



Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

e-ISSN: 2723-6390, hal. 875-885

Vol. 7, No. 1, Juli 2026

DOI: 10.37985/murhum.v7i1.2034

Pengembangan Media Video Animasi Interaktif Berbasis Budaya Pandalungan untuk Menstimulasi Kemampuan Linguistik Anak Usia Dini

Fitri Dwi Agustina¹, Moch. Maulana Trianggono², dan Ahmad Afandi³

^{1,2,3,4} Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas PGRI Argopuro Jember

ABSTRAK. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media video animasi interaktif berbasis budaya Pandalungan untuk menstimulasi kemampuan linguistik anak usia 4–5 tahun. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri atas 25 anak usia 4–5 tahun, 2 ahli media, dan 2 guru PAUD. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, angket, dan tes kemampuan linguistik. Validasi media dilakukan menggunakan analisis Aiken's V. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi interaktif berbasis budaya Pandalungan memiliki tingkat validitas sangat tinggi dengan nilai rata-rata Aiken's V sebesar 0,93. Kepraktisan media berdasarkan angket guru mencapai persentase 93,75% dengan kategori sangat praktis. Hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan kemampuan linguistik anak yang signifikan berdasarkan uji paired sample t-test ($t(24) = 8,42; p < 0,001$) dengan nilai N-Gain sebesar 0,32 (kategori sedang). Peningkatan kemampuan linguistik terjadi pada aspek penguasaan kosakata, pemahaman bahasa, serta kemampuan anak dalam mengungkapkan bahasa secara lisan. Dengan demikian, media video animasi interaktif berbasis budaya Pandalungan dinyatakan layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran anak usia dini.

Kata Kunci : Video Animasi Interaktif; Budaya Pandalungan; Kemampuan Linguistik; Anak Usia Dini

ABSTRACT. This study aims to develop an interactive animated video media based on Pandalungan culture to stimulate the linguistic abilities of children aged 4–5 years. This study employed a Research and Development (RandD) method using the ADDIE model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The research subjects consisted of 25 children aged 4–5 years, two media experts, and two early childhood teachers. Data collection techniques included observation, questionnaires, and linguistic ability tests. Media validation was conducted by media experts using Aiken's V analysis. The results showed that the interactive animated video media based on Pandalungan culture achieved a very high level of validity, with an average Aiken's V value of 0.93. The results of the teacher practicality questionnaire indicated a percentage of 93.75%, categorized as very practical. Furthermore, the effectiveness test results demonstrated an improvement in children's linguistic abilities, particularly in vocabulary, language comprehension, and oral expression. Therefore, the interactive animated video media based on Pandalungan culture is feasible, practical, and effective for use in early childhood learning.

Keyword : Interactive Animated Video; Pandalungan Culture; Linguistic Ability; Early Childhood

Copyright (c) 2026 Fitri Dwi Agustina dkk.

✉ Corresponding author : Fitri Dwi Agustina

Email Address : fitridwiagustina28@gmail.com

Received 28 Januari 2026, Accepted 28 Februari 2026, Published 28 Februari 2026

PENDAHULUAN

Kemampuan linguistik merupakan aspek perkembangan fundamental pada anak usia dini karena berperan penting dalam kemampuan berkomunikasi, berpikir, dan berinteraksi sosial [1]. Anak usia 4–5 tahun berada pada fase perkembangan bahasa yang pesat sehingga membutuhkan stimulasi yang terencana, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik perkembangannya [2], [3]. Stimulasi yang kurang optimal dapat menyebabkan keterbatasan kosakata, rendahnya kemampuan berbicara, serta lemahnya pemahaman bahasa anak [1], [4].

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru yang dilakukan di SPS Suplir 113 Ampel, ditemukan bahwa pembelajaran bahasa masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan lembar kerja, sementara pemanfaatan media pembelajaran digital masih terbatas dan belum mengintegrasikan konteks budaya lokal [3]. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan aktif anak dalam pembelajaran bahasa, ditandai dengan keterbatasan penguasaan kosakata, kurangnya keberanian anak untuk mengungkapkan pendapat secara lisan, serta kesulitan anak dalam merespons pertanyaan sederhana dari guru. Temuan ini menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang kontekstual, menarik, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan bahasa anak usia dini.

