

Nomor Daftar : 72/S/PGPAUD/30/VIII/2022

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MENGUNAKAN VIDEO ANIMASI BERBASIS APLIKASI
ZEPETO UNTUK MENINGKATKAN DAYA INGAT
KOGNITIF ANAK USIA DINI**

SKRIPSI

diajukan untuk persyaratan penelitian dan penulisan skripsi untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Oleh

Liska Rahmi Novianti

1807640

**PROGRAM STUDI S1
PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS TASIKMALAYA**

2022

LISKA RAHMI NOVIANTI
Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Video
Animasi Berbasis Aplikasi Zepeto Untuk Meningkatkan Daya Ingat Kognitif
Anak Usia Dini

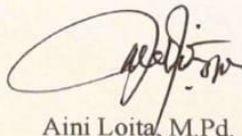
Diajukan dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



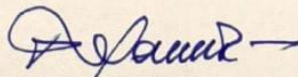
Taopik Rahman, M.Pd
NIP.198711212015041002

Pembimbing II



Aini Loita, M.Pd.
NIP.199003092019032019

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGPAUD
UPI Kampus Tasikmalaya



Dr. Elan, M.Pd.
NIP.197703072008011017

**ANIMASI BERBASIS APLIKASI ZEPETO UNTUK MENINGKATKAN
DAYA INGAT KOGNITIF ANAK USIA DINI**

Oleh

Liska Rahmi Novianti

diajukan untuk memenuhi sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

© Liska Rahmi Novianti 2022

Universitas Pendidikan Indonesia

2022

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, difotokopi, atau
cara lainnya tanpa seijin penulis.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi permasalahan mengenai guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang masih kekurangan variasi media pembelajaran, dan media pembelajaran menggunakan video animasi berbasis aplikasi zepeto belum pernah digunakan khususnya dalam mengenalkan tema binatang sub tema binatang darat sub sub tema binatang darat. Tujuan dilakukan penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan lapangan. Penelitian ini didasarkan pada hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti mengenai kurangnya media pembelajaran untuk meningkatkan daya ingat kognitif anak usia dini. Maka dari itu, peneliti merancang dan menyusun media pembelajaran sesuai kebutuhan di lapangan. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan ADDIE karya Robert Maribe Branch. Prosedur penelitian ADDIE terdapat 5 tahap utama yaitu, tahap *analyze* (Analisis); tahap *Design* (Desain); tahap *Development* (Pengembangan); tahap *Implementation* (Implementasi); dan *Evaluation* (Evaluasi). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah wawancara, observasi, studi dokumentasi, angket, dan validasi ahli. Instrumen divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pedagogik, serta beberapa revisi sesuai saran validator. Setelah validasi dilakukan, selanjutnya dilakukan uji coba secara dua kali di TK Dewi Sartika Kota Tasikmalaya. Secara umum, produk media pembelajaran menggunakan video animasi berbasis aplikasi zepeto untuk meningkatkan daya ingat kognitif anak usia dini telah berhasil dikembangkan dan layak digunakan dalam pembelajaran di jenjang Pendidikan Anak Usia Dini.

Kata Kunci:Media Pembelajaran, Video animasi, Zepeto, ADDIE

ABSTRACT

This research is motivated by problems regarding teachers in delivering learning materials that still lack a variety of learning media, and learning media using animated videos based on the zepeto application have never been used, especially in introducing the animal theme, land animal sub-theme, animal sub-theme. The purpose of this research is to develop learning media according to the needs of the field. This study is based on the results of a preliminary study conducted by researchers regarding the lack of learning media to improve early childhood cognitive memory. Therefore, the researchers designed and compiled learning media according to the needs in the field. The research method used in this research is ADDIE by Robert Maribe Branch. The ADDIE research procedure has 5 main stages, namely, the analysis stage (Analysis); Design stage (Design); Development stage (Development); implementation stage (Implementation); and Evaluation (Evaluation). Data collection techniques in this study were interviews, observation, documentation studies, questionnaires, and expert validation. The instrument was validated by media experts, material experts, and pedagogic experts, as well as several revisions according to the validator's suggestions. After validation was carried out, further trials were conducted twice at Dewi Sartika Kindergarten, Tasikmalaya City. In general, learning media products using animated videos based on the zepeto application to improve early childhood cognitive memory have been successfully developed and are suitable for use in learning at the Early Childhood Education level.

