

choirudin.umalaa@gmail.com 1

99. Fatmawati

 Guiding Young Children's Behavior and Social Skills

Document Details

Submission ID

trn:oid::3117:543355501

8 Pages

Submission Date

Dec 28, 2025, 4:06 PM GMT+7

3,408 Words

Download Date

Dec 28, 2025, 4:07 PM GMT+7

22,469 Characters

File Name

99. Fatmawati.doc

File Size

454.0 KB

22% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- ▶ Bibliography
 - ▶ Quoted Text
 - ▶ Cited Text
 - ▶ Small Matches (less than 12 words)
-

Top Sources

- | | |
|-----|--|
| 16% |  Internet sources |
| 13% |  Publications |
| 15% |  Submitted works (Student Papers) |
-

Top Sources

- 16% Internet sources
13% Publications
15% Submitted works (Student Papers)
-

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

Rank	Source	Percentage
1	Student papers	
	STKIP PGRI Sumenep on 2025-09-15	3%
2	Internet	
	repository.metrouniv.ac.id	2%
3	Internet	
	repository.unja.ac.id	1%
4	Publication	
	Khairunnisa, Nur Halizah Andini. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran S...	1%
5	Internet	
	trilogi.ac.id	<1%
6	Internet	
	educhannel.id	<1%
7	Student papers	
	Universitas PGRI Palembang on 2025-08-01	<1%
8	Student papers	
	Universitas Negeri Jakarta on 2018-11-30	<1%
9	Publication	
	Putri Sobjiyati, Kasmiati, Asih Nur Ismiyatun. "PENGARUH MEDIA PAPAN FLANEL T...	<1%
10	Internet	
	jurnal.rakeyansantang.ac.id	<1%
11	Internet	
	repository.radenintan.ac.id	<1%

12	Internet	
scribd.com		<1%
13	Publication	
Elfira Sri Futriani, Septiana Dwi Nur Prajati. "Gambaran Pola Asuh Orang Tua yan...		<1%
14	Student papers	
Universitas Negeri Padang on 2025-07-16		<1%
15	Internet	
ejournal.aripi.or.id		<1%
16	Internet	
ejurnal.univbatam.ac.id		<1%
17	Internet	
eprints.unm.ac.id		<1%
18	Internet	
jurnal.univpgri-palembang.ac.id		<1%
19	Student papers	
UIN Raden Intan Lampung on 2025-12-15		<1%
20	Publication	
Dikha Ayu Kurnia, Umi Solekhah. "Hubungan Pengetahuan HIV/AIDs, Terapi Antir...		<1%
21	Publication	
Novita Laurent, Kasmiati, Akhmad Fikri Rosyadi. "PENGARUH COOKING CLASS T...		<1%
22	Student papers	
Universitas Sebelas Maret on 2025-07-22		<1%
23	Internet	
core.ac.uk		<1%
24	Internet	
j-innovative.org		<1%
25	Internet	
repository.upi.edu		<1%

26

Student papers

Universitas Negeri Surabaya on 2025-12-02

<1%

27

Internet

jurnal.umsb.ac.id

<1%

28

Internet

eprints.unwahas.ac.id

<1%

2 Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun



Fatmawati^{1*}, Masyunita Siregar¹, Akhmad Fikri Rosyadi¹ 

¹ PGPAUD, Universitas Jambi, Indonesia

corresponding author: [* fatmawatiar808@gmail.com](mailto:fatmawatiar808@gmail.com), masyunitas@unja.ac.id, akhmadfikri.rosyadi@unja.ac.id

ARTICLE INFO

Article history

Received: 25-Sep-2025

Revised: 05-Okt-2025

Accepted: 10-Nov-2025

Kata Kunci

Video Animasi;
Berpikir Simbolik;
Anak usia 5-6 tahun

Keywords

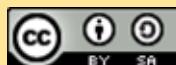
Animated Video;
Symbolic Thinking;
Children aged 5-6 years.

