

Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Interaktif Berbasis FlipaClip untuk Meningkatkan Motivasi dan Pengenalan Angka pada Anak Usia Dini

Anggun Lutfiyatus Sholikhah¹, Muhamad Ali Kasri¹, Sahiruddin¹

¹Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong, Indonesia

Artikel Info

Kata Kunci:

Angka;
Animasi;
Media Pembelajaran.

Keywords:

Numbers;
Animation;
Learning Media.

Riwayat Artikel:

Submitted: 28 Oktober 2025
Accepted: 26 Februari 2026
Published: 27 Februari 2026

Abstrak: Pendidikan anak usia dini merupakan tahap penting dalam membentuk dasar perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan motorik anak. Taman Kanak-kanak (TK) sebagai salah satu lembaga pendidikan formal pertama bagi anak, memiliki peran sentral dalam menumbuhkan minat belajar sejak dini. TK Aisyiyah Bustanul Athfal. Namun, dalam pelaksanaannya, proses pembelajaran di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 5 Salawati masih menghadapi beberapa kendala, terutama dalam hal pemanfaatan media pembelajaran. Tujuan peneliti melakukan penelitian ini yaitu untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis animasi pada TK ABA 5 Salawati, serta menghasilkan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar pada TK ABA 5 Salawati. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development dengan model Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (ADDIE). Berdasarkan hasil penilaian ahli media mendapatkan presentase 95% dengan kategori “sangat baik” dan ahli materi mendapatkan presentase 75% dengan kategori “baik”. Hasil uji coba skala kecil memperoleh presentase 90% dan skala besar 96% dengan kategori “sangat baik”, serta peningkatan motivasi belajar siswa menunjukkan kategori “tinggi”. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Berbasis Animasi Dalam Pengenalan Angka layak di gunakan dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Abstract: Early childhood education is an important stage in shaping the foundations of children's cognitive, social, emotional, and motor development. Kindergarten, as one of the first formal educational institutions for children, plays a central role in fostering an interest in learning from an early age. Aisyiyah Bustanul Athfal Kindergarten. However, in practice, the learning process at Aisyiyah Bustanul Athfal 5 Salawati Kindergarten still faces several obstacles, especially in terms of the use of learning media. The purpose of this study was to produce animation-based learning media for ABA 5 Salawati Kindergarten and to produce effective learning media to increase learning motivation at ABA 5 Salawati Kindergarten. The method used in this study was Research and Development with the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation (ADDIE) model. Based on the results of the assessment, the media expert gave a score of 95% in the “very good” category, and the subject matter expert gave a score of 75% in the “good” category. The results of the small-scale trial obtained a percentage of 90% and the large-scale trial obtained 96% with a category of “very good”, and the increase in student learning motivation showed a “high” category. Therefore, it can be concluded that Animation-Based Learning Media in

Number Recognition is feasible to use and effective in increasing student learning motivation.

Corresponding Author:

Anggun Lutfiyatus Sholikhah

Email: lutfiyaanggun07@gmail.com

PENDAHULUAN

Menurut (Miasari et al., 2022) berbagai aspek dalam kehidupan masyarakat modern telah berubah secara signifikan karena pengaruh teknologi, begitu pula pada pendidikan. Pendidikan dengan teknologi informasi memiliki dua keunggulan. Pertama, sebagai penggerak dunia pendidikan, termasuk guru, mereka juga diharapkan untuk menghargai potensi pendidikan yang maksimal. Kedua, siswa harus diberi lebih banyak kesempatan untuk memanfaatkan setiap peluang yang ada. Ketersediaan media, teknologi, sumber belajar, dan lingkungan belajar yang memadai dapat membantu siswa belajar (Diana et al., 2024).

Beberapa faktor mempengaruhi keberhasilan pembelajaran, termasuk penggunaan strategi dalam Pendidikan. Pendidikan senantiasa dituntut untuk semakin beradaptasi dengan teknologi agar kualitas pendidikan yang diharapkan dapat tercapai, salah satunya dapat memanfaatkan penggunaan teknologi informasi dalam pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran (Suhada et al., 2025). Teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari. Media pembelajaran bukan hanya alat tetapi juga sarana untuk membuat lingkungan belajar yang lebih menarik, inklusif, dan responsif terhadap kebutuhan siswa. (Abdullah et al., 2024).

