

Pengembangan Video Animasi 'Pensil' Penanaman Nilai Pancasila dalam Kemampuan Kognitif Pada Anak

Emi Latus Safitri^{1*}, Arwendis Wijayanti², Wening Sekar Kusuma³

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

STKIP MODERN NGAWI

emilatus20@gmail.com

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima (April) (2023)

Direvisi (Juli) (2023)

Disetujui (Juli) (2023)

Keywords:

Cognitive abilities;
Learning models;
Research And
Development).

Abstract

This research aims to develop a 'pencil' animated video that can be used to instill Pancasila values in Group B children. The method used is Research and Development (R&D) which includes analysis, design, development, implementation and evaluation stages. The research results show that the empirical score is 167 and the expected score is 180, which is the result of the efficiency level of the 'pencil' animated video media being 92.77%, which means it is very efficient and can be used without revision. The attractiveness aspect of the entire 'pencil' animated video media can be analyzed as having an empirical score of 173 and an expected score of 180 which resulted in a result of 96.11%, which means it is very interesting and can be used without revision. The 'pencil' animation video developed through the R&D method is very valid in terms of effectiveness, efficiency and attractiveness aspects in instilling Pancasila values in Group B children. Children who watched this 'pencil' animation video showed increased understanding and practice of Pancasila values, so that it can be used as a creative and fun alternative learning media in instilling Pancasila values.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah video animasi 'pensil' yang dapat digunakan untuk menanamkan nilai Pancasila pada anak Kelompok B. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor empirik sebesar 167 dan skor yang diharapkan sebesar 180 yang hasil dari tingkat keefisienan media Video animasi 'pensil' sebesar 92,77% yang artinya sangat efisien dan dapat digunakan tanpa revisi. Aspek kemenarikan dari keseluruhan media Video animasi 'pensil' dapat dianalisis memiliki skor empirik sebesar 173 dan skor yang diharapkan sebesar 180 yang diperoleh hasilnya sebesar 96,11% yang artinya sangat menarik dan dapat digunakan tanpa revisi. Video animasi 'pensil' yang dikembangkan melalui metode R&D ini sangat valid dari segi aspek keefektifan, aspek keefisienan, dan aspek kemenarikan dalam menanamkan nilai Pancasila pada anak Kelompok B. Anak yang menonton video animasi 'pensil' ini menunjukkan peningkatan pemahaman dan pengamalan nilai Pancasila, sehingga dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan dalam menanamkan nilai Pancasila.

Pendahuluan

Perkembangan pengetahuan dan teknologi memiliki dampak yang penting terhadap beragam bidang kehidupan manusia. Satu diantaranya adalah pendidikan yang merupakan bagian penting dalam mempersiapkan individu untuk mengembangkan potensi mereka dengan baik. Pendidikan harus dimulai sejak dini atau bahkan sebelum kelahiran (prenatal), karena hal ini memungkinkan seseorang untuk memperoleh pengetahuan dan memaksimalkan kemampuannya (Santrock 2011; Silva, Pinto, & Martins 2021). Tahap pranatal merupakan awal dan penentu tahapan perkembangan berikutnya. Pada usia dini, anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sesuai dengan tahapan usianya (Salahuddin et al., 2022).

Pendidikan anak usia dini adalah suatu usaha yang sengaja dan terencana untuk memberikan rangsangan bagi perkembangan fisik dan mental anak serta mempersiapkan mereka untuk melanjutkan pendidikan di jenjang selanjutnya (Suryana, 2016). Perkembangan ini telah memberikan dampak pada pemanfaatan alat bantu pengajaran di sekolah dan institusi pendidikan lainnya. Pengenalan ilmu pengetahuan dan teknologi juga memengaruhi pendidikan anak usia dini karena setiap anak memiliki karakteristik yang unik dan berbeda-beda. Anak usia dini termasuk dalam kategori berpikir pra-operasional konkret dan mereka cenderung mencari pengetahuan melalui pengamatan langsung (Pakpahan & Saragih, 2022). Sejalan dengan pemikiran Marufa et al. 2023; Nugraha et al. (2023) mengemukakan bahwa anak pada masa *golden ages* sangat kreatif dan memiliki keingintahuan yang tinggi. Sehingga anak mampu mengingat dan menirukan apa yang terjadi pada lingkungannya. Untuk itu penerapan nilai-nilai Pancasila sangat dianjurkan dan bagus untuk diterapkan pada masa anak usia dini. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan model pembelajaran kreatif dan inovatif guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran.

