ISSN: 2549-8959 (Online - Elektronik)
page 880-889
Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
journal homepage: https://obsesi.or.id/index.php/obsesi

Stimulasi Daya Ingat Anak Usia 6 Tahun melalui Pembelajaran Video Animasi

Diya Fatihah Zahra [a]✉, **Febry Maghfirah** [b]
[a b] Universitas Mulawarman, Indonesia
DOI: 10.31004/obsesi.v10i2.8116

Abstrak

Daya ingat merupakan keterampilan kognitif yang berkembang dalam proses penyimpanan informasi melalui stimulus visual maupun auditori sehingga informasi tersebut dapat digunakan kembali ketika perlu. Video animasi memiliki desain yang menarik secara visual serta membantu anak menyimpan informasi cukup lama di dalam daya ingat mereka. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis stimulasi daya ingat anak usia enam tahun melalui pembelajaran video animasi yang berfokus pada memori jangka pendek. Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Subjek dalam penelitian ini terdiri atas anak berusia enam tahun berinisial AR serta pengasuhnya yang berinisial BM. Metode pengumpulan data yang digunakan berupa wawancara, observasi, dan dokumentasi yang kemudian dianalisis menggunakan model interaktif Miles Huberman. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa bahwa video animasi mampu menstimulasi daya ingat anak usia enam tahun dalam indikator *encoding*, *storage*, dan *retrieval*. Dengan demikian, video animasi dapat diintegrasikan secara sistematis dalam praktik pembelajaran PAUD sebagai strategi stimulasi memori jangka pendek anak.

Kata Kunci: *Daya Ingat, Pembelajaran, Video Animasi, Anak Usia Dini*

Abstract

Memory is a cognitive skill that develops through the process of storing information through visual and auditory stimuli so that the information can be reused when needed. Animated videos have a visually appealing design and help children retain information for a long time in their memory. This study aims to analyze the stimulation of memory in six-year-old children through animated video learning that focuses on short-term memory. This study applies a qualitative approach with a case study method. The subjects in this study consisted of a six-year-old child with the initials AR and his caregiver with the initials BM. Data collection methods used were interviews, observations, and documentation which were then analyzed using the Miles Huberman interactive model. The results of the study indicate that animated videos are able to stimulate the memory of six-year-old children in the indicators of encoding, storage, and retrieval. Thus, animated videos can be systematically integrated into early childhood education practices as a strategy to stimulate children's short-term memory.

Keywords: *Memory, Learning, Animated Videos, Early Childhood*

Copyright (c) 2026 Diya Fatihah Zahra & Febry Maghfirah
✉ Corresponding author: Diya Fatihah Zahra
Email Address: diyafatihahz@gmail.com (Samarinda, Indonesia)
Received 18 Februari 2026, Accepted 14 Maret 2026, Published 14 Maret 2026

Pendahuluan

Anak usia dini merupakan masa yang ditandai dengan perkembangan otak yang pesat. Menurut Sari dkk. dalam Rupnidah dan Suryana (2022), anak mencapai 80% dari perkembangan optimalnya pada usia 0 hingga 6 tahun. Oleh karena itu, sangat penting bagi anak untuk mendapatkan stimulasi perkembangan yang

DOI: 10.31004/obsesi.v10i2.8116

tepat sesuai dengan usia dan kemampuannya. Hal ini penting karena perkembangan anak melibatkan enam area utama yang harus didukung secara aktif oleh pendidik dan orang tua untuk memastikan anak mencapai potensi penuhnya. Keenam aspek tersebut yakni aspek moral, fisik-motorik, sosial-emosional, bahasa, kognitif, dan seni. Wasis (2022) juga menjelaskan bahwa tahapan usia dini ini sering disebut sebagai Golden Age atau masa keemasannya dalam perkembangan manusia. Layaknya membangun sebuah gedung membutuhkan fondasi yang kuat untuk memastikan stabilitas dan kekuatan, seorang anak harus didukung dengan baik untuk menumbuhkan perkembangan yang kuat dan berkelanjutan agar pertumbuhannya di masa depan sesuai dengan hasil yang diinginkan.

Berkaitan dengan daya ingat anak, memori atau daya ingat merupakan salah satu keterampilan kognitif yang berkembang yang memungkinkan proses penyimpanan informasi yang diperoleh melalui stimulus visual maupun auditori, sehingga informasi tersebut dapat diingat kembali dan digunakan ketika diperlukan (Dyramoti & Wahyuningsih, 2022). Daya ingat yang kuat terhadap konten pembelajaran dapat meningkatkan prestasi akademis. Melatih daya ingat secara konsisten dapat menyokong pertumbuhan memori jangka panjang. Menurut Jensen dalam Viana (2025), memori merupakan aspek fundamental dalam pembentukan identitas manusia serta menjadi salah satu karakteristik utama yang membedakan manusia dari makhluk hidup lainnya. Memori memberikan rasa kontinuitas dengan menghubungkan pengalaman masa lalu dengan harapan masa depan. Begitu pula yang dijelaskan oleh Chaplin dalam Nufus dan Rizkiyani (2022), mendefinisikan memori sebagai keutuhan pengalaman masa lalu yang tersimpan dan dapat dipanggil kembali ke dalam kesadaran. Memori melibatkan proses penerimaan, penyimpanan, dan mengingat kembali kesan atau informasi. Sebagai aspek utama perkembangan kognitif, memori terkait erat dengan kematangan otak dan fungsi otak yang tepat. Bagi anak-anak, memori mengacu pada kemahiran otak untuk menyerap, menjaga, dan mengingat kembali informasi yang telah mereka temui atau alami.