Media video animasi interaktif merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat dan hasil belajar anak karena menyajikan materi secara visual dan auditori secara bersamaan [5], [6]. Penggunaan multimedia interaktif memungkinkan anak terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga mempermudah pemahaman konsep bahasa [7]. Hal ini sejalan dengan teori multimedia learning yang dikemukakan oleh Mayer yang menyatakan bahwa penggabungan unsur visual dan audio dapat meningkatkan proses pengolahan informasi dan daya ingat peserta didik [8].

Namun demikian, pembelajaran bahasa di lembaga PAUD masih jarang mengintegrasikan unsur budaya lokal dalam materi pembelajaran. Padahal, pembelajaran berbasis budaya lokal dapat meningkatkan kebermaknaan belajar serta memperkuat identitas budaya anak sejak usia dini [9], [10]. Budaya Pandalungan sebagai perpaduan budaya Jawa dan Madura memiliki kekayaan kosakata dan konteks sosial yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak, sehingga berpotensi menjadi sumber belajar yang relevan dalam pembelajaran bahasa anak usia dini [11].

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis budaya lokal dan multimedia interaktif mampu meningkatkan kemampuan bahasa dan kosakata anak usia dini [12], [13], [14]. Model ADDIE juga banyak digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran karena memiliki tahapan yang sistematis dan sesuai untuk pengembangan produk multimedia [15], [16]. Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus mengembangkan media video animasi interaktif berbasis budaya Pandalungan untuk menstimulasi kemampuan linguistik anak usia 4–5 tahun masih terbatas.

Oleh karena itu, kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media video animasi interaktif yang mengintegrasikan budaya Pandalungan sebagai konteks

pembelajaran bahasa anak usia dini, khususnya untuk menstimulasi penguasaan kosakata, pemahaman bahasa, dan ekspresi lisan anak usia 4–5 tahun, serta diuji secara komprehensif melalui aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis budaya lokal yang valid, praktis, dan efektif dalam menstimulasi kemampuan linguistik anak usia dini.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode **Research and Development (R&D)** dengan model pengembangan **ADDIE** yang meliputi tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation* [15], [16]. Model ADDIE dipilih karena menyediakan kerangka pengembangan media pembelajaran yang sistematis, terstruktur, serta memungkinkan evaluasi efektivitas media secara empiris pada setiap tahapan pengembangan [15]. Alur pengembangan media dimulai dari analisis kebutuhan pembelajaran dan karakteristik anak, dilanjutkan dengan perancangan dan pengembangan media, uji coba terbatas, serta evaluasi untuk penyempurnaan produk. Secara visual, tahapan pengembangan media disajikan pada Gambar 1 .



Gambar 1. Tahapan Pengembangan dengan Adaptasi Model ADDIE

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun 2025 -2026 di SPS Suplir 113 Ampel. Proses pengembangan media dilakukan selama kurang lebih tiga bulan, yang meliputi tahap analisis dan desain, pengembangan produk, serta implementasi dan evaluasi media dalam kegiatan pembelajaran. Subjek penelitian terdiri atas 25 anak usia 4–5 tahun (13 laki-laki dan 12 perempuan) yang terdaftar sebagai peserta didik di SPS

Suplier 113 Ampel dan dipilih menggunakan teknik purposive sampling [3]. Anak yang terlibat memiliki karakteristik perkembangan yang heterogen, baik dari segi jenis kelamin maupun latar belakang sosial keluarga. Selain itu, penelitian ini melibatkan dua ahli media pembelajaran anak usia dini sebagai validator (keduanya merupakan dosen teknologi pendidikan dengan pengalaman minimal 5 tahun di bidang pengembangan media PAUD) serta dua guru PAUD yang berperan dalam uji kepraktisan media [17].

