



# PEMANFAATAN BAHAN AJAR DIGITAL BERUPA ANIMASI PADA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

**Badri Munawar**

PG-PAUD STKIP Syekh Manshur

badri.munawar02@gmail.com

## ABSTRACT

The use of digital teaching materials is part of transformation that should be carried out by educators in the fourth technological era, which is a marker of educational progress adapting to conditions of the times. Early childhood education is one of the earliest education units with the characteristics of children who are curious about everything, and require a lot of media for learning. Therefore, it is necessary to address the learning progress using digital technology. It aims not only to stimulate children's development, but also to introduce wisely the use of technology since an early age. Thus, the teachers must prepare the digital teaching materials that are in accordance with the characteristics of early childhood. Animation is one of the teaching materials used in the digital form which is quite easy to use and able to display many colorful images. The use of teaching materials with the applications such as animation and other media is able to attract attention and creates more diverse learning. This study examines descriptively and qualitatively regarding the use of digital teaching materials in the form of animation in the early childhood education, involving 10 PAUD teachers to be a trial site for the development of the Animaker application. The data was explored with the interview and observation process in a depth. The results of this study found that the use of animation as teaching materials becomes something new and can facilitate the introduction of objects that are hard to introduce directly.

**Keywords:** Early Childhood Education; digital teaching materials; animation.

## ABSTRAK

Penggunaan bahan ajar digital merupakan bagian dari transformasi yang mesti dilakukan oleh pendidik pada era teknologi ke empat yang menjadi penanda kemajuan pendidikan yang menyesuaikan dengan keadaan zaman. Pendidikan Anak Usia Dini sebagai salah satu satuan pendidikan paling awal dengan karakteristik anak yang ingin serba tahu, dan memerlukan banyak media untuk belajar. Untuk karena itu perlu dikenalkan proses pembelajaran menggunakan teknologi digital, selain untuk merangsang perkembangan anak juga bertujuan untuk mengenalkan dengan bijak penggunaan teknologi sejak dini. Dengan demikian guru mesti mempersiapkan bahan ajar digital yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Animasi menjadi salah satu bahan ajar yang digunakan dalam bentuk digital, penggunaan yang cukup mudah serta bisa menampilkan banyak warna atau gambar. Penggunaan bahan ajar dengan aplikasi seperti animasi dan media yang lainnya dapat membuat pembelajaran lebih beragam dan menarik perhatian. Penelitian ini mengupas secara deskriptif kualitatif tentang penggunaan bahan ajar digital berupa animasi di pendidikan anak usia dini, dengan melibatkan 10 Guru PAUD yang telah menjadi tempat uji coba pengembangan aplikasi *Animaker*. Kemudian didalami dengan proses wawancara dan observasi. Hasil dari penelitian tersebut didapatkan penggunaan animasi sebagai bahan ajar menjadi sesuatu yang baru dan dapat mempermudah pengenalan objek-objek yang tidak bisa dikenalkan secara langsung.

**Kata Kunci:** Pendidikan Anak Usia Dini; Bahan Ajar Digital; Animasi.

## A. PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan lancar apabila hal-hal penting yang memenuhi kelancaran pembelajaran seperti aksesibilitas bahan ajar, media pembelajaran dan alat peraga yang digunakan secara maksimal serta menyesuaikan perkembangan zaman. Bahan ajar yang juga dapat dikatakan sebagai media pembelajaran dan alat peraga umumnya merupakan penunjang pendidik ketika melaksanakan kegiatan belajar-mengajar agar peserta didik agar mampu memahami materi dengan mudah. Selain itu media pembelajaran merupakan terdiri dari perangkat alat kreatif yang digunakan guru

dalam menyampaikan pesan agar siswa termotivasi untuk belajar dan memudahkan dalam memahami ide-ide tertentu. Bahan pembelajaran yang menyesuaikan dengan kemajuan teknologi saat ini seharusnya telah bertransformasi dari cetak menjadi digital atau dari tradisional menjadi non-tradisional. Dahulu, pembelajaran lebih bersifat tradisional, manual, penggunaan strategi dan metode pembelajaran tidak bervariasi. Sedangkan menurut Pransiska (2013) bahwa penggunaan media yang tidak optimal bahkan konvensional akan berdampak pada hasil yang tidak memuaskan dalam pembelajaran Anak Usia Dini. Selain itu permasalahan lain



masih terdapat proses belajar dan mengajar yang cenderung masih berpusat pada guru (*teachers centered*) kemudian tidak terdapat kesempatan bagi untuk dapat mendalami dan eksplorasi belajar sehingga pembelajaran yang bersifat (*student centered*) tidak nampak.

