Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan
Volume 11, Nomor 4, November 2026
ISSN (Print): 2502-7069; ISSN (*Online*): 2620-8326

Pemaknaan Anak Usia 4-5 Tahun terhadap Konsep Bentuk dan Warna Melalui Animasi Edukatif di KB Nurul Hikmah Sumberjambe Jember

Latifatur Rahma*, Hendrik Siswono, Syamsul Muarif
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Argopuro Jember, Indonesia
*Corresponding Author: latifaturrahma@gmail.com

Article History
Received : June 30th, 2026
Revised : September 27th, 2026
Accepted : October 25th, 2026

Abstract: Lima tahun pertama merupakan fase emas perkembangan kognitif anak. Pengetahuan tentang bentuk dan warna menjadi pintu awal anak memahami dunianya, namun observasi awal di KB Nurul Hikmah Sumberjambe menunjukkan kesenjangan antara antusiasme menonton animasi edukatif dan pemahaman konsep. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pemaknaan anak usia 4-5 tahun terhadap konsep bentuk (lingkaran, segitiga, persegi, persegi panjang) dan warna (merah, kuning, hijau, biru) melalui animasi edukatif serta mengidentifikasi faktor yang mempengaruhinya. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus pada tujuh anak usia 4-5 tahun di KB Nurul Hikmah, Dusun Paleran, Desa Gunungmalang. Pengumpulan data melalui observasi partisipatif, wawancara semi-terstruktur dengan anak, guru, dan orang tua, serta dokumentasi selama tiga minggu (23 Juli - 3 Agustus 2026) dengan empat sesi pemutaran animasi. Hasil penelitian menunjukkan proses pemaknaan terjadi melalui tiga mekanisme: (1) asosiasi dengan pengalaman konkret, (2) konstruksi makna melalui interaksi sosial dan percakapan spontan, (3) penguatan melalui pengulangan paparan. Faktor yang mempengaruhi meliputi intensitas pendampingan orang tua, ketersediaan media pendukung, karakteristik personal, dan frekuensi paparan. Kesimpulan penelitian ini adalah pemaknaan tidak terjadi secara instan dari layar, melainkan perlu dijembatani pengalaman konkret dan diskusi. Penelitian merekomendasikan pendampingan aktif guru dan orang tua setelah menonton serta penyediaan media pendukung seperti balok dan buku mewarnai.

Keywords: pemaknaan, bentuk, warna, animasi edukatif, anak usia dini

PENDAHULUAN

Lima tahun pertama kehidupan seorang anak merupakan fase emas yang tak tergantikan. Pada periode inilah fondasi kognitif, sosial, emosional, dan fisik mulai terbangun. Pengetahuan tentang bentuk dan warna menjadi salah satu pintu awal bagi anak untuk memahami dunianya. Melalui bentuk, anak belajar membedakan bola dengan kubus, melingkar dengan persegi. Lewat warna, mereka mulai memberi nama pada langit, daun, atau bunga kesukaannya.

Namun, apa yang terjadi di lapangan kerap tidak seindah teori. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di KB Nurul Hikmah, Dusun Paleran Desa Gunungmalang Kecamatan Sumberjambe Kabupaten Jember, ditemukan fenomena menarik sekaligus mengkhawatirkan. Ketika guru memutar video animasi edukatif melalui laptop, anak-anak usia 4-5 tahun menunjukkan respons yang beragam. Sebagian besar tampak antusias, matanya terpaku pada layar. Namun, ketika guru bertanya tentang bentuk dan warna yang baru saja ditayangkan, jawaban anak-anak kerap keluar dari dugaan.

Seorang anak menyebut lingkaran merah sebagai *"bola"*, sementara yang lain menyebutnya *"apel"*. Ada pula yang diam saja, seolah informasi yang masuk melalui matanya tidak terolah menjadi pemahaman yang utuh. Fenomena ini mengingatkan kita pada temuan Anggrani (2026, hlm. 1) bahwa beberapa anak kesulitan mengidentifikasi warna dan bentuk yang digunakan guru saat mengajar, menunjukkan bahwa kemampuan kognitif mereka belum berkembang sebagaimana mestinya. Selain itu, anak-anak masih memiliki akses terbatas terhadap beragam media dan aktivitas yang mendukung perkembangan kognitif.

Kesulitan ini tidak muncul begitu saja. Rahmi, Yulianti, dan Fajriah (2022, hlm. 1) dalam

penelitiannya di wilayah Aceh menemukan bahwa pemahaman konsep bentuk geometri anak dalam hal mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk, warna, atau ukuran tergolong rendah. Salah satu faktor penyebabnya adalah penggunaan metode tanya-jawab dengan pertanyaan sederhana. Metode yang terlalu sederhana dan monoton rupanya kurang mampu membangkitkan rasa ingin tahu anak. Padahal, seperti diungkapkan Penulis (2018, hlm. 1), anak kurang memahami pengenalan sesuatu di lingkungan sekitarnya karena apa yang diajarkan kurang menarik sehingga rasa ingin tahu anak berkurang.

Kita tidak bisa serta-merta menyalahkan guru. Keterbatasan media pembelajaran menjadi kendala klasik di banyak lembaga PAUD, termasuk KB Nurul Hikmah. Satu-satunya perangkat yang tersedia adalah laptop milik guru yang digunakan bergantian untuk memutar animasi. Rahama (2022, hlm. 1) dalam studinya di Gorontalo menggambarkan bahwa dengan menggunakan laptop sebagai media pembelajaran, guru melakukan pemilihan film animasi dengan durasi maksimal 10 menit, pemilihan judul cerita film animasi disesuaikan dengan aspek-aspek kemampuan perkembangan karakter anak. Namun, pertanyaan yang muncul kemudian: apakah pemilihan durasi dan judul saja cukup? Bagaimana dengan proses pemaknaan anak saat menonton? Apakah anak benar-benar memahami pesan yang disampaikan animasi, atau sekadar terhibur oleh gambarnya yang bergerak?