Tahap implementasi melibatkan uji kepraktisan oleh guru untuk menilai kemudahan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran serta uji efektivitas kepada anak untuk mengetahui peningkatan kemampuan linguistik setelah penggunaan media [18]. Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai dan merevisi media berdasarkan hasil validasi ahli, uji kepraktisan, dan uji efektivitas, sehingga media yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif [15]. Proses pengembangan media diawali dengan kegiatan observasi untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran serta karakteristik perkembangan bahasa anak usia dini [2]. Selanjutnya dilakukan penyusunan materi pembelajaran, pembuatan storyboard, serta perancangan tampilan visual dan audio media yang mengintegrasikan budaya Pandalungan sebagai konteks pembelajaran lokal [9], [10]. Hasil dari tahap ini berupa produk awal media video animasi interaktif yang kemudian diuji validitas dan kepraktisannya oleh ahli dan guru. Gambar 2 menampilkan tampilan Seri 1 dan Seri 2 yang masing-masing menunjukkan tampilan media video animasi interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini.

Instrumen penelitian dikembangkan berdasarkan indikator perkembangan bahasa anak usia dini sesuai Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 [19]. Instrumen yang digunakan meliputi: (1) angket validasi ahli dengan skala Likert 1–4, (2) angket kepraktisan guru, dan (3) tes kemampuan linguistik yang terdiri atas 10 butir soal berupa gambar dan pertanyaan lisan [12]. Tes kemampuan linguistik telah diuji validitas isi oleh ahli dan reliabilitasnya diuji menggunakan koefisien Alpha Cronbach sebesar 0,85, menunjukkan reliabilitas tinggi [17]. Hasil tes dikategorikan ke dalam Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB) [19]. Validitas media dinilai oleh ahli menggunakan koefisien Aiken's V, dengan rumus:

$$V = \frac{\sum s}{n(c - 1)}$$

Keterangan:

s = selisih antara skor penilaian ahli dengan skor minimum (r-1)

n = jumlah ahli

c = jumlah kategori skala penilaian

Tabel 1. Interpretasi Koefisien Aiken's V

No	Nilai V	Kategori Validitas
1	$V < 0,60$	Tidak Valid
2	$0,60 \leq V \leq 0,79$	Cukup Valid
3	$0,80 \leq V \leq 0,89$	Valid
4	$V \geq 0,90$	Sangat Valid

Sumber : [20]

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan Media

No	Persentase (%)	Kategori
1	0-50	Tidak Praktis
2	51-70	Cukup Praktis
3	71-85	Praktis
4	86-100	Sangat Praktis

Efektivitas media dianalisis menggunakan paired sample t-test untuk melihat perbedaan skor pre-test dan post-test: $t = \frac{D}{SD/\sqrt{n}}$

Keterangan:

D = rata-rata selisih skor post-test dan pre-test

SD = standar deviasi selisih skor

n = jumlah subjek penelitian

Selain itu, N-Gain digunakan untuk mengetahui besarnya peningkatan kemampuan linguistik, dengan interpretasi: tinggi (N-Gain $\geq 0,70$), sedang ($0,30 \leq$ N-Gain $\leq 0,69$), dan rendah (N-Gain $< 0,30$).

Persentase pencapaian kemampuan linguistik per subjek dihitung dengan:

$$\text{Persentase (P)} = \frac{\text{skor diperoleh}}{\text{skor maksimal ideal}} \times 100\%$$

Hasil persentase kemudian dikonversi ke dalam skala 4 sesuai kriteria validitas media.

Tabel 3. Konversi Skala 4 Validitas Bahan Ajar

No	Persentase (%)	Kriteria Validitas
1	80-100	Sangat Valid
2	60-79	Valid
3	40-59	Cukup Valid
4	0-39	Tidak Valid

Dengan prosedur analisis ini, penelitian mampu menilai secara komprehensif validitas, kepraktisan, dan efektivitas media video animasi interaktif berbasis budaya Pandalungan dalam menstimulasi kemampuan linguistik anak usia dini, sekaligus memberikan dasar yang kuat untuk pengembangan media lebih lanjut [18][20].

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media video animasi interaktif berbasis budaya Pandalungan yang dikembangkan terdiri atas dua Seri, yaitu Seri 1 dan Seri 2, yang dirancang untuk menstimulasi kemampuan linguistik anak usia 4-5 tahun, meliputi penguasaan kosakata, pemahaman bahasa, dan ekspresi bahasa lisan. Media disajikan dalam bentuk video animasi dengan visual menarik, narasi sederhana, serta integrasi kosakata dan konteks budaya Pandalungan yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak, sehingga sesuai dengan karakteristik perkembangan bahasa anak usia dini [1], [4]. Penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran dinilai efektif dalam membantu anak memahami bahasa secara visual dan audiotori [5], [7].

