

Pengembangan Media Animasi *KIDDOSE* Berbasis Tematik untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini

Sin Sin Siti Mar'atul Hasanah¹✉, Arifah A Riyanto², Chandra Asri Windarsih³

¹ Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Cimahi, Indonesia

² Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Cimahi, Indonesia

³ Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Cimahi, Indonesia

¹ sinsinsitimh@gmail.com, ² arifah.a.riyanto@gmail.com, ³ chandra-asri@ikipsiliwangi.ac.id,

INFO ARTIKEL Diterima: 11/05/2026; Direvisi: 25/05/2026; Disetujui: 18/06/2026

ABSTRAK

KATA KUNCI

Anak Usia Dini;
KIDDOSE; Media
Animasi; Kema-
puan Sosial
Emosional
Tematik

Optimalisasi perkembangan sosial emosional anak memerlukan dukungan media pembelajaran sesuai dengan karakteristik anak, namun keterbatasan media yang inovatif menjadi kendala dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan, kelayakan, dan peningkatan media animasi *KIDDOSE* berbasis tematik untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia dini. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model Borg and Gall yang disederhanakan menjadi empat tahap, yaitu analisis kebutuhan, perancangan dan pengembangan produk, validasi ahli, serta uji coba terbatas dan luas dengan desain *pretest-posttest*. Subjek penelitian berjumlah 24 anak kelompok A. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, lembar validasi, dan observasi. Analisis data menggunakan deskriptif kualitatif dan kuantitatif serta uji *N-Gain*. Hasil penelitian menunjukkan media animasi *KIDDOSE* dikembangkan melalui tahapan analisis, perancangan media, validasi ahli, revisi produk, serta uji coba kepada anak. Hasil validasi media sangat layak, dengan validasi ahli materi 98,44%, ahli media 88,33%, dan praktisi 92,5%. Nilai rata-rata *pretest* 21,00 meningkat menjadi 56,93 pada *posttest*. Uji *N-Gain* sebesar 0,9153 kategori tinggi dengan persentase 91,53% menunjukkan media efektif. Kontribusi penelitian memberikan alternatif media pembelajaran inovatif yang praktis dan aplikatif bagi guru PAUD dalam menstimulasi kemampuan sosial emosional anak. Disimpulkan media *KIDDOSE* menarik, layak dan dapat digunakan dalam meningkatkan pembelajaran anak usia dini.

ABSTRACT

KEYWORDS

Early Childhood;
KIDDOSE
Animation Media;
Social Emotional
Skill;
Thematic

Optimizing children's social-emotional development requires learning media that are appropriate to their developmental characteristics. However, the limited availability of innovative instructional media remains a challenge in the learning process. This study aimed to examine the development process, feasibility, and effectiveness of thematic-based *KIDDOSE* animated media in improving the social-emotional abilities of young children. The study employed a Research and Development (R&D) approach using the Borg and Gall model, which was simplified into four stages: needs analysis, product design and development, expert validation, and limited and large-scale trials using a pretest-posttest design. The research participants were 24 children in Group A. Data were collected through interviews, validation sheets, and observations. The data were analyzed using qualitative and quantitative descriptive methods, complemented by the N-Gain test. The findings showed that the *KIDDOSE* animated media were developed through the stages of needs analysis, media design, expert validation, product revision, and field trials involving children. The validation results indicated that the media were highly feasible, with scores of 98.44% from material experts, 88.33% from media experts, and 92.50% from practitioners. The mean pretest score increased from 21.00 to 56.93 in the posttest. The N-Gain score of 0.9153 (91.53%) was categorized as high, indicating that the media were effective in improving children's social-emotional abilities. This study contributes an innovative, practical, and applicable learning medium that can support early childhood education (ECE) teachers in fostering children's social-emotional development. In conclusion, the *KIDDOSE* animated media are engaging, highly feasible, and effective for enhancing social-emotional learning in early childhood.

PENDAHULUAN

Pendidikan pada jenjang usia dini memegang peran penting dalam mengoptimalkan aspek-aspek perkembangan kognitif, sosial emosional, fisik motorik, bahasa, seni, dan nilai moral. Diantara kompetensi tersebut kompetensi sosial emosional menjadi fokus utama dalam penelitian ini. Kemampuan sosial emosional sebagai elemen dasar dalam perkembangan psikologis anak. Menurut Erik Erikson (dalam Nadia et al., 2025) kemampuan sosial emosional terdiri dari kesadaran diri, mengenali dan mengelola emosi, kesadaran sosial, mengatur dan mengekspresikan emosi dengan cara yang baik, dan pengambilan keputusan yang bertanggung jawab.

Menurut Aprilia & Suryana, (2022) kemampuan sosial emosional sejak dini dapat memberikan dampak positif pada stabilitas mental, kesehatan hubungan interpersonal, dan akademis di individu masa depan. Oleh karena itu, penting untuk memahami faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan sosial emosional anak usia dini, serta upaya yang dapat dilakukan untuk mendukung perkembangan tersebut. Selaras dengan pendapat Sukatin et al., (2020) sosial emosional diakui sebagai salah satu pilar utama dalam fase awal kehidupan anak. Keberhasilan anak dalam menuntaskan tugas-tugas perkembangannya sangat dipengaruhi oleh kualitas stimulasi edukatif yang diterima dari lingkungan luar. Sejalan dengan prinsip tersebut, dapat dipahami bahwa kemampuan sosial dan emosional bukan merupakan kompetensi yang muncul secara otomatis seiring bertambahnya usia. Kualitas perkembangan ini menuntut adanya stimulasi yang terencana, berkesinambungan serta sesuai dengan karakteristik unik pada setiap aspek pertumbuhan anak usia dini.