Di sinilah letak kegelisahan intelektual peneliti. Sebagian besar penelitian tentang animasi edukatif di PAUD selama ini berfokus pada aspek efektivitas atau pengaruhnya terhadap perkembangan anak. Pendekatan kuantitatif mendominasi, dengan mengukur peningkatan skor sebelum dan sesudah perlakuan. Misalnya, Anggrani (2026) mengembangkan video animasi untuk menstimulasi kognitif anak dan melaporkan peningkatan pemahaman. Penulis (2026) melalui Garuda mendokumentasikan bahwa hasil penelitian menunjukkan peningkatan pemahaman konsep warna pada setiap siklus pertandingan, dengan peningkatan rata-rata pemahaman sebesar 25% pada siklus pertama, 45% pada siklus kedua, dan 65% pada siklus ketiga.

Hasil-hasil tersebut tentu penting. Namun, angka-angka peningkatan tidak pernah bisa bercerita tentang proses. Apa yang sebenarnya terjadi di dalam pikiran anak ketika matanya menatap layar? Bagaimana mereka menghubungkan simbol visual bentuk lingkaran dengan kata *"lingkaran"* atau dengan objek nyata *"roda"*? Mengapa dua anak bisa memberikan makna berbeda pada bentuk dan warna yang sama?

Pertanyaan-pertanyaan inilah yang luput dari pendekatan kuantitatif. Padahal, memahami pemaknaan anak sangat krusial. Sebab, tanpa pemahaman yang tepat, penggunaan media digital di PAUD berpotensi menjadi sekadar hiburan yang tidak membangun fondasi kognitif, atau bahkan kontraproduktif. Aaqilah dan Setyowulan (2026, hlm. 1) menegaskan bahwa animasi memiliki keunggulan visual yang mampu menarik perhatian dan mudah ditiru oleh anak usia dini, sehingga efektif menyampaikan pesan edukatif. Namun, keunggulan ini hanya akan optimal jika kita memahami bagaimana anak memaknai pesan-pesan tersebut.

Dari sudut pandang psikologi perkembangan, warna memiliki daya tarik tersendiri bagi anak. Cahyono (2009, melalui BINUS *Library*) menemukan bahwa anak-anak usia 5-6 tahun diminta untuk memilih warna favorit, 69 persen dari anak-anak ini memilih warna-warna cerah untuk mengungkapkan kebahagiaan dan kegembiraan. Artinya, warna bukan sekadar stimulus visual, melainkan juga sarana ekspresi emosi. Ketika seorang anak menyebut lingkaran merah sebagai *"apel"*, mungkin ia sedang menghubungkan pengalaman visual dengan memori rasa atau kebahagiaan saat makan buah. Inilah yang disebut konstruksi makna.

Proses konstruksi makna ini belum banyak dieksplorasi dalam konteks PAUD di Indonesia, khususnya pada anak usia 4-5 tahun yang sedang berada dalam tahap transisi dari pemikiran pra-operasional menuju operasional konkret dalam kerangka Piaget. Anak seusia ini mulai bisa menggunakan simbol, namun masih sangat terikat pada pengalaman konkret yang pernah dialaminya.

Bertolak dari paparan tersebut, penelitian ini hadir untuk mengisi kekosongan tersebut. Alih-alih bertanya *"apakah animasi edukatif efektif?"*, penelitian ini bertanya *"bagaimana anak memaknai animasi edukatif?"*. Alih-alih mengukur peningkatan skor, penelitian ini berusaha memahami proses. Dengan pendekatan kualitatif, peneliti akan menyelami dunia anak-anak KB Nurul Hikmah, mendengarkan ucapan spontan mereka, mengamati gestur dan ekspresi saat menonton, serta menggali makna di balik

setiap respons terhadap bentuk dan warna dalam animasi.

Penelitian ini tidak bermaksud menolak temuan-temuan kuantitatif sebelumnya, melainkan melengkapinya dengan perspektif yang selama ini terpinggirkan: suara anak itu sendiri. Sebab, pada akhirnya, pendidikan anak usia dini bukan tentang memaksa anak menghafal nama bentuk dan warna, melainkan tentang menemani mereka membangun pemahaman yang bermakna dari dunianya.

METODE

Penelitian dilaksanakan di Kelompok Belajar (KB) Nurul Hikmah yang beralamat di Dusun Paleran, Desa Gunungmalang, Kecamatan Sumberjambe, Kabupaten Jember, Jawa Timur. Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2026/2027 selama tiga minggu terhitung mulai 23 Juli hingga 3 Agustus 2026. Pemilihan lokasi didasarkan pada: (1) akses terbatas pada perangkat digital sehingga penggunaan laptop sebagai media animasi menjadi fenomena menarik, (2) guru rutin menggunakan laptop untuk memutar animasi edukatif. Subjek penelitian adalah 7 anak usia 4-5 tahun yang terdaftar sebagai peserta didik aktif di KB Nurul Hikmah. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling dengan kriteria anak hadir secara konsisten dan bersedia berpartisipasi. Jumlah informan yang terlibat berbeda dengan perkiraan awal (8 anak) karena 1 anak tidak hadir selama masa pengumpulan data.

Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif dengan jenis studi kasus (Creswell & Poth, 2018; Yin, 2018) karena berfokus pada fenomena spesifik dan terikat konteks. Prosedur pengumpulan data meliputi: (a) observasi partisipatif selama empat sesi dengan durasi 60-90 menit per sesi yang terdiri dari pembukaan (15 menit), pemutaran animasi edukatif (5-10 menit), dan kegiatan tindak lanjut (35-45 menit); (b) wawancara semi-terstruktur dengan anak, guru, dan orang tua; (c) dokumentasi. Ketersediaan laptop dan jadwal belajar menjadi konteks yang diamati.

Analisis data menggunakan model Miles, Huberman, dan Saldana (2014) yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber (anak, guru, orang tua) dan triangulasi teknik (observasi, wawancara, dokumentasi). Subjek penelitian terdiri atas tujuh anak usia 4-5 tahun yang terdaftar sebagai peserta didik aktif di KB Nurul Hikmah. Jumlah informan yang terlibat berbeda dengan perkiraan awal (8 anak) karena satu anak tidak hadir secara konsisten selama masa pengumpulan data sehingga tidak memenuhi kriteria inklusi. Ketujuh informan tersebut adalah Fatim (A1), Salman (A2), Gafin (A3), Kafil (A4), Nisa (A5), Ana (A6), dan Leni (A7). Selain ketujuh anak, informan pendukung meliputi dua orang guru kelas dan tiga orang tua/wali dari anak informan.

