

Kode>Nama Rumpun Ilmu: /Teknik Informatika

LAPORAN AKHIR PENELITIAN



**PENINGKATAN KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL
ANAK USIA DINI MELALUI PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI
DI TK TAQIFA BANGKINANG KOTA**

TIM PENGUSUL

KETUA : Deddy Gusman, S.Kom., M.Ti
ANGGOTA 1 : Dr. Nurmalina, M.Pd.
ANGGOTA 2 : Pangeran Otda Madani
ANGGOTA 3 : Nuraini Safitri

**PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI
TAHUN AJARAN 2020/2021**

**HALAMAN PENGESAHAN PENELITIAN
UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI**

Judul Penelitian : Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini melalui Penggunaan Media Animasi Di TK Taqifa Bangkinang Kota

Kategori Penelitian : Teknik Informatika

Ketua : Deddy Gusman, S.Kom.,M.T.I.

a. NIP/NIDN : 096542160/1005088602

b. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli

c. Program Studi : SI Teknik Informatika

d. No. Telp : 08132844422

e. e-mail : deddyg@mail.com

Anggota Peneliti (1) :

a. Nama Lengkap : Dr. Nurmalina, MPd.

b. NIDN/NIP : 1005038504/109542104

c. Program Studi : SI PG PAUD

Anggota Peneliti (2) :

a. Nama Lengkap : Pangeran Otda Madani

b. NIDN/NIM : 1955201033

c. Program Studi : Teknik Informatika

Anggota Peneliti (3) :

a. Nama Lengkap :
b. NIDN/NIP :
c. Program Studi :

Lokasi Penelitian : PAUD Tambusai

Biaya Usulan : 5.250.000

Bangkinang, 27 Juni 2021

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai,



Endang Azzardi, M.Sc.
NIP-TT 096 542 194

Ketua Pelaksana,


Deddy Gusman, S.Kom.,M.T.I.
NIP-TT 096 542 162

Menyetujui,
Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat
Ketua



Ns. Apriza, S.Kep.,M.Kep
NIP-TT 096.542.024

IDENTITAS DAN URAIAN UMUM

Judul Penelitian : **Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini melalui Penggunaan Media Animasi di TK Taqifa Bangkinang Kota**

1. Tim Peneliti :

No	Nama	Jabatan	Bidang Keahlian	Program Studi
1.	Deddy Gusman, S.Kom.,M.TI.		Teknik Informatika	T. Informatika
2.	Dr. Nurmalina, M.Pd.	Lektor	Pendidikan B. Indonesia	PG PAUD
3.	Pangeran Otda Madani	Mahasiswa	Teknik Informatika	T. Informatika
3.	Nuraini Safitri	Mahasiswa	PG PAUD	PG PAUD

2. Objek Penelitian penciptaan (jenis material yang akan diteliti dan segi penelitian): anak

3. Masa Pelaksanaan

Mulai : bulan Februari tahun 2021

Berakhir : bulan Juni tahun 2021

5. Lokasi Penelitian Bangkinang

7. Instansi lain yang terlibat (jika ada, dan uraikan apa kontribusinya)

“TK Taqifa”

8. Skala perubahan dan peningkatan kapasitas sosial kemasyarakatan dan atau pendidikan yang ditargetkan

“Efektivitas pemanfaatan Media Animasi”

9. Jurnal ilmiah yang menjadi sasaran (tuliskan nama terbitan berkala ilmiah internasional bereputasi, nasional terakreditasi, atau nasional tidak terakreditasi dan tahun rencana publikasi)

“Nasional”

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
ABSTAK	ii
DAFTAR ISI	iii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Pembatasan Masalah	4
C. Perumusan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori.....	6
B. Penelitian yang Relevan	12
C. Kerangka Berfikir	14
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	15
B. Tempat dan Waktu Penelitian	15
C. Sumber Data	16
D. Teknik Pengumpulan Data.....	17
E. Teknik Pengabsahan Data.....	18
F. Teknik Analisis Data.....	18
BAB IV RANCANGAN ANGGARAN DAN JADWAL PENELITIAN	
A. Rancangan Anggaran Penelitian	20
B. Jadwal Penelitian	20
BAB V HASIL PENELITIAN	
BAB VI PENUTUP	
A. Simpulan	
B. Saran	
DAFTAR PUSTAKA	21
LAMPIRAN	22

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya penstimulusan dan rangsangan yang dilakukan kepada anak yang baru lahir sampai dengan usia 0-6 tahun Golden Age yang dilakukan dengan memberi rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak, baik jasmani maupun rohani agar anak siap dalam memasuki pendidikan selanjutnya (Suyadi, 2013:18). Usia 0-6 merupakan masa emas untuk memberikan stimulus dan rangsangan kepada anak usia dini.

Anak usia dini ialah kelompok yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik yaitu pola pertumbuhan dan perkembangan, intelegensi, sosial emosional, bahasa, dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak (Fadhilla, 2016:19). Jadi dapat dipahami bahwa anak usia dini yaitu 0 sampai dengan 6 tahun yang mempunyai pola pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa sehingga muncul keunikan pada diri anak yang wajib distimulus dan diberi rangsangan dengan baik oleh orangtua maupun guru.

Pada dasarnya manusia terlahir ke dunia ini tanpa identitas, tidak mengenal apa-apa dan siapa-siapa serta untuk apa dilahirkan. Ia juga dilahirkan tanpa berpesan terlebih dahulu untuk dijadikan apa, bagaimana dan mau kemana selanjutnya, kecuali hanya satu bahwa manusia dilahirkan hanya membawa fitrah yang telah dianugrahi Allah SWT (Persada, 2013: 5).

Adapun menurut ahli psikologi John Lock anak lahir bagaikan kertas putih yang belum ada gambarannya. Masa anak sering dikatakan dengan masa Golden Age, dimana perkembangan fisik, motorik, intelektual, emosional, bahasa, dan sosial berkembang sangat cepat. Priode emas ini harus diberikan perawatan yang prima untuk menjadikan anak sebagai generasi penerus yang berkualitas (Wulandari, 2014: 5).

Pada masa Golden Age anak juga sangat peka terhadap stimulus-stimulus yang dilakukan oleh lingkungan sekitar, misalnya interaksi dengan teman sebaya disekolah, orangtua dirumah, bahkan guru disekolah dengan kegiatan yang dilakukan seperti bermain sambil belajar. Karena bermain sambil belajar pada prinsipnya ada kaitannya dengan perkembangan keenam aspek salah satunya adalah sosial emosional anak. Kemampuan sosial dan emosional merupakan dua kemampuan yang berbeda, walaupun demikian kedua kemampuan atau aspek tersebut tidak dapat dipisahkan bahkan saling berkaitan satu sama lain.

Menurut Hurlock perkembangan sosial berarti perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial, anak dituntut berperilaku yang sesuai dengan aturan dan norma dalam masyarakat tempat anak berada sesuai agar anak diterima dalam masyarakat tersebut (Hurlock, 1991: 250). Sedangkan menurut Susanto perkembangan sosial merupakan proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap sesama kelompok, moral dan tradisi dan meleburkan diri menjadi satu kesatuan dan saling berkomunikasi dan bekerja sama (Susanto, 2012: 40).

Menurut Morgan dalam susanto menyatakan bahwa emosi dapat diartikan sebagai perasaan atau afeksi yang melibatkan kombinasi antara gejala fisikologis seperti denyut jantung yang cepat dan perilaku yang tampak seperti tersenyum atau ringisan. Menurut Susanto emosi sendiri merupakan perasaan batin seseorang baik berupa pergolakan pikiran nafsu keadaan mental dan fisik yang muncul atau manifestasi kedalam bentuk-bentuk atau gejala-gejala seperti takut, marah, cemas, murung, lekas iri, cemburu, senang, kasih sayang dan ingin tahu .8

Adapun kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun menurut Erik Erikson dimana pada tahap ini anak dapat berinteraksi dilingkungan sekitarnya, anak dapat bersikap kooperatif dengan teman, adanya peningkatan rasa tanggung jawab, anak dapat menyelesaikan tugas dengan percaya diri (Diane E. Papalia et al. 2010: 370).