Namun berdasarkan hasil temuan di salah satu lembaga PAUD pada saat observasi di kelompok A terlihat ada permasalahan perkembangan sosial emosional pada anak dengan kesulitan mengenali dan mengungkapkan emosi, munculnya emosi bentuk agresif verbal, dimana anak-anak sering mengucapkan kata-kata kasar, berteriak, marah-marah, sehingga sulit mengendalikan emosi saat berinteraksi dengan teman sebaya. Dalam proses pembelajarannya juga masih monoton hanya guru saja yang berbicara menjelaskan materi pembelajaran tidak dengan menggunakan media pembelajaran, kurangnya inovasi pembelajaran yang bisa membantu perkembangan sosial emosional anak. Metode yang dilakukan guru untuk melatih perkembangan sosial emosional anak masih konvensional seperti penjelasan verbal. Selain itu, ditemukan juga masalah lain yakni latar belakang pendidikan terakhir guru di sekolah tersebut masih SMA/ sederajat dan berdampak pada proses pembelajaran yang kurang efektif.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti ini difokuskan pada penguatan aspek sosial emosional peserta didik melalui pemanfaatan media animasi Kenali Identitas Diri Dengan Olah Sosial Emosional (*KIDDOSE*), seiring dengan perkembangan media digital tidak hanya diterapkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi, tetapi pada prasekolah pendidik pun diminta untuk menggunakan media digital karena keterbatasan para peserta didik untuk melakukan aktivitas pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu salah satu media digital yang digunakan pada penelitian ini yaitu media video animasi *KIDDOSE*. Media animasi *KIDDOSE* adalah media pembelajaran berbentuk video animasi yang dikembangkan secara tematik. Media ini memuat cerita dan karakter pengenalan dan pengeloaan emosi, kesadaran sosial, dan tanggung jawab yang menggambarkan berbagai situasi sosial emosional yang dekat dengan kehidupan anak usia dini.

Melalui tampilan cerita yang interaktif dan visual yang menarik, media ini bisa membantu anak memahami berbagai bentuk perilaku sosial emosional secara lebih mudah dan menyenangkan. Video animasi salah satu pembelajaran yang persuasif dan efisien dalam memberikan pesan melalui elemen visual dan audio secara bersamaan (Putri &

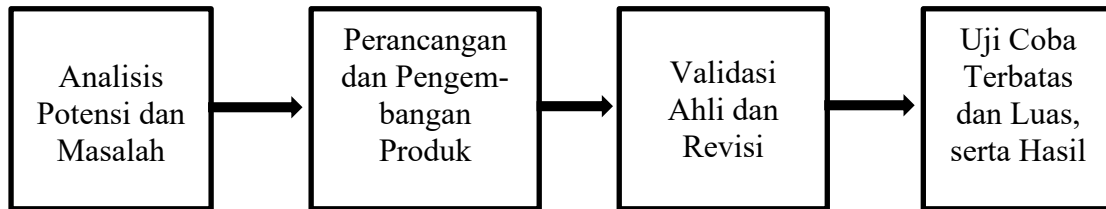
Mudinillah, 2021), sedangkan penelitian menurut Apriansyah, (2020) video animasi menggabungkan komponen audio serta visual guna menstimulasi fokus belajar anak. (Permatasari et al., 2024) media animasi didefinisikan sebagai hasil pengembangan visual yang menggabungkan ilustrasi kronologis menjadi tampilan gambar bergerak, yang sering kali menerapkan narasi dari realitas kehidupan sehari-hari. Berdasarkan pendapat di atas, media video animasi bisa digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar. Melalui daya tarik visual yang dinamis, media ini memfasilitasi penerapan materi secara lebih optimal. Dalam konteks ini, guru dapat memanfaatkan video animasi sebagai sarana untuk mengkolaborasi serta menstimulasi berbagai dimensi kemampuan sosial emosional pada anak usia dini secara lebih konkret.

Hal ini selaras dengan Cantika & Ilhami, (2025) untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional dengan menggunakan *puzzle*, sedangkan penelitian Syukron & Yudha, (2025) untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional dengan menggunakan metode *storytelling*. Oleh karena itu yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah media pembelajaran dikembangkan berupa video animasi yang memuat berbagai materi pembelajaran tematik pada pendidikan anak usia dini. Menurut Margiati & Uminar, (2025) dalam konteks PAUD, pembelajaran tematik dipahami sebagai strategi yang mengintegrasikan berbagai materi ajar kedalam tema utama yang bersifat menyeluruh. Pendekatan ini tidak mengajarkan tema pembelajaran secara sendiri, melainkan melihat kegiatan belajar sebagai suatu proses yang saling terintegrasi dan memberikan pengalaman yang bermakna bagi anak. Dalam penerapannya di PAUD, pembelajaran dirancang berdasarkan tema, subtema, dan sub-subtema yang diarahkan untuk mengembangkan kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan dengan mencakup sebagian maupun seluruh aspek perkembangan anak. Salah satu ciri utama pembelajaran tematik yaitu memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar sambil bermain melalui pemanfaatan berbagai media pembelajaran, sehingga seluruh aspek perkembangan anak dapat terstimulasi secara optimal.

