

## **Media Video Animasi (Stimulus Audi) Sebagai Alat Stimulasi Motorik Halus Anak Usia Dini 3-6 Tahun Kota Tasikmalaya**

*Animated video media (audi stimulus) as a tool to stimulate fine motor skills in early childhood aged  
3-6 years in tasikmalaya city*

**Wiwin Mintarsih P<sup>1</sup>, Nida Fitirahmayanti<sup>2\*</sup>, Bayu Irianti<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Poltekkes Kemenkes Tasikmalaya Jurusan Kebidanan

E-mail : [nidafitri6@gmail.com](mailto:nidafitri6@gmail.com)

### **ABSTRACT**

Fine motor is a skill activity involving hand movements such as drawing, writing, and eating which are affected by stimulation. Data from the Tasikmalaya city health office, January 2023 as many as 715 cases of toddlers experiencing developmental disorders in 2022, with the highest cases in fine motor development (31%). Fine motor development develops rapidly at the age of 3-6 years. The video provides 75% of the learning experience through sight (eyes), and 13% through hearing (ears), so animated videos are an option for training children's abilities because they can be played at any time. This type of research uses research and development (R&D) methods. The sampling technique used a purposive sampling technique with a total of 38 people including small (8 samples) and large (30 samples) scale tests. The data analysis used is qualitative. The feasibility of the design of animated video media as fine motor stimulation for children aged 3-6 years has been validated. The expert validation stage was carried out on 74% of material experts and 96% of media experts, with the final result of the improved revision of the animated video. The small-scale trial phase was 91.75% and the large trial was 94.2% with very decent final results for animated video media, which means that it gets the very feasible category as a stimulation medium for children aged 3-6 years. The large group test on the feasibility of this animated video obtained results in the very feasible category. The final result is in a very feasible category, which means this animated video (Fine Motor Stimulation for Early Childhood 3-6 years) can be a learning medium or training children's abilities in the fine motor development stage. Video can be played in Early childhood Education and development (ECED) during class or at their home to support learning process and to stimulate children fine motor skill.

**Keywords:** *Animation, Motoric, Smooth, Toodler, Video*

### **ABSTRAK**

Motorik halus merupakan aktivitas keterampilan dengan melibatkan gerakan tangan seperti, menggambar, menulis, dan makan yang dipengaruhi oleh stimulasi. Data dinas kesehatan kota Tasikmalaya, Januari 2023 sebanyak 715 kasus balita mengalami gangguan perkembangan pada tahun 2022, dengan kasus tertinggi pada perkembangan motorik halus (31%). Perkembangan motorik halus berkembang secara pesat pada usia 3-6 tahun. Video memberikan 75% pengalaman belajar melalui penglihatan (mata), 13% melalui pendengaran (telinga), sehingga video animasi menjadi pilihan untuk kegiatan melatih kemampuan anak karena bisa diputar kapan saja. Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and development (R&D)*. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *Purposive Sampling* dengan jumlah sebanyak 38 orang termasuk uji skala kecil (8 sampel) dan besar (30 sampel). Analisis data yang digunakan adalah analisis kualitatif. Kelayakan dari rancangan media video animasi sebagai stimulasi motorik halus anak usia 3-6 tahun ini telah di validasi Tahap validasi ahli dilakukan pada ahli materi 74% dan ahli media 96% dengan hasil akhir revisi video animasi telah diperbaiki. Tahap uji coba skala kecil 91,75% dan uji coba besar 94,2% dengan hasil akhir sangat layak terhadap media video animasi yang berarti mendapatkan kategori sangat layak sebagai media stimulasi pada anak usia 3-6 tahun. Uji coba kelompok besar terhadap kelayakan video animasi ini memperoleh hasil dengan kategori sangat layak. Hasil akhir dengan kategori sangat layak yang berarti video animasi (Stimulasi Motorik Halus Anak Usia Dini 3-6 tahun) ini bisa menjadi media pembelajaran atau melatih kemampuan anak dalam tahap tumbuh kembang motorik halus. Video dapat diputar untuk menunjang pembelajaran dan untuk merangsang motorik halus anak in PAUD or in home.