Tidak dapat dipungkiri permasalahan dalam pendidikan anak usia dini saat ini memang ada termasuk penggunaan media dalam penyampaian materi kepada anak yang kurang efektif dan keterlibatan guru dalam mengevaluasi hasil kegiatan

kurang maksimal, sehingga pemberian rangsangan atau penstimulusan enam aspek perkembangan anak usia dini sangat minim khususnya dalam aspek yang akan penulis lihat yaitu, perkembangan sosial emosional anak. Kemudian proses pembelajaran yang monoton seringkali membuat anak merasa bosan dan tidak antusias saat melakukan kegiatan sehari-hari. Penggunaa media memberikan pengaruh besar terhadap tercapainya proses pembelajaran.

Pada dasarnya anak usia dini adalah peniru, apa yang dilihat dan didengar itu lah yang mereka lakukan, jadi sebagai pendidik harus mampu memberikan ontok yang baik. Salah satunya dengan media pembelajaran menggunakan media yang interaktif salah satunya penggunaan media animasi yang di mana didalamnya mengandung unsur-unsur edukasi yang memfokuskan kepada pengembangan sosial emosional anak.

Supaya anak menjadi lebih fokus dalam proses kegiatan dan juga mempermudah guru untuk menyampaikan ide, pesan dan membimbing anak, salah satu cara guru untuk mengatasi keadaan tersebut dengan penggunaan media dalam proses pembelajaran yang bervariasi tidak monoton. Fungsi media dalam kegiatan tersebut sebagai penyaji dan stimulus informasi (Usman dan Asnawir, 2002: 13 Menurut Hamidjojo media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju (Arsyad, 2014: 3).

Banyak jenis media yang bisa digunakan oleh guru untuk penyampaian pesan pembelajaran bukan hanya menggunakan media gambar dan lain sebagainya. Menurut Bandura seseorang dapat belajar melalui pengamatan terhadap satu objek, objek harus menarik, dapat dipercaya, sesuai dengan kelompok dan memiliki standar kegunaan. Berdasarkan hal tersebut salah satu media dalam suatu kegiatan yang dapat digunakan dalam pembelajaran anak usia dini ialah media animasi. Sebuah rangkaian gambar barangkali tidak memiliki ribuan kata, namun demikian ia tiga kali lebih efektif dibandingkan kata-kata gambar-gambar dan kata-kata saja. Ketika proses kegiatan menggunakan dimensi

audio dan visual, pesan yang diberikan akan menjadi lebih bermanfaat dan bermakna berkat sistem penyampaian tersebut (Silberman, 2013: 25)

Pemanfaatan media animasi dapat digunakan oleh guru untuk mengenalkan kepada anak tentang aspek sosial emosional. Media animasi menjadi suatu yang menarik jika dijadikan pedoman bagi pengajar pada umumnya, terutama pengenalan sosial emosional yang membutuhkan sebuah cerita pendek yang dikemas menjadi rangkaian animasi bergerak. Kemudian yang merasa kesulitan dalam mencari media yang tepat untuk menyampaikan materi dalam menciptakan suasana menarik dan tidak membosankan bagi anak. Data pengamatan awal yang dilakukan penulis pada tanggal 15 September 2016 diketahui jumlah peserta didik kelompok B2 di Taman Kanak Kanak Aftihu Jannah sebagai berjumlah 13 anak yang terdiri dari 8 laki-laki dan 5 perempuan.

Dari pengamatan yang penulis lakukan bahwa guru telah menggunakan media animasi dalam kegiatan khususnya dalam mengenalkan aspek sosial emosional tetapi dari hasil observasi menunjukkan bahwasanya masih ada beberapa anak yang kemampuan sosial emosionalnya belum berkembang secara optimal terlihat dari anak yang kurang bermain bersama anak-anak lain dilingkungan sekitarnya, kurangnya bersikap kooperatif dengan teman, kurangnya rasa bertanggung jawab, belum memiliki kepercayaan diri yang tinggi dan dilihat dari keadaan anak yang pada dasarnya, tidak suka terikat, belum suka pelajaran, belum bisa menjalankan kewajiban-kewajiban, merasa bosan dengan kegiatan pembelajaran karena monoton, anak hanya ingin bermain dan membuang-buang waktu. Sedangkan guru sudah mengenalkan kegiatan menggunakan media yang interaktif Hasil Observasi TK Taqifa Bangkinang Kota. Berdasarkan uraian di atas, penulis ingin melakukan suatu penelitian tentang “Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini melalui Penggunaan Media Animasi di TK Taqifa Bangkinang Kota”.

B. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini dibatasi pada Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini melalui Penggunaan Media Animasi di TK Taqifa Bangkinang Kota”

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini bisa dinyatakan secara umum dengan rumusan sebagai berikut: “Bagaimana Media Animasi Mampu Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini di TK Taqifa Bangkinang Kota ?”

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini melalui Penggunaan Media Animasi di TK Taqifa Bangkinang Kota.

1. Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memperkaya ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang pendidikan, yaitu yang berkaitan dengan masalah pendidikan anak usia dini serta efektivitas pemanfaatan gadget pada anak usia dini. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memperkaya ilmu pengetahuan yang berkenaan dengan mata kuliah Pendidikan Anak Usia Dini.

2. Praktis

a) Bagi Akademisi

Bagi akademisi, penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah penelitian mengenai dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan anak usia dini.

b) Bagi Pembuat Kebijakan

Bagi pembuat kebijakan, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan rujukan dalam membuat dan memutuskan suatu kebijakan khususnya bagi pembuat kebijakan di Bangkinang mengenai masalah terkait yaitu pendidikan anak.

c) Bagi Masyarakat

Bagi masyarakat khususnya pembaca, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan mengenai pendidikan anak usia dini khususnya pendidikan dalam keluarga.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengertian Media

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Asosiasi Pendidikan Nasional, media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatan-peralatannya (Sadiman et al., 2012:7).

Menurut Heinich mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantarkan informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televisi, film, foto, radio, rekaman, audio, gambar yang diperoyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi (Daryanto, 2010: 4).

Menurut Gagne dan Briggs media pembelajaran merupakan alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang terdiri antara lain buku, tape, recorder, film, slide, gambar, foto, televisi, grafik dan computer (Arsyad, 2014: 4).

Yusufhadi mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali (Miarso, 1970)

Menurut para ahli di atas dapat penulis simpulkan bahwa yang dimaksud media adalah semua bentuk perantara atau medium yang digunakan oleh guru guna mempermudah dalam menyampaikan pesan dan informasi dalam suatu kegiatan yang dilakukan sehingga tujuan diharapkan dapat tersampaikan dengan baik dari guru kepada anak.

2. Tujuan Media Pembelajaran

Media dalam melakukan suatu kegiatan memiliki peran penting sebagai alat bantu untuk membuat proses belajar mengajar yang efektif dan efisien. Dalam

hal ini tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a. Mempermudah proses pembelajaran dikelas,
- b. Meningkatkan efesiensi proses pembelajaran,
- c. Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar,
- d. Membantu konsentrasi anak dalam proses pembelajaran (Sanaky, 2011: 4).

Jadi tujuan di gunakannya media pembelajaran adalah sebagai alat bantu yang digunakan dalam proses kegiatan dikelas dapat mempermudah guru dalam menyampaikan pesan kepada anak, media tidak hanya mempermudah dalam proses kegiatan akan tetapi media juga dapat meningkatkan tujuan kegiatan, dengan adanya media yang menyenangkan bagi anak dalam suatu kegiatan di kelas dapat menumbuhkan minat pada anak, serta memberikan proses kegiatan yang menyenangkan bagi anak sehingga anak tidak merasa bosan.

3. Jenis Media Pembelajaran

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran pada masa sekarang (modern), tentunya mempunyai perbedaan dalam wujudnya. Media pembelajaran berbasis teknologi dewasa ini sangat maju dan cukup variatif, masih terbuka untuk lebih canggih masa pada yang akan datang. Berdasarkan perkembangan teknologi Seels dan Richey membagi media pembelajaran dalam empat kelompok, yaitu: a. Media hasil teknologi cetak Media hasil teknologi cetak yaitu cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi melalui proses pencetakan. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafis, dan foto. Teknologi jenis ini dapat menghasilkan materi dalam berbagai bentuk seperti bentuk salinan tercetak, contohnya buku teks, modul, majalah dan lain-lain.

b. Media hasil teknologi audio-visual

Media hasil teknologi audio-visual adalah suatu cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual seperti, proyektor film, televisi, video, dan sebagainya.

c. Media hasil teknologi berbasis komputer

Media hasil teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor. Berbagai jenis pembelajaran atau kegiatan yang menggunakan komputer yang istilah umumnya dikenal pengajaran dengan bantuan komputer.

d. Media hasil teknologi gabungan

Media hasil teknologi gabungan adalah cara yang digunakan untuk menghasilkan atau menyampaikan materi dengan mengkombinasikan satu atau lebih bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Kombinasi dari beberapa teknologi ini dianggap teknik yang paling efektif dalam suatu kegiatan.

