

Pengaruh Media Berbasis Animasi 3 Dimensi Terhadap Minat Belajar Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Pertiwi Kota

Mawar Zahira¹, Dian Miranda², Siska Perdina³

Universitas Tanjungpura, Indonesia¹⁻³

Email Korespondensi: F1122211016@student.untan.ac.id

Article received: 10 April 2026, Review process: 12 Mei 2026,

Article Accepted: 22 Juni 2026, Article published: 01 Juli 2026

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of 3D animation media on the learning interest of children aged 4-5 years at TK Pertiwi in Pontianak City. Engaging and efficient learning remains a necessity, and the utilization of technological advancements has become a concern for all educational activities (Palioura & Dimoulas, 2022). Students' interest in participating in learning is important for the smooth running of the teaching and learning process (Sulistyorini, 2021). This study uses a quantitative method with a pre-experimental design, a purposive sampling technique with 11 respondents, and data analysis using a Paired T-test with a p-value < 0.05. Interview results indicate that there is an effect of 3D animation-based media, and observation results show that there is an effect of 3D animation-based media on the learning interest of children aged 4-5 years at TK Pertiwi.

Keywords: learning media, 3 dimensional

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media animasi 3D terhadap minat belajar anak usia 4-5 tahun di TK Pertiwi Kota Pontianak. pembelajaran menarik dan efisien tetap menjadi keharusan dan pemanfaatan kemajuan teknologi menjadi perhatian seluruh perangkat kegiatan Pendidikan (Palioura & Dimoulas, 2022). Minat belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran merupakan sesuatu yang penting dalam kelancaran proses belajar mengajar (Sulistyorini, 2021). Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain pra-eksperimen design, teknik pengambilan sampel yaitu purposive sampling sebanyak 11 responden, analisis data menggunakan uji Paired T-test dengan nilai p-value < 0,05. Hasil wawancara. Artinya adanya pengaruh media berbasis animasi 3D dan hasil observasi. Artinya ada pengaruh media berbasis animasi 3D terhadap minat belajar anak usia 4-5 tahun di TK pertiwi kota.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, 3 Dimensi

PENDAHULUAN

Minat belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran merupakan sesuatu yang penting dalam kelancaran proses belajar mengajar (Sulistyorini, 2021). Peserta didik yang mempunyai minat belajar tinggi dalam proses pembelajaran dapat menunjang hasil belajar semakin baik, sebaliknya minat belajar peserta didik yang rendah maka kualitas pembelajaran akan menurun dan akan berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Firdaus mengemukakan bahwasannya jika minat belajar peserta didik kurang baik, maka peserta didik akan merasa bosan dan tidak mau belajar, Maka dari itu sebagai seorang guru harus bisa menyesuaikan pembelajaran sesuai karakteristik anak (Firdaus, 2019).

Peneliti menemukan permasalahan dilapangan terkait berdasarkan Prapenelitian melalui observasi yang telah dilakukan peneliti yakni di TK Pertiwi Kota, permasalahan di TK Pertiwi Kota adalah variasi media pembelajaran cenderung menggunakan media yang sama dan berulang seperti menggunakan media buku paket, buku tulis, dan media APE (alat permainan edukasi) akan tetapi jarang diterapkan. Hal ini berdampak pada pembelajaran anak yang membuat minat belajar anak menjadi rendah, seperti tugas dibuku paket yang biasa digunakan dalam pembelajaran tidak diselesaikan oleh anak, anak cenderung tidak menyelesaikan tulisan huruf maupun angka, bahkan ada anak sama sekali tidak mau belajar, dari awal sampai dengan akhir, anak mengeluh ingin bermain bahkan pada awal pembelajaran, tapi tindakan guru yang tegas anak jadi mau belajar dan kadang belum terselesaikan, dalam mewarnai terdapat siswa laki-laki cenderung mewarnai dengan banyak warna menjadi satu warna yang berantakan, keluar dari garis, sedangkan peserta didik perempuan dikelas B1 ini suka mewarnai di buku paket. Selain itu anak juga mengucapkan kata-kata bosan dalam proses belajarnya, dan ingin pulang. Pembelajaran di TK pertiwi ini juga belum pernah menggunakan media teknologi dalam pembelajarannya hanya menggunakan buku paket, buku tulis dan APE (terkadang) dan hasil diskusi singkat bahwa TK pertiwi kedepannya akan menggunakan media teknologi dalam pembelajarannya.