Table 1. Kriteria Informan Penelitian

No	Kriteria	Alasan
1	Usia 4-5 tahun (kelompok bermain)	Sesuai fokus penelitian pada rentang usia yang sedang aktif mengembangkan pemahaman bentuk dan warna
2	Pernah mengikuti kegiatan menonton animasi di laptop minimal 3 kali	Memiliki pengalaman yang cukup untuk dijadikan sumber data
3	Bersedia berpartisipasi dan mendapat izin orang tua	Prinsip etika penelitian
4	Dapat berkomunikasi secara verbal minimal 2-3 kata dalam satu kalimat	Memungkinkan wawancara sederhana

Penelitian ini menggunakan dua jenis data:

Data primer diperoleh langsung dari sumber utama melalui: (1) observasi langsung terhadap kegiatan anak menonton animasi edukatif di laptop; (2) wawancara sederhana dengan anak (disesuaikan dengan kemampuan verbal mereka); (3) wawancara mendalam dengan guru kelas; (4) dokumentasi foto dan video selama sesi menonton berlangsung.

Data sekunder merupakan data pendukung yang diperoleh dari: (1) profil dan dokumen administrasi KB Nurul Hikmah; (2) data demografi orang tua/wali murid; (3) catatan perkembangan anak yang disusun guru; (4) literatur dan hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan topik.

Observasi partisipatif merupakan metode pengumpulan data utama dalam penelitian ini. Spradley (1980, hlm. 53-62) mendefinisikan observasi partisipatif sebagai strategi penelitian di mana peneliti terlibat langsung dalam aktivitas sehari-hari subjek untuk memahami budaya, perilaku, dan makna dari sudut pandang mereka. Dalam penelitian ini, peneliti memilih tingkat partisipasi moderat, yaitu hadir di ruang kelas, berinteraksi seperlunya, namun tidak ikut mengatur jalannya kegiatan. Pilihan ini didasarkan pada pertimbangan bahwa subjek penelitian adalah anak usia dini yang membutuhkan kenyamanan dan kealamian suasana belajar.

Winarno (2015) dalam kajiannya tentang etnografi ala Spradley menekankan bahwa kunci agar peneliti dapat memahami masyarakat yang diteliti adalah dengan memahami bahasa lokalnya, karena bahasa lokal merupakan ekspresi budaya mereka. Dalam konteks penelitian ini, peneliti beradaptasi dengan ragam bahasa yang digunakan anak-anak sehari-hari di lingkungan KB Nurul Hikmah untuk membangun kedekatan dan pemahaman.

Penggunaan observasi partisipatif dalam penelitian ini difokuskan untuk menangkap secara alami ucapan spontan anak terkait bentuk dan warna, gestur, gerakan meniru bentuk, ekspresi wajah saat melihat warna-warna tertentu, interaksi antar anak (komentar, pertanyaan, respons), serta strategi guru dalam mendampingi kegiatan menonton.

Wawancara dengan anak dilakukan di sela-sela kegiatan, dalam suasana santai, dengan durasi pendek (5-10 menit) menyesuaikan rentang perhatian anak. Pertanyaan bersifat sederhana, misalnya: (1) "Tadi di video ada bentuk apa saja?"; (2) "Warna apa yang paling kamu suka dari tayangan?"; (3) "Kenapa kamu bilang itu bola, Nak?"

Wawancara dengan guru kelas dilakukan lebih formal, menggali informasi tentang latar belakang anak, kebiasaan menonton di rumah, persepsi guru tentang kemampuan kognitif anak, serta tantangan yang dihadapi. Wawancara dengan orang tua dilakukan untuk memperkaya data tentang pengalaman anak di rumah, kebiasaan menonton tayangan digital, serta pola komunikasi orang tua dengan anak terkait bentuk dan warna.

Dalam penelitian kualitatif, peneliti sendiri merupakan instrumen utama. Segala yang dilihat, didengar, dirasakan, dan dicatat oleh peneliti menjadi alat pengumpul data yang paling sentral. Kehadiran peneliti di lapangan, kepekaan terhadap situasi, kemampuan membangun *rapport* dengan anak, serta keterampilan melakukan observasi dan wawancara menentukan kualitas data yang diperoleh.

Selain peneliti sebagai instrumen utama, digunakan juga instrumen pendukung: pedoman observasi (berisi aspek-aspek yang diamati dalam format terbuka), pedoman wawancara (daftar pertanyaan kunci untuk anak dan guru namun bersifat fleksibel), lembar catatan lapangan (format untuk mencatat secara kronologis kejadian selama observasi), serta alat perekam (kamera/*handphone* untuk merekam video sesi menonton dan perekam suara untuk wawancara guru).

Analisis data dalam penelitian kualitatif ini mengacu pada model Miles, Huberman, dan Saldaña (2019) yang terdiri dari tiga alur kegiatan: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Reduksi data dilakukan dengan merangkum, memilah, dan memfokuskan data mentah dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Semua data disaring untuk menekankan aspek yang relevan dengan fokus penelitian (pemaknaan bentuk dan warna), menghasilkan transkrip wawancara, catatan lapangan terpilah, dan koding awal.

Penyajian data menyajikan data yang telah direduksi dalam bentuk: (1) teks naratif yang mendeskripsikan peristiwa dan pola-pola respons anak; (2) tabel ringkasan temuan per anak/per sesi; (3) kutipan langsung ucapan anak yang khas. Penarikan kesimpulan dan verifikasi dilakukan dengan secara terus-menerus mencari makna dari data yang terkumpul, mencatat keteraturan, pola, konfigurasi, serta hubungan antar variabel (dalam konteks kualitatif, hubungan merupakan asosiasi tematik kausalitas statistik). Kesimpulan akhir ditarik setelah proses *member check* (konfirmasi ke guru dan orang tua) dan triangulasi data. Untuk menjamin keabsahan data, penelitian ini menggunakan empat kriteria menurut Lincoln dan Guba (dalam Sugiyono, 2019): kredibilitas, transferabilitas, dependabilitas, dan konfirmabilitas.