Menurut Anita media dapat dikelompokkan menjadi tiga bagian yakni:

- a. media visual media yang dapat dipandang atau dilihat, seperti poster, majalah, gambar dan lain sebagainya
- b. media audio merupakan media yang disampaikan kepada anak melalui indra pendengar, seperti radio, *type recorder* dan lain sebagainya
- c. media audio visual yakni media pembelajaran yang dapat didengar dan
- d. dilihat langsung oleh anak, seperti televisi, laptop dan lain sebagainya (Anita, S. 2010:4).

Menurut pendapat para ahli di atas dapat penulis simpulkan jenis media pembelajaran dapat dibedakan dari beberapa jenis yaitu bagian seperti media visual contoh gambar, poster. Media audio dapat didengar contoh radio, *type recorder* dan media gabungan antara audio dan visual seperti televisi dan menggunakan komputer yang diproyeksikan LCD proyektor digunakan guru untuk menyampaikan materi kepada anak sehingga diharapkan tujuan dalam suatu kegiatan yang dilakukan dapat tercapai dengan baik.

4. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan anak sehingga dapat mendorong tercapainya proses belajar mengajar (Ibrahim dan Nana Syaodih, 2004: 121). Media akan

lebih menarik perhatian anak sehingga menumbuhkan rasa ingin tahu anak untuk membangun pengetahuan anak.

Menurut Kemp dan Dauton mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media pembelajaran di kelas adalah sebagai berikut:

- a. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku
- b. Pembelajaran bisa lebih menarik
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif
- d. Waktu pembelajaran dapat lebih singkat
- e. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana terdapat integrasi didalamnya
- f. Pembelajaran dapat diberikan kapanpun dan dimanapun
- g. Dapat meningkatkan sikap positif siswa
- h. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih (Arsyad, 1985: 3)

Media dalam suatu kegiatan dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan anak sehingga dapat mendorong tercapainya proses kegiatan yang di stimulus oleh guru.

Arsyad mengatakan fungsi media dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses kegiatan yang dilakukan oleh guru kepada anak.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dan menimbulkan keinginan mengikuti kegiatan, interaksi yang lebih langsung antar anak dan lingkungannya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang dan waktu, anak dapat melihat objek tanpa harus berada ditempat sebenarnya (Arsyad, 1985:25). Menurut pendapat ahli di atas dapat penulis simpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah agar anak lebih fokus dan konsentrasi dalam proses kegiatan berlangsung sehingga anak mudah memahami apa

yang disampaikan oleh guru, serta indikator perkembangan dan tujuan dalam proses kegiatan dapat tercapai dengan baik salah satunya sosial emosional.

B. Hakikat Animasi

1. Pengertian Animasi

Sebagai media audio visual dengan memiliki unsur gerakan dan suara, animasi dapat digunakan sebagai alat bantu mengajar. Kemampuan animasi untuk memanipulasi waktu dan ruang dapat mengajak anak untuk melanglang buana kemana saja walaupun dibatasi oleh ruangan kelas (Uno, 2011: 135).

Animasi atau yang lebih sering disebut film animasi atau film kartun adalah film yang merupakan hasil dari pengelolaan gambar diam hingga menjadi gambar bergerak yang diolah dalam bentuk yang menarik. Animasi berasal dari kata animation yang dalam bahasa latinnya animasi yang berarti jiwa. Animasi adalah memberikan jiwa pada karakter sehingga terlihat hidup. Menurut Reiber animasi dapat digunakan untuk menarik perhatian peserta jika digunakan secara tepat, animasi dapat membantu proses pembelajaran (Rusman, et.all. 2015: 296).

Menurut Mayer animasi didefinisikan sebagai rangkaian perubahan gambar dengan cepat yang ditampilkan pada layar komputer yang mewakili ilusi gerakan. Menurut Purnama animasi merupakan urutan frame yang ketika diputar dengan kecepatan yang cukup dapat menyajikan gambar bergerak lancar seperti sebuah film atau video. Media animasi berisi kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran (<http://ashiriesuci.com/>, 2106).

Menurut Lin animasi pembelajaran merupakan gambar bergerak yang digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran. Media animasi berisi kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran http://www.academia.edu/download/31933424/17-uhammad_Rahmattullah_2.pdf (24 Desember 2016).

Menurut pendapat para ahli diatas dapat penulis simpulkan bahwa pengertian animasi adalah proses gambar yang bergerak dengan kecepatan penuh atau seolah-olah menjadi hidup sehingga dapat menarik perhatian anak dalam pemakaian yang tepat dan dapat menunjang proses kegiatan yang dilakukan di Taman Kanak-kanak.

2. Jenis Media Animasi

Adapun beberapa jenis animasi Menurut Purnama animasi dibagi menjadi dua jenis yaitu:

a. Animasi 2D

Animasi 2D ialah gambar bergerak dalam lingkungan dua dimensi yang dilakukan dengan urutan gambar berturut-turut atau frame yang menstimulus gerak oleh setaip gambar (Purnama, 2013: 81). Kemudian proses pembuatan animasi 2D masih bersifat manual dan membutuhkan waktu yang lama.

b. Animasi 3D

Animasi 3D adalah objek animasi yang berada dalam ruang 3D. animiasi jenis ini dapat dirotasikan dan dipindahkan seperi objek yang nyata. Animasi jenis ini proses pembuatannya menggunakan program komputer dan terbilang cepat dibandingkan proses pembuatan animasi 3D.

Adapun jenis video animasi yang digunakan oleh guru di tempat penelitian yang penulis lakukan yaitu menggunakan jenis video animasi 3D.

3. Keuntungan dan Kelemahan Animasi

Penggunaan media animasi ini memiliki keuntungan dan kelemahan berikut diuraikan keuntungan dan kelemahan media animasi. Keuntungan media animasi sebagai berikut; bisa menarik perhatian anak, membuat anak merasa antusias, proses sitimulasi dan rangsangan yang efektif. Kelemahan dari media animasi membutuhkan peralatan yang khusus dalam presentasinya dan kemampuan guru dalam mengevaluasi.

4. Manfaat Media Animasi

Penggunaan media teknologi yang dapat menimbulkan dampak positif dengan kata lain pemanfaatan multimedia atau animasi sebagai sarana pembelajaran dan sarana seorang guru dalam melakukan proses kegiatan. Dengan demikian multimedia atau animasi yang interaktif, proses kegiatan didalam kelas menjadi lebih menarik dan anak-anak dapat bermain sambil belajar.

Menurut Nawangsari yang menemukan bahwa animasi atau multimedia dapat meningkatkan kemampuan anak (Indrijati, 2006:110). Animasi dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan ide, informasi atau pesan yang digunakan dalam berbagai bidang kehidupan. Animasi dapat digunakan untuk menyampaikan pesan kepada anak sebagai pendengar atau penonton dalam pendidikan, dalam pendidikan animasi dapat digunakan untuk menyampaikan materi dalam suatu kegiatan agar anak mudah untuk memahami.

Manfaat animasi dalam proses kegiatan, animasi seperti media lain yang memiliki peran dalam di bidang pendidikan khususnya untuk meningkatkan kualitas suatu proses kegiatan, manfaat animasi antara lain pertama dapat menyampaikan pesan secara menyeluruh dengan visual dan dinamik, kedua animasi mampu menarik perhatian anak dengan sangat mudah, ketiga animasi dapat menyajikan media yang lebih menyenangkan, keempat secara visual dan dinamik yang disediakan oleh teknologi animasi mampu memudahkan proses pengenalan dengan cara demonstrasi.

