwah. Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD). 2025.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi yang menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa lembaga PAUD yang belum optimal dalam memanfaatkan media berbasis teknologi, khususnya video animasi dalam proses pembelajaran. Pengenalan kosakata pada anak usia 5-6 tahun masih banyak dilakukan dengan metode konvensional seperti mengeja, menggunakan gambar, majalah, media sekali pakai, atau *flashcard* tanpa dukungan media visual yang lebih menarik dan interaktif. Selain itu, pemanfaatan media berbasis teknologi masih rendah karena keterbatasan minat dan kemampuan guru dalam mengoperasikan media tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran animasi dengan tema transportasi untuk membantu anak usia 5-6 tahun dalam mengenal kosakata secara menyenangkan dan efektif.

Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan 4D yang meliputi tahap *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Landasan teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori media pembelajaran menurut Amir Hamzah Sulaiman, teori perkembangan bahasa menurut Vygotsky, teori multimodalitas menurut Mayer, serta model pengembangan 4D dari Thiagarajan.

Hasil validasi produk dari ahli media memperoleh nilai **89,71%**, ahli materi **97,5%**, dan ahli bahasa **79,17%**, dengan tanggapan pendidik mencapai **91,11%** dan tanggapan peserta didik sebesar **85,26%**. Persentase tersebut mencerminkan bahwa media video pembelajaran animasi yang dikembangkan berhasil menarik perhatian, menyampaikan isi materi dengan jelas, serta mendukung pemahaman anak terhadap kosakata alat transportasi. Dengan demikian, media ini dinyatakan sangat layak dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran di lembaga PAUD.

Kata Kunci: Video Pembelajaran, Animasi, Kosakata, Anak Usia 5-6 Tahun, Transportasi

ABSTRACT

Nisrina Nuraini. The Development of Animated Learning Video on Transportation Theme to Introduce Vocabulary for Children Aged 5-6 Years. RA Al Hidayah, TK Putra Bangsa, KB Baitul Ikhwah. Early Childhood Islamic Education Program (PIAUD). 2025.

This research is motivated by observations which show that some early childhood education institutions (PAUD) have not optimally utilized technology-based media, especially animated videos in the learning process. The introduction of vocabulary to children aged 5-6 years is still largely carried out using conventional methods such as spelling, using pictures, magazines, disposable media, or flashcards without the support of more interesting and interactive visual media. Moreover, the utilization of technology-based media remains low due to the limited interest and ability of teachers in operating such media. This research aims to develop an animated learning video with a transportation theme to assist children aged 5-6 years in learning vocabulary in an enjoyable and effective way.

The research method used is Research and Development (R&D) with the 4D development model, which consists of Define, Design, Develop, and Disseminate stages. The theoretical foundation used in this research includes the theory of learning media by Amir Hamzah Sulaiman, language development theory by Vygotsky, the multimodality theory by Mayer, and the 4D development model by Thiagarajan.

The product validation results show that the media expert scored 89.71%, the material expert 97.5%, and the language expert 79.17%, while the responses from teachers reached 91.11% and from students 85.26%. These percentages indicate that the developed animated learning video successfully attracts attention, delivers material clearly, and supports children's understanding of transportation vocabulary. Therefore, this media is considered highly feasible and effective for use in the learning process in early childhood education institutions.

Keywords: *Learning Video, Animation, Vocabulary, Children Aged 5-6 Years, Transportation.*

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillahirabbil ‘alamin, segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga skripsi berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Tema Transportasi dalam Mengenalkan Kosakata untuk Anak Usia 5–6 Tahun” dapat diselesaikan dengan baik.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini di STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau, sekaligus menjadi wujud proses belajar penulis dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak usia dini.

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, arahan, serta bimbingan selama penyusunan skripsi ini, di antaranya:

1. Bapak Dr. H. Muhammad Faisal, M.Ag. selaku Ketua STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau.
2. Bapak Aris Bintania, M.Ag. selaku Wakil Ketua I STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau.
3. Bapak Dr. Drs. Almahfuz, M.Si. selaku Wakil Ketua II STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau.
4. Bapak Rahmad Budi Harto, M.M. selaku Wakil Ketua III STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau.

5. Bapak Dr. H. Imam Subekti, M.Ag. selaku Kepala Bagian Administrasi Umum, Akademik, dan Keuangan (AUAK).
6. Ibu Nadya Nela Rosa, M.Psi., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau, atas segala dukungan dalam merangkul mahasiswa selama masa studi.
7. Bapak Mhd Abror, M.Ag. selaku Dosen Pembimbing Akademik sekaligus Pembimbing I, atas bimbingan dan arahan hingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
8. Ibu Lina Eka Retnaningsih, M.Pd. selaku Pembimbing Proposal Skripsi sekaligus Pembimbing II, atas kesabaran dan ketelitian dalam mendampingi penulis hingga tersusunnya karya ini.
9. Segenap dosen Program Studi PIAUD STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau yang telah memberikan ilmu dan wawasan selama proses perkuliahan.
10. Guru-guru RA Al-Hidayah, TK Putra Bangsa, dan KB Baitul Ikhwah atas kesempatan dan bantuan selama pelaksanaan penelitian.
11. Kedua orang tua tercinta, Ayah Saut Martua Siallagan dan Ibu Kurniawati Rahayu, yang selalu mendoakan, penuh kasih sayang, dan memberi dukungan tanpa henti dalam setiap langkah penulis. Atas segala pengorbanan, doa, dan cinta yang tiada terhingga, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya.
12. Kepada kakak tersayang, Sarah Syahraini, beserta suaminya, Achmad Badawi, serta abang tersayang, Rafi Rahman Siallagan, atas perhatian yang diberikan pada penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.

13. Kepada seluruh keluarga besar dari pihak kedua orang tua yang senantiasa memberikan nasihat dan doa baik untuk penulis.
14. Teman-teman Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Angkatan 2021, sedari menjadi mahasiswa baru hingga tahap penyelesaian studi ini.
15. Dilvia Suriski Rahmayani, teman seperjuangan dalam menghadapi berbagai proses suka dan duka di setiap momen dalam perkuliahan, terima kasih atas semua kebersamaan dan dukungan tulus yang turut menguatkan hingga tercipta jejak yang layak dikenang, layak dirayakan.
16. Nurul Aini Asmi, Desi Hayani, dan Lia Juniati, teman baik yang menjadi bagian dalam perjalanan perkuliahan hingga terselesaikannya skripsi ini.
17. Dilla, Icha, Sabrina, Yenanta, Jevika, Aisya, Amel, Oci, Dinda, dan Yaya, sahabat yang sangat berarti dalam hidup penulis sejak SMP hingga SMA, serta teman-teman grup Keluarga Bahagia yang senantiasa memberikan semangat selama proses penyusunan skripsi.
18. Adik sekaligus teman sejak kecil, Yulyana Sukriah, atas dukungan yang setia mengiringi.
19. Taylor Swift, idola penulis sejak kecil. Karyanya menjadi penyemangat selama penulisan skripsi ini. Kutipan liriknya, "*long story short, it was a bad time, long story short, I survived,*" menjadi pengingat bahwa setiap masa sulit bisa dilewati.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, penulis dengan rendah hati mengharapkan saran dan kritik yang membangun demi perbaikan di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Bintan, 26 Juni 2025