Gambar 2 menampilkan tampilan Media Video Animasi Interaktif Berbasis Budaya Pandalungan Seri 1 yang memuat pengenalan kosakata melalui ilustrasi animasi dan narasi audio. Tampilan Media Video Animasi Interaktif Berbasis Budaya

Pandalungan. Seri 2 berfokus pada penguatan pemahaman bahasa dan ekspresi lisan anak melalui dialog sederhana dan konteks budaya lokal.



Gambar 2. Tampilan Seri 1 dan Seri 2 Media Video Animasi Interaktif Berbasis Budaya Pandalungan.

Hasil validasi oleh ahli media menunjukkan bahwa media video animasi interaktif berbasis budaya Pandalungan memperoleh nilai rata-rata Aiken's V sebesar 0,93 dengan kategori sangat valid [20]. Hal ini menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kelayakan materi, kelayakan tampilan, integrasi budaya lokal, serta kesesuaian dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Tabel 4. Hasil Validasi Media oleh Ahli

No	Aspek Penilaian	Nilai Aiken's V	Kategori
1	Kelayakan materi	0,94	Sangat Valid
2	Kelayakan media	0,92	Sangat Valid
3	Integrasi budaya	0,93	Sangat Valid
4	Kesesuaian dengan AUD	0,93	Sangat Valid
Rata-rata		0,93	Sangat Valid

Hasil uji kepraktisan oleh guru PAUD menunjukkan persentase rata-rata sebesar 93,75% dengan kategori sangat praktis. Guru menilai bahwa media mudah digunakan, menarik perhatian anak, dan membantu penyampaian materi bahasa secara lebih kontekstual. Temuan ini sejalan dengan pendapat [21] yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang baik harus mudah digunakan serta mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik.

Tabel 5. Hasil Angket Kepraktisan Guru

No	Aspek Penilaian	Persentase (%)	Kategori
1	Kemudahan penggunaan	95,00	Sangat Praktis
2	Kemenarikan media	92,50	Sangat Praktis
3	Kesesuaian pembelajaran	93,75	Sangat Praktis
Rata-rata		93,75	Sangat Praktis

Hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan kemampuan linguistik anak yang signifikan setelah menggunakan media video animasi interaktif berbasis budaya Pandalungan. Berdasarkan uji paired sample t-test, diperoleh nilai $t(24) = 8,42$; $p < 0,001$. Hasil ini menunjukkan adanya perbedaan yang sangat signifikan antara skor pre-test dan post-test. Perhitungan N-Gain score sebesar 0,32 termasuk dalam kategori sedang, yang mengindikasikan bahwa media memberikan pengaruh yang bermakna dalam meningkatkan kemampuan linguistik anak. Media video animasi interaktif membantu anak memahami kosakata baru dan mengekspresikan bahasa secara lisan dengan lebih baik. Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa multimedia interaktif efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini [7], [21].

Integrasi budaya Pandalungan memberikan konteks pembelajaran yang dekat dengan kehidupan anak sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Temuan ini mendukung teori sosiokultural yang menekankan pentingnya konteks budaya dalam perkembangan bahasa anak [2], [10], [22].

Tabel 6. Hasil Pre-test dan Post-test, dan Uji Statistik Kemampuan Linguistik Anak

Keterangan	Rata-rata Skor	Persentase	Kategori	t-value	N-Gain	p-value	Kategori
Pre-test	2,99	74,67%	BSH				
Post-test	3,30	82,50%	BSB	8,42	0,32	0,001	Sedang

Pembahasan media video animasi interaktif berbasis budaya Pandalungan terbukti valid, praktis, dan efektif dalam menstimulasi kemampuan linguistik anak usia 4-5 tahun. Tingkat validitas yang sangat tinggi (Aiken's $V = 0,93$) menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek materi, media, dan kesesuaian dengan karakteristik anak. Hal ini sejalan dengan penelitian [15] yang menyatakan bahwa model ADDIE efektif untuk mengembangkan media pembelajaran yang sistematis dan terstruktur.