C. Pengertian Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini

1. Pengertian Sosial Anak Usia Dini

Kemampuan sosial dan emosional merupakan dua aspek yang berbeda satu sama lain namun pada kenyataannya keduanya memiliki keterkaitan dan saling berhubungan. Menurut Hurlock perkembangan sosial berarti perolehan kemampuan perilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Anak dituntut berperilaku yang sesuai dengan aturan dan norma dalam masyarakat tempat anak berada sesuai agar anak diterima dalam masyarakat tersebut (Hurlock, 1991: 250) Yusuf

memaparkan beberapa keterampilan sosial yang diharapkan muncul pada anak usia prasekolah atau yang biasa digolongkan ke dalam aspek kemampuan membina hubungan dengan orang lain.

Menurut Sunaryo perilaku sosial merupakan aktivitas dalam berhubungan dengan orang lain, baik dengan orang tua, saudara, maupun teman yang meliputi proses berfikir, beremosi dan mengambil keputusan (Yurdik, 2011: 446) Menurut Gordon dan Browne mengembangkan keterampilan perlu dipelajari anak di Taman Kanak-Kanak yaitu pembinaan hubungan dengan anak lain, membina hubungan dengan kelompok dan membina diri sebagai individu.

Menurut pendapat para ahli di atas dapat penulis simpulkan bahwa perkembangan sosial merupakan proses kemampuan perilaku anak sesuai dengan aturan yang berlaku dalam lingkungan masyarakat dimana anak berada dan kemampuan seorang anak untuk berbaur dengan lingkungan sekitar sesuai aturan sehingga anak dapat diterima dalam kehidupan masyarakat tersebut dan pada tahap ini anak mulai aktif serta mampu bekerjasama dengan anak lainnya.

2. Pengertian Emosional Anak Usia Dini

Pemaknaan terhadap emosional seringkali salah, sebab emosi pada umumnya dimaknai sebagai rasa dan perasaan-perasaan negatif lainnya contoh kecenderungan rasa takut yang berlebihan, sebaliknya bahwa makna emosi mencakup gejala perasaan yang ada didalam diri setiap individu. Emosi apabila dikendalikan dengan baik siap dikembangkan agar kedepannya mendapatkan kualitas hidup yang lebih baik. Hal ini menyatakan bahwasanya kemampuan emosi jika distimulus atau diberi rangsangan dengan sangat baik bisa menjadi sesuatu kemampuan yang baik untuk anak kedepannya.

Emosional adalah kemampuan untuk mengenali, mengelola emosi agar anak mampu merespon secara positif setiap kondisi yang merangsang munculnya emosi-emosi ini (Mashar, 2011: 118). Kemudian Menurut Goelman menjelaskan bahwa emosional merujuk pada perasaan dan pikiran yang khas, suatu keadaan biologis dan psikologis dan serangkaian kecenderungan untuk bertindak (Saefullah, 2012: 177).

Menurut Gardner dalam Saefullah kecerdasan pribadi terdiri dari kecerdasan antar pribadi yaitu kemampuan untuk memahami orang lain, apa yang memotivasi mereka, bagaimana mereka bekerja, bagaimana bekerja bahu membahu dengan kecerdasan. Sedangkan kecerdasan intra pribadi adalah kemampuan yang korelatif, tetapi terarah ke dalam diri. Kemampuan tersebut adalah kemampuan membentuk suatu model diri sendiri yang teliti dan mengacu pada diri serta kemampuan untuk menggunakan modal tadi sebagai alat untuk menempuh kehidupan secara efektif (Saefullah, 2012: 181).

Menurut Yusuf al-Uqshari, emosional adalah keadaan gelisah yang di ikuti perubahan psikologi di dalam jiwa dan secara lahiriah tampak dalam bahasa tubuh yang biasanya menggambarkan bentuk emosi yang sedang berlangsung (Al-Uqshari, 2006: 115). Menurut Rober K. Cooper emosional adalah kemampuan merasakan, memahami dan secara objek menerapkan daya dan kepekaan emosi sebagai sumber energi informasi, koneksi dan pengaruh manusiawi (Sawaf, 2000: 95).

Menurut Ginanjar Agustian emosional adalah sebuah kemampuan untuk mendengarkan bisikan emosi dan menjadikannya sebagai sumber informasi maha penting untuk memahami diri sendiri dan orang lain demi mencapai sebuah tujuan (Arga, 2003: 61). Menurut para ahli diatas dapat penulis simpulkan bahwa kemampuan emosional merupakan suatu perasaan yang ada pada diri seseorang dan kemampuan seseorang yang ditunjukkan untuk bertindak yang terlihat seperti tersenyum, gembira, sedih, malu, marah dan sebagainya.

3. Faktor Pengaruh Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial maupun perkembangan emosional pada anak. Menurut Ramli terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan anak baik fisik dan sikologis antara lain:

- a. Faktor hereditas, ialah secara keseluruhan karakteristik seseorang yang merupakan turunan dari orangtua atau nenek moyang yang dimiliki seseorang sejak lahir.

- b. Faktor lingkungan, merupakan keadaan dari luar yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak seperti lingkungan sekitar, teman sebaya, orang dewasa, keadaan lingkungan yang kemudian mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak secara langsung.

Menurut Daeng dalam Susanto faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial anak antara lain:

- a. Adanya kemungkinan dan kesempatan untuk bergaul dengan orang lain yang ada disekitar dengan berbagai latar belakang keluarga yang berbeda-beda.
- b. Adanya minat dan motivasi untuk bergaul, kemauan anak yang muncul dari diri anak untuk bergaul dan berinteraksi dengan anak lain yang ada dilingkungan sekitar.
- c. Adanya pengaruh atau ajakan dari orang lain.

Menurut pendapat para ahli di atas dapat penulis simpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak dapat dipengaruhi oleh faktor hereditas yaitu bawaan anak sejak lahir yang merupakan turunan dari orangtua dan faktor lingkungan yaitu pengaruh dari lingkungan sekitar tempat anak tinggal.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian mengenai dampak gawai terhadap perkembangan anak usia dini di TPA Tambusai adalah sebagai berikut:

1. Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Anak Siti Nurul Fajariyah, dkk. Pendidikan Bidan Fakultas Kedokteran Universitas Airlangga. Gawai adalah salah satu perkembangan teknologi yang digunakan secara merata pada semua kalangan usia, termasuk anak-anak berusia di bawah 5 tahun. Penggunaan gawai pada anak balita menyebabkan anak kurang tertarik untuk berinteraksi dengan lingkungannya atau bermain dengan teman sebaya sehingga mengganggu proses perkembangan secara alami. Mengetahui hubungan antara intensitas penggunaan gawai dengan perkembangan anak usia 24-60 bulan. Penelitian analitik observasional dengan pendekatan

crosssectional dilakukan pada anak usia 24-60 bulan di Kelurahan Simomulyo Surabaya. Pengambilan sampel dilakukan dengan *consecutive sampling*. Intensitas penggunaan gawai diukur menggunakan kuesioner penelitian sedangkan perkembangan anak diukur dengan melakukan pemeriksaan perkembangan menggunakan formulir KPSP. Analisis dilakukan dengan uji korelasi Spearman. Terdapat 66 anak yang ikut serta dalam penelitian. Anak-anak dengan intensitas penggunaan gawai rendah menunjukkan hasil pemeriksaan perkembangan sesuai, sedangkan intensitas penggunaan gawai tinggi menunjukkan hasil pemeriksaan meragukan. Terdapat hubungan antara intensitas penggunaan gawai dengan perkembangan anak usia 24-60 bulan ($p=0,000$), dengan kekuatan sedang dan arah hubungan positif (koefisien korelasi = 0,521). Intensitas penggunaan gawai yang tinggi dapat mempengaruhi proses perkembangan anak usia 24-60 bulan, dibutuhkan peran aktif orang tua dan tenaga kesehatan dalam memantau dan mendukung perkembangan anak.

2. Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. Radliya, dkk. Program Studi Sistem Informasi Universitas Komputer Indonesia. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh maraknya penggunaan gawai di masyarakat, termasuk penggunaan gawai oleh anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana pengaruh penggunaan gawai terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini pada kelompok B di RA Baiturrahman Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif dengan jenis penelitian *ex post facto*. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 23 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket/kuesioner, observasi terstruktur dan wawancara tidak terstruktur. Teknik analisis statistik yang digunakan adalah regresi linier sederhana dengan taraf signifikansi $\alpha=5\%$ (0,05). Berdasarkan hasil perhitungan uji regresi linier sederhana, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,184 dan nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,082 atau 8,2%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan gawai memiliki pengaruh positif sebesar 8,2% terhadap perkembangan sosial

emosional anak usia dini pada kelompok B di RA Baiturrahman Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya. Akan tetapi, pengaruh tersebut tidak signifikan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian yang berupa deskriptif kualitatif. Pendekatan yang akan digunakan penulis dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif. Karena penelitian ini lebih menekankan analisisnya pada proses penyimpulan deduktif dan induktif serta analisis terhadap dinamika hubungan antar fenomena yang diamati, dengan menggunakan logika ilmiah (Moleong, 2011).

Kemudian penelitian ini merupakan penelitian deskriptif, yaitu penelitian yang dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi mengenai status suatu gejala yang ada, yaitu keadaan gejala menurut apa adanya pada saat penelitian dilakukan (Arikunto, 2007: 234). Dimana penelitian ini untuk mengetahui keadaan sebenarnya yang terjadi dilapangan atau ditempat penulis melakukan penelitian dengan menjabarkan data yang penulis peroleh di tempat penelitian berlangsung.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian yang diambil dalam penelitian ini adalah TK Taqifa Bangkinang Kota. TK ini menjadi daya tarik bagi peneliti untuk melakukan penelitian mengenai dampak gadget terhadap perkembangan anak usia dini. Namun demikian penelitian Kualitatif Deskriptif juga bisa berlangsung dalam jangka waktu yang pendek asalkan sudah ditemukan data yang sudah jenuh (Sugiyono, 2014: 24). Adapun penelitian ini dimulai pada bulan Februari 2020 diperkirakan sampai dengan Mei 2021.

Tabel 3.1
Perkiraan Waktu Pelaksanaan Penelitian Pada Tahun 2021

No	Kegiatan	Bulan																
		Februari			Maret			April			Mei							
1	Survei Awal		√	√	√													
2	Penyusunan proposal / seminar					√	√	√	√	√								
3	Pelaksanaan Penelitian									√	√	√	√					
4	Hasil Penelitian													√	√	√	√	

C. Sumber Data

Sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata, dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain (Lofland dalam Moleong, 2013: 156) mengemukakan bahwa. Sumber data utama ini dicatat melalui catatan tertulis atau melalui perekaman *video/audio tapes*, pengambilan foto, atau film (Moleong, 2014: 157). Dalam penelitian ini, kata-kata dan tindakan dapat berupa hasil wawancara dan hasil observasi serta catatan lapangan dari hasil observasi yang peneliti lakukan, baik sebagai pengamat yang tidak diketahui maupun sebagai pengamat berperan serta. Dalam penelitian ini, sumber tertulis dapat berupa dokumen pribadi dari keluarga muda, seperti surat nikah suami dan istri. Dokumen-dokumen pribadi ini dijadikan sebagai sumber data yang kemudian dianalisis oleh peneliti sebagai pelengkap sumber data lainnya.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi merupakan mengumpulkan data langsung dari lapangan (Semiawan, 2010). Lebih lengkapnya, Arifin (dalam Kristanto, 2018) menjelaskan bahwa observasi adalah suatu proses yang didahului dengan pengamatan kemudian pencatatan yang bersifat sistematis, logis, objektif, dan rasional terhadap berbagai macam fenomena dalam situasi yang sebenarnya, maupun situasi buatan. Kualitas penelitian ditentukan oleh seberapa jauh dan mendalam peneliti mengerti tentang situasi dan konteks dan menggambarannya sealamiah mungkin (Semiawan, 2010). Selain itu, observasi tidak harus dilakukan oleh peneliti sendiri, sehingga peneliti dapat meminta bantuan kepada orang lain untuk melaksanakan observasi (Kristanto, 2018).

2. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu melalui komunikasi langsung (Yusuf, 2014). Percakapan tersebut dilakukan oleh dua belah pihak yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu (Sugiyono. 2014: 64). Wawancara ini dilakukan dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan responden atau orang yang di wawancarai, dengan menggunakan pedoman (*guide*) wawancara. Selain itu, dengan wawancara peneliti dapat mengetahui hal-hal yang lebih mendalam dari narasumber.

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang digunakan untuk menelusuri data historis. Dokumen tentang orang atau sekelompok orang, peristiwa, atau kejadian dalam situasi sosial yang sangat berguna dalam penelitian kualitatif (Yusuf, 2014). Maksud dari teknik dokumentasi adalah dengan cara menjangkau kelengkapan data yang ada demi mendukung penelitian berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, arsip, agenda dan lain sebagainya

E. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian kualitatif, yang menjadi instrumen atau alat penelitian adalah peneliti itu sendiri (Sugiyono. 2014: 59). Jadi, dalam penelitian ini instrumen penelitian yang paling utama adalah peneliti sendiri, namun karena fokus penelitian sudah jelas yaitu mengenai efek gadget terhadap perkembangan anak usia dini, maka dari itu dikembangkan instrumen penelitian sederhana yang berupa pedoman observasi dan pedoman wawancara.

F. Teknik Analisis Data

Pada teknik analisis data, peneliti menggunakan teknik analisis data selama di lapangan berdasarkan model Miles dan Huberman (2014:31-33). Model ini terdiri dari tiga tahap yaitu sebagai berikut:

1) Reduksi Data

Data yang diperoleh di lapangan jumlahnya cukup banyak, maka dari itu perlu dilakukan reduksi data yang berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, serta dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang diperoleh dapat lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk mencari data selanjutnya.

2) Penyajian Data

Setelah data direduksi, langkah selanjutnya adalah menyakinkan data. Penyajian data bisa berupa uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori atau pun sejenisnya. Penyajian data ini dilakukan untuk memudahkan peneliti memahami apa yang terjadi dan merencanakan kerja selanjutnya.

3) Penarikan Kesimpulan (Verifikasi)

Dalam penelitian kualitatif, kesimpulan awal dapat bersifat sementara, dan dapat berubah apabila tidak ditemukan bukti-bukti kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Namun, apabila telah ditemukan bukti yang mendukung, kesimpulan dapat dijadikan sebuah temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada.

BAB IV
RANCANGAN ANGGARAN DAN JADWAL PENELITIAN

A. Rancangan Anggaran Penelitian

Tabel 2. Rincian Anggaran Penelitian

No	Jenis Pengeluaran	Biaya yang diusulkan (Rp)
1	Gaji dan Upah	2.000.000
2	Bahan Habis Pakai dan Peralatan	1.000.000
3	Perjalanan	800.000
4	Lain-lain (Publikasi, Seminar, Laporan)	750.000
	Jumlah	5.250.000

D. Jadwal Penelitian

Rencana penelitian dilakukan selama 1 (satu) tahun, terhitung dari bulan Oktober 2020 s.d. bulan Januari 2021.

Tabel 3. Rencana Jadwal Penelitian

No.	Penerapan	Bulan			
		Feb	Mart	Apr	Mei
1	Pembuatan Proposal dan Survei Lokasi				
2	Pengambilan data				
3	Pengumpulan data				
4	Menganalisis data				
5	Penyusunan laporan				
6	Seminar				

BAB V

HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian

1. Penggunaan Media Animasi Dalam Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 17 Maret sampai dengan 17 Mei 2017 TK Taqifa Bangkinang Kota, maka dapat diketahui bahwa media animasi yang digunakan guru dalam kegiatan mengenalkan kemampuan sosial emosional anak. Untuk mengetahui lebih lanjut bagaimana penggunaan media dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional anak TK Taqifa Bangkinang Kota.

a. Guru memilih tema untuk kegiatan yang ingin dicapai

Upaya guru dalam menciptakan suatu sistem lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses kegiatan pembelajaran merupakan suatu keharusan, dengan maksud agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal, oleh karena itu guru di tuntut untuk menyusun rencana kegiatan harian. Hasil observasi yang penulis lakukan dari tanggal 27 Maret 2017 bahwasanya sebelum guru melakukan kegiatan terlebih dahulu menyiapkan RPPH agar dapat tercapainya tujuan pembelajaran.