Nisrina Nuraini

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
SURAT PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xiv
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB – LATIN	xvi
DAFTAR TABEL.....	xxiii
DAFTAR GAMBAR.....	xxiv
DAFTAR LAMPIRAN	xxv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	8
D. Kajian Terdahulu.....	9
E. Sistematika Pembahasan	11
BAB II LANDASAN TEORI	12
A. Kerangka Teori.....	12
BAB III METODE PENELITIAN	21
A. Jenis Penelitian.....	21
B. Prosedur Pengembangan	21
C. Teknik Pengumpulan Data.....	28
D. Instrumen Penelitian.....	28
E. Teknik Analisis Data.....	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	36
A. Profil Lokasi Penelitian.....	36
B. Hasil Penelitian	37

BAB V PENUTUP	66
A. Kesimpulan	66
B. Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN.....	71

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB – LATIN

Sistem transliterasi yang digunakan dalam skripsi ini mengikuti pedoman Transliterasi Arab-Latin yang merupakan keputusan bersama menteri pendidikan dan kebudayaan (Nomor 158 tahun 1987 dan Nomor 0543b/U/1987), tanggal 22 Januari 1988. Bagian-bagian pokok dari pedoman tersebut adalah sebagai berikut:

A. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. Dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus. Berikut ini daftar huruf Arab yang dimaksud dan transliterasinya dengan huruf latin:

Tabel i
Tabel Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	Ž	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es

ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	`ain	`	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	‘	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

B. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau *monoftong* dan vokal rangkap atau *diftong*.

1. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tabel ii
Vokal Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
َ	Fathah	A	A
ِ	Kasrah	I	I
ُ	Dammah	U	U

2. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf sebagai berikut:

Tabel iii
Tabel Transliterasi Vokal Rangkap

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
َئِ...	Fathah dan ya	Ai	a dan u
َؤ...	Fathah dan wau	Au	a dan u

Contoh:

- a. كَتَبَ (kataba)
- b. فَعَلَ (fa`ala)
- c. سئِلَ (suila)
- d. كَيْفَ (kaifa)
- e. حَوْلَ (haula)

C. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda sebagai berikut:

Tabel iv
Transliterasi *Maddah*

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
آ...أ...	Fathah dan alif atau ya	Ā	a dan garis di atas
إ...	Kasrah dan ya	Ī	i dan garis di atas
أ...	Dammah dan wau	Ū	u dan garis di atas

Contoh:

1. قَالَ (qāla)
2. رَمَى (ramā)
3. قِيلَ (qīla)
4. يَقُولُ (yaqūlu)

D. Ta' Marbutah

Transliterasi untuk ta' marbutah ada dua, yaitu:

1. Ta' marbutah hidup atau yang mendapat harakat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah "t".
2. Ta' marbutah mati atau yang mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah "h".

Kalau pada kata terakhir dengan ta' marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta' marbutah itu ditransliterasikan dengan "h".

Contoh:

- a. رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ
- b. الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ

E. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid, ditransliterasikan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh:

1. نَزَّلَ nazzala
2. البِرُّ al-birr

F. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu ال, namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas:

1. Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiyah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf “l” diganti dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.
2. Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariyah ditransliterasikan dengan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya.

Baik diikuti oleh huruf syamsiyah maupun qamariyah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanpa sempang.

Contoh:

- a. الرَّجُلُ ar-rajulu
- b. الْقَلَمُ al-qalamu

G. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan sebagai apostrof. Namun hal itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Sementara hamzah yang terletak di awal kata dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh:

1. تَأْخُذُ ta'khuẓu
2. شَيْءٌ syai'un
3. النَّوْءُ an-nau'u
4. إِنَّ inna

H. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fail, isim maupun huruf ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harkat yang dihilangkan, maka penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh:

1. وَ إِنَّ اللَّهَ فَهُوَ خَيْرُ الرَّازِقِينَ Wa innallāha fahuwa khair ar-rāziqīn/ Wa innallāha fahuwa khairurrāziqīn
2. بِسْمِ اللَّهِ مَجْرَاهَا وَ مُرْسَاهَا Bismillāhi majrehā wa mursāhā

I. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, di antaranya: huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bilamana nama diri itu didahului oleh

kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

1. الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ Alhamdu lillāhi rabbi al-`ālamīn/ Alhamdu lillāhi
rabbil `ālamīn
2. الرَّحْمَنُ الرَّحِيمُ Ar-rahmānir rahīm/Ar-rahmān ar-rahīm

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

Contoh:

1. اللَّهُ غَفُورٌ رَحِيمٌ Allaāhu gafūrun rahīm
2. لِلَّهِ الْأُمُورُ جَمِيعًا Lillāhi al-amru jamī`an/Lillāhil-amru jamī`an

J. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan Ilmu Tajwid. Karena itu peresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.