Menurut Fatah dalam (Dendodi et al., 2025) yakni pada teori kognitif, proses kerja memori secara umum berlangsung melalui tiga tahap utama seperti yang dikemukakan oleh Richard Atkinson dan Richard Shiffrin, yaitu *encoding* sebagai proses menempatkan informasi ke dalam memori, *storage* sebagai tahap penyimpanan atau pengarsipan informasi, dan *retrieval* sebagai proses pengambilan kembali informasi ketika diperlukan. Daya ingat terbagi menjadi dua bagian, yakni memori jangka pendek dan memori jangka panjang. Memori jangka pendek atau *short-term memory* dapat dipahami sebagai kemampuan fundamental individu dalam mengingat kembali asosiasi informasi dalam jangka waktu yang relatif singkat setelah proses penerimaan informasi berlangsung (Rahmawati, 2020). Memori jangka pendek merupakan suatu sistem penyimpanan informasi yang berlangsung secara sementara dalam sistem kognitif manusia yang mana informasi yang tidak diproses lebih lanjut melalui pengulangan atau pengorganisasian akan cenderung mudah terlupakan, mengingat keterbatasan kapasitas memori jangka pendek yang hanya mampu mempertahankan informasi dalam rentang waktu sekitar 20–30 detik (Yosephina Palma, 2025). Memori jangka pendek merujuk pada kemampuan individu dalam menyimpan informasi dalam durasi yang terbatas dimana setelah selang waktu tertentu informasi tersebut cenderung mengalami penurunan sehingga menjadi tidak mudah untuk diingat kembali (Pratiwi et al., 2022). Beralih kepada memori jangka panjang, memori jangka panjang atau *long-term memory* merupakan sistem penyimpanan kognitif yang berfungsi untuk menyimpan pengetahuan serta keyakinan umum individu mengenai dunia, termasuk informasi yang diperoleh melalui proses pembelajaran, serta ingatan terhadap peristiwa dan pengalaman yang dialami sepanjang rentang kehidupan (Siregar et al., 2023).

Aktivitas mengingat memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Manfaat dari kegiatan berpikir sendiri yakni mendapatkan informasi baru yang kemudian dihubungkan dengan pengetahuan yang sudah ada menjadikan memori sebagai bagian integral dari aktivitas kognitif (Nurhidayah et al., 2025). Kemampuan mengingat yang kuat sangat penting bagi setiap individu. Memori sebagai elemen kunci dalam pembelajaran, melibatkan proses penangkapan, penyimpanan, dan pengeluaran informasi yakni dengan mengingat informasi itu kembali ketika dibutuhkan (Anisah & Maulidah, 2022). Perkembangan kognitif anak tidak jauh dari kata "mengingat." Maka dari itu, mengasah daya ingat anak dengan berbagai bentuk metode pembelajaran tentunya akan berpengaruh pada perkembangan kognitif anak. Penerapan metode pembelajaran yang efektif berkontribusi secara signifikan terhadap optimalisasi perkembangan anak.

Berbagai kajian menunjukkan bahwa memori merupakan fondasi penting dalam perkembangan kognitif anak usia dini, khususnya pada fase *golden age* ketika kapasitas neurokognitif berkembang sangat pesat. Dalam konteks pembelajaran, efektivitas penyampaian stimulus menjadi faktor penentu keberhasilan proses *encoding*, *storage*, dan *retrieval*. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis teknologi yang memadukan unsur visual dan auditori dinilai memiliki potensi besar dalam memperkuat pemrosesan informasi

DOI: 10.31004/obsesi.v10i2.8116

anak sehingga urgensi penggunaan video animasi tidak hanya terletak pada aspek menariknya tampilan, tetapi juga pada kemampuannya mengoptimalkan mekanisme kerja memori dalam proses belajar.

Ada beberapa faktor yang dapat menstimulasi kecakapan daya ingat anak. Merujuk pada hasil penelitian terdahulu, secara umum setidaknya ada empat faktor eksternal yang memengaruhi perkembangan daya ingat anak. Penelitian yang dilakukan oleh Neri dkk (2024) pengalaman anak dalam membangun hubungan teman sebaya di kelas berkontribusi dalam perkembangan mereka, terutama perkembangan anak akan ingatan pengalaman sosial. Selanjutnya, pada penelitian Nasution dkk (2024) mengungkapkan bahwa peran orangtua berdampak pada perkembangan kognitif anak, salah satunya dalam perkembangan memori. Kemudian, menurut Safariyah dkk (2025) permainan *flashcard* atau permainan *memory game* dapat meningkatkan kemampuan daya ingat anak dalam berhitung secara signifikan. Terakhir, dalam penelitian Hudain dkk (2023a) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video mampu mengoptimalkan daya ingat serta meningkatkan motivasi belajar anak. Perkembangan anak meliputi pertumbuhan sosial, fisik, emosional, intelektual, dan bahasa. Proses perkembangan ini ditandai dengan sifatnya yang sistematis, bertahap, dan berkelanjutan. Agar anak-anak dapat mencapai potensi perkembangan penuh, mereka perlu memiliki kesehatan fisik yang baik, nutrisi yang cukup, dan akses ke pendidikan yang tepat (Hayati & Putro, 2021). Pendidikan yang baik bagi anak tentunya membutuhkan pembelajaran dan pengajaran yang akurat pula. Saat ini, penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran banyak digunakan oleh pendidik di berbagai lembaga pendidikan khususnya lembaga PAUD. Penggunaan teknologi yang dimaksud dapat berbentuk laptop, komputer, proyektor, televisi, maupun *handphone.*

Bersamaan dengan perubahan zaman dan kemajuan teknologi yang pesat, bidang pendidikan dan para pendidik menghadapi tantangan yang semakin besar untuk berinovasi (Faishol & Sukardi, 2023). Adanya teknologi memudahkan para pendidik untuk berkreasi dengan membuat bahan ajar menyesuaikan era digital yakni berbasis teknologi yang salah satunya adalah berupa video pembelajaran animasi. Menurut Riyanto dalam Valentina dan Sujana (2021), visual pembelajaran yang beranimasi dapat membantu memupuk pemusatan dan fokus anak. Video pembelajaran menyajikan animasi, gambar, dan elemen audio-visual kepada anak-anak yang secara signifikan membantu kemampuan mereka untuk fokus pada materi. Penggunaan video pembelajaran animasi memberi guru fleksibilitas yang lebih besar serta penangkapan yang lebih baik tentang perspektif siswa.