b. Guru Menyiapkan Media

Adapun dari hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 27 Maret di Taman Kanak-Kanak Aftihu Jannah Sukarame Bandar Lampung, sebelum kegiatan berlangsung guru menyiapkan media penunjang seperti laptop, proyektor, spiker dan media penunjang lainnya terlihat dari kelengkapan media walaupun tidak lengkap akan tetapi penggunaan media pembelajaran tetap berjalan dengan baik.

c. Guru memusatkan perhatian anak

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 27 Maret 2017, guru dalam menampilkan media dimulai dari menghidupkan laptop,

menghidupkan LCD dan menyambungkannya dengan laptop. Dikegiatan awal guru menyampaikan apa tujuan dari materi yang akan ditayangkan. Sebelum kegiatan berlangsung guru mencoba untuk memusatkan perhatian anak agar anak tertuju kedepan diisi dengan bercerita dan Tanya jawab, yang mengantarkan anak sekolah siapa, sudah sarapan atau belum hal tersebut cara guru untuk memusatkan perhatian anak. Kemudian terlihat dari cara guru mengatur posisi tempat duduk anak berhadapan dengan papan tulis yang menjadi letak patulan dari proyektor dan bagaimana mengoprasikan media tersebut agar lebih kondusif.

d. Guru menyajikan pembelajaran yang dinamis

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 30 Maret 2017 bahwa guru dalam menyajikan media untuk ditampilkan ketika pembelajaran sesuai dengan media animasi yang terbaru dan sesuai materi yaitu pengenalan tentang aspek sosial emosional. Guru menggunakan media animasi dengan menampilkan video animasi tentang bertanggung jawab, dan guru juga menggunakan metode demonstrasi. Pada saat menayangkan video animasi dengan mengenalkan indikator dari kemampuan sosial emosioanal yang berdurasi 5 sampai dengan 8 menit, di akhir dengan guru bertanya kepada anak mengenai tayang yang telah di tonton.

e. Guru menyajikan berdasarkan prinsip-prinsip psikologi dan tingkah laku dan kognisi

Penggunaan media animasi yang guru gunakan harus berdasarkan prinsip-prinsip psikologi dan tingkah laku dan kognisi. Cuplikan video yang akan ditayangkan apakah sesuai dengan prinsip-prinsip psikologi, tingkah laku, dan kognisi dan harus benar-benar sesuai untuk di tayangkan kepada anak. Berdasarkan hasil observasi tanggal 03 April 2021 media animasi yang guru gunakan sudah berdasarkan prinsip-prinsip psikologi dan tingkah laku dan kognisi. Guru dalam

menampilkan media dimulai dengan memilih video animasi yang layak untuk di tonton oleh anak usia dini dan memiliki nilai edukasi dan tidak ada unsur pornografi. Kemudian dari ketiga indikator penggunaan tersebut bahwasanya guru menggunakan media animasi sudah cukup baik.

- f. Guru memberikan kegiatan yang merangsang kemampuan anak
Untuk melihat kemampuan sosial emosional anak guru memberikan kegiatan yang dapat merangsang kemampuan tersebut dilihat dari kegiatan anak setelah melihat tayangan animasi. Dari hasil Observasi yang penulis lakukan 03 April 2021 guru memberikan kegiatan seperti memberikan tugas melipat, mengkolase, mewarnai untuk melihat apakah anak dapat menyelesaikan sampai selesai, kemudian membuat permainan estapet karet menggunakan pipet untuk melihat interaksi anak, kerjasama anak, perasaan anak dengan teman yang lain.

2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pelaksanaan Penggunaan Media Animasi Dalam Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Taman Kanak-Kanak Aftihu Jannah

- a. Mempermudah guru untuk menyampaikan informasi dan pesan kepada anak
guru sangat besar semangat dan keinginan guru dan anak dalam mengusahakan penggunaan media pembelajaran animasi dalam menyampaikan informasi dan pesan. Dengan menggunakan media ini, selain menyenangkan bagi anak guru juga lebih mudah dan efektif dalam menyampaikan pesan kepada anak. Hal ini sesuai dengan faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan media animasi menurut Sadiman bahwasanya mempermudah guru untuk menyampaikan informasi dan pesan kepada anak.

- b. Dapat memunculkan rasa ingin tahu anak pada informasi yang disampaikan oleh guru. Media animasi dalam pemanfaatannya dapat menarik perhatian anak dan keingintahuan anak. Hal ini karena media pembelajaran tersebut lebih menarik.
- c. Dari pernyataan-pernyataan tersebut di atas dapat diketahui bahwa media pembelajaran animasi dapat menarik perhatian, minat anak dan pada saat video animasi ditayangkan berbagai macam respon anak yang terlihat ada anak yang tertawa, senang dan ada juga anak yang biasa-biasa saja, tapi lebih banyak anak yang senang menggunakan media ini. sehingga proses kegiatan tersebut dapat menimbulkan keingintahuan anak lebih besar lagi dan diharapkan mampu meningkatkan kemampuan anak khususnya dalam kemampuan sosial emosional yang penulis teliti. Hal ini sesuai dengan faktor-faktor yang mempengaruhi pelaksanaan penggunaan media menurut Sadiman yaitu dapat memunculkan rasa ingin tahu anak pada informasi yang disampaikan oleh guru.
- d. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai
Media dipilih berdasarkan tujuan yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu pengenalan kemampuan anak yaitu kemampuan sosial emosional. Media animasi di Taman kanak-kanak Aftihu Jannah dalam proses kegiatan yang dilakukan diharapkan mempermudah dan dapat mencapai tujuan yang akan dicapai oleh guru dalam menyampaikan atau menganalkan materi sehingga kemampuan sosial emosional anak dapat terstimulus dengan baik.

B. Pembahasan

1. Penggunaan Media Animasi Dalam Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini

Upaya guru dalam menciptakan suatu sistem lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses kegiatan merupakan suatu keharusan,

dengan maksud agar tujuan kegiatan dikelas dapat dicapai secara optimal, oleh karena itu guru diuntut untuk menyusun rencana kegiatan harian. Bahwasannya guru di Taman Kanak-Kanah Aftihu Jannah sebelum melakukan kegiatan terlebih dulu menyusun rencana pembelajaran harian. Walaupun sedikit sulit menggunakan video animasi yang sesuai dengan tema.

sebelum kegiatan berlangsung guru di Taman Kanak-kanak Aftihu Jannah menyiapkan media penunjang seperti laptop, proyektor, spiker dan media penunjang lainnya terlihat dari kelengkapan media walaupun tidak lengkap akan tetapi penggunaan media pembelajaran tetap berjalan dengan baik. Guru di Taman Kanak-kanak selalu menyiapkan media dengan semaksimal mereka sebelum anak-anak tiba di sekolah.

Sebelum kegiatan berlangsung guru mencoba untuk memusatkan perhatian anak agar anak tertuju kedepan diisi dengan bercerita dan Tanya jawab, yang mengantarkan anak sekolah siapa, sudah sarapan atau belum hal tersebut cara guru untuk memusatkan perhatian anak. Kemudian terlihat dari cara guru mengatur posisi tempat duduk anak berhadapan dengan papan tulis yang menjadi letak patulan dari proyektor.

Penggunaan media animasi dengan memberikan tayang-tayang video yang terbaru yang dilakukan guru memberikan posisi yang strategis dimana di dalamnya akan menarik perhatian anak atau dapat dikatakan dapat mengendalikan perhatian anak yang membuat anak tertarik dan antusias pada saat proses kegiatan berlangsung. Jika anak memiliki daya tarik dalam proses kegiatan maka anak tersebut akan mampu memahami maksud materi yang disampaikan oleh guru melalui media animasi.

Penggunaan media animasi yang guru gunakan berdasarkan prinsip-prinsip psikologi dan tingkah laku dan kognisi. Cuplikan video yang akan ditayangkan apakah sesuai dengan prinsip-prinsip psikologi, tingkah laku, dan kognisi dan harus benar-benar sesuai untuk di tayangkan kepada anak dan tidak mengandung unsur yang menyimpang.

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pelaksanaan Penggunaan Media Animasi Dalam Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini TK Taqifa

- a. Mempermudah guru untuk menyampaikan informasi dan pesan kepada anak

Besarnya keinginan guru untuk memanfaatkan media pembelajaran interaktif. Guru dalam pengajarannya memanfaatkan animasi dalam mengenalkan atau menyampaikan materi kepada peserta didik karena selain media yang praktis, media animasi juga merupakan media interaktif yang dari beberapa penelitian dapat meningkatkan kemampuan anak.