Dewi & Rachman (2023) berpendapat bahwa sangatlah penting untuk membentuk moralitas pada anak sejak usia dini agar perilaku mereka selaras dengan nilai-nilai Pancasila. Proses pembentukan moral harus dilakukan secara bertahap, sehingga anak dapat memahami dan meresapi nilai-nilai tersebut dan mampu menerapkannya dalam tindakan dan perilaku sehari-hari. Sejalan dengan pendapat dari Munawaroh & Hidayati (2022) mengatakan bahwa Menanamkan nilai-nilai

Pancasila pada anak usia dini merupakan sebuah tindakan yang sangat tepat. Karena itu artinya ketika mereka dewasa mereka akan terbiasa dengan perbuatan dan perilaku bertindak sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

Ada berbagai cara untuk mengajarkan nilai Pancasila kepada anak ketika usia masih kecil, seperti hasil riset yang dikerjakan oleh Korotaeva & Chugaeva (2019) Satu di antara cara yang bisa dikerjakan adalah memulainya dengan hal-hal kecil yang mudah dimengerti dan dikerjakan oleh anak. Dalam keadaan seperti ini, penting untuk memastikan bahwa anak merasa nyaman dan senang melakukannya, sehingga proses pembelajaran tidak terkesan membosankan dan menghambat transfer pengetahuan. Suatu alat pembelajaran yang menarik dan efektif bagi anak usia 5-6 tahun untuk meningkatkan kemampuan kognitif adalah video animasi, yang menggabungkan unsur audio dan gambar untuk menstimulasi indera anak dan membantu mereka dalam memahami materi. Dengan menggunakan media video animasi ini, anak dapat belajar melalui audio dan visual sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitif, psikomotor, dan afektif mereka.

Pada Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nafisah et al. (2022) yang berjudul "Pentingnya Penanaman Nilai Pancasila dan Moral pada Anak Usia Dini" Hasil dari penelusuran literatur didapatkan bahwa penanaman nilai-nilai pancasila dan moral pada anak usia dini itu sangat penting guna mempersiapkan masa depannya. Temuan baru dari penelitian ini adalah penanaman nilai-nilai pancasila dan moral dapat dilakukan dengan berbagai metode dan media. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ariani (2019) yang berjudul "Orang Tua Sebagai Penanaman Nilai Pancasila Untuk Anak Usia Dini Di Era Digital" hasil dari penelitian ini untuk memberikan informasi mengenai pentingnya peran orang tua dalam kehidupan menanamkan nilai-nilai Pancasila kepada anak usia dini. Mengingat degradasi Pancasila saat ini nilai-nilai dalam kehidupan sehari-hari, khususnya di era digital ini. Banyaknya pergeseran nilai yang terjadi seolah-olah terjadi mengingatkan kita kembali untuk menguatkan nilai-nilai moral Pancasila.

Berdasarkan paparan yang melatarbelakangi serta rumusan masalah di atas, penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menilai efektivitas, efisiensi, dan daya tarik dari video animasi yang digunakan untuk menanamkan nilai Pancasila pada anak

kelompok B di Kecamatan Ngawi, dengan tujuan meningkatkan kemampuan kognitif mereka.