Keywords: Learning Media, Animated Video, Zepeto, ADDIE

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	
PERNYATAAN	i
KATA PENGANTAR.....	ii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iii
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian.....	2
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	7
2.1 Media Pembelajaran	7
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	7
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran	7
2.2 Video Animasi	8
2.2.1 Pengertian Video	8
2.2.2 Pengertian Animasi.....	8
2.3 Aplikasi Zepeto.....	9
2.4 Perkembangan Kognitif Anak.....	9
2.5 Daya Ingat Anak	11

2.5.1 Pengertian Daya Ingat Anak	11
2.5.2 Unsur-Unsur Daya Ingat	12
2.6 Keterkaitan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Zepeto Untuk Meningkatkan Daya Ingat Anak	13
2.7 Penelitian Relevan	15
2.8 Kerangka Berpikir.....	15
BAB III METODE PENELITIAN	17
3.1 Desain Penelitian	17
3.1.1 <i>Analyze</i> (Analisis).....	17
3.1.2 <i>Design</i> (Desain)	18
3.1.3 <i>Development</i> (Pengembangan)	18
3.1.4 <i>Implementation</i> (Implementasi).....	18
3.1.5 <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	18
3.2 Lokasi Penelitian dan Partisipan Penelitian	18
3.2.1 Lokasi Penelitian.....	18
3.2.2 Partisipan Penelitian	19
3.3 Subjek penelitian.....	19
3.4 Variabel dan Definisi Operasional Variabel Penelitian	20
3.4.1 Variabel Penelitian	20
3.4.2 Definisi Operasional Variabel	20
3.5 Pengumpulan Data	21
3.5.1 Jenis Data.....	21
3.5.2 Teknik Pengumpulan Data	21
3.5.3 Jenis dan Uji Validitas Instrument Penelitian.....	23
3.5.3.1 Jenis Instrument Penelitian.....	23
3.5.3.2 Uji Validitas Instrumen Penelitian.....	25
3.6 Prosedur Penelitian	27
3.7 Analisis Data	29
3.7.1 Analisis Data Kualitatif	29
3.7.2 Analisis Data Kuantitatif.....	30

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN 32	33
4.1 Analisis.....	33
4.1.1 Temuan dan Pembahasan Studi Pendahuluan Media Pembelajaran Menggunakan Video Animasi Berbasis Aplikasi Zepeto Untuk Meningkatkan Daya Ingat Kognitif Anak Usia Dini.....	33
4.1.1.1 Temuan	33
4.1.1.2 Pembahasan	38
4.2 <i>Design</i> (Desain).....	38
4.2.1 Temuan dan Pembahasan Desain Media Pembelajaran Menggunakan Video Animasi Berbasis Aplikasi Zepeto Untuk Meningkatkan Daya Ingat Kognitif Anak Usia Dini.....	38
4.2.1.1 Temuan	39
4.2.1.1.1 Rancangan Umum Produk	40
4.2.1.1.2 <i>Storyboard</i> Produk	40
4.2.1.2 Pembahasan.....	46
4.3 <i>Development</i> (Pengembangan).....	46
4.3.1 Temuan dan Pembahasan Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Video Animasi Berbasis Aplikasi Zepeto Untuk Meningkatkan Daya Ingat Kognitif Anak Usia Dini.....	47
4.3.1.1 Temuan	47
4.3.1.2 Pembahasan	59
4.4 <i>Implementation</i> (Implementasi).....	59
4.4.1 Temuan dan Pembahasan Implementasi Media Pembelajaran Menggunakan Video Animasi Berbasis Aplikasi Zepeto Untuk Meningkatkan Daya Ingat Kognitif Anak Usia Dini.....	59
4.4.1.1 Temuan	60
4.4.1.1.1 Uji Coba Tahap 1	60
4.4.1.1.2 Uji Coba Tahap 2.....	69
4.4.1.2 Pembahasan	79
4.5 <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	80
4.5.1 Temuan dan Pembahasan Evaluasi Media Pembelajaran Menggunakan Video Animasi Berbasis Aplikasi Zepeto Untuk Meningkatkan Daya Ingat Kognitif Anak Usia Dini	81
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	83