DAFTAR TABEL

Tabel I. Kisi-kisi Instrumen Validasi Media	29
Tabel II. Kisi-kisi Instrumen Validasi Materi.....	29
Tabel III. Kisi-kisi Instrumen Validasi Bahasa.....	30
Tabel IV. Kisi-kisi Angket Tanggapan Pendidik	30
Tabel V. Kisi-kisi Angket Respon Peserta Didik.....	31
Tabel VI. Kriteria Penilaian.....	31
Tabel VII Analisis Media.....	32
Tabel VIII. Interval Klasifikasi Media.....	32
Tabel IX. Analisis Materi	33
Tabel X. Interval Klasifikasi Materi	33
Tabel XI. Analisis Bahasa	33
Tabel XII. Interval Klasifikasi Bahasa.....	34
Tabel XIII. Kriteria Skor Tanggapan Pendidik.....	34
Tabel XIV. Analisis Tanggapan Pendidik	34
Tabel XV. Interval Klasifikasi Media	35
Tabel XVI. Kriteria Skor Respon Peserta Didik.....	35
Tabel XVII. Analisis Respon Peserta Didik.....	35
Tabel XVIII. Interval Klasifikasi Media.....	35
Tabel XIX. Analisis Capaian Pembelajaran.....	39
Tabel XX. Jenis-Jenis Alat Transportasi.....	39
Tabel XXI. Desain Tampilan Awal.....	42
Tabel XXII. Desain Tampilan Materi Kosakata.....	43
Tabel XXIII. Desain Tampilan Kuis	46
Tabel XXIV. Desain Tampilan Akhir	48
Tabel XXV. Hasil Validasi Media.....	51
Tabel XXVI. Hasil Validasi Materi	52
Tabel XXVII. Hasil Validasi Bahasa	53
Tabel XXVIII. Saran Perbaikan Media Produk.....	54
Tabel XXIX. Revisi Media Produk.....	55
Tabel XXX. Saran Perbaikan Validator Materi	57
Tabel XXXI. Revisi Materi Produk.....	57
Tabel XXXII. Saran Perbaikan Produk	59
Tabel XXXIII. Revisi tambahan	59
Tabel XXXIV. Hasil Tanggapan Pendidik	61
Tabel XXXV. Hasil Respon Peserta Didik RA Al Hidayah	62
Tabel XXXVI. Hasil Respon Peserta Didik KB Baitul Ikhwah.....	63
Tabel XXXVII. Hasil Respon Peserta Didik TK Putra Bangsa.....	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar I. Pengembangan Model 4-D Thiagarajan	21
Gambar II. Pelaksanaan FGD bersama Validator Media	49
Gambar III. Pelaksanaan FGD bersama Validator Materi.....	49
Gambar IV. Uji coba produk di RA Al Hidayah	60
Gambar V. Uji coba produk di KB Baitul Ikhwah.....	61
Gambar VI. Uji coba produk di TK Putra Bangsa.....	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I. SK Pembimbing dan Kartu Bimbingan.....	71
Lampiran II. Surat Izin Penelitian KB Baitul Ikhwah.....	76
Lampiran III. Balasan Surat Izin Penelitian KB Baitul Ikhwah.....	77
Lampiran IV. Surat Izin Penelitian TK Putra Bangsa.....	78
Lampiran V. Balasan Surat Izin Penelitian TK Putra Bangsa.....	79
Lampiran VI. Surat Izin Penelitian RA Al Hidayah	80
Lampiran VII. Balasan Surat Izin Penelitian RA Al Hidayah	81
Lampiran VIII. Surat Permohonan Validator Media	82
Lampiran IX. Surat Permohonan Validator Materi	83
Lampiran X. Surat Permohonan Validator Bahasa	84
Lampiran XI. Keterangan Plagiasi	85
Lampiran XII. Dokumentasi Validasi Ahli	87
Lampiran XIII. Dokumentasi Uji Coba Produk di RA Al Hidayah	88
Lampiran XIV. Dokumentasi Uji Coba Produk di KB Baitul Ikhwah	89
Lampiran XV. Dokumentasi Uji Coba Produk di TK Putra Bangsa	90
Lampiran XVI. Hasil Validasi Ahli Media	91
Lampiran XVII. Hasil Validasi Ahli Materi.....	94
Lampiran XVIII. Hasil Validasi Ahli Bahasa	97
Lampiran XIX. Lembar Tanggapan Pendidik RA Al Hidayah	100
Lampiran XX. Lembar Tanggapan Pendidik KB Baitul Ikhwah.....	102
Lampiran XXI. Lembar Tanggapan Pendidik TK Putra Bangsa.....	104
Lampiran XXII. Lembar Respon Peserta Didik RA Al Hidayah	106
Lampiran XXIII. Lembar Respon Peserta Didik KB Baitul Ikhwah	107
Lampiran XXIV. Lembar Respon Peserta Didik TK Putra Bangsa.....	108

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah upaya pembinaan yang ditujukan untuk mengembangkan seluruh potensi anak sejak dini melalui pemberian rangsangan pendidikan yang terencana dan terstruktur. Menurut Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, PAUD bertujuan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal, baik dari aspek jasmani maupun rohani sehingga anak siap memasuki jenjang pendidikan berikutnya.¹

Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini adalah usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak.² Pada masa ini, anak-anak berada dalam tahap perkembangan yang kritis dan rentan, sehingga memerlukan perhatian dan bimbingan yang tepat untuk membentuk fondasi yang kokoh dalam aspek fisik, kognitif, sosial, emosional, serta nilai agama dan moral, maupun seni kreativitas.³ Salah satu aspek penting lainnya yang tidak dapat diabaikan adalah perkembangan bahasa, karena bahasa tidak hanya menjadi alat komunikasi, tetapi juga berperan besar dalam perkembangan kognitif dan sosial anak.⁴

¹ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor Depdiknas and R I No, "Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional," *Jakarta: Depdiknas*, 2003.

² Novan Ardy Wiyani, "Format Paud," *Yogyakarta: Ar-Ruzz Media*, 2012.

³ Nurlina Nurlina et al., "Pendidikan Anak Usia Dini" (PT MAFY Media Literasi Indonesia, 2024).

⁴ Yuliani Nurani Sujiono, "Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini," 2009.

Menurut Vygotsky, Bahasa merupakan salah satu dari *psychological tool* yang digunakan untuk mengelola perilaku, merencanakan, mengingat, dan memecahkan masalah.⁵ Perkembangan kosakata anak usia dini merupakan fondasi dalam pembentukan kemampuan berbahasa, berpikir, dan belajar. Pengajaran kosakata memegang peranan yang sangat penting, sebab penguasaan kosakata seorang siswa sangat berpengaruh dalam keterampilan berbahasa, baik secara kuantitas maupun kualitas.⁶

Teori Sosiokultural yang dikembangkan oleh Vygotsky menjadi landasan utama dalam penelitian ini, khususnya melalui konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD) yakni jarak antara kemampuan anak untuk menyelesaikan tugas secara mandiri (kemampuan aktual) dan kemampuan mereka untuk menyelesaikannya dengan bantuan lain (kemampuan potensial).⁷ Dalam konteks pembelajaran kosakata, ZPD menunjukkan bahwa anak dapat lebih mudah memahami dan menginternalisasi kata-kata baru jika mereka mendapatkan dukungan (*scaffolding*) yakni panduan dari orang dewasa, interaksi sosial, maupun media pembelajaran yang dirancang khusus. Potensi ini dapat diupayakan melalui penggunaan media pembelajaran yang melibatkan teknologi.⁸

⁵ IGA Lokita Purnamika Utami, "Teori Konstruktivisme Dan Teori Sosiokultural: Aplikasi Dalam Pengajaran Bahasa Inggris," *Prasi* 11, no. 01 (2016).

⁶ Susanti Etnawati, "Implementasi Teori Vygotsky Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan* 22, no. 2 (2022): 130–38, <https://doi.org/10.52850/jpn.v22i2.3824>.

⁷ Ratna Sari, "Implementasi Konsep Zone of Proximal Development (ZPD) Menurut Vygotsky Pada Perkembangan Anak Usia Dini Dalam Tinjauan Pendidikan Islam" (Iain Bengkulu, 2018).

⁸ Yuni Arosyidah, Sa'dun Akbar, and Supriyono Koes-Handayanto, "Analisis Kebutuhan Terhadap Media Pembelajaran Dan Pemberian Scaffolding Dalam Pembelajaran Daring," *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 6 (November 30, 2021): 1813, <https://doi.org/10.17977/jptpp.v6i11.15151>.

