

Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi untuk Mengembangkan Aspek Kognitif untuk Anak Usia Dini Umur 5-6 Tahun: Sebuah Kajian Literatur

Veni Bara Lay*, Dewita Karlina Rumaseb, Krismiyati Kanaf, Petrus Logo Radja

Program Studi Pendidikan Kristen Anak Usia Dini, Institut Agama Kristen Negeri Kupang, Indonesia

*Corresponding Author: venibara3@gmail.com

Article history

Dikirim:

17-06-2026

Direvisi:

23-06-2026

Diterima:

28-06-2026

Key words:

Video Animasi;
Kemampuan Kognitif;
Anak Usia Dini;
Tinjauan Literatur;
Pendidikan Anak Usia
Dini.

Abstrak: Perkembangan pemikiran anak di usia dini sangat krusial karena menjadi fondasi yang kuat untuk mendukung proses pembelajaran di kemudian hari. Namun, banyak penelitian menunjukkan bahwa anak-anak berusia 5 hingga 6 tahun sering kali mengalami kesulitan dalam memahami konsep abstrak, mempertahankan fokus, dan menyelesaikan soal yang seharusnya mudah. Hal ini mendorong guru untuk mencari metode pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik, sesuai dengan tahap perkembangan anak. Salah satu pendekatan yang terbukti efektif adalah penggunaan video animasi. Media ini dapat menyampaikan informasi secara menarik dengan menggabungkan gambar, suara, warna, dan gerakan, sehingga mudah dipahami oleh anak. Meskipun pemanfaatan video animasi semakin meningkat dalam pengajaran anak-anak, banyak penelitian yang ada masih tersebar dan kurang terorganisir. Penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan dan menganalisis hasil penelitian terkait penggunaan video animasi dalam memperkuat kemampuan berpikir anak. Tinjauan ini mencakup sepuluh artikel yang membahas berbagai aspek seperti kemampuan berpikir, bahasa, sosial-emosional, dan penanaman karakter. Hasilnya menunjukkan bahwa video animasi efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir anak, dengan faktor-faktor seperti kesesuaian materi dan durasi, keterlibatan guru, serta partisipasi anak dalam diskusi. Namun, penelitian eksperimental yang mengangkut kelompok kontrol sudah terbatas, sehingga diperlukan studi tambahan dengan desain yang lebih baik dan sampel yang lebih besar.

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah langkah pendidikan yang sangat penting karena dilaksanakan pada fase terbaik (golden age) dari perkembangan individu, yaitu dalam rentang usia 0 hingga 6 tahun. Di fase ini, semua aspek pertumbuhan anak, yang mencakup fisik-motorik, kemampuan berbahasa, interaksi sosial-emosional, nilai-nilai moral-agama, dan kognisi, bertumbuh dengan sangat pesat dan menjadi dasar bagi tahap perkembangan berikutnya. Stimulasi yang sesuai, terencana, dan menyenangkan di masa ini terbukti dapat memaksimalkan seluruh potensi yang dimiliki oleh anak (Suryana & Hijriani, 2021).

Di antara semua aspek perkembangan yang ada, aspek kognitif memainkan peran yang sangat penting karena berkaitan langsung dengan kemampuan anak untuk berpikir, memahami, mengingat, dan menyelesaikan masalah sederhana yang

dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Secara konsep, perkembangan kognitif pada anak yang berusia 5–6 tahun berada pada tahap praoperasional konkret menurut Piaget, di mana anak mulai bisa berpikir simbolis, mengerti hubungan sebab-akibat yang sederhana, serta mengenali angka, bentuk, warna, dan pengelompokan objek, meskipun pemahamannya masih sangat bergantung pada pengalaman konkret dan visual (Laiya et al., 2023)

Kematangan intelektual anak usia dini punya peran penting bagi kesiapan mereka masuk sekolah dasar. Anak yang dapat berpikir terstruktur lebih mudah pahami aturan, ikuti instruksi, dan atur informasi sederhana. Kemampuan menyelesaikan masalah dasar juga jadi bekal awal hadapi tantangan akademik kompleks. Selain itu, keterampilan pahami petunjuk dan konsep akademik dasar, seperti angka dan huruf, jadi indikator kesiapan belajar tak terabaikan. Jika stimulasi kognitif tidak optimal, anak bisa alami kesulitan memori, perhatian, maupun kemampuan berlogika. Kondisi ini dapat hambat proses adaptasi pembelajaran yang lebih rumit di sekolah dasar. Maka itu, peran guru dan orang tua berikan stimulasi tepat amatlah penting. Dengan dukungan lingkungan belajar kondusif, anak dapat kembangkan kapasitas intelektualnya bertahap agar siap hadapi tuntutan akademik nanti (Fitriani et al., 2025)