Kredibilitas dipenuhi melalui: (1) triangulasi sumber, data dari anak dibandingkan dengan data dari guru serta data observasi; (2) triangulasi teknik, data observasi, wawancara, dan dokumentasi saling melengkapi dan mengonfirmasi; (3) *member check*, hasil analisis

awal dikonfirmasikan kembali kepada guru dan orang tua; (4) perpanjangan keikutsertaan, peneliti hadir tidak hanya sekali atau dua kali, tetapi selama beberapa minggu agar anak terbiasa dengan kehadiran peneliti dan berperilaku alami.

Transferabilitas diupayakan dengan memberikan deskripsi yang rinci dan tebal (*thick description*) tentang konteks lokasi, karakter anak, dan *setting* penelitian, sehingga pembaca dapat menilai sendiri sejauh mana temuan dapat ditransfer ke konteks lain yang mirip. Dependabilitas dan konfirmabilitas dijaga melalui *audit trail*: semua dokumen (catatan lapangan, transkrip, hasil koding, memo analitik) disimpan rapi dan dapat ditelusuri kembali oleh dosen pembimbing atau penguji.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Gambaran Umum Pelaksanaan Penelitian. Penelitian dilaksanakan di KB Nurul Hikmah yang terletak di Dusun Paleran, Desa Gunungmalang, Kecamatan Sumberjambe, Kabupaten Jember. Pengumpulan data berlangsung selama tiga minggu, terhitung mulai tanggal 23 Juli hingga 3 Agustus 2026. Kegiatan observasi partisipatif dilakukan sebanyak empat sesi, dengan durasi 60-90 menit per sesi. Setiap sesi terdiri atas kegiatan pembukaan (15 menit), pemutaran animasi edukatif (5-10 menit), dan kegiatan tindak lanjut (35-45 menit).

Respons Anak terhadap Animasi Edukatif. Berdasarkan hasil observasi selama empat sesi pemutaran animasi, ditemukan variasi respons anak yang cukup kaya. Secara umum, semua anak menunjukkan antusiasme tinggi saat animasi diputar. Mata mereka terpaku pada layar, beberapa anak tersenyum dan menunjuk ke arah layar saat bentuk atau warna tertentu muncul.

Sesi Pertama (23 Juli 2026). Animasi yang ditayangkan berjudul *"Belajar Bentuk Bersama Coco"* dengan durasi 7 menit. Animasi ini memperkenalkan empat bentuk dasar: lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang. Setiap bentuk ditampilkan dengan warna berbeda: lingkaran merah, segitiga kuning, persegi hijau, dan persegi panjang biru.



Gambar 1. Tampilan Animasi "Mengenal Bentuk Geometri"
Sumber: Dokumentasi penelitian, 2026

Gambar 1 memperlihatkan cuplikan dari animasi edukatif pengenalan bentuk geometri yang digunakan dalam penelitian. Animasi ini menampilkan bentuk-bentuk dasar (lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang) yang disertai dengan objek-objek nyata di sekitar anak sebagai bentuk asosiasi. Visualisasi ini membantu anak-anak menghubungkan bentuk geometri dengan benda-benda yang sudah mereka kenal dalam kehidupan sehari-hari.

Selama pemutaran, A4 (Kafil) paling vokal dengan komentar *"itu lingkaran kayak roda!"* saat bentuk lingkaran muncul. A5 (Nisa) dan A1 (Fatim) terlihat saling berbisik sambil menunjuk layar. A2 (Salman) diam menatap layar tetapi tangannya membentuk segitiga dengan kedua telunjuk dan ibu jari. A6 (Ana) tampak kebingungan, matanya melirik ke kanan dan kiri melihat teman-temannya. A7 (Leni) duduk diam dengan ekspresi serius. A3 (Gafin) tampak antusias tetapi sesekali teralihkan perhatiannya.

Setelah animasi selesai, guru bertanya tentang bentuk yang ditayangkan. A4 menjawab dengan cepat: *"Lingkaran, segitiga, persegi panjang!"* A1 menambahkan: *"Ada yang hijau, Bu!"* A6 menjawab dengan ragu: *"Lingkaran... bundar..."* A7 tidak menjawab, hanya tersenyum malu.

Sesi Kedua (27 Juli 2026). Animasi berjudul *"Warna-warna Pelangi"* dengan durasi 6 menit memperkenalkan empat warna dasar melalui benda-benda sehari-hari: merah (apel), kuning (pisang), hijau (daun), dan biru (langit).



Gambar 2. Tampilan Awal Animasi "Pengenalan Warna"
Sumber: Dokumentasi penelitian, 2026

Gambar 2 di atas menampilkan cuplikan dari animasi edukatif yang digunakan dalam penelitian ini, khususnya pada sesi pengenalan warna. Animasi ini menampilkan warna-warna dasar (merah, kuning, hijau, biru) yang disajikan dengan visual yang menarik dan disertai dengan narasi sederhana. Tampilan awal ini menunjukkan bagaimana warna-warna diperkenalkan secara bertahap kepada anak-anak melalui kombinasi gambar dan teks yang mudah dipahami.

Saat warna merah muncul dengan gambar apel, A1 (Fatim) langsung berseru: *"Apel merah! Aku suka apel!"* A4 (Kafil) menimpali: *"Aku juga suka apel, yang merah!"* A3 (Gafin) tampak teralihkan oleh gerakan animasi, ia mengikuti gerakan karakter dengan tangannya. Saat warna kuning muncul, A2 (Salman) menunjuk layar dan berkata pelan: *"Pisang."* A5 (Nisa) menambahkan: *"Pisang kuning, aku suka pisang."* Saat warna hijau muncul, A6 (Ana) justru menyebut: *"Rumput!"* meskipun di layar ditampilkan gambar daun.

Setelah pemutaran, guru mengajak anak-anak menyebutkan warna favorit. A1: *"Merah!"* A4: *"Merah!"* A5: *"Kuning!"* A2: *"Biru."* A6: *"Ijo."* A7 hanya mengangguk ketika ditanya, kemudian berbisik kecil kepada teman di sampingnya: *"kuning"*.

