

## Peran Media Animasi Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Inpres Wolomarang

### *The Role Of Animation Media In Improving The Reading Ability Of Early Students In The 1st Grade Of Inpres Wolomarang Elementary School*

Benyamin Regi<sup>1</sup>, Muhammad Arfa<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universitas Nusa Nipa Maumere

<sup>2</sup>Universitas Bumigora

#### Article Info

##### Genesis Artikel:

Diterima, 4 April 2022  
Direvisi, 27 April 2022  
Disetujui, 5 Mei 2022

##### Kata Kunci:

Animasi,  
Kemampuan membaca,  
Siswa,

#### ABSTRAK

Media Animasi memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas 1 SDI Wolomarang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana sebuah media animasi dapat digunakan dan mengukur perkembangan kemampuan membaca pada siswa kelas dasar. Pada usia dini, siswa lebih familiar dengan media yang secara visual lebih menarik dan mudah diingat daripada penyajian secara verbal yang membosankan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan teknik pengumpulan data meliputi tes dan observasi, dianalisis menggunakan uji T-test. Dari hasil perhitungan uji T-test terdapat  $t_{hitung}$  sebesar 2,410 serta  $t_{tabel}$  dengan  $dk = 15$  dan taraf signifikan = 0,05 adalah 1.753. dapat disimpulkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2,410 > 1,753$ ) sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dari hasil ini dapat dilihat bahwa terdapat pengaruh penggunaan media animasi terhadap kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas 1 SD Inpres Wolomarang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca permulaan siswa dan hasil belajar siswa kelas I mengalami perubahan ke arah yang lebih baik setelah menggunakan media animasi pada kelas eksperimen..

#### ABSTRACT

Animation media has a very important role in improving the initial reading ability of the first graders of SDI Wolomarang. This study aims to determine the extent to which an animation media can be used and measure the development of reading skills in elementary grade students. At an early age, students are more familiar with visually appealing and easy-to-remember media than boring verbal presentations. This study uses quantitative research methods with data collection techniques including tests and observations, analyzed using the T-test. From the results of the T-test calculation, there is a t-count of 2.410 and a t-table with  $dk = 15$  and a significant level = 0.05 is 1.753. It can be concluded that  $t\text{-count} > t\text{table}$  ( $2.410 > 1.753$ ) so that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. From these results, it can be seen that there is an effect of using animation media on the initial reading ability of the first graders of SD Inpres Wolomarang. Thus, it can be concluded that the students' initial reading ability and class 1 students' learning outcomes have changed for the better after using animation media in the experimental class.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



#### Penulis Korespondensi:

Benyamin Regi,  
Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Universitas Nusa Nipa Maumere,  
Email: regibenyamin086@gmail.com

## 1. PENDAHULUAN

Kemampuan membaca pemula merupakan dasar untuk menguasai berbagai bidang ilmu dan pengetahuan. Apabila kemampuan dasar tersebut tidak dikuasai dengan baik maka siswa akan mengalami kesulitan pada tahap membaca tingkat lanjut. Fungsi lain dari kemampuan membaca yaitu agar siswa memiliki kemampuan memahami dan menyuarakan tulisan, sehingga membaca sangat dibutuhkan dalam menempuh pendidikan, dimulai dari dasar hingga perguruan tinggi. Dalam meningkatkan kemampuan membaca, peran guru dan keluarga merupakan aspek yang sangat mendukung untuk meningkatkan kemampuan membaca bagi siswa sekolah dasar. Masa pandemi covid-19 saat ini, kualitas pendidikan tengah mengalami tantangan sebagai dampak mewabahnya virus Covid-19 sehingga pemerintah harus bekerja sama untuk menekan laju penyebaran virus Covid-19 dengan mengeluarkan kebijakan agar seluruh warga masyarakat melakukan *social distancing* atau menjaga jarak. Salah satu dampak *social distancing* juga terjadi pada sistem pembelajaran di sekolah. Berdasarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam masa darurat penyebaran virus, Menteri Kebudayaan dan Pendidikan menghimbau agar semua lembaga pendidikan tidak melakukan proses belajar mengajar secara langsung atau tatap muka, melainkan harus dilakukan secara tidak langsung atau jarak jauh. Dengan adanya imbauan tersebut, maka semua lembaga pendidikan mengganti metode pembelajaran yang digunakan yaitu menjadi pembelajaran dalam jaringan (*daring*) dan pembelajaran luar jaringan (*luring*).

