



TRANSFORMASI GAMBAR MENJADI ANIMASI: PENGARUH MEDIA *ANIMATED DRAWINGS WITH META* TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA DINI

Nina Nuriya Ma'arif
ninanuriyah@insida.ac.id
Institut Agama Islam Daruttaqwa Gresik

Riyadlotus Sholichah
riyadlotussholichah@insida.ac.id
Institut Agama Islam Daruttaqwa Gresik

Ismawati
ismawati@insida.ac.id
Institut Agama Islam Daruttaqwa Gresik

Wulan Dwi Cahyani
Institut Agama Islam Daruttaqwa Gresik

Abstract: This study aimed to analyze the effect of Animated Drawings with Meta media on improving the creativity of children aged 5–6 years at TK Mekarsari Tikung Lamongan. The study employed a quantitative approach using a pre-experimental one-group pretest-posttest design. The participants consisted of 15 children from Group B selected through a total sampling technique. Data were collected through creativity tests, observations, interviews, and documentation. Data analysis was conducted using descriptive statistics, the Shapiro-Wilk normality test, and the Wilcoxon Signed-Rank Test. The findings revealed that the mean creativity score increased from 5.73 in the pretest to 10.40 in the posttest. The results of the Wilcoxon test showed a Z value of -3.407 with a significance value of 0.001 ($p < 0.05$), indicating a significant effect of the use of Animated Drawings with Meta media on children's creativity improvement. These findings suggest that interactive digital learning media can serve as an effective alternative for stimulating creativity in early childhood education.

Keywords: Animated Drawings with Meta, Creativity, Early Childhood Education, Digital Learning Media

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media *Animated Drawings with Meta* terhadap peningkatan kreativitas anak usia 5–6 tahun di TK Mekarsari Tikung Lamongan. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-experimental one-group pre-test* dan *post-test*. Subjek penelitian berjumlah 15 anak Kelompok B yang dipilih menggunakan teknik total sampling. Data dikumpulkan melalui tes kreativitas, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas Shapiro-Wilk, dan uji Wilcoxon Signed-Rank Test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata kreativitas anak meningkat dari 5,73 pada pretest menjadi 10,40 pada posttest. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai Z sebesar -3,407 dengan nilai signifikansi 0,001 ($p < 0,05$), yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan penggunaan media *Animated Drawings with Meta* terhadap peningkatan kreativitas anak. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran digital interaktif dapat menjadi alternatif yang efektif untuk menstimulasi kreativitas anak usia dini.

Kata kunci: *Media Animated Drawing with Meta*, Kreativitas, Pendidikan Anak Usia Dini, Media



PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan, kreativitas menjadi faktor kunci dalam membangun pemikiran kritis dan inovatif pada anak-anak. Oleh karena itu, sangat penting bagi pendidik dan orang tua untuk menanamkan serta mengembangkan kreativitas anak sejak usia dini.¹ Perkembangan kreativitas pada anak usia dini dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah lingkungan dan metode pembelajaran yang digunakan. Lingkungan yang kaya akan stimulus dan metode pembelajaran yang inovatif dapat mendorong anak untuk bereksplorasi dan mengekspresikan ide-ide kreatifnya. Sebaliknya, lingkungan yang monoton dan kurang memberikan tantangan dapat menghambat perkembangan kreativitas anak. Dalam hal ini, media pembelajaran memainkan peran penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi perkembangan kreativitas anak.²

Media pembelajaran berbasis teknologi, seperti animasi, telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Menurut penelitian oleh Melati Penggunaan animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, yang pada akhirnya mendorong pengembangan kreativitas mereka. Animasi tidak hanya menyajikan informasi secara visual, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif.³

Selain itu, penggunaan media animasi dalam pembelajaran telah terbukti mampu meningkatkan daya ingat dan pemahaman konsep pada anak usia dini. anak-anak yang belajar dengan media animasi cenderung lebih mudah memahami materi dibandingkan dengan metode konvensional. Hal ini disebabkan oleh adanya kombinasi antara elemen visual, audio, dan gerakan yang dapat membantu anak dalam menghubungkan konsep abstrak dengan pengalaman nyata mereka.⁴

Di TK Mekarsari Tikung Lamongan, observasi awal menunjukkan bahwa tingkat kreativitas anak usia 5-6 tahun masih tergolong belum optimal. Anak-anak cenderung pasif dan

¹ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2020), h. 45-60.

² Farida Mayar, "Pengaruh Lingkungan Sekitar Untuk Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini", *Jurnal Obsesi*, 5 (Juni 2022), h. 4798.

³ Eka Melati et al., "Pemanfaatan Animasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar," *Journal on Education*, 1 (Mei 2023), h. 732-741.

⁴ Yuyun Suarsih, "Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Film Animasi," *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 1 (Mei 2016), h. 59.

menunggu instruksi langsung dari guru dalam berbagai aktivitas, menunjukkan keterbatasan dalam inisiatif dan eksplorasi mandiri. Dijelaskan oleh Bu Farida, seorang guru Kelompok B di TK Mekarsari Tikung Lamongan, bahwa hanya sekitar 15% anak yang menunjukkan kemampuan berpikir kreatif, sedangkan mayoritas lainnya masih kesulitan dalam mengekspresikan ide-ide mereka secara bebas.⁵

Permasalahan utama yang dihadapi dalam pembelajaran di TK Mekarsari Tikung Lamongan adalah kurangnya variasi dalam metode pembelajaran yang digunakan. Guru masih cenderung mengandalkan metode ceramah dan pemberian tugas tanpa adanya media interaktif yang dapat merangsang kreativitas anak. Selain itu, keterbatasan fasilitas pendukung, seperti perangkat multimedia dan akses terhadap sumber belajar berbasis teknologi, menjadi kendala dalam penerapan pembelajaran inovatif di sekolah tersebut.

