

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, Peneliti memperoleh data mengenai upaya pendidik dalam penggunaan media pembelajaran berbasis interaktif dimasa pandemi khususnya untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini di Kelurahan Garum. Peneliti mengumpulkan data penelitian menggunakan tiga metode yaitu observasi, wawancara mendalam dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan peneliti yaitu berupa analisis deskriptif kualitatif (pemaparan) dengan menganalisis data yang diperoleh peneliti melalui observasi, wawancara mendalam dan dokumentasi dengan informan terkait. Penelitian ini dilakukan di Kelurahan Garum Kabupaten Blitar.

Data yang diperoleh dan dipaparkan peneliti berdasarkan pada fokus penelitian yang telah disebutkan pada bab sebelumnya, peneliti melakukan pendekatan dengan informan yaitu pendidik dan orang tua untuk memperoleh data sebanyak-banyaknya. Disini peneliti selaku instrument penelitian diharuskan mencari dan memilih data yang diperlukan. Adapun data-data yang diperoleh peneliti dari narasumber yang terdiri dari Ibu Sukesi S.Pd selaku guru kelas PAUD TK Pertiwi, Ibu Sulfi Alvianti selaku Kepala Sekolah TK Al-Hidayah Sidodadi dan Bu Asmini selaku orang tua dari Ananda Syakif. Berikut ini merupakan paparan data yang sudah peneliti rangkum menurut dengan fokus penelitiannya, peneliti menggunakan kalimat deduktif dalam menjabarkan data yang sudah diperoleh. Adapun paparan data yang diperoleh sebagai berikut

1. Video Animasi dalam Pembelajaran Daring
 - a. Penggunaan video animasi

Video animasi merupakan kumpulan beberapa gambar yang digabung menjadi satu dan mendapat ilusi bergerak. Video animasi ini tentunya dapat membantu pendidik PAUD dalam memberikan materi kepada peserta didik lebih mudah. Video merupakan salah satu aspek yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran jarak jauh. Untuk penggunaan video animasi di Kelurahan Garum ini sudah mulai digunakan, walaupun masih terkendala dalam pembuatannya, hal ini disampaikan Bu Sukesi yaitu :

“ untuk penggunaan media pembelajaran yang di gunakan selama pandemi dan pembelajaran dari rumah ini agak kesulitan menyediakan medianya mbak, tapi bagaimana pun harus tetap disediakan, untuk penggunaan video animasi sendiri baru dua kali menggunakan. Dan mendapat respon positif dari anak-anak dan orang tua karena ada peningkatan pemahaman materi, dan anak-anak jadi semangat ketika belajar dan mengerjakan tugas”¹

Dari informasi diatas, sebenarnya pembelajaran jarak jauh ini pendidik mengalami kendala dalam penyediaan media pembelajaran khususnya media berbasis interaktif. Kendala yang paling menonjol terletak pada pembuatan dan penyediaan media berbasis interaktif, untuk mengatasi permasalahan ini pendidik mencoba menggunakan video animasi dengan mengambil dari youtube. Dan dengan menggunakan video animasi ini mendapat respon positif dari orang tua dan peserta didik karena dengan menggunakan video animasi ini peserta didik lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan.

¹ Wawancara Bersama Bu Sukesi, 18 April 2021

‘selain terkendala penyediaan media pembelajaran interaktif khususnya video animasi, untuk mengembangkan potensi pemahaman materi guna meningkatkan perkembangan kognitif anak didik ini agak susah. Terlebih kebanyakan orang tua sangat berperan dalam pengerjaan tugas anak, ada yang tugas anak dikerjakan orang tua nya saja, ini kelihatan sekali dari tugas-tugas anak yang berupa tugas majalah seperti menggunting, menulis dan menggambar. Jadi selain terkendala penyediaan medianya ini juga terkendala dalam peran anak dalam mengerjakan tugas. Tapi dengan menggunakan video animasi ini untuk pengerjaan tugas mulai ada peningkatan, baik dalam peran aktif anak dalam mengerjakan tugas maupun pemahaman materi yang disampaikan’²

Kemudian bu Sukeksi menambahkan informasi diatas mengenai perkembangan kognitif untuk anak usia dini selama pembelajaran daring ini perlu adanya media pembelajaran yang menarik dan pembelajaran ekstra, karena selama pembelajaran daring ini anak-anak melakukan belajar dari rumah dan didampingi orang tua, terkadang tugas anak dikerjakan orang tua karena kurang sabar dalam mendampingi anak belajar.

Untuk mengatasi masalah dalam mengerjakan tugas, bu Sukeksi mencoba untuk menggunakan video animasi sebagai upaya peningkatan media pembelajaran anak, dengan menggunakan video animasi ini ternyata mendapat respon positif dari orang tua dan peserta didik. Selain itu, dengan menggunakan video animasi ini peserta didik mulai berperan aktif dalam mengerjakan tugas dan dapat memahami materi yang disampaikan. Mengingat anak usia dini di Kelurahan Garum ini memiliki daya tarik yang cukup tinggi terhadap video animasi.

² Wawancara dengan Bu Sukeksi tanggal 18 April 2021

Dengan menggunakan video animasi ini, selain meningkatnya peran anak dalam mengerjakan tugas juga mampu menumbuhkan semangat dan motivasi anak dalam belajar. Video animasi yang digunakan pendidik ini selain sebagai media pembelajaran berbasis interaktif, juga sebagai upaya untuk memunculkan interaksi antara anak dengan media pembelajaran yang digunakan. Interaksi yang dimaksud disini anak dapat menggunakan media video animasi sendiri, jika disekolah media pembelajaran yang digunakan bentuk fisik yang dapat dilihat, dipegang dan diamati anak secara langsung maka dengan menggunakan video animasi ini lebih menekankan kepada visual dan audio yang menampilkan materi secara detail sehingga anak dapat memahami materi melalui gambar yang disajikan.

Untuk pembelajaran menggunakan video animasi ini sangat disarankan, menurut bu Sulfi selaku kepala sekolah Tk Al Hidayah Sidodadi karena video animasi merupakan media pembelajaran yang sangat dekat dengan anak, apabila pendidik belum dapat menyediakan video animasi sebagai media pembelajaran berbasis interaktif sendiri pendidik dapat menyajikan atau menggunakannya dengan memberi instruksi kepada orang tua anak untuk menonton video animasi yang sesuai dengan tema di *youtube*.