Bahan ajar pada era saat ini tentu memiliki keunggulan dengan peningkatan penyampaian kumpulan gambar-gambar yang dikombinasikan dengan komunikasi suara dan video. Bahan ajar tersebut bersifat dinamis berbentuk video sehingga memiliki keuntungan karena dapat menunjukkan kasus-kasus yang sebenarnya dalam bentuk visual. Selain pembelajaran menggunakan video, tentu terdapat media yang memiliki kemiripan seperti Animasi. Adapun Animasi merupakan tampilan dalam layar yang menunjukkan visualisasi gerak, dan suara. Sehingga bahan ajar yang ditampilkan dapat lebih menarik perhatian.

Media video yang bernama *Ani-maker* merupakan salah satu media modernisasi dan yang tidak sulit untuk dibuat yaitu penyajian berupa animasi bergerak yang dilengkapi *background* dan transisi yang menjadikan materi pelajaran bagus dan menarik bagi siswa sehingga lebih mudah untuk dipahami dan dipahaminya. (Graham, 2015). *Ani-maker* merupakan aplikasi yang mudah dan dapat digunakan oleh siapa saja, media ini juga dapat digunakan oleh para pendidik untuk membuat video animasi sebagai media pembelajaran di sekolah karena lebih hemat dalam segi penggunaannya. Media seperti animasi cukup

mudah di dapatkan dan di produksi secara mandiri, selain itu keuntungan lain adalah operasionalnya hanya menggunakan laptop dan *projektor*.

Jika melihat keadaan di setiap sekolah Pendidikan Anak Usia Dini banyak guru yang tidak memaksimalkan manfaat teknologi yang sudah ada untuk proses pembelajaran atau kegiatan bermain di lingkungan Pendidikan Anak Usia Dini. Tentu kondisi ini cukup menarik perhatian, persoalan yang dihadapi oleh guru PAUD bukanlah pada ketersediaan sarana prasarana atau persoalan mengoperasikan perangkat teknologi tersebut. Akan tetapi, akses terhadap media seperti animasi dan video-video pembelajaran dengan beragam tema masih cukup minim. Penggunaan bahan ajar yang menggunakan variasi seperti animasi atau video merupakan salah satu langkah untuk menjawab tantangan era yang semakin maju dalam bidang teknologi dan digitalisasi. Sehingga ketrampilan yang semestinya dikuasai oleh guru dalam pemanfaatan TIK dalam pembelajaran dapat dimulai dari pengetahuan dan keterampilan dasar komputer.

Perubahan pendidikan di era revolusi industri 4.0 memberikan tantangan baru bagi guru dimana secara bersamaan era ini semakin dihadapkan pada perkembangan teknologi yang semakin pesat. Dimana era revolusi industri 4.0 ditandai dengan aktivitas dan kesibukan teknologi di berbagai bidang kehidupan menjadi tuntutan utama. Kehadiran teknologi di tengah kehidupan manusia bertujuan untuk meningkatkan kualitas dan

kecepatan bekerja. Perubahan era yang semakin maju tidak lepas dari dunia pendidikan, pemanfaatan teknologi harus mampu mewujudkan tujuan yang mengarah kepada peningkatan pendidikan sehingga mampu bersaing dengan negara lain (Mulyasa, 2015). Bukan hanya perubahan era Industri 4.0, terdapat ciri khas pada Abad ke-21 yang sangat berbeda dengan abad sebelumnya.