Kepraktisan media yang mencapai 93,75% mengindikasikan bahwa media mudah digunakan oleh guru dan menarik bagi anak. Media yang menarik secara visual dan auditori dapat meningkatkan fokus belajar anak, sebagaimana diungkapkan dalam teori multimedia learning [8]. Selain itu, integrasi budaya Pandalungan sebagai konteks pembelajaran membuat materi bahasa menjadi lebih bermakna dan dekat dengan kehidupan sehari-hari anak [9], [14]. Pembelajaran berbasis budaya lokal tidak hanya meningkatkan pemahaman bahasa, tetapi juga memperkuat identitas budaya anak sejak dini.

Hasil uji efektivitas menunjukkan peningkatan signifikan kemampuan linguistik anak, khususnya pada aspek kosakata, pemahaman, dan ekspresi bahasa lisan. Nilai N-Gain sebesar 0,32 yang berada pada kategori sedang menunjukkan bahwa media video animasi interaktif berbasis budaya Pandalungan memberikan dampak positif yang bermakna, namun belum mencapai kategori tinggi. Kondisi ini dipengaruhi oleh beberapa faktor. Pertama, durasi intervensi yang relatif singkat menyebabkan stimulasi bahasa belum berlangsung secara berkelanjutan. Pembelajaran bahasa pada anak usia dini memerlukan paparan yang berulang dan konsisten agar terjadi peningkatan kemampuan yang optimal. Kedua, karakteristik media yang digunakan lebih menekankan pada pengenalan kosakata dan pemahaman bahasa secara reseptif,

sehingga peningkatan pada aspek bahasa ekspresif belum berkembang secara maksimal. Ketiga, perbedaan karakteristik individu anak, seperti kemampuan awal bahasa dan tingkat perhatian saat pembelajaran, turut memengaruhi variasi hasil belajar [18].

Temuan ini sejalan dengan teori multimedia learning yang menyatakan bahwa efektivitas multimedia dipengaruhi oleh intensitas penggunaan, keterpaduan unsur visual dan audio, serta keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar [8]. Selain itu, teori sosiokultural menegaskan bahwa perkembangan bahasa anak sangat bergantung pada interaksi sosial dan konteks budaya yang berkelanjutan [2]. Dengan demikian, meskipun media telah dirancang secara kontekstual dan interaktif, keterbatasan waktu penggunaan dan frekuensi interaksi menjadi faktor yang membatasi peningkatan kemampuan linguistik secara maksimal.

Integrasi budaya Pandalungan dalam media pembelajaran memberikan konteks yang dekat dengan kehidupan anak sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Anak lebih mudah memahami kosakata dan struktur bahasa ketika materi disajikan melalui budaya yang familiar dengan lingkungan sosialnya. Namun, optimalisasi dampak budaya lokal dalam pengembangan bahasa memerlukan penguatan melalui aktivitas lanjutan, seperti dialog, bermain peran, dan pengulangan cerita berbasis budaya, agar kemampuan linguistik anak dapat berkembang secara lebih komprehensif [11], [13].

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, antara lain durasi penggunaan media yang relatif singkat serta keterlibatan subjek penelitian yang terbatas pada satu lembaga PAUD, sehingga peningkatan kemampuan linguistik anak belum mencapai kategori tinggi. Selain itu, implementasi media masih difokuskan pada aspek linguistik, sehingga potensi pengembangan pada aspek perkembangan anak lainnya belum dieksplorasi secara optimal. Berdasarkan temuan tersebut, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengimplementasikan media dalam jangka waktu yang lebih panjang, melibatkan subjek yang lebih luas dan beragam, serta mengembangkan konten media untuk menstimulasi aspek perkembangan lain, seperti sosial-emosional dan nilai budaya. Dengan demikian, media video animasi interaktif berbasis budaya Pandalungan dapat diterapkan secara lebih luas sebagai alternatif pembelajaran bahasa yang inovatif, kontekstual, dan berkelanjutan di lembaga PAUD.