Berdasarkan latar belakang tersebut penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses pengembangan, kelayakan dan peningkatan pengembangan media animasi *KIDDOSE* berbasis tematik untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia dini.

METODOLOGI

Dalam melakukan pengembangan media animasi *KIDDOSE* pada penelitian ini menggunakan metode *research and development* (R&D) merupakan alur dan langkah yang dilakukan ketika mengembangkan atau menghasilkan produk yang baru ataupun memaksimalkan sebuah produk yang sudah ada serta bisa mempertanggung jawabkannya sesuai dengan ketentuan menurut Sukmadinata (dalam Anggermawan et al., 2024). Dengan berlandaskan pada model pengembangan Brog & Gall, prosedur ini memastikan bahwa setiap tahapan pengembangan dilakukan secara tepat guna memperoleh luaran produk yang unggul. Pengembangan yaitu metode penelitian yang perlu dilakukan agar mendapatkan suatu hasil produk maksimal dan dapat diuji keefektifan produk yang dikembangkan. Pelaksanaannya dilakukan melalui beberapa tahapan pengembangan. Model pengembangan Brog & Gall awalnya terdiri dari sepuluh langkah, namun disederhanakan menjadi empat langkah utama karena penelitian difokuskan pada pengembangan produk skala terbatas sesuai kebutuhan penelitian PAUD tanpa mengurangi hakikat proses pengembangan produk. Adapun langkah-langkah pengembangan yang dilakukan melalui beberapa tahap pada alur di bawah ini:



Grafik 1 Bagan Alur Pengembangan

Berdasarkan gambar bagan alur pengembangan di atas tahap awal fase studi pendahuluan atau analisis masalah, pada tahap pertama observasi dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan yang muncul dalam kegiatan pembelajaran sosial emosional. Kedua perencanaan dan pengembangan produk, berdasarkan hasil analisis masalah peneliti merencanakan pengembangan produk media video animasi dengan mempertimbangkan sesuai dengan karakteristik usia dan kemampuan anak. Ketiga validasi produk dan revisi, validasi produk yang akan dikembangkan divalidasi oleh ahli materi yang mencakup indikator sesuai aspek kemampuan sosial emosional anak, ahli media mencakup aspek tampilan visual, audio, teknis media dan kesesuaian tema, dan validasi praktisi oleh guru, lalu revisi produk sesuai dengan masukan dari para ahli, hasil validasi kemudian dianalisis dan dikategorikan berdasarkan persentase yang diperoleh sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 1 Kriteria Validasi

Persentase	Kategori
0% - 25%	Kurang Layak
26% - 50%	Cukup Layak
51% - 75%	Layak
76% - 100%	Sangat Layak

Pada tabel di atas kriteria validasi ditentukan dengan angka persentase dan kategori mulai dari kurang layak sampai dengan sangat layak. Tahap keempat uji coba terbagi menjadi dua fase, yakni terbatas dan uji luas. Uji coba terbatas diimplementasikan pada sampel kecil anak kelompok A untuk menilai peningkatan awal media untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak dan uji coba luas dilaksanakan pada lingkup satu kelas anak kelompok A untuk melihat peningkatan secara keseluruhan media di analisis menggunakan uji *N-Gain* untuk melihat pemerolehan data mengenai besaran pertumbuhan kompetensi anak setelah implementasi.

Penelitian ini melibatkan total subjek sebanyak 24 anak kelompok A untuk uji coba luas di PAUD Al Hasanah, dengan sample tujuh anak untuk uji coba terbatas. Teknik pengumpulan data menggunakan validasi produk dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan praktisi menggunakan lembar validasi yang disusun berdasarkan instrumen penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan dalam proses validasi ahli dengan menggunakan skala likert 4 poin. Skala ini digunakan untuk mengukur tingkat kelayakan media yang dikembangkan. Setiap pernyataan diberikan empat alternatif jawaban dengan rentang skor 1-4, dimana skor 4 menunjukkan penilaian paling tinggi dan skor 1 menunjukkan penilaian paling rendah. Adapun indikator pada validasi ahli materi meliputi

kesesuaian materi, kebahasaan, pembelajaran emosional, dan nilai sosial, sedangkan indikator pada validasi ahli media meliputi tampilan visual, audio, teknis media, dan kesesuaian tema, kemudian indikator pada praktisi meliputi indikator media dan materi, wawancara, dan observasi dilakukan menggunakan lembar observasi yang memuat beberapa indikator penilaian yaitu percaya diri, pengelolaan emosi, kesadaran sosial, keterampilan sosial, dan tanggung jawab.