Di era ini, pendidikan dituntut untuk mengikuti perkembangan zaman dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi atau disebut juga dengan *IT (Information Technology)* sebagai fasilitas yang mempermudah proses pembelajaran. Salah satu bentuk pembelajaran berbasis *IT* yakni media audiovisual yang merupakan media pembelajaran dengan perpaduan unsur audio dan visual secara bersamaan sehingga siswa mendapatkan pesan atau informasi dari visualisasi baik berupa kata-kata atau gambar dilengkapi dengan suara.⁹

Media audiovisual dapat berupa video pembelajaran animasi yang mampu menggabungkan unsur visual, audio, narasi dan gerakan dalam penyampaian materi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan anak. Animasi sendiri ialah gambar bergerak yang berasal dari kumpulan objek yang disusun secara khusus sehingga ia dapat bergerak sesuai alur yang sudah ditentukan pada setiap hitungan waktu.¹⁰

Objek yang dimaksud dapat berupa teks, gambar manusia, hewan, tumbuhan, dan elemen lainnya menyesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai. Animasi memiliki daya tarik visual yang kuat karena mampu menyajikan konten yang abstrak maupun kompleks dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh siswa.¹¹ Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa, video pembelajaran animasi dapat digunakan sebagai alat bantu mengajar yang memudahkan proses

⁹ Taufik and Shofiyah Wardatul Jannah, "Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Istima'," *Edu Journal Innovation in Learning and Education* 2, no. 1 (2024): 31–39, <https://doi.org/10.55352/edu.v2i1.934>.

¹⁰ Hamzah Pagarra et al., *Media Pembelajaran*, Badan Penerbit UNM, 2022.

¹¹ Ega Safitri, "Studi Literatur: Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Video Animasi Powtoon," *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat* 1, no. 2 (2021): 74–80.

pembelajaran karena kemampuannya dalam melukiskan gambar hidup dan suara yang memberikan daya tarik tersendiri.

Menurut Mayer, teori multimodalitas menjelaskan bahwa kombinasi penggunaan teks, gambar, dan suara dapat meningkatkan pemahaman dan pembelajaran anak terhadap konsep-konsep baru, termasuk pengenalan kosakata.¹² Salah satu tema yang relevan dengan kehidupan sehari-hari anak ialah tema transportasi. Tema ini dapat membantu anak dalam memahami kosakata beragam seperti nama-nama kendaraan dan konsep sederhana seperti kendaraan darat, laut, dan udara.

Dalam pandangan Islam, pendidikan adalah suatu cara untuk menumbuhkan pikiran dan mengatur tingkah laku serta perangai manusia. Antara pendidikan dan Islam tidak dapat dipisahkan, bahkan saling mengisi. Amanah yang diberikan oleh Allah SWT kepada manusia baru dapat terlaksana bila ia memiliki ilmu.¹³ Pendidikan dapat diberikan dengan berbagai cara seperti pemanfaatan teknologi informasi dengan video pembelajaran. Dalam perspektif Islam, Allah SWT berfirman dalam QS.Al-Mulk ayat 23:¹⁴

قُلْ هُوَ الَّذِي أَنْشَأَكُمْ وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ قَلِيلًا مَّا تَشْكُرُونَ ﴿٢٣﴾

Artinya: “Katakanlah, “Dialah yang menciptakanmu dan menjadikan pendengaran, penglihatan, dan hati nurani bagi kamu. (Tetapi), sedikit sekali kamu bersyukur.”

¹² Richard E Mayer, *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning* (Cambridge university press, 2005).

¹³ Asrori, “Pendidikan Dalam Perspektif Islam,” *Hikmah: Journal of Islamic Studies* 13, no. 2 (2017): 161–76.

¹⁴ *Al-Qur'an* (Bandung: Penerbit Jabal, n.d.).

Tafsir Tahlili pada ayat diatas menunjukkan bahwa sesungguhnya pendengaran, penglihatan, dan hati merupakan satu kesatuan. Pendengaran dan penglihatan adalah alat yang digunakan oleh manusia untuk dapat memahami ayat-ayat Allah, sunatullah, yang dapat digunakan (diaplikasikan) dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan manusia.¹⁵ Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam berbagai jenis media pembelajaran salah satunya seperti media audio visual dapat memudahkan guru untuk menerapkan pembelajaran yang bervariasi dalam setiap pertemuan serta lebih menyenangkan bagi siswanya.¹⁶

Berdasarkan data referensi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan di Kota Tanjungpinang, terdapat kurang lebih 107 lembaga dari TK, KB, SPS, dan TPA yang terdaftar di DIKNAS kota Tanjungpinang. Diantara lembaga-lembaga tersebut yakni seperti TK Putra Bangsa, KB Baitul Ikhwah, dan RA Al Hidayah masih menggunakan media pembelajaran terbatas pada metode konvensional yang dirasa belum cukup memberikan dampak yang optimal terhadap perkembangan kosakata anak. Selain itu, tantangan lain yang turut memengaruhi adalah keragaman bahasa ibu yang digunakan anak dalam kehidupan sehari-hari. Di berbagai daerah di Indonesia, banyak anak tumbuh dalam lingkungan berbahasa daerah yang kuat, sehingga istilah yang mereka kenal belum tentu sejalan dengan Bahasa Indonesia baku yang digunakan dalam

¹⁵ Nahdlatul Ulama, "Tafsir Al-Mulk Ayat 23," NU Online, n.d.

¹⁶ Ahmad Izzan and Neni Nuraeni, "Media Pembelajaran Perspektif Al-Qur'an Surah Al-Baqarah Ayat 31," *Masagi* 2, no. 1 (2023): 54–60.

pendidikan formal. Perbedaan ini dapat menimbulkan kesenjangan pemahaman, terutama dalam tema-tema tertentu seperti kosakata transportasi.

Perkembangan teknologi informasi sangat pesat, seiring dengan penggunaan video animasi sebagai satu pilihan yang dapat digunakan oleh guru. Namun, berdasarkan hasil observasi yang ditemukan yakni terdapat beberapa lembaga yang belum dapat menerapkan *IT* dengan baik, seperti masih mengenalkan kosakata anak melalui mengeja dan hanya menggunakan majalah, gambar, media sekali pakai, atau *flashcard* tanpa adanya penayangan video pembelajaran animasi dalam pengenalan kosakata yang menarik sehingga pembelajaran rentan membosankan. Adapun permasalahan lain yang ditemukan yakni lembaga PAUD yang telah memiliki akses teknologi informasi namun implementasinya masih belum merata disebabkan oleh kurangnya minat dan kemampuan sumber daya guru dalam memanfaatkan fasilitas pembelajaran berbasis teknologi informasi.