**Kata kunci:** *Animasi, Balita, Halus, Motorik, Video*

## PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak yang berusia 3-6 tahun, sedangkan hakikat anak usia dini adalah individu yang unik di mana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Dari berbagai definisi, peneliti menyimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik maupun mental<sup>1</sup>.

Pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat. Makanan yang bergizi dan seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan tersebut. Apabila anak diberikan stimulasi secara intensif dari lingkungannya, maka anak akan mampu menjalani tugas perkembangannya dengan baik<sup>1</sup>. Hal ini dapat didukung melalui kegiatan stimulasi, deteksi dan intervensi dini penyimpangan tumbuh kembang anak sehingga perkembangan kemampuan gerak, bicara dan bahasa, sosialisasi dan kemandirian pada anak berlangsung optimal sesuai umur anak<sup>2</sup>.

Menurut World Health Organization (WHO) lebih dari 200 juta anak usia di bawah 5 tahun tidak memenuhi potensi perkembangan, sebagian besarnya merupakan anak-anak yang tinggal di Benua Asia dan Afrika<sup>3</sup>. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2021, terdapat 30,83 juta anak usia dini di Indonesia, 13,56% diantaranya berusia <1 tahun, 57,16% balita, dan 29,28% anak<sup>4</sup>. Di Kota Tasikmalaya pada tahun 2022 terdapat 46,073 anak usia dini. Data primer yang didapatkan dari Dinas Kota Tasikmalaya, Januari 2023 sebanyak 715 kasus balita mengalami gangguan perkembangan dari total jumlah 37,142 balita pada tahun 2022<sup>5</sup>, dengan gangguan perkembangan tertinggi pada motorik halus sebanyak 31%. Terdapat 22 puskesmas di kota tasikmalaya, puskesmas Cihideung menjadi daerah yang memiliki kasus gangguan motorik halus tertinggi sebanyak 43 kasus dari 103 kasus gangguan perkembangan. Berdasarkan data studi pendahuluan yang dilakukan melalui wawancara bulan Januari 2023 dilakukan ibu yang memiliki balita di wilayah puskesmas Cihideung, belum pernah mendapatkan edukasi atau promosi kesehatan mengenai stimulasi motorik halus pada anak usia dini.

Motorik halus merupakan aktivitas keterampilan yang melibatkan gerakan tangan seperti, menggambar, meronce manik, menulis, dan makan<sup>5</sup>. Anak usia prasekolah (3-6 tahun) memiliki potensi yang besar untuk segera berkembang, potensi tersebut akan berkembang apabila diberikan layanan berupa kesempatan melakukan kegiatan motorik yang dilatih atau digunakan sesuai dengan perkembangan anak tersebut. Tahap perkembangan motorik halus anak akan mampu dicapai secara optimal asal mendapatkan stimulasi tepat<sup>6</sup>.

Hasil penelitian sebelumnya, menunjukkan bahwa ada perbedaan antara perkembangan motorik halus anak usia pra sekolah di kelompok bermain dengan tidak di kelompok bermain. Penyimpangan perkembangan motorik halus tanpa mendapat penanganan dini dan memadai, kemungkinan besar berakhir dengan kecacatan<sup>7</sup>. Pada beberapa penelitian juga melaporkan bahwa prestasi akademik anak berhubungan dengan ketrampilan motorik halus<sup>21</sup>. Pemantauan perkembangan motorik halus anak dapat dilakukan dipusat pelayanan kesehatan posyandu, program Bina Keluarga Balita (BKB) dan lingkungan keluarga, sehingga peran keluarga terutama ibu sangat penting, karena dengan pemantauan yang baik maka dapat dilakukan deteksi dini pada kelainan perkembangan anak. Perkembangan kognitif meningkat dengan kontrol anak terhadap berbagai keterampilan motorik halus<sup>7</sup>.