- b. Dapat memunculkan rasa ingin tahu anak pada informasi yang disampaikan oleh guru

Media animasi dalam pemanfaatannya dapat memudahkan untuk pengajaran atau penyajian materi. Hal ini karena media pembelajaran tersebut lebih menarik. Dapat diketahui bahwa media pembelajaran animasi dapat menarik perhatian dan minat anak, sehingga pembelajaran tersebut diharapkan mampu meningkatkan kemampuan anak khususnya dalam kemampuan sosial emosional anak.

- c. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai

Media yang digunakan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Dengan menggunakan media animasi guru berharap dalam menyampaikan materi dengan mengenalkan kemampuan sosial emosional menggunakan media bantu video animasi yang berdurasi pendek mampu menstimulasi perkembangan sosial emosional. Dalam proses kegiatan diharapkan dapat mencapai tujuan yang akan dicapai oleh seorang guru dalam menyampaikan atau mengenalkan materi sehingga kemampuan sosial emosional anak dapat terstimulus dengan tepat.

d. Ketersediaan media disekolah

Ketersediaan peralatan yang mendukung penggunaan media turut memberikan pengaruh terhadap pelaksanaan guru dalam menggunakan media animasi dalam meningkatkan kemampuan anak khususnya sosial emosional. Apabila guru mampu menggunakan media animasi akan tetapi tidak didukung dengan adanya perlengkapan yang memadai dalam menggunakan media tersebut maka tidak akan berjalan dengan baik. Kelengkapan media yang ada di Taman Kanak-Kanak Aftihu Jannah cukup memadai walaupun tidak sepenuhnya lengkap, masih ada beberapa peralatan dan video yang kurang lengkap, akan tetapi penggunaan media animasi tetap berjalan dalam meningkatkan kemampuan anak khususnya sosial emosional anak.

BAB VI

PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang penulis lakukan dapat disimpulkan mengenai Penggunaan Media Animasi Dalam Meningkatkan Kemampuan Anak Usia Dini Kelompok B2 Taman Kanak-kanak Aftihu Jannah Sukarame Bandar Lampung bahwa guru sudah menggunakan Media Animasi sesuai dengan teori yaitu memilih tema untuk kegiatan yang ingin dicapai, menyiapkan media, memusatkan perhatian anak, menyajikan pembelajaran yang dinamis, berdasarkan prinsip-prinsip psikologi dan tingkah laku dan kognisi, memberikan kegiatan untuk merangsang kemampuan anak dan memberikan evaluasi. Akan tetapi ada beberapa kelemahan guru dalam penggunaan media animasi yaitu sulitnya guru mendapatkan video yang sesuai dengan tema pembelajaran dan kurangnya evaluasi yang diberikan guru setelah menayangkan video animasi.

Kemudian faktor-faktor yang mempengaruhi pelaksanaan penggunaan media animasi di Taman Kanak-Kanak Aftihu Jannah antara lain mempermudah guru dalam menyampaikan pesan kepada anak, dapat memunculkan atau menarik perhatian anak terhadap pesan yang disampaikan oleh guru, sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai oleh guru dan ketersediaan media yang ada di Taman Kanak Kanak Taqifa Bangkinang Kota.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Uqshari, Yusuf. 2006. *Menuju Puncak Prestasi Tanpa Batas, alih bahasa, Abdul Hayyie al Kattani*. Jakarta: Gema Insani.
- Anitah, S. 2010. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rieneka Cipta.
- Arsyad, Azhar . Op. Cit., mengutip Kemp, J.E. dan Dautn, D.K. *Planning and Producing Instrutional Media* (New York: Harper & Row, Publishers, 1985), h. 3 et seqq.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asustian, Ary Ginanjar. 2003. *ESQ Power Sebuah Inner Jouney melalui Al Ihsan*. Jakarta: Arga.
- Cooper, Robert, K. dan Ayman Sawaf. 2000. *Executive EQ, Kecerdasan Emosional dalam Kepemimpinan dan Organisasi, cet. Ke-3*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama Jakarta.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Fadillah, Muhammad. 2016. *Desain Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Arus Media.
- Hurlock. 1991. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Ibrahim, R. dan Nana Syaodih S. 2004. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Asdi Mahasatya.
- Indrijati, Herdina. 2006. *Psikologi Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Prenadamedia.
- Mashar, Riana. 2011. *Emosi Anak Usia Dini dan Stategi Pengembangannya* Jakarta: Kencana.
- Miarso, Yusufhadi. Loc. Cit., mengutip *The Commission of Instructional Technology Report, to Improve Learning*. New York: R.R. Bowker Co, 1970.
- Moleong, Lexy J. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Papalia, Diane E. et al, 2010. *Human Development*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Purnama, B.E. 2013. *Konsep Dasar Multimedia*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Ramattullah, Muhammad. *Pengaruh Pemanfaatan media pembelajaran animasi terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS Siswa Kelas VII SMPN 6 Banjarmasin”* (On-Line), Tersedia di: http://www.academia.edu/download/31933424/17-uhammad_Rahmattullah_2.pdf (24 Desember 2016).
- Rosyadi, H.A. Rahmat. 2013. *Pendidikan Islam Dalam Pembentukan Karakter Anak Usia Dini*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Rusman, et all. 2015. *Pembelajaran Berbasis Tekhnologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Sadiman, Arief S. et al,. 2012. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Saefullah, K. H. U. 2012. *Psikologi perkembangan dan Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sanaky, Hujair AH. 2011. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kaukaba.
- Silberman, Melvin L. 2013. *Active Learning. 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, penerjemah: Raisul Muttaqien. Bandung: Nusamedia.
- Suheri, A. “Animasi Multimedia Pembelajaran”. (On-Line) Diperoleh dari : <http://ashiriesuci.com/> animasi multimedia pembelajaran. (25 Desember 2016).
- Susanto, Ahmad. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini: pengantar dalam berbagai aspeknya*. Jakarta: Kencana Pranda Media Group.
- Suyadi, Maulidya. 2013. *Konsep Dasar PAUD*. Bandung : Rosdakarya.
- Uno, Hamzah, B. dan Nina Lamatenggo. 2011. *Tekhnologi Komunikasi & Informasi pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Usman, M. Basyiruddin dan Asnawir. 2002. *Media Pemebelajaran*. Jakarta: Delia Citra Utama.
- Wulandari, Heny. 2014. *Kesehatan dan Gizi Untuk Anak Usia Dini*. Lampung: IAIN Raden Intan.
- Yurdik. 2012. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kecana Media Group.
- Yusuf, Syamsu. 2011. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Ketua dan Anggota Tim Pengusul yang sudah Ditandatangani.

A. Identitas Diri

1	Nama lengkap	Deddy Gusman, S.Kom., M.Ti.
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	NIDN	1005088602
4	Tempat, Tanggal Lahir	Bangkinang, 5 Agustus 1986
5	E-mail	deddy@universitaspahlawan.ac.id
6	Nomor Telepon/HP	081328444422
7	Alamat Perguruan Tinggi	Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai Jalan Tuanku Tambusai No.23 Bangkinang, Kab. Kampar, Prop. Riau 28412
8	Nomor Telepon/Faks.	(0762) 21677 / (0762) 21677

B. Riwayat Pendidikan

	S1	S2
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Islam Indonesia	Universitas Indonesia
Tahun Masuk – Lulus	2004-2009	2009 – 2011

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi. Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan penelitian ke masyarakat tahun 2021.

Bangkinang, 23 Maret 2021

Ketua Pengusul,



Deddy Gusman, S.Kom., M.Ti.
NIDN. 1005088602

Biodata Anggota (1)

A. Identitas Diri

1	Nama lengkap	Dr. Nurmalina, M.Pd.
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	NIDN	1005038504
4	Tempat, Tanggal Lahir	Kualu, 05 Maret 1985
5	E-mail	nurmalina18des@gmail.com
6	Nomor Telepon/HP	081275081218
7	Alamat Perguruan Tinggi	Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai Jalan Tuanku Tambusai No.23 Bangkinang,
8	Nomor Telepon/Faks.	(0762) 21677 / (0762) 21677

B. Riwayat Pendidikan

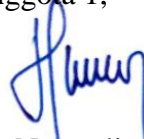
	S1	S2	S3
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Riau	Universitas Negeri Padang	Universitas Negeri Padang
Tahun Masuk – Lulus	2006-2010	2010 – 2012	2015 – 2020

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ke masyarakat tahun 2021.