Perkembangan teknologi yang pesat saat ini mempengaruhi proses pembelajaran di sekolah pendidikan anak usia dini dan juga mempengaruhi materi pembelajaran serta cara menyampaikan materi dalam proses kegiatan mengajar dan belajar. Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang sistematis. Untuk meningkatkan mutu pendidikan, guru dituntut melakukan inovasi pembelajaran melalui evaluasi dan refleksi. Inovasi ini dapat dilakukan melalui pengembangan pembelajaran, yang mencakup perancangan dan evaluasi produk pendidikan yang valid, praktis, dan efektif (Oktavia et al., 2024). Media video merupakan alat kombinasi audio dan visual yang digunakan secara bersamaan dalam pembelajaran (Syafi' et al., 2023). Media ini mampu merangsang minat, motivasi, dan pemahaman siswa melalui visualisasi, suara, warna, dan gerakan yang atraktif (Lusiana et al., 2022). (Nurwulandari et al., 2023) penggunaan video interaktif diterapkan guna menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan membantu siswa lebih mudah memahami materi.

Menanggapi perkembangan teknologi yang berdampak pada ilmu pengetahuan di bidang pendidikan, media pembelajaran saat ini sangat dinamis dan banyak hal baru muncul di dalamnya. Maka dari itu, untuk mengatasi tantangan ini memerlukan pengembangan media pembelajaran adaptif yang mampu mengatasi keterbatasan waktu dan ruang sekaligus menawarkan fleksibilitas dalam kecepatan dan cara pembelajaran. Manfaat penggunaan media video meliputi peningkatan hasil belajar siswa, penyampaian informasi yang lebih efektif dan interaktif, serta peningkatan kemampuan pencarian dan pengambilan informasi dalam video (Elma et al., 2024). Video termasuk dalam kategori bahan ajar audiovisual yang mengombinasikan dua materi, yaitu materi visual dan materi auditif.

Anak usia dini berada dalam fase perkembangan yang sangat pesat, namun memiliki rentang konsentrasi yang rendah. Mereka cenderung mudah terdistraksi terutama ketika metode pembelajaran yang digunakan monoton dan kurang menarik. Ketika seseorang memiliki dorongan yang kuat untuk belajar tentu ia akan berusaha semaksimal mungkin untuk mengikuti kegiatan dengan sangat baik. Dalam permasalahan tersebut media pembelajaran sangat diperlukan yang mana melibatkan berbagai indera secara bersamaan menjadi penting untuk mendukung peningkatan

konsentrasi belajar (Pebisi, 2025). Pendidikan anak usia dini merupakan tahap penting dalam membentuk dasar perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan motorik anak. Taman Kanak-kanak (TK) sebagai salah satu lembaga pendidikan formal pertama bagi anak, memiliki peran sentral dalam menumbuhkan minat belajar sejak dini. TK Aisyiyah Bustanul Athfal, sebagai salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang berada di bawah naungan organisasi Aisyiyah, berkomitmen untuk memberikan pendidikan yang holistik berbasis nilai-nilai keislaman. Namun, dalam pelaksanaannya, proses pembelajaran di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 5 Salawati masih menghadapi beberapa kendala, terutama dalam hal pemanfaatan media pembelajaran. Media yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar cenderung bersifat konvensional dan terbatas, seperti penggunaan papan tulis, buku cerita, serta alat peraga sederhana yang kurang menarik perhatian anak. Keterbatasan media ini berdampak pada kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Kondisi ini menyebabkan menurunnya motivasi belajar siswa. Motivasi adalah Upaya yang diberikan oleh guru untuk mendorong peserta didik agar percaya diri dan mampu mencapai tujuan yang diharapkan serta merupakan potensi dalam diri peserta didik untuk mencapai tujuan tersebut (Ramadhani & Muhroji, 2022). Anak-anak cenderung cepat bosan, kurang fokus, serta tidak menunjukkan antusiasme dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Sedangkan, pada usia taman kanak-kanak, anak membutuhkan stimulus visual, auditori, dan kinestetik yang menarik untuk membantu mereka memahami konsep secara menyenangkan dan bermakna. Peneliti memilih FlipaClip karena multimedia interaktif berbasis video dengan penyampaian melalui animasi yang dapat bergerak, terdapat suara dan gambar sehingga dapat menarik perhatian siswa. Pengembangan media pembelajaran yang digunakan adalah aplikasi FlipaClip. Aplikasi FlipaClip sebagai media pembelajaran dapat memengaruhi hasil belajar siswa. Media pembelajaran dapat menghubungkan informasi antara materi yang diajarkan dengan siswa, berfungsi sebagai jalur komunikasi antara pendidik dan siswanya. Media ajar dalam proses pembelajaran dapat memaksimalkan proses pengajaran dan pembelajaran (Nursita et al., 2022).