Menuntut guru untuk lebih kreatif dalam memilih metode dan media dalam pembelajaran di kelas. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media animasi. Media animasi memungkinkan anak untuk terlibat langsung dalam media tersebut karena sifatnya interaktif atau dua arah. Selain itu media animasi interaktif memiliki fungsi untuk memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu *verbalistis*, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra, mengatasi sikap pasif anak, dan menyamakan pengalaman, persepsi dan perangsang yang sama (Sadiman dkk, 2013).

Karakteristiknya yang efektif, efisien, dan menarik yang dapat digunakan sebagai perangsang minat belajar anak, media animasi interaktif ini dapat disesuaikan dengan umur anak-anak dan lingkungan belajar dimana anak tinggal. Media animasi interaktif ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dan akhirnya meningkatkan kemampuan membaca anak yang mengalami kesulitan belajar membaca permulaan. Berdasarkan penelitian sebelumnya (Kasan, 2020) membahas mengenai kemampuan membaca permulaan melalui video animasi pada siswa kelas I terdapat peningkatan kearah yang lebih baik. Serta penelitian dari Muzakir 2020 membahas mengenai pengaruh penggunaan media video animasi dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan pada siswa kelas 1 terdapat pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar.

Berdasarkan hasil observasi pada siswa kelas 1 di SD Inpres Wolomarang, diketahui bahwa terdapat 18 dari 22 siswa yang mengalami kesulitan dalam mengenal huruf dan membedakan huruf yang bentuknya mirip seperti huruf “b” dengan “d”, huruf “p” dengan “q”, huruf “m” dengan “w”. Mereka juga sulit membedakan huruf yang bunyinya hampir sama yaitu antara huruf “f” dengan “v”. Jika hal ini terjadi, maka siswa tidak dapat melakukan *decoding*, yaitu membaca tulisan sesuai dengan bunyinya. Kesulitan lain yang siswa alami yaitu dalam merangkai huruf menjadi kata-kata. Ada siswa yang bahkan kesulitan dalam merangkai 2 huruf saja, misalnya huruf “b” dan “o” dirangkai menjadi “bo” dan huruf “l” dengan “a” menjadi “la”, seharusnya dibaca “bola”. Tetapi kata “bola” tersebut tidak terbaca “bola” oleh siswa. Terlebih untuk kata yang susunan huruf-hurufnya lebih kompleks seperti huruf konsonan rangkap sangat menyulitkan siswa, misalnya kata “nyamuk”, “mengeong”, “khawatir” dan lain-lain. Hal ini terjadi karena anak tidak mengenal huruf. Sebagian siswa ketika mengeja ada yang menghilangkan beberapa huruf. Misalnya tulisan, “menyanyikan” dibaca “menyanyi”. Hal tersebut, disebabkan karena anak menganggap huruf atau kata yang dihilangkan tersebut tidak diperlukan. Penyebab lain adalah karena membaca terlalu cepat, sehingga terjadi penghilangan beberapa huruf. Siswa juga masih terbata-bata dalam mengeja ketika membaca rangkaian kalimat. Ketidaklancaran membaca seperti ini karena anak memusatkan perhatiannya secara berlebihan pada proses *Decoding*. Berdasarkan hasil observasi tersebut peneliti tertarik untuk mengambil judul penelitian dengan judul “Pengaruh penggunaan media animasi terhadap kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas 1 di SD Inpres Wolomarang pada masa pandemic covid-19”.

