

MENINGKATKAN RASA PERCAYA DIRI ANAK MELALUI MEDIA DIGITAL VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI PAUD SPS CENDANA VIII

Irmawati¹, Elnawati², Redi Awal Maulana³

irmawatikusman545@gmail.com¹, elnawati@ummi.ac.id², rediawalmaulana21@ummi.ac.id³

Universitas Muhammadiyah Sukabumi

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media digital video pembelajaran berbasis animasi dalam meningkatkan rasa percaya diri anak usia 4–5 tahun di PAUD SPS Cendana VIII. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus. Subjek penelitian berjumlah 15 anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada pra tindakan hanya 5 anak (35%) yang menunjukkan rasa percaya diri. Setelah penerapan media animasi pada siklus I meningkat menjadi 8 anak (54,44%), dan pada siklus II mencapai 12 anak (77%). Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan video animasi edukatif secara signifikan dapat menumbuhkan sikap percaya diri anak melalui tampilan tokoh-tokoh yang memberikan contoh perilaku mandiri, yakin, dan bertanggung jawab. Media animasi terbukti menjadi alat pembelajaran yang menarik dan efektif dalam mendukung perkembangan sosial emosional anak usia dini.

Kata Kunci: Media Digital, Video Animasi, Rasa Percaya Diri, Anak Usia Dini, PAUD, Penelitian Tindakan Kelas.

ABSTRACT

the effectiveness of digital media animation-based learning videos in increasing the self-confidence of children aged 4-5 years at PAUD SPS Cendana VIII. The method used is Classroom Action Research (PTK) with two cycles. The research subjects amounted to 15 children. The results showed that in pre action only 5 children (35%) showed self- confidence. After the application of animated media in cycle I increased to 8 children (54.44%), and in cycle II reached 12 children (77%). This increase shows that the use of educational animated videos can significantly foster children's self-confidence through the display of characters that provide examples of independent, confident, and responsible behavior. Animation media is proven to be an interesting and effective learning tool in supporting the socio-emotional development of early childhood.

Keywords: Digital Media, Animated Video, Self-Confidence, Early Childhood, PAUD, Classroom Action Research.

PENDAHULUAN

Anak usia dini (0–6 tahun) berada pada fase emas perkembangan, di mana seluruh aspek seperti fisik, kognitif, sosial-emosional, dan bahasa berkembang sangat pesat. Pada masa ini, anak membutuhkan stimulasi yang tepat untuk mendukung pertumbuhan optimal (Sihotang et al., 2023). Islam pun menekankan pentingnya pendidikan sejak dini agar anak tumbuh menjadi pribadi yang berakhlak dan cerdas (Husain, 2025). Rasa percaya diri penting untuk membantu anak berani berpendapat, mencoba hal baru, dan berinteraksi sosial (Hidayah et al., 2023). Namun, banyak anak masih menunjukkan kepercayaan diri rendah akibat kurangnya stimulasi dan metode pembelajaran yang kurang menarik (Khadijah et al. 2021). Media digital video pembelajaran berbasis animasi menjadi solusi yang efektif karena mampu menarik perhatian anak, menyampaikan materi secara sederhana, dan meningkatkan kepercayaan diri (Kusum et al., 2023). Berdasarkan observasi awal di PAUD SPS Cendana VIII, ditemukan 87% anak usia 4–5 tahun memiliki tingkat kepercayaan diri rendah. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan meningkatkan rasa percaya diri anak melalui media video animasi sebagai pendekatan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan.

Rasa percaya diri merupakan sikap yakin terhadap kemampuan diri dalam menyelesaikan tugas dan menghadapi tantangan. Sikap ini bukan bawaan sejak lahir, melainkan hasil dari proses pembelajaran, pengalaman, dan dukungan lingkungan sekitar, khususnya keluarga (Retnowati, 2021). Anak yang memiliki rasa percaya diri biasanya lebih aktif, mandiri, dan memiliki semangat belajar tinggi (Yudiyanto et al., 2024). Sebaliknya, anak yang kurang percaya diri cenderung pasif, takut mencoba hal baru, dan bergantung pada bantuan orang lain. Kepercayaan diri juga sangat berperan dalam membentuk pola pikir positif. Tanpa kepercayaan diri, anak akan sulit keluar dari zona nyaman dan enggan menghadapi perubahan. Hal ini akan menghambat perkembangan kepribadiannya di masa depan.