Realitas di lapangan menunjukkan bahwa sebagian lembaga PAUD masih mengandalkan metode konvensional berupa penjelasan verbal dan lembar kerja anak (LKA) dalam menstimulasi aspek kognitif. Pendekatan ini dinilai kurang optimal karena anak usia dini memiliki rentang konsentrasi yang relatif singkat dan lebih mudah memahami konsep melalui visualisasi yang konkret, bergerak, dan menarik secara audio-visual (Dhida, 2021) Kondisi ini mendorong banyak peneliti dan pendidik mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi sebagai alternatif yang lebih kontekstual dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini.

Video animasi dianggap memiliki kelebihan unik karena dapat menyatukan elemen gambar bergerak, warna, suara, dan cerita secara bersamaan, sehingga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan melibatkan banyak indera bagi anak. Dengan video animasi, ide-ide yang bersifat abstrak dapat diubah menjadi visual yang lebih jelas, sehingga lebih mudah bagi anak-anak yang berada dalam fase berpikir praoperasional untuk memahaminya (Fadilah & Tanfidiyah, 2025)

Meski telah banyak penelitian mengenai pemanfaatan video animasi dalam pendidikan anak prasekolah, mayoritas kajian masih terfokus pada satu sisi perkembangan tertentu dan dijalankan di berbagai lembaga PAUD yang tidak sama, sehingga jarang muncul penelitian yang secara khusus mengintegrasikan berbagai hasil studi tentang penggunaan video animasi untuk meningkatkan aspek kognitif anak berumur 5 hingga 6 tahun secara menyeluruh. Oleh karena itu, diperlukan kajian literatur yang sistematis untuk memberikan pemahaman yang komprehensif kepada pendidik dan peneliti mengenai efektivitas, faktor yang mendukung keberhasilan, dan kekurangan penelitian terkait penggunaan video animasi sebagai alat untuk pengembangan kognitif anak usia dini.

Berdasarkan konteks yang ada, studi ini bertujuan mengidentifikasi karakteristik pemakaian video animasi untuk meningkatkan aspek kognitif anak usia 5 hingga 6 tahun, menilai efektivitas, keuntungan, dan keterbatasan penggunaannya pada beragam situasi belajar PAUD, serta mengintegrasikan temuan studi untuk

mencari pola, tren, dan kesenjangan riset yang bisa menjadi landasan saran bagi praktisi PAUD dan peneliti berikutnya. Riset ini penting dijalankan mengingat laju pesat kemajuan teknologi digital yang makin membentuk proses belajar anak usia dini, sementara pemanfaatan media video animasi belum sepenuhnya didukung riset menyeluruh yang mengintegrasikan beragam temuan studi secara sistematis. Selain itu, masih ada perbedaan hasil riset perihal efektivitas media ini dalam meningkatkan aspek kognitif anak, sehingga perlu analisis yang lebih mendalam dan terstruktur. Keistimewaan riset ini terletak pada metode sintesis hasil riset (*literature review*) yang tidak hanya memaparkan penggunaan video animasi, tetapi juga mengenali pola umum, keuntungan, kekurangan, serta celah riset yang belum banyak digali, sehingga memberikan sumbangsih yang lebih utuh dan praktis bagi pengembangan taktik belajar berbasis media digital di PAUD.

KAJIAN TEORITIS

Motorik Halus pada Anak Usia Dini

Secara konseptual, kapasitas kognitif anak balita mengacu pada kegiatan mental yang mencakup kemampuan untuk berpikir, mengingat, menyelesaikan masalah, dan memproses informasi yang diterima dari sekitar mereka. Piaget menyatakan bahwa anak antara usia 2 hingga 7 tahun berada dalam fase praoperasional, yang merupakan periode di mana anak mulai dapat menggunakan simbol, bahasa, dan gambar untuk menggambarkan objek atau kejadian, tetapi cara berpikir mereka masih bersifat egosentris dan belum sepenuhnya mampu melakukan operasi logis (Suryana & Hijriani, 2021)

Merujuk pada regulasi nasional, Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 menetapkan bahwa anak usia 5–6 tahun diharapkan telah mampu mengenal sebab-akibat sederhana, mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi dan ciri-ciri tertentu, mengenal konsep bilangan dan lambangnya, serta mampu menyelesaikan tugas sederhana secara mandiri. Pencapaian-pencapaian tersebut hanya dapat berkembang optimal apabila anak mendapatkan stimulasi yang sesuai dengan tahap perkembangannya.