## 2. METODELOGI

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian menggunakan *pre experimental desing*. Menurut Sugiyono (2015) desain penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh *treatment* (perlakuan) tertentu. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan bentuk *pre-experimental desing one group pretest-posttest desing*. Desain ini membandingkan keadaan sebelum dan sesudah

diberi perlakuan *pretest* sebelum melakukan perlakuan dapat digunakan sebagai dasar dalam menentukan perubahan dan pemberian *posttest* pada akhir perlakuan menunjukkan seberapa jauh akibat dari perlakuan. Penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres Wolomarang pada tanggal 03-06 Maret 2022. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui tes dan observasi. Data tersebut dianalisis menggunakan uji tes.

### 3. HASIL DAN ANALISIS

Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data *pretest* dan *posttest* serta data observasi kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SD Inpres Wolomarang .

#### 1. Data *pretest* dan *posttest*

Hasil uji *pretest*:

No	Jumlah siswa	Rata-rata
1	17	54,70

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil uji *pretest* mengenai kemampuan membaca permulaan siswa sangat rendah. Hal ini disebabkan karena siswa kurang tertarik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas. Selain itu media yang digunakan juga sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan teori dari Hairudin (2008) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran karena siswa akan lebih tertarik untuk mengikuti proses belajar mengajar di kelas apabila media yang digunakan menarik.

Hasil uji *posttest*:

No	Jumlah siswa	Rata-rata
1	17	90,58

Berdasarkan tabel hasil uji *posttest* di atas dapat diketahui bahwa kemampuan membaca permulaan siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan media animasi dalam proses pembelajaran di kelas. Hal ini terjadi karena dengan adanya media animasi yang dirancang dengan serangkaian gambar yang dapat bergerak sehingga siswa sangat tertarik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas. Hal ini sejalan dengan teori dari Munir (2012) yang menyatakan bahwa media animasi adalah salah satu bentuk media atau perantara untuk menyampaikan pesan yang didalamnya terdapat serangkaian gambar atau tulisan yang disusun secara berurutan dalam aturan atau kurun waktu tertentu sehingga gambar atau tulisan akan nampak bergerak sehingga siswa akan lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari hasil perhitungan tersebut diperoleh hasil sebagai berikut

**Tabel 4.3 Hasil Uji Hipotesis T-Test Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Nilai Pretest**

Coefficients <sup>a</sup>						
Model	Unstandardized coefficients			Standardized coefficients	T	Sig.
	B	Std. error	Beta			
1. (constant)	79,224	11.822				.000
lain pretest	-.410	.170	-.528	6.701	-.2410	.029

a. Dependent variable: nilai pretest

**Tabel 4.4 Hasil Uji Hipotesis T-Test Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Nilai Posttest**

Coefficients <sup>a</sup>						
Model	Unstandardized coefficients			Standardized coefficients	T	Sig.
	B	Std. error	Beta			

1.	(constast)	100.160	16.070			.000
lai pretest		-.681	283	-.528	6.233	.029
					-.2410	

a. Dependent variable: nilai posttest

Dari hasil perhitungan program aplikasi SSPS 21 di dapat harga  $t_{hitung}$  sebesar 2,410 serta  $t_{tabel}$  dengan  $dk = 15$  dan taraf signifikan = 0,05 adalah 1.753. selanjutnya karena jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis nihil ( $H_o$ ) ditolak . jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka hipotesis nihil ( $H_o$ ) diterima dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) ditolak. Oleh karena itu dapat disimpulkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  (2,410>1,753) sehingga disimpulkan  $H_o$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yaitu terdapat pengaruh penggunaan media animasi terhadap kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas 1 SD Inpres Wolomarang hal ini sejalan dengan teori dari Sadiman (2008) yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam hal ini adalah proses merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat siswa sehingga proses pembelajaran di kelas dapat terjalin dengan baik. Dan teori dari Sutopo (2002) yang menyatakan bahwa animasi menggambarkan objek yang bergerak agar kelihatan hidup, animasi dapat digunakan untuk menarik perhatian peserta didik

## 2. Data Hasil Observasi

Analisis hasil observasi peneliti terhadap kemampuan membaca permulaan siswa pada kelas eksperiment.

