Volume 7 Issue 1 (2023) Pages 1024-1034
Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Pengembangan Video Animasi terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini

Sri Bunga Hariyati[1]✉, Nurhafizah[1]
Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang, Indonesia(1)
DOI: 10.31004/obsesi.v7i1.4033

Abstrak
Kecerdasan interpersonal merupakan aspek kecerdasan yang penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Temuan penelitian mengungkapkan bahwa beberapa anak memiliki kecerdasan interpersonal yang rendah, pemalu, dan kesulitan mengendalikan emosinya. Mereka juga mengalami kesulitan menyesuaikan diri dengan lingkungan baru. Pembuatan video animasi untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia 5 sampai 6 tahun merupakan tujuan dari penelitian ini. Tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi terdiri dari metode R&D dari ADDIE. Data penelitian diperoleh dari hasil observasi, angket, dokumentasi, dan uji validasi ahli. Hasil Uji validasi materi dan validasi media dikatakan sangat valid, sehingga media sangat layak digunakan. Untuk hasil uji kepraktisan berdasarkan indikator pada penggunaan media, waktu, tampilan media produk dinyatakan sangat praktis dan pada indikator komunikasi dan empati produk dinyatakan sangat efektif. Hasilnya, media video animasi yang dijelaskan pada hasil penelitian ini layak digunakan sebagai media pembelajaran, khususnya bagi individu yang memiliki kecerdasan interpersonal pada anak usia dini.
Kata Kunci: *anak usia dini; kecerdasan interpersonal; video animasi*

Abstract
Interpersonal intelligence is an important aspect of intelligence for the growth and development of early childhood. Research findings reveal that some children have low interpersonal intelligence, are shy, and have difficulty controlling their emotions. They also have difficulty adjusting to the new environment. Making animated videos to improve the interpersonal intelligence of children aged 5 to 6 years is the goal of this study. The stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation consist of the R&D method from ADDIE. The research data was obtained from observations, questionnaires, documentation, and expert validation tests. The results of the material validation test and media validation are said to be very valid, so the media is very feasible to use. For practicality test results based on indicators on media use, time, product media display are stated to be very practical and on product communication and empathy indicators it is stated to be very effective. As a result, the animated video media described in the results of this study are suitable for use as learning media, especially for individuals who have interpersonal intelligence in early childhood.

Keywords: *early childhood; interpersonal intelligence; video animation*

Copyright (c) 2023 Sri Bunga Hariyati & Nurhafizah

✉Correspondingauthor : Sri Bunga Hariyati
Email Address : sribungahariyati8@gmail.com (Padang, Indonesia)
Received 9 November 2022, Accepted 8 February 2023, Published 16 February 2023

DOI: 10.31004/obsesi.v7i1.4033

Pendahuluan

Setiap anak di dunia ini memiliki berbagai kecerdasan dalam tingkat dan indikator yang berbeda. Kegiatan yang langsung berdasarkan pengalaman dunia nyata harus menjadi bagian dari proses belajar anak agar mereka dapat menginternalisasi konsep dasar yang akan memberi makna pada rasa ingin tahunya pada anak usia dini (Anida & Eliza, 2021). Oleh karena itu Pendidikan Anak Usia dini sangat penting diberikan kepada anak sebagai fondasi dasar dalam mendidik anak sebelum menghadapi jenjang pendidikan yang lebih tinggi/sekolah dasar. Sejalan dengan pendapat (Mahyuddin, 2017) pendidikan sangat penting dalam proses pengembangan berbagai potensi yang dimiliki manusia. Menurut (Nurhafizah, 2017) pendidikan anak usia dini memberikan pengaruh yang sangat luar biasa terhadap perkembangan anak karena meletakkan dasar terhadap perkembangan selanjutnya. Pendidikan dini memiliki dampak yang sangat besar terhadap sikap, perilaku, dan kecerdasan seorang anak ketika anak tersebut telah dewasa (Nurhafizah & Kosnin, 2015). Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu proses pemberian rangsangan agar potensi yang ada pada anak dapat berkembang secara optimal (Suryana & Hijrah, 2022). Sedangkan Menurut (Suyadi, 2013) pendidikan anak usia dini adalah salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan, baik koordinasi motorik (halus dan kasar), kecerdasan emosi, kecerdasan jamak (*multipleintelligences*) maupun kecerdasan spiritual." Penguasaan konsep dan minat anak terhadap materi pembelajaran ditingkatkan melalui penggunaan pembelajaran berbasis *multiple intelligence* dalam pendidikan anak usia dini, kecerdasan majemuk seperti logika spasial, linguistik, interpersonal, musikal, natural, kinestetik, dan intrapersonal danlogika matematik efektif memaksimalkan potensi diri pada pendidikan anak usia (Pratiwi et al., 2018).