Hasil menganalisis karakteristik materi nilai Pancasila, anak usia dini, strategi penyampaian, dan ketersediaan sarana dan prasarana di TK Kecamatan Ngawi, pengembangan video pembelajaran dianggap sebagai solusi yang tepat. Penggunaan animasi dalam video pembelajaran diharapkan bisa menarik perhatian anak-anak dan membuat mereka merasa mudah dalam mendalami materi. Seperti yang dikatakan oleh Pranata et al. (2022) animasi memiliki kelebihan dalam membuat penonton merasa tertarik dan belajar dari materi yang disampaikan. Hal ini diharapkan dapat merangsang pembelajaran anak-anak serta menjadikan mereka merasa nyaman dan tidak bosan. Menurut Naisa, Haenilah, & Syafrudin (2023), kegiatan pembelajaran yang baik dalam penerapan pembelajaran di Taman Kanak-kanak adalah kegiatan pembelajaran yang merangsang rasa ingin tahu, motivasi anak, intelegensi anak, dan juga kesukaan anak.

Metode Penelitian

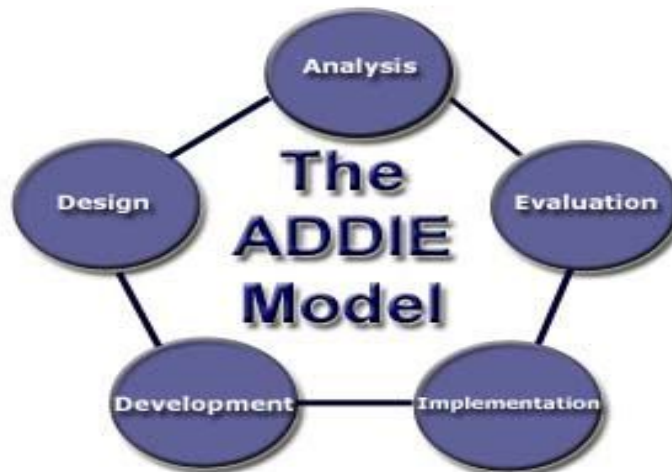
Penelitian dan pengembangan video animasi penanaman nilai pancasila ini guna meningkatkan *kemampuan* kognitif pada anak anak kelompok B menggunakan metode penelitian penelitian dan pengembangan R&D (*Reseach And Development*). Mendasar pada hasil observasi yang telah dilaksanakan menunjukkan perkembangan kemampuan kognitif yang rendah atau masih dirasa kurang. Ditambah dengan adanya fakta dari observasi, di mana peneliti menemukan penyebab dari permasalahan tersebut yang bisa diklasifikasikan yaitu adanya factor kekurangan kreativitas guru dalam pembuatan media pembelajaran, media yang digunakan pendidik tidak menarik, peserta didik terlalu pasif saat pembelajaran. Peneliti mengusulkan untuk meningkatkan perkembangan kemampuan kognitif dengan menggunakan media video animasi dengan kerangka berpikir yakni:



Gambar 1. Tahapan Prosedur Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir tersebut, dilakukan kembali tahap lebih lanjut mengenai fokus dari penelitian dan pengembangan di bidang Pendidikan adalah pada pengembangan desain dan rancangan, seperti materi ajar atau modul desain yang dibuat. Tahap prosedur yang diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran meliputi analisis, implementasi, dan evaluasi. Ketika melakukan penelitian dan pengembangan media video animasi, data dikumpulkan dengan menggunakan instrumen angket dan metode observasi.

Ada tiga jenis instrumen angket yang digunakan, yaitu instrumen untuk ahli materi, ahli media, dan pengguna (guru). Selain itu, peneliti melakukan observasi selama uji coba, baik uji coba kelompok ataupun uji coba lapangan. Prosedur penelitian dan pengembangan model ADDIE didesain secara sistematis dengan langkah-langkah yang merujuk pada setiap tahap pengembangan model ADDIE. (Rayanto, 2020). Ilustrasikan desain penelitian dengan bagan atau gambar seperti contoh pada gambar 2.