“ video animasi ini merupakan salah satu media yang paling banyak diminati anak usia dini, terlebih di masa pandemi seperti ini dimana anak memiliki keterbatasan ruang gerak dan salah satu cara yang digunakan orang tua adalah menayangkan video animasi baik dari youtube maupun dari tv, selain sebagai hiburan dimasa pandemi ini sekolah kami memanfaatkan video animasi sebagai media pembelajaran. Untuk

penyediaanya kami buat sendiri meski masih sangat sederhana namun video animasi ini sangat efektif guna memberikan pemahaman materi kepada anak didik untuk membantu meningkatkan perkembangan kognitif anak”

Pendapat bu Sulvi mengenai pentingnya penggunaan video animasi ini diperoleh ketika peneliti melakukan observasi dan wawancara, menurut beliau pembelajaran menggunakan video animasi ini sangat efektif digunakan untuk anak usia dini, karena video animasi khususnya merupakan teknologi yang dekat dan sangat diminati anak usia dini serta pengaplikasian video animasi yang menarik dengan materi pembelajaran mudah didapat.³

Untuk data yang diperoleh dalam pembelajaran jarak jauh ini, informan memiliki persamaan pendapat yaitu penggunaan video animasi ini dapat digunakan dalam pembelajaran daring karena selain sangat diminati anak video animasi ini merupakan sarana media pembelajaran yang menghibur juga dapat menumbuhkan semangat dan motivasi anak untuk belajar dan mengerjakan tugas dari rumah.

Sedangkan penggunaan video animasi ini juga mendapat respon positif dari bu Asmini selaku orang tua dari Ananda Syakif, yaitu :

“kalau belajar menggunakan video animasi ini sangat membantu saya ketika menyampaikan materi kepada anak, karena Syakif ini kan suka liat video animasi jadi kalau ada materi dari sekolah menggunakan video animasi ini sangat membantu jadi gak bingung ngajaknya untuk belajar dan ngerjakan tugas, karena terkadang sampe bertengkar sama anak sendiri gara-gara susah di ajak belajar atau gak mood buat ngerjakan tugas.”⁴

³ Hasil wawancara dengan Ibu Sulfi Alvianti tanggal 19 April 2021

⁴ Hasil wawancara dengan Ibu Asmini pada tanggal 18 April 2021

Jadi, dapat disimpulkan penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran interaktif ini sangat membantu pendidik dalam memberikan materi kepada anak didik dengan tampilan yang menarik dan menampilkan gambar secara detail sehingga penyampaian materi dapat diterima anak didik dengan mudah.

b. Video animasi yang digunakan.

Mengenai video animasi yang digunakan, peneliti mendapat informasi bahwa video animasi disekolah adalah jenis 3 dimensi dan karakter yang digunakan ada tiga macam yaitu tokoh fabel, lingkungan sekitar, dan manusia.⁵ Dan tokoh animasi ini yang menjadi daya tarik bagi anak didik karena dapat memberikan gambaran secara nyata dan detail. Untuk media pembelajaran berbasis interaktif video animasi menggunakan tokoh fabel, alam semesta dan manusia ini sangat mudah ditemukan, sehingga akan memudahkan pendidik dalam menyajikan video animasi ini ketika mengalami kendala dalam pembuatan dan editingnya.

“ untuk video animasi yang digunakan jenis 3 dimensi, selain menampilkan gambar secara detail, video animasi 3 dimensi ini cenderung yang lebih banyak menarik minat anak, mudah didapat dan lebih mudah dipahami. Selain itu dengan menggunakan video animasi jenis ini sangat membantu pendidik dalam menyajikan materi secara gamblang dan memudahkan dalam penyampaian materi pembiasaan pada anak didik tanpa kesan memaksa”⁶

Berdasarkan informasi Bu Umayyah diatas menggunakan video animasi 3 dimensi selain membantu pendidik dalam menyajikan materi

⁵ Hasil observasi dengan Bu Sukeksi tanggal 5 April 2021

⁶ Hasil observasi dengan Bu Dwi Umayah 16 Juli 2021

pelajaran juga dapat membantu membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembiasaan kepada anak didik. Sehingga dengan menggunakan video animasi jenis 3 dimensi ini dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi secara maksimal dan membantu pendidik dalam meminimalisir kendala dalam pembuatan dan penyediaan media pembelajaran berbasis interaktif karena akses yang mudah didapat.

Untuk video animasi yang digunakan dalam penyampaian materi ini salah satunya membahas mengenai pengenalan nama binatang laut dan binatang darat beserta jenis makanannya. Video animasi binatang laut ini membahas mengenai nama dari binatang tersebut beserta suara yang dikeluarkan, dalam penyampaiannya ditampilkan gambar animasi dan namanya terlebih dahulu kemudian ketika penyampaian suara dari binatang tersebut diberi videonya secara nyata.

Ada 15 hewan bawah laut yang dibahas dalam video ini yaitu ikan hiu, lumba-lumba, penyu, paus, gurita, ikan pari, kepiting, ubur-ubur, bintang laut, kuda laut, penguin, ikan badut atau nemo, kelomang, ikan buntal, anjing laut, dan cumi-cumi. Setelah penyampaian materi melalui video animasi ini anak didik mendapat tugas menyebutkan hewan dan suara yang dikeluarkan sesuai dengan yang telah dilihat dan diingat anak didik pada video animasi tersebut dan menyebutkan ciri-ciri hewan yang paling menarik menurut anak didik.⁷

⁷ Hasil wawancara dengan Bu Sulvi Alvianti tanggal 19 April 2021



4.1 Video Animasi Pengenalan Macam-Macam Hewan Laut

Kemudian untuk video animasi kedua membahas mengenai binatang darat beserta makanannya ini dalam satu video membahas 3 jenis makanan hewan sekaligus yaitu herbivora hewan pemakan tumbuhan, karnifora hewan pemakan daging dan omnivora hewan pemakan segala atau hewan yang memakan tumbuhan, serangga maupun daging.

Adapun jenis hewan herbivora yang dibahas dalam video ini ada 3 yaitu kambing, kuda dan zebra. Kambing termasuk hewan herbivora karena termasuk jenis hewan pemakan tumbuhan, kambing dapat dengan mudah kita temukan di daerah pedesaan karena masyarakat pedesaan menjadikan kambing sebagai hewan ternak, selain dimanfaatkan sebagai hewan ternak, daging kambing juga dapat diolah menjadi masakan seperti rendang, gulai dan sate dan kotoran kambing dapat dimanfaatkan untuk membantu menyuburkan tanaman dengan menjadikan kotoran kambing ini menjadi pupuk.

Kuda juga termasuk hewan herbivora karena juga memakan tumbuhan, pada jaman dahulu kuda dimanfaatkan manusia sebagai alat transportasi, di jaman sekarang kuda lebih banyak dimanfaatkan untuk olahraga. Zebra juga termasuk hewan herbivora zebra memiliki bentuk tubuh hampir sama dengan kuda namun pada tubuh zebra berwarna putih dan memiliki corak hitam.