ABSTRACT

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan hasil pengamatan peneliti dilapangan yang menunjukkan bahwa Kemampuan berpikir simbolik anak masih terdapat beberapa permasalahan di antaranya masih ada anak yang mengalami kesulitan dalam membilang satu sampai sepuluh dengan benda, mengurutkan angka dengan benar, menghubungkan bilangan dengan lambang bilangan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media video animasi terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun di TK Bangun Nusantara III Kec. Pelepat Ilir Kab.Bungo. Penelitian ini menggunakan metode *Pre-Experimental Design* dengan bentuk *One Grup Pretest-Posttest Design*. Sampel pada penelitian ini yaitu 15 anak pada kelompok B. Teknik pengumpulan data sampel menggunakan metode total sampling. Dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi sebagai instrument penelitian yang telah di uji validasi. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis menggunakan *paired sampel test*. Hasil dari analisis data menggunakan pengujian hipotesis uji-t paired sampel Test diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 18,005 dengan nilai signifikansi dua arah (sig.2 - table) sebesar 0,000 ($< 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun TK Bangun Nusantara III Kec. Pelepat Ilir Kab.Bungo pada data *pre-test* dan *post-test*. Dengan interpretasi kuat dengan nilai yang berada pada rentan tinggi dengan interpretasi kuat (Strong Effect) yakni 4,6. Dengan demikian Media Video Animasi dapat digunakan dalam pembelajaran anak usia dini dalam peningkatan kemampuan berpikir simbolik.

This research is motivated by the researcher's observations in the field, which indicate that children's symbolic thinking skills still face several challenges. Some children experience difficulty counting from one to ten using objects, correctly ordering numbers, and connecting numbers with symbols. This study aims to determine the effect of animated video media on the symbolic thinking skills of 5-6-year-old children at Bangun Nusantara III Kindergarten, Pelepat Ilir District, Bungo Regency. This study employed a pre-experimental design with a one-group pretest-posttest design. The sample consisted of 15 children in Group B. Total sampling was used as the data collection technique. Validated observation sheets served as the research instrument. The analysis techniques employed included normality tests, homogeneity tests, and paired-sample hypothesis tests. The results of data analysis using paired sample t-test hypothesis testing obtained a t-value of 18.005 with a two-way significance value (sig.2 - table) of 0.000 (< 0.05), so H_0 is rejected and H_a is accepted. It can be concluded that there is a significant influence between the symbolic thinking abilities of children aged 5-6 years in Bangun Nusantara III Kindergarten, Pelepat Ilir District, Bungo Regency on the pre-test and post-test data. With a strong interpretation with a value that is in the high range with a strong interpretation (Strong Effect) of 4.6. Thus, Animated Video Media can be used in early childhood learning in improving symbolic thinking abilities.

5 This is an open access article under the CC-BY-SA license.



<https://trilogi.ac.id/journal/ks/index.php/PAUD>

DOI: <https://doi.org/10.31326/jcpaud.v8i2.2510>

1. Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan fondasi penting dalam sistem pendidikan nasional karena pada tahap ini anak berada pada masa keemasan (*golden age*) perkembangan. Masa ini menjadi periode krusial untuk memberikan stimulasi yang tepat agar seluruh aspek perkembangan anak dapat tumbuh secara optimal. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa PAUD bertujuan untuk memberikan rangsangan pendidikan guna membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani maupun rohani anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.

Salah satu aspek perkembangan yang sangat penting pada anak usia dini adalah perkembangan kognitif, khususnya kemampuan berpikir simbolik. Kemampuan berpikir simbolik memungkinkan anak memahami dan menggunakan simbol untuk merepresentasikan objek, peristiwa, atau gagasan yang tidak hadir secara langsung. Pada tahap ini, anak mulai menggunakan simbol berupa gambar, angka, huruf, maupun bahasa lisan sebagai sarana berpikir dan berkomunikasi (Umaroh et al., 2023).

Menurut teori perkembangan kognitif Piaget, anak usia 5–6 tahun berada pada tahap praoperasional konkret. Pada tahap ini, anak mulai menunjukkan kemampuan berpikir simbolis, meskipun pemikirannya masih bersifat egosentris. Anak secara bertahap mulai menyadari adanya perbedaan sudut pandang antara dirinya dan orang lain, namun masih kesulitan dalam berpikir logis secara abstrak (Dwita Putri, 2025). Piaget menjelaskan bahwa kemampuan menggunakan simbol merupakan ciri utama dari tahap praoperasional.