Pengembangan pembelajaran melalui aplikasi FlipaClip dianggap penting sebagai upaya memberikan solusi atas problem rendahnya minat belajar siswa dalam proses pembelajaran di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 5 Salawati. FlipaClip merupakan sebuah aplikasi android yang dapat digunakan untuk membuat video kartun animasi secara sederhana karena smartphone saat ini tidak hanya sebagai media komunikasi namun juga media dalam berkarya seni dan desain. Aplikasi FlipaClip sebagai media ajar mampu mempengaruhi hasil belajar siswa. Media ajar dapat menyambungkan informasi antara materi pembelajaran dengan siswa yang menjadi jalan komunikasi pendidik dengan siswanya.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada TK Aisyiyah Bustanul Athfal 5 Salawati, sistem pembelajaran mengenal angka saat ini menggunakan metode pembelajaran yang hanya berpusat pada guru dan kurangnya pemanfaatan media dalam kegiatan pembelajaran, sehingga membuat anak kurang aktif dalam pembelajaran dan kurang memperhatikan guru ketika menyampaikan materi. Media pengenalan angka dalam bentuk video adalah salah satu bentuk media pembelajaran yang dapat menunjang motivasi belajar siswa, dalam video dimuat animasi pengenalan angka dilengkapi dengan musik, tujuannya agar anak-anak TK merasa nyaman belajar sambil bermain. Dari permasalahan yang telah diuraikan, maka peneliti merumuskan masalah yang dapat dikemukakan dalam penelitian yaitu, bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis animasi pada TK ABA 5 Salawati, dan bagaimana menghasilkan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar pada TK ABA 5 Salawati.

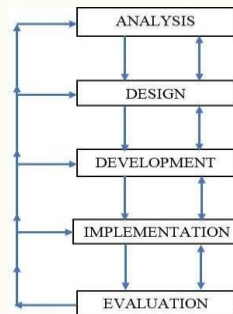
Tujuan peneliti melakukan penelitian ini yaitu untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis animasi pada TK ABA 5 Salawati, serta menghasilkan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar pada TK ABA 5 Salawati. Dalam proses penelitian ini sangat diharapkan dapat memberikan manfaat yang kemudian dapat digunakan dalam pengembangan keilmuan yang dimiliki saat ini, seperti dapat menghasilkan pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya bermanfaat bagi penulis tetapi bagi pengguna yang menggunakan media pembelajaran interaktif tersebut. Selain itu dapat meningkatkan keterampilan guru menggunakan

pembelajaran berbasis IT dan menambah referensi dalam media pembelajaran, dan juga dapat memotivasi, memberikan rangsangan, menciptakan rasa senang terhadap siswa dalam memahami materi.

METODE

Berdasarkan latar belakang dan tujuan masalah yang sudah di jelaskan pada bagian pendahuluan, maka metode penelitian yang di gunakan adalah metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Model pengembangan ADDIE menurut (Sugiyono, 2013) merupakan suatu pendekatan yang terstruktur dan sistematis dalam merancang media pembelajaran atau produk lainnya. Penelitian pengembangan digunakan untuk menciptakan suatu produk sesuai dengan kebutuhan penggunanya. Dalam pelaksanaannya, pengembangan media pembelajaran melibatkan berbagai metode yang dapat diterapkan dalam penelitian pengembangan (Lia et al., 2023). Penelitian pengembangan telah menjadi pilihan utama untuk menciptakan inovasi-inovasi baru di berbagai aspek kehidupan. Proses ilmiah ini menjadi favorit karena memberikan kepastian dalam kegiatan penelitian dalam bentuk produk atau model (Waruwu, 2024).