Proses pembelajaran dapat menjadi lebih praktis dan efektif ketika pendidik mampu memilih, mengatur, dan menerapkan metode pengajaran yang tepat. Manfaat yang ditawarkan oleh video animasi ini tentunya sangat banyak dalam lingkungan pendidikan. Penggunaan video animasi berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran serta membantu peserta didik dalam memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan materi yang diajarkan secara efisien. Sebagai media audio-visual, video animasi membantu siswa memahami dan memperjelas konten yang disampaikan oleh guru sekaligus membuat proses belajar mengajar menjadi lebih optimal bagi para pendidik (Andrasari et al., 2022). Media pembelajaran interaktif terbilang cukup efektif dibandingkan ceramah atau media konvensional karena mampu memikat minat siswa melalui animasi, warna, dan visual yang menarik. Selain memiliki desain yang menarik secara visual, video animasi juga membantu anak menyimpan informasi cukup lama pada daya ingat mereka dan membuat anak merasa lebih puas dan terlibat (Aisah et al., 2021).

Dalam konteks PAUD, penggunaan media pembelajaran yang masih bersifat konvensional serta kurangnya pemanfaatan media visual yang menarik dapat berdampak pada rendahnya tingkat perhatian dan konsentrasi anak selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut menyebabkan anak mudah kehilangan fokus, sehingga informasi yang diberikan sulit dicerna dan diproses secara optimal. Akibatnya, informasi yang telah diperoleh cenderung tidak tersimpan dengan baik dalam memori anak yang mana kemampuan mengingat memiliki peran krusial dalam mendukung proses perkembangan kognitif dan pembentukan pengetahuan baru. Oleh karena itu, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga menarik dan memikat minat seseorang seperti video pembelajaran animasi yang mampu menstimulasi daya ingat serta meningkatkan keterlibatan anak dalam kegiatan belajar.

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengkaji penggunaan video animasi dalam pembelajaran anak, Sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada pemahaman konsep atau minat belajar. Termasuk penelitian yang dilakukan oleh Ailulia dkk (2022) yang memfokuskan penelitian pada pemahaman konsep peserta didik akan pembelajaran matematika menggunakan video pembelajaran berbasis aplikasi *plotagon* dengan hasil penelitian memudahkan peserta didik dalam menangkap konsep pembelajaran, sedangkan di dalam penelitian ini penelitian dilakukan menggunakan video pembelajaran berbasis animasi. Selain itu, ada pula penelitian yang dilakukan oleh Nurfadhillah (2023) mengenai peningkatan minat belajar anak usia dini melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis video dan visual gambar dengan rentang usia kronologis 5-

DOI: 10.31004/obsesi.v10i2.8116

6 tahun, sedangkan dalam penelitian ini lebih berfokus pada anak usia 6 tahun. Selanjutnya oleh Surayya (2023) yang meneliti peran animasi sebagai pembentuk identitas gender anak, berbeda dengan penelitian ini yang mana animasi berperan dalam menstimulasi daya ingat anak.

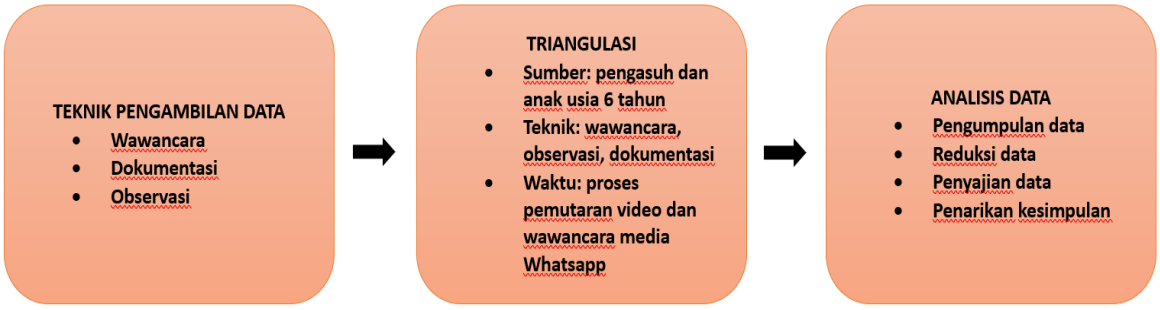
Sejumlah penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa media video animasi berkontribusi terhadap peningkatan motivasi dan pemahaman konsep pada anak usia dini. Namun, sebagian besar penelitian tersebut lebih berfokus pada aspek afektif dan kognitif umum, seperti minat belajar atau penguasaan materi, tanpa secara spesifik mengkaji proses internal memori pada tahapan *encoding*, *storage*, dan *retrieval*. Kajian mengenai stimulasi memori anak melalui media berbasis teknologi masih terbatas, terutama pada konteks anak usia enam tahun dengan pendekatan studi kasus yang mendalam. Hal ini menunjukkan bahwa hubungan antara karakteristik stimulus audiovisual dan mekanisme kerja memori anak belum banyak dieksplorasi secara analitik.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian ini menempati posisi yang lebih spesifik dengan memfokuskan analisis pada stimulasi memori jangka pendek anak usia enam tahun melalui video animasi, ditinjau dari tahapan *encoding*, *storage*, dan *retrieval*. Kebaruan penelitian ini terletak pada upaya mengintegrasikan kajian teori pemrosesan informasi dengan praktik pembelajaran kontekstual di lingkungan keseharian anak. Maka dari itu, penelitian ini tidak hanya memperluas kajian penggunaan media animasi dalam pembelajaran anak usia dini, tetapi juga memberikan pemahaman empiris mengenai bagaimana video animasi berfungsi sebagai stimulus kognitif dalam memperkuat proses memori secara sistematis. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis stimulasi daya ingat anak usia enam tahun melalui pembelajaran video animasi yang berfokus pada memori jangka pendek. Dengan demikian, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan praktik pembelajaran anak usia dini, khususnya dalam optimalisasi pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi pada era digital.

Metodologi

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Pendekatan kualitatif dalam penelitian menitikberatkan pada pengumpulan dan penyajian data deskriptif yang diperoleh melalui kata-kata serta perilaku subjek yang dapat diamati secara langsung (Prayogi et al., 2024). Studi kasus memungkinkan peneliti mengeksplorasi dinamika interaksi antara media video animasi, respons kognitif anak, serta peran pengasuh dalam situasi keseharian. Subjek dalam penelitian ini terdiri atas anak berusia enam tahun berinisial AR serta pengasuhnya yang berinisial BM. Penelitian dilakukan selama 6 bulan terhitung dari bulan Mei hingga Oktober 2025 yang berlokasi di Jl. Mangkuraja Aji Jaya Winata No. 11, Kota Tenggarong.

Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, dokumentasi, dan observasi. Analisis data dilakukan secara interaktif menggunakan model Miles Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan secara simultan. Validitas data diperkuat melalui triangulasi teknik dengan menyatukan data dari hasil wawancara dan observasi. Jenis wawancara dan observasi yang digunakan adalah tidak terstruktur agar pertanyaan mengalir terhadap pola perilaku dari subjek secara alami dan bisa lebih leluasa mengulik apa yang terjadi di lapangan. Penelitian ini memperhatikan prinsip etika penelitian pada anak usia dini. Persetujuan penelitian diperoleh dari orang tua anak sebelum proses pengumpulan data dilakukan. Identitas subjek disamarkan menggunakan inisial untuk menjaga kerahasiaan dan privasi anak.



Gambar 1. Alur Penelitian

Hasil dan Pembahasan

Penempatan Informasi ke dalam Memori (Encoding)

Pemilihan dalam tontonan animasi pembelajaran tentunya memiliki pertimbangan karena video animasi pembelajaran yang baik hendaklah memudahkan anak dalam menangkap esensi dari pembelajaran itu

DOI: 10.31004/obsesi.v10i2.8116

baik dari segi audio maupun visual. Dalam kasus ini, AR belum pandai merawat atau membersihkan diri secara mandiri karena ia masih dimandikan oleh pengasuhnya. Oleh karena itu, pemilihan video animasi "Kemandirian Anak Usia Prasekolah: Mandi Sendiri" sebagai bahan ajar merupakan salah satu langkah yang efektif untuk kasus tersebut. Bahan ajar mencakup semua jenis sumber daya yang digunakan untuk mendukung pendidik dalam melaksanakan kegiatan mengajar berupa materi tertulis seperti handout, modul, dan lembar kerja siswa, serta tidak tertulis seperti video, film, program radio, kaset berbasis komputer interaktif, dan sumber daya internet (Rukiyah et al., 2022).

Pada pertemuan pertama, Mbak BM sebagai pengasuh AR, memberikan tontonan video animasi pembelajaran kepada AR berjudul "Kemandirian Anak Usia Prasekolah: Mandi Sendiri" (https://youtu.be/Q-vWTgabwuA?si=Mo_x1JpDagDaXZYa) di kanal *YouTube* Bloom Edukasi. Video disuguhkan kepada AR menggunakan gawai atau *handphone*. Video ini membahas tata cara membersihkan diri dengan baik dan benar. Tidak hanya membahas tata cara mandi, dalam video ini anak juga akan disuguhkan dengan beberapa gambar animasi alat mandi serta cara menggunakannya. Hal ini berhubungan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fanni dkk (2022), mereka menyebutkan bahwa video pembelajaran yang disajikan dalam bentuk animasi dapat memudahkan anak dalam mengingat dan menghafal simbol-simbol atau gambar yang beriringan dengan kehidupan anak.



Gambar 2. Video Animasi Pembelajaran (Mandi Sendiri)

Terlihat pada video yang tertera di Gambar 2, pemilihan warna kamar mandi pada video sangat cerdik. Warna keramik biru kamar mandi sudah dikenal secara universal dan kejadian ini sesuai dengan penelitian yang dikemukakan sebelumnya oleh Gumilang dkk (2024), bahwa anak-anak mengandalkan warna untuk mengenali objek dan membedakan berbagai macam kategori. Selain itu, warna juga dapat memengaruhi daya ingat jangka pendek pada anak seperti yang disebutkan oleh Wichmann dalam (Harianti et al., 2021) warna memiliki pengaruh yang signifikan terhadap sistem kognitif manusia dan telah terbukti memengaruhi kinerja memori.

Penyajian video animasi pembelajaran kepada anak tidak dapat dilakukan secara instan tanpa memperhatikan aspek kesiapan belajar, melainkan perlu disesuaikan dengan kondisi dan situasi anak secara menyeluruh. Hal ini selaras dengan yang telah disampaikan oleh Mbak BM dalam wawancara:

> *"iya, kalo lagi makan dia harus sambil nonton, tontonannya ya kalo ga kartun, tiktok, kadang juga di youtube itu ada orang lagi main game dia tontonin."*

Pernyataan tersebut dapat diinterpretasikan bahwa pemberian tontonan kepada anak baiknya saat mereka sedang dalam kondisi rileks dan memiliki keinginan dari diri sendiri untuk menonton sehingga memudahkan anak dalam menyerap informasi yang disampaikan oleh tontonan mereka. Ungkapan ini didukung oleh Sabatino dkk (2024) bahwa dorongan belajar yang berasal dari minat pribadi mempengaruhi motivasi anak dalam belajar.

Penyesuaian tema lagu dalam video ini juga terbilang sangat baik, terlihat dari bagaimana AR menunjukkan sikap antusiasme selama menonton. Tak jarang, AR menggoyangkan kepala dan bertepuk tangan