Gambar 2. Tahapan Pengembangan Model ADDIE

Tujuan penelitian dan pengembangan adalah untuk menciptakan video animasi penanaman nilai pancasila yang bisa menjadikan kemampuan kognitif berkembang pada anak-anak kelompok B. Pengembangan ini akan memakai model pengembangan ADDIE yang merupakan model salah satu pengembangan produk secara sistematis. Model ini digunakan dengan tujuan agar kurikulum yang diterapkan bisa mengajarkan pengetahuan serta keterampilan. Model ADDIE memiliki tahapan-tahapan yang terstruktur untuk memberikan kesempatan dalam melakukan kegiatan pengembangan, seperti perancangan dan penulisan materi, serta pengujian produk untuk mengevaluasi keberhasilan media video animasi yang dibuat dalam mencapai tujuan yang ditetapkan.

Hasil Penelitian dan Diskusi

Hasil

Berdasarkan penelitian ini pada skor empirik sebesar 500 dan skor yang diharapkan sebesar 540, dari data akumulasi dapat diketahui tingkat validitas dari media Video animasi 'pensil' secara keseluruhan memiliki persentase sebesar 94,16% yang artinya sangat valid dan *dapat* digunakan tanpa revisi. Walaupun begitu media Video animasi 'pensil' sudah diuji cobakan sesuai dengan saran para ahli. Aspek Keefektifan Media Video animasi 'pensil' Aspek keefektifan dari data keseluruhan memiliki skor empirik sebesar 163 dan skor yang diharapkan sebesar 180. Skor yang

diperoleh dari aspek keefektifan secara keseluruhan dapat mengetahui tingkat validitas media Video animasi 'pensil' yang hasilnya sebesar 90,55% yang dapat dikatakan sangat efektif dan dapat digunakan tanpa revisi.

Aspek keefesienan secara keseluruhan dapat dianalisis sesuai dengan data yang memiliki skor empirik sebesar 167 dan skor yang diharapkan sebesar 180 yang hasil dari tingkat keefesienan media Video animasi 'pensil' sebesar 92,77% yang artinya sangat efisien dan dapat digunakan tanpa revisi. Aspek kemenarikan dari keseluruhan media Video animasi 'pensil' dapat dianalisis memiliki skor empirik sebesar 173 dan skor yang diharapkan sebesar 180 yang diperoleh hasilnya sebesar 96,11% yang artinya sangat menarik dan dapat digunakan tanpa revisi. Dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini memenuhi standar yang layak.

Hasil akumulasi data secara keseluruhan berasal dari validasi oleh para ahli dan pengguna yang kemudian dapat digabungkan. Terdapat 4 validator yang terlibat dalam akumulasi data keseluruhan, yaitu dua validator ahli materi serta dua validator ahli media, dan empat validator pengguna. Validator ahli bagian materi memeriksa enam aspek keefektifan, sementara ahli bagian media memiliki 12 indikator, yaitu enam indikator aspek keefesienan dan enam indikator aspek kemenarikan. Sementara itu, pengguna memiliki 18 indikator, yaitu enam indikator aspek keefesienan dan enam indikator aspek kemenarikan. Dalam hasil validasi yang sudah diakumulasikan, terdapat informasi seperti berikut:

Tabel Keseluruhan Data Validasi

Aspek Validasi	Nilai dari Validasi		Nilai	
	Ahli	Pengguna	ΣT_{se}	ΣT_{sh}
Keefektifan	53	110	163	180
Keefesienan	59	108	167	180
Kemenarikan	59	111	170	180
Jumlah (total)	171	329	500	540

Data kualitatif diperoleh dari saran, komentar dan kesimpulan 2 ahli materi. Ahli materi 1 memiliki saran mengenai materi yang disajikan pada media media Video animasi 'pensil' sudah sesuai dengan aspek aspeknya dan ahli materi 1 memberikan

