

IMPLEMENTASI VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI DALAM MENUMBUHKAN MINAT BELAJAR ANAK DI TK IT KOBARKA

Ahmad Supyan¹, Dwi Ajeng Maulidya Makalao²

Program Studi Manajemen Pendidikan Islam, STAI Al Badar Cipulus Purwakarta

ahmadsupyan085@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to describe the implementation of animation-based learning videos in fostering children's learning interest at TK IT Kobarka. The research questions cover: how animation videos are implemented in learning, how children's learning interest changes before and after the use of the media, and what factors support or hinder its implementation. This study employed a qualitative approach with a descriptive case study method. Data were collected through observation, semi-structured interviews with the principal, teachers, and students, as well as documentation. Data analysis used the interactive model of Miles, Huberman, and Saldaña, comprising data reduction, data display, and conclusion drawing. The results show that animation videos are used as an apperception tool with a duration of 5–7 minutes and are integrated with play-based learning, storytelling, and question-and-answer activities. After using animation videos, children demonstrated increased enthusiasm, focus, and willingness to answer questions. Supporting factors include institutional support, facility availability, and the engaging nature of animated media. Constraints include limited devices, technical disruptions, and the need for age-appropriate content selection. This study concludes that animation-based learning videos can effectively foster early childhood learning interest when used appropriately and supported by teacher readiness and adequate facilities.

Keywords: *animation video, learning interest, early childhood, TK IT Kobarka, learning media*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi video pembelajaran berbasis animasi dalam menumbuhkan minat belajar anak di TK IT Kobarka. Rumusan masalah mencakup: bagaimana implementasi video animasi dalam pembelajaran, bagaimana perubahan minat belajar anak sebelum dan sesudah penggunaan media tersebut, serta apa saja faktor pendukung dan kendala dalam pelaksanaannya. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus deskriptif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara semi-terstruktur kepada kepala sekolah, guru, dan peserta didik, serta dokumentasi. Analisis data menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldãa yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video animasi digunakan sebagai media apersepsi dengan durasi 5–7 menit dan diintegrasikan dengan metode bermain sambil belajar, bercerita, dan tanya jawab. Setelah penggunaan video animasi, anak menunjukkan peningkatan antusiasme, fokus, dan keberanian menjawab pertanyaan. Faktor pendukung meliputi dukungan sekolah, ketersediaan fasilitas, dan karakteristik media animasi yang menarik. Kendala yang ditemukan mencakup keterbatasan perangkat, gangguan teknis, dan perlunya seleksi konten yang sesuai usia. Simpulan penelitian ini adalah video pembelajaran berbasis animasi dapat menumbuhkan minat belajar anak usia dini apabila digunakan secara tepat dan didukung oleh kesiapan guru serta fasilitas yang memadai.

Kata Kunci: *video animasi, minat belajar, anak usia dini, TK IT Kobarka, media pembelajaran*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk pada pendidikan anak usia dini. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital menjadi salah satu upaya untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan efektif. Media pembelajaran yang tepat mampu menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak serta meningkatkan kualitas pengalaman belajar. Video pembelajaran berbasis animasi merupakan salah satu media yang dinilai efektif karena mampu menggabungkan unsur visual, audio, dan gerak sehingga mempermudah anak dalam memahami materi pembelajaran (Dewi, Asril, and Dewa Gede Firstia Wirabrata 2021).

Minat belajar merupakan salah satu faktor penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran anak usia dini. Minat belajar yang tinggi akan mendorong anak untuk lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Rendahnya minat belajar seringkali disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif dan monoton. Penggunaan video animasi dapat menjadi solusi untuk meningkatkan minat belajar anak karena mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan (Annisa and Muryanti 2022).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran berbasis animasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar anak usia dini. Media ini mampu menarik perhatian anak melalui tampilan visual yang menarik serta alur cerita yang mudah dipahami. Galuh, Elisa, dan Riana menyatakan bahwa penggunaan video animasi dapat meningkatkan minat belajar anak secara signifikan (Galuh, Elisa, and Riana 2023). Temuan tersebut diperkuat oleh Fitriani, Ihlas, dan Kusumawati yang menunjukkan bahwa penerapan video animasi dalam pembelajaran tematik mampu meningkatkan ketertarikan dan pemahaman anak (Fitriani et al. 2025).