Kemampuan berpikir simbolik ditunjukkan melalui berbagai aktivitas anak, seperti imitasi tertunda (*deferred imitation*), bermain peran atau sandiwaran (*pretend play*), serta penggunaan bahasa sebagai sistem simbol untuk berkomunikasi. Melalui aktivitas tersebut, anak mampu membayangkan dan merepresentasikan suatu objek atau peristiwa yang tidak hadir secara fisik (Tanjung, 2022; Mariam et al., 2024). Kemampuan ini menjadi dasar bagi anak dalam memahami konsep bilangan, huruf, serta representasi simbolik lainnya.

Berpikir simbolik memiliki peran penting dalam pembentukan keterampilan literasi dan numerasi awal anak. Anak yang memiliki kemampuan berpikir simbolik yang baik akan lebih mudah mengenal angka, huruf, serta memahami hubungan antara simbol dan maknanya. Kemampuan ini berkontribusi secara langsung terhadap kesiapan akademik anak pada jenjang pendidikan berikutnya (Vista Banggur et al., 2022).

Namun, hasil observasi di TK Bangun Nusantara III Kecamatan Pelepat Ilir Kabupaten Bungo menunjukkan adanya kesenjangan dalam perkembangan berpikir simbolik anak. Dari 15 anak kelompok B, ditemukan 6 anak belum mampu mencocokkan bilangan dengan gambar bilangan, 4 anak belum mengenal huruf vokal dan konsonan, serta 7 anak belum mampu menyebutkan angka dengan benar. Guru menyampaikan bahwa kondisi ini dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang masih dominan menggunakan ceramah dan kurang memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan kontekstual.

Media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar serta membantu memperjelas materi yang disampaikan guru. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat mendorong keterlibatan aktif anak dalam proses belajar, sehingga anak tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga berperan sebagai subjek pembelajaran. Andrasari dkk. (2022) menegaskan bahwa penggunaan media yang sesuai dengan tahap perkembangan anak dapat membantu meningkatkan pemahaman dan minat belajar anak usia dini.

Seiring dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran video animasi menjadi salah satu alternatif yang potensial untuk mendukung perkembangan berpikir simbolik anak usia dini. Video animasi menyediakan representasi visual yang kuat untuk konsep-konsep abstrak, sehingga memudahkan anak dalam memahami simbol-simbol seperti angka, huruf, dan objek. Media ini juga dapat diakses melalui berbagai perangkat, memungkinkan fleksibilitas dalam proses pembelajaran (Fitriani et al., 2025; Karmila & Saputra, 2023).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa media video animasi mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman anak. Video karya Kastari Sentra, misalnya, memiliki struktur naratif sederhana dengan muatan nilai moral yang mudah dipahami anak (Ruslan, 2021). Penelitian Rizkia Arnolia dkk. (2023) menunjukkan bahwa video Kastari Sentra efektif dalam menyampaikan nilai karakter melalui alur cerita linear. Selain itu, Anggraeni (2022) serta Oktavia & Nuraeni (2021) menemukan bahwa media audio-visual dapat meningkatkan kemampuan keaksaraan dan membantu anak memahami konsep abstrak melalui visualisasi yang menarik.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya lebih berfokus pada kemampuan membaca permulaan dan berhitung awal, sementara kajian khusus mengenai kemampuan berpikir simbolik masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia 5–6 tahun di TK Bangun Nusantara III Kecamatan Pelepat Ilir Kabupaten Bungo. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru PAUD dalam memilih strategi pembelajaran inovatif serta memperkaya kajian teoretis mengenai pemanfaatan media video animasi dalam pengembangan kemampuan kognitif anak usia dini (Hanafi & Sumitro, 2019; Octavia, 2025).

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen karena bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia dini secara objektif dan terukur. Pendekatan kuantitatif memungkinkan peneliti memperoleh data berupa skor yang dapat dianalisis secara statistik untuk melihat perubahan kemampuan anak sebelum dan sesudah perlakuan diberikan. Metode eksperimen dipilih karena mampu memberikan gambaran yang jelas mengenai hubungan sebab akibat antara penggunaan media pembelajaran dan perkembangan kemampuan berpikir simbolik anak (Arikunto, 2019).

Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest–Posttest Design*, yaitu desain eksperimen yang melibatkan satu kelompok subjek penelitian tanpa kelompok pembanding. Dalam desain ini, anak-anak terlebih dahulu diberikan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan berpikir simbolik sebelum perlakuan, kemudian diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media video animasi, dan selanjutnya dilakukan tes akhir (*posttest*). Desain ini dipilih karena sesuai dengan kondisi kelas yang hanya terdiri dari satu kelompok belajar serta memungkinkan peneliti mengukur perubahan kemampuan anak secara langsung setelah perlakuan diberikan (Arikunto, 2019).

Partisipan dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B usia 5–6 tahun di TK Bangun Nusantara III Kecamatan Pelepat Ilir Kabupaten Bungo yang berjumlah 15 anak, terdiri atas 9 anak perempuan dan 6 anak laki-laki. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah total sampling, karena jumlah populasi relatif kecil, yaitu kurang dari 100 anak, sehingga seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Karakteristik subjek

penelitian ditandai dengan masih ditemukannya kesulitan anak dalam mengenal bilangan, mencocokkan angka dengan lambang bilangan, serta mengenal huruf vokal dan konsonan.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen berupa lembar observasi yang disusun berdasarkan indikator kemampuan berpikir simbolik anak usia dini sesuai dengan Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014. Indikator tersebut meliputi kemampuan menyebutkan lambang bilangan 1–10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mencocokkan bilangan dengan gambar bilangan, mengenal huruf vokal dan konsonan, serta mempresentasikan benda dalam bentuk gambar atau tulisan. Instrumen penelitian ini telah melalui proses validasi oleh dua ahli Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), dan hasil uji validitas menunjukkan bahwa instrumen layak digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir simbolik anak.

Teknik pengumpulan data utama yang digunakan adalah observasi partisipatif, di mana peneliti terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran untuk mengamati perkembangan kemampuan berpikir simbolik anak sebelum dan sesudah perlakuan. Selain observasi, data pendukung diperoleh melalui wawancara dengan guru kelas untuk memperoleh informasi terkait kondisi pembelajaran dan perkembangan anak, serta dokumentasi berupa foto kegiatan pembelajaran sebagai bukti pelaksanaan penelitian. Penggunaan berbagai teknik pengumpulan data ini bertujuan untuk meningkatkan keakuratan dan kelengkapan data penelitian (Sugiyono, 2021).

Analisis data dilakukan menggunakan uji statistik parametrik *Paired Sample t-Test* untuk membandingkan nilai pretest dan posttest kemampuan berpikir simbolik anak. Sebelum uji hipotesis dilakukan, data terlebih dahulu diuji prasyaratnya melalui uji normalitas dan homogenitas untuk memastikan data memenuhi asumsi statistik. Selain itu, digunakan pula perhitungan *effect size (Cohen's d)* untuk mengetahui besar pengaruh penggunaan media video animasi terhadap kemampuan berpikir simbolik anak, sehingga hasil penelitian tidak hanya menunjukkan signifikansi statistik, tetapi juga kekuatan pengaruh perlakuan yang diberikan (Arikunto, 2019; Sugiyono, 2021).

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian dilaksanakan pada 15 anak kelompok B di TK Bangun Nusantara III Kecamatan Pelepat Ilir Kabupaten Bungo. Hasil pengukuran awal (*pretest*) menunjukkan kemampuan berpikir simbolik anak masih rendah. Anak belum mampu menyebutkan bilangan 1–10 secara runtut, mencocokkan lambang bilangan dengan benda, serta mengenal huruf vokal dan konsonan.

Setelah diberi perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media video animasi *Kastari Sentra*, hasil *posttest* menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada seluruh indikator kemampuan berpikir simbolik. Rata-rata skor posttest lebih tinggi dibandingkan skor pretest. Secara keseluruhan, peningkatan terlihat pada aspek mengenal bilangan, mengenal huruf, serta kemampuan anak dalam mempresentasikan simbol melalui gambar atau tulisan.