Video animasi tema transportasi yang dikembangkan dalam penelitian ini dirancang interaktif dibandingkan dengan video animasi yang umumnya bersifat satu arah serta hanya menampilkan gambar dan suara tanpa strategi pembelajaran khusus, sehingga kurang mempertimbangkan aspek keterlibatan aktif anak dalam memahami kosakata. Perbedaan video animasi tema transportasi dalam penelitian ini yakni adanya bentuk interaktif dan ajakan untuk mengulang kosakata yang dipelajari. Selain itu, video ini dikembangkan dengan validasi ahli dan uji coba langsung untuk memastikan efektivitasnya sesuai dengan tahap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun.

Meskipun demikian, penerapan media ini tetap perlu mempertimbangkan ketersediaan sarana dan prasarana di masing-masing lembaga. Berdasarkan hasil observasi, tidak semua PAUD memiliki perangkat pendukung seperti laptop, proyektor, speaker, atau akses internet. Oleh karena itu, media ini lebih tepat diterapkan di lembaga yang memiliki fasilitas memadai, sementara untuk lembaga dengan keterbatasan sarana, diperlukan penyesuaian lebih lanjut agar media ini tetap relevan dan efektif sesuai dengan kondisi yang ada.

Dengan adanya pengembangan video pembelajaran animasi yang dikemas secara menarik, anak dapat memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan. Pendidik pun dapat memanfaatkan teknologi untuk berkreasi membuat media pembelajaran yang mampu meningkatkan fokus dan konsentrasi anak karena sifatnya yang interaktif dan menghibur. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini dirancang untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Tema Transportasi dalam Mengenalkan Kosakata Pada Anak Usia 5–6 Tahun.” Dalam pengembangannya, media ini dibuat menggunakan desain gambar dari ilustrator, aplikasi *Canva* untuk tata letak visual, aplikasi *Capcut* untuk pengisian suara, dan web *Pixabay* sebagai sumber audio atau efek suara yang disesuaikan dengan narasi tema transportasi.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yakni: Bagaimana pengembangan video pembelajaran animasi tema transportasi dalam mengenalkan kosakata pada anak usia 5-6 tahun?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian:

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran animasi tema transportasi dalam mengenalkan kosakata pada anak usia 5-6 tahun.

2. Kegunaan Penelitian

a. Secara Teoritis

Penelitian ini mendukung teori bahwa penggunaan media audiovisual seperti animasi dapat membantu anak dalam memahami kosakata baru dan menambah pengetahuan khususnya di bidang pendidikan anak usia dini.

b. Secara Praktis

1) Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan pengalaman langsung dalam pengembangan media pembelajaran berbasis animasi, yang dapat menjadi referensi bagi penelitian lebih lanjut terkait pendidikan anak usia dini.

2) Bagi Guru

Memberikan pengetahuan dalam pemanfaatan teknologi video animasi sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pengenalan kosakata pada anak usia 5-6 tahun, sekaligus memfasilitasi proses pembelajaran yang interaktif.

3) Bagi Sekolah

Penelitian ini menyediakan media edukasi modern yang dapat diintegrasikan ke dalam program pembelajaran, sehingga mendukung peningkatan kualitas pendidikan anak usia dini di institusi pendidikan.

D. Kajian Terdahulu

1. Kajian terdahulu ini mengacu pada skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dengan Tema Rekreasi Pada Anak Usia Dini Di TK ABA IV Kota Jambi”. Penelitian Wijaya pada tahun 2023 ini bertujuan untuk menghasilkan video animasi bertema rekreasi sebagai media pembelajaran interaktif bagi siswa. Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Relevansi kajian terdahulu dengan penelitian ini terletak pada fokus pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi. Namun, penelitian ini menitikberatkan pada pengenalan kosakata dengan tema transportasi, sementara penelitian Wijaya berfokus pada tema rekreasi. Perbedaan lainnya adalah model pengembangan yang digunakan yakni penelitian ini menggunakan model 4-D sedangkan penelitian Wijaya menggunakan model ADDIE.¹⁷
2. Penelitian yang dilakukan oleh Sri Bunga Haryati dan Nurhafizah, berjudul "Pengembangan Video Animasi terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak

¹⁷ Azizah Ilyani Wijaya, “Pengembangan Pembelajaran Video Animasi Dengan Tema Rekreasi Pada Anak Usia Dini Di TK ABA IV Kota Jambi.” (Universitas Jambi, 2023).

Usia Dini", berfokus pada penggunaan video animasi dengan menitikberatkan kecerdasan interpersonal anak dengan menggunakan model penelitian ADDIE. Sedangkan pada penelitian ini yakni mengembangkan video pembelajaran animasi tema transportasi dalam mengenalkan kosakata pada anak usia 5-6 tahun yang tentunya memiliki fokus berbeda, yaitu pengembangan kosakata anak dan menggunakan model penelitian 4-D.¹⁸

3. Kajian lainnya yang relevan dengan penelitian ini adalah Penelitian "Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Pencegahan Narkoba untuk Anak Usia Dini" yang dilakukan oleh Arsa Amalia Khoirunnisa, dkk dimana bertujuan untuk memberikan edukasi mengenai pencegahan narkoba kepada anak usia dini. Perbedaan dengan penelitian ini yakni fokus dalam tema transportasi dalam pengenalan kosakata terhadap anak usia dini usia 5-6 Tahun. Metode yang digunakan dalam penelitian oleh Arsa Amalia, dkk adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Sedangkan pada penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D lebih unggul dalam pengembangan media pembelajaran tertentu, terutama yang butuh validasi lebih mendalam sebelum disebarluaskan.¹⁹

¹⁸ Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, "Pengembangan Video Animasi Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 1 (2023): 1024–34.

¹⁹ Arsa Amalia Khoirunnisa et al., "Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Pencegahan Narkoba Untuk Anak Usia Dini" 5, no. 2 (2024): 1183–95, <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i2.883>.

E. Sistematika Pembahasan

Skripsi ini disusun dalam lima bab utama dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, kajian pustaka, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Memuat teori-teori yang relevan dengan penelitian, antara lain kajian mengenai media pembelajaran, video animasi, pendekatan kontekstual, kosakata anak usia dini, serta tinjauan terhadap penelitian terdahulu yang mendukung pengembangan media.

BAB III METODE PENELITIAN

Menjelaskan metode penelitian pengembangan (R&D) yang digunakan, yaitu model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*), serta teknik pengumpulan data, proses validasi, dan tahapan pengembangan media.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Menyajikan hasil pengembangan media dari tahap *define* hingga *disseminate*, termasuk hasil validasi para ahli, uji coba produk, revisi, dan tanggapan dari pendidik serta peserta didik.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan serta saran-saran yang berkaitan dengan pengembangan lebih lanjut atau pemanfaatan media oleh pendidik.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kerangka Teori

1. Media Pembelajaran

Penggunaan video animasi dalam pembelajaran berarti tidak lepas dari kata media yang digunakan dalam pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media merupakan teknologi atau alat untuk membawakan pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran sebagai perluasan dari guru.²⁰ Sedangkan Rifqi, dkk. menyatakan bahwa media mencakup semua sumber yang diperlukan guna melakukan komunikasi dengan siswa, antara lain berupa perangkat keras, seperti komputer, televisi, proyektor, dan perangkat lunak yang digunakan pada perangkat keras tersebut.²¹ Menurut Miarso media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, mempunyai tujuan, dan terkendali.²²

Jenis-jenis media pembelajaran menurut Amir Hamzah Sulaiman antara lain:²³

²⁰ Rudy Sumiharsono and Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru Dan Calon Pendidik* (Pustaka Abadi, 2017).