Model penelitian pengembangan ADDIE sesuai namanya merupakan model yang melibatkan tahap-tahap pengembangan meliputi: *Analysis, Design, Development or Product, Implementation or Delivery* dan *Evaluations*). Dalam langkah-langkah pengembangan produk, model penelitian pengembangan ADDIE dinilai lebih rasional dan lebih lengkap.



Gambar 1. Model ADDIE

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Model ADDIE adalah pendekatan instruksional yang berpusat pada pembelajaran individu yang menggunakan pendekatan sistem untuk pembelajaran manusia yang memiliki fase langsung dan jangka Panjang (Hidayat & Nizar, 2021). Model ADDIE merupakan pendekatan terstruktur yang terdiri dari serangkaian tahapan yang disusun secara logis dan berurutan (Anggraeni & Maryanti, 2021; Anggraini et al., 2021). Model ADDIE dipilih karena memberikan struktur yang sistematis dan dapat digunakan untuk berbagai produk pengembangan seperti metode pembelajaran, bahan ajar, media pembelajaran dll. Dalam penelitian ini model ADDIE digunakan untuk membantu mengembangkan penelitian ini secara maksimal. Pada penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdapat 5 penelitian meliputi analysis, design, development, implementation dan evaluation.

Tahapan Model ADDIE

1. Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis adalah langkah pertama dalam model ADDIE. Pada tahap ini, dilakukan pengumpulan informasi tentang kebutuhan pembelajaran, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, dan karakteristik peserta didik. Analisis ini membantu para desainer pembelajaran memahami konteks dan tantangan yang dihadapi oleh peserta didik.

2. Desain (*Design*)

Setelah informasi dikumpulkan dari tahap analisis, Langkah berikutnya Adalah merancang desain pembelajaran. Desain ini meliputi pemilihan metode pengajaran yang sesuai, pengembangan materi pembelajaran, serta perancangan aktivitas pembelajaran yang efektif.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan melibatkan pembuatan materi pembelajaran berdasarkan desain yang telah dibuat sebelumnya. Ini bisa mencakup pembuatan modul, presentasi, bahan bacaan, atau media pembelajaran lainnya. Materi pembelajaran kemudian diuji dan direvisi sesuai dengan umpan balik yang diterima.

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi adalah ketika program pembelajaran yang telah dikembangkan diterapkan dalam lingkungan belajar yang sebenarnya. Ini melibatkan pelatihan fasilitator, manajemen kelas, serta dukungan teknis dan administratif yang diperlukan.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi adalah langkah terakhir dalam model ADDIE. Pada tahap ini, program pembelajaran dievaluasi untuk menilai keefektifannya dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Evaluasi dapat dilakukan secara formatif selama proses pengembangan, serta secara sumatif setelah program pembelajaran selesai diimplementasikan. Hasil evaluasi digunakan untuk melakukan perbaikan dan pengembangan lebih lanjut pada program pembelajaran di masa depan.

Dalam pengambilan data, peneliti menggunakan lembar observasi yang kemudian lembar observasi tersebut di isi oleh guru. Dalam hal ini peneliti melakukan dua pengujian, yaitu skala besar dan skala kecil. Terdiri dari 4 orang untuk skala besar dan 2 orang untuk skala kecil. Oleh karena itu, instrumen penilaian kelayakan produk digunakan untuk menentukan skor kelayakan serta menganalisis validitas melalui para ahli. Baik ahli media maupun ahli materi, yaitu:

$$\text{Persentase Jawaban} = \frac{\sum x}{\sum SMI} \times 100\%$$

Keterangan :