Tabel 1. Perbandingan Selisih Nilai *Pre-test* dan *Post-test*

No	Skor Pretest	Skor Posttest	Selisih
1.	16	30	14
2.	11	28	17
3.	21	29	8
4.	18	28	10
5.	15	27	12
6.	14	27	13

No	Skor Pretest	Skor Posttest	Selisih
7.	16	26	10
8.	11	27	16
9.	20	29	9
10.	15	28	13
11.	12	28	16
12.	11	26	15
13.	13	26	13
14.	11	26	15
15.	11	27	16
	215	412	197
	14,33	27,46	13,13
	44,79%	85,83%	41,04%

Tabel perbandingan hasil *pretest* dan *posttest*, terlihat adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan berpikir simbolik anak setelah diberikan perlakuan melalui media video animasi. Hasil *pretest* menunjukkan total skor sebesar 215 dengan nilai rata-rata (*mean*) 14,33 atau 44,79% dari skor ideal. Sementara itu, hasil *posttest* memperlihatkan peningkatan dengan total skor mencapai 412, rata-rata 27,46, dan persentase 85,83%. Maka dapat disimpulkan, terdapat selisih total skor sebesar 197, serta peningkatan rata-rata sebesar 13,13, yang mencerminkan kenaikan persentase sebesar 41,04% antara hasil *pretest* dan *posttest*.

Kemampuan berpikir simbolik merupakan kemampuan anak untuk menggunakan simbol seperti kata, gambar, tanda, atau benda untuk mewakili suatu objek, peristiwa, atau ide tertentu tanpa harus berhubungan langsung dengan benda atau peristiwa tersebut. Pada teori psikologi perkembangan (Nur'Aisyah, 2021), khususnya menurut Jean Piaget, kemampuan berpikir simbolik muncul pada tahap praoperasional (sekitar usia 2–7 tahun) (Sukmawati, 2022). Kemampuan berpikir simbolik merupakan tahap awal pemikiran pra operasional yaitu anak mulai membayangkan secara mental suatu objek yang tidak ada dihadapan dirinya ('Aisyah, 2021).

Hasil analisis data menunjukkan terdapat peningkatan yang nyata pada kemampuan berpikir simbolik anak setelah diberikan perlakuan menggunakan media video animasi. Hal ini terlihat dari perbandingan skor *pretest* dan *posttest*, dimana rata-rata skor meningkat dari 14,33 pada *pretest* menjadi 27,46 pada *posttest*, dengan selisih *mean* sebesar 13,13. Peningkatan tersebut bukan hanya bersifat deskriptif, melainkan juga terbukti secara statistik signifikan melalui uji *Paired Sample t-Test*; nilai *t* hitung sebesar 18,005 dengan derajat kebebasan 14 dan nilai signifikansi dua arah (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,000 ($< 0,05$) menunjukkan bahwa perbedaan antara skor sebelum dan sesudah perlakuan tidak terjadi secara kebetulan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa perlakuan berupa penggunaan video animasi memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir simbolik anak.

Secara eksplisit, penelitian ini menjawab rumusan masalah bahwa penggunaan media video animasi berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia 5–6 tahun. Peningkatan ini terjadi karena video animasi mampu menghadirkan representasi visual yang konkret sekaligus menarik, sehingga memudahkan anak memahami konsep abstrak melalui simbol-simbol yang ditampilkan (Agustin & Dhieni, 2025).

Temuan penelitian ini selaras dengan hasil penelitian Fanni dkk (2022) yang menemukan bahwa media audiovisual dapat meningkatkan kemampuan literasi awal anak usia dini. Demikian juga penelitian Oktavia & Nuraeni (2021) yang membuktikan bahwa

media video animasi menumbuhkan minat belajar anak dan memfasilitasi keterampilan membaca permulaan. Dalam konteks berpikir simbolik, penelitian [Kencanawati dkk. \(2023\)](#) menunjukkan media berbasis *augmented reality* meningkatkan pemahaman simbol anak, dan penelitian ini memperkuat temuan tersebut dengan menekankan efektivitas media video animasi.