Salah satu aspek kecerdasan yang penting bagi tumbuh kembang anak usia dini adalah kecerdasan interpersonal karena anak sebagai individu membutuhkan orang lain untuk bergaul, berinteraksi, dan dapat bekerja sama tidak hanya dengan anak yang sebaya tetapi juga orang yang lebih dewasa di dalam kehidupan sosial. Menurut (Kurniasih, 2021) kecerdasan interpersonal penting untuk ditingkatkan pada anak usia dini karena bermanfaat bagi mereka hingga dewasa agar mampu mengatasi permasalahan yang berhubungan dengan orang lain dan lingkungan sosial . Menurut (Nurfadilah & Rahman, 2021) Kapasitas individu untuk membentuk hubungan dengan orang-orang di lingkungan terdekatnya, berkomunikasi secara efektif, bekerja sama dengan orang lain, dan mengidentifikasi solusi potensial untuk masalah yang dikenal sebagai kecerdasan interpersonal. Tentunya pembinaan anak usia dini yang baik harus mengiringi kecerdasan interpersonal ini. sehingga ketika anak-anak diberikan arahan yang baik, mereka dapat membangun hubungan dengan orang lain dan lingkungan sosialnya ketika mereka dewasa nanti.

Pernyataan tersebut menunjukkan pentingnya perkembangan awal kecerdasan interpersonal. perlunya pihak manapun untuk mendorong anak mengembangkan kecerdasan interpersonalnya. Anak diharapkan mampu berinteraksi dengan baik di lingkungannya, berbicara atau mengemukakan pendapat di lingkungan baru, dan tidak malu melakukan sesuatu jika kecerdasan interpersonalnya berkembang. Anak dengan tingkat kecerdasan interpersonal yang tinggi akan terbiasa melakukan sesuatu sendiri, seperti makan dan mandi sendiri. Sementara itu, anak dengan kecerdasan interpersonal rendah akan menjadi pemalu, sulit mengendalikan emosinya, dan sulit berinteraksi dengan lingkungan baru. Sejalan dengan pendapat (Rahmi, 2018) Anak-anak dengan kecerdasan interpersonal yang rendah tidak dapat beradaptasi dengan lingkungannya, tidak peka, tidak peduli, dan egois, dan cenderung menyinggung orang lain.

Berdasarkan hasil survei pendahuluan yang dilakukan pada bulan 22 Juli 2022 melalui penyebaran kuesioner dengan aplikasi google form di 19 sekolah di Kecamatan Nanggalo kota Padang, ditemukan sebanyak 89,5% lembaga sekolah sudah memiliki media

DOI: 10.31004/obsesi.v7i1.4033

teknologi seperti laptop, infokus, dan komputer. Namun dalam penggunaan pada pembelajaran untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal anak sangat rendah dengan hasil persentase sebesar 42,5% dan sebanyak 89,5% guru membutuhkan media pembelajaran berbasis teknologi dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal anak. Kurangnya metode dan media yang tepat untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal anak menjadi penyebab rendahnya perkembangan kemampuan mereka. Sehingga berdasarkan survei tersebut sebesar 89,5% guru membutuhkan media video animasi dalam mengembangkan kecerdasan anak usia 5-6 tahun.

Pengamatan peneliti terhadap kecerdasan interpersonal anak di TK Islam Shabrina mengungkapkan bahwa aspek kecerdasan interpersonal anak belum berkembang secara maksimal. Hal ini terlihat dari data yang peneliti kumpulkan di lapangan, yaitu beberapa anak masih kurang memiliki keterampilan komunikasi yang baik, seperti menggunakan kata "tolong", "maaf", "terima kasih", dan "salam". Lalu ada anak-anak yang tidak peduli dengan lingkungannya dan tidak peduli jika temannya mengalami masalah atau jika mereka berbagi makanan atau mainan dengan mereka. Penggunaan media gambar, seperti buku cerita, poster, dan majalah bergambar, dalam pembelajaran di kelas anak membuat mereka kurang fokus pada apa yang dipelajarinya, yang juga menjadi penghambat lain untuk belajar maksimal, terutama dalam mengembangkan kecerdasan interpersonalnya. Akibatnya anak kehilangan minat dan kurang termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran.

Menurut pendapat (Pratiwi & Ayriza, 2018)beberapa individu memiliki keterampilan interpersonal kurang, menyebabkan mereka mengalami kesulitan membangun hubungan dengan orang lain akibatnya mempengaruhi tahap perkembangan mereka selanjutnya, sehingga anak-anak biasanya akan memiliki masalah dalam berinteraksi atau hubungan sosial dengan temannya. Akibatnya, pendidik yang efektif dapat mengidentifikasi tingkat kecerdasan anak dengan memperhatikan praktik pengasuhan dan metode untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak baik di lingkungan sekolah maupun lingkungan sekitar, serta dengan mengamati cara anak menanggapi rangsangan dan kecenderungan mereka, minat, dan karakteristik. keluarga, karena setiap anak memiliki kecerdasan interpersonal.

Karena stimulasi memiliki peranan yang sangat penting dalam proses tumbuh kembang anak, maka dari fenomena tersebut di atas perlu diberikan stimulasi yang akan berdampak pada tumbuh kembang kecerdasan interpersonal anak. Untuk membantu siswa memahami apa yang mereka pelajari, guru perlu menggunakan media yang mendorong perkembangan anak. Proses pembelajaran perlu menyenangkan dan menantang bagi anak-anak untuk meningkatkan kreativitas mereka. Mengingat kedudukan media bukan hanya sebagai alat bantu pengajaran melainkan bagian integral dari proses pembelajaran, maka keberadaan media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam proses pembelajaran yang sangat diperlukan. Di era teknologi sekarang ini, berbagai media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi antara lain media video animasi dan media audio visual..