Perkembangan kognitif seorang anak tidak berlangsung dalam kesendirian, tetapi dipengaruhi oleh berbagai elemen, baik yang berasal dari dalam seperti kematangan fisik dan kesehatan anak, maupun dari luar seperti kualitas dukungan dari orang tua dan guru serta akses pada sumber pembelajaran yang tepat. Vygotsky, melalui ide zona perkembangan proksimal, menjelaskan bahwa kemampuan kognitif anak dapat berkembang lebih baik dengan adanya bimbingan dari orang dewasa atau sumber yang mendukung anak memahami konsep yang sedikit lebih tinggi dari kemampuan yang dimilikinya saat ini (Dhida, 2021)

Media video animasi dalam Pembelajaran PAUD

Video animasi adalah sebuah bentuk media audio-visual yang menyatukan gerakan gambar, warna, suara, melodi, serta pengisahan cerita untuk menyampaikan sebuah pesan atau konten pembelajaran dengan cara yang menarik. Di dalam ranah PAUD, video animasi dipahami sebagai alat pembelajaran yang dibuat dengan tujuan tertentu untuk mampu merangsang beragam aspek pertumbuhan anak melalui tampilan visual yang jelas, mudah, dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak (Fadilah & Tanfidiyah, 2025)



Keunggulan dari video animasi terletak pada kemampuannya untuk mengubah konsep-konsep abstrak menjadi lebih nyata dan mudah dimengerti lewat visual yang bergerak, warna-warna, dan karakter yang menarik minat anak. Ini sejalan dengan teori belajar multimedia Mayer yang mengatakan bahwa penggabungan elemen visual dan audio secara bersamaan dapat meningkatkan proses informasi dan daya ingat dibandingkan dengan hanya menggunakan satu bentuk saja. Anak-anak usia dini, yang masih memerlukan pengalaman nyata dan visual, mendapatkan manfaat besar dari sifat media ini dalam memahami konsep kognitif seperti angka, bentuk, hubungan sebab-akibat, serta cara memecahkan masalah yang sederhana (Fitriani et al., 2025)

Selain berfungsi dalam dimensi kognitif, video animasi juga telah terbukti memberikan dorongan yang bersifat multidimensi pada aspek perkembangan lainnya seperti bahasa, sosial-emosional, dan moral-karakter. Hal ini disebabkan oleh kecenderungan anak untuk mencontoh sosok, percakapan, dan tindakan yang terlihat dalam video tersebut (Kresnawati et al., 2025)

Landasan Teori

Kajian ini didasarkan pada teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget, yang menekankan bahwa pemahaman anak terbentuk melalui keterlibatan langsung dengan objek dan pengalaman nyata, sehingga penggunaan media visual seperti video animasi bisa berfungsi sebagai penghubung antara konsep-konsep abstrak dan pemahaman nyata anak. Teori belajar sosial yang diperkenalkan oleh Bandura juga sangat relevan, karena anak-anak yang masih kecil banyak memperoleh pengetahuan melalui pengamatan dan peniruan terhadap tokoh atau contoh yang ditampilkan dalam video, termasuk dalam kemampuan menyelesaikan masalah dan membuat keputusan sederhana.

Di samping itu, teori multimedia learning yang dikemukakan oleh Mayer sangat penting karena menerangkan bagaimana integrasi elemen visual dan audio dalam video animasi mampu meningkatkan kapasitas memori kerja anak serta lebih efektif dalam membentuk skema kognitif baru jika dibandingkan dengan metode pengajaran tradisional yang hanya mengandalkan kata-kata atau teks semata.

METODE PENELITIAN

Pendekatan systematic literature review (SLR) dalam penelitian ini mengikuti panduan PRISMA 2020 yang dibuat oleh (Page, 2021). Panduan ini awalnya dikembangkan untuk riset medis, tetapi kini digunakan juga di berbagai bidang ilmu, termasuk pendidikan anak usia dini. PRISMA menyediakan daftar cek yang terstruktur terdiri dari 27 poin untuk memastikan penelitian bisa diulang, terbuka, dan minim kesalahan dalam proses mengumpulkan, memfilter, hingga menyatukan hasil penelitian (Page, 2021)

Selaras dengan itu, (Parums, 2021) menekankan bahwa PRISMA berperan sebagai kerangka acuan standar yang memudahkan peneliti untuk menjelaskan metode dan hasil penelitian secara lengkap dan jelas, sehingga kualitas serta manfaat praktis dari setiap studi yang dianalisis bisa dinilai secara tepat. Dengan menjalani prosedur ini secara terus-menerus—mulai dari menentukan kriteria siapa yang bisa dan tidak bisa dimasukkan, mencari referensi di database ilmiah, menyaring satu per satu berdasarkan judul, abstrak, dan isi artikel, hingga merangkum hasil-hasilnya—

penelitian ini bertujuan menghasilkan kesimpulan yang didasarkan pada bukti-bukti riil yang dapat dipercaya dan tidak memihak pendapat peneliti.