Kemudian untuk hewan karnivora atau hewan pemakan daging pada video ini membahas tentang harimau, elang dan burung hantu. Hewan omnivora atau hewan pemakan tumbuhan dan serangga maupun daging ini membahas mengenai tupai, beruang dan ayam. Untuk pembahasan mengenai hewan karnivora dan omnivora ini tidak jauh beda dengan pembahasan hewan herbivora yaitu mengenalkan nama hewan dan jenis makanannya serta manfaat yang dapat digunakan

manusia.

Berdasarkan pengamatan peneliti dengan menggunakan video animasi ini ada beberapa interaksi yang dapat diamati yaitu adanya interaksi anak didik dengan video animasi berupa respon baik dalam pemahaman materi yang disampaikan, konsentrasi anak fokus kepada layar hp atau komputer yang digunakan untuk menampilkan video animasi, dapat membantu pendidik dan orang tua dalam memberikan edukasi kepada anak didik bahwa media elektronik khususnya hp tidak hanya digunakan untuk bermain game tapi juga dapat digunakan untuk belajar.⁸



4.1 Video Animasi Pengenalan Hewan Darat dan Makanannya

⁸ Hasil wawancara dengan Bu Sulvi Alvianti 19 April 2021

Jadi, dapat disimpulkan video animasi yang digunakan yaitu jenis 3 dimensi dengan 3 jenis karakter yaitu fabel, alam semesta dan manusia. Untuk video animasi yang digunakan membahas mengenai hewan laut dan hewan darat, untuk hewan laut ini membahas mengenai nama binatang dan suara yang dikeluarkan, gambar yang ditampilkan berupa gambar animasinya terlebih dahulu kemudian ketika penyampaian suara ditampilkan berupa gambar asli dari hewan tersebut. Untuk video animasi kedua menampilkan berupa hewan darat beserta makanannya dan membahas mengenai manfaat yang bisa diambil dari hewan tersebut. Dengan menggunakan video animasi ini diharapkan materi yang disampaikan dapat dengan mudah diterima anak didik.

2. Perkembangan kognitif peserta didik.

Perkembangan kognitif adalah kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya, serta keterampilan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana.⁹ Perkembangan kognitif sangat penting dalam perkembangan anak usia dini, karena perkembangan kognitif merupakan salah satu faktor penunjang aspek perkembangan yang lainnya. Informasi mengenai pemahaman materi untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini di lingkungan Kelurahan Garum didapat peneliti ketika melakukan observasi dan wawancara dimana informan memiliki permasalahan yang sama yaitu tidak semua tugas anak dikerjakan anak sendiri, melainkan ada keterlibatan orang tua dalam mengerjakan tugas.

⁹ Novan Ardy Wiyani, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini Panduan bagi Orang Tua dan Pendidik PAUD dalam Memahami serta Mendidik Anak Usia Dini*, Yogyakarta : Gava Media, 2014, hlm 61

Melalui observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti kepada pendidik dapat dilihat bahwa untuk perkembangan kognitif anak usia dini perlu adanya pembelajaran ekstra hal ini disebabkan anak kurang bisa memahami materi yang disampaikan dan sebagian tugas anak dikerjakan orang tua karena orang tua kurang sabar dalam menemani anak ketika mengerjakan tugas. Setelah melakukan observasi dan wawancara peneliti melakukan analisis kepada anak usia dini melalui hasil dari tugas anak, analisis ini dilakukan kepada ananda Syakif dan ananda Farhan sebagai anak didik yang memiliki ketertarikan paling menonjol terhadap video animasi diantara teman-temannya, adapun hasil analisis dapat peneliti jabarkan sebagai berikut :

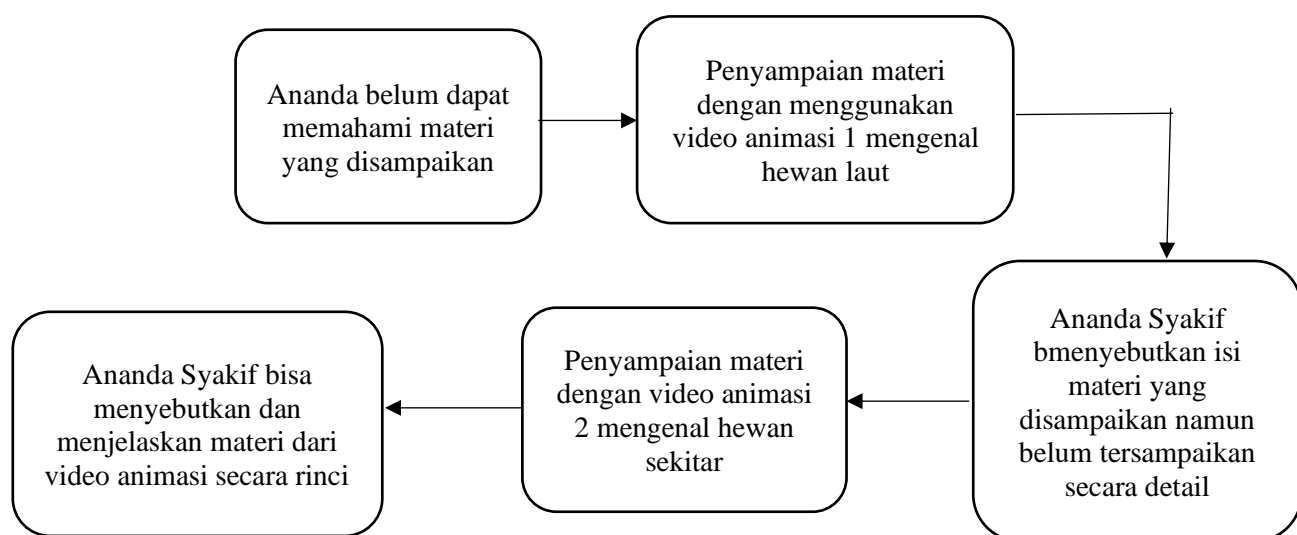
- a. Pemahaman ananda Syakif terhadap materi yang disampaikan dengan menggunakan video animasi

Pada analisis pertama pendidik menggunakan video animasi dengan materi bahasan berupa pengenalan macam-macam hewan laut. Pada analisis pertama ini peneliti mendapat informasi dari pendidik bahwa media pembelajaran mendapat apresiasi baik dari anak didik, selain itu anak didik juga cenderung lebih memperhatikan materi yang dibahas.