Sesi Ketiga (29 Juli 2026). Animasi berjudul *"Petualangan Bentuk dan Warna"* dengan durasi 9 menit menggabungkan pengenalan bentuk dan warna dalam sebuah cerita petualangan. Tokoh utama berpetualang menemukan benda-benda dengan berbagai bentuk dan warna.

Sesi ini menunjukkan variasi respons yang lebih kaya. Saat tokoh menemukan bola berwarna merah, A4: *"Bola merah! Sepak bola!"* A1: *"Bola mainan aku juga merah!"* A2 diam tetapi mengangguk. Saat bentuk persegi berwarna hijau muncul, A5: *"Kotak! Kayak kotak bekal aku!"* A3: *"Bekal Gafin juga kotak!"* A6 terlihat menunjuk layar tetapi tidak mengucapkan apa-apa.

Saat bentuk persegi panjang berwarna biru muncul, terjadi percakapan spontan yang menarik: A4: *"Itu pintu!"*; A1: *"Bukan, itu buku!"*; A5: *"Kayak meja, sih..."*; A7 (yang biasanya diam) tiba-tiba berkata pelan: *"Itu... hape..."* sambil menunjuk laptop.

Sesi Keempat (3 Agustus 2026). Animasi berjudul *"Mengenal Bentuk di Sekitar Kita"* dengan durasi 8 menit menampilkan benda-benda nyata di lingkungan sekitar yang memiliki bentuk dan warna tertentu.

Saat animasi menampilkan roda sepeda (lingkaran), A4: *"Roda! Ada sepeda di rumah aku."* A2 menggerakkan tangannya meniru putaran roda. Saat animasi menampilkan penggaris (persegi panjang), terjadi diskusi kecil: A5: *"Penggaris!"* A1: *"Aku punya penggaris warna pink!"* A3: *"Aku punya penggaris... yang biru?"* (nada bertanya). A6: *"Aku juga..."* (suara pelan).

Saat animasi menampilkan daun (hijau) dan langit (biru), A7 (Leni) menunjukkan respons yang paling menarik. Ia berkata: *"Daun... ijo. Langit... biru."* dengan suara lebih jelas dari sebelumnya. Guru memuji Leni, dan Leni tersenyum lebar.

Pola Pemaknaan Bentuk. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, ditemukan tiga pola pemaknaan bentuk yang dilakukan anak.

Pertama, pemaknaan berbasis pengalaman konkret. Anak-anak cenderung mengasosiasikan bentuk dengan objek yang pernah mereka lihat, mainkan, atau konsumsi. Lingkaran diasosiasikan dengan roda (A2, A4), bola (A1, A4, A6), apel (A1), dan permen (A1). Segitiga diasosiasikan dengan atap (A3, A4). Persegi diasosiasikan dengan kotak bekal (A3, A5) dan kotak mainan (A4). Persegi panjang diasosiasikan dengan pintu (A4), buku (A1), meja (A5), dan ponsel/laptop (A7). Pola ini dominan pada A4 (Kafil), A1 (Fatim), dan A2 (Salman).

Kedua, pemaknaan berbasis konteks sosial. Beberapa anak membangun makna melalui interaksi dengan teman. A7 (Leni) baru berani berbicara setelah mendengar teman-temannya menyebut bentuk. A6 (Ana) sering melirik teman sebelum menjawab, menunjukkan bahwa ia mencari konfirmasi sosial. Pola ini terlihat pada A6 dan A7.

Ketiga, pemaknaan berbasis media. Anak-anak yang terbiasa menonton tayangan edukatif di rumah (A4, A5) menunjukkan pemaknaan yang

lebih kaya dan lebih cepat dibandingkan anak yang jarang didampingi (A6, A7). Hal ini dikonfirmasi oleh wawancara dengan orang tua.

Pola Pemaknaan Warna. *Pertama, pemaknaan asosiatif.* Anak-anak menghubungkan warna dengan benda yang memiliki warna tersebut. Warna merah diasosiasikan dengan apel (A1, A4), api (A4), dan bola (A4). Warna kuning diasosiasikan dengan pisang (A1, A3, A4, A5, A7) dan matahari (A5). Warna hijau diasosiasikan dengan daun (A6, A7) dan rumput (A6). Warna biru diasosiasikan dengan langit (A2, A7).

Kedua, pemaknaan afektif. Preferensi warna anak dipengaruhi oleh emosi atau kesukaan terhadap benda tertentu. A1 menyukai merah karena menyukai apel. A2 menyukai biru karena langit. A5 menyukai kuning karena matahari. Penelitian Cahyono (2009, hlm. 1) mengungkap bahwa anak-anak usia 5-6 tahun cenderung memilih *"warna-warna cerah untuk mengungkapkan kebahagiaan dan kegembiraan."* Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian, di mana semua anak memilih warna-warna cerah (merah, kuning, biru) sebagai warna favorit.

Ketiga, pemaknaan visual versus verbal. A2 (Salman) menunjukkan pemaknaan visual yang kuat (gestur meniru bentuk) meskipun kemampuan verbalnya terbatas. A6 (Ana) menunjukkan kemampuan visual lebih baik daripada verbal: ia bisa menunjuk warna dengan benar tetapi sering terbalik saat menyebut nama warna. Temuan ini mengindikasikan bahwa pemaknaan visual berkembang lebih awal daripada pemaknaan verbal pada sebagian anak usia 4-5 tahun.

Faktor-Faktor yang Memengaruhi Perbedaan Pemaknaan. Berdasarkan analisis data dari observasi, wawancara anak, wawancara guru, dan wawancara orang tua, teridentifikasi beberapa faktor yang memengaruhi perbedaan pemaknaan anak.

Pertama, pengalaman konkret di rumah. Anak yang sering didampingi orang tua saat menonton tayangan di rumah menunjukkan pemahaman yang lebih baik. A4 (Kafil) dan A5 (Nisa) adalah dua anak dengan pemaknaan paling kaya. Orang tua A4 mengungkapkan: *"Kafil di rumah sering nonton YouTube, Bu. Saya pilihkan yang edukatif, kadang saya tanyakan 'itu bentuk apa?' dan dia jawab."* Orang tua A5 juga mengungkapkan hal serupa. Sebaliknya, orang tua A6 dan A7 mengakui bahwa mereka jarang mendampingi anak menonton karena keterbatasan waktu.