saran untuk memperhatikan visual konten cerita dan bagaimana pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan video tersebut, sesuaikan dengan detail capaian yang akan dikembangkan pada anak. Ahli materi 2 memiliki saran dan komentar mengenai media Video animasi 'pensil' yang *dihasilkan* layak dan sesuai dengan target. Kesimpulan dari yang dapat diambil dari 2 ahli materi tersebut adalah layak diujicobakan dengan satu revisi. Secara keseluruhan data kualitatif ahli media dari saran, komentar dan kesimpulan 2 ahli media yaitu ahli media memiliki saran dan komentar sudah sangat baik media Video animasi 'pensil' untuk kemampuan kognitif penanaman nilai pancasila anak kelompok B. Ahli media 2 memiliki saran dan komentar untuk alur cerita dibuat lebih menarik lagi. Kesimpulan dari para ahli media ini adalah media Video animasi 'pensil' layak diuji cobakan dengan satu revisi. Data yang diperoleh dari uji coba kelompok menurut pengguna 1 tidak ada saran dan komentar, begitu pula dengan pengguna 2 tidak ada saran maupun komentar. Kesimpulan dari para pengguna uji coba kelompok ini adalah layak diuji cobakan dan bisa diuji coba pada tahap selanjutnya. Pengguna 1 mempunyai saran dan komentar yaitu media Video animasi 'pensil' cukup menarik, animasi yang disajikan sangat sesuai, dan sesuai dengan KI, KD serta indikator sehingga dapat menstimulus kemampuan kognitif penanaman nilai pancasila pada anak. Sebaiknya desain tokoh dibuat dengan warna yang cerah sesuai dengan anak, Sedangkan pengguna 2 dalam uji coba lapangan tidak mempunyai saran dan komentar. Kesimpulan dari uji coba lapangan yang dilakukan waktu observasi yaitu layak diuji cobakan.

Diskusi

Penggunaan teknologi dalam pengetahuan memiliki dampak besar pada berbagai aspek kehidupan manusia. Hal ini telah mempengaruhi penggunaan alat bantu pengajaran di sekolah dan lembaga pendidikan lainnya. Diperlukan pengembangan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif guna meningkatkan efektivitas serta efisiensi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik yang bisa mengembangkan aspek kognitif pada anak usia lima sampai dengan enam tahun, salah satunya adalah video. Video animasi dalam pembelajaran sangat efektif dalam menyampaikan materi karena menggabungkan unsur audio dan gambar, sehingga anak menggunakan dua indera untuk memahami informasi yang

disampaikan oleh guru. Menurut pendapat Pepadu et al. 2022; Rudyansah (2020) Manfaat dari penggunaan animasi adalah, penonton sangat menyukai animasi dan mereka mengatakan bahwa mereka belajar dari animasi tersebut. Dengan membuat penonton merasa senang (daripada bosan) mungkin dapat merangsang pembelajaran. Dengan cara ini, pengajaran menjadi lebih menarik dan lebih mudah dipahami oleh siswa.

Menurut Undang-Undang Sisdiknas tahun 2003, anak usia dini adalah individu yang berusia dari 0 hingga 6 tahun. Namun, menurut Nurrisa & Rakhmawati (2023) National Association for the Education of Young Children (NAEYC) mengartikan bahwa anak usia dini mencakup usia antara 0 hingga 8 tahun. Pada masa ini, anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang melibatkan berbagai aspek kehidupan manusia.

Hidayati (2017) menyebut bahwa anak usia dini mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat sehingga usia ini sering disebut sebagai lompatan tahap perkembangan. Usia dini memiliki nilai penting karena perkembangan kecerdasannya berkembang sangat pesat. Proses pertumbuhan, perkembangan, pematangan, dan penyempurnaan terjadi secara bertahap dan berkesinambungan pada aspek jasmani dan rohani sepanjang hidup. Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas dan berbeda dari fase usia anak lainnya. Menurut Juniarti (2019), karakteristik anak usia 5-6 tahun dalam perkembangan fisik adalah aktif melakukan berbagai kegiatan untuk pengembangan otot-otot kecil dan besar, serta kemampuan bahasa semakin baik sehingga mereka dapat memahami pembicaraan orang lain dan mengungkapkan pikirannya dalam batas-batas tertentu. Selain itu, perkembangan kognitif atau daya pikir juga sangat pesat, ditandai dengan rasa ingin tahu anak yang luar biasa terhadap lingkungan sekitar dan sering bertanya tentang hal-hal yang dilihat. Walaupun aktivitas bermain dilakukan secara bersama, pada usia ini, bentuk permainan anak masih bersifat individu dan bukan permainan sosial.