Dalam analisis awal menggunakan video animasi dengan tema bahasan mengenal hewan laut ini ananda Syakif dapat menyebutkan sebagian dari hewan laut yang disampaikan, meski masih terkendala dalam penyampaian nama dan ciri-ciri hewan terbalik atau keliru dengan bentuk hewan yang hampir sama. Kemudian untuk analisis kedua dengan video yang sama, ananda Syakif sudah mulai lancar dan hafal terhadap hewan-hewan laut yang ditampilkan didalam video animasi yang disajikan hal ini dikarenakan ada daya tarik tambahan berupa suara yang dikeluarkan dari hewan tersebut.

Kemudian untuk analisis ke tiga, masih tetap menggunakan video animasi dengan menggunakan tema materi bahasan yang berbeda yaitu berupa pengenalan hewan disekitar anak ananda Syakif dapat langsung memahami materi yang disampaikan dengan 2 kali penayangan video animasi, ananda dapat menyebutkan nama, ciri-ciri beserta makanannya secara rinci, karena bahasan materi yang cenderung ringan dan hewan yang ditampilkan sering berinteraksi dengan ananda. Selain materi utama berupa pengenalan hewan pembahasan juga menekankan pada pembiasaan berupa pengenalan doa sehari-hari dan surat – surat pendek.

Berdasarkan analisis yang dilakukan peneliti dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan video animasi ini dapat membantu ananda dalam memahami secara maksimal, sehingga memudahkan pendidik dan orang tua dalam mendampingi anak didik dalam belajar dan mengerjakan tugas meski dengan sistem jarak jauh.

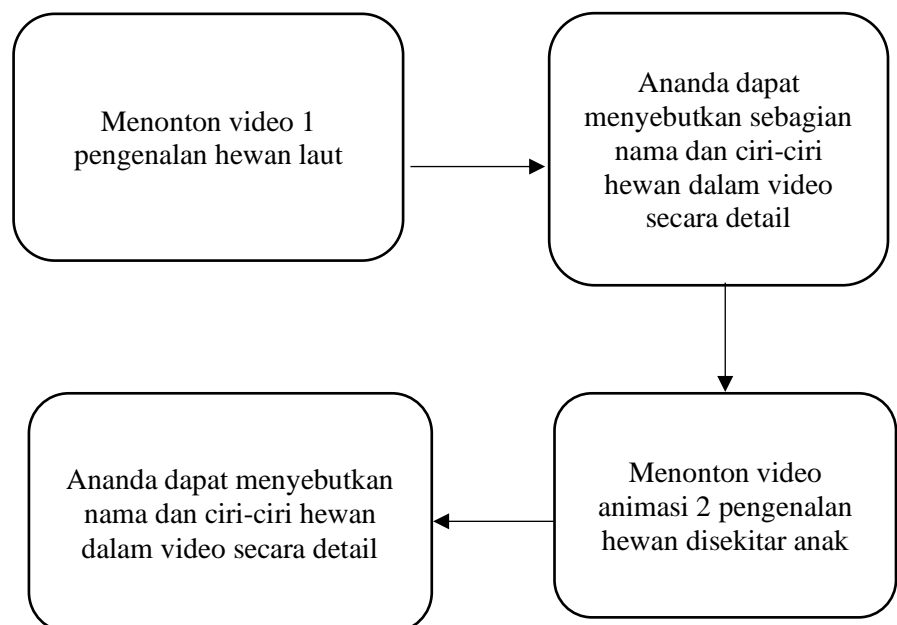


4.1 Analisis Ananda Syakif

- b. Pemahaman ananda Farhan terhadap materi yang disampaikan dengan menggunakan video animasi

Untuk ananda Farhan, dengan menggunakan video animasi ini cenderung lebih mudah untuk menangkap isi materi yang

ditampilkan. Pada analisis awal dengan materi yang sama yaitu pengenalan hewan laut ananda Farhan dapat memahami dan menyebutkan nama hewan dan ciri-cirinya secara rinci meski hanya menyebutkan 6 jenis hewan dari 15 hewan yang ditampilkan dari video animasi. Kemudian untuk analisi kedua, membahas mengenai pengenalan hewan disekitar anak, pada materi ini sama seperti pemahaman pada materi sebelumnya ananda dapat memahami dan menyebutkan hewan dalam video animasi secara detail. Dalam pemahaman materi ini peningkatan terlihat ketika ananda mengerjakan tugas baik tugas majalah maupun berupa video untuk bercerita kembali dan menyebutkan hewan yang ditampilkan dalam video animasi.



4.2 Analisis Ananda Farhan

Dalam perkembangan kognitif selama pandemi pendidik lebih banyak memberikan materi yang disederhanakan, mengingat adanya kendala anak ketika belajar dari rumah, jadi untuk bahasan tema materi dibuat agar lebih mudah dipahami dan diingat anak.¹⁰ Untuk mengatasi hal ini solusi sementara dari bu Sulvi adalah dengan menggunakan video animasi sebagai salah satu alternatif media pembelajaran berbasis interaktif dan sesekali melakukan *video call* secara random kepada anak didik untuk melihat dan mengamati perkembangan kognitif anak didik. Seperti yang disampaikan Bu Sulvi dalam wawancara :

“ untuk mengatasi perkembangan kognitif ini, kami dari pihak sekolah, khususnya saya sebagai kepala sekolah dan guru kelas sesekali saya melakukan *videocall* kepada anak didik secara random untuk melihat perkembangan anak didik, karena terkadang anak kurang paham mengenai materi yang disampaikan dan tugas anak yang dikumpulkan selama pembelajaran jarak jauh ini cenderung lebih bagus dan ternyata sebagian dari mereka ini mungkin kecepolan kalau yang mengerjakan tugas orang tuanya,”¹¹

Dari informasi yang peneliti dapat, bisa disimpulkan bahwa perkembangan kognitif selama pembelajaran daring ini mengalami kendala karena perkembangannya kurang maksimal. Penyampaian materi menggunakan video animasi merupakan salah satu media yang dapat digunakan sebagai variasi media pembelajaran dan dapat menumbuhkan semangat dan motivasi anak untuk memahami materi pembelajaran dan mengerjakan tugas.

Salah satu alternatif dalam penyampaian materi menggunakan video animasi yang bisa digunakan adalah dengan melakukan metode pembelajaran bermakna, dengan menggunakan teori belajar bermakna ini lebih menekankan pada sistem pembelajaran dengan materi yang

¹⁰ Hasil wawancara dengan Bu Sukesti tanggal 18 April 2021

¹¹ Hasil wawancara dengan Ibu Sulfi Alvianti tanggal 19 April 2021

disampaikan memiliki fungsi berupa adanya tekanan dan pengaruh terhadap kehidupan anak, misalkan dengan mengenalkan hewan laut baik berupa nama hewan, ciri-ciri tubuh hewan, makanan, cara merawat dan cara hidup dengan pengenalan yang sederhana diharapkan nantinya dapat membantu anak dalam meningkatkan pengetahuan dan perkembangan kognitif anak.

