

## Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Zepeto Untuk Meningkatkan Daya Ingat Kognitif Anak Usia Dini

Liska Rahmi Novianti<sup>1</sup>, Taopik Rahman<sup>2</sup>, Aini Loita<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi PGPAUD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya

Email: [liskarhmi@upi.edu](mailto:liskarhmi@upi.edu)<sup>1\*</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media pembelajaran menggunakan video animasi berbasis aplikasi zepeto untuk meningkatkan daya ingat kognitif anak usia dini. Metode yang bisa digunakan melakukan analisis penggunaan media pembelajaran menggunakan video animasi berbasis aplikasi zepeto untuk meningkatkan daya ingat kognitif anak usia dini 5-6 tahun di TK Dewi Sartika metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Dengan menggunakan Teknik observasi kepada anak dan wawancara kepada guru kelompok B. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, penggunaan media pembelajaran menggunakan video animasi berbasis aplikasi zepeto dalam kegiatan pembelajaran belum optimal terlihat dari daya ingat dan kognitif, yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan media video animasi berbasis aplikasi zepeto.

**Kata Kunci:** *Anak Usia Dini, Kognitif, Media video animasi zepeto.*

### Abstract

This study aims to analyze the use of learning media using animated videos based on the zepeto application to improve early childhood cognitive memory. The method that can be used to analyze the use of learning media is to use animated videos based on the Zepeto application to improve cognitive memory for early childhood 5-6 years in Dewi Sartika Kindergarten with a descriptive method with a qualitative approach. By using child observation techniques and teacher interviews in group B. The results of this study indicate that the use of learning media using video animation based on the zepeto application in learning activities is not optimal, seen from memory and cognitive, which is used in this study using video-based animation media. . zepeto app..

**Keywords:** *Early Childhood, Cognitive, Zepeto animation video media.*

### PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini menjadi suatu hal yang dianggap penting. Sebagaimana disebutkan dalam UU SIKDIKNAS Nomor 20 Tahun 2003 bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan pada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani anak agar anak memiliki kesiapan belajar dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini sangat berperan penting untuk mengembangkan berbagai potensi, sebagai persiapan untuk hidup dan penyesuaian diri dengan lingkungannya. Pentingnya suatu pendidikan tentunya dapat mengembangkan segala aspek perkembangan anak. Aspek perkembangan anak usia dini menurut UU Standar Nasional Pendidikan Nomor 4 Tahun 2022 meliputi nilai agama dan moral; nilai Pancasila; fisik motorik; kognitif; bahasa; dan sosial emosional.

Dari beberapa aspek tersebut kita tahu bahwa pengembangan seluruh aspek harus dikembangkan secara menyeluruh dan berkesinambungan. Anak usia dini memerlukan berbagai kegiatan untuk mengorganisir informasi didalam otak, apabila anak hanya diberi sedikit petunjuk, maka anak akan mengalami kesulitan untuk memahami apa yang telah dilihat dan dipelajari. Salah satu yang dibutuhkan dan dapat membantu menunjang berhasilnya proses pembelajaran yaitu penggunaan media. Media merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran, karena dengan adanya media kegiatan pembelajaran akan lebih menarik bagi anak di sekolah. Sekolah menjadi salah satu

yang berperan penting untuk menumbuhkan semua perkembangan anak, termasuk aspek kognitif. Izzati & Yulsyofriend (2020) berpendapat bahwa aspek perkembangan kognitif penting dikembangkan sejak dini karena akan membantu anak pada tahapan selanjutnya. Melalui pengembangan kognitif fungsi berpikir otak dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk memecahkan masalah.

Salah satu teori belajar kognitif yang dicetuskan Robert M. Gagne (dalam Yuberti, 2013, hlm. 35). Teori tersebut memandang bahwa belajar dipandang sebagai proses pengolahan informasi, emosi, dan aspek kejiwaan lainnya. Teori kognitif memandang belajar adalah proses memperoleh, mengolah, menyimpan, serta mengingat kembali informasi yang dikontrol oleh anak.

Pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah untuk anak usia dini harus berlandaskan kepada prinsip pembelajaran maupun karakteristik pembelajaran. Tentunya pembelajaran di sekolah mengutamakan proses pembelajaran yang berfokus pada segala aspek perkembangan anak salah satunya yaitu kognitif. Perkembangan kognitif merupakan aspek perkembangan yang muncul dan berkembang pesat pada masa usia dini untuk diberikan stimulasi sejak dini karena kemampuan kognitif merupakan salah satu faktor yang penting untuk perkembangan otak anak. perkembangan otak anak usia 5-6 tahun susunan syarafnya sudah berfungsi dengan baik sehingga dapat mengkoordinasikan otak dan gerak. Pengembangan kognitif anak usia dini mengarah pada pengembangan auditory, visual, kinestetik, taktil, aritmatika, geometri, dan sains. Menurut Sri (2021, hlm. 4368) kemampuan kognitif diperlukan anak dalam mengembangkan pengetahuannya tentang apa yang dilihat, didengar, dirasa, diraba, dicium melalui panca indera yang dimilikinya.