5.1 Simpulan	83
5.2 Implikasi.....	84
5.3 Rekomendasi.....	84
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN -LAMPIRAN.....	89
RIWAYAT HIDUP.....	189

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Indikator Kognitif pada Anak Usia Dini	11
Tabel 3.1 Tahapan Penelitian, Jenis Data, dan Instrumen Pengumpulan Data, dan Sumber Data.....	26
Tabel 3.2 Kategori Skor Likert Lembar Angket	30
Tabel 3.3 Tingkat Pencapaian Keefektivan Penggunaan Media Pembelajaran Menggunakan Video Animasi Berbasis Aplikasi Zepeto	31
Tabel 3.4 Klasifikasi Nilai Normalitas Gain	32
Tabel 4.1 Hasil Observasi di TK Dewi Sartika.....	36
Tabel 4.2 <i>Storyboard</i> Media Pembelajaran Menggunakan Video Animasi Berbasis Aplikasi Zepeto Untuk Meningkatkan Daya Ingat Kognitif Anak Usia Dini.....	41
Tabel 4.3 Daftar Nama Validator.....	56
Tabel 4.4 Hasil Revisi Produk.....	58
Tabel 4.5 Hasil Observasi <i>Pre test</i> Meningkatkan Daya Ingat Anak Usia Dini pada Uji Coba Tahap 1	62
Tabel 4.6 Hasil Observasi Post Test Meningkatkan Daya Ingat Anak Usia Dini pada Uji Coba Tahap 1.....	63
Tabel 4.7 Nilai Normalitas Gain Masing-Masing Anak pada Uji Coba Tahap 1	64
Tabel 4.8 Persentase N-Gain pada Uji Coba Tahap 1 Daya Ingat Anak	65
Tabel 4.9 Capaian Perkembangan Daya Ingat Kognitif Anak Usia Dini Berdasarkan Uji Coba Tahap 1	66
Tabel 4.10 Hasil Angket Respon Guru Pada Tahap 1 Terhadap Pelaksanaan Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Zepeto Untuk Meningkatkan Daya Ingat Kognitif Anak Usia Dini di Kelompok B TK Dewi Sartika pada Uji Coba Terbatas Tahap 1	67
Tabel 4.11 Hasil Analisis Angket Respon Guru Pada Uji Coba Terbatas Tahap 1	68