$\sum x$ = Jumlah Skor

SMI = Skor Maksimal Ideal

Sedangkan menghitung angket motivasi belajar siswa pretest dan posttest, untuk mengetahui besar peningkatan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan pengembangan media pembelajaran berbasis animasi. Lembar angket ini diisi oleh siswa dengan bantuan atau di dampingi oleh guru. Analisis data angket motivasi belajar siswa dilakukan melalui perhitungan nilai N gain sebagai berikut :

$$n - \text{Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pretest}}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini, multimedia interaktif berbasis video dengan penyampaian melalui animasi yang dapat bergerak, terdapat suara dan gambar sehingga dapat menarik perhatian siswa. Pengembangan media pembelajaran yang digunakan adalah aplikasi FlipaClip. Pengembangan pembelajaran melalui aplikasi FlipaClip dianggap penting sebagai upaya memberikan solusi atas problem rendahnya minat belajar siswa dalam proses pembelajaran. Seperti pada penelitian yang dilakukan oleh Irfandi Lahamado, dkk (2025) mengkaji literature yang bertujuan menganalisis pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar. Dengan latar belakang didasari oleh kebutuhan akan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan mudah di akses guna meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa.

Merespon kesenjangan antara tuntutan kurikulum, kesulitan materi, dan karakteristik siswa, integrasi teknologi dalam bentuk video animasi menjadi Solusi strategis. Salah satu alat yang potensial Adalah FlipaClip, sebuah aplikasi berbasis seluler yang memungkinkan pengguna menciptakan animasi *frame-by-frame* dengan antarmuka yang intuitif (Faradiba et al., 2024). Aplikasi FlipaClip sebagai media ajar mampu mempengaruhi hasil belajar siswa. Media ajar dapat menyambungkan informasi antara materi pembelajaran dengan siswa yang menjadi jalan komunikasi pendidik dengan siswanya. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam proses pembelajaran yang mampu mengoptimalkan proses belajar mengajar (Nursita et al., 2022). Maka dari itu peneliti menggunakan aplikasi FlipaClip sebagai media ajar yang dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa. Media ajar dapat menyambungkan informasi antara materi pembelajaran dengan siswa yang menjadi jalan komunikasi pendidik dengan siswa. Selain itu, FlipaClip merupakan aplikasi pembuat animasi yang mudah dan simple dan dapat mengeksplor hasil karya dalam berbagai format.

FlipaClip dinilai efektif sebagai pengembangan video animasi karena memiliki antarmuka yang sederhana dan mudah dipahami oleh pengguna, khususnya pemula. Kemudahan navigasi serta fitur yang intuitif memungkinkan pengguna untuk mempelajari teknik animasi tanpa memerlukan keahlian teknis yang kompleks. FlipaClip mampu meminimalkan kesulitan penggunaan dan meningkatkan kenyamanan dalam proses pembuatan animasi. Selain itu, FlipaClip menyediakan fitur animasi yang cukup lengkap. Aplikasi ini juga dapat diakses melalui perangkat seluler dengan spesifikasi rendah serta tersedia secara gratis, sehingga memiliki Tingkat aksesibilitas yang tinggi. Dalam konteks pembelajaran, penggunaan FlipaClip sebagai media pengembangan video animasi mampu meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman pengguna karena materi disajikan secara visual dan menarik. Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan yang bertujuan menghasilkan media pembelajaran berbasis animasi dalam pengenalan angka. Pengembangan media ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, antara lain:

Tahap (*Analysis*)

Pada tahap ini, peneliti mendapat informasi dari hasil wawancara bahwa kurangnya penggunaan media pembelajaran. Dalam proses pembelajaran di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 5 Salawati masih menghadapi beberapa kendala, terutama dalam hal pemanfaatan media pembelajaran. Media yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar cenderung bersifat konvensional dan terbatas, seperti penggunaan papan tulis, buku cerita, serta alat peraga sederhana yang kurang menarik perhatian anak.

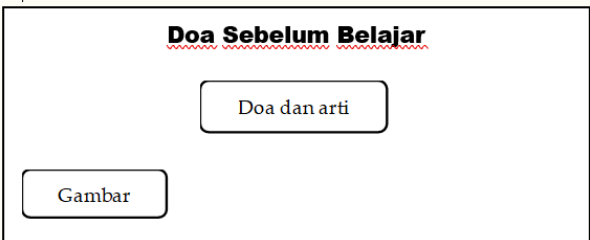
Tahap (*Design*)