No	Aspek	Jumlah siswa	Presentase	Kategori
1.	Pengenalan bentuk huruf dan tanda baca	16	94%	Sangat baik
2.	Pengenalan pola ejaan dan bunyi pada pengucapan setiap kata	16	94%	Sangat baik
3.	Pengenalan makna kata pola kalimat dan tanda baca	16	94%	Sangat baik
4.	Pengenalan kata perkata menjadi kalimat serta cara pengucapannya	16	94%	Sangat baik

Berdasarkan hasil penelitian menggunakan media animasi diketahui bahwa, siswa kelas 1 dapat menguasai aspek-aspek kemampuan membaca dengan baik. Hal ini terjadi karena dengan adanya media animasi dapat membawa dampak positif bagi siswa. Siswa lebih tertarik dan semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga dapat memperoleh hasil belajar yang baik.

Penerapan media animasi pada pembelajaran siswa kelas 1 berpengaruh baik pada ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran hal ini sejalan dengan pendapat dari para ahli. Munir (2012) mengatakan bahwa media animasi merupakan suatu bentuk media atau perantara untuk menyampaikan pesan yang didalamnya terdapat serangkaian gambar atau tulisan yang disusun secara berurutan (*frame*) dalam aturan atau kurun waktu tertentu sehingga gambar atau tulisan akan nampak bergerak. Selain mampu menjelaskan suatu konsep yang sukar dijelaskan dengan media lain, animasi juga memiliki daya tarik estetika sehingga tampilannya yang menarik akan memotifasi pengguna untuk terlibat di dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat mempengaruhi aspek aspek kemampuan membaca permulaan siswa. Berikut aspek aspek kemampuan membaca permulaan yang diteliti adalah:

### 1. Pengenalan pada bentuk-bentuk huruf dan tanda baca.

Berdasarkan hasil tes dan observasi aspek ini berada pada kategori sangat baik. Hal ini juga sejalan dengan teori dari Soejono (2004) yang mengatakan bahwa kemampuan mengenal huruf adalah tahap perkembangan anak dari belum tahu menjadi tahu tentang keterkaitan bentuk dan bunyi huruf, sehingga anak dapat mengetahui bentuk huruf dan memaknainya. 16 dari 17 siswa mampu mengenal, membedakan serta membunyikan bentuk-bentuk huruf dan tanda baca dengan baik misalnya huruf “p” dan “q” huruf “m” dan “w” hal ini dikarenakan 16 siswa tersebut tertarik dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi sedangkan 1 siswa yang belum bisa membedakan bentuk bentuk huruf ini dikarenakan ia tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran di kelas dan lebih banyak bermain. Solusi dari permasalahan ini yaitu guru harus lebih banyak melibatkan siswa dalam proses pembelajaran di kelas sehingga ia tertarik dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Ini sesuai dengan pendapat dari Oemar hamalik (2009) yang

---

menyatakan bahwa guru sebagai pengajar memberikan pelayanan dan bimbingan terhadap siswa dalam proses pembelajaran agar siswa tertarik dan mau mengikuti pembelajaran dengan baik.