Penggunaan video animasi sebagai media dalam merangsang kemampuan berpikir anak-anak usia dini dapat dijelaskan melalui teori pembelajaran multimedia kognitif yang dipelopori. Teori ini menyebutkan bahwa otak manusia memproses informasi melalui dua jalur terpisah, yaitu jalur visual/gambar dan jalur auditori/bahasa. Dengan menampilkan materi secara bersamaan melalui gambar bergerak dan suara, metode ini dapat meningkatkan kemampuan anak dalam memahami dan memproses informasi dibandingkan dengan cara tradisional yang biasanya hanya menggunakan satu arah penyampaian.

Teori ini didukung oleh Teori Beban Kognitif dari (Sweller, 1988) yang menyatakan bahwa memori kerja anak memiliki batas, sehingga desain video animasi sebagai media pembelajaran harus dibuat dengan proporsi yang tepat agar tidak mengganggu kemampuan berpikir anak dan tetap membantu anak mencapai hasil belajar yang baik. Temuan dari penelitian juga mendukung kedua teori tersebut; (Fan, 2021) menemukan bahwa animasi yang memiliki unsur fantasi tinggi justru mendorong anak-anak memproses informasi dengan cara yang berbeda, meningkatkan keterlibatan mereka, dan merangsang kemampuan berpikir kritis.

Ini sesuai dengan hasil penelitian (Swari & Ambarawa, 2022) yang menunjukkan bahwa video animasi untuk mengenalkan huruf dan angka sangat efektif dalam membantu perkembangan kemampuan kognitif serta kemampuan berbicara pada anak-anak usia dini. Dengan demikian, cara video animasi lebih efektif dibandingkan metode pembelajaran tradisional bisa dipahami secara teori berdasarkan prinsip pemrosesan ganda dan pengelolaan beban pikiran, hal ini didukung oleh bukti-bukti nyata dari berbagai penelitian terbaru.

Dalam rentang waktu lima tahun terakhir (2021–2025), studi terkait menunjukkan konsistensi hasil bahwa video animasi menjadi alat yang sangat efektif dalam merangsang kemampuan berpikir anak-anak. (Anwar et al., 2025) dalam penelitian mereka menunjukkan bahwa pemanfaatan video animasi dengan karakter meningkatkan kemampuan pemahaman konsep, logika berpikir, dan pemecahan masalah untuk anak usia 5–6 tahun hingga mencapai kategori perkembangan yang sangat baik, karena visualisasi konkret mendukung kemampuan berpikir abstrak mereka.

Selanjutnya, (Pangestu et al., 2025) menekankan bahwa animasi yang disajikan dalam bentuk cerita dengan alur yang teratur mampu memperkuat daya ingat dan kemampuan dalam mengurutkan kejadian, yang merupakan pondasi utama dari perkembangan kognitif dan kecerdasan matematika awal pada anak-anak kecil. Di sisi lain, (Suryana, 2024) menambahkan bahwa kombinasi elemen interaktif, warna yang menarik, dan narasi yang jelas dalam video animasi tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga mempercepat secara signifikan penguasaan konsep angka, bentuk, dan hubungan sebab-akibat, jika dibandingkan dengan metode ceramah atau alat peraga statis biasa. Ketiga kajian tersebut memberikan bukti empiris yang kuat bahwa media berbasis animasi memiliki peran strategis dan terbukti secara ilmiah dalam mengembangkan aspek kognitif anak usia dini di zaman pendidikan saat ini.

Strategi Pencarian dan Kata Kunci

Prosedur pencarian artikel dan riset ilmiah dilaksanakan melalui berbagai sumber pendidikan, yaitu jurnal nasional yang telah terakreditasi, repositori dari

institusi pendidikan tinggi, serta basis data Google Scholar. Istilah yang digunakan selama pencarian mencakup: “video animasi untuk anak prasekolah”, “media pengajaran video animasi kognitif”, “video animasi tematik untuk PAUD”, “video animasi untuk pembelajaran bahasa anak usia dini”, “video animasi sosial emosional untuk anak”, dan “video animasi karakter bagi anak prasekolah”.