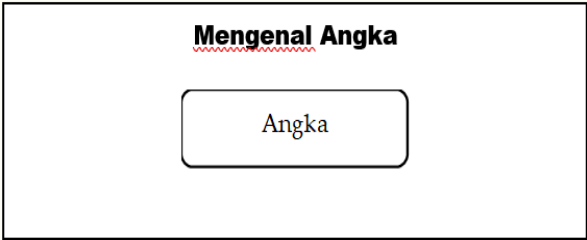
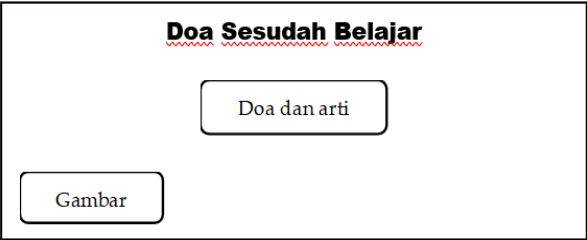
Sebelum melakukan proses pengembangan media pembelajaran, terlebih dahulu membuat rancangan atau desain.

1. *Storyboard*

Storyboard merupakan visualisasi ide dari media yang akan dibuat.

Tabel 1. *Storyboard*

No	Gambar Desain	Keterangan
1.		Desain Halaman Pembuka Pada halaman pembuka akan menampilkan doa dan arti sebelum belajar beserta cara pengucapannya.

2.  **Desain Halaman Utama**
Tampilan halaman utama menampilkan pengenalan angka berbentuk animasi
3.  **Desain Halaman Kedua**
Tampilan berikutnya berupa latihan. Siswa akan menebak angka yang muncul.
4.  **Desain Halaman Penutup**
Tampilan terakhir yaitu doa sesudah belajar. Media akan menampilkan doa sesudah belajar beserta arti dan cara membacanya.

Tahap Development

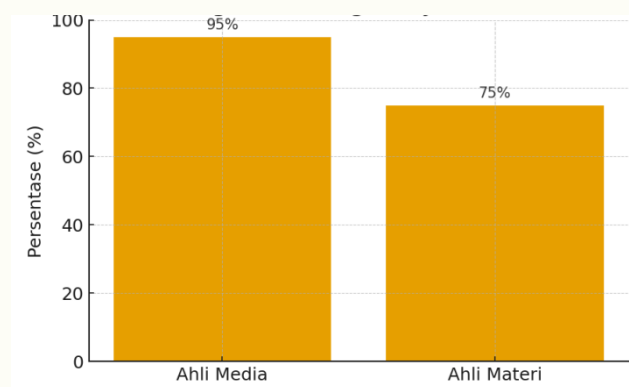
Tahap *development* merupakan tahap pengembangan atau pembuatan media pembelajaran berbasis animasi sesuai dengan rancangan pada *storyboard*. Setelah media pembelajaran selesai dibuat, selanjutnya dilakukan pengujian oleh para ahli untuk menilai kelayakan aplikasi. Pada penelitian ini peneliti melibatkan dua validator ahli, yaitu ahli media dan ahli materi, untuk melakukan validasi. Uji coba produk dilakukan oleh validator ahli media dan ahli materi sebagai berikut:



Gambar 2. Pengembangan Media

Tabel 2. Tabel Hasil Uji Coba Ahli

Aspek	Presentase	Kategori
Ahli Media	95%	Sangat Baik
Ahli Materi	75%	Baik



Gambar 3. Diagram Batang Kelayakan Ahli

Dari hasil pada Gambar 3 menunjukkan bahwa ahli media memberikan penilaian sebesar 95%, sedangkan ahli materi memberikan penilaian 75% dengan catatan ahli materi, "Secara umum, materi yang disajikan dalam media pembelajaran sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai. Isi materi telah disusun secara sistematis dan relevan dengan kebutuhan pengguna. Namun, masih terdapat beberapa bagian yang perlu diperjelas, terutama pada tampilan warna video yang masih menggunakan konsep warna netral pada desain angka. Dengan melakukan perbaikan pada aspek tersebut, materi dinyatakan layak digunakan dengan revisi". Berdasarkan catatan dari ahli materi, peneliti melakukan revisi dengan memperbaiki konsep warna desain pada angka yang semula menggunakan konsep warna netral menjadi berwarna atau menggunakan warna cerah untuk menarik perhatian siswa. Penelitian dalam bidang psikologi warna menunjukkan bahwa warna tertentu dapat mempengaruhi tingkat fokus dan konsentrasi seseorang, baik secara positif maupun negatif (Mourin et al., 2024). Studi juga menyatakan bahwa warna memiliki dampak signifikan pada produktivitas dan suasana hati dalam lingkungan kerja dan pendidikan, misalnya warna biru yang dapat meningkatkan fokus dan ketenangan, serta warna oranye yang bisa meningkatkan kenyamanan (Alkathiri & Sari, 2019). Anak-anak mulai mengenali lingkungan sekitarnya melalui penglihatannya. Oleh karena itu, warna yang cerah menjadi salah satu aspek penglihatan pertama yang akan membantunya membedakan dan mengategorikan bentuk (Nuni et al., 2024).