Menurut Angelis (dalam Puspita et al., 2024), kepercayaan diri dapat ditinjau dari tiga aspek, yaitu perilaku, emosional, dan spiritual. Aspek perilaku mencerminkan kemampuan seseorang dalam bertindak dan menyelesaikan tugas. Aspek emosional berkaitan dengan keyakinan dalam mengendalikan emosi secara baik, sedangkan aspek spiritual menunjukkan keyakinan kepada Tuhan serta pandangan hidup yang positif. Lebih lanjut, menurut Billfadawi et al. (2023), anak yang percaya diri memiliki ciri-ciri seperti keyakinan terhadap kemampuan diri, keberanian, kerendahan hati, dan rasa bahwa dirinya bernilai. Lauster (dalam Billfadawi et al. 2023) menambahkan bahwa individu yang percaya diri juga cenderung rela berkorban, tidak terlalu bergantung pada orang lain, serta memiliki pandangan hidup yang optimis.

Menurut Aghitsny et al. (2024) kepercayaan diri pada anak usia dini merupakan fondasi penting dalam perkembangan sosial dan emosional mereka. Anak yang percaya diri cenderung lebih berani mengeksplorasi lingkungan, mencoba hal baru, serta berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa tanpa rasa ragu atau takut berlebihan. Menurut Muchtar et al. (2023) rasa percaya diri dalam perspektif islam juga ditekankan dalam ajaran Al-Qur'an. Salah satu ayat yang mencerminkan keyakinan akan kemampuan diri dan dukungan dari Allah adalah firman-Nya dalam Surah Al-Ankabut ayat 69 yang berbunyi:

وَالَّذِينَ جَاهَدُوا فِينَا لَنَهْدِيَنَّهُمْ سُبُلَنَا وَإِنَّ اللَّهَ لَمَعَ الْمُحْسِنِينَ ﴿٦٩﴾

Artinya: "Dan orang-orang yang bersungguh-sungguh untuk (mencari keridhaan) Kami, benar-benar akan Kami tunjukkan kepada mereka jalan-jalan Kami. Dan sungguh, Allah beserta orang-orang yang berbuat baik." (Departemen Agama, 2019).

Pesan dalam ayat ini menekankan bahwa dengan kesungguhan dan keteguhan hati dalam menghadapi berbagai rintangan, seseorang akan memperoleh bantuan dari Allah. Keyakinan semacam ini dapat menumbuhkan rasa percaya diri pada anak, sehingga mereka lebih siap dan berani menghadapi berbagai keadaan dalam kehidupan sehari-hari (Karmiza et

al., 2025).

Menurut Arifudin, et al. (2021), kepercayaan diri merupakan aspek penting dalam perkembangan anak usia dini, terutama bagi anak berusia 4–5 tahun. Aspek ini memengaruhi bagaimana mereka berinteraksi dengan lingkungan sosial dan membangun kemandirian. Anak yang memiliki rasa percaya diri biasanya lebih berani dalam berkomunikasi, mampu mengambil keputusan sederhana, serta aktif berpartisipasi dalam aktivitas kelompok. Peran lingkungan, seperti dukungan dari orang tua dan guru, sangat berpengaruh dalam menumbuhkan rasa percaya diri anak. Bentuk dukungan tersebut dapat berupa apresiasi, dorongan positif, serta kesempatan bagi anak untuk mengekspresikan dirinya.

Istilah "media" berasal dari kata Latin *medium*, yang berarti "perantara". Dalam bahasa Arab, kata "media" diadaptasi dari "was'ail", yang juga memiliki arti serupa, yaitu "pengantar" atau "perantara" (Susanti et al., 2022). Istilah digital berasal dari bahasa Yunani *digitus*, yang berarti jari-jemari. Secara umum, istilah ini berkaitan dengan angka, terutama angka biner yang terdiri dari 0 dan 1 sebagai dasar komunikasi digital dalam pertukaran informasi (Kusumawati et al., 2021). Menurut Wibowo (2023) media digital merupakan platform yang memanfaatkan teknologi digital untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Media ini mencakup berbagai format seperti teks, gambar, video, serta animasi yang dapat diakses secara daring melalui sistem manajemen pembelajaran.