Seleksi jurnal yang direview menggunakan kriteria inklusi dan eksklusi sebagaimana disajikan dalam Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Kriteria Inklusi dan Eksklusi Kajian Literatur

Kriteria Inklusi	Kriteria Eksklusi
Karya ilmiah (jurnal nasional/internasional, skripsi/tugas akhir) yang membahas video animasi pada anak usia dini	Artikel yang tidak membahas video animasi atau media audio-visual pembelajaran
Diterbitkan/diselesaikan dalam kurun waktu 2019–2025	Diterbitkan sebelum tahun 2019
Fokus pada anak usia dini (PAUD/TK/RA), khususnya usia 4–6 tahun	Fokus pada jenjang SD ke atas atau usia dewasa
Video animasi sebagai media atau variabel utama penelitian	Tidak membahas video animasi sebagai media atau variabel penelitian
Teks lengkap atau abstrak rinci tersedia secara terbuka (open access)	Teks tidak tersedia secara penuh atau tidak dapat diakses
Berbahasa Indonesia atau Inggris	Bahasa selain Indonesia dan Inggris

Berdasarkan metode pemilihan yang menggunakan kriteria tersebut, teridentifikasi sepuluh penelitian ilmiah, yang terdiri dari artikel jurnal dan skripsi atau tugas akhir yang berkaitan, untuk dianalisis lebih lanjut dalam penelitian ini. Beberapa skripsi dimasukkan karena topik yang dibahas sangat berkaitan dengan fokus kajian dan versi lengkapnya tersedia secara terbuka di repositori institusi, meskipun secara umum penelitian ini lebih mengutamakan artikel jurnal yang terakreditasi sebagai sumber utama. Proses analisis data dilakukan dengan pendekatan deskriptif-kritis melalui langkah-langkah seperti reduksi data, penyajian secara tematik, verifikasi antar sumber, dan penarikan kesimpulan yang bersifat konseptual.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan kajian literatur, pemanfaatan media pembelajaran berbentuk video animasi terbukti berhasil dalam memperbaiki aspek kognitif anak yang berumur antara 5 hingga 6 tahun. Alat ini dapat mendorong peningkatan kemampuan berpikir, daya ingat, pemahaman konsep, solusi untuk masalah, serta pengenalan simbol pada anak-anak. Hasil ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Jean Piaget, yang menyatakan bahwa anak di usia tersebut berada dalam fase praoperasional, di mana mereka lebih efektif belajar melalui pengalaman yang konkret, visual, dan simbolis.

Di samping itu, teori pembelajaran multimedia yang dijelaskan oleh Richard E. Mayer menegaskan bahwa kombinasi antara gambar dan suara meningkatkan efektivitas pembelajaran lebih baik dibandingkan hanya melalui penyampaian lisan. Hal ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh (Li et al., 2020) yang mengungkapkan bahwa desain emosional dalam media pembelajaran multimedia, termasuk elemen visual menarik seperti karakter animasi, dapat secara efektif

memicu tanggapan emosional positif yang mendukung keterlibatan dan proses kognitif anak saat belajar.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa video animasi dapat meningkatkan fokus, motivasi, konsentrasi, dan kemampuan berpikir logis anak karena menyajikan materi dengan cara yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakter perkembangan anak usia dini. Dengan begitu, media pembelajaran yang berbasis video animasi dapat menjadi opsi yang inovatif dan efisien untuk mengoptimalkan perkembangan kognitif anak berusia 5–6 tahun.

Profil Jurnal yang Direview

Berikut adalah matriks review dari sepuluh jurnal yang dianalisis dalam kajian literatur ini:

Tabel 2. Matriks Review Jurnal yang Dianalisis

No.	Penulis & Tahun	Judul Penelitian	Metode	Temuan Utama
1	Suryana & Hijriani (2021)	Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini 5-6 Tahun Berbasis Kearifan Lokal	R&D, ADDIE	Video tematik berbasis kearifan lokal valid dan efektif menstimulasi aspek kognitif anak
2	Nuril Fadilah & Tanfidiyah (2025)	Penerapan Video Animasi dalam Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini di RA Al-Hilal 3 Pucangan Kartasura	Kualitatif deskriptif	Video animasi diterapkan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan penutup; efektif mengembangkan bahasa anak
3	Chindi (2023)	Pengembangan Video Animasi Fabel untuk Meningkatkan Sosial Emosional Anak Usia Dini	R&D, pengembangan media	Video animasi fabel efektif meningkatkan kemampuan sosial emosional anak melalui keteladanan tokoh hewan dalam cerita
4	Fitriani, Kusumawati, & Maulana (2025)	Penerapan Video Animasi pada Tema Alam Semesta untuk Anak Usia Dini di TK Sinar Mutiara Lambu Bima	Deskriptif kualitatif	Video animasi tema alam semesta membantu anak memahami konsep alam secara konkret dan menarik
5	Aminah (2019)	Pengembangan Video Animasi sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kosakata pada Anak Usia 4-5 Tahun	R&D, Borg & Gall	Video animasi dinyatakan sangat layak (validasi materi 81,11%; media 87,50%) untuk meningkatkan kosakata anak
6	Dhida (2021)	The Effect of Animation Video Learning Media on Social Emotional Development of Early Children: A Literature Review	Studi literatur	Video animasi memengaruhi sikap dan tingkah laku anak karena anak meniru tokoh karakter dalam video
7	Fadhila (2024)	Penggunaan Video Animasi dalam Pengembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di RA Sunan	Kualitatif deskriptif	Video animasi menstimulasi sosial emosional serta meningkatkan partisipasi dan minat belajar anak;



		Kalijaga Kauman Batang Tahun Pelajaran 2024/2025		didukung oleh peran guru, orang tua, dan lingkungan belajar
8	Adityawarman (2024)	Mengembangkan Karakter Kreatif Anak Usia Dini dengan Memanfaatkan Media Video Animasi di TK Teratai Kota Cirebon	Deskriptif kualitatif	Video animasi meningkatkan motivasi, pemahaman, dan karakter kreatif anak; guru berperan sebagai fasilitator
9	Ermiwati & Mayar (2023)	Pengembangan Video Animasi Putri Tujuh untuk Penanaman Nilai Karakter di Taman Kanak-Kanak Melati	R&D, ADDIE	Video animasi dinyatakan valid, praktis, dan efektif menanamkan nilai karakter berbasis budaya lokal
10	Aminah (skripsi, UIN Raden Intan Lampung)	Pengembangan Video Animasi sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kosakata Anak Usia 4-5 Tahun	R&D, Borg & Gall	Video animasi terbukti layak dan efektif meningkatkan kosakata anak melalui uji ahli dan uji coba skala kecil

Analisis Persamaan dan Perbedaan Penelitian

Sepuluh karya yang direview menunjukkan beberapa kesamaan pokok. Pertama, semua penelitian menargetkan anak usia dini, terutama kelompok usia 4–6 tahun, periode krusial bagi perkembangan kognitif dan aspek perkembangan lain. Kedua, setiap studi melaporkan bahwa video animasi berdampak positif pada perkembangan anak—secara langsung pada aspek kognitif dan secara tidak langsung melalui bahasa, sosial-emosional, serta pembentukan karakter yang saling memengaruhi proses berpikir. Ketiga, hampir semua penelitian menekankan peran penting guru sebagai fasilitator yang mendampingi anak selama dan setelah pemutaran video, melalui tanya jawab, diskusi, dan aktivitas recalling.

Terdapat pula variasi yang cukup signifikan dalam metode penelitian yang digunakan. Beberapa studi menerapkan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE atau Borg & Gall untuk mengembangkan serta menguji kelayakan produk video animasi. Sementara itu, penelitian lainnya menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk menggali secara lebih mendalam proses penerapan video animasi dalam pembelajaran di kelas. Tema video animasi yang diteliti pun sangat beragam, mencakup tema alam semesta, kearifan lokal, nilai-nilai karakter, penguasaan kosakata, cerita fabel, hingga stimulasi sosial-emosional anak melalui tokoh maupun alur cerita yang disajikan.

Sintesis Temuan: Pola, Tren, dan Faktor Keberhasilan

Sintesis terhadap kesepuluh karya ilmiah tersebut menunjukkan adanya beberapa pola dan tren yang konsisten. Pertama, terdapat kecenderungan yang kuat di kalangan peneliti maupun praktisi PAUD untuk beralih dari metode pembelajaran verbal-konvensional menuju pemanfaatan media audio-visual yang lebih konkret dan interaktif. Pergeseran ini selaras dengan karakteristik berpikir anak usia dini yang masih sangat mengandalkan visualisasi nyata dalam memahami konsep-konsep baru. Kedua, video animasi terbukti memberikan stimulasi yang bersifat multidimensional. Walaupun sebagian penelitian berfokus secara khusus pada pengembangan aspek kognitif, berbagai temuan menunjukkan bahwa penggunaan video animasi juga secara simultan meningkatkan kemampuan berbahasa, sosial-emosional, serta pembentukan karakter anak. Hal ini disebabkan oleh keterkaitan erat antar aspek

perkembangan tersebut dengan proses kognitif yang digunakan anak dalam memahami, mengolah, dan merespons informasi yang disajikan melalui media visual.