Tahap Implementation

Tahap *implementation* merupakan tahap pengujian media pembelajaran kepada pengguna. Selain itu, dilakukan juga pengujian untuk menilai peningkatan motivasi belajar siswa. Tujuannya untuk memastikan bahwa media pembelajaran dapat dijalankan dengan lancar dan efektif.

Tahap Evaluation

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir setelah tahap pengujian dengan menghitung hasil dari uji coba pengguna. Pada tahap ini, media pembelajaran di evaluasi untuk menilai keefektifan dalam mencapai tujuan pembelajaran, serta menilai sejauh mana motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis animasi.

Tabel 3. Tabel Hasil Uji Coba Pengguna

Aspek	Presentase	Kategori
Uji Coba Skala Kecil	90%	Sangat Baik
Uji Coba Skala Besar	96%	Sangat Baik

Tabel 4. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

Siswa	Pre-test	Post-test	Skor Maksimal	n-Gain	Kategori
Siswa 1	17	36	40	0,82	Tinggi
Siswa 2	18	35	40	0,77	Tinggi
Siswa 3	16	36	40	0,83	Tinggi
Siswa 4	16	38	40	0,91	Tinggi

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis animasi dalam pengenalan angka ini dikembangkan dengan pengembangan R&D menggunakan model ADDIE. Berdasarkan hasil uji validasi ahli media mendapatkan hasil persentase sebesar 95% dengan kategori "sangat baik" dan validasi ahli materi mendapatkan hasil persentase 75% dengan kategori "baik". Kemudian uji coba pengguna dilakukan kepada siswa untuk mengetahui sejauh mana kelayakan media tersebut dan sejauh mana media tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, selain itu, uji coba pengguna dilakukan kepada guru untuk melihat kelayakan media. Pada uji coba pengguna dibagi menjadi 2 yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Pada uji

coba skala kecil mendapatkan presentase 90% dengan kategori “sangat baik”, dan uji coba skala besar mendapatkan presentase 96% dengan kategori “sangat baik”.