Menurut Satriana et al. (2022), media digital dapat berperan dalam menstimulasi perkembangan anak usia dini. Media pembelajaran berbasis digital terbukti efektif dalam merangsang keterampilan literasi karena memiliki berbagai keunggulan, seperti interaktivitas, kombinasi elemen visual dan audio, adaptasi yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan anak, motivasi berbasis gamifikasi, serta fleksibilitas dalam akses. Fitur-fitur media digital dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran serta memperkuat pemahaman mereka, sehingga menjadi alat yang bernilai tinggi dalam pendidikan anak usia dini.

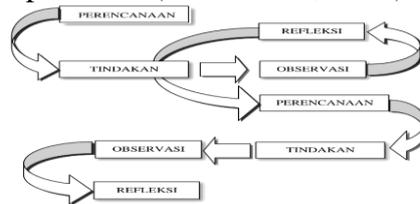
Menurut Isnain et al. (2024), video pembelajaran merupakan salah satu alat yang efektif dalam merangsang perkembangan anak usia dini, terutama ketika digunakan secara tepat. Kombinasi elemen visual dan audio dalam video cerita memudahkan anak memahami konsep dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Imajinasi anak dapat terangsang melalui video cerita yang menyampaikan nilai-nilai positif serta mengenalkan konsep dasar melalui narasi yang menarik. Menurut Prasetya et al. (2021), video animasi sangat efektif untuk menjelaskan konsep abstrak dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh anak.

Menurut Sunamiet al., (2021) animasi merupakan alat untuk membantu proses pembelajaran yang berupa gambar bergerak seperti hidup. Menurut Sampieri (dalam Sunami et al., 2021) bahwa model pembelajaran dengan menggunakan video animasi lebih efektif daripada model pembelajaran tanpa menggunakan media video animasi terhadap aktivitas belajar siswa.

Media digital yang digunakan dalam penelitian ini adalah video pembelajaran berbasis animasi dengan pendekatan *storytelling* atau dongeng interaktif. Menurut Chakimi et al. (2021), video animasi *storytelling* merupakan bentuk tayangan yang menampilkan cerita dalam format animasi bergerak dengan karakter dan alur cerita yang dibuat menarik dan sesuai dengan dunia anak-anak. Selanjutnya Siregar et al. (2024) menambahkan, Dongeng yang disampaikan secara visual dan audio melalui animasi dapat menstimulasi imajinasi anak, mengembangkan keterampilan berbahasa, serta memperkuat ekspresi emosi dan kepercayaan diri anak.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK merupakan suatu pendekatan yang dilakukan oleh pendidik dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran melalui tindakan reflektif yang dilakukan secara berkelanjutan. Metode ini memungkinkan guru untuk menerapkan pembelajaran berdasarkan pengalaman pribadi maupun masukan dari rekan sejawat (Machali, 2022). Desain penelitian dalam PTK ini mengacu pada model spiral yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart, yang terdiri atas empat tahap utama, yaitu perencanaan tindakan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Keempat tahap tersebut dilakukan secara berulang dalam beberapa siklus sampai diperoleh hasil yang sesuai dengan tujuan penelitian (Susilo et al., 2022).



Gambar 1. Desain PTK Model Kemmis dan Mc Taggart

Sumber: Parnawi (2020)

Fokus penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan rasa percaya diri anak melalui penggunaan media digital video pembelajaran berbasis animasi. Data yang dikumpulkan berasal dari hasil observasi yang dilakukan selama kegiatan pembelajaran. Observasi dilakukan terhadap perilaku anak secara individu untuk melihat sejauh mana perubahan atau peningkatan rasa percaya diri yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung.