Pendekatan analisis data dilakukan secara terpadu, data kualitatif dianalisis menggunakan Miles dan Huberman melalui proses reduksi, kategorisasi, deskripsi data (tabel dan grafik), serta verifikasi kesimpulan. Sementara pendekatan kuantitatif difokuskan pada pengolahan nilai validitas media dan pengujian signifikansi peningkatan menggunakan rumus *N-Gain*. Analisis peningkatan tersebut untuk mengetahui kemampuan anak sebelum dan sesudah penerapan (*pretest-posstest*), yang kemudian diklasifikasikan berdasarkan standar kriteria *N-Gain* sebagai berikut:

Tabel 2 Kriteria Skor Uji *N-Gain*

Nilai <i>N-Gain</i>	Interpretasi
$0,70 \leq g \leq 1,00$	Tinggi
$0,30 \leq g \leq 0,70$	Sedang
$0,00 \leq g \leq 0,30$	Rendah

Selain itu, peningkatan media pembelajaran dianalisis berdasarkan persentase hasil perolehan skor. Persentase tersebut digunakan untuk mengetahui kategori peningkatan media yang dikembangkan dalam dalam proses pembelajaran. Adapun kriteria peningkatan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3 Kriteria Persentase Uji *N-Gain*

Persentase (%)	Interpretasi
< 40	Tidak Efektif
40 - 55	Kurang Efektif
55 - 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian yang dilaksanakan di lembaga PAUD Al Hasanah pada pengembangan media animasi *KIDDOSE* berbasis tematik untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia dini. Sebelum pengembangan dilakukan, pada tahap pertama diawali pelaksanaan wawancara mendalam bersama guru kelas guna mengetahui kondisi objektif serta kendala dalam stimulasi kemampuan sosial emosional anak. Hasil melalui wawancara menunjukkan bahwa dalam praktik pembelajaran guru masih menggunakan metode konvensional berupa penjelasan verbal tanpa memanfaatkan media pembelajaran yang menarik bagi anak. Guru menyampaikan bahwa “anak kerap kesulitan dalam mengenali dan mengungkapkan emosi”. Hal tersebut terlihat dari perilaku anak yang sering menunjukkan emosi secara berlebihan seperti marah, berteriak, hingga penggunaan

kata yang tidak santun saat berinteraksi sosial. Selain itu guru juga menyampaikan “penggunaan media pembelajaran di Sekolah ini juga masih kurang untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak, pembelajaran yang dilakukan pun cenderung bersifat monoton segingga anak kurang tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran secara aktif”. Berdasarkan hasil wawancara, dapat disimpulkan bahwa diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan anak dalam kegiatan belajar serta membantu anak untuk memahami konsep sosial emosional dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan.

Pada perencanaan pengembangan produk berdasarkan hasil analisis wawancara ditemukan adanya permasalahan sehingga peneliti ingin mengembangkan media animasi *KIDDOSE* sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia dini. Pada tahap perancangan media animasi mencakup pembuatan *storyboard*, perancangan alur cerita, pengembangan karakter, ilustrasi visual, serta penyusunan materi animasi sesuai tema pembelajaran. Materi yang disusun oleh peneliti akan divisualisasikan ke dalam media animasi. Pengembangan dilakukan dengan merealisasikan rancangan media menjadi sebuah produk akhir, tahap perencanaan dilakukan secara sistematis melalui penyusunan konsep media, pembuatan *storyboard*, pengembangan alur cerita, desain karakter, serta penyusunan materi yang disesuaikan dengan indikator perkembangan sosial emosional anak usia dini. Media dirancang dengan mengintegrasikan unsur audio visual agar sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang menyukai pembelajaran yang menarik dan interaktif, pada tahap selanjutnya peneliti mulai mengumpulkan berbagai bahan yang dibutuhkan dalam proses pembuatan media. Bahannya mencakup elemen multimedia seperti suara, *backsound*, gambar, video, dan animasi untuk mendukung tampilan media.

Proses pengembangan media animasi *KIDDOSE* untuk elemen visual yang didukung melalui platfrom *canva* dan *pinterest* untuk desain visual, kemudian untuk mendukung aspek audio peneliti menggunakan *AI Gemini* untuk pembuatan audio dan aplikasi *CapCut* untuk pengolahan video. Media animasi *KIDDOSE* dapat ditayangkan dalam bentuk video yang mudah digunakan dan ditayangkan secara langsung menggunakan teknologi seperti laptop dan proyektor. Media animasi *KIDDOSE* untuk mengetahui kelayakan media ini dinilai melalui validasi ahli untuk mengetahui produk yang dibuat apakah layak atau tidak untuk digunakan sebagai media pembelajaran anak usia dini, peneliti melibatkan tiga orang validator yang terdiri dari akademisi sebagai ahli materi, pakar di bidang media, serta praktisi guru PAUD untuk memberikan penilaian profesional. Pengumpulan data dilakukan secara sistematis menggunakan lembar validasi dengan skala pengukuran 1-4. Berdasarkan hasil pengujian, pengembangan media animasi *KIDDOSE* berbasis tematik untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak memperoleh skor persentase sebesar 98,44% dari ahli materi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media berada pada kualifikasi sangat layak dan siap untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran, berikut tabel penilaian validasi ahli materi:

Tabel 4 Hasil Validasi Ahli Materi

NO	Indikator Penilaian	Persentase	Kategori
1.	Kesesuaian Materi	100%	Sangat Layak
2.	Kebahasaan	93,75%	Sangat Layak
3.	Pembelajaran Emosional	100%	Sangat Layak

4.	Nilai Sosial	100%	Sangat Layak
Rata-rata		98,44%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel di atas penilaian ahli materi pada media animasi *KIDDOSE* hasil penilaian menunjukkan bahwa indikator penilaian pada kesesuaian materi mendapatkan skor (100%), kebahasaan (93,75%), pembelajaran emosional (100%), dan nilai sosial mendapatkan skor (100%). Secara keseluruhan media animasi *KIDDOSE* mencatatkan perolehan skor rata-rata sebesar 98,44% yang menempatkan pada kualifikasi sangat layak. Berdasarkan capaian tersebut, media ini dinyatakan memenuhi standar validitas untuk diimplementasikan sebagai sarana pendukung pembelajaran anak usia dini.

Hasil validasi ahli media pada media animasi *KIDDOSE* memperoleh persentase sebesar 88,33% sehingga dikatakan sangat layak, berikut tabel penilaian validasi ahli media:

Tabel 5 Hasil Validasi Ahli Media

NO	Indikator Penilaian	Persentase	Kategori
1.	Tampilan Visual	85%	Sangat Layak
2.	Audio	90%	Sangat Layak
3.	Teknis Media	83,33%	Sangat Layak
4.	Kesesuaian Tema	95%	Sangat Layak
Rata-rata		88,33%	Sangat Layak

Dapat dilihat pada hasil uji validitas media, animasi *KIDDOSE* hasil penilaian menunjukkan bahwa indikator penilaian pada tampilan visual memperoleh skor (85%), audio (90%), teknis media (83,33%), dan kesesuaian tema memperoleh skor (95%). Pemerolehan rata-rata keseluruhan sebesar 88,33% menempatkan media animasi ini pada kategori sangat layak untuk mendukung proses pembelajaran anak usia dini. Selain penilaian dari akademisi, validasi yang dilakukan oleh ahli praktisi juga menunjukkan hasil yang sangat memuaskan dengan skor 92,5%. Tingginya angka validitas dari kedua perspektif ini membuktikan bahwa media yang dikembangkan telah siap digunakan sebagai solusi edukatif yang efektif, berikut tabel penilaian validasi ahli praktisi:

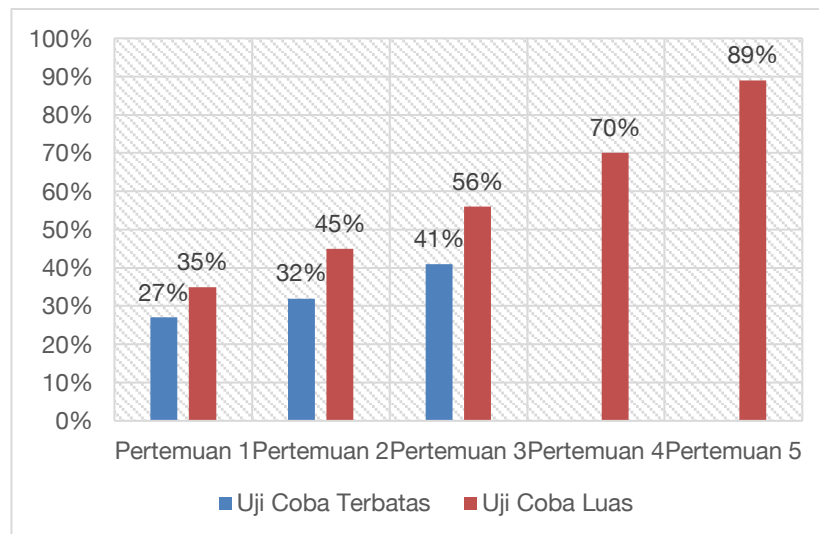
Tabel 6 Hasil Validasi Ahli Praktisi

NO	Indikator Penilaian	Persentase	Kategori
1.	Media	95%	Sangat Layak
2.	Materi	90%	Sangat Layak
Rata-rata		92,5%	Sangat Layak

Hasil tabel di atas penilaian ahli praktisi pada media animasi *KIDDOSE* hasil penilaian menunjukkan bahwa indikator penilaian pada indikator penilaian media memperoleh skor (95%), dan pada indikator penilaian materi memperoleh skor (90%). Secara keseluruhan media animasi *KIDDOSE* memperoleh skor rata-rata 92,5% yang termasuk kategori sangat layak dan bisa digunakan untuk media pembelajaran di PAUD.