Sedangkan hasil peningkatan motivasi belajar, penhujian di lakukan kepada 4 siswa. Pada siswa 1 mendapatkan presentase 0,82 dengan kategori “tinggi”, siswa 2 mendapatkan presentase 0,77 dengan kategori “tinggi”, siswa 3 mendapatkan presentasi 0,83 dengan kategori “tinggi”, dan siswa 4 mendapatkan presentase 0,91 dengan kategori “tinggi”. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Dalam Pengenalan Angka Pada TK Aisyiyah Bustanul Athfal 5 Salawati yang telah dikembangkan layak digunakan dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, D. S., Hadi, R. N., & Suryandari, M. (2024). Peran Media Pembelajaran dalam Konteks Pendidikan Modern. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 4(1), 91-100.
- Anggraeni, R., & Maryanti, R. (2021). Implementation Of Video Learning Media In Islamic Religious Education Subjects. *Indonesian Journal of Multidiciplinary Research*, 1(2), 257-266. <https://doi.org/10.17509/ijomr.v1i2.37609>
- Anggraini, S. Y., Supriatna, A. R., & Soleh, D. A. (2021). Pengembangan Filter Game Edukasi Berbasis Instagram Pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(2), 145-151. <https://doi.org/10.37478/optika.v5i2.1070>
- Alkathiri, A.T.B. & Sari, Y. (2019). Pengaruh Warna Terhadap Produktivitas Karyawan Kantor. *Jurnal Arsitektur PURWAPURA*. 3(3), 187 – 192.
- Diana, L. M., Wulandari, A. Y. R., & Melliana, W. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android dengan Model Problem Based Learning Pada Pelajaran Informatika. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 4(3), 1011–1021. <https://doi.org/10.51454/decode.v4i3.551>
- Elma, E., Saputra, H. N., & Ilcham, I. (2024). Development Of Video Learning Materials On Animal and Human Muscular Organs. *Progres Pendidikan*, 5(1), 51-57. <https://doi.org/10.29303/prospek.v5i1.456>
- Faradiba, S. S., Ilmi, Y. I. N., & Qoffal, A. M. (2025). Pendampingan Pembuatan Video Animasi Menggunakan FlipaClip untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 8(4), 3776-3786.
- Fitri, D., Zaitun, Z., & Yeli, S. (2025). Pengaruh Kecerdasan Spiritual Dn Motivasi Belajar Terhadap Kedisiplinan Siswa Di Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Syafa’aturrasul Teluk Kuantan. *Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian LPPM UM Metro*, 10(1), 27-36.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *J. Inov. Pendidik. Agama Islam*, 1(1), 28-38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Lia, L. K. A., Atikah, C., & Nulhakim, L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Animaker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(2), 386–400. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i2.1634>
- Lusiana, M., Yupelmi, M., & Hayatunnufus, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Mata Kuliah Tata Rias Pengantin Barat. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2772-2777. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2470>
- Miasari, R. S., Indar, C., Pratiwi, P., Purwoto, P., Salsabila, U. H., Amalia, U., & Romli, S. (2022). Teknologi Pendidikan Sebagai Jembatan Reformasi Pembelajaran Di Indonesia Lebih Maju. *Jurnal Manajemen Pendidikan Al Hadi*, 2(1), 53. <https://doi.org/10.31602/jmpd.v2i1.6390>

- Mourin, L., Gunta, A. B., Naafi, M. R. I., Putri, A., Pratama, A. R., & Nurhayati, E. (2024). Ekplorasi Pengaruh Warna Terhadap Perkembangan Psikologi dan Mental Anak di SDN Kalirungkut 1 Surabaya. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(5), 158-161. <https://doi.org/10.5281/zenodo.14553753>
- Nuni, N. W., Kurniawati, N., Nurhayati, N., & Herpratiwi, H. (2024). Development Of Animated Video Media To Improve Learning Motivation And Character Of Early Childhood Students. *Educational Researcher Journal*, 1(1), 30-44.
- Nursita, L., Alifa, R. N., & Akmal, A. (2022). Komparasi Penggunaan Aplikasi Prezi Vs Microsoft Power Point Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 8(1), 1-8. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i1.556>
- Oktavia, R. B., Kusstianti, N., Dwiyantri, S., Wilujeng, B. Y. (2025). Penerapan Model Problem Based Learning Pada Hasil Belajar Perawatan Wajah Dengan Teknologi Kelas Xii Di Smk Negeri 2 Jombang. *Jurnal Tata Rias*, 13(2), 182-188. <https://doi.org/10.26740/jtr.v13n2.63584>
- Pebisi, B. A., Wulansari, R. E., Rizal, F., & Adri, M. (2025). Development of Instructional Video Media for Special Needs Education to Support Students with Intellectual Disabilities in Independent Learning. *Jurnal Kependidikan*, 11(3), 1304-1311. <https://doi.org/10.33394/jk.v11i3.17125>
- Ramadhani, D. A., & Muhroji, M. (2022). Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4855-4861. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2960>
- Suhada, S., Huzaima Mas'ud, Abubakar, A., Arip Mulyanto, Sri Ayu Ashari, Eka Vickraien Dangkoa, & Ita Fitriati. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Strip pada Materi Sistem Komputer. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 5(1), 229-239. <https://doi.org/10.51454/decode.v5i1.1076>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Alfabeta
- Syafi', A. (2023). Videvo Mevdi In Levarning Islamic Revligion Evducation. *Sinevrgi Inteernational Journal of Islamic Studievs*, 2(2), 48-54. <https://doi.org/10.61194/ijis.v1i2.73>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220-1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>