Setelah data observasi terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis data tersebut dengan menentukan skor tertinggi dan terendah. Skor tertinggi (ST) yang dapat diperoleh adalah 4, sedangkan skor terendah (SR) adalah 1. Penilaian ini dituangkan ke dalam lembar observasi, yang selanjutnya dianalisis menggunakan teknik perhitungan persentase dengan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = Persentase peningkatan rasa percaya diri anak

F = Jumlah anak yang mengalami peningkatan kepercayaan diri

N = Total jumlah anak dalam penelitian

Keberhasilan dari tindakan yang dilakukan diukur berdasarkan kategori persentase. Suatu tindakan dianggap berhasil apabila hasil pengamatan menunjukkan persentase peningkatan dalam kategori baik hingga sangat baik, yaitu berada pada rentang 75% hingga 100%. Dengan demikian, efektivitas penggunaan media video pembelajaran berbasis animasi dalam meningkatkan rasa percaya diri anak usia 4–5 tahun di PAUD SPS Cendana VIII dapat diketahui secara objektif dan terukur.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini menunjukkan penggunaan Media digital video pembelajaran berbasis animasi efektif meningkatkan rasa percaya diri anak usia 4-5 tahun di PAUD SPS Cendana VIII. Berikut adalah hasil penelitian berdasarkan masing-masing indikator dan perbandingan setiap siklus.

Hasil Pra Tindakan

- a) Anak mampu memilih kegiatan secara mandiri tanpa ragu-ragu, 11 anak dengan kemampuan belum berkembang (skor 11), 3 anak mulai berkembang (skor 6), 1 anak dengan kemampuan berkembang sesuai harapan (skor 3), dan belum ada anak berkembang sangat baik dalam indikator ini masih 0 (skor 0). Presentase kemampuan rasa percaya diri anak pada indikator ini adalah 22%.
- b) Anak mampu menunjukkan keyakinan terhadap kemampuan yang dimilikinya dalam menyelesaikan tugas, 12 anak dengan kemampuan belum berkembang (skor 12), 3 anak mulai berkembang (skor 6), belum ada anak berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik pada kategori ini (skor 0). Presentase kemampuan rasa percaya diri anak pada indikator ini adalah 20%.
- c) Anak dapat mengelola dan mengendalikan emosinya saat menghadapi situasi sulit, 11 anak dengan kemampuan belum berkembang (skor 11), 4 anak mulai berkembang (skor 8), anak berkembang sesuai harapan dan anak berkembang sangat baik belum muncul pada indikator ini (skor 0). Presentase kemampuan rasa percaya diri anak pada indikator ini adalah 21.11%.
- d) Anak dapat memahami dan mematuhi aturan yang berlaku dengan penuh tanggung jawab, 9 anak dengan kemampuan belum berkembang (skor 9), 5 anak mulai berkembang (skor 10), 1 anak berkembang sesuai harapan (skor 3) dan belum ada siswa berkembang sangat baik muncul pada kategori ini (skor 0). Presentase kemampuan rasa percaya diri anak pada indikator ini adalah 21.11%.
- e) Anak mampu berusaha meskipun mengalami kesulitan, menunjukkan sikap pantang menyerah, 9 anak dengan kemampuan belum berkembang (skor 9), 4 anak mulai berkembang (skor 8), 2 anak berkembang sesuai harapan (skor 6) dan belum ada siswa berkembang sangat baik muncul pada kategori ini (skor 0). Presentase kemampuan rasa percaya diri anak pada indikator ini adalah 25.55%.
- f) Anak mampu merasa bangga dan menghargai hasil karyanya sendiri tanpa perlu perbandingan dengan orang lain, 7 anak dengan kemampuan belum berkembang (skor 7), 5 anak mulai berkembang (skor 10), 3 anak berkembang sesuai harapan (skor 9) dan belum ada anak berkembang sangat baik muncul pada kategori ini (skor 0). Presentase kemampuan rasa percaya diri anak pada indikator ini adalah 29%.