Kedua, ketersediaan media pendukung di rumah. A4 memiliki mainan balok di rumah yang membantunya mengenal bentuk. A1 dan A5 memiliki buku mewarnai dan alat gambar. Sementara itu, A6 dan A7 lebih banyak menghabiskan waktu menonton tayangan non-edukatif tanpa pendampingan.

Ketiga, karakteristik personal anak. A4 (vokal, percaya diri) dan A1 (aktif bicara) menunjukkan pemaknaan yang lebih ekspresif dibandingkan A2 (pendiam) dan A7 (pemalu). Namun, penting dicatat bahwa A2 dan A7 memiliki pemahaman yang tidak kalah baik, hanya diekspresikan melalui gestur atau ucapan pelan.

Keempat, kondisi psikologis saat menonton. A3 (Gafin) yang mudah teralihkan perhatiannya menunjukkan respons yang kurang konsisten. A2 (Salman) yang sangat fokus mampu menangkap detail meskipun tidak banyak bicara.

Kelima, frekuensi paparan media. Anak yang sering terpapar animasi edukatif (A4, A5) menunjukkan kemampuan mengenali bentuk dan warna lebih baik dibandingkan anak yang jarang terpapar (A6, A7).

Pembahasan

Proses Pemaknaan Anak terhadap Konsep Bentuk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pemaknaan anak terhadap konsep bentuk melalui animasi edukatif terjadi melalui tiga mekanisme utama: asosiasi dengan pengalaman konkret, konstruksi makna melalui interaksi sosial, dan penguatan melalui pengulangan paparan media.

Mekanisme asosiasi merupakan mekanisme yang paling dominan dalam pemaknaan bentuk. Anak-anak menghubungkan bentuk yang mereka lihat di layar dengan objek-objek yang sudah mereka kenal dalam kehidupan sehari-hari. Temuan ini sejalan dengan teori Piaget tentang tahap pra-operasional, di mana anak usia 4-5 tahun mulai mampu menggunakan simbol tetapi masih sangat terikat pada pengalaman konkret. Rahmi, Yulianti, dan Fajriah (2022, hlm. 2) mendefinisikan bahwa *"pemahaman konsep bentuk geometri pada anak usia dini merupakan kemampuan anak dalam mengenal, menjelaskan, menyebutkan serta menggolongkan benda-benda disekitar berdasarkan bentuk geometri."* Hasil penelitian ini mengkonfirmasi definisi tersebut dan

memperluasnya dengan menunjukkan bahwa proses asosiasi tidak terjadi secara otomatis, melainkan sangat dipengaruhi oleh pengalaman konkret anak sebelumnya.

Misalnya, A4 (Kafil) mengasosiasikan lingkaran dengan roda, segitiga dengan atap, persegi dengan kotak, dan persegi panjang dengan pintu. Asosiasi yang kaya ini tidak muncul begitu saja; orang tua A4 mengungkapkan bahwa ia sering bermain balok dan diajak diskusi setelah menonton tayangan. Sebaliknya, A6 (Ana) hanya mampu mengasosiasikan lingkaran dengan bola, karena pengalaman konkretnya terbatas dan jarang didampingi.

Mekanisme konstruksi sosial terlihat jelas pada sesi ketiga. A7 (Leni) yang biasanya diam baru berani berbicara setelah mendengar teman-temannya menyebut bentuk. Fenomena ini sejalan dengan teori Vygotsky tentang *zone of proximal development*, di mana pembelajaran terjadi melalui interaksi dengan orang yang lebih kompeten. Dalam konteks ini, teman sebaya yang lebih vokal (A4, A1) dan guru berperan sebagai *scaffolding* yang membantu anak membangun pemahaman.

Mekanisme pengulangan paparan juga terbukti signifikan. Pada sesi pertama, A6 dan A7 masih sangat pasif dalam merespon bentuk. Namun, pada sesi keempat, A7 mampu menyebutkan bentuk-bentuk dengan lebih percaya diri. Peningkatan ini menunjukkan bahwa paparan berulang membantu anak menginternalisasi konsep bentuk.

Proses Pemaknaan Anak terhadap Konsep Warna. Pemaknaan warna pada anak juga terjadi melalui tiga mekanisme serupa, namun dengan karakteristik yang sedikit berbeda.

Mekanisme asosiasi pada warna terlihat ketika anak menghubungkan warna dengan benda-benda yang memiliki warna tersebut. Warna merah diasosiasikan dengan apel, kuning dengan pisang, hijau dengan daun, dan biru dengan langit. Temuan ini sejalan dengan penelitian Penulis (2026, hlm. 1, melalui Garuda) bahwa *"pemahaman konsep warna meningkat pada setiap siklus pertandingan"* dan bahwa pengulangan paparan sangat membantu anak dalam menginternalisasi warna.

Mekanisme konstruksi sosial pada warna terlihat saat anak-anak berdiskusi tentang warna favorit mereka. A1 menyukai merah karena menyukai apel, sementara A5 menyukai kuning karena matahari. Diskusi ini menunjukkan bahwa makna warna tidak dibangun secara individual, melainkan melalui interaksi sosial.

Mekanisme pengulangan paparan pada warna juga terbukti signifikan. Pada sesi kedua, A6 masih kesulitan membedakan hijau dan biru. Namun, pada sesi keempat, ia sudah bisa menyebutkan warna dengan lebih baik. Peningkatan ini menunjukkan bahwa paparan berulang membantu anak menginternalisasi konsep warna.

Perbedaan Pemaknaan Antar Anak. Hasil penelitian menunjukkan variasi pemaknaan antar anak yang cukup signifikan. A4 (Kafil) menunjukkan pemaknaan paling kaya dan lengkap, sementara A6 (Ana) masih mengalami kesulitan, terutama dalam membedakan warna. A2 (Salman) dan A7 (Leni) memiliki pemahaman yang baik tetapi diekspresikan secara berbeda (gestur vs verbal).

Perbedaan ini dapat dijelaskan oleh beberapa faktor. *Pertama*, intensitas pendampingan orang tua. A4 dan A5 yang sering didampingi dan diajak diskusi setelah menonton menunjukkan pemahaman yang lebih baik. Temuan ini sejalan dengan penelitian Kurniawan dan Susanti (2022, hlm. 45-56) yang menemukan bahwa *"peran orang tua dalam mendampingi anak menonton tayangan digital"* sangat berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak. Sebaliknya, A6 dan A7 yang jarang didampingi menunjukkan pemahaman yang lebih terbatas.