Ketiga, tingkat kesesuaian tema video dengan kurikulum serta tahap perkembangan anak muncul sebagai faktor kunci dalam keberhasilan penerapan media ini. Hal tersebut ditunjukkan oleh penelitian (Suryana & Hijriani, 2021) yang mengintegrasikan unsur kearifan lokal ke dalam video tematik untuk anak usia 5–6 tahun, sehingga media yang dikembangkan tidak hanya menstimulasi aspek kognitif, tetapi juga memperkuat pengenalan identitas budaya anak. Keempat, peran aktif guru dalam mendampingi anak sebelum, selama, dan setelah penayangan video—melalui kegiatan apersepsi, tanya jawab, hingga recalling—terbukti meningkatkan efektivitas video animasi sebagai media pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan studi (Fadhila, 2024) yang menunjukkan bahwa video animasi tidak memberikan hasil optimal apabila ditayangkan tanpa pendampingan dan interaksi edukatif dari guru.

Tabel 3 menyajikan perbandingan efektivitas kelima media pembelajaran kreatif berdasarkan sintesis temuan penelitian:

Tabel 3. Perbandingan Efektivitas Media Pembelajaran Kreatif

Aspek	Kognitif (Konsep & Nalar)	Bahasa & Kosakata	Sosial-Emosional	Karakter & Moral
Tingkat efektivitas	Tinggi	Tinggi	Sedang-Tinggi	Tinggi
Kecepatan pemahaman anak	Tinggi (visualisasi konkret)	Tinggi	Sedang	Sedang
Ketergantungan pada peran guru	Tinggi	Sedang	Tinggi	Tinggi
Kemudahan implementasi	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah
Kebutuhan pendampingan pascatonton	Sangat dibutuhkan	Dibutuhkan	Sangat dibutuhkan	Sangat dibutuhkan

Identifikasi Celah Penelitian (Research Gap)

Berdasarkan sintesis terhadap kesepuluh karya ilmiah tersebut, terdapat beberapa celah penelitian yang perlu mendapatkan perhatian lebih lanjut. Pertama, penelitian eksperimental dengan kelompok kontrol masih sangat terbatas, terutama yang secara spesifik mengukur pengaruh video animasi terhadap subaspek kognitif tertentu, seperti kemampuan pemecahan masalah, berpikir simbolik, atau klasifikasi objek. Penelitian yang ada umumnya masih menilai perkembangan anak secara umum, sehingga efek video animasi terhadap aspek kognitif tertentu belum dapat dipetakan secara terukur dan terpisah dari aspek perkembangan lainnya. Kedua, sebagian besar penelitian menggunakan sampel yang relatif kecil dan hanya berasal dari satu lembaga PAUD, sehingga kemampuan generalisasi temuan terhadap populasi anak usia dini secara lebih luas masih terbatas. Studi dengan cakupan sampel yang lebih besar dan representatif diperlukan untuk memperkuat validitas eksternal temuan.

Ketiga, belum banyak penelitian yang mengeksplorasi durasi optimal maupun frekuensi ideal penayangan video animasi yang paling efektif untuk menstimulasi kemampuan kognitif anak tanpa menimbulkan ketergantungan berlebihan terhadap layar (screen time). Keempat, penelitian longitudinal yang menelusuri dampak jangka panjang penggunaan video animasi terhadap kesiapan akademik serta

kemampuan kognitif anak saat memasuki pendidikan dasar masih sangat terbatas. Kelima, kajian yang secara khusus mengukur hubungan antara stimulasi sosial-emosional melalui video animasi seperti tema fabel atau keteladanan tokoh dengan peningkatan kemampuan kognitif anak secara terukur juga masih jarang dilakukan. Padahal, kedua aspek tersebut dalam praktiknya sering berkembang secara bersamaan, namun hubungan kausal di antara keduanya belum banyak diteliti secara mendalam.