## 2. Pengenalan pola ejaan dan bunyi pada pengucapan setiap kata

Berdasarkan hasil tes dan observasi, aspek ini berada pada kategori sangat baik. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Tarigan (2015) bahwa pada tahap ini siswa belajar cara menyuarahkan kata yang tertulis dan cara menyuarakan harus sesuai dengan huruf. 16 dari 17 siswa mampu mengenal pola ejaan dan bunyi pada pengucapan setiap kata dengan baik misalnya huruf “b” dan “o” dirangkai menjadi “bo” dan huruf “l” dengan “a” menjadi “la”, dibaca “bola”. 16 siswa mampu mengenal pola ejaan dan bunyi pengucapan hal ini dikarenakan pada aspek sebelumnya siswa mampu mengenal dan membunyikan bentuk bentuk huruf dengan baik sehingga pada aspek ini siswa dengan mudah mengenal pola ejaan dan pengucapan dengan benar sedangkan 1 siswa yang belum mengenal pola ejaan dan bunyi pengucapan setiap kata hal ini dikarenakan siswa tersebut belum bisa membedakan dan membunyikan bentuk bentuk huruf dengan baik sehingga ia tidak mampu membedahkan pola ejaan dan pengucapan dengan baik, solusi dari permasalahan ini yaitu guru harus benar benar memberi pemahaman dasar bentuk-bentuk huruf pada siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Carol seefelt (2008) yang menyatakan bahwa kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan melakukan sesuatu dengan mengenali tanda-tanda atau ciri-ciri dari tanda dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa.

## 3. Pengenalan makna kata pola kalimat dan tanda tanda baca

Berdasarkan hasil tes dan observasi, aspek ini berada pada kategori baik. Hal ini sejalan dengan pendapat para ahli Darjihiwidjo (2000) mengatakan bahwa kalimat adalah bagian terkecil dari ucapan atau teks yang mengespresikan pikiran secara utuh. Enam belas siswa mampu mengenal makna kata, pola kalimat dan tanda baca. Hal ini dikarenakan 16 siswa tersebut sudah mampu mengenal bentuk huruf dan pola ejaan sehingga siswa dengan mudah mengenal makna kata, pola kalimat dan tanda baca dengan baik satu orang siswa yang belum bisa mengenal makna kata dan pola kalimat ini dikarenakan ia tidak mampu mengenal dan membedakan bentuk-bentuk huruf dengan baik. Solusi dari permasalahan ini yaitu guru harus benar-benar memperkenalkan bentuk-bentuk huruf pada siswa dan siswa juga harus benar-benar menguasai bentuk-bentuk huruf dengan tepat karena hal ini merupakan dasar untuk menguasai beberapa aspek serta beberapa aspek ini memiliki keterkaitan antara satu aspek dengan aspek-aspek yang lain. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Carol seefelt (2008) yang menyatakan bahwa kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan melakukan sesuatu dengan mengenali tanda-tanda atau ciri-ciri dari tanda dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa.

## 4. Pengenalan kata perkata menjadi sebuah kalimat, serta cara pengucapannya hingga membentuk suatu kalimat yang bermakna.

Berdasarkan hasil tes dan observasi, aspek ini berada pada kategori sangat baik hal. Hal ini didukung dengan pendapat parah ahli Kridalaksana (2001) yang mengatakan bahwa kalimat adalah susunan dari beberapa kata yang memiliki makna tertentu. Enam belas siswa mampu menguasai aspek ini dengan baik. Hal ini karena 16 siswa tersebut suda mampu menguasai aspek aspek sebelumnya dengan baik sedangkan 1 siswa yang belum menguasai aspek ini hal ini dikarenakan ia belum menguasai beberapa aspek sebelumnya dengan baik, solusi dari permasalahan ini adalah siswa harus benar-benar menguasai aspek-aspek sebelumnya karena ada keterkaitan antara aspek ini dengan aspek-aspek sebelumnya. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Carol seefelt (2008) yang menyatakan bahwa kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan melakukan sesuatu dengan mengenali tanda-tanda atau ciri-ciri dari tanda dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa.

## 5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca permulaan dan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas 1 SD Inpres Wolomarang, Kecamatan Alok Barat, Kabupaten Sikka berada pada kategori sangat baik setelah penggunaan media animasi. Dengan demikian peran Animasi yang didesain sedemikian rupa dapat memicu semangat belajar yang pada akhirnya berpengaruh terhadap kemampuan membaca permulaan pada siswa.