Kemudian dengan adanya peningkatan pengetahuan dan perkembangan kognitif anak terhadap kehidupan laut dan dimasa yang akan datang diharapkan akan memiliki pengaruh seperti membantu untuk menjaga kebersihan dan menjaga agar kehidupan laut ini tidak mengalami kepunahan. Selain memiliki pengaruh terhadap kehidupan anak, menggunakan metode belajar bermakna ini memiliki tiga keuntungan yaitu informasi dan materi akan lebih mudah diterima dan diingat anak, memudahkan pendidik dalam memberikan pemahaman terhadap materi baru khususnya yang masih berkesinambungan dengan materi sebelumnya dan memudahkan peserta didik belajar terhadap hal-hal yang mirip.

Berdasarkan data yang diperoleh peneliti, ada beberapa aspek yang ditekankan pendidik selama pembelajaran daring ini, mengingat penyerapan dan pemahaman materi selama pembelajaran daring ini hanya sebatas 50% dari keseluruhan materi yang disajikan pendidik.

Aspek *pertama* yaitu adanya interaksi antara peserta didik dengan video animasi sebagai media pembelajaran berbasis interaktif yang digunakan pendidik dalam menyampaikan materi, interaksi yang dimaksud yaitu anak dapat membuka, mendengarkan dan memahami materi yang disampaikan dari video animasi baik melalui android, maupun menggunakan laptop.

Aspek yang *kedua* adanya interaksi timbal balik antara peserta didik dengan media pembelajaran yang digunakan, timbal balik yang dimaksud adanya respon positif dari peserta didik kepada media pembelajaran yang digunakan. Pendidik bisa memberikan tugas yang masih berkesinambungan dengan materi yang ditampilkan misalkan tema hari ini pengenalan hewan disekitar anak, maka pendidik dapat memberikan tugas dengan menirukan suara atau cara berjalan dari hewan yang disampaikan, menyebutkan nama dan ciri-ciri yang dimiliki dari hewan tersebut, makanan dan cara merawat hewan tersebut.

Aspek *ketiga* adanya pemahaman materi yang disampaikan, peserta didik dapat menceritakan kembali baik secara sederhana dan ringkas mengenai materi yang telah disampaikan. Berdasarkan data yang diperoleh peneliti, dengan menggunakan video animasi ini anak didik memiliki tingkat pemahaman dan daya ingat yang baik. Mengingat anak didik di kelurahan Garum ini memiliki ketertarikan yang cukup tinggi terhadap video animasi, sehingga dengan menggunakan video animasi sebagai media pembelajaran berbasis interaktif selama pandemi ini dapat membantu pendidik dalam mengembangkan aspek kognitif anak usia dini.

Selain adanya peningkatan dan pemahaman terhadap materi yang disampaikan, dengan menggunakan video animasi ini membantu pendidik untuk memotivasi anak dalam mengerjakan tugas secara mandiri sehingga secara tidak langsung menumbuhkan rasa adanya usaha peserta didik untuk mengerjakan tugas sekolah agar tidak terlalu bergantung kepada orang tua maupun pendamping belajar selama pembelajaran daring.

Dengan menggunakan video animasi ini diharapkan dapat membantu pendidik dalam menumbuhkan dan meningkatkan perkembangan kognitif anak didik. Adapun aspek yang ditekankan pada pembelajaran daring melalui video animasi ini yaitu adanya pengetahuan baru yang diterima peserta didik sehingga dapat menumbuhkan rasa keingintahuan anak didik, adanya pemahaman terhadap materi yang disampaikan, adanya usaha dari peserta didik dalam mengerjakan tugas, membantu memotivasi anak didik agar giat dalam belajar dan adanya interaksi antar peserta didik dengan video animasi berupa anak dapat membuka sendiri melihat dan mendengarkan sehingga anak dapat mempelajari dan memahami materi yang disampaikan.

3. Kendala pembelajaran berbasis interaktif.

Dalam pembelajaran interaktif pastinya memiliki kendala, apalagi tidak semua sekolah menyediakan media pembelajaran berbasis interaktif baik ketika belajar didalam kelas maupun ketika belajar dari rumah. Video animasi merupakan hiburan yang paling diminati anak usia dini, untuk pengembangan kognitif melalui video animasi ini pendidik Paud khususnya untuk lingkungan Kelurahan Garum ini mengalami kendala, hal ini terlihat ketika peneliti melakukan observasi terhadap beberapa anak ketika belajar dari rumah dan diperkuat ketika peneliti melakukan wawancara dengan bu Sukesel selaku pendidik Paud Tk Pertiwi Garum :

“untuk penyediaan dan penggunaan video animasi dalam pembelajaran ini susah mbak, terlebih dibagian penyediaan dan pembuatannya karena guru di sekolah saya sebagian besar sudah berumur jadi lumayan ketinggalan untuk masalah teknologi, jadi untuk buatnya susah, sedangkan untuk penggunaannya bagi yang memiliki orang tua masih muda atau bisa mengikuti perkembangan teknologi enak lebih mudah”¹²

¹² Wawancara dengan Ibu Sukesel tanggal 18 April 2021

Adapun kendala dalam penyediaan media pembelajaran interaktif menurut bu Sukesni dan bu Sulvi adalah pembuatan dan penggunaan, dari segi pembuatan pihak sekolah membutuhkan tenaga ahli yang lebih memahami dan bisa membuat video animasi. Dan dari segi penggunaan adanya kendala apabila pendamping peserta didik ini kurang memahami perkembangan teknologi yang digunakan pendidik, karena ada peserta didik yang ikut dan diasuh oleh neneknya untuk menggunakan media pembelajaran berbasis interaktif ini pendidik harus bisa selektif dalam memilih media pembelajaran yang digunakan.

Pembelajaran selama pandemi ini, baik dari pendidik materi yang ditekankan lebih banyak mengandung nilai-nilai pengembangan kepribadian seperti menumbuhkan sikap tolong menolong, sopan santun, dan minat bakat peserta didik. Dalam pengembangan minat bakat siswa ini pendidik melihat potensi yang ada di dalam kelasnya, misal separuh peserta didik tertarik menggambar maka pendidik mengikutsertakan peserta dengan lomba-lomba mewarnai.