Perbedaan yang sangat mencolok dalam dunia pendidikan adalah perkembangan ilmu pengetahuan yang sangat cepat, khususnya bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang semakin terbarukan, keanekaragaman data dari berbagai penjuru dunia dapat diakses secara instan dan cepat oleh semua orang dan dari mana saja. Sehingga dunia pendidikan perlu menyesuaikan tantangan dengan proses yang dilakukan, agar dunia pendidikan yang menjadi tolok ukur kemajuan peradaban tidak lebih tertinggal dari kemajuan teknologi. Pada Era ini sebagian penduduk di muka bumi sudah terkoneksi dengan jaringan internet, setiap orang dapat mengakses berbagai hal dengan mudah dan sangat cepat. Dalam konteks ini, guru mesti menangkap tantangan dan kemudahan yang muncul pada era teknologi informasi. Respons pendidikan dan juga guru mesti di implementasikan dalam upaya pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital. Dengan demikian untuk menyesuaikan dengan tuntutan era digital guru semestinya memiliki kemampuan dalam mengembangkan empat kompetensi yang diin-

tegrasikan dengan teknologi (Santoso, 2018). Teknologi digital merupakan potensi yang bisa digunakan menjadi media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan pada saat pembelajaran. Bahan ajar merupakan faktor yang seharusnya dipertimbangkan untuk itu ketika mempersiapkan pembelajaran mesti di buat dengan baik dan kreatif. Bahan ajar yang dipilih seharusnya dapat menciptakan pengalaman bermakna bagi anak.

Meskipun demikian di tengah tantangan kebutuhan teknologi yang harus dipersiapkan dengan matang, nyatanya dalam dunia pendidikan masih terdapat tenaga pendidik yang tidak memanfaatkan kehadiran teknologi sebagai sumber belajar dan bahan ajar. Selain itu, kemampuan guru belum optimal untuk menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran PAUD. Jika melihat tujuan utama dari percepatan di era industri 4.0 adalah untuk mempermudah jalannya kehidupan melalui digitalisasi maka dengan demikian tenaga pendidik dan pelaku pendidikan semestinya mengejar kebutuhan era tersebut. Animasi yang saat ini digunakan dalam berbagai bidang, tentu mesti menjadi gaya baru dalam penyampaian materi pelajaran. Hal ini penting dilakukan karena sebagian besar dari kehidupan anak-anak generasi milenial dan generasi-Z lebih menyukai pembelajaran yang bersifat digitalisasi (Agung et al., 2020). Berkaitan dengan kondisi tersebut, animasi merupakan bahan ajar yang cukup mudah diope-rasikan oleh siapa saja, serta saat ini



terdapat banyak platform *online* yang mudah digunakan untuk memproduksi animasi.

## B. KAJIAN PUSTAKA

### 1. Pembelajaran Berbasis Digital pada Anak Usia Dini

Proses pembelajaran memiliki peran cukup penting dalam upaya membangun kualitas pendidikan, pembelajaran yang dilaksanakan dapat memiliki kebermaknaan dan kemanfaatan bagi peserta didik. Hal tersebut diharapkan untuk mewujudkan suasana pembelajaran yang dapat memberikan stimulus kepada peserta didik dalam mengeksplorasi dan mencari potensi diri secara optimal dengan kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Pada proses Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dimana mereka merupakan peserta didik yang berusia 0-6 tahun, untuk itu pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini sebetulnya memiliki karakteristik yang khas dan berbeda dengan pembelajaran pada anak-anak sekolah lainnya, bahkan akan jauh berbeda dengan orang dewasa. Anak usia dini lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain dan bersenang-senang, serta mereka memiliki dunia sendiri yang kadang bagi orang dewasa diperlukan pemahaman lebih dalam mengenai kehidupan mereka. Berdasarkan Susanto (2011) bawa terdapat keunikan pembelajaran anak usia dini yang dimana anak lebih senang meniru, kesempatan usia tersebut adalah kesempatan bermain, anak dalam masa tahapan perkembangan, serta setiap anak memiliki sifat kreatif.

Anak usia dini merupakan aset yang sangat berharga karena pada masa perkembangan ini diperlukan stimulasi untuk membentuk karakter, kepribadian dan perkembangan anak. Stimulasi tersebut dapat beragam, baik melalui pembelajaran, permainan, atau pembiasaan-pembiasaan yang lainnya.