Perkembangan motorik halus anak dipengaruhi oleh berbagai faktor. Salah satunya adalah dengan stimulasi. Stimulasi dapat dilakukan dengan berbagai cara termasuk menggunakan media pembelajaran. Saat ini media pembelajaran berkembang begitu pesat, termasuk pembelajaran berbasis digital<sup>21</sup>. Media pembelajaran berbasis digital dapat menjadi salah satu alternatif untuk mengemas materi agar lebih menarik. Materi yang menggunakan

media digital dapat memfasilitasi seseorang dapat belajar lebih luas, lebih banyak, dan bervariasi<sup>8</sup>. Pembelajaran dengan video animasi efektif karena dapat terjadi melalui 2 sensor indra manusia yaitu mata dan telinga. Menarik dalam hal ini berarti media animasi ini terlihat bagus baik dari segi tulisan, warna dan bentuk gambar, serta informatif karena isi video dapat digunakan baik sebagai informasi maupun sebagai pengetahuan baru<sup>9</sup>. Media pembelajaran ini memuat instruksional yang dapat merangsang motorik halus peserta didik<sup>21</sup>. Hasil dari penelitian sebelumnya yang tahun 2020 mengatakan bahwa ada pengaruh penyuluhan menggunakan media terhadap pengetahuan dan sikap ibu tentang tumbuh kembang anak<sup>10</sup>.

Meskipun penggunaan media dapat membantu anak untuk menstimulasi motorik halusnya namun banyak guru-guru di PAUD yang belum siap untuk dan belum optimal dalam penggunaan media digital dikelas baik untuk pembelajaran maupun untuk stimulasi motorik anak<sup>21</sup>. Selain ketidaksiapan dari guru di PAUD kurangnya pengetahuan mengenai stimulasi motorik halus pada anak menjadi penghambat mengapa penggunaan media pembelajaran berbasis digital masih belum optimal. Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Media Video Animasi (STIMOLUS AUDI) sebagai Stimulasi Motorik Halus Anak Usia Dini 3-6 tahun di Kota Tasikmalaya”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memaksimalkan stimulasi Motorik halus anak usia Dini 3-6 tahun di kota tasik Malaya dengan menggunakan Video Animasi ( STIMOLUS AUDI)

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau Research And Development yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan dari produk tersebut. Produk yang dihasilkan berupa video sebagai media edukasi stimulasi motorik halus pada anak. Penelitian ini memiliki sepuluh tahapan dalam membuat atau mengembangkan sebuah produk, yang pada tahapan ke sepuluh merupakan tahapan produksi skala besar atau massal. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling. Populasi dalam penelitian adalah ibu yang mempunyai anak balita usia 3-6 tahun 2 di wilayah puskesmas Cihideung Kota Tasikmalaya dengan 2 kelompok subjek penelitian yaitu 8 ibu yang mempunyai anak balita usia 3-6 tahun untuk uji kelompok kecil dan 30 ibu yang mempunyai anak balita usia 3-6 tahun untuk uji kelompok besar. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu lembar kuesioner dan teknik analisis data menggunakan data kuantitatif dan kualitatif yang telah dilakukan uji validitas dan reabilitas sebelumnya. Nomor ethical clearance: 0604/EA/KEPK/2023.

## HASIL

Penelitian berawal dari studi pendahuluan yang dilakukan peneliti ke Dinas Kesehatan Kota Tasikmalaya. Hasil dari studi pendahuluan didapatkan masalah yaitu balita sebagian besar setiap bulannya mengalami gangguan tumbuh kembang dari mulai gangguan motorik halus, kasar dan keterlambatan bicara. Studi pendahuluan dilakukan juga kepada masyarakat wilayah kerja Puskesmas Cihideung, dengan hasil masyarakat disana belum mendapatkan edukasi mengenai bagaimana cara menstimulasi motorik halus anak.