Berdasarkan pemaparan tersebut, artikel ini bertujuan merumuskan strategi dalam proses pembelajaran anak diselingi dengan bermain dan mengeksplere objek pada media pembelajaran, akan tetapi jika objek tersebut sulit untuk dijangkau maka media animasi 3 dimensi memberi peluang untuk anak melihat objek yang nyata dan menarik, peran guru dalam membuat pembelajaran yang menyenangkan menggunakan media animasi 3 Dimensi lebih menarik di era teknologi seperti sekarang ini. Maka dari itu peneliti tertarik mengangkat judul "Pengaruh Media Berbasis Animasi 3D terhadap Minat Belajar Anak Usia 4-5 tahun di TK Pertiwi Kota"

METODE

Penelitian yang peneliti lakukan adalah jenis penelitian eksperimen. Metode eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan (treatment) tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2017), metode penelitian ini menggunakan Pre-

Experimental Designs dengan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan peneliti adalah desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pre-eksperimen design bentuk Pre test-Post test design. Populasi peserta didik di TK Pertiwi Kota Pontianak yaitu 35 orang. Adapun sampel dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik dengan usia 4-5 tahun di kelas B1 di TK pertiwi kota. Instrumen dalam penelitian ini adalah menggunakan lembar instrumen penelitian. Instrumen yang digunakan untuk menilai respon, ekspresi fisik, dan perilaku anak berupa tanda check-list pada kategori pada masing-masing penilaian indikator pada masing-masing subjek penelitian. Skala dalam penelitian ini menggunakan penilaian skala guattman. Alat pengumpul data dalam penelitian ini berupa lembar observasi, lembar wawancara, dan lembar dokumentasi. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis parametrik yakni paired sample t-Test. Peneliti menggunakan uji Paired t-Test Sample. Interpretasi uji analisis Paired t-Test Sample Jika hasil uji T ($p\text{-value} < 0,05$), berarti ada pengaruh yang antara pengukuran pertama dan kedua. Adapun hasil uji -T tidak berpengaruh ($p\text{-value} > 0,05$), berarti tidak ada pengaruh yang signifikan antara pengukuran pertama dan kedua.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian media berbasis animasi 3 Dimensi menciptakan ruangan belajar yang menyenangkan dan efektif serta interaktif sehingga berpengaruh pada minat belajar anak usia 4-5 tahun.

Minat Anak Sebelum Pembelajaran Menggunakan Media Berbasis Animasi 3 dimensi (buku paket)

Peneliti melakukan observasi awal dan melakukan penelitian untuk memperoleh data pre-test. Pada proses pembelajaran peneliti menggunakan media yang digunakan yakni buku paket sesuai dengan tema binatang. Adapun tabel frekuensi dari data SPSS V25 terlihat hanya 18.2% yang minat dan 81.8% tidak minat. Hal ini dikarenakan perlakuan anak yang belum mencapai indikator ketentuan dari lembar observasi dari peneliti dan partisipan.

Dari hasil pre-test yakni menggunakan media pembelajaran yang umum digunakan dengan mean di angka 4.36. Adapun data menunjukkan bahwa sebagian besar anak dikategorikan tidak minat dalam pembelajaran menggunakan buku paket, ditunjukkan dengan 9 anak pada observasi dan 5 anak pada wawancara.

Menurut hasil penelitian, anak tidak berminat ditunjukkan dengan perlakuan seperti tidak menyelesaikan tugas dibuku paketnya, anak lupa ketika instruksi/penjelasan ketika sudah dikursi, anak juga cenderung tidak mau maju kedepan untuk menjawab pertanyaan dan ekspresi mereka juga menunjukkan ekspresi biasa saja pada proses pembelajaran dan fokus yang pendek membuat anak ingin bermain, anak memang tidak lepas dari bermain dan permainan dalam proses pembelajarannya, jika penggunaan buku paket yang cenderung berfokus pada menulis dan berhitung maka anak akan cepat bosan sehingga hasil belajar anak tidak efektif. Jadi diperlukan variasi media pembelajaran seperti penggunaan APE, penggunaan media teknologi, dan penggunaan buku paket yang terjadwal.

Hal ini sejalan dengan Aprijal et al., (2020) bahwa siswa tidak akan belajar dengan baik apabila materi yang dipelajarinya tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak merasa tertarik terhadap materi tersebut dan dengan demikian siswa tidak akan mendapatkan hasil yang baik dari pelajaran dikarenakan malas untuk belajar

Tabel 1

<i>Valid</i>			
		f	%
	Tidak minat	9	81.8
	Minat	2	18.2
	Total	11	100.0

Minat anak setelah pembelajaran menggunakan media berbasis animasi 3 Dimensi.