Mengingat pentingnya perkembangan anak usia dini, untuk itu guru semestinya mempersiapkan cara belajar yang menarik, kreatif, dan beragam. Stimulasi tersebut merupakan kegiatan pokok untuk perkembangan anak. Maka dalam proses pembelajarannya guru dapat menggabungkan antara bermain dan belajar, pada situasi lain pembelajaran di Anak Usia Dini yang melibatkan aktivitas motorik baik kasar dan halus akan di kombinasikan dengan tarian, olahraga, maupun *outbond* (Merdekawati et al., 2019). Selain itu terdapat media pembelajaran atau bahan ajar yang saat ini dipandang perlu untuk digunakan, mengingat era perkembangan teknologi informasi, seperti menggunakan animasi, video, *virtual reality*, maupun teknologi lainnya (Pransiska, 2013; Yaswinda et al., 2019),

Penggunaan bahan ajar dengan aplikasi seperti animasi dan media yang lainnya dapat membuat pembelajaran lebih beragam dan menarik perhatian. Dengan begitu pembelajaran pada anak usia dini dengan animasi memberikan kemudahan untuk mengenalkan kondisi-kondisi yang tidak bisa ditemui secara nyata. Selain itu proses belajar pada pendidikan anak usia dini semestinya dikombinasikan dengan permainan, serta dengan pe-

manfaat media atau bahan ajar yang sesuai. Penggunaan animasi yang memvisualisasikan materi ajar pendidikan anak usia dini adalah sebagai upaya untuk menghadirkan objek yang nyata serta memiliki sifat yang tidak bisa dihadirkan di lingkungan kelas maka penggunaan media virtual seperti animasi merupakan salah satu solusi bagi guru-guru PAUD.

## 2. Era Digital

Era industri ke empat telah mendisrupsi berbagai aspek kehidupan, mode dengan komputerisasi, otomatisasi dan kecerdasan buatan merupakan batuan yang tidak bisa terhindarkan pada era ini. Teknologi yang telah berkembang sedemikian pesat telah berada pada kebutuhan primer manusia, termasuk dalam proses pendidikan. Teknologi bergerak sangat penting dalam bidang pendidikan, bahwa kehadirannya telah membantu proses pendidikan (*pedagogical*) di berbagai jenjang. Pada penelitian yang telah dilakukan oleh Sheppard, M.E., et al. (2018) disebutkan bahwa proses pendidikan pada peserta didik di era saat ini mereka lebih memahami proses yang menggunakan bantuan aplikasi atau *smartphone* baik dalam praktik maupun teoritik. Hal ini cukup relevan dengan kebiasaan para peserta didik yang banyak menggunakan media *smartphone* atau media teknologi lainnya untuk membantu kehidupannya. Untuk itu pendidikan, baik secara sistem maupun proses perlu di respon dengan baik bahwa pendidikan saat ini tidak lepas dari bantuan

digitalisasi. Kita mesti mempersiapkan kondisi yang akan terjadi ke depan dengan membiasakan penggunaan media digital secara positif dalam proses pencarian ilmu pengetahuan.

Melihat kondisi tersebut maka proses pembelajaran, baik secara sistem, kurikulum, metode, dan bahan ajar perlu menyesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan yang ada saat ini. Seperti yang telah dikemukakan oleh Eberhard A (2017) bahwa kurikulum dan pembelajaran semestinya didesain berdasarkan kebutuhan lingkungan (peserta didik). Selain itu, dalam proses pembelajaran yang menyesuaikan kebutuhan saat ini (digitalisasi dan komputerisasi) harus disediakan fasilitasnya, atau dalam kasus lain dengan fasilitas yang sudah ada dapat difungsikan sebagai mana mestinya. Tidak jarang ditemukan kondisi fasilitas yang memadai tidak sebanding dengan kompetensi manusia itu sendiri. Permasalahan ini merupakan ketimpangan yang semestinya dilakukan pembiasaan penggunaan teknologi informasi dalam proses pembelajaran, salah satunya melalui pembelajaran dengan animasi. Adapun Menurut Vaughan (2004) mengungkapkan bahwa "Animasi adalah sebuah metode untuk membuat penyajian yang tadinya bersifat statis menjadi dinamis dan hidup. Pada prosesnya animasi merupakan perubahan media visual seperti gambar atau pola-pola yang statis menjadi bergerak dan memiliki pesan yang lebih nyata. Selain itu ia berpendapat bahwa untuk menciptakan animasi animasi memerlukan keterampilan dan pengeta-



huan yang bagus dan baik dalam bidang komputer, seni, dan keterampilan desain.