Tabel 4.12 Data Hasil Observasi Keefektivan Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Zepeto Di Kelompok B TK Dewi Sartika Pada Tahap 1	69
Tabel 4.13 Hasil Observasi Meningkatkan Daya Ingat <i>Pre test</i> pada Uji Coba Tahap 2	71
Tabel 4.14 Hasil Observasi Meningkatkan Daya Ingat Anak Usia Dini (<i>Post test</i>) pada Uji Coba Terbatas Tahap 2	72
Tabel 4.15 Hasil Nilai Normalitas Gain Masing-Masing Anak pada Uji Coba Terbatas Tahap 2	73
Tabel 4.16 Persentase Klasifikasi N-Gain pada Uji Coba Terbatas Tahap 2	74
Tabel 4.17 Capaian Perkembangan Anak Meningkatkan Daya Ingat Kognitif Berdasarkan Hasil Uji Coba Tahap 2	75
Tabel 4.18 Hasil Angket Respon Guru Pada Tahap 2 Terhadap Pelaksanaan Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Zepeto Untuk Meningkatkan Daya Ingat Kognitif Anak Usia Dini.....	77
Tabel 4.19 Hasil Analisis Angket Respon Guru pada Uji Coba Tahap 2	78
Tabel 4.20 Data Hasil Observasi Keefektivan Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Zepeto Di Kelompok B TK Dewi Sartika Pada Tahap 2.....	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale 1969	14
Gambar 3.1 Tahapan ADDIE (Branch 2009)	17
Gambar 4.1 Tampilan <i>Capcut</i>	49
Gambar 4.2 Tampilan <i>Opening</i>	49
Gambar 4.3 <i>Scene 1</i>	50
Gambar 4.4 Mengeja huruf Kambing	51
Gambar 4.5 Berhitung kaki Kambing	51
Gambar 4.6 Suara Kambing.....	51
Gambar 4.7 Makanan Kambing	51
Gambar 4.8 mengeja huruf Singa.....	51
Gambar 4.9 berhitung kaki Singa.....	51
Gambar 4.10 suara Singa	51
Gambar 4.11 makanan Singa	51
Gambar 4.12 mengeja huruf Kuda	52
Gambar 4.13 menghitung kaki Kuda	52
Gambar 4.14 suara Kuda.....	52
Gambar 4.15 makanan Kuda.....	52
Gambar 4.16 mengeja huruf Sapi.....	52
Gambar 4.17 berhitung kaki Sapi.....	52
Gambar 4.18 suara Sapi	52
Gambar 4.19 makanan Sapi	52
Gambar 4.20 mengeja huruf Jerapah	53
Gambar 4.21 berhitung kaki Jerapah.....	53
Gambar 4.22 suara Jerapah	53
Gambar 4.23 makanan Jerapah	53
Gambar 4.24 mengeja huruf Gajah	53
Gambar 4.25 berhitung kaki Gajah	53
Gambar 4.26 suara Gajah.....	54
Gambar 4.27 makanan Gajah.....	54
Gambar 4.28 mengeja huruf Kucing.....	54

Gambar 4.29 berhitung kaki Kucing.....	54
Gambar 4.30 suara Kucing.....	54
Gambar 4.31 makanan Kucing.....	54
Gambar 4.32 <i>Scene</i> Closing.....	55
Gambar 4.33 <i>Scene</i> Closing.....	55
Gambar 4.34 <i>Scene</i> Bernyanyi.....	55
Gambar 4.35 <i>Scene</i> Bernyanyi.....	55
Gambar 4.36 <i>Scene</i> Bernyanyi.....	55
Gambar 4.37 <i>Scene</i> Bernyanyi.....	55
Gambar 4.38 <i>Scene</i> Bernyanyi.....	55
Gambar 4.39 <i>Scene</i> Bernyanyi.....	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Administrasi Penelitian.....	85
Lampiran 1.1 Surat Keputusan Direktur UPI Kampus Tasikmalaya	86
Lampiran 1.2 Surat Izin Permohonan Studi Pendahuluan.....	89
Lampiran 1.3 Surat Izin Melaksanakan Penelitian.....	90
Lampiran 1.4 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	91
Lampiran 2 Studi Pendahuluan	92
Lampiran 2.1 Kisi-Kisi dan Instrumen Pedoman Wawancara	93
Lampiran 2.2 Hasil Wawancara Guru Kelompok B TK Dewi Sartika	97
Lampiran 2.3 Lembar Studi Dokumentasi	100
Lampiran 2.4 Hasil Studi Dokumentasi	101
Lampiran 3 Desain Dan Pengembangan Produk.....	102
Lampiran 3.1 Hasil Analisis Kurikulum	103
Lampiran 3.2 Rancangan Umum.....	104
Lampiran 3.3 Kisi-Kisi dan Instrumen Lembar Validasi Produk.....	113
Lampiran 3.4 Hasil Validasi Produk	128
Lampiran 3.5 Surat Pernyataan Validator	134
Lampiran 4 Uji Coba Produk	140
Lampiran 4.1 Skenario Penggunaan Media Pembelajaran Menggunakan Video Animasi Berbasis Aplikasi Zepeto.....	141
Lampiran 4.2 Kisi-Kisi dan Instrumen Lembar Observasi Untuk Meningkatkan Daya Ingat Anak Usia Dini.....	143
Lampiran 4.3 Hasil Uji Coba Terbatas Tahap 1 Observasi Untuk Meningkatkan Daya Ingat Anak Usia Dini (<i>Pre Test</i>).....	148
Lampiran 4.4 Hasil Uji Coba Terbatas Tahap 1 Observasi Untuk Meningkatkan Daya Ingat Anak Usia Dini (<i>Post Test</i>).....	150
Lampiran 4.5 Kisi-Kisi dan Instrumen Lembar Angket Respon Guru.....	152