Anak-anak yang terbiasa belajar menggunakan media berbasis teknologi, seperti film animasi, memiliki kosakata yang lebih luas serta lebih mudah dalam mengekspresikan ide-ide mereka. Hal ini membuktikan bahwa media animasi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif pada anak usia dini.⁶

Selain faktor media pembelajaran, keterlibatan orang tua juga menjadi faktor yang berpengaruh dalam perkembangan kreativitas anak. Orang tua yang aktif dalam mendampingi dan memberikan stimulasi yang bervariasi kepada anak-anak mereka cenderung memiliki anak yang lebih kreatif dibandingkan dengan anak-anak yang kurang mendapatkan perhatian dari orang tua mereka. Oleh karena itu sinergi antara sekolah dan orang tua menjadi penting dalam mendukung pengembangan kreativitas anak usia dini.⁷

Melihat permasalahan yang ada, solusi yang dapat diterapkan adalah dengan mengintegrasikan media *Animated Drawings with Meta* dalam proses pembelajaran di TK Mekarsari Tikung Lamongan. *Animated Drawings with Meta* merupakan media pembelajaran berbasis animasi yang dirancang untuk merangsang imajinasi dan kreativitas anak melalui visualisasi yang interaktif dan menarik. Media ini dapat digunakan sebagai alat bantu dalam berbagai kegiatan pembelajaran, seperti bercerita, menggambar, dan bermain peran. Walaupun media visual sudah banyak digunakan, penggunaan animasi dengan teknologi *Meta* masih jarang

⁵ Farida Yuliana, *Wawancara (WG)*, (Lamongan, 12 Februari 2025).

⁶ Ulvia Safratul Ula, "Pengaruh Media Film Animasi Terhadap Perkembangan Kosa Kata Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Persatuan Bandar Lampung," *Skripsi*, (UIN Raden Intan Lampung, 2019), h.35.

⁷ Zulkifli Said, "Peran Bimbingan Orang Tua dalam Pengembangan Kreativitas Anak di Kelurahan Galung Maloang Kota Pare," 1(2023), h. 40.



diteliti, apalagi di TK Mekarsari Tikung Lamongan, penelitian ini menghadirkan media *Animated Drawings with Meta* sebagai inovasi baru berbasis teknologi *AI* untuk meningkatkan kreativitas pada anak.

Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan Animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar dan kreativitas anak. Anak-anak yang belajar dengan menggunakan media animasi cenderung lebih aktif dalam mengeksplorasi ide-ide baru dan menunjukkan tingkat keterlibatan yang lebih tinggi dibandingkan dengan anak-anak yang belajar dengan metode konvensional.⁸

Lebih lanjut, penggunaan *Animated Drawings with Meta* memberikan anak kesempatan untuk lebih banyak bereksplorasi dan mengembangkan daya imajinasi mereka. Ketika anak-anak diberikan kesempatan untuk menggambar dan menghidupkan gambar mereka dalam bentuk animasi, mereka tidak hanya mengembangkan keterampilan visual, tetapi juga belajar bagaimana menerjemahkan gagasan mereka ke dalam bentuk visual yang lebih konkret.

Dalam konteks pembelajaran di TK Mekarsari Tikung Lamongan, penggunaan media *Animated Drawings with Meta* diharapkan dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. Dengan menyediakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, anak-anak akan lebih termotivasi untuk mengeksplorasi ide-ide baru dan mengekspresikan kreativitas mereka secara lebih bebas

Seturut dengan paparan di atas, maka studi ini membahas secara mendalam tentang bagaimana pengaruh media *Animated Drawings with Meta* terhadap peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Mekarsari Tikung Lamongan. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan metode pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif dalam mendukung perkembangan anak usia dini.

KAJIAN LITERATUR

1. Media Pembelajaran *Animated Drawings with Meta*

Animated Drawings merupakan media pembelajaran yang menggunakan kumpulan

⁸ Eka Melati et al. "Pemanfaatan Animasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar," *Journal on Education*, 1 (Mei 2023), h.736.

gambar yang disusun sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan.⁹ *Animated Drawings* merupakan gambar-gambar yang dibuat secara manual kemudian diberi sentuhan animasi sehingga tampak bergerak dan hidup. *Animated Drawings* disebut gabungan antara seni menggambar *Drawing* dan Teknik *Animation*. *Animated Drawings* menghadirkan ilusi gerak melalui serangkaian gambar yang ditamoiikan secara berurutan dengan cepat atau dengan bantuan teknologi digital.¹⁰

Pengenalan Media *Animated Drawings with Meta* dalam era Pendidikan modern, penggunaan teknologi dalam pembelajaran anak usia dini telah mendapatkan perhatian yang besar. Salah satu inovasi yang berkembang pesat adalah penggunaan media *Animated Drawing*, terutama yang dikembangkan oleh platfrom *Meta*. Konsep *Animated Drawings with Meta* di sini berfokus pada penciptaan interaksi visual yang dinamis melalui gambar yang dapat digerakkan, memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk lebih terlibat dalam proses belajar. Hal ini sejalan dengan pengembangan pedagogis yang mengutamakan partisipasi aktif serta eksplorasi kreatif oleh anak-anak.¹¹

Menurut Eka dkk., yang mengutip Farastuti bahwa Animasi adalah bentuk seni yang menghidupkan objek atau karakter dengan menyusun serangkaian gambar yang ditampilkan secara cepat. Animasi memiliki daya tarik visual yang tinggi karena dapat menyajikan materi yang abstrak atau rumit dengan cara yang lebih mudah dimengerti oleh siswa.¹²

Animasi dapat dipahami sebagai sebuah jenis film yang berbentuk dari rangkaian gambar-gambar yang telah diproses dan disusun sedemikian rupa sehingga menghasilkan gambar yang bergerak dan dapat menyampaikan suatu cerita. Media animasi termasuk dalam kategori multimedia, dimana media tersebut memadukan beberapa elemen, seperti suara, teks, dan gambar yang memiliki kemampuan untuk bergerak. Penggabungan berbagai elemen ini menjadikan media animasi lebih interaktif dan efektif dalam menyampaikan pesan kepada audiens, terutama dalam konteks pendidikan.

Menurut Mayer dan Moreno, animasi adalah salah satu bentuk presentasi bergambar yang paling menarik, berupa simulasi gambar bergerak yang menggambarkan perpindahan atau pergerakan suatu objek. Sementara itu, Purnama menjelaskan bahwa animasi terdiri dari urutan frame yang saat diputar dengan kecepatan yang sesuai, akan menyajikan gambar yang bergerak

⁹ Simarmata, H. "Pengembangan Media Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Materi Unsur-unsur Bangun Datar." *Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 2, (2020), h. 123-130.

¹⁰ Linearity, *Animated Drawings: The Art of Bringing Pictures to Life*, 2024.

¹¹ Manddoox, G., et al, "Drawing on memory; a meta-analytic review," *Journal of Investigative Psychology and Offender Profiling*, 21(2024).

¹² Eka Melati et al, "Pemanfaatan Animasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar," *Journal on Education*, 1 (Mei 2023), h.733.



secara lancar mirip seperti film atau video.¹³

2. Kreativitas dan Karakteristik Anak Kreatif

Kreativitas adalah kemampuan menciptakan kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur yang ada. Hasil yang dihasilkan tidak harus berupa sesuatu yang baru, dapat berupa kombinasi beberapa hal yang sudah ada. Kreativitas ini adalah tindakan, ide, atau produk yang menggantikan yang lama dengan sesuatu yang baru. Secara umum, kreativitas didefinisikan sebagai kemampuan seseorang untuk menciptakan karya baru baik berupa gagasan maupun karya nyata dan mampu melakukannya dalam kehidupan sehari-hari.

Kreativitas anak merupakan hasil kemampuan anak dalam menciptakan karya seni baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan karya seni sebelumnya. Karena kreativitas anak memerlukan aktivitas berpikir tingkat tinggi, menyiratkan perkembangan keterampilan berpikir ditandai dengan integrasi dalam setiap tahap perkembangan dan kreativitas anak.

Pada dasarnya setiap anak mempunyai kemampuan kreatif, kreativitas muncul saat anak belajar sendiri dengan cara mencoba, menjelajah, dan menemukan hal-hal baru. Anak tidak hanya meniru orang lain, tapi juga berpikir sendiri, mencoba ide baru dan mencari cara untuk menyelesaikan masalah dari pengalamannya.

Ada berbagai kajian aspek kreativitas anak meliputi; a) Kelancaran, yakni kemampuan untuk memberikan jawaban dan ide dengan mudah. Anak yang kreatif mampu menghasilkan ide dalam situasi pemecahan masalah, mampu untuk menjawab dan menawarkan saran, anak juga mampu untuk berkerja dengan cepat dan efisien dari pada anak lain, b) Fleksibilitas, yakni kemampuan anak untuk menghasilkan berbagai solusi untuk suatu masalah, anak yang memiliki kelenturan mampu menghasilkan ide-ide baru sambil memecahkan masalah dan mampu beradaptasi dengan berbagai perspektif yang berbeda, c) Orisinalitas. Dalam hal ini anak mampu berpikir mandiri dan mengemukakan ide-idenya sendiri. Anak yang memiliki aspek keaslian mampu menciptakan kreativitas yang unik dan tidak dipengaruhi orang lain, mereka juga dapat menemukan cara baru untuk memecahkan masalah atau menciptakan ide baru, d) Elaborasi, yakni kemampuan untuk mengembangkan atau memperluas ide yang ada dalam pikiran anak. Dengan kemampuan elaborasi anak dapat terinspirasi oleh ide-ide orang lain.¹⁴

Sejalan dengan aspek kreativitas anak di atas, maka ciri-ciri anak-anak kreatif antara lain,

¹³ Mayer, R. E., et al, *Animation as an aid to Multimedia Learning*, *Educational Psychology Review*, 14 (1), h.87-99.

¹⁴ Jamaris, *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2006), h. 67.

a) Keterampilan berpikir lancar, yakni anak mampu menghasilkan banyak gagasan, jawaban, dan solusi untuk berbagai masalah. Mereka tidak hanya memberikan satu jawaban, tetapi selalu mencari alternatif, b) Keterampilan berpikir fleksibel dimana anak dapat melihat masalah dari berbagai sudut pandang dan mencari banyak alternatif. Mereka mampu mengubah pendekatan atau cara berpikir untuk mencapai hasil yang lebih baik, c), Keterampilan berpikir orisinal, yakni anak mampu menciptakan ungkapan baru dan unik. Mereka dapat berpikir di luar kebiasaan dan menggabungkan ide-ide yang ada dengan cara yang orisinal, d) Keterampilan merinci atau mengelaborasi, yakni anak dapat memperkaya gagasan atau produk dengan menambahkan detail yang menarik. Mereka mampu menjelaskan ide-ide dengan lebih mendalam, e) Keterampilan menilai, yakni anak dapat menentukan kriteria penilaian sendiri dan membuat keputusan yang bijaksana. Mereka tidak hanya mencetuskan gagasan, tetapi juga mampu melaksanakannya dengan baik.

Adapun ciri-ciri aspek afektif (*nonaptitude*) anak kreatif adalah a) Keingintahuan anak memiliki dorongan yang kuat untuk mengetahui lebih banyak. Mereka sering mengajukan banyak pertanyaan, memperhatikan orang lain, dan peka terhadap situasi di sekitarnya. Keingintahuan ini mendorong mereka untuk melakukan pengamatan dan penelitian, b) Imajinatif, yakni anak mampu membayangkan atau memperagakan hal-hal yang belum pernah terjadi. Mereka menggunakan khayalan untuk menciptakan ide-ide baru, tetapi tetap dapat membedakan antara khayalan dan kenyataan, c) Tertantang oleh kemajemukan, yakni anak merasa tertantang oleh situasi yang rumit dan sulit. Mereka lebih tertarik pada tugas-tugas yang dianggap sulit dan merasa bahwa mengatasi masalah tersebut dapat meningkatkan kemampuan dan perasaan mereka, d) Berani mengambil risiko, yakni anak menunjukkan keberanian untuk memberikan jawaban meskipun belum tentu benar. Mereka tidak takut gagal atau mendapat kritik, dan tidak ragu untuk mencoba hal-hal yang tidak konvensional atau kurang berstruktur, e) Menghargai diri sendiri, yakni anak menghargai bimbingan dan pengarahan dalam hidup. Mereka juga menghargai kemampuan dan bakat yang dimiliki, serta berusaha mengembangkannya menjadi lebih baik.¹⁵

2. Strategi Pengembangan Kreativitas

Anak-anak mempunyai peluang besar untuk mengembangkan kreativitas sejak usia dini. Untuk mendukung hal itu, ada berbagai strategi yang bisa digunakan. ada tujuh strategi utama dalam menumbuhkan kreativitas anak. Namun, dalam konteks tertentu, ada beberapa strategi yang paling relevan, yaitu: kreativitas melalui produk, imajinasi, dan proyek. Berikut tujuh strategi

¹⁵ Rachmawati, dan Kurniati, *Kreativitas Anak dalam Pembelajaran*, (Yogyakarta : Penerbit Andi, 2010), h. 15.



pembangan kreativitas sejak usia dini tersebut;

Pertama, kreativitas melalui produk. Anak bisa berkreasi dengan membuat kerajinan tangan dari bahan-bahan alam seperti daun, batu, bunga, pasir, atau kayu. Mereka bebas mengekspresikan ide dan imajinasinya. Selain melatih kreativitas, kegiatan ini juga bisa mengembangkan kemampuan berpikir dan memahami bentuk.

Kedua, kreativitas melalui imajinasi. Imajinasi anak penting untuk merangsang cara berpikir yang luas dan bebas. Melalui imajinasi, anak bisa menciptakan ide baru tanpa batasan dari kenyataan. Misalnya, mereka bisa membuat gambar atau cerita yang berasal dari pengalaman atau khayalannya. Ini membantu anak berpikir lancar, fleksibel, orisinal, dan detail.

Ketiga, kreativitas melalui eksplorasi. Anak-anak bisa menjadi lebih kreatif saat mereka menjelajah dan mengamati lingkungan sekitar. Melalui eksplorasi, anak belajar memahami benda, makhluk hidup, atau situasi secara langsung. Ini bisa dilakukan di sekitar rumah atau melalui kegiatan di alam seperti belajar di luar ruangan atau kegiatan *outbound*.

Sedangkan strategi *keempat* adalah kreativitas melalui eksperimen. Anak tidak perlu memahami eksperimen secara rumit. Yang penting adalah mereka belajar mencari tahu bagaimana sesuatu bisa terjadi dan bagaimana menyelesaikan masalah dengan mencoba hal-hal baru. Guru berperan penting untuk memberi kesempatan anak bereksperimen dengan alat dan bahan sederhana di sekolah. *Kelima*, kreativitas melalui proyek. Proyek memberi anak kesempatan untuk berpikir, menyelesaikan masalah, dan menciptakan sesuatu. Contohnya, anak membuat karya dari bahan alam seperti biji-bijian atau daun sesuai dengan ide mereka sendiri. Di sini, guru bertugas sebagai pendamping yang membantu anak selama proses berlangsung.

Keenam, kreativitas melalui music. Musik adalah salah satu cara yang menyenangkan untuk menumbuhkan kreativitas. Anak bisa mengekspresikan perasaan, imajinasi, dan rasa ingin tahunya melalui nyanyian atau permainan musik. Proses menciptakan atau membawakan lagu lebih penting daripada hasil akhirnya.

Ketujuh, kreativitas melalui bahasa. Anak sering mengungkapkan perasaan dan pengalamannya lewat kata-kata. Ini membantu mereka mengembangkan kemampuan berbicara dan berpikir. Kegiatan seperti mendongeng, menceritakan kembali cerita, bermain peran, atau menulis puisi bisa melatih kemampuan bahasa sekaligus kreativitas mereka.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain *pre-experimental One-Group Pre-test -Post-test Design*, yaitu desain penelitian yang menggunakan satu kelompok subjek untuk

diberikan pengukuran sebelum perlakuan (*pre-test*), kemudian diberi perlakuan, dan selanjutnya dilakukan pengukuran kembali (*post-test*).¹⁶ Desain ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel yang diteliti melalui perbandingan hasil sebelum dan sesudah perlakuan diberikan, tanpa melibatkan kelompok kontrol sebagai pembanding.¹⁷

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Tes kreativitas digunakan sebagai teknik pengumpulan data utama untuk mengukur tingkat kreativitas anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa penggunaan media *Animated Drawings with Meta*. Observasi dilakukan secara langsung selama proses pembelajaran untuk mengetahui respons, keterlibatan, dan perkembangan kreativitas anak ketika menggunakan media tersebut. Selain itu, wawancara dilakukan secara terstruktur kepada kepala sekolah, para guru, dan wali murid TK Mekarsari Tikung Lamongan guna memperoleh informasi pendukung mengenai penerapan media pembelajaran, perkembangan kreativitas anak, serta tanggapan terhadap penggunaan media *Animated Drawings with Meta*. Teknik dokumentasi digunakan sebagai pelengkap data penelitian melalui pengumpulan dokumen berupa profil sekolah, data peserta didik, perangkat pembelajaran, serta foto dan dokumen lain yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial dengan bantuan perangkat lunak statistik.¹⁸ Analisis statistik deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran umum mengenai data hasil penelitian, yang meliputi perhitungan nilai rata-rata (*mean*), standar deviasi, frekuensi, dan persentase skor *pre-test* dan *post-test* kreativitas anak.¹⁹ Analisis ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kreativitas anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa penggunaan media *Animated Drawings with Meta* serta melihat sebaran data yang diperoleh. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data hasil penelitian berdistribusi normal atau tidak.²⁰ Uji normalitas dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk karena jumlah sampel penelitian kurang dari 50 responden.²¹ Apabila data berdistribusi normal, maka pengujian hipotesis dilanjutkan dengan menggunakan uji t berpasangan (*paired sample t-test*) untuk mengetahui ada

¹⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2022), hlm. 114–116.

¹⁷ John W. Creswell dan J. David Creswell, *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, 5th ed. (Thousand Oaks, CA: Sage Publications, 2018), hlm. 173–175. Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, edisi revisi (Jakarta: Rineka Cipta, 2019), hlm. 124–126.

¹⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2022), hlm. 206.

¹⁹ Imam Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS* (Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2021), hlm. 19–20.

²⁰ Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm. 74.

²¹ Imam Ghazali, *Aplikasi Analisis Multivariate*, hlm. 31.



tidaknya perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test setelah pemberian perlakuan. Pengambilan keputusan dilakukan berdasarkan nilai signifikansi (Sig.) dengan taraf kesalahan (α) sebesar 0,05.²² Jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($p < 0,05$), maka hipotesis alternatif diterima, yang menunjukkan bahwa penggunaan media *Animated Drawings with Meta* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kreativitas anak usia 5–6 tahun di TK Mekarsari Tikung Lamongan.

Sedangkan hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

H_0 (Hipotesis Nol): Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *Animated Drawings with Meta* terhadap peningkatan kreativitas anak usia 5–6 tahun di TK Mekarsari Tikung Lamongan.

H_1 (Hipotesis Alternatif): Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *Animated Drawings with Meta* terhadap peningkatan kreativitas anak usia 5–6 tahun di TK Mekarsari Tikung Lamongan.

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji paired sample t-test pada taraf signifikansi (α) sebesar 0,05. Kriteria pengambilan keputusan adalah sebagai berikut: (1) apabila nilai signifikansi (Sig.) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *Animated Drawings with Meta* terhadap peningkatan kreativitas anak; dan (2) apabila nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, yang berarti tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *Animated Drawings with Meta* terhadap peningkatan kreativitas anak.

ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Pre-test Kreativitas Siswa

Data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil observasi terhadap kreativitas anak *pre-test* dan *post-test* penerapan media *Animated Drawings with Meta*. Subjek penelitian berjumlah 15 anak usia 5-6 tahun yang berasal dari kelompok B di TK Mekarsari Tikung Lamongan. Observasi dilakukan dengan menggunakan instrument berupa lembar penilaian kreativitas anak yang mencakup beberapa indikator. Data dikumpulkan melalui observasi saat kegiatan menggambar *Pre-test* dan *post-test* penggunaan media *Animated Drawings with Meta*.

Berdasarkan hasil pre-test yang dilakukan terhadap 15 anak Kelompok B di TK Mekarsari Tikung Lamongan, diperoleh gambaran awal mengenai tingkat kreativitas anak sebelum diberikan

²² Sugiyono, Statistika untuk Penelitian, hlm. 103

perlakuan berupa penggunaan media *Animated Drawings with Meta*. Penilaian kreativitas dilakukan berdasarkan tiga indikator, yaitu kemampuan menggambar, kemampuan berimajinasi, dan kemampuan menceritakan cerita. Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) dengan skor 2 pada sebagian besar indikator penilaian (**lihat tabel 1**).

Tabel 1
Hasil *Pre-test* TK Mekarsari Tikung Lamongan

No.	Nama Siswa	Indikator Penilaian			Total
		Kemampuan Menggambar	Kemampuan Berimajinasi	Kemampuan Menceritakan Cerita	
1.	Adelia Faranisa Azni	3	3	2	8
2.	Adiwidya Putri	1	2	1	4
3.	Ahmad Gionino Arfaiz	2	2	2	6
4.	Aida Lutfiyah Az-Zahra	2	2	1	5
5.	Alula Farzana Ayunindya	2	3	2	7
6.	Anindita Ayla Zahra	2	2	2	6
7.	Arshaq Zehan Elhasiq D	1	2	1	4
8.	Dinda Aulia Sari	3	1	2	6
9.	Fauziyah Faranisa A.	2	2	2	6
10.	Gian Abraham	1	3	1	5
11.	Inez Haura Sakhi	2	2	2	6
12.	Mokhammad Fais Setyawan	2	1	1	4
13.	Muhammad Khoiruroziqin	2	2	2	6
14.	Sayyid Albi Maulana	1	2	3	6
15.	Tegar Putra Mahendra	3	2	2	7

Keterangan:

Belum Berkembang (BB): Skor 1

Mulai Berkembang (MB): Skor 2

Berkembang Sesuai Harapan (BSH): Skor 3

Berkembang Sangat Baik (BSB): Skor 4

Secara umum, skor total *pre-test* yang diperoleh anak berkisar antara 4 hingga 8. Skor tertinggi diperoleh oleh Adelia Faranisa Azni dengan total skor 8, sedangkan skor terendah



diperoleh oleh beberapa anak, yaitu Adiwidya Putri, Arshaq Zehan Elhasiq D., dan Mokhammad Fais Setyawan dengan total skor 4. Sebagian besar anak memperoleh skor total antara 5 sampai 6, yang menunjukkan bahwa kemampuan kreativitas anak sebelum perlakuan masih berada pada tingkat sedang dan belum berkembang secara optimal.

Pada indikator kemampuan menggambar, mayoritas anak memperoleh skor 2 (Mulai Berkembang), meskipun terdapat beberapa anak yang telah mencapai skor 3 (Berkembang Sesuai Harapan). Pada indikator kemampuan berimajinasi, sebagian besar anak juga berada pada kategori Mulai Berkembang, dengan beberapa anak menunjukkan kemampuan yang lebih baik pada kategori Berkembang Sesuai Harapan. Sementara itu, pada indikator kemampuan menceritakan cerita, sebagian besar anak memperoleh skor 1 dan 2, yang menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam mengembangkan dan mengungkapkan ide melalui cerita masih memerlukan stimulasi lebih lanjut.

Sedangkan berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif terhadap skor *pre-test* kreativitas anak, diketahui bahwa skor minimum yang diperoleh adalah 4 dan skor maksimum adalah 8. Nilai rata-rata (mean) sebesar 5,73 menunjukkan bahwa tingkat kreativitas anak sebelum diberikan perlakuan masih berada pada kategori sedang. Sementara itu, nilai standar deviasi sebesar 1,16 menunjukkan bahwa sebaran skor kreativitas anak relatif homogen, sehingga kemampuan awal kreativitas siswa tidak menunjukkan perbedaan yang terlalu besar antarindividu (**lihat table 3**).

Tabel 2
Statistik Deskriptif Hasil *Pre-test* Kreativitas Anak

Statistik	Nilai
Jumlah Sampel (N)	15
Skor Minimum	4
Skor Maksimum	8
Mean	5,73
Standar Deviasi	1,16

Berdasarkan hasil *pre-test* tersebut, dapat diketahui bahwa tingkat kreativitas anak usia 5–6 tahun di TK Mekarsari Tikung Lamongan sebelum penerapan media *Animated Drawings with Meta* masih berada pada kategori rendah hingga sedang. Oleh karena itu, diperlukan pemberian perlakuan melalui penggunaan media pembelajaran yang inovatif untuk menstimulasi perkembangan kreativitas anak, yang selanjutnya diukur kembali melalui pelaksanaan *post-test*.

B. Hasil Analisis Post-test Kreativitas Siswa

Adapun hasil *post-test* terhadap 15 anak Kelompok B di TK Mekarsari Tikung Lamongan setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan *media Animated Drawings with Meta*, diperoleh gambaran bahwa tingkat kreativitas anak mengalami peningkatan dibandingkan sebelum perlakuan diberikan. Penilaian kreativitas dilakukan berdasarkan tiga indikator, yaitu kemampuan menggambar, kemampuan berimajinasi, dan kemampuan menceritakan cerita (**lihat table 3**).

Hasil *post-test* menunjukkan bahwa skor total kreativitas anak berkisar antara 9 hingga 12. Skor tertinggi sebesar 12 diperoleh oleh tiga anak, yaitu Alula Farzana Ayunindya, Dinda Aulia Sari, dan Gian Abraham, sedangkan skor terendah sebesar 9 diperoleh oleh empat anak, yaitu Adiwidya Putri, Aida Lutfiyah Az-Zahra, Arshaq Zehan Elhasiq D., dan Fauziyah Faranisa A. Sebagian besar anak memperoleh skor antara 10 dan 11, yang menunjukkan bahwa kreativitas anak setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media *Animated Drawings with Meta* berada pada kategori berkembang sesuai harapan hingga berkembang sangat baik.

Tabel 3
Hasil *Post-test* TK Mekarsari Tikung Lamongan

No.	Nama Siswa	Indikator Penilaian			Total
		Kemampuan Menggambar	Kemampuan Berimajinasi	Kemampuan Menceritakan Cerita	
1.	Adelia Faranisa Azni	4	4	3	11
2.	Adiwidya Putri	3	3	3	9
3.	Ahmad Gionino Arfaiz	4	3	4	11
4.	Aida Lutfiyah Az-Zahra	3	3	3	9
5.	Alula Farzana Ayunindya	4	4	4	12
6.	Anindita Ayla Zahra	3	3	4	10
7.	Arshaq Zehan Elhasiq D	3	3	3	9
8.	Dinda Aulia Sari	4	4	4	12
9.	Fauziyah Faranisa A.	3	3	3	9
10.	Gian Abraham	4	4	4	12
11.	Inez Haura Sakhi	3	4	3	10
12.	Mokhammad Fais Setyawan	3	3	4	10
13.	Muhammad Khoiruroziqin	4	4	3	11



14.	Sayyid Albi Maulana	3	4	4	11
15.	Tegar Putra Mahendra	4	3	3	10

Keterangan:

Belum Berkembang (BB): Skor 1

Mulai Berkembang (MB): Skor 2

Berkembang Sesuai Harapan (BSH): Skor 3

Berkembang Sangat Baik (BSB): Skor 4

Berdasarkan analisis statistik deskriptif, diketahui bahwa jumlah responden penelitian sebanyak 15 anak dengan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 10,40 dan standar deviasi sebesar 1,06. Skor minimum yang diperoleh adalah 9 dan skor maksimum adalah 12. Nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa secara umum kreativitas anak setelah diberikan perlakuan mengalami peningkatan yang cukup tinggi. Sementara itu, nilai standar deviasi yang relatif kecil menunjukkan bahwa sebaran skor antar peserta didik cenderung homogen, sehingga peningkatan kreativitas terjadi pada hampir seluruh anak (**lihat table 4**).

Tabel 4
Statistik Deskriptif *Post-test* Kreativitas Anak

Statistik	Nilai
Jumlah Sampel (N)	15
Skor Minimum	9
Skor Maksimum	12
Mean (Rata-rata)	10,40
Standar Deviasi	1,06

Jika dibandingkan dengan hasil *pre-test* yang memiliki nilai rata-rata sebesar 5,73, maka nilai rata-rata *post-test* sebesar 10,40 menunjukkan adanya peningkatan sebesar 4,67 poin. Peningkatan tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan media *Animated Drawings with Meta* memberikan dampak positif terhadap perkembangan kreativitas anak usia 5–6 tahun di TK Mekarsari Tikung Lamongan.

C. Uji Hipotesis dan Signifikansi

Untuk mengetahui apakah peningkatan kreativitas siswa yang dihasilkan *post-test* di atas signifikan secara statistik, maka diperlukan pengujian lebih lanjut melalui uji normalitas dan uji *paired sample t-test*. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil penelitian berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan uji

Shapiro-Wilk karena jumlah sampel penelitian kurang dari 50 responden.

Hasil uji normalitas *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa skor *pre-test* memiliki nilai signifikansi sebesar 0,088 ($> 0,05$), sehingga data *pre-test* dinyatakan berdistribusi normal. Sementara itu, skor *post-test* memiliki nilai signifikansi sebesar 0,042 ($< 0,05$), sehingga data *post-test* dinyatakan tidak berdistribusi normal (**lihat table 5**).

Tabel 5
Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Variabel	N	Statistik Shapiro-Wilk	Sig. (p)	Keterangan
Pre-test	15	0,898	0,088	Berdistribusi normal
Post-test	15	0,876	0,042	Tidak berdistribusi normal

Dari uji normalitas menggunakan uji *Shapiro-Wilk* tersebut, diketahui bahwa salah satu kelompok data tidak berdistribusi normal, yakni data *post-test*. Darisini, karena hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data *posttest* tidak berdistribusi normal atau tidak memenuhi asumsi normalitas, maka sebagai alternatif dari *paired sample t-test* pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji nonparametrik *Wilcoxon Signed-Rank Test* untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *pre-test* dan *post-test* kreativitas anak setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media *Animated Drawings with Meta*.

Berdasarkan hasil uji *Wilcoxon Signed-Rank Test* diperoleh nilai Z sebesar -3,407 dengan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,001. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,001 < 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *pre-test* dan *post-test* kreativitas anak sebelum dan sesudah penggunaan media *Animated Drawings with Meta* (**lihat table 6**).

Tabel 6
Hasil Uji Wilcoxon Signed-Rank Test

Statistik Uji	Nilai
Jumlah Sampel (N)	15
Negative Ranks	0
Positive Ranks	15
Ties	0
Nilai Z	-3,407
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,001



Selain itu, hasil analisis menunjukkan bahwa seluruh peserta didik mengalami peningkatan skor setelah diberikan perlakuan, yang ditunjukkan oleh jumlah positive ranks sebanyak 15 anak, tanpa adanya *negative ranks* maupun *ties*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Animated Drawings with Meta* berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kreativitas anak usia 5–6 tahun di TK Mekarsari Tikung Lamongan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang "Pengaruh Media *Animated Drawings with Meta* terhadap Peningkatan Kreativitas Anak Usia 5–6 Tahun di TK Mekarsari Tikung Lamongan", dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan aspek penting dalam perkembangan anak usia dini yang perlu distimulasi melalui penggunaan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Sebelum penerapan media *Animated Drawings with Meta*, tingkat kreativitas anak di TK Mekarsari Tikung Lamongan masih berada pada kategori rendah hingga sedang. Hal ini ditunjukkan oleh hasil *pre-test* dengan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 5,73. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam menggambar, berimajinasi, dan menceritakan ide atau gagasan masih memerlukan stimulasi yang lebih optimal.

Penerapan media *Animated Drawings with Meta* memberikan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif bagi anak. Melalui media ini, anak tidak hanya menggambar, tetapi juga dapat melihat hasil gambarnya menjadi animasi bergerak, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar, imajinasi, kemampuan berekspresi, dan kreativitas mereka. Hasil *post-test* menunjukkan adanya peningkatan yang nyata dengan nilai rata-rata sebesar 10,40, yang mengindikasikan bahwa sebagian besar anak mengalami perkembangan kreativitas setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media tersebut.

Berdasarkan hasil uji normalitas Shapiro-Wilk, diketahui bahwa salah satu kelompok data tidak berdistribusi normal, sehingga pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji nonparametrik Wilcoxon Signed-Rank Test. Hasil pengujian menunjukkan nilai Z sebesar -3,407 dengan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,001 ($< 0,05$). Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *Animated Drawings with Meta* terhadap peningkatan kreativitas anak usia 5–6 tahun di TK Mekarsari Tikung Lamongan.

Selain itu, hasil observasi, wawancara dengan kepala sekolah, guru kelas, dan wali murid, serta dokumentasi penelitian menunjukkan adanya respons positif terhadap penggunaan media *Animated Drawings with Meta*. Guru menilai bahwa media tersebut mampu meningkatkan

antusiasme, partisipasi, dan kreativitas anak selama proses pembelajaran. Sementara itu, wali murid juga mengamati adanya peningkatan kemampuan anak dalam mengekspresikan ide, berimajinasi, dan menceritakan pengalaman mereka di rumah. Oleh karena itu, penelitian ini menyimpulkan bahwa media *Animated Drawings with Meta* dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran digital yang efektif untuk menstimulasi dan meningkatkan kreativitas anak usia dini di era pembelajaran berbasis teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrilia, Lizra., Nerviyarni., Aried, Darnis., Amini, Risda. *Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar*. Jurnal Cakrawala Pendas, Vol. 8, No. 3. 2022. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2559>. Diakses 9 Februari 2025 Pukul 15.30 WIB.
- Ansani., Muhammad, Samsir. *Teori Pemodelan Bandura*. Jurnal Multidisiplin Madani, Vol. 2, No. 7, h. 3067–3080. 2022. <https://doi.org/10.55927/mudima.v2i7.692>. Diakses 3 Januari 2025 Pukul 07.00 WIB.
- Arikunto., Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta. 2013.
- Ariyansir, Sigit., Syaifullah. *Analysis of the Influence of Cultural Dimensions on the Use of the Capcut Application Using UTAUT2*. Vol. 13, No. 6. 2024. <https://doi.org/10.33022/ijcs.v13i6.4430>. Diakses 2 Februari 2025 Pukul 20.15 WIB.
- Ariyanti, T. *Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang anak*. Dinamika: Jurnal Pendidikan Dasar, Vol. 8, No. 1. 2016. <https://dx.doi.org/10.30595/dinamika.v8i1.943>. Diakses 12 Desember 2024 Pukul 19.30 WIB.
- Artamevia. *Teori Perkembangan Pada Anak Usia Dini Menggunakan Teori Piaget*. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan. 2024. <https://doi.org/10.5281/zenodo.12803722>. Diakses 6 Juli 2025 Pukul 23.13 WIB.
- Azhari, Lutfia, Nurma. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Menggambar Bebas di TK Al-Ma'arif Wates Lampung Tengah*. Skripsi. Institut Agama Islam Negeri Metro. 2023.
- Bimo, Walgito. *Bimbingan & Konseling Studi Karier*. Yogyakarta: Andi. 2010. http://uilis.unsyiah.ac.id/uilis/index.php?p=show_detail&id=8586. Diakses 1 Mei 2025 Pukul 08.14 WIB.
- Bowen, G. *Document Analysis as a Qualitative Research Method*. *Qualitative Research Journal*. Vol. 9, No. 2, h. 27-40. 2009. <https://doi.org/10.3316/QRJ0902027>. Diakses 6 April 2025 Pukul 13.21 WIB.



- Chamdanah. *Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Menggambar pada Peserta Didik Kelompok B di RA Nurul Ulum Tambakaji Ngaliyan Semarang*. Skripsi UIN Walisongo. 2018.
- Creswell, John W. & J. David Creswell, *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, 5th ed. (Thousand Oaks, CA: Sage Publications, 2018)
- Fakhriyani, D, V. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains. Vol. 4, No. 2, h. 198. 2016. <https://doi.org/10.31102/wacanadidaktika.4.2.193-200>. Diakses 10 September 2025 Pukul 23.00 WIB.
- Harjanty, Rokyal. *Peningkatam Kreativitas Melalui Aktivitas Menggambar pada Anak Usia 5-6 Tahun*. Jurnal Pendidikan Mandala, Vol. 4, No. 5. <http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JUPE/index>. Diakses 12 Desember 2024 Pukul 20.25 WIB.
- Helwanti Julia. *Penerapan Media Animasi dalam Meningkatkan Bahasa Anak Pada Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak Bela Bangsa Mandiri Tanjung Senang Bandar Lampung*. Skripsi. UIN Raden Intan Lampung. 2019.
- Hendri, S. *Media Pembelajaran Animasi*. Jakarta: Depdiknas. 2002.
- Jamaris. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Penerbit Andi. 2006.
- Kadek, Sukiyasa., Sukoco. *Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif*. Jurnal Pendidikan Vokasi, Vol. 3, No.1, hal. 129. <http://dx.doi.org/10.21831/jpv.v3i1.1588>. Diakses 31 Januari 2025 Pukul 23.13 WIB.
- Kadir, A. *Statistik Terapan: Konsep, Contoh, dan Analisis Data dengan Program SPSS/Lisrel*. Yogyakarta: Graha Ilmu. 2015.
- Khomaldah, Siti., Harjono, Nyoto. *Efektivitas Penggunaan Media Animasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar*. Indonesian Journal Of Education Research and Review, Vol. 2, No. 2, 2019. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v2i2.17335>. Diakses 12 juni 2025 Pukul 20.18 WIB.
- Kurniati, Rachmawati. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kencana. 2012.
- Manddox, G. *Drawing on Memory; A Meta-Analytic Review*. Journal of Investigative Psychology and Offender Profiling, 21, 2024. <https://doi.org/10.1002/jip.1633>. Diakses 1 Maret 2025 Pukul 18.30 WIB.
- Mariyana. *Kreativitas Anak dalam Pembelajaran Seni*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2008.
- Masganti, Sit. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Bandung: Perdana Publising. 2016.
- Mayar F. *Pengaruh Lingkungan Sekita untuk Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jurnal Obsesi. Vol. 5, No. 1, h. 4798. 2022. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2665>. Diakses

15 Februari 2025 Pukul 11.30 WIB.

- Mayer, Richard., et al. *Animation As An Aid to Multimedia Learning. Educational Psychology Review*. 2002. <https://doi.org/10.1023/A:1013184611077>. Diakses 20 Juni 2025 Pukul 19.20 WIB.
- Melati, Eka, et al. *Pemanfaatan Animasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. Journal on Education*. Vol. 1, No. 1, h. 732-741. 2023. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>. Diakses 23 Mei 2025 Pukul 20.14 WIB.
- Meta Al. *Animated Drawings: Bringing Children's Drawings to Life. Meta Al Blog*. 2023.
- Mulyani, Novi. *Pengembangan Seni Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2017.
- Nur, A, L. *Penerapan Media Aimagi pada Aspek Kemampuan Bahasa Anak Kelompok B di RA Ar-Rasyid Ngemplak Kartasura Sukoharjo*. Skripsi. UIN Raden Said, 2023.
- Nurhayati, R. *Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Undang-Undang No, 20 Tahun 2003 Dan Sistem Pendidikan Islam. Al-Afkar, Journal For Islamic Studies*, Vol. 3, No. 2, h. 57-87. https://al-afkar.com/index.php/Afkar_Journal/article/view/123. Diakses 2 Januari 2025 Pukul 13.16 WIB.
- Nursita, D, I., *Penerapan Aplikasi CapCut untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa Institut Agama Islam Uluwiyah Mojokerto. Jurnal on Education*, Vol. 05, No. 04. 2023. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.5000>. Diakses 2 Januari 2025 Pukul 20.25 WIB.
- Piaget, J. *The Language and Thought of the Child*, (London: Routledge & KeganPaul). 2023.
- Prayatno, D. *Mandiri Belajar Analisis Data dengan SPSS*. Yogyakarta: Mediakom. 2013.
- Priyoambodo, G. A. E., Suminar, D. R. *Hubungan Screen Time dan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini: A Literature Review". Jurnal Syntax Imperatif: Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, Vol. 2, No. 5, h. 327. 2021. <https://doi.org/10.36418/syntax-imperatif.v2i5.119>. Diakses 8 Maret 2025 Pukul 18.05 WIB.
- Rachmawati., Kurniati. *Kreativitas Anak dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Andi. 2010.
- Rakhmawati, I. *Peran Keluarga dalam Pengasuhan Anak. Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, Vol. 6, No. 1. <https://doi.org/10.21043/kr.v6i1.1037>. Diakses 31 Januari 2025 Pukul 17.31 WIB.
- Rachmawati, Imami, N. *Pengumpulan Data dalam Penelitian Kuantitatif: Wawancara. Jurnal Keperawatan Indonesia*, Vol. 11, No. 1, h. 35-40. 2007. <https://doi.org/10.7454/jki.v11i1.184>. Diakses 10 Mei 2025 Pukul 15.25 WIB.
- Said, Zulkifli. *Peran Bimbingan Orang Tua dalam Pengembangan Kreativitas Anak di Kelurahan Galung Maloang Kota Pare. Indonesia Jurnal of Islamic counseling*. Vol. 5, No. 1, h. 40. 2013. <https://doi.org/10.35905/ijic.v5i1.5341>. Diakses 16 Maret 2025 Pukul 13.00 WIB.



- Saleh., Rachman., samritin., Salmin, W.O. *Peningkatan Kreativitas Menggambar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Audio Visual di TK Pertiwi Manuru*. Jurnal Lentera Anak, Vol.3, No. 1. 2022. <https://doi.org/10.35326/jla.v3i1.3042>. Diakses 22 Mei 2025 Pukul 18.19 WIB.
- Sari Rofiko, Prayogo, B. *Pengaruh Kegiatan Menggambar Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun*. *Journal of Early Childhood and Inclusive Education*, Vol. 2, No. 2. 2019. <https://doi.org/10.31537/jecie.v2i2.473>. Diakses 23 Februari 2025 Pukul 20.15 WIB.
- Siddaway, A., et al. *How to do a Systematic Review: A Best Practice Narrative Review, Meta-Analyses, And Meta-Syntheses*. *Annual Review of Psychology*, 70, h. 747-770. 2019. <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-010418-102803>. Diakses 15 Juni 2025 Pukul 17.21 WIB.
- Simarmata. *Pengembangan Media Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Materi Unsur-unsur Bangun Datar*. Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA, 2, h. 123-130. 2020. <https://doi.org/10.32678/primary.v13i1.4698>. Diakses 11 Juni 2025 Pukul 14.31 WIB.
- Siroj, R. A., Afgani, W. *Metode Penelitian Kuantitatif: Pendekatan Ilmiah untuk Analisa Data*. Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran, Vol. 7, No. 3. 2024. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i3.32467>. Diakses 14 April 2025 Pukul 18.08 WIB.
- Suarsih, Yuyun. *Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Film Animasi*. Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 1, No. 1, h. 59. 2016. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jpppaud/article/view/4608?utmsource=chatgpt.com>. Diakses 19 Januari 2025 Pukul 10.31 WIB.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2023.
- Sulistiyowati, T., Kristanto, A. *Pengembangan Media Video Animasi Tentang Pembentukan Tanah Bagi Siswa Kelas V SD Negeri Singowangi Kec. Kutorejo Kab. Mojokerto*. Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan. https://doi.org/10.31943/afkar_journal.v4i1. Diakses 24 Desember 2024 Pukul 13.25 WIB.
- Supriatna, N., Jasmine, N. *Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Vedio digital*. Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora, Vol. 2, h. 123-130. 2020. <https://doi.org/10.17509/factum.v11i1.45894>. Diakses 17 Mei 2025 Pukul 18.31 WIB.
- Syifa'urrahmah, Neneng. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Menggambar Bebas*. Jurnal Pendidikan, Vol. 2, No. 1, h. 109. 2021. <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v5i2.1346>. Diakses 5 Januari 2025 Pukul 19.07 WIB.
- Ula, U. S. *Pengaruh Media Film Animasi Terhadap Perkembangan Kosa Kata Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Persatuan Bandar Lampung*. Skripsi. UIN Raden Intsn Lampung. 2019. <https://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/8673/>. Diakses 7 Februari 2025 Pukul 20.01 WIB.

- Utami, Munandar. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta. 2012.
- Wardana, Aditya. *Oprasionalisasi Variabel, Skala Pengukuran, & Instrumen Penelitian Kuantitatif*. Eureka Media Aksara. 2024.
- Yani, Ahmad, *Pengertian Observasi dalam Penelitian Pendidikan*, Jurnal Penelitian Pendidikan, Vol. 2, h. 123-130. 2021.
<https://doi.org/10.24252/lp.2008v11n2a7>. Diakses 20 Maret 2025 Pukul 23.04 WIB.
- Zebra, A., Sembiring, P.S.U. “Efektivitas Penggunaan Media Digital dalam Pembelajaran Anak Usia Dini”. *Jurnal Ekodok: Jurnal Ekonomi Pendidikan*. Vol.10, No. 2. 2022.
<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/qe/index>. Diakses 4 januari 2025 Pukul 21.30 WIB.