Selanjutnya pada tahap uji coba terbatas dan uji coba luas yang diperoleh dari hasil instrumen observasi anak, uji coba terbatas dilakukan pada anak kelompok A dengan jumlah tujuh orang anak, hasil observasi anak sangat antusias menonton media animasi *KIDDOSE* dan anak-anak pun tertarik untuk menonton video yang ditayangkan karena sebelumnya belum pernah menggunakan media animasi *KIDDOSE* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional, sedangkan uji coba luas media animasi *KIDDOSE* yang melibatkan subjek penelitian dalam skala lebih besar, yakni 24 anak pada kelompok A. Data dikumpulkan melalui instrumen observasi sistematis yang selaras dengan indikator perkembangan sosial emosional anak usia dini. Temuan riset mengonfirmasi adanya transformasi respons anak yang lebih positif selama proses instruksional dibandingkan dengan periode sebelum intervensi. Penggunaan media *KIDDOSE* terbukti mampu meningkatkan konsentrasi, aktivitas, serta keterlibatan peserta didik secara signifikan. Secara kuantitatif, media ini terlihat dari perbandingan nilai rata-rata, di mana skor *pretest* sebesar 21,00 mengalami kenaikan pada hasil *posttest* menjadi 56,93.

Peningkatan penggunaan media animasi *KIDDOSE* dianalisis berdasarkan peningkatan kemampuan sosial emosional yang ditunjukkan melalui hasil uji coba terbatas dan uji coba luas. Pemerolehan skor setiap pertemuan disajikan dalam bentuk grafik berikut:



Grafik 2 Hasil Uji Coba Terbatas dan Uji Coba Luas

Berdasarkan data yang disajikan diatas, teramati adanya perkembangan hasil yang konsisten pada setiap tahap intervensi. Perolehan data uji coba terbatas pada pertemuan pertama sebesar 27% meningkat menjadi 32% di pertemuan kedua, dan terus melonjak secara signifikan hingga mencapai 41% pada pertemuan terakhir. Pola peningkatan tersebut membuktikan bahwa penggunaan instrumen video animasi *KIDDOSE* memberikan dampak konstruktif bagi penguatan kompetensi sosial emosional anak. Pada uji coba luas terlihat pola pertumbuhan kompetensi yang positif di setiap tahap intervensi. Capaian pada fase awal tercatat sebesar 35%, meningkat menjadi 45% pada tahap kedua, dan mencapai 56% pada tahap ketiga. Signifikansi kenaikan terlihat jelas pada pertemuan keempat dengan persentase 70%, yang kemudian terakumulasi menjadi 89% di akhir pertemuan kelima. Keterlibatan aktif dan respons positif dari peserta didik yang muncul secara bertahap selama proses pembelajaran menjadi indikator keberhasilan intervensi ini. Konsis-

tensi peningkatan ini mengukuhkan bahwa media animasi *KIDDOSE* efektif dalam memicu perkembangan sosial emosional peserta didik. Setelah fase uji coba luas berakhir, peneliti melakukan uji *N-Gain* guna memvalidasi tingkat keberhasilan media tersebut.

Setelah pelaksanaan uji coba, selanjutnya dilakukan analisis *N-Gain* untuk mengetahui tingkat keberhasilan media animasi *KIDDOSE* dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional anak. Peningkatan media animasi *KIDDOSE* dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia dini dianalisis berdasarkan perhitungan *N-Gain* dari nilai *pretest* dan *posttest*. Berikut hasil uji *N-Gain* menggunakan SPSS.

Tabel 7 Hasil Uji *N-Gain*

	<i>N</i>	<i>Descriptive Statistics</i>			
		<i>Minimum</i>	<i>Maximum</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>
<i>NGain Score</i>	24	.75	1.00	.9153	.08147
<i>NGain Persen</i>	24	75.00	100.00	91.5326	8.14738

Hasil tabel di atas analisis *N-Gain* antara nilai *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa nilai *N-Gain score* memperoleh skor sebesar 0,9153, sehingga interpretasi yang didapat tinggi. Sedangkan hasil *N-Gain persen* memperoleh skor sebesar 91,5326, sehingga interpretasi yang didapat efektif. Secara analisis, tingginya nilai peningkatan ini sejalan dengan hasil penelitian selama proses pembelajaran yang menunjukkan bahwa anak lebih antusias, aktif, dan responsif terhadap stimulus yang diberikan melalui media animasi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media animasi *KIDDOSE* mampu memberikan peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan anak dalam mengenali emosi, mengendalikan diri, serta berinteraksi secara positif dengan lingkungan sosialnya. Oleh karna itu, dapat disimpulkan secara keseluruhan hasil uji *N-Gain* menunjukkan bahwa pengembangan media animasi *KIDDOSE* dalam penelitian ini efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia dini.

Pembahasan

Hasil temuan penelitian saat observasi dan wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran sosial emosional di PAUD Al Hasanah masih menggunakan metode konvensional dan belum didukung media pembelajaran yang menarik. Kondisi tersebut menyebabkan anak mengalami kesulitan dalam mengenali dan mengelola emosi serta berinteraksi secara positif dengan teman sebaya. Dalam perspektif teori perkembangan psikososial Erik Erikson, anak usia dini berada pada tahap *initiative vs guilt*, dimana mereka mulai mengembangkan inisiatif dalam berinteraksi sosial dan mengekspresikan emosi. Menurut Yus & Saragih, (2023), menyatakan bahwa perkembangan sosial emosional anak memerlukan stimulasi yang tepat melalui pengalaman belajar yang bermakna. Selain itu, analisis kebutuhan media untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional yang dilakukan oleh Meno et al., (2024), menunjukkan bahwa guru memerlukan media yang mampu membantu anak mengenali dan mengekspresikan emosi secara tepat sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, peneliti mengembangkan media animasi *KIDDOSE* berbasis tematik sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia dini. Pemilihan media animasi didasarkan pada karakteristik anak usia dini yang lebih tertarik pada penyajian visual gerak, suara, dan alur cerita yang menarik. Penelitian Wina et al., (2022), menunjukkan bahwa media video animasi yang dirancang sesuai karakteristik anak mampu menjadi sarana yang efektif dalam menstimulasi kemampuan sosial emosional. Sejalan dengan Ramadhan et al., (2024),

menjelaskan bahwa film animasi dapat menjadi media pengenalan nilai sosial emosional karena anak cenderung memahami pesan moral melalui tokoh dan cerita yang disajikan.