Selain mengembangkan kepribadian anak usia dini, pendidik juga lebih menekankan pada motivasi dan interaktif anak dalam belajar dan mengerjakan tugas dari rumah, karena banyak keluhan kesah dari orang tua peserta didik yang anaknya susah diajak belajar terlebih tidak ada temannya dan cenderung lebih tertarik dengan bermain game atau bersamatemannya juga yang lebih suka menonton video di aplikasi *youtube*. Untuk mengatasi permasalahan ketika mengerjakan tugas dan belajar maka pendidik menggunakan video animasi meski penggunaannya masih sangat terbatas mengingat dengan menggunakan video animasi sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan selama pandemi dan sebagai salah satu

media pembelajaran yang dapat melibatkan anak didik untuk berpartisipasi dan interaksi antara peserta didik dengan media pembelajaran yang digunakan dalam menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.

Dengan adanya kendala dalam pembuatan dan penyediaan video animasi sebagai media pembelajaran berbasis interaktif, ada beberapa solusi yang dapat digunakan pendidik untuk meningkatkan media pembelajaran berbasis interaktif yang dapat digunakan disekolah, diantaranya yaitu mengikuti kelas pelatihan desain dasar, memanfaatkan aplikasi youtube, mencari pendidik baru yang memiliki skill dibidang komputer dan desain, dan memanfaatkan jasa penyediaan pembuatan video animasi. Dengan mengembangkan media pembelajaran dapat membantu pendidik dalam meningkatkan perkembangan anak usia dini secara maksimal.

B. Temuan Penelitian

1. Penggunaan Video Animasi di Kelurahan Garum

Dalam pembelajaran tingkat PAUD dan TK di Kelurahan Garum sudah mengalami peningkatan, diantaranya sistem pembelajaran yang saat ini menggunakan jarak jauh dari rumah sudah memanfaatkan media pembelajaran berbasis interaktif. Meski masih sangat sederhana namun pendidik mengusahakan untuk dapat menggunakan media interaktif semaksimal mungkin, salah satunya adalah memanfaatkan video animasi.

Dalam penyediaan video animasi ini peneliti mendapat informasi dari informan yang merupakan pendidik dari 2 sekolah yang berbeda tapi masih didalam wilayah Kelurahan Garum, diantaranya yaitu pengadaan video animasi ini mengambil dari *youtube* sesuai dengan tema yang sedang dibahas untuk sekolah bu Sukesni, yang kedua untuk sekolah Al-Hidayah yang dipimpin oleh bu Sulvi ini sudah dapat membuat video animasi sendiri hal ini dikarenakan ada salahsatu pendidik yang mengajar dan sedang menempuh pendidikan strata satu jurusan teknik komputer

sehingga untuk pembuatan bisa diatasi sendiri meski masih sangat sederhana.

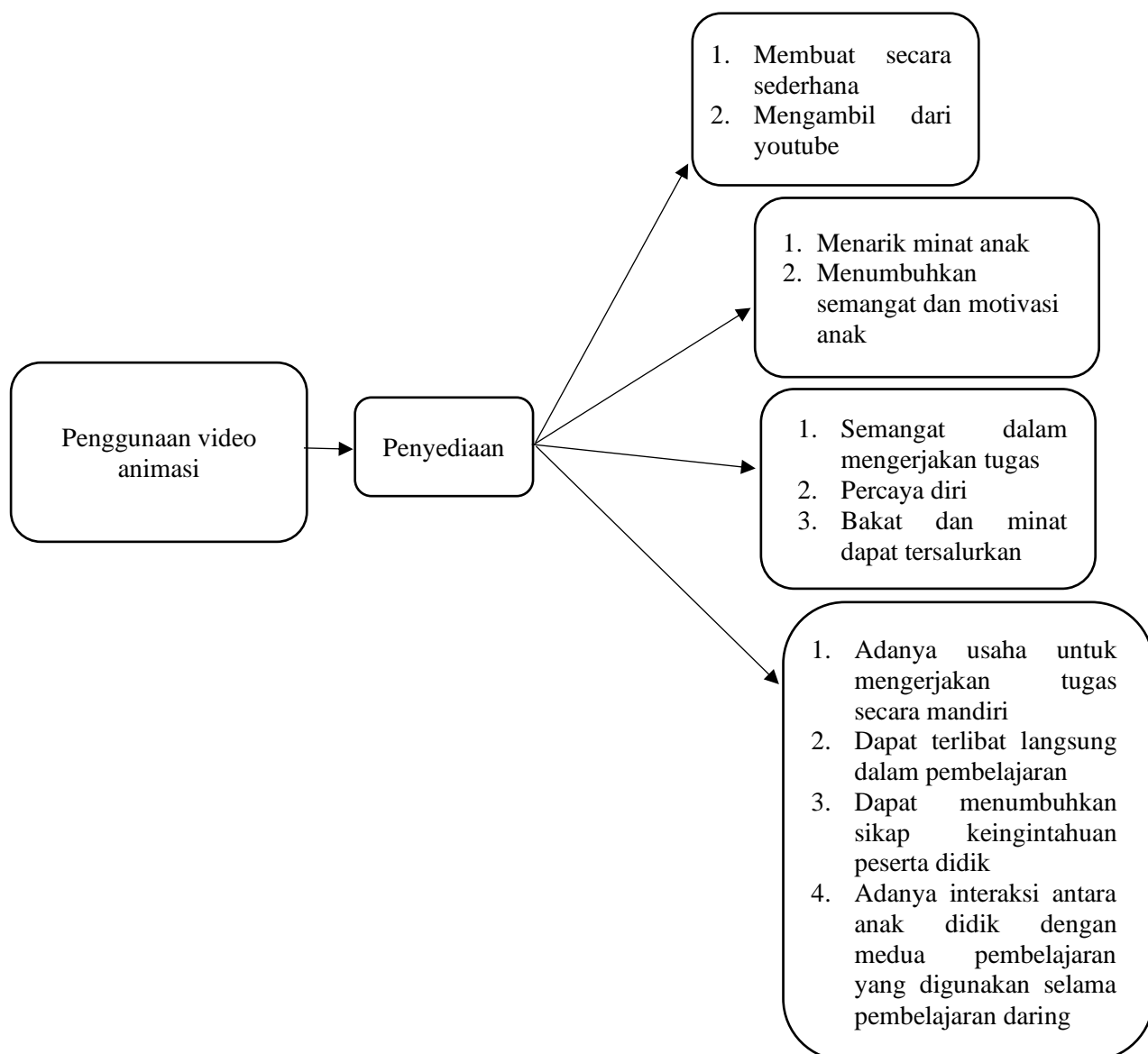
Untuk temuan kedua setelah pengadaan video animasi ini adalah media pembelajaran ini sangat diminati anak didik karena tidak membosankan dan dapat menumbuhkan semangat dan memotivasi anak didik untuk belajar dan mengerjakan tugas.