²¹ Much Rifqi Maulana, Christian Yulianto Rusli, and Ristiyannah Ristiyannah, "Pemanfaatan Multimedia Sebagai Media Pembelajaran Matematika Untuk Anak SD Kelas 3 Berbasis Animasi 2D," *IC-Tech* 12, no. 1 (2017).

²² Yusufhadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* (Kencana, 2004).

²³ Amir Hamzah Sulaiman, "Audio Visual Media," *Jakarta: PT. Gramedia*, 1985.

- a. Alat-alat audio, yaitu alat-alat yang dapat menghasilkan bunyi atau suara. Seperti kaset, *tape recorder* serta radio;
- b. Alat-alat visual yang meliputi;
 - 1) Alat visual dua dimensi, yang terdiri dari: alat visual dua dimensi pada bidang transparan, contohnya *slide*, *film strip*, lembar transparan; alat visual dua dimensi pada bidang tak transparan seperti gambar di atas kertas, lembaran buku, grafik, foto, poster, bagan, gambar kartun, dan sebagainya;
 - 2) Alat visual tiga dimensi, seperti bak pasir, diorama, model specimen, dan benda asli.
- c. Alat-alat audio visual yaitu alat-alat yang dapat menghasilkan suara dan gambar dalam satu unit seperti komputer, televisi dan film suara.

2. Video Pembelajaran Animasi

a. Video Pembelajaran

Video adalah suatu bentuk teknologi untuk merekam, menangkap, memproses dan mentransmisikan serta mengatur ulang gambar yang bisa bergerak. Video tersebut dapat disimpan menggunakan signal dari film, video, televisi, *video tape* atau media non komputer lainnya. Setiap *frame* tersebut dipresentasikan menggunakan signal listrik yang disebut dengan gelombang analog atau video komposit yang telah mempunyai komponen-komponen

dalam video seperti warna, penerangan dan kesinkronan dari setiap gambar nya.²⁴

Video pembelajaran adalah video yang dirancang sedemikian rupa sebagai bahan ajar guru kepada siswa. Video ini dirancang agar materi yang di ajarkan lebih menarik dengan bantuan alat peraga visual audio. Video pembelajaran berisikan video peristiwa yang berkaitan dengan materi pembelajaran, lagu pembelajaran, dan film yang mengandung materi pembelajaran.²⁵

Video sebagai media pembelajaran memiliki beberapa fungsi diantaranya:²⁶

- 1) Fungsi atensi, dapat menarik perhatian dan mengarahkan konsentrasi audiens pada materi video.
- 2) Fungsi afektif, dapat menggugah emosi dan sikap audiens.
- 3) Fungsi kognitif, dapat mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran untuk memahami dan mengingat pesan atau informasi yang terkandung dalam gambar atau lambang.
- 4) Fungsi kompensatoris, memberikan konteks kepada audiens yang memiliki kemampuan lemah dalam mengorganisasikan dan mengingat kembali informasi yang telah diperoleh.

²⁴ Bambang Eka Purnama, "Konsep Dasar Multimedia," 2013.

²⁵ Azhar Arsyad, "Media Pembelajaran" (Jakarta: PT Raja grafindo persada, 2011).

²⁶ Cut Dhien Nurwahidah, Zaharah, and Ibnu Sina, "Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Mahasiswa," *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan* 17, no. 1 (2021).

b. Animasi

Animasi berasal dari bahasa Latin yaitu “*anima*” yang berarti jiwa, hidup, dan semangat. Sedangkan karakter adalah orang, hewan maupun objek nyata lainnya yang dituangkan dalam bentuk gambar 2D maupun 3D. Sehingga karakter animasi secara dapat diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar yang berubah beraturan dan bergantian ditampilkan pada setiap perhitungan waktu yang terjadi. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna dan spesial efek.²⁷

Animasi dalam dunia pendidikan sangat berperan sebagai media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar peserta didik. Animasi merupakan salah satu bentuk visual yang dapat bergerak serta dapat dimanfaatkan untuk menjelaskan materi yang sulit disampaikan secara konvensional. Animasi juga dapat diintegrasikan ke media lainnya seperti video atau presentasi sehingga video animasi ini dapat menjelaskan materi-materi pelajaran yang sulit disampaikan secara langsung melalui buku.²⁸

Video pembelajaran animasi adalah media yang menggunakan elemen visual berupa gambar bergerak, teks, dan

²⁷ Arief Agung Suwasono, “Pengantar Animasi 2D Metode Dasar Perancangan Animasi Tradisional” (BP ISI Yogyakarta, 2016).

²⁸ Musbikhin and Nashihin, “Ummul Qura: Jurnal Institut Pesantren Sunan Drajat (INSUD) Lamongan Peranan Guru Dalam Perspektif Pendidikan Islam Nashihin 1) Musbikhin 2),” *Institut Pesantren Sunan Drajat* 16, no. 02 (2021): 7.

suara untuk menyampaikan materi pembelajaran. Animasi digunakan untuk menjelaskan konsep-konsep yang lebih abstrak atau kompleks secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak. Media ini dirancang untuk menarik perhatian peserta didik, mempermudah pemahaman terhadap materi, serta meningkatkan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan.²⁹

Menurut Purnama dalam bukunya yang berjudul Konsep Dasar Multimedia, keuntungan dalam menggunakan animasi adalah:³⁰

- 1) Memotivasi siswa untuk memperhatikan karena menghadirkan daya tarik bagi siswa terutama animasi yang dilengkapi dengan suara.
- 2) Menampilkan aksi-aksi yang tidak terlihat proses fisik yang berbeda.
- 3) Memudahkan guru untuk menyajikan informasi mengenai proses yang cukup sulit dijelaskan.
- 4) Memungkinkan visualisasi dari konsep imajinasi, objek dan hubungan-hubungannya.
- 5) Animasi dapat menggabungkan sejumlah besar data ilmiah ke dalam satu paket yang kemudian dapat disajikan dengan simple.

²⁹ Arsyad, "Media Pembelajaran."

³⁰ Purnama, "Konsep Dasar Multimedia."