### C. METODOLOGI PENELITIAN

Pendekatan yang dipakai dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dimana upaya penggalan data dan penelaahan data dimaksudkan untuk mencari makna atas apa yang terjadi di lapangan. Pendekatan ini dilakukan sebagai upaya penelitian yang menekankan pada sifat natural, sehingga kejadian dan peristiwa kegiatan belajar mengajar dapat terdeskripsikan secara mendalam. Selain itu penggunaan pendekatan kualitatif dimaksudkan untuk Mengupas permasalahan dan terperinci dengan menggunakan human instrumen atau peneliti sendiri sebagai orang yang melihat dan mengitepretasi analisis dari kondisi yang di temukan di lapangan (Creswell, 2015). Secara umum metode deskriptif kualitatif merupakan penelitian yang menggunakan penelaahan kata dan wacana bukan berdasarkan angka-angka.

Adapun lokasi penelitian yang dilakukan adalah di PAUD Insan Al Faizin dimana penyelenggara pendidikan ini merupakan yang telah di uji coba untuk menggunakan bahan ajar berupa animasi. Selain itu satuan pendidikan tersebut merupakan lembaga yang memenuhi kriteria untuk penggalan data. Untuk itu berdasarkan pendekatan tersebut, maka penggalan data dilakukan melalui teknik wawancara, observasi dan dokumentasi. Wawancara yang dilakukan kepada 10 guru yang terlibat dalam

proses pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar digital *Animaker*. Tempat dan responden penelitian sangat dibutuhkan untuk mencari informasi yang mendalam, dimana responden dan tempat penelitian tersebut telah dipilih secara *pusposif sampling* oleh peneliti agar dapat memberikan kesesuaian dengan permasalahan yang akan dijawab.

Maka hasil dari proses wawancara, observasi dan dokumentasi kemudian dilakukan *cross check* menggunakan teknik triangulasi sumber data untuk validasi data. Keseluruhan data yang telah terkumpul kemudian dilakukan analisis dengan teknik analisis data model Miles dan Huberman dengan langkah-langkah analisis: reduksi data, display (penyajian) data dan verifikasi data (penarikan kesimpulan inti). Adapun yang dimaksud reduksi adalah proses memilah data yang sesuai dengan permasalahan penelitian di mana data tersebut merupakan data yang penting untuk kemudian dilakukan penyajian. Pada proses penyajian peneliti berusaha untuk menentukan keterkaitan data yang berhubungan dengan aspek-aspek lainnya. Tahapan ini juga disebut sebagai *coding* data kualitatif. Pada tahapan terakhir yaitu penarikan kesimpulan dari hasil analisis yang sudah dilakukan dengan menggunakan kalimat yang mudah dicermati.

### D. HASIL PENELITIAN

#### 1. Manfaat positif animasi dalam pendidikan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan ditemukan bahwa

guru-guru PAUD Insan AI Faizin dapat secara efektif menggunakan Animasi yang dibuat dari aplikasi Animaker pada proses pembelajaran Pengenalan Lingkungan. Selain itu dalam penelitian ini didapatkan penggunaan animasi sebagai bahan ajar menjadi sesuatu yang baru dan dapat mempermudah pengenalan objek-objek yang tidak bisa dikenalkan secara langsung.