KESIMPULAN

Kajian pustaka ini menyatakan bahwa penerapan media pembelajaran berbentuk video animasi secara teratur sangat efektif dalam meningkatkan aspek kognitif anak-anak berusia 5 sampai 6 tahun. Dari sepuluh artikel yang diteliti, video animasi dapat menyajikan konsep-konsep abstrak seperti klasifikasi, angka, hubungan sebab-akibat, dan pemecahan masalah sederhana, sehingga lebih mudah dipahami oleh anak-anak dalam fase praoperasional. Selain mendukung perkembangan kognitif, media video animasi juga membantu perkembangan bahasa, sosial-emosional, serta karakter anak yang saling terkait dalam proses pembelajaran. Efektivitas pemakaian video animasi dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti kesesuaian materi dengan kurikulum dan tahap perkembangan anak, durasi tayangan yang tepat, peran aktif guru sebagai pendamping, keterlibatan anak dalam aktivitas refleksi, serta dukungan dari orang tua di rumah. Oleh karena itu, guru PAUD disarankan untuk mengintegrasikan video animasi secara sistematis dalam RPPH dengan dukungan yang sebaiknya. Selanjutnya, penelitian lebih lanjut hendaknya menggunakan desain eksperimen dengan jumlah sampel yang lebih banyak dan pengukuran yang lebih spesifik terhadap subaspek kognitif untuk memberikan bukti empiris yang lebih mendalam mengenai efektivitas media video animasi bagi anak-anak prasekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Adityawarman, D. P. (2024). *Mengembangkan karakter kreatif anak usia dini dengan memanfaatkan media video animasi di TK Teratai Kota Cirebon*. IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
- Aminah, S. (2019). *Pengembangan video animasi sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kosakata pada anak usia 4-5 tahun*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Anwar, Hendriawan, & Arzaqi. (2025). Pemanfaatan Video Animasi dengan Karakter untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep, Logika Berpikir, dan Pemecahan Masalah Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Prentice Hall.
- Chindi, P. A. A. (2023). *Pengembangan video animasi fabel untuk meningkatkan sosial emosional anak usia dini*. UIN Raden Intan Lampung.



- Dhida, T. T. (2021). The effect of animation video learning media on social emotional development of early children: A literature review. *Early Childhood Education and Development Journal*, 3(1), 47–58.
- Ermiwati, S., & Mayar, F. (2023). Pengembangan video animasi Putri Tujuh untuk penanaman nilai karakter di Taman Kanak-kanak Melati. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 8019–8034. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5308>
- Fadhila, A. (2024). *Penggunaan video animasi dalam pengembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di RA Sunan Kalijaga Kauman Batang tahun pelajaran 2024/2025*. UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
- Fan. (2021). Animation with High Fantasy Elements and Children's Information Processing and Critical Thinking. *Journal of Educational Media*.
- Fitriani, N., Kusumawati, Y., & Maulana, I. (2025). Penerapan video animasi pada tema alam semesta untuk anak usia dini di TK Sinar Mutiara Lambu Bima. *Jurnal Ilmiah Global Education*.
- Kresnawati. (2025). Pengaruh Video Animasi terhadap Perkembangan Bahasa, Sosial-Emosional, dan Moral-Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Kresnawati, M., Astria, R., Azwir, S., Salmia, & Wati, E. S. (2025). Penggunaan video animasi dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun. *Irfani*, 21(3), 888–897. <https://doi.org/10.30603/irfani.v21i3.6811>
- Laiya, S. W., Utoyo, S., Juniarti, Y., & Lanter, N. (2023). Pengembangan Video Animasi dalam Mengenalkan Literasi Awal pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7623–7637. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.4542>
- Li, Luo, Zhang, & Shadiev, R. (2020b). Emotional Design in Multimedia Learning: Effects of Animated Characters on Cognitive Engagement and Learning Outcomes. *Computers & Education*.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Page, M. J. (2021a). PRISMA 2020 Explanation and Elaboration: Updated Guidance and Exemplars for Reporting Systematic Reviews. *BMJ*, 372, n160. <https://doi.org/10.1136/bmj.n160>
- Pangestu, Pujiastuti, & Pratiwi. (2025). Animasi Berbasis Cerita untuk Memperkuat Daya Ingat dan Kemampuan Mengurutkan Kejadian pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Parums, D. V. (2021a). Review Article: The PRISMA 2020 Statement, Guidelines, and Checklist. *Medical Science Monitor*, 27, e934798. <https://doi.org/10.12659/MSM.934798>
- Suryana, D. (2024). Kombinasi Elemen Interaktif, Warna, dan Narasi dalam Video Animasi untuk Penguasaan Konsep Angka, Bentuk, dan Sebab-Akibat pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.



- Suryana, D., & Hijriani, A. (2021). Pengembangan media video pembelajaran tematik anak usia dini 5-6 tahun berbasis kearifan lokal. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 1077–1094. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1413>
- Swari, & Ambarawa. (2022). Efektivitas Video Animasi Pengenalan Huruf dan Angka terhadap Perkembangan Kognitif dan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Sweller, J. (1988). Cognitive Load During Problem Solving: Effects on Learning. *Cognitive Science*, 12(2), 257–285. https://doi.org/10.1207/s15516709cog1202_4
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