Peningkatan yang signifikan pada aspek bilangan juga konsisten dengan temuan [Enjela dkk \(2024\)](#) yang melaporkan bahwa video animasi berpengaruh positif pada kemampuan berhitung permulaan anak usia 5–6 tahun. Namun, penelitian ini memperluas kajian pada aspek huruf dan simbol gambar, sehingga novelty penelitian ini terletak pada keterpaduan peningkatan kemampuan numerasi dan literasi simbolik secara bersamaan.

Lebih jauh, temuan penelitian ini mendukung teori perkembangan kognitif Piaget yang menempatkan anak usia 2–7 tahun pada tahap praoperasional, di mana fungsi simbolik berkembang pesat. Penggunaan media visual dinamis seperti animasi terbukti membantu anak menginternalisasi konsep simbolik dengan lebih mudah. Hal ini sejalan dengan teori *Bruner* yang menekankan bahwa anak belajar melalui tahap representasi ikonik sebelum menuju representasi simbolik ([Tanjung 2022](#)).

Jika dibandingkan dengan penelitian [Novianti, Miranda & Amalia \(2024\)](#) yang menggunakan *Mathematical Intelligence Stick*, penelitian ini memperlihatkan bahwa meskipun media berbeda, prinsip utamanya adalah keterlibatan aktif anak melalui pengalaman belajar multisensori. Media video animasi menambahkan elemen visual bergerak dan audio yang membuat proses internalisasi simbol lebih menyenangkan.

Indikator kemampuan mempresentasikan gambar dan tulisan yang ada pada video animasi menggunakan imajinasi, anak menunjukkan perkembangan kreativitas simboliknya. Anak tidak hanya mampu menyebutkan kembali objek yang dilihat, tetapi juga mulai menambahkan detail atau cerita berdasarkan imajinasi mereka ([Melati dkk 2023](#)). Hal ini sejalan dengan pandangan Piaget bahwa berpikir simbolik mencakup penggunaan imajinasi untuk merepresentasikan pengalaman yang tidak hadir secara langsung. Hasil penelitian [Putri & Rahmawati \(2021\)](#) juga memperkuat temuan ini, di mana penggunaan video animasi mendorong anak untuk mengembangkan narasi kreatif dari visual yang mereka tonton..

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengonfirmasi hasil-hasil sebelumnya, tetapi juga memberikan kontribusi baru berupa bukti empiris bahwa media video animasi dapat secara efektif meningkatkan berbagai dimensi berpikir simbolik anak, baik numerasi maupun literasi simbol. Novelty penelitian ini terletak pada pengintegrasian video animasi dalam konteks lokal TK Bangun Nusantara III serta penggunaan desain eksperimen sederhana yang menunjukkan efek kuat terhadap kemampuan simbolik anak usia 5–6 tahun.

4. Kesimpulan

Penggunaan media video animasi berpengaruh terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun di TK Bangun Nusantara III Kec. Pelepat Ilir Kab. Bungo. Kemampuan berpikir simbolik anak lebih meningkat sesudah menggunakan media video animasi selama beberapa pertemuan. Hal ini bisa dilihat melalui hasil uji hipotesis. H_0 di tolak dan H_a diterima data tersebut menunjukkan pengaruh yang signifikan. Dengan demikian hipotesis penelitian terdapat Pengaruh Media Video Animasi Terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun di TK Bangun Nusantara III Kec. Pelepat Ilir Kab. Bungo.