Penggunaan bahan ajar dengan animasi tersebut efektif untuk dioptimalkan oleh guru untuk menunjang dan mempermudah pembelajaran. Penelitian ini senada dengan Febiharsa & Djuniadi (2018) bahwa penggunaan bahan ajar dapat memberikan kemudahan pada proses belajar mengajar terutama pada mata pelajaran yang tidak bisa di hadirkan secara langsung di ruang kelas. Oleh karena itu penggunaan animasi cukup membantu menghadirkan tampilan visual yang dinamis dan menarik dari kondisi-kondisi *real*. Hal ini senada seperti yang telah diungkapkan oleh salah satu guru yang menggunakan animasi yang berbantuan aplikasi *Animaker* pada proses belajar mengajarnya:

*Sangat sesuai, karena cukup membantu kalau ada materi yang tidak bisa pakai media pembelajaran di sekitar sekolah. Jadi harus ditunjukkan video atau animasi (W.8.2. Wawancara Guru PAUD Insan AI Faizin 20 Juli 2020)*

Berdasarkan data yang ditemukan di lapangan bahwa bahan ajar menggunakan aplikasi guru dapat lebih mudah dioptimalkan, hal itu di dukung dengan cara kerja yang sangat mudah.

Karena cara kerja yang digunakan secara teknis hanya membutuhkan laptop dan proyektor sebagai sarana yang digunakan. Selain penggunaan yang mudah dikemukakan menurut Langga, *et.al.* (2019) animasi merupakan sebuah dokumenter film yang bersifat unik karena memiliki unsur penggabungan gambar dan sinematik, serta memiliki konten yang tidak hanya menghibur namun juga mendidik. Nilai positif dari penggunaan bahan ajar yang berbasis animasi adalah dapat membantu guru dalam menanamkan karakter positif kepada anak usia dini. Seperti yang telah dikemukakan oleh Agung, *et.al.* (2020) pada penelitian tentang penggunaan animasi dalam meningkatkan karakter anak usia dini, disebutkan bahwa animasi merupakan sebagai media eksternal yang dapat ditiru oleh anak karena di dalamnya terdapat unsur-unsur karakter positif.

Bahan ajar menggunakan animasi memberikan dorongan terhadap perkembangan kognitif dan motorik anak usia dini, yang mana pada usia tersebut sedang dalam tahapan yang baik untuk mengingat dan menirukan bahasa-bahasa dari audio yang terdapat dalam animasi tersebut. Dalam literatur yang sama Agung, *et.al.* (2020) mengungkapkan bahwa pemanfaatan media animasi yang dilakukan sebagai proses pembiasaan dan berulang dapat memicu proses peniruan, serta memberikan pengaruh terhadap perilaku dan pengetahuan anak usia dini. Pada penelitian lain disebutkan bahwa penggunaan animasi sebagai media pembelajaran juga





berpengaruh pada perilaku komunikasi anak (Mustanzier, 2016).

## 2. Tantangan Kreativitas

Memiliki wawasan luas tentang cara mengajar merupakan hal pokok dalam menjalankan tugas sebagai pendidik. Secara umum pendidik di Indonesia harus memiliki kompetensi kepribadian kompetensi sosial, dan kompetensi personal, nyatanya pendidik era saat ini dituntut memiliki kompetensi khusus yang berkaitan dengan kreativitas. Hal itu sangat dirasakan oleh guru-guru PAUD dalam menjalankan tugasnya sebagai pendidik, terlebih dalam konteks pengembangan bahan ajar yang beragam. Seperti dalam wawancara dengan guru-guru PAUD sebagai berikut:

*Kita di tuntut untuk kreatif membuat dan mencari bahan ajar yang baru (W.2.2. Wawancara Guru PAUD....., 20 Juli 2020)*

*Sebetulnya yang sulit untuk didapatkan itu bahan-bahan ajar yang beragam, tetapi kita memanfaatkan media yang ada saja. (W.2.1. Wawancara Guru PAUD....., 20 Juli 2020)*

Terlihat dari kondisi tersebut guru-guru di Pendidikan Anak Usia Dini sangat diperlukan kreativitas dalam pengembangan bahan ajar yang menarik dan beragam. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Mappapoleonro (2019) pada guru pendidikan anak usia dini profesional yang kreativitasnya tinggi akan menghasilkan peserta didik yang kreatif.