Hasil Siklus I

- a) Anak mampu memilih kegiatan secara mandiri tanpa ragu-ragu, 3 anak dengan kemampuan belum berkembang (skor 3), 8 anak mulai berkembang (skor 26), 3 anak dengan kemampuan berkembang sesuai harapan (skor 9), 1 anak berkembang sangat baik (skor 4). Presentase kemampuan rasa percaya diri anak pada indikator ini adalah 35.55%.
- b) Anak mampu menunjukkan keyakinan terhadap kemampuan yang dimilikinya dalam menyelesaikan tugas, 1 anak dengan kemampuan belum berkembang (skor 1), 13 anak mulai berkembang (skor 26), 1 anak berkembang sesuai harapan (skor 3), dan belum ada anak berkembang sangat baik pada kategori ini (skor 0). Presentase kemampuan rasa percaya diri anak pada indikator ini adalah 33.33%.
- c) Anak dapat mengelola dan mengendalikan emosinya saat menghadapi situasi sulit, 2 anak dengan kemampuan belum berkembang (skor 2), 10 anak mulai berkembang (skor 20), 3 anak berkembang sesuai harapan (skor 9), dan anak berkembang sangat baik belum muncul pada indikator ini (skor 0). Presentase kemampuan rasa percaya diri anak pada indikator ini adalah 34.44%.
- d) Anak dapat memahami dan mematuhi aturan yang berlaku dengan penuh tanggung jawab, 3 anak dengan kemampuan belum berkembang (skor 3), 9 anak mulai berkembang (skor 18), 3 anak berkembang sesuai harapan (skor 9), dan belum ada anak

berkembang sangat baik pada kategori ini (skor 0). Presentase kemampuan rasa percaya diri anak pada indikator ini adalah 33.33%.

- e) Anak mampu berusaha meskipun mengalami kesulitan, menunjukkan sikap pantang menyerah, 2 anak dengan kemampuan belum berkembang (skor 2), 9 anak mulai berkembang (skor 18), 4 anak berkembang sesuai harapan (skor 12) dan belum ada anak berkembang sangat baik pada kategori ini (skor 0). Presentase kemampuan rasa percaya diri anak pada indikator ini adalah 35.55%.
- f) Anak mampu merasa bangga dan menghargai hasil karyanya sendiri tanpa perlu perbandingan dengan orang lain, 1 anak dengan kemampuan belum berkembang (skor 1), 5 anak mulai berkembang (skor 10), 6 anak berkembang sesuai harapan (skor 18), 3 anak berkembang sangat baik (skor 12). Presentase kemampuan rasa percaya diri anak pada indikator ini adalah 45.55%.

Hasil Siklus II

- a) Anak mampu memilih kegiatan secara mandiri tanpa ragu-ragu, tidak ada anak dengan kemampuan belum berkembang pada kategori ini (skor 0), 2 anak mulai berkembang (skor 4), 8 anak dengan kemampuan berkembang sesuai harapan (skor 24), 5 anak berkembang sangat baik (skor 20). Presentase kemampuan rasa percaya diri anak pada indikator ini adalah 53.55%.
- b) Anak mampu menunjukkan keyakinan terhadap kemampuan yang dimilikinya dalam menyelesaikan tugas, tidak ada anak dengan kemampuan belum berkembang pada kategori ini (skor 0), 2 anak mulai berkembang (skor 4), 9 anak berkembang sesuai harapan (skor 27), 4 anak anak berkembang sangat baik pada kategori ini (skor 16). Presentase kemampuan rasa percaya diri anak pada indikator ini adalah 52%.
- c) Anak dapat mengelola dan mengendalikan emosinya saat menghadapi situasi sulit, 1 anak dengan kemampuan belum berkembang (skor 1), 2 anak mulai berkembang (skor 4), 9 anak berkembang sesuai harapan (skor 27), 3 anak berkembang sangat baik (skor 12). Presentase kemampuan rasa percaya diri anak pada indikator ini adalah 49%.
- d) Anak dapat memahami dan mematuhi aturan yang berlaku dengan penuh tanggung jawab, 1 anak dengan kemampuan belum berkembang (skor 1), 2 anak mulai berkembang (skor 4), 9 anak berkembang sesuai harapan (skor 27), 3 anak berkembang sangat baik (skor 12). Presentase kemampuan rasa percaya diri anak pada indikator ini adalah 49%.
- e) Anak mampu berusaha meskipun mengalami kesulitan, menunjukkan sikap pantang menyerah, 1 anak dengan kemampuan belum berkembang (skor 1), 2 anak mulai berkembang (skor 4), 9 anak berkembang sesuai harapan (skor 27) 3 anak berkembang sangat baik (skor 12). Presentase kemampuan rasa percaya diri anak pada indikator ini adalah 49%.
- f) Anak mampu merasa bangga dan menghargai hasil karyanya sendiri tanpa perlu perbandingan dengan orang lain, tidak ada anak dengan kemampuan belum berkembang pada kategori ini (skor 0), 2 anak mulai berkembang (skor 4), 5 anak berkembang sesuai harapan (skor 15), 8 anak berkembang sangat baik (skor 32). Presentase kemampuan rasa percaya diri anak pada indikator ini adalah 57%.