Selanjutnya hasil validasi menunjukkan bahwa media animasi *KIDDOSE* memperoleh kategori sangat layak berdasarkan penilaian ahli. Tingginya skor validasi menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kesesuaian materi, tampilan visual, audio, dan kesesuaian tema pembelajaran. Sesuai dengan penelitian Perdani, (2025), menyatakan bahwa proses validasi merupakan tahap penting dalam penelitian pengembangan untuk memastikan kualitas produk sebelum diimplementasikan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang telah melalui proses validasi ahli memiliki kelayakan yang tinggi dan lebih siap digunakan dalam pembelajaran anak usia dini (Luvita & Rahma, 2025).

Berkaitan dengan hasil validasi tersebut hasil uji coba terbatas dan uji coba luas menunjukkan adanya peningkatan kemampuan sosial emosional anak pada setiap pertemuan. Anak terlihat lebih aktif, antusias, dan mampu menunjukkan perilaku sosial yang lebih positif setelah menggunakan media animasi *KIDDOSE*. Menurut Hasibuan et al., (2025), bahwa media animasi mampu meningkatkan perkembangan sosial emosional anak melalui penyajian situasi sosial yang mudah dipahami oleh anak. Windarsih & Komala, (2025), juga menjelaskan bahwa kualitas media pembelajaran yang baik akan mempengaruhi keberhasilan implementasi pembelajaran di kelas.

Keberhasilan implementasi media animasi *KIDDOSE* terlihat dari hasil analisis nilai *N-Gain* menunjukkan kategori tinggi dan persentase peningkatan masuk dalam kategori efektif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media animasi *KIDDOSE* mampu meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia dini secara signifikan. Menurut Ula & Hidayati, (2024), bahwa media audio visual dapat meningkatkan keterlibatan anak selama pembelajaran sehingga berdampak pada perkembangan sosial emosional anak yang lebih optimal. Selain itu, kajian literatur yang dilakukan Dhida, (2021), menyimpulkan bahwa media video animasi mampu mempengaruhi perilaku sosial anak karena cenderung meniru perilaku positif yang ditampilkan oleh tokoh dalam animasi. Penelitian Liani, (2024), menegaskan bahwa video animasi merupakan salah satu media yang efektif untuk menstimulasi perkembangan sosial emosional anak usia dini.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media animasi dapat menjadi solusi alternatif dalam pembelajaran sosial emosional anak usia dini. Meskipun demikian, penting untuk dipahami bahwa media bukan satu-satunya faktor yang menentukan keberhasilan pembelajaran. Lingkungan belajar, interaksi sosial, serta dukungan dari guru tetap menjadi komponen penting yang saling berkaitan. Hal ini didukung oleh penelitian terbaru yang menyatakan bahwa perkembangan sosial emosional anak dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berinteraksi (Dini, 2023).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media animasi *KIDDOSE* dilakukan melalui tahapan sistematis yang meliputi analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, validasi ahli, serta uji coba terbatas dan luas. Hasil validasi menunjukkan bahwa media animasi *KIDDOSE* berada pada kategori sangat layak, dengan persentase kelayakan dari ahli materi sebesar 98,44%, ahli media 88,33%, dan praktisi 92,5%, sehingga media ini memenuhi standar untuk digunakan dalam pembelajaran anak usia dini. Proses implementasi media animasi *KIDDOSE* dalam pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan dan respons anak secara bertahap. Hal ini terlihat dari hasil uji coba terbatas maupun uji coba luas yang menunjukkan peningkatan persentase capaian kemampuan sosial emosional pada setiap per-

temuan. Selain itu, hasil *pretest* dan *posttest* pada uji coba luas menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan, dengan rata-rata skor dari 21,00 menjadi 56,93. Berdasarkan hasil uji *N-Gain*, diperoleh nilai sebesar 0,9153 dengan kategori tinggi dan persentase sebesar 91,53% dengan kategori efektif. Temuan ini menunjukkan bahwa media animasi *KIDDOSE* secara signifikan mampu meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia dini, khususnya dalam aspek mengenali emosi, mengendalikan diri, serta berinteraksi sosial secara positif.