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media video animasi interaktif berbasis budaya Pandalungan yang terbukti valid, praktis, dan efektif dalam menstimulasi kemampuan linguistik anak usia 4–5 tahun. Hasil validasi menunjukkan nilai rata-rata Aiken's V sebesar 0,93 dengan kategori sangat valid, yang menandakan bahwa media telah memenuhi aspek kelayakan materi, tampilan, integrasi budaya lokal, serta kesesuaian dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Kepraktisan media juga berada pada kategori sangat praktis dengan persentase rata-rata sebesar 93,75%, menunjukkan bahwa media mudah digunakan oleh guru serta memiliki daya tarik visual dan auditori yang tinggi bagi anak. Uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan kemampuan linguistik anak yang signifikan, terutama pada aspek penguasaan kosakata,

pemahaman bahasa, dan ekspresi bahasa lisan. Nilai N-Gain sebesar 0,32 berada pada kategori sedang, yang mengindikasikan bahwa media memberikan pengaruh yang bermakna dalam meningkatkan kemampuan linguistik anak. Integrasi budaya Pandalungan dalam media pembelajaran memberikan konteks yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan sejalan dengan prinsip teori sosiokultural yang menekankan peran budaya dalam perkembangan bahasa anak. Kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada pengembangan media video animasi interaktif yang secara spesifik mengintegrasikan budaya Pandalungan sebagai konteks pembelajaran bahasa anak usia dini, serta pengujian media secara komprehensif melalui aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana stimulasi linguistik, tetapi juga sebagai upaya pelestarian kearifan lokal melalui pembelajaran kontekstual di pendidikan anak usia dini.

PENGHARGAAN

Penulis mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah, guru, dan peserta didik di SPS Suplir 113 Ampel yang telah memberikan izin dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada para ahli media dan guru PAUD yang telah memberikan masukan dan saran dalam proses pengembangan media pembelajaran ini.

REFERENSI

- [1] S. Jubaidah, S. Sukrin, dan F. Ferdiansyah, "Analisis Perkembangan Kemampuan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Menggunakan Metode Read Aloud," *J. Inov. Pendidik. Dan Pembelajaran*, vol. 1, no. 2, hal. 48-58, Jun 2025, doi: 10.63980/eduvasi.v1i2.50.
- [2] T. Yulianan *et al.*, "Peningkatan Kemampuan Fonologi Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Berbasis Bahasa di TK YLPI Riau," *Sajak J. Penelit. dan Pengabd. Sastra, Bahasa, dan Pendidik.*, vol. 4, no. 2, hal. 161-166, Jun 2025, doi: 10.25299/s.v4i2.22874.
- [3] A. R. Zuhro, P. Cahyandaru, Sumiyati, dan A. Fidiansih, "Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Seni Budaya Berbasis Pendekatan Deep Learning Dalam Kurikulum Merdeka Pada Jenjang Operasional Formal," *Epistema*, vol. 6, no. 1, hal. 15-30, Okt 2025, doi: 10.21831/ep.v6i2.89879.
- [4] A. S. R. Amanullah, "Menelaah Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun," *ALMURTAJA J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 2, no. 1, hal. 29-34, Jul 2023, doi: 10.58518/almurtaja.v2i1.1942.
- [5] M. Aminah, "Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini," *Indones. J. Elem. Sch.*, vol. 3, no. 2, hal. 236-242, Des 2023, doi: 10.26877/ijes.v3i2.9316.
- [6] F. Ardiansah, "Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI pada Pelajaran PAI di SMA YPI Tunas Bangsa Palembang," *Tarbawy J. Pendidik. Islam*, vol. 5, no. 1, hal. 56-70, Apr 2018, doi: 10.32923/tarbawy.v5i1.833.