Kemampuan berpikir sangat terkait dengan keberhasilan belajar anak karena banyak kegiatan belajar yang membutuhkan kemampuan berpikir, sehingga perkembangan kognitif sangat penting. Menurut Syafitri, Armanto, & Rahmadani (2021) perkembangan kognitif berkaitan dengan kemajuan berpikir dan cara kerja kegiatan berpikir tersebut. Meskipun proses perkembangan kognitif berlangsung

terus-menerus, hasilnya tidak hanya kelanjutan dari sebelumnya. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa menggunakan video animasi 'Pensil' dalam menanamkan nilai Pancasila dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B di Kecamatan Ngawi dengan sangat efektif. Media animasi memiliki beberapa kelebihan dalam pembelajaran, seperti memudahkan guru dalam menjelaskan materi yang kompleks, menggunakan lebih dari satu media termasuk audio dan visual, meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, serta memiliki sifat interaktif dan mandiri sehingga siswa dapat menggunakan media tersebut tanpa bimbingan dari guru.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian R&D yang dilakukan untuk menguji efektivitas media pembelajaran video animasi dalam menanamkan nilai Pancasila, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media tersebut sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman dan pemahaman nilai Pancasila pada anak kelompok B. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan pemahaman dan penanaman nilai Pancasila pada peserta didik. Selain itu, media ini juga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik karena bentuknya yang menarik dan interaktif. Namun, perlu diperhatikan desain media yang baik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik agar efektivitas dan efisiensi pembelajaran dapat tercapai. Oleh karena itu, media pembelajaran video animasi dapat dijadikan sebagai alternatif efektif dan efisien dalam proses pembelajaran di sekolah.

Daftar Pustaka

- Ainun Marufa, Siti, Natasya Anjani, Atika Yulianti, Nurul Aini Rahmawati, and Zidni Imanurrohman Lubis. 2023. "Relationship Between Using a Balance Bike and the Improvement in Balance Among Children." *KnE Medicine*. doi: 10.18502/kme.v3i3.13490.
- Ariani, Farah. 2019. "Orang Tua Sebagai Penanam Nilai Pancasila Untuk Anak Usia Dini Di Era Digital." *Journal of Early Childhood Education (JECE)* 1(2). doi: 10.15408/jece.v1i2.12515.
- Eka Nugraha, Sony, Marianne, Jane Melita Keliat, Manan Kumar, Dian Febiola P, and Grace Mutiara Togatorop. 2023. "Evaluation of Mother's Knowledge about Stunting and Observation of Stunting Incidents Based on the Growth of Toddlers at Posyandu Anggrek in Petapahan Village, Lubuk Pakam District, Deli Serdang Regency." *ABDIMAS TALENTA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 8(1). doi: 10.32734/abdimastalenta.v8i1.11047.