REFERENSI

- Anggermawan, Y. P., Wardhono, W. S., & Suharsono, A. (2024). Pengembangan E-Modul Mata Pelajaran Informatika Materi Sistem Komputer dan Komponen Penyusunnya dengan Model Pengembangan Borg & Gall (Studi Kasus: SMA). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 8(3). <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/13500>
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan media pembelajaran video berbasis animasi mata kuliah ilmu bahan bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, 9(1), 9–18. <https://elibrary.ru/item.asp?id=78095027>
- Aprilia, S., & Suryana, D. (2022). Analisis Perkembangan Emosi pada Penerapan Demonstration Method di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5584–5591. <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/3187>
- Cantika, F., & Ilhami, A. (2025). Pengaruh Media Puzzle Bergambar terhadap Kecerdasan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di Tk B Tunas Muda Lahat. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(1), 530–539. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i1.1478>
- Dhida, T. T. (2021). Pengaruh media pembelajaran video animasi terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini: Sebuah tinjauan literatur. *Early Childhood Education and Development Journal*, 3(1), 47–58. <https://doi.org/10.20961/ecedj.v3i1.50182>
- Dini, J. (2023). Pengembangan video animasi terhadap kecerdasan interpersonal anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 1024–1034. <chromeextension://efaidnbmninnibpcapjcgclcfndmkaj/https://pdfs.semanticscholar.org/ea3a/1fc55763d6c846e4a76cde96f97263077c0b.pdf>
- Hasibuan, I. W., Arlina, A., & Pulungan, E. N. (2025). Upaya Meningkatkan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Film Animasi Di Tk Haholongan Desa Siundol Julu Kec. Sosopan Kab. Padang Lawas. *Asian Journal Of Early Childhood And Elementary Education Yapedumenu: Darul Yasin Al Sys*, 3(1), 37–61. <https://doi.org/10.58578/ajecee.v3i1.4623>
- Liani, P. N. (2024). Media pembelajaran efektif dalam menstimulasi perkembangan sosial emosional anak usia dini. *DZURRIYAT: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 10–27. <https://doi.org/10.61104/dz.v2i2.315>
- Luvita, Z. O., & Rahma, A. (2025). Upaya guru meningkatkan kemampuan sosial emosional anak di TK Aba Sekampung Lampung Timur. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 11(1). doi: <https://doi.org/10.22373/bunayya.v11i1.29166>
- Margiati, S., & Uminar, A. N. (2025). Konsep Pembelajaran Tematik Integratif dalam Pendidikan Islam Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmu Tarbiyah*, 4(1), 23–30. <https://doi.org/10.566237/jit.v4i1.152>
- Meno, O., Sada, E. Y., & Qondias, D. (2024). Analisis kebutuhan media kartu emosi untuk aspek kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Citra*

- Pendidikan Anak*, 3(3), 1134–1142. <https://doi.org/10.38048/jcpa.v3i3.4664>
- Nadia, E., Sahara, S., Sirait, T. T. M., Adhila, A., & Khadijah, K. (2025). Perkembangan Sosial Emosional pada Anak Usia 5-6 Tahun dan Keterlibatan Orang Tua di TK Harun Ar-Rasyid. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(2), 441–452. <https://doi.org/10.61722/jirs.v2i2.5614>
- Perdani, A. S. (2025). Relasi Anak-Anak dengan Lingkungannya dalam Novel Anak-Anak Sungai Sondong: *Perspektif Ekologi Sosial Masyarakat Batak*. <https://repository.unisma.ac.id/handle/123456789/12098>
- Permatasari, V. D., Rohmanurmeta, F. M., & Widyaningrum, H. K. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Pada Siswa Sd. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 5, 1214–1221. <https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/download/5620/4395>
- Putri, R. J., & Mudinillah, A. (2021). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VI di SDN 02 Tarantang. *MADROSATUNA: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 65–85. <https://jurnal.iailm.ac.id/index.php/madrosatuna/article/view/377>
- Sukatin, S., Chofifah, N., Turiyana, T., Paradise, M. R., Azkia, M., & Ummah, S. N. (2020). Analisis perkembangan emosi anak usia dini. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 5(2), 77–90. <https://doi.org/10.14421/jga.2020.52-05>
- Syukron, A., & Yudha, R. P. (2025). Metode Storytelling Islami Untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 8(1), 1–13. [https://doi.org/10.25299/ge.2025.vol8\(1\).20543](https://doi.org/10.25299/ge.2025.vol8(1).20543)
- Ula, A. N. M., & Hidayati, H. (2024). Optimalisasi Pembelajaran Agama Islam Melalui Penggunaan Media Interaktif Perspektif Guru. *CENDEKIA: Jurnal Studi Keislaman*, 10(2), 162–177. <https://doi.org/10.37348/cendekia.v10i2.484>
- Wina, W., Miranda, D., & Lukmanulhakim, L. (n.d.). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Menstimulasi Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 11(12), 3357–3364. <https://doi.org/10.26418/jppk.v11i12.60620>
- Windarsih, C. A., & Komala, K. (2025). Interactive Learning of Religious Moral Values in Early Childhood Using Story-Based Audio Graphic E-Books. *Fikri: Jurnal Kajian Agama, Sosial Dan Budaya*, 10(1), 87–102. <https://doi.org/10.25217/jf.v10i1.5738>
- Yus, A. A., & Saragih, P. C. (2023). Pengaruh penggunaan media audiovisual terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1509–1517. <https://doi.org/10.31004/OBSESI.V7I2.3186>