Dari hasil potensi dan masalah yang didapat dilapangan, peneliti membuat sebuah rancangan media audio visual (video) animasi sebagai stimulasi motorik halus anak usia dini sebagai media pendidikan kesehatan untuk menambah pengetahuan orang tua bagaimana cara menstimulasi motorik halus anak.

Pengumpulan data dilakukan sebelum membuat sebuah desain produk. Setelah mendapatkan potensi dan masalah, peneliti mendapatkan data primer dari hasil penilaian kuesioner dan wawancara pada studi pendahuluan. Data terkumpul untuk responden yaitu populasi orangtua yang memiliki balita di pilih secara merata sesuai kriteria inklusi juga

eksklusi dan didapatkan responden sebanyak 38 orang orangtua untuk uji kelompok kecil dan uji kelompok besar.

Selanjutnya peneliti mencari sumber materi untuk dilampirkan ke dalam desain produk yang akan dibuat yaitu video (media video animasi). Peneliti mendapat sumber materi dari berbagai buku dan jurnal yang telah terlampir di dalam daftar pustaka. Materi yang terlampir di dalam media video animasi ini yaitu mengenai kegiatan yang bisa menstimulasi motorik halus anak.

a. Desain produk

1. Story Board : Tahapan dari desain produk yaitu membuat susunan alur cerita yaitu story board yang disusun secara runtut sesuai konsep yang diinginkan oleh peneliti.
2. Pengembangan Media Video Animasi : Durasi dalam media audio visual (video) ini selama 06.12 menit dengan 34 scene. Video dibuat dengan App Support: Adobe illustrator, Adobe After Effect, Adobe Primer. Materi yang terlampir di dalam media video animasi ini yaitu mengenai kegiatan yang bisa menstimulasi motorik halus anak.

b. Validasi dan Revisi desain

Data Hasil Validasi Desain Oleh Ahli Media: Hasil akhir dari ahli media menyimpulkan didapatkan jumlah keseluruhan 96% dengan kategori ( $80\% < X < 100\%$ ) yang termasuk media sangat layak digunakan dengan catatan yaitu perbaiki kesalahan yang sudah terlampir. Data Hasil Validasi Desain Oleh Ahli Materi : Hasil akhir dari ahli materi menyimpulkan didapatkan jumlah keseluruhan 74% dengan kategori ( $60\% \leq \text{skor} \leq 80\%$ ) yang termasuk media layak digunakan dengan catatan yaitu perbaiki kesalahan yang sudah terlampir.

c. Uji coba produk (kelompok kecil)

Pada uji coba produk kelompok kecil dilakukan kepada 8 orangtua yang memiliki anak usia 3 - 6 tahun dengan memberikan kusioner sebanyak 10 poin dengan skala penilaian 1-5 dengan keterangan 1 Tidak layak, 2 Kurang layak, 3 Cukup layak, 4 Layak, 5 Sangat layak dengan jumlah total skor sebanyak 50 poin. Diperoleh hasil dari uji kelompok kecil sebanyak 8 orangtua yang memiliki balita 3-6 tahun yaitu hasil dari tiap komponen pertanyaan adalah 367 dari nilai total maksimal 400 dengan rata-rata penilaian tiap komponen yaitu 91,75%. Kemudian hasil dari penilaian setiap responden sebanyak 8 responden terhadap keseluruhan komponen yaitu 367 dari nilai total maksimal 400 dengan rata-rata 91,75%. Akumulasi penilaian komponen didapat dari 3 aspek (materi, manfaat, audio dan visual) dengan 10 pertanyaan. Berdasarkan kategori hasil persentase penilaian video sangat layak ( $80\% < X < 100\%$ ). (hasil penilaian terlampir pada master tabel).

d. Uji coba produk (kelompok besar)