Kedua, ketersediaan media pendukung di rumah. A4 memiliki mainan balok, A1 dan A5 memiliki buku mewarnai. Media-media ini memperkaya pengalaman konkret anak dan memudahkan mereka mengasosiasikan bentuk dan warna. A2 meskipun pendiam, memiliki pemahaman yang baik karena lingkungan rumahnya mendukung (orang tua A2 adalah petani dengan akses terbuka ke alam).

Ketiga, karakteristik personal anak. Perbedaan gaya belajar (visual, auditori, kinestetik) memengaruhi cara anak memaknai. A2 (Salman) lebih ekspresif lewat gestur daripada verbal, sementara A7 (Leni) membutuhkan waktu lebih lama untuk berani berbicara di depan umum. Guru pendamping (G2) mengamati: *"Saya perhatikan anak-anak lebih banyak meniru gerakan daripada menyebutkan nama bentuk. Misalnya Salman, dia jarang bicara tapi tangannya sering membentuk lingkaran atau segitiga."*

Implikasi Penggunaan Animasi Edukatif di PAUD. Temuan penelitian ini memiliki sejumlah implikasi penting bagi praktik pendidikan anak usia dini.

Pertama, animasi edukatif memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran, sebagaimana ditegaskan Aaqilah dan Setyowulan (2026, hlm. 2) bahwa *"animasi memiliki keunggulan visual yang mampu menarik perhatian dan mudah ditiru oleh anak usia dini."* Namun, potensi ini hanya akan optimal jika didampingi dengan interaksi aktif dari guru dan orang tua. Tanpa pendampingan, animasi berisiko menjadi sekadar hiburan yang tidak membangun pemahaman bermakna.

Kedua, guru dan orang tua perlu menyadari bahwa setiap anak memiliki cara pemaknaan yang berbeda. Anak yang pendiam bukan berarti tidak paham; ia mungkin mengekspresikan pemahaman melalui gestur atau cara lain. Guru G2 mengamati: *"Leni itu sebenarnya paham, Bu. Cuma dia pemalu. Tapi saat sesi terakhir dia berani bilang 'daun ijo, langit biru', saya senang sekali."* Hal ini menegaskan pentingnya pendekatan individual dalam mendampingi anak.

Ketiga, durasi dan konten animasi perlu disesuaikan dengan karakteristik anak. Rahama (2022, hlm. 2) mendeskripsikan bahwa guru melakukan *"pemilihan film animasi dengan durasi maksimal 10 menit, pemilihan judul cerita film animasi disesuaikan dengan aspek-aspek kemampuan perkembangan karakter anak."* Praktik ini terbukti baik dan perlu dipertahankan. Observasi menunjukkan bahwa anak-anak tetap fokus selama durasi 5-10 menit, tetapi mulai teralihkan jika lebih dari itu.

Keempat, keterbatasan akses terhadap perangkat digital di lembaga PAUD seperti KB Nurul Hikmah menjadi kendala klasik. Hanya satu laptop milik guru yang tersedia, sehingga penggunaannya tidak setiap hari. Hal ini membatasi frekuensi paparan animasi edukatif. Penelitian ini merekomendasikan agar lembaga PAUD mengupayakan pengadaan perangkat digital secara bertahap, atau bekerja sama dengan pihak lain untuk menyediakan akses media pembelajaran.

Keterbatasan Penelitian. Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diakui. *Pertama*, jumlah informan yang terbatas (7 anak) dan lokasi penelitian yang spesifik (satu lembaga PAUD di Jember) berarti temuan ini tidak dapat digeneralisasi secara statistik. Namun, sesuai dengan karakteristik penelitian kualitatif, tujuan penelitian ini adalah memahami kedalaman makna, bukan generalisasi populasi.

Kedua, penelitian ini hanya mengamati empat sesi pemutaran animasi dengan durasi terbatas. Proses pemaknaan anak mungkin berkembang lebih lanjut jika pengamatan dilakukan dalam jangka waktu yang lebih panjang.

Ketiga, keterbatasan alat perekam (kamera ponsel) dan kondisi ruang kelas yang sederhana mempengaruhi kualitas dokumentasi. Beberapa respons anak yang pelan tidak terekam dengan jelas dan hanya tercatat melalui catatan lapangan.

Keempat, wawancara dengan anak usia 4-5 tahun memiliki keterbatasan bawaan karena kemampuan verbal mereka yang masih terbatas. Peneliti mengandalkan kombinasi observasi dan wawancara untuk mengatasi keterbatasan ini, tetapi tetap ada kemungkinan bahwa pemahaman anak tidak sepenuhnya terungkap.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa proses pemaknaan anak usia 4-5 tahun di KB Nurul Hikmah terhadap konsep bentuk dan warna melalui animasi edukatif terjadi melalui tiga mekanisme utama.

Pertama, asosiasi dengan pengalaman konkret. Anak-anak menghubungkan bentuk dan warna yang mereka lihat di layar dengan objek-objek yang sudah mereka kenal dalam kehidupan sehari-hari. Lingkaran diasosiasikan dengan roda, bola, apel, atau permen. Segitiga diasosiasikan dengan atap rumah. Persegi diasosiasikan dengan kotak bekal atau kotak mainan. Persegi panjang diasosiasikan dengan pintu, buku, meja, atau ponsel. Warna-warna dasar diasosiasikan dengan benda-benda yang memiliki warna tersebut: merah dengan apel, kuning dengan pisang, hijau dengan daun, dan biru dengan langit.

Kedua, konstruksi makna melalui interaksi sosial. Anak-anak membangun pemahaman tidak secara individu, melainkan melalui percakapan spontan dengan teman sebaya dan guru. Anak yang pendiam seperti A7 (Leni) baru berani berbicara setelah mendengar teman-temannya menyebut bentuk dan warna, menunjukkan bahwa interaksi sosial berperan sebagai *scaffolding* dalam proses pemaknaan.