Lampiran 4.6 Hasil Uji Coba Terbatas Tahap 1 Angket Respon Guru Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Zepeto.....	155
Lampiran 4.7 Kisi-Kisi dan Instrumen Lembar Observasi Keefektivan Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Zepeto oleh Anak.....	157
Lampiran 4.8 Hasil Uji Coba Terbatas Tahap 1 Observasi Keefektivan Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Zepeto oleh Anak.....	161
Lampiran 4.9 Skenario Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Zepeto	163
Lampiran 4.10 Hasil Uji Coba Terbatas Tahap 2 Observasi Untuk Meningkatkan Daya Ingat Anak Usia Dini (<i>Pre Test</i>).....	165
Lampiran 4.11 Hasil Uji Coba Terbatas Tahap 2 Observasi Untuk Meningkatkan Daya Ingat Anak Usia Dini (<i>Post Test</i>)	167
Lampiran 4.12 Hasil Uji Coba Terbatas Tahap 2 Angket Respon Guru Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Zepeto.....	169
Lampiran 4.13 Hasil Uji Coba Terbatas Tahap 1 Observasi Keefektivan Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Zepeto oleh Anak	171
Lampiran 5 Dokumentasi	173
Lampiran 5.1 Produk Akhir Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Zepeto Untuk Meningkatkan Daya Ingat Kognitif Anak Usia Dini.....	174
Lampiran 5.2 Buku Panduan Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Zepeto.....	180
Lampiran 5.3 Dokumentasi Kegiatan.....	186

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, Ketut, dkk. (2020). *Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R&D*. *Jurnal ilmiah pendidikan dan pembelajaran*, Vol. 4, No. 1, 2020.
- Afiyanti, Yati. (2008). *Focus Group Discussion (Diskusi Kelompok Terfokus) sebagai metode pengumpulan data penelitian kualitatif*. *Jurnal Keperawatan Indonesia Vol 12 No 1*
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Batubara, Husein, Hamdan. (2021). *Pengembangan Media Video Animasi Zepeto untuk Materi Metamorfosis Kupu-Kupu untuk SD/MI*. *Journal of Basic Education*, Vol. 2 No. 2, 2021. doi: <https://doi.org/10.47453.edubase.v2i2.392>.
- Branch, Maribe, Robert. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Business Media. doi 10.1007/978-0-387-09506-6_1
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Evianti, Evin, Atika. (2021). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media FlashCard*. *Jurnal Ceria (cerdas energik responsif inovatif adaptif)* Vol. 4, No. 1, 2021.
- Fardhilah. (2014). *Variasi Penerapan Strategi DOT Connecting Dalam Peningkatan Daya Ingat Siswa Dalam Pembelajaran Materi Huruf Hijaiyah Di TK Pertiwi 27 Jambidan Banguntapan Bantul Yogyakarta*. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Fitria, Ayu. (2017). *Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. *Jurnal Penggunaan Media Audio Visual*
- Harianti, Deasy. (2008). *Metode Jitu Meningkatkan Daya Ingat (Memory Power)*. Jakarta: Tangga Pustaka
- Hasnida. (2014). *Media Pembelajaran Kreatif*. Jakarta:PT Luximia Metro Media.
- Heryanti, Vera. (2014). *Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Tradisional (Congklak)*. (Skripsi). Universitas Bengkulu.
- Ibda, Fatimah. (2015). *Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget*. *Journal Intelektualita*, Vol. 3 No. 1, 2015.
- Izzati, L., & Yulsyofriend. (2020). *Pengaruh Metode Bercerita dengan Boneka Tangan terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 4 No. 1, 472-481.
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Luthfillah, Nuruzahra. (2022). *Analisis Pengembangan Bahasa dan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Metode Bernyanyi*. *Jurnal Early Childhood: Jurnal Pendidikan*. Vol. 6 No. 1, 2022.
- Mashuri, Khoiriyah, Delila. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V*. *Jurnal JPGSD* Vol. 8, No. 5, 2020.
- Mukhtazar. (2020). *Prosedur Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Absolute Media.