Hasil Persentase Seluruh Indikator Setiap Siklus

Perbandingan antara pra tindakan, siklus I, dan siklus II menunjukkan adanya peningkatan skor kepercayaan diri anak berdasarkan enam indikator yang diamati dari total 15 anak. Pada pra tindakan, total skor yang diperoleh adalah 125 dari skor maksimal 360, dengan persentase capaian sebesar 35%, yang berarti hanya sekitar 5 anak menunjukkan tanda-tanda percaya diri. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, skor meningkat menjadi 196 atau setara dengan 54,44%, setara dengan sekitar 8 anak mulai menunjukkan perkembangan kepercayaan diri. Peningkatan yang lebih signifikan terlihat pada siklus II,

yaitu dengan total skor 278 dan persentase capaian sebesar 77%, atau sekitar 12 anak telah menunjukkan rasa percaya diri yang berkembang dengan baik. Data ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital video pembelajaran berbasis animasi memberikan dampak positif terhadap peningkatan rasa percaya diri anak. Berikut tabel perbandingan kemampuan rasa. Penyajian data secara rinci ditampilkan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Perbandingan Tingkat Setiap Siklus.

| | Total Skor dari 6 Indikator | Skor Tertinggi x Jumlah Siswa x Jumlah Indikator | Bilangan Tetap | Persentase tiap Indikator ($\frac{A}{B} \times C$) |
|--------------|------------------------------------|---|-----------------------|--|
| Pra Tindakan | 125 | 360 | 100% | 35% |
| Siklus I | 196 | 360 | 100% | 54.44% |
| Siklus II | 278 | 360 | 100% | 77% |

Pembahasan

Kondisi Kondisi Awal Gambaran Rasa Percaya Diri Anak Usia 4-5 Tahun Di PAUD SPS Cendana VIII Sebelum Penggunaan Media Digital Video Pembelajaran Berbasis Animasi

Rasa percaya diri tidak muncul secara alami, melainkan terbentuk melalui pengalaman serta lingkungan yang mendukung (Retnowati, 2021). Anak yang memiliki rasa percaya diri umumnya bersikap aktif, mandiri, dan berani mencoba hal-hal baru (Yudiyanto et al., 2024). Dari 15 anak, hanya 5 anak (35%) yang menunjukkan sikap percaya diri, sementara sisanya masih tampak ragu dalam memilih kegiatan, kurang yakin dalam menyelesaikan tugas, dan mudah menyerah saat menghadapi kesulitan. Hal ini menunjukkan pentingnya peran guru dalam memberikan dukungan dan bimbingan secara intensif untuk menumbuhkan rasa percaya diri pada anak.

Perencanaan Dan Pelaksanaan Penggunaan Media Digital Video Pembelajaran Berbasis Animasi Untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Anak Usia 4-5 Tahun Di PAUD SPS Cendana VIII

Perencanaan pembelajaran dilakukan melalui RPPH yang memuat penggunaan video digital pembelajaran berbasis animasi edukatif dengan tokoh atau cerita yang merepresentasikan nilai-nilai percaya diri. Dalam video, anak-anak diperkenalkan dengan tokoh animasi yang mampu memilih aktivitas sendiri, menyelesaikan tugas tanpa bantuan, dan bangga terhadap hasil karyanya. Video ditayangkan secara berulang dan dilanjutkan dengan kegiatan reflektif, seperti diskusi ringan dan praktik langsung yang berkaitan dengan isi video. Hal ini membantu anak menerapkan nilai percaya diri dalam kehidupan sehari-hari.