- [7] G. Widyatmojo dan A. Muhtadi, "Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbentuk game untuk menstimulasi aspek kognitif dan bahasa," *J. Inov. Teknol. Pendidik.*, vol. 4, no. 1, hal. 38, Apr 2017, doi: 10.21831/jitp.v4i1.10194.
- [8] R. E. Mayer, "The Past, Present, and Future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning," *Educ. Psychol. Rev.*, vol. 36, no. 1, hal. 8, Mar 2024, doi: 10.1007/s10648-023-09842-1.
- [9] N. Lailiyah, I. Ghupti Nadia, I. P. Wijaya, S. K. Anisa, dan M. Etikasari, "Eksplorasi Fungsi Bahasa dalam Ritual Adat Suku Osing: Studi Pragmatik pada Anak Usia 5-7 Tahun," *Stilistika J. Pendidik. Bhs. dan Sastra*, vol. 18, no. 2, hal. 335-346, Jul 2025, doi: 10.30651/st.v18i2.25698.
- [10] Z. I. Arrovia, "Nilai-Nilai Multikultural dalam Kebudayaan Pendalungan di Kabupaten Jember," *AL MA'ARIEF J. Pendidik. Sos. dan Budaya*, vol. 3, no. 2, hal. 66-84, Des 2021, doi: 10.35905/almaarief.v3i2.2278.
- [11] D. M. Citraningrum dan R. Hima, "Read Aloud Melalui Cerita Rakyat Dari Pendalungan," *J. Community Dev.*, vol. 3, no. 3, hal. 294-302, Des 2022, doi: 10.47134/comdev.v3i3.107.
- [12] N. Wayan Mulyartini, I. Wayan Widian, dan P. Aditya Antara, "Pengembangan Bahan Ajar STEAM Berbasis Kearifan Lokal Bali untuk Menstimulasi Kreativitas dan Kemampuan Sains Anak Usia Dini," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 2, hal. 971-984, Agu 2025, doi: 10.37985/murhum.v6i2.1627.
- [13] P. Anggraini dan C. Widyasari, "Pemahaman Gender pada Anak Usia Dini melalui Video Animasi Bermuatan Gender," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 1, hal. 174-184, Feb 2025, doi: 10.37985/murhum.v6i1.1091.
- [14] M. Amellia dan M. Nukman, "Analisis Kesulitan Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Digital," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 2, hal. 179-190, Jul 2025, doi: 10.37985/murhum.v6i2.1512.
- [15] A. Rachma, Tuti Iriani, dan S. S. Handoyo, "Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement," *J. Pendidik. West Sci.*, vol. 1, no. 08, hal. 506-516, Agu 2023, doi: 10.58812/jpdws.v1i08.554.
- [16] N. R. Vivien Pitriani, I. G. A. D. Wahyuni, dan I. K. P. Gunawan, "Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Lectora Inspire Pada Program Studi Pendidikan Agama Hindu," *Cetta J. Ilmu Pendidik.*, vol. 4, no. 3, hal. 515-532, Okt 2021, doi: 10.37329/cetta.v4i3.1417.
- [17] E. I. Eka putri, R. Dewi, dan I. Wahyono, "Implementasi Metode Sentra Persiapan dalam Mengembangkan Kecerdasan Verbal Linguistik Anak Usia Dini," *Tarbiyatuna Kaji. Pendidik. Islam*, vol. 4, no. 1, hal. 095, Feb 2020, doi: 10.29062/tarbiyatuna.v4i1.298.
- [18] E. Fauziyah, H. Praherdhiono, dan S. Ulfa, "Efektivitas Penggunaan Video dengan Pengayaan Tokoh dan Animasi terhadap Pemahaman Konseptual Siswa," *JKTP J. Kaji. Teknol. Pendidik.*, vol. 3, no. 4, hal. 448-455, Nov 2020, doi: 10.17977/um038v3i42020p448.
- [19] Y. Hidayat dan L. Nurlatifah, "Analisis Komparasi Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini (STPPA) Berdasarkan Permendikbud No. 137 Tahun 2014 dengan Permendikbudristek No. 5 Tahun 2022," *J. Intisabi*, vol. 1, no. 1, hal. 29-40, Jul 2023, doi: 10.61580/itsb.v1i1.4.
- [20] D. A. Nugroho, N. Khaerunisa, F. N. Firdaussi, dan A. Zulfa, "Implementasi Teknologi Pembelajaran Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Anak usia Dini," *Kumaracitta J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 2, no. 2, hal. 117-143,

Feb 2025, doi: 10.63577/kum.v2i2.95.

- [21] N. Adistiarachma dan D. Alia, "Peran Media Video Animasi pada Pembelajaran Anak Usia Dini," *Incrementapedia J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 2, hal. 49–57, Feb 2025, doi: 10.36456/incrementapedia.vol6.no2.a9068.
- [22] N. Faizah dan I. Imamah, "Efektifitas Media Buku Cerita untuk Menambah Kosakata Anak Usia Dini di Kota Jepara," *J. Educ. Res.*, vol. 4, no. 2, hal. 549–555, Mei 2023, doi: 10.37985/jer.v4i2.186.