Kelemahan menggunakan animasi adalah :

- 1) Memerlukan tempat penyimpanan atau memori yang cukup besar.
- 2) Memerlukan peralatan khusus untuk presentasi dan berkualitas.
- 3) Animasi 2D tidak mampu menggambarkan aktualisasi seperti video maupun fotografi.
- 4) Terlalu banyak animasi dan grafik juga dapat membuat loading halaman web lambat.

3. Perkembangan Bahasa dan Kosakata

Bahasa adalah suatu sistem simbol untuk berkomunikasi yang meliputi fonologi (unit suara), morfologi (unit arti) sintaksis (tata bahasa). Dengan bahasa anak dapat mengkomunikasikan maksud, tujuan, pemikiran, maupun perasaan pada orang lain. Perkembangan merupakan suatu perubahan yang berlangsung seumur hidup dan dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berinteraksi seperti: biologis, kognitif dan emosional.

Perkembangan bahasa atau komunikasi pada anak merupakan salah satu aspek dari tahapan perkembangan anak yang seharusnya tidak luput juga dari perhatian para pendidik pada umumnya dan orang tua pada khususnya.³¹ Perkembangan bahasa sebagai salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki anak. Santrock menyatakan bahwa bahasa (*language*)

³¹ Kholilullah Hamdan Heryani, "Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini," *Aktualita: Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan* 10, no. 1 (2020): 75–94.

ialah suatu sistem simbol yang digunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain.³²

Bromley menyebutkan 5 macam fungsi bahasa yaitu sebagai berikut:³³

1. Bahasa menjelaskan keinginan dan kebutuhan individu,
2. Bahasa dapat mengubah dan mengontrol perilaku,
3. Bahasa membantu perkembangan kognitif,
4. Bahasa membantu memperlancar interaksi dengan orang lain,
5. Bahasa mengekspresikan keunikan individu.

Kosakata adalah pembendaharaan kata yang terdapat pada suatu bahasa. Kosakata adalah keseluruhan kata yang dimiliki suatu bahasa. Kosakata merupakan unsur bahasa yang penting dalam pengembangan keterampilan bahasa yang meliputi, mendengar, berbicara, membaca, dan menyimak yang merupakan suatu perwujudan perasaan dan pikiran yang dapat di ungkapkan dan dipraktikkan.³⁴ Pengertian dari kosakata merupakan bagian dari suatu bahasa tertentu atau himpunan kata. Setiap orang perlu mengembangkan kosakata dalam dirinya, baik dari pengembangan kemampuan seseorang maupun proses pembelajaran suatu bahasa. Selain itu, penambahan kosakata dampak yang signifikan terhadap pemahaman bacaan. Anak-anak mengembangkan pengetahuan tentang kata secara bertahap, mulai dari tidak tahu kata sama sekali hingga mengetahui

³² John W Santrock et al., "Life-Span Development (Perkembangan Masa Hidup Jilid 1," 2002.

³³ Karen D'Angelo Bromley, *Language Arts: Exploring Connections*. (ERIC, 1988).

³⁴ Dr Gorys Keraf, *Diksi Dan Gaya Bahasa* (Gramedia Pustaka Utama, 2009).

keseluruhan kata. Mereka tahu banyak arti kata dan dapat menggunakannya dalam berbagai cara.

Sebagaimana pendapat Tompkins dalam *Literacy in The Early Grades*, berikut adalah empat tingkatan pengetahuan kosakata:³⁵

1. Anak-anak tidak mengenali kata;
2. Anak-anak telah melihat atau mendengar kata atau bisa mengucapkannya, tapi mereka tidak tahu artinya;
3. Anak-anak tahu satu arti kata dan dapat menggunakannya dalam kalimat; dan
4. Anak-anak tahu lebih dari satu arti kata dan dapat menggunakannya dengan beberapa cara.

Terdapat beberapa karakteristik bahasa anak usia 5-6 tahun, antara lain:³⁶

1. Sudah dapat mengucapkan lebih dari 2.500 kosakata.
2. Lingkup kosakata yang dapat diucapkan anak menyangkut warna, ukuran, perbandingan, jarak, dan permukaan (kasar halus).
3. Anak sudah dapat melakukan peran sebagai bendengar yang baik.
4. Dapat berpartisipasi dalam suatu percakapan. Anak sudah dapat mendengarkan orang lain berbicara dan menanggapi pembicaraan tersebut.

³⁵ Gail E Tompkins, *Literacy in the Early Grades: A Successful Start for PreK-4 Readers and Writers* (Pearson Higher Ed, 2014).

³⁶ Martini Jamaris, "Perkembangan Dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak," *Jakarta: Grasindo*, 2006, 41–44.

5. Percakapan yang dilakukan oleh anak telah menyangkut berbagai komentarnya terhadap apa yang dilakukan oleh dirinya sendiri dan orang lain, serta apa yang dilihatnya. Anak pada usia ini sudah dapat melakukan ekspresi diri, menulis, membaca bahkan berpuisi.

Kosakata merupakan alat pokok yang dimiliki seseorang yang akan belajar bahasa sebab kosakata berfungsi untuk membentuk kalimat, mengutarakan isi pikiran dan perasaan dengan sempurna, baik secara lisan maupun tertulis. Perkembangan kosakata adalah aspek dalam bahasa yang mencakup kemampuan berbicara, mendengarkan, membaca, dan memahami informasi secara lisan.³⁷