Efektivitas video animasi dalam pembelajaran juga terlihat dari kemampuannya dalam mengatasi kejenuhan belajar akibat metode yang kurang variatif. Pembelajaran yang monoton dapat menyebabkan peserta didik cepat merasa bosan dan kurang tertarik terhadap materi yang disampaikan. Penggunaan media animasi sebagai bagian dari inovasi pembelajaran dapat menjadikan proses belajar lebih menarik, bermakna, dan tidak membosankan (Makalao, Ardianto, and Anuli 2021). Temuan ini menunjukkan bahwa media animasi tidak hanya relevan

pada tingkat sekolah dasar, tetapi juga memiliki potensi besar untuk diterapkan pada pendidikan anak usia dini.

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah TK IT KOBARKA, diketahui bahwa penggunaan video pembelajaran berbasis animasi telah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran, namun masih bersifat terbatas dan belum dilakukan secara rutin. Penggunaan video animasi hanya diterapkan pada tema-tema tertentu seperti pengenalan warna, hewan, dan angka, sehingga belum mampu memberikan dampak maksimal terhadap peningkatan minat belajar anak secara menyeluruh. Keterbatasan sarana dan prasarana menjadi salah satu faktor penghambat dalam implementasi video pembelajaran berbasis animasi, yang sejalan dengan penelitian Enjela, Miranda, dan Amalia (Enjela et al. 2024).

Penggunaan video animasi dalam pembelajaran juga belum sepenuhnya diintegrasikan dengan kegiatan pembelajaran lanjutan. Media ini cenderung digunakan sebagai pelengkap tanpa diikuti dengan aktivitas yang mendukung pemahaman anak secara lebih mendalam. Padahal, integrasi yang baik antara media dan strategi pembelajaran sangat diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Irmadiyah dan Islami menyatakan bahwa penggunaan video animasi yang terintegrasi dengan kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar anak (Irmadiyah and Chitra Charisma Islami 2023).

Kesenjangan antara potensi dan implementasi video pembelajaran berbasis animasi menunjukkan perlunya kajian lebih lanjut mengenai penerapan media tersebut secara efektif dalam pembelajaran anak usia dini. Penelitian ini menjadi penting untuk mengkaji bagaimana implementasi video pembelajaran berbasis animasi dapat dilakukan secara optimal dalam menumbuhkan minat belajar anak di TK IT KOBARKA. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran yang inovatif serta meningkatkan kualitas proses pembelajaran di pendidikan anak usia dini (Fitriani et al. 2025; Nugroho, Khaerunisa, and Firdaussi 2025).

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus deskriptif yang berfokus pada satu lokasi, yaitu TK IT Kobarka. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti menggali data secara naturalistik melalui pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran yang menggunakan video animasi sebagai media. Fokus penelitian terletak pada

makna yang muncul dari interaksi anak dengan media pembelajaran tersebut, serta fenomena implementasinya dalam menumbuhkan minat belajar anak usia dini (Moleong 2017; Yin 2018).

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi (Creswell 2014). Observasi difokuskan pada indikator minat belajar anak seperti perhatian, keaktifan, antusiasme, dan keterlibatan selama pembelajaran. Wawancara dilakukan kepada kepala sekolah, guru kelas, dan beberapa peserta didik, sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data melalui foto kegiatan, video animasi yang digunakan, dan arsip kelas (Moleong 2017; Sugiyono 2019).

Analisis data menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña yang mencakup tiga tahap: reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi (Miles, Huberman, and Saldaña 2014). Data yang relevan diseleksi dan disajikan dalam bentuk uraian naratif sistematis. Keabsahan data dijamin melalui triangulasi sumber dan teknik untuk memastikan hasil penelitian dapat dipercaya.

PEMBAHASAN DAN TEMUAN

Implementasi Video Pembelajaran Berbasis Animasi di TK IT KOBARKA

Implementasi video pembelajaran berbasis animasi di TK IT KOBARKA menunjukkan bahwa media digital dapat digunakan sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran anak usia dini. Video animasi digunakan pada tahap apersepsi untuk menarik perhatian anak sebelum memasuki kegiatan inti pembelajaran. Pemanfaatan media tersebut sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang cenderung tertarik pada tampilan visual, suara, warna, gerakan, serta cerita yang menyenangkan. Media pembelajaran pada anak usia dini perlu disesuaikan dengan tahap perkembangan anak agar proses belajar berlangsung konkret, menarik, dan bermakna (Maghfiroh and Suryana 2025).

Penggunaan video animasi mulai intens diterapkan sejak tahun ajaran 2025. Guru memanfaatkan video animasi dengan durasi sekitar 5–7 menit agar sesuai dengan rentang perhatian anak usia dini. Video biasanya diputar menggunakan laptop pada awal pembelajaran sebagai apersepsi atau pada pertengahan pembelajaran untuk membantu menjelaskan materi yang bersifat abstrak. Pembelajaran multimedia akan lebih efektif apabila informasi disajikan melalui perpaduan unsur visual dan verbal secara terarah (Mayer 2002). Salah satu contoh tampilan video pembelajaran berbasis animasi yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tampilan Video Pembelajaran Berbasis Anima

Berdasarkan Gambar 1, video animasi menampilkan materi pembelajaran dengan visual yang menarik, berwarna cerah, tokoh anak, objek hewan, serta teks sederhana yang mudah dipahami. Tampilan tersebut menunjukkan bahwa video animasi dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih konkret karena anak tidak hanya mendengarkan penjelasan, tetapi juga melihat langsung objek yang dipelajari. Penyajian materi melalui gambar, warna, gerak, dan narasi sederhana dapat menarik perhatian anak, meningkatkan rasa ingin tahu, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan.

Metode pembelajaran yang digunakan guru tetap mengutamakan pendekatan bermain sambil belajar, bernyanyi, bercerita, tanya jawab, dan demonstrasi, di mana video animasi hanya berperan sebagai media pendukung untuk membuat pembelajaran lebih bervariasi dan mengurangi kebosanan anak. Penggunaan video dalam pembelajaran dapat meningkatkan perhatian peserta didik apabila disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan didukung oleh aktivitas interaktif (Berk 2009).

Pemanfaatan video animasi di TK IT KOBARKA tidak berdiri sendiri, melainkan diintegrasikan dengan berbagai metode pembelajaran lain sehingga menunjukkan adanya upaya guru dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan melalui gambar bergerak, suara, lagu, dan cerita sederhana. Video animasi memiliki peran dalam membantu pembelajaran anak usia dini karena dapat menarik minat, meningkatkan perhatian, serta memperkuat pemahaman anak terhadap materi yang disampaikan (Endrawati 2024). Kepala sekolah menekankan pentingnya menjaga keseimbangan antara penggunaan media digital dan interaksi langsung antara guru dan anak, sehingga video animasi berfungsi sebagai stimulus awal untuk meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran.

Minat Belajar Anak Sebelum dan Sesudah Penggunaan Video Animasi

Minat belajar anak sebelum penggunaan video animasi tergolong rendah. Guru mengungkapkan bahwa hanya sekitar tiga sampai empat anak yang menunjukkan antusiasme dari awal hingga akhir pembelajaran. Anak-anak lain cenderung mudah kehilangan perhatian, terutama ketika materi yang disampaikan dianggap sulit atau kurang menarik. Keadaan ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan lisan belum sepenuhnya mampu mempertahankan minat belajar anak usia dini.

Perubahan positif terlihat setelah penggunaan video animasi dalam pembelajaran. Anak menunjukkan peningkatan antusiasme dan fokus saat kegiatan berlangsung. Respon positif terlihat ketika video diputar: anak-anak langsung memperhatikan layar, duduk dengan rapi, serta mengikuti isi video dengan penuh minat. Suasana kelas juga menjadi lebih hidup karena beberapa anak ikut menirukan gerakan atau nyanyian dari video yang ditampilkan. Teknologi digital dalam pendidikan anak usia dini dapat memberikan dampak positif apabila digunakan secara tepat, terarah, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak (Hsin, Li, and Tsai 2014).

Contoh nyata tumbuhnya minat belajar terlihat saat pembelajaran materi mengenal hewan melalui video animasi “Petualangan Ezzfy di Kebun Binatang”. Setelah video ditayangkan, anak-anak berebut menceritakan hewan yang mereka lihat. Anak yang biasanya pasif juga mulai berani mengangkat tangan dan menjawab pertanyaan guru. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat membantu anak memahami materi karena menggabungkan unsur teks, gambar, audio, animasi, dan video (Novitasari 2019).

Tanda-tanda tumbuhnya minat belajar anak terlihat dari beberapa perilaku: anak mampu duduk tenang saat video diputar, menjawab pertanyaan terkait isi video, menceritakan ulang isi video kepada teman, meminta video diputar kembali, serta lebih aktif dalam kegiatan lanjutan. Video animasi dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran karena media tersebut menyajikan materi secara menarik dan sesuai dengan dunia anak (Adistiarachma et al. 2024).

Faktor Pendukung dan Kendala dalam Implementasi Video Animasi

Faktor pendukung implementasi video pembelajaran berbasis animasi di TK IT KOBARKA meliputi dukungan dari pihak sekolah dan ketersediaan fasilitas pembelajaran. Kepala sekolah memberikan kebijakan yang mendorong penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Fasilitas seperti proyektor, speaker, televisi, laptop, dan perangkat digital menjadi penunjang utama dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis animasi. Pemanfaatan media berbasis teknologi dalam

pendidikan anak usia dini memerlukan dukungan sarana dan kesiapan lingkungan belajar agar pembelajaran berlangsung efektif (Plowman and Stephen 2005).

Karakteristik video animasi juga menjadi faktor penting. Anak usia dini lebih mudah tertarik pada media yang memiliki gambar bergerak, warna cerah, suara, lagu, dan cerita sederhana. Guru menyampaikan bahwa kelebihan video animasi terletak pada kemampuannya menarik perhatian anak, membuat materi abstrak menjadi lebih konkret, membantu anak mengingat materi, merangsang imajinasi dan perkembangan bahasa, serta membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Video animasi dalam pembelajaran anak usia dini berperan sebagai media yang dapat membantu guru menyampaikan materi secara menarik dan mudah dipahami oleh anak (Putu, Valentina, and Sujana 2021).

Kendala yang ditemukan dalam implementasi video animasi menunjukkan bahwa penggunaan media digital memerlukan perencanaan yang matang. Gangguan listrik, koneksi internet, keterbatasan perangkat, dan waktu persiapan media dapat memengaruhi kelancaran pembelajaran. Guru perlu menyiapkan video secara offline, memilih video yang sesuai dengan tema pembelajaran, serta menyediakan kegiatan alternatif apabila terjadi kendala teknis. Penggunaan teknologi dalam pendidikan anak usia dini perlu dirancang secara kontekstual dan tetap memperhatikan kesiapan guru serta kondisi fasilitas pembelajaran (Hsin et al. 2014). Kesiapan guru juga menjadi aspek krusial: guru perlu memastikan bahwa video yang digunakan memiliki durasi sesuai, bahasa yang mudah dipahami, tampilan menarik, dan pesan pembelajaran yang jelas (Berk 2009).

Berdasarkan pembahasan tersebut, video pembelajaran berbasis animasi dapat menjadi media inovatif dalam menumbuhkan minat belajar anak di TK IT KOBARKA. Media ini mampu meningkatkan perhatian, antusiasme, partisipasi, pemahaman, dan keinginan anak untuk mengikuti pembelajaran. Keberhasilan implementasi video animasi memerlukan dukungan sekolah, fasilitas yang memadai, kesiapan guru, serta pemilihan video yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Penggunaan media animasi dan multimedia dalam pembelajaran anak usia dini terbukti dapat membantu meningkatkan minat belajar serta memperkuat pemahaman anak terhadap materi (Aryani and Ambara 2021).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, implementasi video pembelajaran berbasis animasi di TK IT KOBARKA telah digunakan sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran anak usia

dini. Video animasi dimanfaatkan guru pada kegiatan pembuka atau apersepsi, serta pada saat menjelaskan materi yang bersifat abstrak agar lebih mudah dipahami anak. Penggunaan video animasi tidak menggantikan metode pembelajaran yang sudah ada, melainkan dipadukan dengan kegiatan bermain sambil belajar, bernyanyi, bercerita, tanya jawab, demonstrasi, menggambar, dan praktik langsung.

Minat belajar anak di TK IT KOBARKA menunjukkan perubahan positif setelah penggunaan video pembelajaran berbasis animasi. Sebelum penggunaan video animasi, anak cenderung mudah bosan, kurang fokus, dan kurang aktif. Setelah video animasi digunakan, anak terlihat lebih antusias, fokus memperhatikan tayangan, berani menjawab pertanyaan, menirukan gerakan atau nyanyian, serta mampu menceritakan kembali isi video.

Faktor pendukung penggunaan video pembelajaran berbasis animasi meliputi dukungan sekolah, ketersediaan fasilitas, kesiapan guru, serta karakteristik animasi yang menarik bagi anak. Kendala yang ditemukan meliputi keterbatasan fasilitas di beberapa kelas, gangguan teknis, serta perlunya pemilihan video yang sesuai dengan usia dan kurikulum. Sebagai saran, pelaksanaan video animasi akan lebih optimal apabila guru menyiapkan media dengan baik, membatasi durasi penayangan, dan tetap melibatkan anak melalui diskusi serta kegiatan lanjutan yang bermakna.