Temuan ketiga dalam penyediaan dan penggunaan video animasi ini adalah membantu pendidik dalam memotivasi peserta didik untuk belajar dan mengerjakan tugas dari sekolah dengan baik dan semangat, membantu peserta didik dalam menumbuhkembangkan kepribadian anak untuk bisa tampil percaya diri, menyalurkan minat dan bakat anak secara baik, menumbuhkan pembiasaan yang diajarkan pendidik kepada peserta didik seperti suka membantu, bersikap sopan santun, dan mengenalkan ajaran agama kepada anak didik seperti mengaji dan solat.

Temuan keempat mengenai usaha sendiri dan menanggapi tugas dari sekolah maupun menyelesaikan masalah yang sedang dihadapi peserta didik. Untuk mengembangkan agar peserta didik dapat terlibat langsung ketika pembelajaran dari rumah ini pendidik menggunakan video animasi dan media pembelajaran yang mengharuskan anak didik terlibat secara langsung baik dalam belajar, mengerjakan tugas maupun materi pembiasaan yang disampaikan.

Untuk materi mengerjakan tugas dan pembiasaan ini biasanya berupa tugas seperti menggunting, menggambar, hafalan surat-surat pendek, dan membantu orang tua baik menyapu atau membersihkan debu. Dan untuk mengembangkan sikap keingintahuan anak salah satunya adalah dengan memanfaatkan pemberian tugas yang mengandung misteri misalkan dengan mengikuti jejak atau menggunakan permainan puzzle, bisa juga menggunakan tebak kata maupun teka-teki sehingga dalam pembelajaran menggunakan video baik video animasi maupun video pembelajaran setidaknya pendidik mampu menyediakan satu *scene* yang dapat menumbuhkan sikap keingintahuan anak sehingga memudahkan peserta didik

untuk menanggapi materi yang disampaikan.



4.3 Bagan Penggunaan Video Animasi

2. Pemahaman Materi Anak Selama Pembelajaran Interaktif Menggunakan Video Animasi

Perkembangan kognitif selama pandemi ini sedikit mengalami kendala, karena anak usia dini dalam mengerjakan tugas dari sekolah ada yang dikerjakan orang tua dan kurang pahamnya materi yang disampaikan. Dengan menggunakan video animasi ini sebagai salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat dimanfaatkan pendidik secara maksimal selama pembelajaran daring. Karena dengan memanfaatkan video animasi ini pendidik dapat mengembangkan

perkembangan kognitif anak secara maksimal dan belajar secara mandiri. Baik dari segi pemahaman materi yang biasanya hanya 50% selama pembelajaran daring ini dengan memanfaatkan video animasi dapat meningkat menjadi 60-75%. Selain menimbulkan peningkatan pemahaman anak terhadap materi dengan menggunakan karakter yang ada di dalam video animasi dapat memudahkan anak didik dalam mengingat materi yang disampaikan.

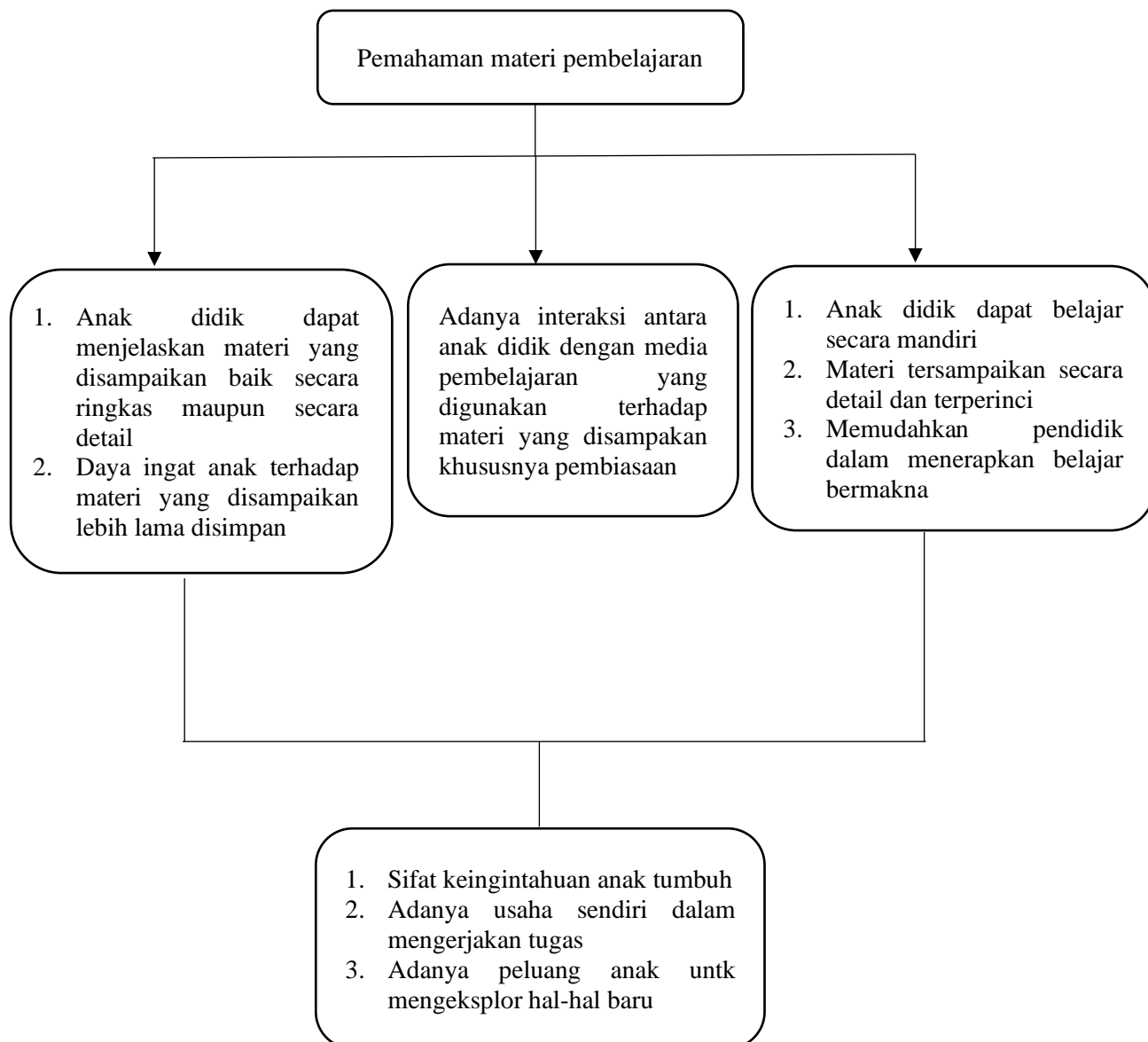
Selain memudahkan dalam penyampaian dan pemahaman materi yang disampaikan, menggunakan video animasi dalam pembelajaran dari rumah ini membantu pendidik dalam memotivasi anak dalam mengerjakan tugas dan sebagai salah satu media pembelajaran yang mudah didapat dan sebagai sarana untuk meningkatkan perkembangan kognitif dengan memberikan gambaran yang nyata kepada anak didik. Sehingga data mengenai perkembangan kognitif anak usia dini di kelurahan Garum selama pandemi ini yaitu dengan menggunakan video animasi sebagai media pembelajaran interaktif dapat membantu pendidik dalam meningkatkan pemahaman dan daya ingat anak terhadap materi yang disampaikan. Jadi, dapat disimpulkan untuk data temuan pertama perkembangan kognitif dengan menggunakan video animasi yaitu adanya peningkatan pemahaman dan daya ingat anak terhadap materi yang disampaikan. Temuan kedua yaitu adanya interaksi antara peserta didik dengan video animasi sehingga memudahkan pendidik dalam menerapkan pembiasaan meski pembelajaran dilakukan dengan jarak jauh, seperti anak didik tetap melakukan hafalan doa-doa dan surat-surat pendek, adanya peningkatan pengetahuan terhadap hal-hal baru meski belajar dari rumah.