Anak usia dini belum punya pemahaman yang realistis dan objektif mengenai lingkungan yang berada diluar dirinya. Karakteristik anak usia dini yang menggambarkan kemampuan kognitif ialah anak selalu bertanya, karena terdorong oleh rasa ingin tahu yang besar. Pada usia ini juga daya imajinasi anak mulai berkembang. Dalam perkembangan awal, kreativitas anak dipengaruhi sikap dari guru. Anak akan lebih bebas mengekspresikan kreativitasnya apabila guru mendukung anak bukan untuk memaksa melakukan sesuatu seperti yang diinginkan oleh guru. Maka dari itu, kognitif dapat diartikan sebagai kemampuan belajar, berpikir untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungan sekitarnya, serta keterampilan menggunakan daya ingat untuk menangkap informasi.

Menurut Risna (2020, hlm. 44) daya ingat merupakan kemampuan mengingat mengingat kembali data-data yang telah tersimpan didalam memori. Walgito (2018) mengemukakan bahwa ingatan berhubungan dengan pengalaman-pengalaman yang telah lalu. Daya ingat kemampuan psikis untuk menerima, menyimpan, dan menghadirkan kembali rangsangan atau peristiwa yang pernah dialami seseorang.

Untuk tercapainya anak dalam mengingatkan daya ingat dalam proses pembelajaran maka dibutuhkan media pembelajaran yang menarik dan memiliki kesan-kesan yang nyata. Hal ini sesuai dengan kerucut pengalaman Edgar Dale (1969) yang bertujuan untuk meningkatkan pengalaman anak dengan alat-alat media yang diperlukan untuk memperoleh pengalaman. Menurut Edgar Gale pengalaman berlangsung dari tingkat yang konkret naik menuju ke tingkat yang lebih abstrak.

Pada tingkat konkret anak dapat belajar dari kenyataan atau pengalaman langsung dengan tujuan sesuai dengan penerapan dalam kehidupan anak. Sedangkan pada tingkat abstrak anak hanya dapat belajar melalui simbol-simbol sebagai tempat informasi anak untuk belajar. Kerucut pengalaman edgar gale menjelaskan bahwa seorang guru dapat memposisikan media sebagai alat bantu mengajar juga sebagai alat untuk memahami materi pembelajaran meskipun tanpa kehadiran seorang guru di kelas. Menurut kerucut pengalaman tersebut media video termasuk kedalam audio visual. Kegunaan menampilkan media audio visual untuk menarik perhatian anak serta menciptakan pembelajaran menyenangkan bagi anak, sehingga dapat mendorong atau meningkatkan daya ingat anak.

Berdasarkan uraian diatas mengenai pentingnya meningkatkan daya ingat kognitif anak menyebabkan peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai bagaimana kegiatan belajar menggunakan media video animasi berbasis aplikasi zepeto dapat meningkatkan kemampuan daya ingat kognitif anak usia dini. Sehingga peneliti mengambil judul **“Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Zepeto Untuk Meningkatkan Daya Ingat Kognitif Anak Usia Dini”**.

## METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif menggunakan pendekatan kualitatif. Partisipannya adalah guru kelompok B usia 5-6 tahun TK Dewi Sartika, dengan subjek yang digunakan yaitu anak usia dini rentang usia 5-6 tahun.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik observasi dan wawancara. Tahapan observasi peneliti melakukan observasi secara langsung pengamatan ke lapangan yang akan diteliti selama aktivitas proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, peneliti melakukan tahapan wawancara kepada guru kelas yang bersangkutan secara berlangsung. melakukan wawancara yang tidak terstruktur yaitu wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap atau yang digunakan hanya berupa garis-garis besar, Peneliti mengajukan beberapa pertanyaan kepada guru kelas mengenai kognitif anak dan mengenai media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi zepeto. Kemudian peneliti menganalisis dengan observasi yang telah dilakukan terdahulu. Hasil dari wawancara ini dapat dijadikan petunjuk dan dijadikan bahan kesimpulan.