Akan tetapi persoalan yang dihadapi oleh tenaga pendidik saat ini

untuk mengembangkan kreativitasnya bukan hanya pada kemampuan dan kompetensi yang tidak memadai. akan tetapi dukungan eksternal seperti visi, tujuan, dan pemenuhan fasilitas yang memadai belum mencukupi kebutuhan pendidik (Primayana, 2019). Kondisi tersebut akan berpengaruh pada kemampuan mengembangkan bahan ajar yang beragam termasuk bahan ajar digital berbasis aplikasi. Pada sisi yang lain berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru PAUD menyatakan bahwa meskipun fasilitas teknologi informasi tersedia di lingkungan sekolah, hanya saja fasilitas tersebut jarang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Berikut kutipan wawancaranya:

*Jarang sih kita pakai alat-alat teknologi buat pembelajaran. Ya begitu saja paling seadanya. Infocus sama laptop juga paling dipake buat rapat-rapat atau pertemuan sama orang tua, jarang banget kita pakai bantuan-bantuan seperti itu. (W.4.1. Wawancara dengan Guru PAUD, 20 Juli 2020)*

Berdasarkan data wawancara tersebut, diperlukan upaya peningkatan kompetensi guru dalam bidang pengelolaan teknologi informasi dan komunikasi. Peningkatan tersebut dilakukan sebagai salah satu dorongan kepada guru PAUD agar dapat secara optimal menggunakan media digital, serta ketika proses pembelajaran yang dilakukan harus menggunakan perangkat teknologi seperti pada penggunaan animasi maka guru telah siap secara teknis dan meng-

operasikannya. Era pendidikan yang sudah memasuki Abad ke-21 yang ditandai dengan kehidupan berbasis teknologi dan digital, serta pendidikan yang menyesuaikan era Industri 4.0 mesti di sambut positif dengan mempersiapkan kompetensi pedagogik terbaru. Berbagai strategi mempersiapkan peserta didik yang mampu bertahan di era disrupsi merupakan pekerjaan yang sangat penting, seperti halnya strategi persiapan literasi bagi anak usia dini diperlukan penunjang media yang memadai (Zahro, *et.al.*, 2019). Untuk memenuhi kebutuhan tersebut sebagai guru di PAUD mesti mempersiapkan diri melalui pelatihan pengembangan kemampuan literasi teknologi (Hapsari, *et.al.*, 2018).

Tantangan lainnya dalam pembelajaran menggunakan bahan ajar animasi adalah mengendalikan siswa yang kadang jenuh dan tidak antusias terhadap apa yang ditampilkan. Kondisi ini tentunya semestinya dihadapi dengan baik dan penuh perhatian dari guru-guru PAUD. Seperti yang terungkap dalam kutipan wawancara berikut:

*Kadang ada anak yang jenuh, Guru harus bisa membawa kelas lebih menarik, Anak-anak kalo ada yang baru antusias (W.9.3. Wawancara Guru PAUD 20 Juli 2020)*

Melihat kondisi tersebut semestinya seorang tenaga pendidik yang profesional memiliki kewajiban atau tuntutan untuk menciptakan inovasi dalam pembelajaran. Tujuannya adalah agar setiap guru dapat meningkatkan kualitas pembelajaran baik yang diimplementasikan dalam metode,

bahan ajar, maupun strategi pengajarnya (Pransiska, 2013). Termasuk juga inovasi dalam pemanfaatan media digital sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran.

## **E. PENUTUP**

### **1. Simpulan**

Penelitian tentang pemanfaatan bahan ajar digital berupa animasi pada pendidikan anak usia dini merupakan salah satu langkah untuk menempuh pendidikan yang menyesuaikan dengan era saat ini. Pemanfaatan animasi pada proses pembelajaran dirasakan sangat membantu guru-guru PAUD dalam menyampaikan materi, hal itu dikarenakan bahan ajar yang berbasis animasi merupakan bahan ajar yang mudah dioperasikan pada saat pembelajaran. Hanya saja secara proses pembuatan animasi dengan menggunakan aplikasi *Animaker*, guru PAUD belum terampil. Untuk itu perlu pembiasaan membuat bahan ajar yang beragam, menarik, dan kreatif. Bahan ajar digital berupa animasi memberikan sejumlah manfaat bagi peserta didik yang di antaranya adalah untuk pengembangan karakter anak, perkembangan bahasa, maupun kognitif. Akan tetapi semua manfaat tersebut kembali lagi bergantung pada kreativitas tenaga pendidik atau guru dalam mengolaborasikan setiap kegiatan pembelajaran dengan bahan ajar yang lebih baik lagi.