³⁷ Early regina Destyani and Herry Sanoto, "Upaya Peningkatan Penguasaan Kosakata Dan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bercerita Dengan Menggunakan Media Boneka Tangan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia," *Journal of Education Action Research* 8, no. 2 (2024): 254–61, <https://doi.org/10.23887/jear.v8i2.78636>.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Saputra, Sri Yunimar Ningsih, and Dasniati Z. "Efektivitas Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Perkembangan Kognitif Dan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun." *Indonesian Gender and Society Journal* 4, no. 1 (2023): 46–52. <https://doi.org/10.23887/igsj.v4i1.55323>.
- Al-Qur'an*. Bandung: Penerbit Jabal, n.d.
- Arosyidah, Yuni, Sa'dun Akbar, and Supriyono Koes-Handayanto. "Analisis Kebutuhan Terhadap Media Pembelajaran Dan Pemberian Scaffolding Dalam Pembelajaran Daring." *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 6 (November 30, 2021): 1813. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v6i11.15151>.
- Arsyad, Azhar. "Media Pembelajaran." Jakarta: PT Raja grafindo persada, 2011.
- Asrori. "Pendidikan Dalam Perspektif Islam." *Hikmah: Journal of Islamic Studies* 13, no. 2 (2017): 161–76.
- Bromley, Karen D'Angelo. *Language Arts: Exploring Connections*. ERIC, 1988.
- Depdiknas, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor, and R I No. "Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional." Jakarta: Depdiknas, 2003.
- Destyani, Early regina, and Herry Sanoto. "Upaya Peningkatan Penguasaan Kosakata Dan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bercerita Dengan Menggunakan Media Boneka Tangan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia." *Journal of Education Action Research* 8, no. 2 (2024): 254–61. <https://doi.org/10.23887/jear.v8i2.78636>.
- Dini, Jurnal Pendidikan Anak Usia. "Pengembangan Video Animasi Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 1 (2023): 1024–34.
- Etnawati, Susanti. "Implementasi Teori Vygotsky Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan* 22, no. 2 (2022): 130–38. <https://doi.org/10.52850/jpn.v22i2.3824>.
- Fayrus, and Abadi Slamet. *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*, 2022.
- Febriana, Rizkita. "Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Animaker Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Siswa SMP." IAIN Metro, 2024.
- Gorys Keraf, Dr. *Diksi Dan Gaya Bahasa*. Gramedia Pustaka Utama, 2009.
- Herawati, Indah. "Penerapan Media Visual Untuk Memudahkan Pembelajaran Anak Usia Dini." *PERNIK* 6, no. 2 (2023): 83–87.
- Heryani, Kholilullah Hamdan. "Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini." *Aktualita: Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan* 10, no. 1 (2020): 75–94.
- Irawati, Rully, Farida Nugrahani, and Veronika Unun Pratiwi. "Pengembangan Dan Validasi Media Audiovisual Big Book Bermuatan Pendidikan Karakter Untuk Pembelajaran Keterampilan Menyimak Di Taman Kanak-Kanak." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 9, no. 3 (2025): 888–904. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i3.6926>.
- Izzan, Ahmad, and Neni Nuraeni. "Media Pembelajaran Perspektif Al-Qur'an Surah Al-Baqarah Ayat 31." *Masagi* 2, no. 1 (2023): 54–60.
- Jamaris, Martini. "Perkembangan Dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak." Jakarta: Grasindo, 2006, 41–44.

- Khoirunnisa, Arsa Amalia, Muhammad Reza, Nur Ika, and Sari Rakhmawati. "Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Pencegahan Narkoba Untuk Anak Usia Dini" 5, no. 2 (2024): 1183–95. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i2.883>.
- Mahendra, M. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Website Menggunakan Wondershare Filmora Pada Materi Tumbuhan Dan Sumber Kehidupan Di Bumi Kelas IV Sekolah Dasar." Universitas Jambi, 2023.
- Maulana, Much Rifqi, Christian Yulianto Rusli, and Ristiyanah Ristiyanah. "Pemanfaatan Multimedia Sebagai Media Pembelajaran Matematika Untuk Anak SD Kelas 3 Berbasis Animasi 2D." *IC-Tech* 12, no. 1 (2017).
- Mayer, Richard E. *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. Cambridge university press, 2005.
- Miarso, Yusufhadi. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Kencana, 2004.
- Musbikhin, and Nashihin. "Ummul Qura : Jurnal Institut Pesantren Sunan Drajat (INSUD) Lamongan Peranan Guru Dalam Perspektif Pendidikan Islam Nashihin 1) Musbikhin 2)." *Institut Pesantren Sunan Drajat* 16, no. 02 (2021): 7.
- Nahdlatul Ulama. "Tafsir Al-Mulk Ayat 23." NU Online, n.d.
- Nurlina, Nurlina, Ferdian Utama, Sri Ayu Laali, Chaterina Yeni Susilaningsih, Yunita Yunita, Risnajayanti Risnajayanti, Nurul Idhayani, Sudiyarti Sudiyarti, Nini Sri Wahyuni, and Eva Yulina. "Pendidikan Anak Usia Dini." PT MAFY Media Literasi Indonesia, 2024.
- Nurwahidah, Cut Dhien, Zaharah, and Ibnu Sina. "Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Mahasiswa." *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan* 17, no. 1 (2021).
- Pagarra, Hamzah, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, and Sayidiman. *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM, 2022.
- Purnama, Bambang Eka. "Konsep Dasar Multimedia," 2013.
- Rahayu, Dewi, Indryani Indryani, and Bunga Ayu Wulandari. "Pengembangan Media Sex Kids Education (SKIDU) Berbasis Board Game Untuk Anak Usia Dini." *Jurnal Muara Pendidikan* 8, no. 1 (2023): 83–95.
- Safitri, Ega. "Studi Literatur: Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Video Animasi Powtoon." *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat* 1, no. 2 (2021): 74–80.
- Santrock, John W, Yati Sumiharti, Herman Sinaga, Juda Damanik, and Achmad Chusairi. "Life-Span Development (Perkembangan Masa Hidup Jilid 1," 2002.
- Sari, Ratna. "Implementasi Konsep Zone of Proximal Development (ZPD) Menurut Vygotsky Pada Perkembangan Anak Usia Dini Dalam Tinjauan Pendidikan Islam." Iain Bengkulu, 2018.
- Satriana, Malpaleni, Wiwik Haryani, Farny Sutriany Jafar, Febry Maghfirah, Antung Dewi Nurliana Sagita, and Farah Ananda Septiani. "Media Pembelajaran Digital Dalam Menstimulasi Keterampilan Literasi Anak Usia Dini Di Lembaga PAUD." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 10, no. 3 (2022): 408–14.
- Selvina Armiah, Yunita Yunita, and Kholidah Nur. "Penerapan Media Visual Dan

- Audio Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini Yang Mengalami Speech Delay.” *Inovasi Pendidikan Dan Anak Usia Dini* 2, no. 1 (2024): 60–70. <https://doi.org/10.61132/inpaud.v2i1.76>.
- Sujiono, Yuliani Nurani. “Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini,” 2009.
- Sulaiman, Amir Hamzah. “Audio Visual Media.” *Jakarta: PT. Gramedia*, 1985.
- Sumiharsono, Rudy, and Hisbiyatul Hasanah. *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru Dan Calon Pendidik*. Pustaka Abadi, 2017.
- Suwasono, Arief Agung. “Pengantar Animasi 2D Metode Dasar Perancangan Animasi Tradisional.” BP ISI Yogyakarta, 2016.
- Taufik, and Shofiyah Wardatul Jannah. “Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Istima’.” *Edu Journal Innovation in Learning and Education* 2, no. 1 (2024): 31–39. <https://doi.org/10.55352/edu.v2i1.934>.
- Tompkins, Gail E. *Literacy in the Early Grades: A Successful Start for PreK-4 Readers and Writers*. Pearson Higher Ed, 2014.
- Utami, IGA Lokita Purnamika. “Teori Konstruktivisme Dan Teori Sosiokultural: Aplikasi Dalam Pengajaran Bahasa Inggris.” *Prasi* 11, no. 01 (2016).
- Wijaya, Azizah Ilyani. “Pengembangan Pembelajaran Video Animasi Dengan Tema Rekreasi Pada Anak Usia Dini Di TK ABA IV Kota Jambi.” Universitas Jambi, 2023.
- Wiyani, Novan Ardy. “Format Paud.” *Yogyakarta: Ar-Ruzz Media*, 2012.