Pada penelitian, peneliti memberi intruksi dan penjelasan terkait hewan beserta media berbasis 3 Dimensi, gambar hewan yang ditampilkan secara 3D, anak bertanya dan peneliti membahas ciri-ciri hewan, warna dan bentuk dari layar. Adapun tabel frekuensi dari data SPSS V25 hanya 90.9% yang minat dan 9.1% tidak minat. Artinya angka minat pada post- test meningkat dan mencapai indikator ketentuan dari lembar observasi dari peneliti dan partisipan.

Berdasarkan temuan hasil penelitian pada post-test yakni dengan pembelajaran yang menggunakan media berbasis animasi 3 dimensi dengan mean di angka 7.91. Ditunjukkan dengan 11 anak pada wawancara dan 10 anak pada observasi dengan pembelajaran menggunakan media berbasis animasi 3 dimensi. Dibalik alasan angka minat lebih besar pada fakta lapangan, peneliti mengamati perlakuan anak lebih bersemangat dan anak lebih tidak sabar dalam permainan hal ini didukung juga dengan lembar observasi, perlakuan responden terlihat jelas dalam pengamatan, anak antusias dalam bertanya dan ingin maju kedepan, anak menunjukkan ekspresi senang dan tertawa, anak tidak sabar dalam antrian, anak dapat meniru tindakan guru, anak bisa menyelesaikan permainan dan mengerti saat ditanya pada evaluasi. Artinya anak turut aktif dalam kegiatan ini.

Hal ini didukung oleh Slameto (2015) bahwa minat belajar seorang peserta didik, minat belajar ini dapat dilihat dari keinginan peserta didik saat mengikuti pembelajaran disekolah sehingga dapat menjadi aktif dan disertai rasa senang dalam mengikuti proses pembelajaran.

Tabel 2

<i>Valid</i>			
		f	%
	Tidak minat	1	9.1
	Minat	10	90.9
	Total	11	100.0

Pengaruh media berbasis animasi 3 dimensi terhadap minat belajar anak usia 4-5 tahun

Berdasarkan tabel dan data dari dari SPSS V25 dengan uji-T, hasil penelitian yang dilakukan di TK Pertiwi Kota Pontianak menunjukkan bahwa dari 11 responden dikelas B1 dengan anak usia 4-5 tahun. Terlihat bahwa. H_a diterima dan H_0 ditolak dengan nilai sign. (2 tailed) .023 < 0.05 dari data uji t-Test. Artinya ada

pengaruh media berbasis animasi 3 dimensi terhadap minat belajar anak usia 4-5 tahun di TK pertiwi kota.

Hasil analisis uji T dengan jenis paired sample t-Test menunjukkan bahwa nilai mean minat anak pada pre-test dan post test tercatat meningkat dan pengolahan data yang peneliti lakukan untuk menguji minat anak dibanding dengan data pre-test dan post-test. Angka dari tabel berikut menunjukkan peningkatan minat anak berdasar indikator. Olah data tercatat $P_value\ 0.023 < 0.05$. Artinya ada pengaruh animasi berbasis 3 dimensi terhadap minat belajar anak usia 4-5 tahun.

Hal ini sejalan Johari et al., 2016; Komaro et al., 2018 bahwa animasi berbasis 3 dimensi dapat menarik perhatian dan fokus siswa yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dan memiliki sifat interaktif dimana mempunyai kemampuan untuk memudahkan respon dari siswa. Menurut hasil temuan peneliti media berbasis animasi 3D menciptakan ruangan belajar yang menyenangkan dan efektif serta interaktif sehingga berpengaruh pada minat belajar anak usia 4-5 tahun. Hal ini sejalan dengan Rahmawati et al. (2024) pada penggunaan animasi 3D dalam Assemblr Edu memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa, animasi 3D memberikan dimensi baru dalam proses pembelajaran, yang membuat materi pelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Dengan visualisasi yang mendetail dan interaktif, siswa dapat melihat dan berinteraksi dengan objek-objek pelajaran dalam bentuk tiga dimensi, yang membantu mereka memahami konsep secara lebih mendalam.