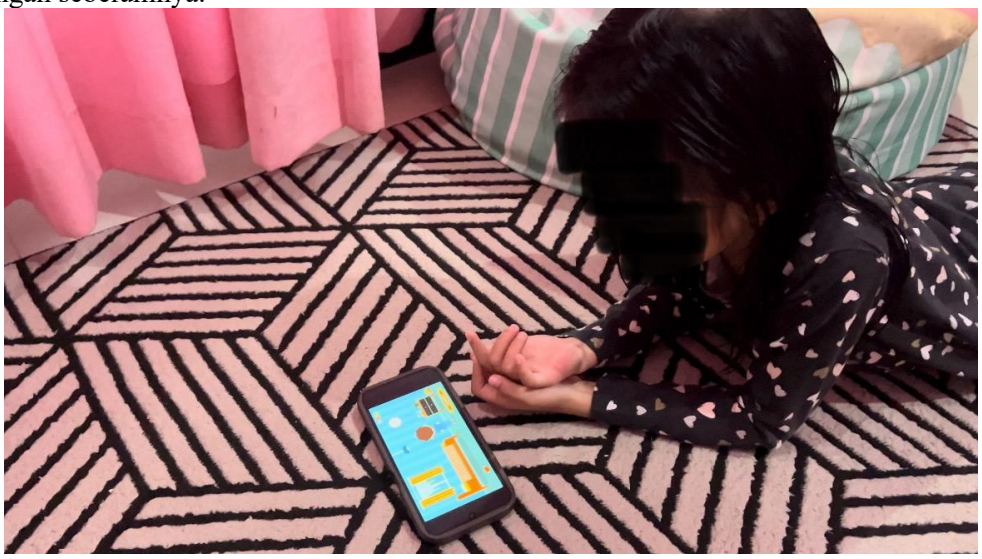
DOI: 10.31004/obsesi.v10i2.8116

mengikuti ketukan irama lagu. Hal ini sejalan dengan yang telah disebutkan oleh Azizah dkk. (2024) dalam penelitiannya menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif bagi anak usia dini ditandai dengan kemampuannya dalam meningkatkan minat anak, yang tercermin dalam sikap dan respons mereka selama proses pembelajaran. Dari kejadian tersebut, video pembelajaran animasi tidak hanya mengajak anak untuk belajar, tetapi juga meningkatkan *mood* anak agar tetap dalam kondisi bahagia dan rileks selama penyampaian materi berlangsung. Penyuguhan animasi lucu dan lagu yang ceria juga menjadi faktor pendukung proses *encoding* yang lebih kuat karena melibatkan emosi yang positif.

Secara konseptual, hasil penelitian ini berkontribusi pada kajian pembelajaran anak usia dini dengan menawarkan pemahaman bahwa video animasi berfungsi sebagai stimulus multimodal yang mengaktifkan dimensi visual, auditori, emosional, dan sosial secara simultan. Integrasi keempat dimensi tersebut memperkuat proses pembentukan jejak memori jangka pendek. Oleh karena itu, penelitian ini menempatkan video animasi bukan hanya sebagai media bantu pembelajaran, tetapi sebagai perangkat stimulatif dalam pengembangan fungsi kognitif anak.

Penyimpanan Memori (Storage)

Proses penyimpanan informasi berlangsung pada pertemuan berikutnya. Mbak BM memutarkan video animasi itu kembali kepada AR saat makan siang, AR terlihat masih menunjukkan antusiasnya terhadap tontonan video animasi itu sama seperti pertemuan sebelumnya. Pada pertemuan ini, peneliti mengamati hal baru yang ditunjukkan oleh AR. Ia mulai mengikuti gerakan menyikat gigi dan kumur-kumur persis seperti yang ditayangkan di dalam video selama pemutaran video berlangsung. Kejadian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Azqia dkk (2025) bahwasannya anak memerlukan kemampuan mengingat untuk mempelajari informasi baru, menyimpan pengalaman, serta mengaitkan berbagai pengetahuan yang dimilikinya. AR melakukan gerakan tersebut karena dia sudah menyerap pemahaman awal di dalam video itu pada penayangan sebelumnya.



Gambar 3. AR Menonton Video Animasi Mandi Sendiri

Setelah selesai menyaksikan video animasi, Mbak BM mengajak AR untuk melakukan *recalling* atau mengingat kembali materi dari video yang telah ditonton. Hal ini didukung oleh penelitian yang disampaikan oleh Winarsih dkk (2021), dijelaskan bahwasanya memori jangka pendek diukur atau dinilai menggunakan tes rentang memori yang melibatkan penghitungan jumlah item yang dapat diingat seseorang secara akurat dengan mengulangi materi yang disajikan oleh penguji. Dari hasil *recalling* yang telah dilakukan, AR mampu menyampaikan pentingnya mandi atau membersihkan diri yakni supaya tidak ada kuman-kuman yang menempel pada tubuh. AR juga menyebutkan beberapa simbol atau gambar yang terpatri jelas pada video animasi seperti, panda, manusia, WC, handuk, sikat gigi, gayung, pasta gigi, bak mandi, jendela, dan rumah. AR melupakan satu hal yang paling krusial dalam video tersebut, yakni air sebagai peran utama dalam membersihkan tubuh, maka Mbak BM memancing AR untuk menyebutkan air. Kejadian tersebut menunjukkan AR adalah seorang pembelajar cepat. Pembelajar yang cepat cenderung mengalami tumpang tindih representasi saraf sehingga menyebabkan lupa (N. R. N. Sari et al., 2023).

DOI: 10.31004/obsesi.v10i2.8116

Kemampuan menghafal AR terbilang cukup baik. Ini terbukti dari hasil wawancara sebagaimana yang diungkapkan oleh Mbak BM yang kesehariannya selalu memandikan, menyuapkan makan, sekaligus teman mengobrol AR.

> *"Biasanya habis saya kasih tau kayak dek ayo mandi dulu atau ngajak makan siang dia langsung gercep gitu, pernah waktu itu saya lagi di dapur pas nyiapin makan siangnya dia langsung ngomong ke saya 'mbak ayo makan' padahal saya belum ada nyuruh buat makan siang, habis makan dia langsung tidur..."*

Dari ungkapan tersebut dapat diinterpretasikan bahwasanya kejadian yang berulang membantu anak dalam proses penyimpanan informasi atau *storage* karena dengan kebiasaan berulang tersebut anak menjadi paham tanpa harus diberitahu kembali. Hal ini selaras dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Hestiyanah dkk (2023) bahwasannya metode *repetitif* atau pengulangan pada anak usia dini dapat meningkatkan kecerdasan kognitif mereka. Mbak BM juga menyatakan bahwa AR sering kali bercerita tentang kegiatannya selepas pulang sekolah. AR juga tanggap dalam mengikuti 2 instruksi sekaligus meskipun adakalanya perlu beberapa kali pengulangan agar ia fokus. Pernyataan ini sejalan dengan pendapat Kriswina dkk (2025) bahwasanya interaksi sosial yang bermakna memungkinkan anak untuk tidak sekadar menghafal informasi, tetapi juga memahami maknanya dalam konteks yang tepat.

Temuan penelitian ini tidak hanya menunjukkan kesesuaian dengan teori pemrosesan informasi dari Richard Atkinson dan Richard Shiffrin, tetapi juga memperluas pemahaman bahwa dalam konteks anak usia dini, faktor afektif dan sosial berperan signifikan dalam memperkuat jalur pemrosesan memori. Jika teori klasik lebih menekankan tahapan struktural memori, hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa kualitas stimulus (warna, musik, visual familiar) serta respons lingkungan seperti pengulangan yang berfungsi sebagai mediator penting dalam memperkuat efektivitas tiap tahapan tersebut.

Pengambilan Kembali Informasi Ketika Diperlukan (Retrieval)

Sebagai pengasuh, tentunya memandikan AR adalah kewajiban bagi Mbak BM. Mbak BM tidak hanya memandikan AR begitu saja, ia juga mengajarkan AR cara menyabuni badan, menyikat gigi, membersihkan sisa sabun di badan, serta mengeringkan badan menggunakan handuk. Langkah yang diambil oleh Mbak BM untuk memberikan video animasi "Kemandirian Anak Usia Prasekolah: Mandi Sendiri" kepada AR sangat tepat karena video animasi ini memberikan stimulus visual yang memperkuat pemahaman AR tentang kebersihan diri. Hal ini terbukti pada saat AR mandi sore bersama Mbak BM, AR berinisiatif untuk melakukan sikat gigi sendiri saat Mbak BM hendak menyikatkan giginya. Kejadian ini menunjukkan proses *retrieval* di mana AR memeragakan gerakan sikat gigi yang baik dan benar kepada Mbak BM sambil memegang sikat giginya sesuai dengan animasi yang ditayangkan.

Kebiasaan Mbak BM yang secara konsisten memandikan AR serta membimbing AR dalam kegiatan menyikat gigi juga menjadi salah satu faktor pendukung yang mempercepat kemampuan AR dalam memahami dan meniru gerakan menyikat gigi.

> *"kalo lagi mandi saya iniin dulu anaknya saya suruh diem dulu sebentar biar tak sabunin sama sikatin giginya, tapi kadang dia mau nyabunin sendiri, tadi pas mandi sore aja dia tiba-tiba minta sikat gigi sendiri jadi yauda saya biarin"*

Penjelasan tersebut membuktikan bahwa proses *retrieval* atau pengambilan kembali informasi ketika diperlukan akan terjadi setelah pengulangan dan pembiasaan yang dilakukan kepada anak. Metode pengulangan ini melatih anak agar menjadi individu yang disiplin dan mandiri dengan cepat seperti yang dikemukakan oleh Wowor dkk (2022) yakni, dengan metode pengulangan waktu yang dibutuhkan relatif singkat, tetapi memperoleh hasil penguasaan materi dan keterampilan sesuai dengan yang diharapkan.

Pada saat AR melakukan sikat gigi secara mandiri, Mbak BM secara spontan memberi pujian atas tindakan yang dilakukan oleh AR meskipun gerakan tersebut masih belum sempurna. Mendengar pujian tersebut, AR menjadi lebih bersemangat dalam memeragakan sikat gigi di depan Mbak BM. Pemberian apresiasi yang dilakukan oleh Mbak BM ini tidak hanya ketika AR berhasil memeragakan sikat gigi, Mbak BM juga kerap memberikan apresiasi disaat AR telah mencapai sesuatu yang lain seperti yang disebutkan dalam wawancara:

> *"sering saya muji gambarannya dia, dia kan memang sukanya gambar, saya tanya adek gambar apa ini, terus dia bilang dia ngegambar udin (boneka labubu), katanya dia kangen main sama udin*

DOI: 10.31004/obsesi.v10i2.8116

makanya dia gambar itu, terus saya bilang oh iya pinter bagus gambar udinnya, akhirnya dia sering ngasi saya hasil gambarnya dia macem-macem..."

Dari pernyataan tersebut dapat diinterpretasikan bahwasannya pujian yang diberikan oleh Mbak BM mendorong semangat AR untuk melakukan lebih serta memberikan kepercayaan diri kepada AR atas capaiannya yang mana hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kurnia dalam Amelia dkk (2025) yakni banyak faktor yang mempengaruhi kepercayaan diri anak, salah satunya adalah dengan memberikan pujian terhadap usaha yang telah dicapai anak. Melihat perkembangan AR yang cukup signifikan menandakan bahwa stimulasi video animasi untuk daya ingat sangat efektif jika disertai dengan pengulangan, seperti aktivitas menyikat gigi yang sudah dijelaskan sebelumnya, serta pemberian pujian untuk meningkatkan semangat belajar anak.

Dibandingkan dengan penelitian oleh Muh. A. Hudain dkk (2023b) menitikberatkan pada peningkatan motivasi belajar melalui media video, penelitian ini menunjukkan bahwa peningkatan motivasi bukanlah satu-satunya dampak, melainkan berimplikasi langsung pada penguatan fungsi memori sehingga penelitian ini memberikan penajaman bahwa motivasi dan perhatian bertindak sebagai pintu masuk kognitif yang memfasilitasi proses *encoding*, bukan sekadar efek samping penggunaan media digital.

Berdasarkan keseluruhan paparan hasil pada aspek *encoding*, *storage*, dan *retrieval*, temuan inti penelitian ini menunjukkan bahwa efektivitas video animasi dalam menstimulasi daya ingat anak tidak berdiri pada satu faktor tunggal, melainkan merupakan hasil integrasi antara stimulus audiovisual yang menarik, pengulangan yang konsisten, serta penguatan sosial melalui pujian. Pada tahap *encoding*, perhatian dan keterlibatan emosional anak menjadi prasyarat utama bagi masuknya informasi ke dalam sistem memori. Pada tahap *storage*, pengulangan tontonan dan pembiasaan perilaku memperkuat jejak memori. Sementara pada tahap *retrieval*, anak mampu memanggil kembali informasi dalam konteks praktik nyata, yaitu saat kegiatan mandi dan menyikat gigi. Sintesis ini menegaskan bahwa stimulasi memori jangka pendek melalui video animasi berlangsung secara bertahap dan saling terhubung antarproses.

Meskipun penelitian ini melibatkan satu subjek dengan konteks lingkungan yang spesifik, pendekatan studi kasus yang digunakan justru memungkinkan eksplorasi yang mendalam terhadap dinamika proses memori anak secara naturalistik. Fokus pada satu subjek memberikan ruang analisis yang lebih komprehensif terhadap interaksi antara stimulus video animasi, respons anak, serta dukungan lingkungan pengasuh yang berlangsung secara berkelanjutan.

Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa video animasi efektif menstimulasi daya ingat anak usia enam tahun pada tahapan *encoding, storage,* dan *retrieval* dalam memori jangka pendek. Penyajian stimulus visual dan auditori yang menarik meningkatkan perhatian serta keterlibatan anak, sehingga mempermudah proses penerimaan dan penyimpanan informasi hingga mampu dipanggil kembali dalam konteks yang relevan. Temuan ini memperkuat teori pemrosesan informasi yang dikemukakan oleh Richard Atkinson dan Richard Shiffrin bahwa kualitas stimulus dan pengulangan berperan penting dalam keberhasilan transfer informasi dalam sistem memori. Secara teoretis, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan kajian pembelajaran anak usia dini dengan menegaskan bahwa media berbasis teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai stimulus kognitif yang mendukung optimalisasi fungsi memori. Secara praktis, penggunaan video animasi yang kontekstual, disertai pengulangan dan penguatan positif, dapat dijadikan strategi pembelajaran untuk menstimulasi memori jangka pendek anak secara lebih terarah. Penelitian lanjutan disarankan melibatkan subjek yang lebih luas dan desain metodologis yang beragam guna menguji konsistensi temuan serta mengeksplorasi keterkaitan antara stimulasi video animasi dan pembentukan memori jangka panjang pada anak usia dini. Dengan demikian, video animasi dapat diintegrasikan secara sistematis dalam praktik pembelajaran PAUD sebagai strategi stimulasi memori jangka pendek anak.

Ucapan Terima Kasih

Penulis ucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian sehingga terbitnya jurnal ini. Kepada narasumber yang telah bersedia meluangkan waktu selama proses penelitian ini berjalan. Selanjutnya, kedua orang tua, keluarga, dan kerabat terdekat penulis yang selalu memberi dukungan serta doa. Terakhir, ucapan terima kasih penulis tujukan kepada dosen pembimbing akademik yang senantiasa membimbing penulis dalam menyelesaikan penelitian.

DOI: 10.31004/obsesi.v10i2.8116

Daftar Pustaka

Aisah, S., Ismail, S., & Margawati, A. (2021). Edukasi Kesehatan dengan Media Video Animasi: Scoping Review. *Jurnal Perawat Indonesia*, *5*(1), 641–656. https://doi.org/10.32584/jpi.v5i1.926

Andrasari, A. N., Haryanti, Y. D., & Yanto, A. (2022). Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru SD. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 76–83.

Azizah, N. A. (2024). Ragam Metode Pembelajaran Menarik Untuk Anak Usia Dini : Konsep dan Praktek. *Yaa Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *8*(1), 75. https://doi.org/10.24853/yby.8.1.75-83

Azqia, R. P., Diya, Marlina, R., & Lestari, D. (2025). Peran Lobus Temporal Pada Perkembangan Fungsi Bahasa dan Memori Pada Anak Usia Dini. *JUPERAN: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, *4*(2), 2220–2225.

Della Fitri Amelia, M. Ilham Akbar, Naya Dwi Oktavia, Desti Agustin, & Fingsi Ayu Tamara. (2025). Pengaruh Pemberian Pujian Terhadap Kepercayaan Diri Pada Anak Usia Dini. *Journal of Psychology and Humans*, *1*(1), 10–18. https://doi.org/10.70656/jopah.v1i1.239

Dendodi, Qonitah, Nurahlina, N., & Aprilia, A. (2025). Analisis Peran Pengalaman Belajar dalam Membangun Memori Jangka Panjang pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, *3*(4), 1750–1758. https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.746

Dyramoti, M., & Wahyuningsih, R. (2022). Pengaruh Aktivitas Bernyanyi Terhadap Daya Ingat, Motivasi Belajar, dan Kreativitas Anak di TK Methodist Jakarta Utara. *Jurnal Paud Agapedia*, *6*(2), 197–208. https://doi.org/10.17509/jpa.v6i2.52012

Faishol, R., & Sukardi. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Berbasis Aplikasi Benime. *INCARE : International Journal Of Education Resources*, *4*(4), 340–352. https://doi.org/https://doi.org/10.59689/incare.v4i4.993

Fanni, S., Syaiful Bachri, B., & Jannah, M. (2022). Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak TK Kelompok A. *Jurnal Psikologi Teori Dan Terapan*, *13*(2), 171–179. https://doi.org/10.26740/jptt.v13n2.p171-179

Gumilang, M. S., Wahyuni, S., Rahayu, W. W., & Hamid, L. (2024). Mengungkap Perkembangan Anak Usia Dini: Peran Persepsi Warna dalam Pembentukan Identitas. *RECQA: Research Early Childhood Qurrota A'yun*, *1*(1), 1–7. https://doi.org/https://doi.org/10.64724/4wp5bq35

Harianti, W. S., Purnawan, S. D. P., Syani, N. K., Syafitri, N., Eksiareh, C. H. P., Maulana, M. H., Megahputri, A. W., & Qudsyi, H. (2021). Pengaruh Persepsi Warna Terhadap Memori Jangka Pendek. *JPPP : Jurnal Penelitian Dan Pengukuran Psikologi*, *10*(2), 76–84. http://doi.org/10.21009/JPPP.102

Hestiyanah Hestiyanah, Rihatul Jannah, Minhatul Ma'arif, Badri Munawar, & Reni Suwenti. (2023). Pelatihan Metode Repetitive Learning Dalam Mengembangkan Kecerdasan Kognitif Anak Usia Dini. *NUSANTARA : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *3*(4), 57–64. https://doi.org/10.55606/nusantara.v3i4.1776

Hudain, Muh. A., Kamaruddin, I., Irvan, I., Juhanis, J., Weraman, P., & Saddhono, K. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Video: Apakah berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar pada Anak? *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(4), 4881–4891. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4924

Kriswina, D., Muntomimah, S., & Akbar, M. R. (2025). Peningkatan Kemampuan Daya Ingat Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Number Card. *Jurnal Caksana : Pendidikan Anak Usia Dini*, *8*(2), 8–19. https://doi.org/10.31326/jcpaud.v8i2.2341

Nasution, F., Putri, J. H. E., Salsabila, M., & Apriansyah, A. (2024). Peran Keluarga dalam Pembentukan Mental dan Pengaruhnya terhadap Perkembangan Kognitif pada Anak. *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat* , *4*(1). https://doi.org/10.47467/elmujtama.v4i1.368