Temuan ketiga, membantu peserta didik untuk bisa belajar mandiri dengan penerapan metode belajar bermakna melalui video animasi sehingga dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi secara detail dan bermanfaat untuk kehidupan anak dilingkungan sekitar maupun diri sendiri.

Temuan keempat, dengan adanya peningkatan terhadap pemahaman, daya

ingat, sifat keingintahuan dan adanya usaha sendiri untuk mendapat pengetahuan baru selama pembelajaran jarak jauh ini pendidik dapat memberikan peluang kepada anak didik untuk mengeksplor hal-hal yang menjadi kendala selama pembelajaran didalam kelas.

4.4



4.4 Pemahaman Materi Anak Didik Dengan Menggunakan Video Animasi

3. Kendala Video Animasi sebagai Pembelajaran Interaktif terhadap Pemahaman Materi Anak Usia Dini

Kendala dalam pembelajaran interaktif ini biasanya didasari oleh fasilitas yang dimiliki keluarga anak usia dini dan ini pastinya sangat mempengaruhi anak didik dalam menerima materi dan pembelajaran dari sekolah yang akan berdampak dalam pemahaman materi terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. Dalam pembelajaran berbasis interaktif ini kalau untuk anak usia dini cenderung banyak memiliki kelebihan karena dapat menumbuhkan keingintahuan anak didik. Setiap kelebihan pasti ada kendala atau kekurangan yang ditimbulkan. Adapun temuan kendala dalam penggunaan video animasi terhadap pemahaman anak usia dini dimasa pandemi di Kelurahan Garum diantaranya yaitu

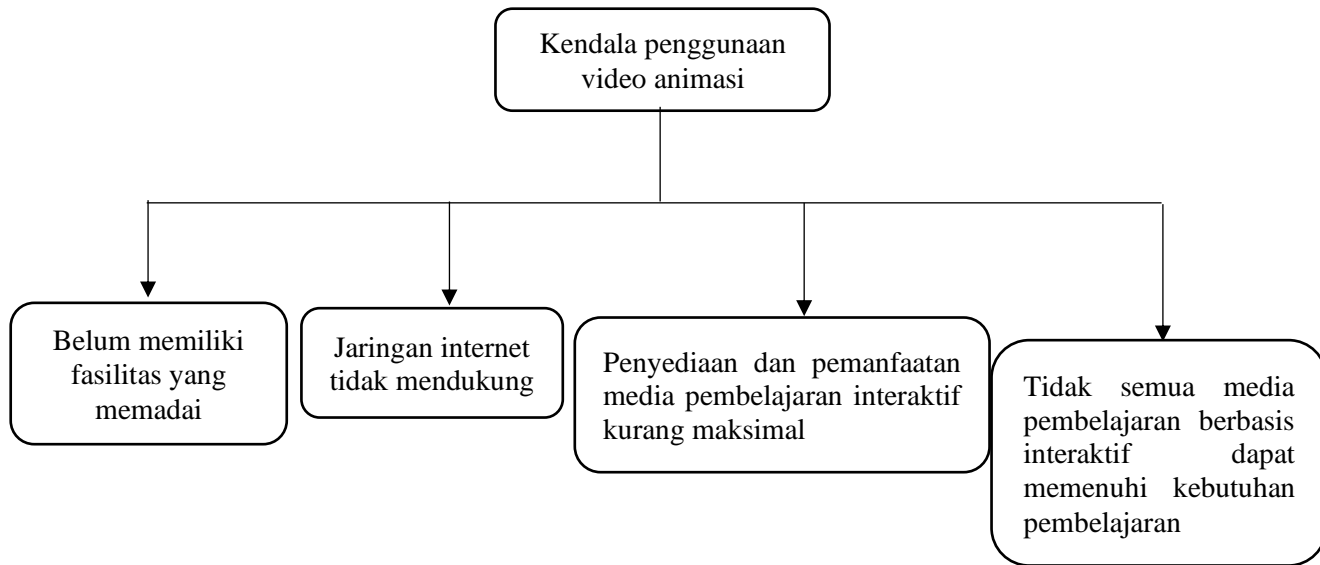
Temuan satu fasilitas yang dimiliki orang tua atau keluarga anak didik belum memadai. Keterbatasan fasilitas ini dikarenakan faktor ekonomi keluarga dan kurangnya kesadaran bahwa memiliki fasilitas elektronik yang memadai dapat membantu untuk menunjang perkembangan kognitif anak usia dini di masa pandemi ini

Temuan dua jaringan internet baik sinyal internet maupun wifi tidak mendukung, hal ini biasanya disebabkan cuaca yang terkadang tidak mendukung dan terbatasnya orangtua dalam menyediakan kuota untuk belajar anak.

Temuan ketiga pembuatan, penyediaan, dan pemanfaatan pendidik terhadap media pembelajaran berbasis interaktif kurang maksimal, untuk di lingkungan Kelurahan Garum pembuatan dan penyediaan terkendala karena pendidik belum dapat menyediakan sendiri media pembelajaran

interaktif khususnya video animasi.

Temuan keempat penyediaan media pembelajaran berbasis interaktif ini tidak selamanya bisa memenuhi kebutuhan untuk mengembangkan kognitif khususnya untuk anak usia dini.



4.5 Kendala Penggunaan Video Animasi