Pada Siklus I, rasa percaya diri anak meningkat menjadi 54,44% atau 8 dari 15 anak, naik 19,44% dari kondisi awal sebesar 35% (5 anak). Anak mulai berani memilih kegiatan sendiri, mengungkapkan pendapat, dan menyelesaikan tugas tanpa bergantung pada guru. Ini menunjukkan bahwa video animasi tidak hanya bersifat menghibur, tetapi juga efektif sebagai model perilaku positif yang bisa ditiru oleh anak. Aghitsny et al. (2024) menyatakan bahwa kepercayaan diri merupakan fondasi penting dalam perkembangan sosial dan emosional anak. Anak yang percaya diri lebih berani bereksplorasi, mencoba hal baru, dan berinteraksi tanpa rasa ragu.

Pada Siklus II, capaian meningkat signifikan menjadi 77% (12 anak). Mayoritas anak mulai menunjukkan indikator kepercayaan diri secara konsisten, seperti tetap berusaha meskipun mengalami kesulitan dan bangga atas hasil karyanya. Keberhasilan ini didukung oleh strategi pembelajaran yang lebih variatif, termasuk pemilihan video dengan tokoh yang dekat dengan keseharian anak dan pendekatan reflektif yang lebih interaktif. Susanto (2021), menjelaskan bahwa pada usia 4–6 tahun, anak mengalami perkembangan pesat secara fisik, bahasa, dan kognitif. Mereka mulai tertarik dengan permainan individu namun tetap aktif bermain dengan teman. Video animasi sangat mendukung kebutuhan ini melalui cerita,

gambar bergerak, dan suara yang menyenangkan.

Hasil Penggunaan Media Digital Video Pembelajaran Berbasis Animasi Untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Anak Usia 4-5 Tahun Di PAUD SPS Cendana VIII

Peningkatan signifikan dari pra tindakan hingga Siklus II menunjukkan bahwa media video pembelajaran berbasis animasi berperan penting dalam meningkatkan rasa percaya diri anak. Pada pra-siklus, hanya 35% (5 dari 15 anak) yang menunjukkan rasa percaya diri secara optimal. Pada Siklus I, persentase meningkat menjadi 54,44% (8 anak), dan pada Siklus II mencapai 77% (12 anak). Hasil ini membuktikan bahwa video digital pembelajaran berbasis animasi efektif dalam membangun rasa percaya diri anak, dengan memberikan contoh perilaku positif yang dapat ditiru serta mendorong anak untuk lebih yakin terhadap kemampuan diri dalam menyelesaikan tugas dan menghadapi tantangan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media digital video pembelajaran berbasis animasi terbukti efektif meningkatkan rasa percaya diri anak usia 4–5 tahun di PAUD SPS Cendana VIII. Pada tahap pra tindakan, hanya 5 dari 15 anak (35%) yang menunjukkan rasa percaya diri. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, jumlah anak yang menunjukkan peningkatan rasa percaya diri bertambah menjadi 8 anak (54,44%), dan meningkat signifikan pada siklus II menjadi 12 anak (77%). Hal ini menunjukkan bahwa media animasi mampu memberikan dampak positif yang nyata terhadap perkembangan rasa percaya diri anak dalam kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghitsny, A., & Mursid, M. (2024). Implementasi Cooking Class Bagi Pengembangan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 219–230.
- Billfadawi, A., & Safrizal, S. (2023). Identifikasi Faktor Penyebab Siswa Kurang Percaya Diri di SDN X Batusangkar. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 1–12.
- Chakimi, N. A., & Abidin, M. R. (2021). Perancangan animasi 2d edukasi pengenalan deforestasi untuk anak usia 8-12 tahun. *BARIK-Jurnal S1 Desain Komunikasi Visual*, 3(1), 220–234.
- Departemen Agama, R. I. (2019). *Al-Qur'an dan Terjemahannya Edisi Penyempurnaan 2019*. Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an.
- Hidayah, F., & Khadijah, K. (2023). Optimalisasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Dalam Belajar Kelompok. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 7942–7956.
- Husain, F. (2025). KONSEP PARENTING ATAS QS. LUQMAN [31]: 13-19 PERSPEKTIF TAFSIR MAQĀSIDI. *Pijar Pelita: Journal of Early Childhood Education and Early Childhood Islamic Education*, 1(1), 29–42.
- Isnain, W. N., Lutfhy, P. A., & Munawar, M. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran untuk Mengenalkan Kosakata Etika untuk Anak Usia Dini. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(1), 49–62.
- Karmiza, E., Ma, A., & Ud, S. (2025). *IBU DALAM PERSPEKTIF ISLAM: Doa, Keberkahan dan Keramatnya Terhadap Kesuksesan Anak*. Feniks Muda Sejahtera.
- Khadijah, M. A., & Jf, N. Z. (2021). Perkembangan sosial anak usia dini teori dan strateginya. Merdeka kreasi group.
- Kusum, J. W., Akbar, M. R., & Fitrah, M. (2023). *Dimensi Media Pembelajaran (Teori dan Penerapan Media Pembelajaran Pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Kusumawati, H., Wachidah, L. R., & Cindi, D. T. (2021). Dampak Literasi Digital Terhadap Peningkatan Keprofesionalan Guru dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SENSIKDA-3)*, 3(1), 155–164.
- Machali, I. (2022). Bagaimana melakukan penelitian tindakan kelas bagi guru. *Ijar*, 1(2), 2012–2022.
- Muchtar, I., Erfandi, A. M., Abidin, Z., Aliman, A., Ramli, R., & Bawa, D. L. (2023). Analisis Prinsip Komunikasi Islami dalam Membangun Keluarga Harmonis Menurut Alqur'an. *ULIL ALBAB:*