Neri Tejada, J., Li, L., & Hammer, M. (2024). Children's Classroom Experiences in Building Peer Relationships. *Early Childhood Education Journal*, *52*(6), 991–1000. https://doi.org/10.1007/s10643-023-01484-w

Nufus, A. S., & Rizkiyani, R. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Daya Ingat Melalui Media Mind Mapping Pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al-Mujahidat Tangerang. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, *11*(1), 41. https://doi.org/10.31000/ceria.v11i1.6638

Nurfadhillah, M. (2023). Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini Melalui Media Video dan Media Gambar di RA Al Hikmah Ambon. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, *9*(2), 1409–1420. https://doi.org/10.37905/Aksara

DOI: 10.31004/obsesi.v10i2.8116

Nurhidayah, N., Indrawati, N., & Sumanik, N. B. (2025). Enhancing Cognitive Learning Outcomes and Retention through Reflective Learning Journals: Evidence from Senior High School Students. *PPSDP International Journal of Education*, *4*(2), 916–931. https://doi.org/10.59175/pijed.v4i2.799

Pratiwi, M., Lubis, T. T., Pangestuti, D., & Aktalina, L. (2022). Pengaruh Musik Klasik Terhadap Daya Ingat Jangka Pendek Pada Siswa/i Kelas XI SMA Harapan 1 Medan. *Ibnu Sina: Jurnal Kedokteran Dan Kesehatan - Fakultas Kedokteran Universitas Islam Sumatera Utara*, *21*(2), 264–272. https://doi.org/10.30743/ibnusina.v21i2.240

Prayogi, A., Irfandi, I., & Kurniawan, M. A. (2024). Pendekatan Kualitatif dan Kuantitaif: Suatu Telaah. *Complex : Jurnal Multidisiplin Ilmu Nasional*, *1*(2), 30–37.

Rahmawati. (2020). Model's of Memory. *Jurnal Al-Fikrah*, *9*(2), 193–201. https://doi.org/10.54621/jiaf.v9i2.31

Rizki Ailulia, Saidah, P. N., & Sutriani, W. (2022). Analisis Penerapan Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Plotagon Terhadap Pemahaman Konsep Bangun Datar Kelas V. *Polinomial : Jurnal Pendidikan Matematika*, *1*(2), 47–56. https://doi.org/10.56916/jp.v1i2.57

Rukiyah, R., Suningsih, T., & Syafdaningsih, S. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Kreativitas Seni Rupa Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(4), 3714–3726. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2385

Rupnidah, R., & Suryana, D. (2022). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Paud Agapedia*, *6*(1), 49–58. https://doi.org/10.17509/jpa.v6i1.48199

Sabatino, J. A., Hidayah, Z., Sinaga, W. A. B., Sianturi, H. A., Sefriando, R., Chayyira, I. A., Nazhifah, Q., Huda, M., & Nisa, S. K. (2024). Revitalisasi Motivasi Intrinsik Belajar Anak di Desa Kuala Keritang Melalui Fun Learning. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, *2*(7), 2684–2692. https://doi.org/10.59837/jpmba.v2i7.1314

Safariyah, H. H., Sumo, M., & Musayyadah. (2025). Pengaruh Media Flascard Terhadap Daya Ingat Angka Anak Usia 3-4 Di Paud Aisyiyah Matahari Bersinar. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, *2*(2), 7–14. https://doi.org/10.61722/jmia.v2i2.3946

Sari, N. R. N., Nursalim, M., & Rahmasari, D. (2023). Kajian Neoropsikology: Strategi Mnemonic Untuk Meningkatkan Kinerja Memori Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, *4*(2), 2805–2818. https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.675

Siregar, N. A., Prasetyo, I., Yulistia, S. H., & Simbolon, M. R. (2023). Perkembangan Kognitif Pada Masa Kanak-Kanak Awal. *Jurnal Al-Qalam*, *24*(2), 91–97. https://doi.org/10.32699/al-qalam.v24i2.6461

Siti Anisah, A., & Maulidah, I. S. (2022). Meningkatkan Kemampuan Daya Ingat Siswa Melalui Metode Bernyanyi Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Jurnal Pendidikan Uniga*, *16*(1), 581. https://doi.org/10.52434/jp.v16i1.1814

Siti Nur Hayati, & Putro, K. Z. (2021). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. *Generasi Emas*, *4*(1), 52–64. https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4(1).6985

Surayya, L. (2023). Peran Animasi Sebagai Tontonan Anak Dalam Membentuk Identitas Gender. *Jurnal Citra Pendidikan*, *3*(3), 1147–1165. https://doi.org/10.38048/jcp.v3i3.1287

Valentina, N. P. D., & Sujana, I. W. (2021). Video Pembelajaran Animasi Berbasis Role Playing Tema Profesi pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, *9*(2), 231. https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35640

Viana, R. O. (2025). Penerapan Metode Bernyanyi untuk Melatih Daya Ingat Anak Usia 4-5 Tahun di TK Khadijah 21 Tegaldlimo Banyuwangi Tahun Ajaran 2024/2025. *Jurnal Zuriah : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *3*(1), 10–15. https://doi.org/https://doi.org/10.55210/n9brms11

Wasis, S. (2022). Pentingnya Penerapan Merdeka Belajar Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *Jurnal Pedagogy*, *9*(2), 37–41. https://doi.org/10.51747/jp.v9i2.1078

Winarsih, B. D., Fatmawati, Y., & Hartini, S. (2021). Hubungan Status Gizi dan Status Hidrasi dengan Fungsi Memori Jangka Pendek Anak Usia Sekolah. *Jurnal Litbang: Media Informasi Penelitian, Pengembangan Dan Iptek*, *17*(2), 115–130. https://doi.org/10.33658/jl.v17i2.261

Wowor, E. C., Tumewu, W. A., & Mokalu, Y. B. (2022). Implementasi Repetitive Method Melalui Kegiatan Refleksi Dalam Pembelajaran. *SOSCIED*, *5*(2), 272–279. https://doi.org/10.32531/jsoscied.v5i2.545

Yosephina Palma, T. (2025). Meningkatkan Kualitas Pembelajaran: Peran Memori Jangka Pendek Dalam Pembentukan Pemahaman Jangka Panjang. *Jurnal Sosial Dan Sains*, *5*(8), 6872–6876. https://doi.org/10.59188/jurnalsosains.v5i8.32386