DAFTAR PUSTAKA DAN PENGUTIPAN

- Adistiarachma, Nazila, Dwi Alia, Universitas Pendidikan, and Indonesia Kampus. 2024. "Peran Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini." 06(02):49–57.
- Annisa, Putri, and Elise Muryanti. 2022. "Efektivitas Video Animasi Terhadap Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini." 6(2).
- Aryani, Ni Wayan, and Didith Pramunditya Ambara. 2021. "Video Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Aspek Kognitif Anak Usia Dini." 9:252–60.
- Berk, Ronald A. 2009. "Multimedia Teaching with Video Clips : TV , Movies , YouTube , and MtvU in the College Classroom." 5:1–21.
- Creswell, John W. 2014. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. 4th ed. Thousand Oaks, CA.
- Dewi, Ni Wayan Uci Ratna, Nice Maylani Asril, and Dewa Gede Firstia Wirabrata. 2021. "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Usia Dini Melalui Video Animasi." 9:99–106.
- Endrawati, Rulik. 2024. "Peran Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini The Role of Animated Video Media in Early Childhood Learning Publisher : Universitas Muhammadiyah Palu."

7(9):3652–67. doi:10.56338/jks.v7i4.9205.

- Enjela, Bela Oevi, Universitas Tanjungpura Pontianak, Dian Miranda, Universitas Tanjungpura Pontianak, Annisa Amalia, and Universitas Tanjungpura Pontianak. 2024. “Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun.” 2(April):47–57.
- Fitriani, Nurul, Yayuk Kusumawati, Iksan Maulana, Fakultas Agama Islam, and Universitas Muhammadiyah. 2025. “Penerapan Video Animasi Pada Tema Alam Semesta Untuk Anak Usia Dini Di TK Sinar Mutiara Application of Animation Videos on the Theme of the Universe for Early Childhood at TK Sinar Mutiara Lambu Bima.” (76).
- Galuh, Bayu Purnama, Devi Elisa, and Reni Riana. 2023. “Pengaruh Video Pembelajaran Berbasis Animasi Terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini.” 7(2):38–42.
- Hsin, Ching-ting, Ming-chaun Li, and Chin-chung Tsai. 2014. “The Influence of Young Children’s Use of Technology on Their Learning: A Review.” 17:85–99.
- Irmadiyah, Rika, and Chitra Charisma Islami. 2023. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Menggunakan Aplikasi Powtoon Terhadap Motivasi Belajar Anak Usia Dini Rika Irmadiyah 1*, Chitra Charisma Islami 2.” 2(2):126–33.
- Maghfiroh, S., and D. Suryana. 2025. “Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Di Pendidikan Anak Usia Dini.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5(1):1560–1566.
- Makalao, Dwi Ajeng Maulidya, Ardianto, and Wadan Y. Anuli. 2021. “Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Autoplay Pada Mata Pelajaran IPA The Development of Autoplay-Based Animation-Based Animation Learning Media in Science Subjects.” 1(2):89–98.
- Mayer, Richard E. 2002. “Multimedia Learning.” *Psychology of Learning and Motivation* 41:85–139.
- Miles, Matthew B., A. Michael Huberman, and Johnny Saldaña. 2014. *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. 3rd ed. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Moleong, Lexy J. 2017. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Revisi. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Novitasari, Khikmah. 2019. “Penggunaan Teknologi Multimedia Pada Pembelajaran Literasi Anak Usia Dini.” 3(01):50–56.
- Nugroho, Dicky Anggriawan, Nabila Khaerunisa, and Firna Nakhwa Firdaussi. 2025. “Implementasi Teknologi Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Anak Usia Dini.” 02(02):117–43.
- Plowman, Lydia, and Christine Stephen. 2005. “Children, Play, and Computers in Pre-School Education.” 36(2).
- Putu, Ni, Dina Valentina, and I. Wayan Sujana. 2021. “Video Pembelajaran Animasi Berbasis Role Playing Tema Profesi Pada Anak Usia Dini.” 9:231–42.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung:

Alfabeta.

Yin, Robert K. 2018. *Case Study Research and Applications: Design and Methods (6th Ed.)*. Sage Publication, Inc.