Peneliti melakukan analisis data melalui 3 kegiatan yaitu dengan melakukan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di TK Dewi Sartika dengan metode observasi selama pembelajaran berlangsung, hasil yang diperoleh ialah terdapat beberapa anak yang memiliki perkembangan kognitif yang lemah, hal ini terlihat dari kurangnya media pembelajaran yang menarik.

Setelah melakukan observasi, selanjutnya peneliti melakukan wawancara terhadap salah satu guru kelas. Berdasarkan wawancara tersebut, untuk mengembangkan kognitif anak, TK Dewi Sartika menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi zepeto. Adapun media pembelajaran menggunakan video animasi berbasis aplikasi zepeto yang digunakan untuk membantu mengembangkan kognitif anak.

Menurut narasumber, kendala yang dihadapi dalam menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi zepeto ialah ketika harus memberikan pemahaman awal kepada anak mengenai komponen-komponen media yang akan digunakan untuk bermain. Selebihnya tidak ada kendala lain yang dihadapi dalam penggunaan media video animasi berbasis aplikasi zepeto karena media ini sangat menarik dan meningkatkan motivasi anak.

Untuk menunjang kelebihan dari media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi zepeto tersebut, pendidik harus mampu menguasai media digital sebaik mungkin agar dapat memunculkan daya tarik anak dan memberikan kegiatan yang menyenangkan serta bervariasi agar anak tidak merasa bosan. Media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi zepeto digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Berdasarkan pemaparan di atas mengenai hasil observasi dan wawancara, dapat disimpulkan bahwa salah satu media yang memudahkan dalam merangsang kemampuan daya ingat kognitif anak agar optimal ialah media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi zepeto. Namun peran pendidik juga sangat penting agar anak tertarik, tidak merasa bosan, serta berperan aktif dalam melakukan kegiatan.

### Pembahasan

Berdasarkan hasil wawancara di TK Dewi Sartika menggunakan media pembelajaran menggunakan video animasi berbasis zepeto. Adapun media pembelajaran menggunakan video animasi berbasis aplikasi zepeto yang digunakan untuk membantu meningkatkan daya ingat anak usia dini terdiri dari 2 macam komponen, yaitu *capcut* dan *zepeto*.

#### 1. Aplikasi *Capcut*

Aplikasi *capcut* merupakan aplikasi yang dikembangkan khusus untuk pengeditan video. Pada penelitian ini aplikasi *capcut* digunakan untuk menambahkan karakter animasi zepeto ke dalam background video, selain itu aplikasi *capcut* ini digunakan untuk menambahkan audio ke dalam video seperti audio ke dalam video. Ada beberapa opsi yang bisa dipilih seperti menambahkan lagu-lagu ke dalam video, memberikan effect suara tepuk tangan, suara tawa, dan untuk merekam suara sendiri. Selain itu, menambahkan teks agar membantu menyampaikan suatu informasi.

#### 2. Aplikasi Zepeto

Aplikasi zepeto merupakan aplikasi untuk membuat animasi. Pada penelitian ini zepeto sebagai

pemeran utama bagi video pembelajaran tema binatang subtema binatang darat subsubtema binatang berkaki 4. Didalam video tersebut yang menjelaskan mengenai materi pembelajaran tema binatang yaitu menggunakan animasi zepeto.

Selebihnya narasumber tidak merasakan ada kendala dalam menggunakan media pembelajaran menggunakan video animasi berbasis aplikasi zepeto karena media ini sangat menarik dan memotivasi belajar anak, manfaat media pembelajaran untuk meningkatkan proses belajar yaitu:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak merasa bosan dan guru tidak kehabisan tenaga
4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dll.

Media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi zepeto sangat cocok diterapkan pada anak usia dini, anak usia dini belajar menggunakan seluruh panca inderanya. Dengan menggunakan media pembelajaran menggunakan video animasi berbasis aplikasi zepeto, anak dapat mendengar, melihat, dengan menggunakan seluruh imajinasinya untuk menciptakan suatu karya dengan berbagai media.

## SIMPULAN

Hasil penelitian yang dilaksanakan di TK Dewi Sartika Kota Tasikmalaya pada Kelompok B usia 5-6 tahun, maka dapat disimpulkan bahwa daya ingat anak dapat meningkat melalui kegiatan pembelajaran menggunakan media video animasi berbasis aplikasi zepeto dilihat dari indikator daya ingat. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa melalui media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi zepeto dapat meningkatkan kemampuan daya ingat anak kelompok B TK Dewi Sartika di Kota Tasikmalaya.

## 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.
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- 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>.
- 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.
- 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., & Yulsofriend. (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.
- 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.
- 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.
- Suminah, Enah, dkk. (2018). *Kerangka Dasar Dan Struktur Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.