Setelah melakukan validasi pada ahli materi dan ahli media dan melakukan uji skala kecil, kemudian dilakukan uji coba produk kelompok kecil. Pada uji coba produk kelompok kecil dilakukan kepada 30 orangtua yang memiliki anak usia 3-6 tahun dengan memberikan kusioner sebanyak 10 poin dengan skala penilaian 1-5 dengan keterangan 1 Tidak layak, 2 Kurang layak, 3 Cukup layak, 4 Layak, 5 Sangat layak dengan jumlah total skor sebanyak 50 poin. Diperoleh hasil dari uji kelompok besar sebanyak 30 orangtua yang memiliki balita 3-6 tahun yaitu hasil dari tiap komponen pertanyaan adalah 1.413 dari nilai total maksimal 1.500 dengan rata-rata 94,2%. Kemudian hasil dari penilaian setiap responden sebanyak 30 responden terhadap keseluruhan komponen adalah 1.413 dari nilai total maksimal 1.500 dengan rata-rata yaitu 94,2%. Akumulasi skor yang didapat dari 3 aspek dengan 10 pertanyaan. Berdasarkan pengkategorian hasil persentase penilaian video sangat layak ( $80\% < X < 100\%$ ).

## BAHASAN

Penelitian bermula dari adanya potensi atau masalah. Potensi merupakan segala sesuatu yang jika didayagunakan akan mempunyai nilai tambah. Masalah akan terjadi bila ada penyimpangan, antara yang diharapkan dengan keadaan yang terjadi<sup>11</sup>. Proses validasi pengembangan media pembelajaran dilakukan oleh ahli, yaitu ahli dalam bidang media dan ahli dalam bidang materi. Media video animasi yang dihasilkan sangat sesuai dengan kondisi sasaran karena disusun berdasarkan potensi masalah dan telaah kebutuhan yang telah dilakukan pada saat tahap awal penelitian melalui studi pendahuluan orangtua yang mempunyai balita di wilayah tersebut. Penggunaan video berbasis animasi mampu menyajikan materi yang sulit dijelaskan secara konkret dan dapat menyajikan materi pembelajaran secara detail<sup>12,13</sup>.

Berdasarkan penilaian, responden memberikan penilaian yang baik melalui komentar dan saran saat melihat media video animasi tersebut, hal tersebut sesuai dengan kemampuan dan karakteristik responden, media yang dipilih harus menarik, memberikan informasi yang lengkap serta mampu memotivasi dalam perubahan pengetahuan dan perilaku setiap responden<sup>14</sup>. Hal tersebut juga sesuai dengan media video animasi sudah dikenal masyarakat, melibatkan semua panca indera, lebih mudah dipahami, lebih menarik karena ada suara dan gambar, penyajian dapat dikendalikan, jangkauan relatif lebih besar, dapat digunakan sebagai alat diskusi, sehingga membuat responden merasa nyaman dan menarik<sup>16</sup>. Bahwa panca indera yang paling banyak menyalurkan pengetahuan ke otak adalah mata (kurang lebih 75%-87%), sedangkan 13-25% pengetahuan manusia diperoleh atau disalurkan melalui indera lainnya, sehingga semakin banyak panca indera yang digunakan maka semakin jelas pengetahuan yang diperoleh<sup>18</sup>. Media audio visual merupakan salah satu media yang menyajikan informasi atau pesan melalui indera pendengaran dan penglihatan<sup>19</sup>. Media audio visual merupakan salah satu media yang menyajikan informasi atau pesan melalui indera pendengaran dan penglihatan<sup>20</sup>. Maka dari itu, dengan dibuatnya media video animasi sebagai stimulasi motorik halus anak usia dini melalui beberapa tahapan, kemudian menghasilkan produk akhir sebuah video dan telah mendapatkan uji validitas dengan kategori layak dan dapat digunakan sebagai bahan penunjang dalam kegiatan pendidikan kesehatan.