### **2. Acknowledgement**

Penelitian ini didanai sepenuhnya oleh Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat Kementerian Riset dan



Teknologi/Badan Riset dan Inovasi Nasional pada skema Penelitian Dosen Pemula (PDP) tahun 2020.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agung, I. G., Lawe, R., & Ahmad, A. (2020). Animasi sebagai Media Pendidikan Karakter Berbasis Tri Kaya Parisudha untuk Anak-Anak. *MUDRA Jurnal Seni Budaya*, 35, 242–249.
- Creswell, J. (2015). *Educational Research, Planing, Conducting, and Evaluating Qualitative and Quantitative* (5th ed.). Pearson Education.
- Febiharsa, D., & Djuniadi. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif 3 Dimensi untuk Pembelajaran Materi Pengenalan Lingkungan Pada Anak Usia Dini di Indonesia. *Journal of SECE (Studies in Early Childhood Education)*, 75–84.
- Hapsari, A., Novitasari, R., & Wahyuningsih, H. (2018). Pelatihan Literasi Sumber dan Bahan Belajar di Internet bagi Guru PAUD di Kecamatan Ngaglik, Sleman. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2), 135–140. <https://doi.org/10.30653/002.201832.61>
- Langga, F. H., Ahmad, H. A., & Mansoor, A. Z. (2019). Web Series Animasi Nussa sebagai Media Pendidikan Islami pada Anak. *Jurnal Komunikasi Visual Wimba*, X/1, Institut Teknologi Bandung, Bandung.
- Mappapoleonro, A. M. (2019). Profesionalisme Guru PAUD Abad 21 dalam Mengembangkan Pembelajaran Kreativitas Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara*, 1–8.
- Merdekawati, I., Fadlullah, & Rosidah, L. (2019). Penerapan Permainan Outbond Bagi Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Peradaban Cilegon- Banten. *JP PAUD FKIP Untirta*, 6, 139–146.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaana, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (Third edition.). Thousand Oaks, California: SAGE Publications, Inc..
- Mustanzier, P. A., (2016), Penggunaan Gaya Bahasa Melayu dalam Tayangan Film Kartun Animasi Upin dan Ipin pada Perilaku Komunikasi Anak di SD Negeri 1 Poasia Kendari, *Jurnal Ilmu Komunikasi UHO: Jurnal Penelitian Kajian Ilmu Komunikasi Dan Informasi*, 1/2, Universitas Halu Oleo, Kendari.
- Pransiska, R. (2013). Pemanfaatan IT Sebagai Media dalam Mengenalkan Bahasa Inggris pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, XIII(2), 107–112.
- Primayana, K. H. (2019). Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Menghadapi Tantangan Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Dharma Acarya Ke-1 Tantangan Dan Peluang Dunia Pendidikan Di Era 4.0*, 321–328.
- Santoso, F. B. (2018). Pengembangan Kompetensi Guru di Era Revolusi Industri 4.0. *Seminar Nasional - Jurusan Administrasi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang Revitalisasi Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Di Era Revolusi Industri 4.0 PENGEMBANGAN*, 108–115.
- Sheppard, M. E., Ed, D., Vitalone-raccaro, N., Ph, D., Kaari, J., &



- Ajumobi, T. T. (2017). Using a flipped classroom and the perspective of families to teach medical students about children with disabilities and special education. *Disability and Health Journal*. <https://doi.org/10.1016/j.dhjo.2017.03.012>
- Susanto, Ahmad. (2017). Pendidikan Anak Usia Dini: Konsep dan Teori. Jakarta: Bumi Aksara
- Yaswinda, Nilawati, E., & Hidayati, A. (2019). Pengembangan Media Video Tutorial Pembelajaran Sains Berbasis Multisensori Ekologi untuk Meningkatkan Kognitif Anak Taman Kanak-Kanak. *Jurnal AUDI*, 3359(2), 100–109.
- Zahro, I. F., Atika, A. R., & Westhisi, S. M. (2019). Strategi Pembelajaran Literasi Sains Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 4(2), 121–130.
- Vaughan, T., (2004), *Multimedia: Making It Work*. Sixth Edition. McGraw-Hill Companies.