Tabel 3

	Mean	Std. Error Mean	Std. Deviation	Sig.(2-tailed)
Pair 1 T.preobs -T.postobs	-3.545	4.390	1.324	.023

SIMPULAN

Kesimpulan penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi yang akan memberikan pemahaman dan meningkatkan pengetahuan guru tentang bagaimana pengaruh media berbasis animasi 3 dimensi terhadap minat belajar anak usia 4-5 tahun dan dapat diimplemntasikan dalam pembelajaran di sekolah dengan bahan ajar yang menarik sehingga pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan serta hasil analisis data menggunakan SPSS 25 pada anak usia 4-5 tahun di kelas B1 tepatnya di TK pertiwi kota didapatkan kesimpulan yaitu 1) Hasil pre-test yakni menggunakan media pembelajaran yang umum digunakan dengan mean di angka 4.36. Artinya angka kategori minat anak usia 4-5 tahun lebih kecil dalam pembelajaran menggunakan buku paket yang biasa digunakan. 2) Hasil post-test yakni dengan pembelajaran yang menggunakan media berbasis animasi 3 dimensi dengan mean di angka 7.91. Artinya angka kategori minat anak usia 4-5 tahun lebih besar dalam pembelajaran menggunakan animasi berbasis 3 dimensi. 3) Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa animasi

berbasis 3 dimensi tidak hanya menarik perhatian anak-anak tetapi juga memotivasi mereka untuk lebih terlibat dalam aktivitas pembelajaran. Adapun angka pengaruh sig. 2-tailed $0.023 < 0.05$. H_a diterima dan H_0 ditolak artinya adanya pengaruh media berbasis animasi 3 dimensi terhadap minat belajar anak usia 4-5 tahun di TK pertiwi kota

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada orang tua yang telah mendanai penelitian ini. Terima kasih juga kepada rekan penulis yang terlibat atas kontribusi pada perencanaan, pengumpulan data, analisis, dan penulisan naskah. Penghargaan kami sampaikan kepada pihak-pihak yang membantu kelancaran proses penelitian termasuk responden dan institusi terkait serta orang-orang terdekat yang memberi dukungan moral. Kami juga menyampaikan terima kasih kepada QOUBA: Jurnal Pendidikan atas kesempatan dan arahan selama proses penelaahan naskah. Semua kekurangan yang tersisa menjadi tanggung jawab penulis

DAFTAR RUJUKAN

- Aprijal, A., S. (2020). Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Sungai Salak Kecamatan Tempuling. *Jurnal Mitra PGMI*. 6(1).
- Astuti, R. D., & Mustofa, M. (2021). Implementasi Pemodelan Rapid Application Development
- Cahyani, I. R. (2020). Pemanfaatan media animasi 3D di SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*. 5(1).
- Danuri, P. P., Maisaroh, S., & Prosa, P. G. S. D. (2019). Metodologi Penelitian Pendidikan. Edwards, S. (2017). Play-based learning and intentional teaching: Forever different?. *Australasian Journal of Early Childhood*, 42(2).
- Firdaus, C. B. (2019). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Minat Belajar Siswa Terhadap Mata Pelajaran Matematika di MTs Ulul Albab. *Journal On Education*. 2(1).
- Johari, A. (2014). Penerapan media video dan animasi pada materi memvakum dan mengisi refrigeran terhadap hasil belajar siswa (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Komaro, M., Ariyano, A., Suherman, A., & Geovani, G. F. (2018). Problem solving in phase diagram of engineering material subject through animation as learning media. In *MATEC Web of Conferences* (Vol. 197, p. 12008). EDP Sciences.
- Prihatin, T., & Andharsaputri, R. L. (2021). Pengenalan Bahasa Inggris Melalui Media Pembelajaran Animasi Interaktif. *JOISIE (Journal Of Information Systems And Informatics Engineering)*, 5(2).
- Priyatmono, D. (2013). Proses Pemuatan Karya Animasi online.
- Rahmawati, S., & Usamah, A. (2024). "Pengaruh Animasi 3D Dalam Assemblr Edu Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Materi Siklus Air Di SDN 1 PAKEMITAN." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(03)

- Siburian, R., Pasaribu, I. L., & Gaol, D. L. (2022). Peran Guru PKN Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Sistem dan Dinamika Demokrasi Pancasila di Kelas X MIA-2 SMA Negeri 1 Paranginan Kecamatan Paranginan Kabupaten Humbang Hasundutan tahun Pelajaran 2018/2019. CIVICS PUBLIKA-Jurnal Pendidikan Pancasila & Kewarganegaraan, 44-55.
- Slameto. (2015). Buku Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono, (2017). Metode penelitian pendidikan, pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Angewandte Chemie International Edition..
- Sulistyorini, D. Efforts to Improve Students Interest in Learning Class 2 State Elementary School 2 Sobokerto. In Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series (Vol. 4, No. 5)
- Statistik, B. P. (2022). Analisis Profil Penduduk Indonesia. Badan Pusat Statistik.
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini.
- Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 1(1).