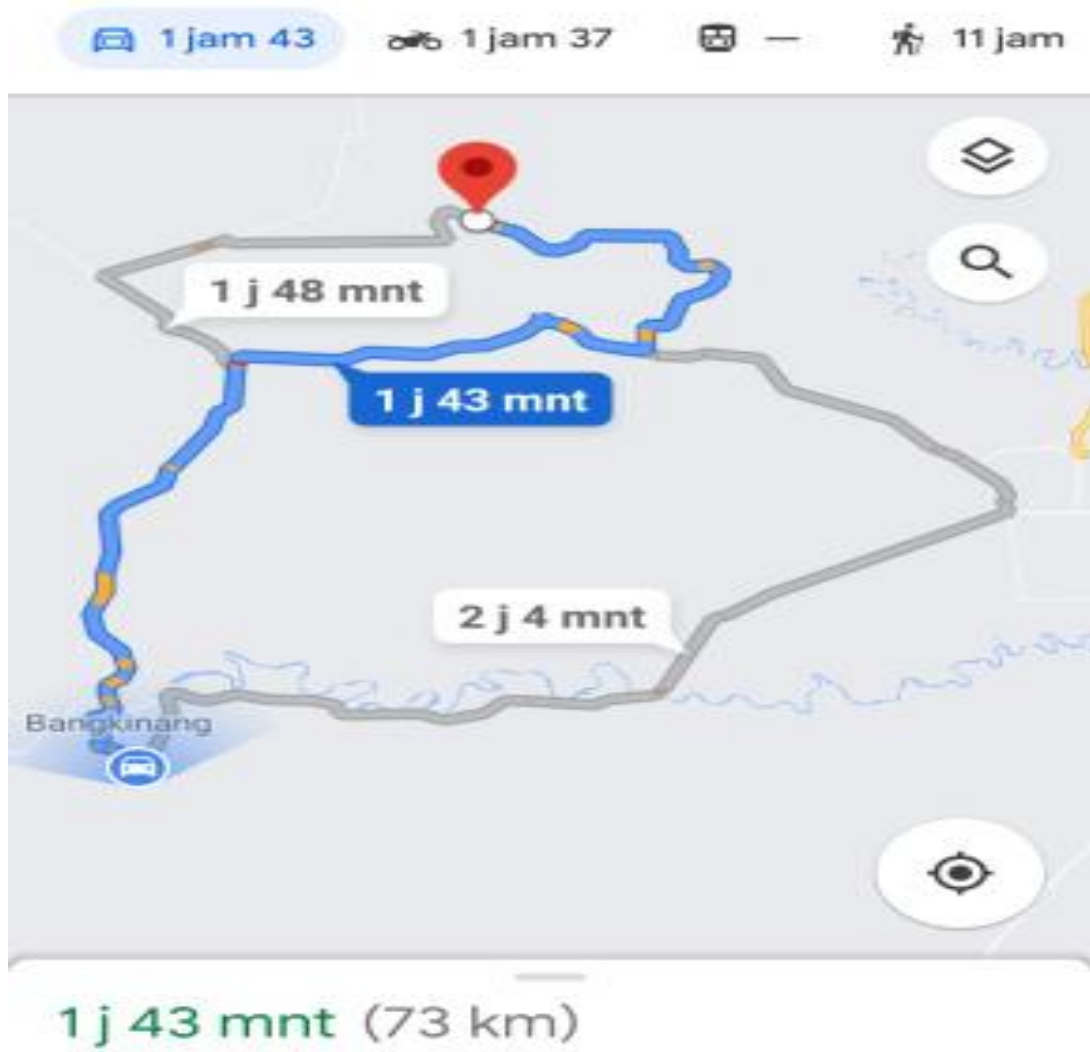
Bangkinang, 23 Maret 2021

Anggota 1,



Dr. Nurmalina, M.Pd.

Lampiran 2. Peta Lokasi kegiatan.





UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT

e-mail : ippm.tambusai@yahoo.co.id

Alamat : Jl. Tuanku Tambusai No. 23 Bangkinan, Kampar - Riau Kode Pos. 28412

Telp. (0762)21677, 085278005611, 085211804568

Bangkinang, 22 Juli 2021

Nomor : **308** / LPPM/UPTT/VII/2021

Lamp : -

Perihal : **Izin Pelaksanaan Penelitian**

Kepada Yth,
Bapak/ Ibu Kepala Sekolah TK Taqifa Bangkinang Kota
Di
Tempat

Assalamu'alaikum. Wr, Wb

Dengan Hormat,

Do'a dan hampan kami semoga Bapak/Ibu senantiasa dalam keadaan sehat wal'afiat dan dapat melakukan aktivitas sehari-hari. *Amin*.

Disampaikan dengan hormat kepada Bapak/Ibu, bahwa dalam memenuhi kewajiban dosen yang tertuang dalam Tri Dharma Perguruan Tinggi, bahwa setiap dosen harus melaksanakan tugas penelitian setiap tahunnya. Sehubungan dengan hal tersebut, maka kami mengharapkan kesediaan Bapak/Ibu Kepala Sekolah TK Taqifa Bangkinang Kota untuk dapat memberikan izin pelaksanaan penelitian di TK Taqifa Bangkinang Kota kepada dosen :

Nama Ketua Peneliti : Dedi Gusman, S.Kom, M.T.I
NIDN/ NIP : 1005088602
Program Studi : Prodi S1 Teknik Informatika
Anggota : Dr. Nurmalina, M.Pd,
Pangeran Otda Madani,
Nurnani Salitri
Judul Penelitian : Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini melalui Penggunaan Media Animasi di TK Taqifa Bangkinang Kota

Demikian disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.
Wassalam..

Ketua

Ns. Apriza, S.Kep. M.Kep
NIP-PT. 086.542.024



UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT

e-mail : lppm.tambusai@yahoo.co.id

Alamat : Jl. Tuanku Tambusai No. 23 Bangkinan, Kampar - Riau Kode Pos. 28412

Telp (0762)21677, 085278005611, 085211804568

SURAT PERINTAH TUGAS

No : 329 /L.PPM/UP-TT/PD/VII/2021

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ns. Apriza, S.Kep, M.Kep
 Jabatan : Ketua LPPM Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai
 Alamat : Jl. Tuanku Tambusai No. 23 Bangkinang

Menugaskan Kepada :

Nama Ketua Peneliti : Dedi Gusman, S.Kom, M.T.I
 NIDN/ NIP TT : 01005088602
 Anggota : Dr. Nurmalina, M.Pd 1005038504
 Program Studi : Prodi SI Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai
 Judul Penelitian : Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini melalui Penggunaan Media Animasi di TK Taqifa Bangkinang Kota

Melaksanakan kegiatan Penelitian di TK Taqifa Bangkinang Kota periode Maret 2021. Dengan dikeluarkannya surat tugas ini, maka yang bersangkutan wajib melaksanakan tugas dengan sebenarnya dan bertanggungjawab kepada Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.

Demikian surat tugas ini dibuat, untuk dapat dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Bangkinang, 22 Juli 2021
 LPPM Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai
 Ketua

Ns. Apriza, S.Kep, M.Kep
 NIP-TT 096.542.024

KETERANGAN
DARI PEJABAT YANG MEMBERI TUGAS

Tempat kedudukan pegawai yang memberi tugas	Berangkat	Tiba kembali
	Tanggal, tandatangan	Tanggal, tandatangan
	<p>..... Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Ketua,</p>  <p><u>Ns. Apriza, S.Kep, M.Kep</u> NIP-TT. 096.542.024</p>	<p>..... Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Ketua,</p>  <p><u>Ns. Apriza, S.Kep, M.Kep</u> NIP-TT. 096.542.024</p>

DARI PEJABAT DI TEMPAT YANG DIKUNJUNGI

Tempat kedudukan pegawai yang dikunjungi	Tiba di	Berangkat dari
	Tanggal, tandatangan	Tanggal, tandatangan
	