Daftar Pustaka

- ‘Aisyah, H. N. (2021). Identifikasi Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 42–49. <https://doi.org/10.21831/jpa.v10i1.38741>
- Agustin, R., & Dhieni, N. (2025). *Aulad : Journal on Early Childhood Penggunaan Video Pembelajaran terhadap Kemandirian Anak Usia 5-6 Tahun*. 8(2), 784–790. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i2.697>
- Anggraeni, S. O., Bachri, B. S., & Jannah, M. (2022). Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Keaksaraan dan Berpikir Simbolik Anak TK. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 5(2), 395–409. <https://doi.org/10.31539/joeai.v5i2.3928>
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta.
- Aswati, F., & Abu Anwar. (2022). Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru Sd. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 7(1), 36–44.
- Dwita Putri, M., Nur Ismiatiun, A., & Rosyadi, A. F. (2025). *Analisis Perilaku Bullying Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Harapan Bunda Kota Jambi*. 8(1), 134–141. <https://doi.org/10.31326/jcpaud.v8i1.2231>
- Enjela, B. O., Miranda, D., & Amalia, A. (2024). Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Edukasi*, 2(2), 47–57. <https://doi.org/10.60132/edu.v2i2.257>
- 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>
- Fitriani, N., Ihlas, I., Kusumawati, Y., Hermansyah, H., & Maulana, I. (2025). Penerapan Video Animasi pada Tema Alam Semesta untuk Anak Usia Dini di TK Sinar Mutiara Lambu Bima. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 7(3). <https://doi.org/10.61227/arji.v7i3.374>
- Hanafi, I., & Sumitro, E. A. (2019). Perkembangan kognitif Jean Piaget. *Al-Ta'dib*, 3(1), 89–100. https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Pengembangan++Kognitif+Jean+Piaget+&btnG=
- Irawan dkk, T., Dahlan, T., Fitrianisah, F., & Universitas Pasundan, F. (2021). Analisis Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 7, 212–225.
- Karmila, D., & Saputra, A. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Kemampuan Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun di TK Islam Bakti 71 Sialang Gaung. XX*.
- Mariam, Nafiqoh, H., & Atika, A. R. (2024). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini dengan Aplikasi PowerPoint. *Jurnal Ceria*, 7(1), 90–99.
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I., Saputra, A. M. A., & ... (2023). Pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar. *Journal on* <https://www.jonedu.org/index.php/joe/article/view/2988>
- Miranti, W., Febriyanti, Dewi, K., & Murtopo, A. (2023). Pengaruh Video Animasi Hamid

Kid's Terhadap Kemampuan Mengenal Angka pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Bima Al-Kirana Sekayu. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(6), 7403–7415.

Ningtias. (2023). *Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV SDN 2 Tatakarya Lampung Utara* [Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung]. <http://repository.radenintan.ac.id/28803/>

Nur'Aisyah, H. (2021). Identifikasi Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 42–49.

Octavia, A., Muazzomi, N., & Utami, W. S. (2025). Model Pembelajaran Talking Stick untuk Menstimulasi Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 91–100.

Oktavia, A., & Nuraeni, L. (2021). Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Untuk Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Media Audiovisual. *Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 4(1), 1–7.

Putri A, & Rahmawati. (2021). Pengaruh video animasi terhadap pengembangan narasi kreatif dan berpikir simbolik anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(8), 112–124.

Ruslan, A. (2021). Struktur Naratif Si Pitung Dalam Media Animasi Oleh Kastari Sentra Dan Yaps Animation. *Kartala*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.36080/kvs.v1i1.74>

Siregar, M. (2019). *Alternatif Baru Media Pembelajaran Kemampuan Membaca permulaan*. 5(1–5).

Sugiyono, S., & Lestari, P. (2021). *Metode penelitian komunikasi (Kuantitatif, kualitatif, dan cara mudah menulis artikel pada jurnal internasional)*. Alvabeta Bandung, CV.

Sukmawati, D., Parmiti, D., & Handayani, D. (2022). Media pembelajaran jejak (big maze ular tangga) dalam kemampuan kognitif pada anak kelompok B. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(3), 463–469. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/58245>

Tanjung, D. S., Mahulae, S., & Tumanggor, A. F. M. (2022). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Picture And Picture Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Mutiara Pendidikan Indonesia*, 7(2), 144–154. <https://doi.org/10.51544/mutiarapendidik.v7i2.3393>

Umaroh, Gina Kania, & Rini Novianti Yusuf. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Dengan Menggunakan Media Papan Hubung Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Tahsinia*, 4(1), 71–81. <https://doi.org/10.57171/jt.v4i1.341>

Vista Banggur, M. D., Tamo Ina Talu, A., Esabella, S., & Rodianto. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Bulletin of Information Technology (BIT)*, 3(4), 247–254. <https://doi.org/10.47065/bit.v3i4.368>