---

**DAFTAR PUSTAKA**

- [1] Aga, Samidi, and Sujana, “Pergunaan Media Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Pada Anak Kelompok B TK Merpati Pos Tahun Pelajaran 2013/2014,” *Kumara Cendekia*, vol. 2, no. 1, pp. 30–38, 2014.
- [2] Siregar, “Pergunaan Media Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di Ra Al-Muttaqin 2017/2018,” Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, 2017.
- [3] Kasan. (2020) *Peningkatan membaca permulaan melalui video animasi pada siswa kelas 1 SDN pangongangan. Jurnal pendidikan* Vol.2 (6),2
- [4] Siswanto, “Systematic Review Sebagai Metode Penelitian Untuk Mensintesis Hasil-hasil Penelitian (Sebuah Pengantar),” *Bul. Penelit. Sist. Kesehat.*, vol. 13, no. 4 Okt, 2010.
- [5] Khan, K. S., Kunz, R., Kleijnen, J., & Antes, “Five steps to conducting a systematic review,” *J. R. Soc. Med.*, vol. 96, no. 3, pp. 118–121, 2003.
- [6] Toseeb, Pickles, Durkin, Botting, and Conti-Ramsden, “Prosociality from early adolescence to young adulthood: A longitudinal study of individuals with a history of language impairment,” *Res. Dev. Disabil.*, vol. 62, pp. 148–159, 2017, doi: <https://doi.org/10.1016/j.ridd.2017.01.018>.
- [7] M. Alifa and S. Salwiah, “Stimulasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Kolase Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Lingkungan Keluarga Kelurahan Tanganpada Kota Baubau,” *Lentera Anak*, vol. 1, no. 2, pp. 78–84, 2020.
- [8] N. Hapsari, E. D. (2019). Penerapan Membaca Permulaan untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa. *AKSARA: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 20(1)
- [9] Rahmi, “Penguatan Peran Keluarga Dalam Mendampingi Anak Belajar Di Masa Pandemi Covid-19,” *J. Kreat. J. Ilm. Pendidik. Islam*, vol. 9, no. 1, pp. 81–105, 2020.
- [10] Sofiyanti, R. Adawiyah, M. A. Pratiwi, N. A. Wardani, I. T. Rezeki, and Y. Yulianti, “Upaya Meningkatkan Kecerdasan Emosional Anak di Masa Pandemi,” *CALL Pap. Semin. Nas. KEBIDANAN*, vol. 1, no. 1, pp. 26–34, 2020.
- [11] Kusuma and P. Sutapa, “Dampak Pembelajaran Daring terhadap Perilaku Sosial Emosional Anak,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 2, pp. 1635–1643, 2021, doi: 10.31004/obsesi.v5i2.940.
- [12] Norkhalifah, “Pengaruh Pembatasan Interaksi Sosial Di Masa Pandemi Covid-19 Pada Anak Usia Dini,” pp. 1–4, 2021.
- [13] Sari, E. H. Rachmawanto, and D. R. I. M. Setiadi, “Peningkatan Model Pembelajaran Pengenalan Binatang Melalui Video Animasi,” *Abdimasku J. Pengabd. Masy.*, vol. 3, no. 2, pp. 57–62, 2020, doi: 10.33633/ja.v3i2.95.
- [14] Hardiyanti, Ilham, Ekadayanti, and Jafarudin, “Pelatihan Pembuatan Video Animasi Gambar ‘Powtoon’ bagi Guru PAUD,” *Abdimas Pedagog. J. Ilm. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 3, no. 2, pp. 78–86, 2020.
- [15] Fiftin Noviyanto “Membangun Sistem Pembelajaran Pengenalan Bentuk Untuk Anak Berbasis Multimedia Dengan Game Interaktif”, *Jurnal Informatika* Vol 2, No.1, Januari 2008.