- Jurnal Ilmiah Multidisiplin, 2(10), 4705–4720.
- Parnawi, A. (2020). Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)(Cetakan Pe). DEEPUBLISH.
- Penulis, T., Arifudin, O., Hasbi, I., Setiawati, E., Lestaringrum, A., Suyatno, A., Puspita, Y., Nugroho Catur Saputro, A., Ma, M., Harianti, R., Ahmad Hardoyo Sidik, N., & Rismawati, N. (2021). KONSEP DASAR PENDIDIKAN ANAK USIA DINI. www.penerbitwidina.com
- Prasetya, W. A., Suwatra, I. I. W., & Mahadewi, L. P. P. (2021). Pengembangan video animasi pembelajaran pada mata pelajaran matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 60–68.
- Retnowati, Y. (2021). Pola komunikasi dan kemandirian anak: Panduan komunikasi bagi orang tua tunggal. Mevlana Publishing.
- Satriana, M., Haryani, W., Sutriany Jafar, F., Maghfirah, F., Dewi Nurliana Sagita, A., & Ananda Septiani, F. (2022). Media Pembelajaran Digital dalam Menstimulasi Keterampilan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(3), 408–414. <https://doi.org/10.23887/paud.v10i3.51579>
- Sihotang, E., & Herawati, J. (2023). PENINGKATAN KEPERCAYAAN DIRI ANAK USIA DINI MELALUI KEGIATAN. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(3). <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Siregar, N. H., Damanik, M. H., Sawitri, D., Mukti, S. T., Utami, W. S., & Amanda, R. S. (2024). Identifikasi Kemampuan Menyimak Anak Usia Dini Melalui Video Mendongeng Digital. *Dirasah: Jurnal Studi Ilmu Dan Manajemen Pendidikan Islam*, 7(2), 642–651.
- Sunami, M. A., & Aslam, A. (2021). Pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis zoom meeting terhadap minat dan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1940–1945.
- Susanti, S., Dewi, P. I. A., Saputra, N., Dewi, A. K., Wulandari, F., Kusumawardan, R. N., Bahtiar, I. R., & Sholeh, M. (2022). Desain media pembelajaran SD/MI. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Susanto, A. (2021). Pendidikan anak usia dini: Konsep dan teori. Bumi Aksara.
- Susilo, H., Chotimah, H., & Sari, Y. D. (2022). Penelitian tindakan kelas. Media Nusa Creative (MNC Publishing).
- Wibowo, H. S. (2023). Pengembangan Teknologi Media Pembelajaran: Merancang Pengalaman Pembelajaran yang Inovatif dan Efektif. Tiram Media.
- Yudiyanto, M., Riyanti Agustini, N. A. F., Subiyono, S. K., Amaliya, M. F., Sa'diah, S., Sulastri, A. S., Astria, T., Nurhasan, I. S. H., Dini, A., & Khoerunnisa, Z. (2024). Strategi Membangun Percaya Diri Peserta Didik. CV. Intake Pustaka.