Keterbatasan pembuatan media video animasi berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan ini adalah : Sebelum proses pembuatan video, harus merancang terlebih dahulu story board untuk gambaran bagaimana video yang diinginkan. Dalam revisi video, harus membuat ulang storyboard dan itu membuat waktu yang dibutuhkan sedikit lebih lama. Isi dari video edukasi dibuat singkat sehingga subjek tidak merasa bosan dan membuat penyampaian isi materi dipersingkat dan lebih mengerucut. Selain keterbatasan dalam proses pembuatan video, keterbatasan waktu dan pendanaan maka jumlah sample dan teknik pengambilan sampel dilakukan secara purposive.

Penelitian ini hanya menguji kelayakan dari rancangan media yang dibuat berupa penyampaian kegiatan apa saja yang bisa menstimulasi motorik halus anak. Butuh penelitian lebih lanjut mengenai pengaruh pemberian media edukasi berupa video yang telah dibuat ini terhadap penambahan kemampuan motorik pada anak.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka simpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut: Rancangan media audio visual berupa video telah selesai dibuat dengan durasi dengan judul Stimulus Audi (Stimulasi Motorik Halus Anak Usia Dini 3-6 tahun). Pengembangan dari rancangan media audio visual telah melalui beberapa tahapan. Kelayakan dari rancangan media audio visual telah di validasi Tahap validasi ahli dilakukan pada ahli materi 74% dan ahli media 96% dengan hasil akhir revisi video animasi telah diperbaiki. Tahap uji coba skala kecil 91,75% dan uji coba besar 94,2% dengan hasil akhir sangat layak terhadap media video animasi



stimulasi motorik halus anak yang berarti mendapatkan kategori sangat layak sebagai media stimulasi pada anak usia 3-6 tahun. Diharapkan bahwa video Stimulus Audi ini dapat terus digunakan untuk media pembelajaran di kelas di PAUD untuk menstimulus motorik halus anak.

## SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang kami lakukan didapatkan hasil bahwa video animasi Stimulus Audi ini layak untuk mentimulasi motorik halus anak sehingga kami berharap akan ada penelitian selanjutnya dalam skala yang lebih besar dan luas serta longitudinal dan berkesinambungan agar dapat melihat efek dari media pembelajaran ini dalam jangka panjang terhadap perkembangan motorik halus anak.

## RUJUKAN

1. Suhada I. Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini (Raudhatul Athfal). 2nd ed. Khoerudin K, Latifah P, editors. Bandung: Remaja Rosdakarya; 2018. 147 p.
2. Septiani R, Widyaningsih S, Igohm MKB. Tingkat Perkembangan Anak Pra Sekolah Usia 3-5 Tahun Yang Mengikuti Dan Tidak Mengikuti Pendidikan Anak Usia Dini (Paud). J Keperawatan Jiwa [Internet]. 2018;4(2):114–25. Available from: <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/JKJ/article/view/4398>
3. Yunita D, Luthfi A, Erlinawati E. Hubungan Pemberian Stimulasi Dini Dengan Perkembangan Motorik Pada Balita Di Desa Tanjung Berulak Wilayah Kerja Puskesmas Kampar Tahun 2019. J Kesehat Tambusai. 2020;1(2):61–8.
4. Kusnandar VB. Anak Usia Dini di Indonesia Capai 30,83 Juta pada 2021 [Internet]. <https://databoks.katadata.co.id/>. 2021. p. 1. Available from: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/12/15/anak-usia-dini-di-indonesia-capai-3083-juta-pada-2021>
5. Hendrawan MA, Hernawan AD, Saleh I. Faktor-faktor yang mempengaruhi Tumbuh Kembang Anak (Usia 4-6 tahun). SEL J Penelit Kesehat [Internet]. 2020;8(1):22–36. Available from: <https://doi.org/10.22435/sel.v8i1.4701>
6. Hesti. Data Dinas Kesehatan Gangguan Perkembangan Anak. Tasikmalaya; 2022.
7. PH L, Armitasari D, Susanti Y. Pengaruh Stimulasi Motorik Halus Terhadap Tahap Perkembangan Psikososial Anak Usia Pra Sekolah. J Pendidik Keperawatan Indones [Internet]. 2018;4(1):30. Available from: 10.17509/jpki.v4i1.12340
8. Hendraningrat D, Fauziah P. Media Pembelajaran Digital untuk Stimulasi Motorik Halus Anak Usia Dini. J Obs J Pendidik Anak Usia Dini [Internet]. 2021;6(1):58–72. Available from: 10.31004/obsesi.v6i1.1205
9. Ariani NK, Ujianti PR. Media Video Animasi untuk Meningkatkan Listening Skill Anak Usia Dini. J Pendidik Anak Usia Dini Undiksha [Internet]. 2021;9(1):43. Available from: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/index>
10. Triguno Y, Supahar, Ayu PL. Pengembangan Media Video Untuk Meningkatkan Pengetahuan dan Sikap Ibu Tentang Tumbuh Kembang Anak di Wilayah Kerja Puskesmas Jagoi babang Kalimantan Barat. MIDWINERSLION J Kesehat STIKes Buleleng [Internet]. 2020;5(1):184. Available from:

- <http://ejournal.stikesbuleleng.ac.id/index.php/Midwinerslion>
11. Martina Pakpahan D. Promosi Kesehatan dan Perilaku Kesehatan. 1st ed. Watrianthos R, editor. Jakarta: Yayasan Kita Menulis; 2021. 168 p.
  12. Ramadhanty L. Analisis Pertumbuhan Dan Perkembangan Anak (Usia 4-5 Tahun) Di Posyandu Teratai Kelurahan Bumi Raya Kecamatan Bumi Waras. Vol. 53, Journal of Chemical Information and Modeling. 2019.
  13. RI KK. Salinan Pedoman Pelaksanaan SDIDTK Anak Ditingkat Pelayanan Kesehatan Dasar. Jakarta: Kemenkes RI; 2016. 1 p.
  14. Ummyssalam D. Kurikulum Bahan dan Media Pembelajaran PLS. Yogyakarta: Deepublish; 2017.
  15. Putri, Elsa Setia. Mengembangkan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Satu Atap Pondok Kubang Bengkulu Tengah. Syariah, Jur Ekon. 2020;
  16. FA I. Pengaruh Penyuluhan Kesehatan Melalui Media Video Terhadap Peningkatan Pengetahuan Remaja Putri Tentang Dampak Abortus Provokatus Kriminalis Di Kelas X SMAN 2 Gowa. Univ Islam Negeri Alauddin Makassar [Internet]. 2017; Available from: <http://repository.uin-alauddin.ac.id/4396/>
  17. Sugiyono. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. 26th ed. Alfabeta P, editor. Bandung; 2019.
  18. D A. Pengembangan media Vlooding (Video Blogging) untuk pembelajaran laporan perjalanan pada siswa kelas VII SMP Katolik Yohanes Gabriel Pare-Kediri. 2017; Available from: <https://repository.usd.ac.id/17730/>
  19. Rantina M, Hasmalena H, Karmila Nengsih Y, Hanung A, Yulianti T, Handayani S, et al. Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar. J Pendidik Anak Usia Dini Undiksha. 2021;9(1):74–80.
  20. B S. Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bagi Penyusun Tesis Dan Disertasi [Internet]. XIV. Yogyakarta: Aswaja Pressindo; 2017. 156 Halaman. Available from: [http://e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id/1788/1/Buku Manajemen Penelitian Pengembangan Dr. Budiyono Saputro%2C M.Pd.pdf](http://e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id/1788/1/Buku%20Manajemen%20Penelitian%20Pengembangan%20Dr.%20Budiyono%20Saputro%20M.Pd.pdf)
  21. Hendraningrat D, Fauziah P. Media Pembelajaran Digital untuk Stimulasi Motorik Halus Anak Usia Dini. J Obs J Pendidik Anak Usia Dini. 2021;6(1):58–72.