- Nurul Amelia, (2020). *Asesmen Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini 5-6 Tahun. Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*
- Oktavia, M., Prasasty, A. T., & Isroyati. (2019). Uji Normalitas Gain untuk Pemantapan dan Modul dengan One Group Pre and Post Test. *Simposium Nasional Ilmiah*, November, 596-601. Doi <https://doi.org//10.30998/simpani.v0i0.439>
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.
- Riyana, Eviati, dkk. (2020). *Pengembangan Video Animasi Terhadap Pengetahuan Konsep Pola Anak Usia 5-6 Tahun. Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran* Vol, 3 No, 2, 2020
- Rochimah, Siti. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi Pada Pokok Bahasan Keliling Dan Luas Segitiga Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sumberagung Peterongan Jombang*. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
- Romadhona, Fajri, Hafidh, Riswan. (2017). *Pengembangan Video Animasi Pembelajaran "SALUT" Pada Subtema Transportasi Untuk Anak Kelompok B TK Marsudi Siwi Sawit*. (Skripsi) Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rosita, Ayu, Heidy, dkk. (2018). *Media Video Animasi Untuk Mengoptimalkan Perkembangan Kognitif Siswa RA Sunan Ampel Pasuruan. Jurnal Indonesia Journal Of Early Childhood Islamic Education* Vol. 4, No. 2, 2020.
- Saleh, Achiruddin, Adnan. (2018). *Pengantar Psikologi*. PT. Aksara Timur Saripah, dkk. (2016). *Pengaruh Media Sosial Pada Perkembangan Kecerdasan Kognitif Anak Usia Dini. Jurnal*
- Siti Fatimah, dkk. (2018). *Pengaruh Penggunaan Multimedia Animasi Untuk Meningkatkan Daya Ingat Terhadap Hasil Belajar Siswa. Jurnal UIN*
- Sujiyono, Y.N (2019). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta Barat: PT. Indeks.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian, Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suminah, Enah, dkk. (2018). *Kerangka Dasar Dan Struktur Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini
- Susanti, Elisa. (2018). *Desain Video Pembelajaran Yang Efektif Pada Pendidikan Jarak Jauh. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 3, No. 2, 2018.
- Tegeh, Made, I, dkk. (2015). *Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan Dengan Model ADDIE. Seminar Nasional Riset Inovatif IV*, 2015.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Undang-Undang Republik Indonesia Tentang Standar Nasional Pendidikan Nomor 4 Tahun 2022.
- Wahyuni, Sri, Teti. (2013). *Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Animasi 2D Untuk Melatih Motorik Halus Di Taman Kanak-Kanak*. (Skripsi) AMIKOM Yogyakarta.

- Walid, Ismail, M. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Geogebra Dengan Model Pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) Pada Materi Geometri Kelas XI MIA SMA Negeri 3 Takalar*. (Skripsi) Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.
- Wulandari, Eka. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis E-Book Pada Materi Sistem Pencernaan Untuk SMP Kelas VIII*. skripsi
- Yusuf, A. M. (2017). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana