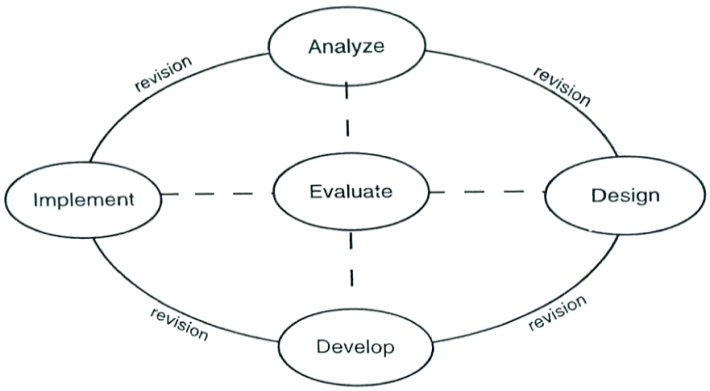
Menurut pendapat Azhar (2011) menyatakan video adalah serangkaian gambar yang bergerak dan disertai dengan adanya suara yang membentuk kesatuan menjadi sebuah alur. Video dapat dijadikan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian anak dalam belajar. Sedangkan menurut (Munir, 2013) animasi berasal dari bahasa inggris, yaitu *animation* dari kata *to anime* yang berarti "menghidupkan". Animasi merupakan gambar yang berurutan untuk menciptakan suatu ilusi gerakan. Animasi dibuat dengan mengurutkan kumpulan gambar, selanjutnya diperlihatkan dengan cepat dan gambar akan terlihat bergerak. Menurut Apriansyah (2020) video animasi yaitu gabungan media audio dan media visual dalam menyajikan objek secara detail agar pelajaran yang sifatnya sulit dapat dipahami. Video animasi ini dapat digunakan oleh para pendidik untuk membantu mereka menyampaikan informasi melalui kegiatan pembelajaran.

DOI: 10.31004/obsesi.v7i1.4033

Seperti halnya pengembangan video animasi yang dirancang dan digunakan sebagai media praktis serta dapat menarik minat anak untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal anak. Penggunaan video animasi dalam proses meningkatkan hasil belajar juga sangat efektif digunakan dikarenakan tampilan serta materi dikemas dengan menarik sehingga aktivitas siswa dan hasil persentase belajar siswa meningkat (Hasmira et al., 2017). Pada penelitian sebelumnya oleh (Ariani, 2021) bahwa video animasi menghasilkan produk berupa video animasi dapat meningkatkan *listeningskill* anak usia dini. Hasilnya, murid TK Islam Shabrina yang berusia 5 hingga 6 tahun dapat memperoleh manfaat dari penggunaan video animasi oleh guru untuk membantu mereka mempelajari materi baru dan meningkatkan keterampilan interpersonal mereka. Oleh karena itu, peneliti memanfaatkan video animasi ini dengan tujuan yang sah, praktis, dan efisien untuk memproduksi media video animasi untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal anak usia 5 sampai 6 tahun.

Metodologi

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan. Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan metode tersebut (Maria et al., 2019). Metode ini dipilih karena peneliti ingin menghasilkan sebuah produk berupa video animasi untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak. Peneliti melakukan penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE yang telah dikembangkan oleh (Rusdi, 2018). Lima langkah yang harus dilakukan selama proses penelitian dan pengembangan menggunakan model ADDIE adalah sebagai berikut: evaluasi, desain, pengembangan, dan implementasi Tahapan model ADDIE secara rinci digambarkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Model Addie (rusdi, 2018)

Prosedur ADDIE memiliki prosedur pengembangan sebaga berikut: 1) Tahap analisis, yang meliputi analisis kebutuhan dan analisis karakteristik, menyelidiki karakteristik dan konteks pembelajaran selama tahap analisis. 2) Tahap desain, yang meliputi pembuatan kerangka media video pembelajaran dan perencanaan materi. 3) Tahap pengembangan, dimana dibuat video animasi berdasarkan desain pilihan peneliti. Tiga orang validator (dosen) melakukan uji validasi mengikuti tahap pengembangan. 4) Pada tahap implementasi dilakukan uji kepraktisan dan keefektifan. Penelitian ini dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak Islam Shabrina Kecamatan Nanggalo Kota Padang. Kelompok B, yang terdiri dari 15 anak antara usia 5 dan 6 tahun, menjadi subjek penelitian.

Purposive sampling dengan kriteria tertentu merupakan metode pengambilan sampel yang digunakan. Data primer mengacu pada data yang diperoleh langsung dari subjek penelitian, seperti guru dan anak yang menggunakan media video animasi untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak dan ahli media, ahli konten pembelajaran, dan ahli media. Lembar keefektifan, kepraktisan, dan validitas merupakan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini.

DOI: 10.31004/obsesi.v7i1.4033

Dalam penelitian ini, wawancara dan kuesioner (kuesioner) digunakan untuk mengumpulkan data. Penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif sebagai metode analisis datanya. Data kualitatif mengenai wawancara yang diperoleh dari guru untuk analisis kebutuhan dan respon pengguna media video animasi. Sedangkan data kuantitatif dikumpulkan dengan menghitung kuesioner yang diisi oleh para ahli pada saat uji coba kelompok kecil dan kelompok besar.

Validasi yang diperoleh dari para ahli dianalisis dengan presentase yang menggunakan rumus validasi. perhitungan persentase nilai akhir hasil validasi dianalisis dalam skala (0-100) dilakukan dengan rumus yang diperoleh. Penentuan nilai validitas dengan cara (Riduwan, 2018):

$$nilai\ validitas = \frac{perolehan\ skor}{skor\ maksimal} X100\ \%$$

Untuk mengukur validitas tersebut, maka dapat diukur dengan tabel 1. Dari paparan tabel 1 dapat dipaparkan bahwa untuk kriteria 0%-20% tingkat validasinya sangat tidak valid, dan tidak layak. Begitu juga untuk 21%-40% maka tingkat validasinya juga tidak valid dan tidak dapat digunakan. Sedangkan untuk 41%-60% tingkat validasinya cukup valid dan dapat digunakan dengan revisi, sedangkan pada kriteria 61%-80% tingkat validasinya valid dan dapat digunakan. Dan pada kriteria 81%-100% tingkat validasinya sangat valid dan dapat digunakan.

Tabel 1 : Kriteria Persentase Responden Validitas

No	Persentase(%)	Kriteria
1	0 – 20	Sangat tidak valid
2	21- 40	Tidak valid
3	41 –60	Cukup valid
4	61 –80	Valid
5	81 – 100	Sangat valid

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian pada pengembangan ini, menyajikan data dan uji coba produk media video animasi untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak . Produk ini berisi materi atau pembelajaran untuk anak usia dini melalui video animasi. Berikut uraian dari hasil penelitian yang dilakukan:

Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap Analisis (*Analyze*) pertama, Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelompok B, dalam proses pembelajarannya masih ditemukan kecerdasan interpersonal kurang optimal. Masih ada anak yang kesulitan untuk berkomunikasi, seperti ketika harus menggunakan kata "tolong", "maaf", "terima kasih", dan "salam". Lalu ada anak-anak yang tidak peduli dengan lingkungannya dan tidak peduli jika temannya mengalami masalah dan tidak mau berbagi makanan atau mainan denga temannya. Penggunaan media gambar, seperti buku cerita, poster, dan majalah bergambar, dalam pembelajaran di kelas anak membuat mereka kurang fokus pada apa yang dipelajarinya, yang juga menjadi penghambat lain untuk belajar maksimal, terutama dalam mengembangkan kecerdasan interpersonalnya. Akibatnya anak menjadi kurang fokus dan kurang termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran.

Tahap Perancangan (Design)

Pada tahap ini pembuatan video animasi sesuai dengan kurikulum pendidikan anak usia dini, pendidik, dan analisis kebutuhan. Pada tahap desain, peneliti memulai dengan menyusun indikator, tema, dan subtema, materi pembelajaran. kemudian melanjutkan

DOI: 10.31004/obsesi.v7i1.4033

dengan membuat desain animasi awal (pra produksi), proses produksi animasi, dan pasca produksi animasi. Materi yang dikembangkan dalam penelitian ini berfokus pada lingkunganku, khususnya subtema rumah dan sekolah. Dalam penelitian ini, media video unik dan menarik dibuat dengan gambar warna-warni, suara yang diringi dengan musik yang menyenangkan anak.

Pada tahap ini mendesain video animasi sesuai dengan analisis kebutuhan, anak usia dini, pendidik dan kurikulum pendidikan anak usia dini. Adapun langkah yang peneliti lakukan pada tahap desain dimulai dari menyusun indikator, tema dan subtema materi pembelajaran, rancangan awal animasi (pra produksi), proses produksi animasi dan pasca produksi animasi. pada penelitian ini materi yang dikembangkan yaitu pada tema lingkunganku subtema rumah dan sekolah, pada penelitian ini akan dirancang sebuah media video yang sangat unik dan menarik dengan bentuk warna-warni, suara yang jelas diiringi dengan musik yang menyenangkan bagi anak.

Tahap Pengembangan (Development)

Tahap ini adalah tahap pembuatan video animasi. Tahap ini adalah tahap pembuatan media video animasi, dalam tahap ini juga media video animasi dilakukan uji validasi ahli materi dan ahli media sebelum diimplementasikan pada anak. Langkah-langkah pengembangan video animasi yaitu: 1) Menyiapkan bahan-bahan seperti gambar yang akan dimasukkan ke dalam video, gambar karakter yang bisa di dapatkan melalui situs. 2) Apabila bahan-bahan sudah terkumpul maka kita langsung saja merancang video animasi melalui Teknik animasi yang digunakan pada semua teks yang tertera yaitu teknik *overshootscalebouncing,fade in,* dan *fadeout*menggunakan *animationcomposer*. 3) menampilkan judul dan Sub Judul dari Animasi. Teknik animasi yang digunakan pada semua teks yang tertera yaitu teknik *overshootscale bouncing ,fade in,* dan *fadeout* menggunakan *animation composer. 4)* Selanjutnya menambahkan suara pada video.5) Setelah tahap rancangan awal video animasi selesai tahap selanjutnya disimpan pada format MP4. Prosses pembuatan media video animasi di sajikan pada gambar 2.

Setelah media selesai di buat kemudian melakukan validasi ahli. Tahap pengembangan meliputi validasi para pakar dan praktisi. Berdasarkan saran validator dan praktisi dilakukan revisi terhadap model yang sedang dikembangkan dalam rangka mendapatkan model yang valid. Keabsahan instrumen pengumpulan data diperiksa terlebih dahulu sebelum diuji di lapangan. Tiga ahli memvalidasi instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini. Beberapa aspek yang digunakan dalam proses validasi, antara lain: Validasi materi mendapatkan skor 93,3% dengan kategori sangat valid, sedangkan validasi media mendapatkan skor 89,5% persen dengan kategori sangat valid.

Tahap Implementasi *(Implementations)*

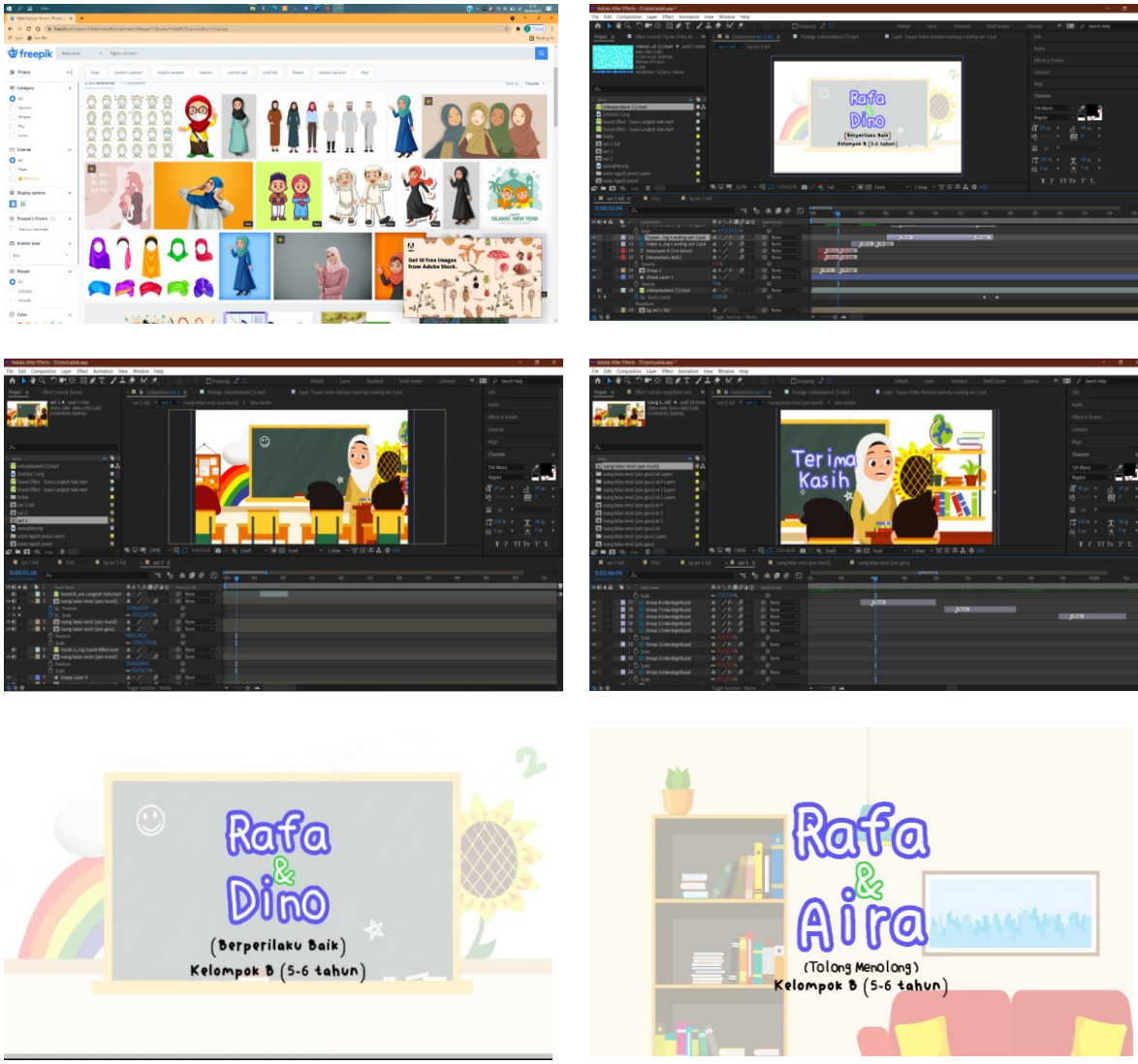
Perangkat pembelajaran digunakan di dalam kelas setelah validator menetapkan layak. Tahapan ini dilaksanakan di kelas dengan 15 anak dan diterapkan untuk satu tema pembelajaran. Gambar 3 memberikan gambaran implementasi. Untuk mengetahui sejauh mana manfaat dan kemudahan penggunaan guru dilakukan uji kepraktisan. Uji kepraktisan ini bertujuan untuk mengetahui apakah video animasi dapat membantu anak usia 5 -6 tahun meningkatkan kecerdasan interpersonalnya. Berdasarkan uji kepraktisan yang dilakukan oleh guru dan kepala sekolah, dimana rata-rata persentase kepraktisan untuk setiap aspek penilaian adalah 90%. Menurut hasil uji kepraktisan, konten video animasi yang ditujukan untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak sangat praktis. Tabel 2 menampilkan hasil uji kepraktisan. Sementara itu Gambar 3 memberikan gambaran penerapan video animasi terhadap kecerdasan interpersonal anak usia 5- 6 tahun di TK Islam Shabrina Kota Padang.

DOI: 10.31004/obsesi.v7i1.4033

Selanjutnya analisis efektivitas data diperoleh dengan menghitung hasil penilaian video animasi terhadap kecerdasan interpersonal anak pada tes kelompok B1 sebanyak 15 anak. Data penilaian keefektifan sebesar 83,1% dapat dinyatakan efektif adapun hasil uji coba efektivitas dapat di lihat pada tabel 3.

Tahap Evaluasi atau Penilaian.

Produk akhir penelitian ini berupa konten video animasi yang dirancang untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun. Produk akhir ini telah mengalami beberapa kali revisi dari ahli media dan materi, namun ahli materi tidak melakukan perubahan apapun. Pada validasi media terdapat beberapa masukan dan perbaikan dari ahli media yaitu time di tujuan perlu diperlambat, pada judul buat peruntukan video untuk usia berapa, dan pada tulisan terima kasih, maaf dan tulisan lainnya di papan tulis seharusnya tidak ada huruf lain. Proses pengembangan video animasi untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation-Evaluation*).



Gambar 2. Proses Pembuatan media Video Animasi

Pengembangan media pembelajaran video animasi ini dikembangkan berdasarkan kebutuhan di lapangan akan suatu media alternatif sumber belajar yang mampu memberikan daya tarik kepada anak untuk menyimak suatu cerita pelajaran dan membantu mempermudah anak untuk memahami isi cerita yang disajikan. Dilihat dari aspek penyajian

DOI: 10.31004/obsesi.v7i1.4033

cerita, menarik perhatian siswa serta memotivasi siswa. Media yang dikembangkan menyajikan materi pembelajaran dengan kreatif sesuai dengan karakteristik anak sehingga meningkatkan perhatian anak dalam belajar (Knoop-van Campen et al., 2020). Selain itu, dari aspek kejelasan sangat tepat sehingga memberikan dampak bagi siswa dalam meningkatkan kemampuan listening skill anak. Hal ini sesuai dengan teori yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim dan penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan dan minat siswa (Andriyani & Suniasih, 2021).

Tabel 2. Persentase Hasil Uji Coba Praktikalitas

Indikator	Pernyataan	Penilaian	KET
Penggunaan Media	Media video animasi memudahkan guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran	5	SP
	Video animasi aman digunakan	5	SP
	Media praktis dapat digunakan kembali dan tahan lama	4	CP
Waktu	Penggunaan media mengefisienkan waktu pembelajaran	4	CP
	Media mengatasi keterbatasan ruang dan waktu	4	CP
Tampilan Media	Tampilan video animasi menarik	4	CP
	Pilihan warna dan gambar dan tokoh pada media menarik	5	SP
	Kejelasan suara pada video animasi	5	SP
	Membuat anak antusias dalam menonton video animasi	4	CP
	Bahasa yang terdapat dalam media video animasi mudah dipahami	5	SP
	Video animasi memenuhi kriteria kreatif dan inovatif	5	SP
Pemahaman Terhadap Konsep Materi	Kesesuaian isi video animasi dengan tujuan pembelajaran	5	SP
	Penyajian materi sesuai dengan indikator dan tingkat pemahaman anak	5	SP
	Memberikan pengalaman baru tentang pembelajaran kecerdasan interpersonal anak	5	SP
	Mempermudah dalam pelaksanaan proses pembelajaran	4	CP
	Meningkatkan motivasi belajar anak	4	CP
	Mampu mengembangkan kecerdasan interpersonal anak	4	CP
	Materi yang disajikan sistematis	4	CP
	Jumlah	81	Sangat praktis
	Rata-rata	4,5	
	Persentase Penilaian	90%.	

Tabel 3: Hasil Persentase Penilaian Uji Coba Efektivitas Anak

Nama Anak	No.Item Penilaian												Skor	Skor Maks
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
Alika	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	38	48
Fazilla	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	39	48
Fharas	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	37	48
Habibie	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	43	48
Kayla	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	40	48
Mairisqa	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	38	48
Muhammad	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	42	48
Nayami	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	39	48
Rafif	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	42	48
Raziq	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	41	48
Jumlah skor													399	480

$$\text{Nilai Efektivitas} = \frac{perolehan\ skor}{skor\ maksimal} X100\ \%$$

$$\text{Nilai Efektivitas} = \frac{399}{480} X100\ \%$$

$$=83{,}1\%$$

DOI: 10.31004/obsesi.v7i1.4033



Gambar 4. Implementasi pengembangan video animasi terhadap kecerdasan interpersonal anak 5-6 tahun di TK Islam Shabrina Kota Padang

Dari segi desain, Anak termotivasi untuk mendengarkan cerita sambil menonton video animasi ini karena dirancang dengan grafis latar yang jelas, warna yang menarik, gambar, animasi, musik, teks bacaan, dan audio yang mendukung proses pembelajaran. Video animasi ini memiliki dialog antar karakter yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, sehingga anak mudah untuk memahami isi cerita yang disampaikan serta dapat menyimak cerita dengan baik. Penggunaan video animasi edukatif sangat efektif sebagai media untuk mengembangkan semangat dan motivasi siswa, hal ini ditinjau melalui kriteria pembelajaran video untuk anak, yaitu syarat ideal media pembelajaran video harus memenuhi beberapa kriteria antara lain kejelasan pesan, berdiri sendiri, akrab dengan anak, representasi isi, visualisasi atau kualitas gambar baik dapat digunakan klasikal maupun individual (Miranda, 2019) ; (Nurhayati et al., 2018). Kejelasan dan keterkaitan antara media pembelajaran dengan indikator, tujuan, dan materi, harus menjadi perhatian dan pertimbangan pengajar untuk memilih dan menggunakan media dalam proses pembelajaran di kelas sehingga media yang digunakan lebih efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran"(Rusmawan, 2015). Anak lebih menikmati proses pembelajaran yang melibatkan media dan komponen gambar, warna dan gerak (Rose, J. A., O'Meara, J. M., Gerhardt, T. C., & Williams, 2016). Berdasarkan hal tersebut maka, media dikembangkan dengan penggabungan beberapa komponen dapat menarik minat belajar dan menambah pengalaman belajar pada siswa lebih bermakna.

Hasil penelitian (Jaelani, 2020) bahwa video animasi menjadi salah satu perpaduan yang inovatif antara pembelajaran dengan teknologi dan dibuat dengan visual yang menarik, sehingga menciptakan pembelajaran yang interaktif. Sedangkan Hasil penelitian (Ainun, 2021) menunjukkan bahwa video animasi yang dikembangkan mampu meningkatkan kemampuan pada anak usia 5 sampai 6 tahun. Ketertarikan anak akan video pembelajaran juga akan meningkatkan motivasi belajar pada anak. Hasil Temuan penelitian lainnya juga dilakukan (Putra & Ishartiwi, 2015) hasil penelitian terlihat dalam penyajian gambar dan animasi media yang menarik, sehingga memudahkan anak untuk mengingat materi, anak terlihat antusias mengikuti pembelajaran dengan menggunakan video animasi.

Pendidikan anak usia dini merupakan dasar pembentukan kepribadian manusia secara utuh, oleh sebab itu pembelajaran yang diberikan kepada anak usia dini harus berlandaskan pada kebutuhan anak, dengan pemberian stimulasi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak, maka anak akan lebih siap untuk menghadapi jenjang pendidikan yang lebih tinggi lagi kedepannya (Yaswinda et al., 2021). Salah satu aspek yang harus di stimulasi adalah kecerdasan interpersonal anak usia dini. Menurut (Hasanah, 2016) Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan memahami dan berinteraksi dengan orang lain secara efektif. Kecerdasan interpersonal memungkinkan kita memahami dan berkomunikasi dengan orang lain. Termasuk juga kemampuan membentuk, juga menjaga hubungan, serta mengetahui berbagai peran yang terdapat dalam suatu kelompok. Anak yang

DOI: 10.31004/obsesi.v7i1.4033

memiliki kecerdasan interpersonal yang rendah akan menghambat kemampuan sosial dalam berinteraksi, berkomunikasi dan bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Oleh karena itu, diperlukan media video animasi untuk membangkitkan minat anak dalam meningkatkan kecerdasan interpersonalnya.

Simpulan

Anak-anak yang berusia antara 5 dan 6 tahun dapat memanfaatkan penggunaan konten video animasi untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal mereka. Media ini mungkin bisa menjadi jawaban atas pertanyaan mengapa kecerdasan interpersonal anak tidak berkembang secara maksimal di taman kanak-kanak. Penggunaan media berbasis teknologi yang merangsang dan menarik, khususnya media video animasi untuk anak, akan lebih efektif dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak dibandingkan guru yang sebelumnya hanya menggunakan media pembelajaran anak di kelas, seperti majalah bergambar, buku cerita, dan poster. Selain itu, konten video animasi dapat membantu mendiversifikasi pembelajaran, menjadikannya lebih menarik bagi anak-anak dan memperkaya pendidikan mereka.

Ucapan Terima Kasih

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penelitian ini. Kepala sekolah, guru, dan siswa di TK Islam Shabrina, yang berpartisipasi dalam penelitian ini dan membantu menyediakan fasilitas, dalam proses penelitian. Selain itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada keluarga, pembimbing dan semua pihak yang terlibat dalam pembuatan artikel ini.

Daftar Pustaka

Ainun, S. N. A. (2021). Penerapan Video Animasi Interaktif untuk Mengenalkan Nilai-Nilai Keagamaan pada Anak. *Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, *9*(2). http://dx.doi.org/10.21043/thufula.v9i2.11893

Andriyani, N. L., & Suniasih, N. W. (2021). Development of Learning Videos Based on Problem-Solving Characteristics of Animals and Their Habitats Contain in Ipa Subjects on 6th-Grade. *Journal of Education Technology*, *5*(1), 37–47. https://doi.org/10.23887/jet.v5i1.32314

Anida, A., & Eliza, D. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran Saintifik Berbasis Kearifan Lokal untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(2), 1557–1565. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.898

Apriansyah, M. R. (2020). *P*engembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *PenSil*. https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905

Ariani, N. K., & Ujianti, P. R. (2021). Media Video Animasi untuk Meningkatkan Listening Skill Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, *9*(1), 43-52. https://doi.org/10.23887/paud.v9i1.35690

Azhar, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Raja Graf & Cepi Riyanto Indo Persada.

Hasanah, U. (2016). Pengembangan Kecerdasan Jamak Pada Anak Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal, 4(1), 1*. https://doi.org/10.21043/thufula.v4i1.1938

Hasmira, Anwar, & Yusuf, M. (2017). .*Jurnal Wahana Kajian Pendidikan IPS*, *1*(2), 128–137.https://doi.org/10.31004/basicedu.v1i1.149

Jaelani, A. dkk. (2020). Penggunaan Media Online Dalam Proses Kegiatan Belajar PAI di Masa Pandemi Covid-19. *Ika Pgsd Unars*, *8*(1), 12–24. https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v8i1.579

Knoop-van Campen, C. A. N., Segers, E., & Verhoeven, L. (2020). Effects of audio support on multimedia learning processes and outcomes in students with dyslexia. *Computers and Education*, *150*(June 2019), 103858. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103858

Kurniasih, S. (2021). *Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini*. Jakarta: Guepedia.

DOI: 10.31004/obsesi.v7i1.4033

Mahyuddin, M. (2017). The Use of aVideo Camera in Learning Process of Polite Talk at Kindergarten in Padang. *International Conference of Early Childhood Education*. Vol 169 https://dx.doi.org/10.2991/icece-17.2018.68

Maria, U., Rusilowati, A., Hardyanto, W., Tengah, C., & Tengah, J. (2019). *I*nteractive Multimedia Development in The Learning Process of Indonesian Culture Introduction Theme for 5-6 Year Old Children Article Info. *Journal of Primary Education,8*(3), 344–353. https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpe/article/view/27929

Miranda, D. (2019). Pengembangan Video Animasi Berbasis Karakter Cinta Tanah Air Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, *11*(2), 12. https://doi.org/10.26418/jvip.v11i2.32565

Munir. (2013). *Multimedia dan Konsep Aplikasi dalam Pendidikan*. Alfabeta.

Nurfadilah, H., & Rahman, T. (2021). Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Bina Tunas Warga Ii Tirtawangunan. *PAUD Agapedia*, *5*(2), 159–167. https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpe/article/view/27929

Nurhafizah. (2017). Strategi Pengembangan Kemampuan Sains Anak Taman Kanak-Kanak Di Koto Tangah Padang. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, *3*(3b), 72–77.http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Pedagogi/article/view/1067

Nurhafizah, N., & Kosnin, A. M. (2015). Implementasi Permainan Tradisional Indonesia Di Taman Kanak-Kanak Kota Padang. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *15*(1), 85. https://doi.org/10.24036/pedagogi.v15i1.5249

Nurhayati, I., Khumaedi, M., & Yudiono, H. (2018). The Effectiveness of the Use of Video Media on Learning on the Competence of Scalp and Hair Care of Vocational High School Students of Beauty Department. *Journal of Vocational and Career Education*, *3*(1), 66–72. https://doi.org/10.15294/jvce.v3i1.15388

Pratiwi, A. R., & Ayriza, Y. (2018). Improvement of interpersonal and intrapersonal intelligence through traditional games. *Psychological Research and Intervention, 1*(1), 1–9. https://doi.org/10.21831/pri.v1i1.21192

Putra, L. D., & Ishartiwi, I. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Angka Dan Huruf Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, *2*(2), 169–178. https://doi.org/10.21831/tp.v2i2.7607

Rahmi, P. (2018). Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Kecerdasan Interpersonal. *Jurnal Pendiikan Anak Bunayya*, *4*(1), 45–56.https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/6808

Riduwan. (2018). Aplikasi Statistika dan Metode Penelitian untuk. Administrasi dan Manajemen. Bandung: Dewa Ruci

Rose, J. A., O'Meara, J. M., Gerhardt, T. C., & Williams, M. (2016). Gamification: using elements of video games to improve engagement in an undergraduate physics class. *Physics Education*, *5*, 51. https://doi.org/10.1088/0031-9120/51/5/055007

Rusdi, M. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan (Konsep, Prosedur dan Sintesis Pengetahuan Baru)*. PT. Raja Grafindo Persada.

Rusmawan, A. D. S. K. (2015). Kendala Guru Sekolah Dasar Dalam Implementasi Kurikulum 2013. *Jurnal Cakrawala Pendidikan,no 3*, 457–467.https://doi.org/10.21831/cp.v3i3.7409

Suryana, D., & Hijriani, A. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini 5-6 Tahun Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(2), 1077–1094. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1413

Suyadi, M. U. (2013). *Konsep Dasar PAUD*. PT Remaja Rosdakarya.

Yaswinda, Y., Yulsyofriend, Y., & Sari, H. M. (2021). Analisis Pengembangan Kognitif dan Emosional Anak Kelompok Bermain Berbasis Kawasan Pesisir Pantai. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(2), 996–1008. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.711