- Hidayati, Ani. 2017. "Merangsang Pertumbuhan Dan Perkembangan Anak Dengan Pembelajaran Tematik Terpadu." *Sawwa: Jurnal Studi Gender* 12(1). doi: 10.21580/sa.v12i1.1473.
- Juniarti, Yenti. 2019. "Pengembangan Media Ludo Geometri (DORI) Pada Fisik Motorik Anak Usia Dini." *AL-ATHFAL : JURNAL PENDIDIKAN ANAK*. doi: 10.14421/al-athfal.2019.52-04.
- Korotaeva, Evgeniya, and Irina Chugaeva. 2019. "Socio-Moral Development of Preschool Children: Aspects of Theory and Practice." *Behavioral Sciences* 9(12). doi: 10.3390/bs9120129.
- Munawaroh, Evik, and Dian Hidayati. 2022. "Implementation Of Pancasila Student Profile As An Effort Of Gadget Dependence Switching For Early Children In Formal Paud Institutions." *International Journal of Education Humanities and Social Science* 05(05). doi: 10.54922/ijehss.2022.0435.
- Nafisah, Aisyah Durrotun, Aini Sobah, Nur Alawiyah Kharisma Yusuf, and Hartono Hartono. 2022. "Pentingnya Penanaman Nilai Pancasila Dan Moral Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6(5). doi: 10.31004/obsesi.v6i5.1865.
- Naisa, Aghnia Nur, Een Yayah Haenilah, and Ulwan Syafrudin. 2023. "Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Anak 5-6 Tahun." *JAMBURA Early Childhood Education Journal, (Tahun) ISSN* (5):93–104. doi: 10.37411/jecej.v5i1.1643.
- Nurrisa, Tri Mulya, and Nur Ika Sari Rakhmawati. 2023. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Pendahuluan Anak Usia Dini Dengan Rentang Usia 0-6 Tahun Berada Di Tahap Perkembangan Yang." *JAMBURA Early Childhood Education Journal* 5(1):172–83.
- Pakpahan, Farida Hanum, and Marice Saragih. 2022. "Theory Of Cognitive Development By Jean Piaget." *Journal of Applied Linguistics* 2(2). doi: 10.52622/joal.v2i2.79.
- Pepadu, Jurnal, I. Putu Artayasa, Muhlis Muhlis, Gito Hadiprayitno, and Aa Sukarso. 2022. "Penyuluhan Pemanfaatan Video Animasi Untuk Pembelajaran Selama Pandemi Covid-2019 Di Smpn 3 Mataram." *Jurnal Pepadu* 3(1). doi: 10.29303/pepadu.v3i1.2305.
- Pranata, Khavisa, Heppy Lusiana Dewi, and Zulherman. 2022. "Efektivitas Video Animasi Berbasis Animaker Terhadap." *Jurnal Tunas Bangsa* 9(1).
- Puspita Dewi, Leni, and Budi Rachman. 2023. "Penanaman Moral Dan Karakter Anak Usia Dini Dari Nilai-Nilai Pancasila Dengan Metode Nyata Belajar Di Ranah PAUD." *Indonesian Journal of Society Engagement* 3(3). doi: 10.33753/ijse.v3i3.100.
- Rudyansah. 2020. "Pengertian Dan Manfaat Video Animasi Bagi Pendidikan." *Bieproduction.Com*.
- Salahuddin, Meliha, Krystin J. Matthews, Nagla Elerian, Patrick S. Ramsey, David L. Lakey, and Divya A. Patel. 2022. "Health Burden and Service Utilization in Texas Medicaid Deliveries from the Prenatal Period to 1 Year Postpartum." *Maternal and Child Health Journal* 26(5). doi: 10.1007/s10995-022-03428-z.
- Santrock, John W. (2011). 2011. "Santrock." *Perkembangan Anak Edisi 7 Jilid 2. (Terjemahan: Sarah Genis B) Jakarta: Erlangga* 66(2008).
- Silva, Catarina, Cândida Pinto, and Cristina Martins. 2021. "Transition to Fatherhood in the Prenatal Period: A Qualitative Study." *Ciencia e Saude Coletiva* 26(2). doi: 10.1590/1413-81232021262.41072020.

Suryana, Dadan. 2016. *Pendidikan Anak Usia Dini: Stimulasi Dan Aspek Perkembangan Anak*. 1st ed. edited by I. Fahmi. Jakarta: Kencana.

Susanto, Ahmad. n.d. "Teori Belajar Dan Pembelajaran."

Syafitri, Ely, Dian Armanto, and Elfira Rahmadani. 2021. "Aksiologi Kemampuan Berpikir Kritis (Kajian Tentang Manfaat Dari Kemampuan Berpikir Kritis)." *JOURNAL OF SCIENCE AND SOCIAL RESEARCH*. doi: 10.54314/jssr.v4i3.682.