Ketiga, penguatan melalui pengulangan paparan. Paparan animasi edukatif secara berulang membantu anak menginternalisasi

konsep bentuk dan warna. Pada sesi pertama, A6 dan A7 masih sangat pasif. Namun, pada sesi keempat, A7 mampu menyebut *"Daun... ijo. Langit... biru."* dengan suara lebih jelas, menunjukkan adanya peningkatan pemahaman seiring dengan frekuensi paparan.

Faktor-faktor yang memengaruhi perbedaan pemaknaan anak meliputi intensitas pendampingan orang tua, ketersediaan media pendukung di rumah, karakteristik personal anak, kondisi psikologis saat menonton, dan frekuensi paparan media. Anak yang sering didampingi orang tua saat menonton tayangan di rumah dan memiliki akses ke media pendukung seperti mainan balok atau buku mewarnai menunjukkan pemahaman yang lebih baik dibandingkan anak yang jarang didampingi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kepala sekolah, guru, orang tua, dan anak-anak KB Nurul Hikmah, Dusun Paleran, Desa Gunungmalang, Kecamatan Sumberjambe, Kabupaten Jember, yang telah berpartisipasi dengan penuh semangat dalam penelitian ini. Ucapan terima kasih khusus disampaikan kepada dosen pembimbing dan penguji di Universitas PGRI Argopuro Jember, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, atas bimbingan dan dukungan yang tak ternilai selama perjalanan penelitian ini. Penelitian ini dilaksanakan sebagai bagian dari pemenuhan tugas akhir skripsi di Universitas PGRI Argopuro Jember.

REFERENSI

Asmara, A., Judijanto, L., Hita, I. P. A. D., & Saddhono, K. (2023). *Media pembelajaran berbasis teknologi: Apakah memiliki pengaruh terhadap peningkatan kreativitas pada anak usia dini.* Jurnal Obsesi, 7(6). https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5728

Asmawati, L. (2022). *Peran orang tua dalam pemanfaatan teknologi digital pada anak usia dini.* Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(1). https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1170

Damayanti, H. L. (2022). *Peran orang tua dalam membentuk karakter anak di era digital.* PAKAR Pendidikan, 20(1). https://doi.org/10.24036/pakar.v20i1.254

Finalita, N., Purnama, S., & Sibawaihi. (2026). Pembelajaran bentuk geometri anak usia 5–6 tahun melalui media realita di RA Al Falah Banyuwangi. *Jurnal Manajemen dan Pendidikan Dasar, 6(1).* https://doi.org/10.58578/arzusin.v6i1.9171

Gumilang, M. S., Wahyuni, S., Rahayu, W. W., & Hamid, L. (2024). Mengungkap perkembangan anak usia dini: Peran persepsi warna dalam pembentukan identitas. *RECQA: Research Early Childhood Qurrota A'yun, 1(1).* https://doi.org/10.64724/4wp5bq35

Hariyati, S. B., & Nurhafizah. (2023). Pengembangan video animasi terhadap kecerdasan interpersonal anak usia dini (dengan integrasi warna visual). *Jurnal Obsesi, 7(1).* https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.4033

Hidayat, A. (2021). *Pengaruh media animasi terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini.* Jurnal Obsesi, 5(2). https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.789

Lestari, R. H., Westhisi, S. M., & Wulansuci, G. (2023). *Media berbasis TIK sebagai media pengganti realitas pada pembelajaran anak usia dini di masa pandemi Covid-19.* Jurnal Ilmiah Potensia, 8(1). https://doi.org/10.33369/jip.8.1.26-34

Muliasari, A., & Linda. (2021). Sikap dan respon anak PAUD dalam mengenal metamorfosis serangga melalui media animasi (dengan fokus warna). *Jurnal Obsesi, 5(2).* https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.776

Pangestu, M. A., Pujiastuti, S. I., Pratiwi, N., & Hikmah. (2025). Pengembangan video "Aku dan Lingkunganku" dalam meningkatkan kesadaran anak akan pentingnya menjaga lingkungan (melalui warna visual). *Jurnal Obsesi, 9(6).* https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i6

Pearsall, M. (1965). *Participant observation as role and method in behavioral research.* Nursing Research, 14, 37–42. https://doi.org/10.1097/00006199-196501410-00011

Rahmi, P., Yulianti, N., & Fajriah, H. (2022). *Penerapan metode proyek pada anak usia 4–5 tahun terhadap peningkatan pemahaman konsep bentuk geometri.* Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak, 8(2). https://doi.org/10.22373/bunayya.v8i2.34966

Sari, D. I., Milawati, M., Agustin, N. D., & Kamila, A. N. (2026). Stimulasi perkembangan kognitif dan motorik dalam meningkatkan literasi warna anak usia dini melalui permainan edukatif dan mewarnai. *CREATIVE: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 1(2).* https://doi.org/10.65881/creative.v1i2.32

Suprihatin, N., & Hidayah, N. (2025). Peningkatan mengenal kombinasi warna melalui media eksperimen sains sederhana pada anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Pendidikan AURA, 6(2).* https://doi.org/10.37216/aura.v6i2.3085

Umamah, R., Kharismawati, I., & Kurnia, N. (2026). Penerapan permainan balok warna dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 3–4 tahun. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 11(3).* https://doi.org/10.29303/jipp.v11i3.5142

Umyati, & Rocmah, L. I. (2025). Geometric shapes media for cognitive abilities in early childhood. *Indonesian Journal of Education Methods Development, 20(1).* https://doi.org/10.21070/ijemd.v20i1.922

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes.* Harvard University Press. https://doi.org/10.2307/j.ctvjf9vz4

Winarno, K. (2015). *Memahami etnografi ala Spradley.* SMART: Jurnal Studi Masyarakat, Religi, dan Tradisi, 1(2). https://doi.org/10.18784/smart.v1i2.256

Wulandari, H., & Anissa, F. (2024). *Analisis persepsi orang tua dengan pengenalan teknologi digital di kalangan anak usia dini.* Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 10(12). https://doi.org/10.5281/zenodo.12522813

Yumarni, V. (2022). *Pengaruh gadget terhadap anak usia dini.* Jurnal Literasiologi, 8(2). https://doi.org/10.47783/literasiologi.v8i2.369