

Bagaimana Keterkaitan Jenis Video Animasi dengan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini?

Miftakhul Khusna Kurniawati¹✉, Ika Budi Maryatun²

Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia ⁽¹⁾⁽²⁾

DOI: [10.31004/aulad.v9i1.1448](https://doi.org/10.31004/aulad.v9i1.1448)

✉ Corresponding author:

[\[miftakhulkhusna.2024@student.uny.ac.id\]](mailto:miftakhulkhusna.2024@student.uny.ac.id)

Abstrak

Perkembangan teknologi digital membuat anak usia dini semakin akrab dengan video animasi sebagai media hiburan maupun pembelajaran. Kondisi ini memunculkan pertanyaan mengenai pengaruh jenis video animasi terhadap aspek perkembangan anak, khususnya kecerdasan visual spasial. Penelitian ini bertujuan menganalisis keterkaitan antara jenis video animasi yang ditonton anak dengan perkembangan kecerdasan visual spasial berdasarkan perspektif orang tua. Pendekatan deskriptif kualitatif digunakan melalui wawancara dengan 14 orang tua yang anaknya rutin menonton video animasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kedua jenis video animasi dapat mendukung perkembangan kecerdasan visual spasial, namun video animasi tematik dinilai lebih efektif karena lebih eksplisit menampilkan warna, bentuk, pola, posisi, dan arah objek. Penelitian ini menegaskan pentingnya pemilihan konten yang sesuai usia dan pendampingan orang tua untuk meminimalkan risiko seperti kecanduan.

Kata Kunci: Perkembangan Anak, Pembelajaran Digital, Persepsi Orangtua, Teknologi Pendidikan, Stimulus Visual

Abstract

The development of digital technology has made young children increasingly familiar with animated videos as a medium for entertainment and learning. This situation raises questions about the influence of animated videos on children's development, particularly their visual spatial intelligence. This study aims to analyze the relationship between the types of animated videos watched by children and the development of visual spatial intelligence based on the parents' perspective. A qualitative descriptive approach was used through interviews with 14 parents whose children regularly watch animated videos. The results of the study show that both types of animated videos can support the development of visual spatial intelligence, but thematic animated videos are considered more effective because they more explicitly display colors, shapes, patterns, positions, and directions of objects. This study emphasizes the importance of selecting age-appropriate content and parental guidance to minimize risks such as addiction.

Keywords: Child Development, Digital Learning, Parental Perceptions, Educational Technology, Visual Stimulus

Article Info

Copyright (c) 2026 Miftakhul Khusna Kurniawati, Ika Budi Maryatun

Received 14 November 2025, Accepted 10 Desember 2025, Published 15 January 2026

1. PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami tahap pertumbuhan dan perkembangan yang cepat. Menurut UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003, hakikat anak usia dini adalah anak dari lahir sampai usia 6 tahun. Pada masa ini, anak mudah mengingat segala hal yang dilihat dan didengar dari lingkungan sekitarnya sehingga sering juga disebut dengan masa ‘golden age’ atau masa keemasan (Nazila Adistiarachma & Dwi Alia, 2025). Pertumbuhan dan perkembangan anak pada masa keemasan ini berbeda antara anak yang satu dengan yang lain karena setiap anak memiliki sifat unik dan karakteristiknya sendiri (Maryani et al., 2022). Meskipun setiap anak memiliki sifat dan karakteristik yang berbeda, tapi pertumbuhan dan perkembangan anak pada masa keemasan tetap harus dimaksimalkan agar anak dapat tumbuh menjadi individu yang berkualitas (Nadia et al., 2025). Hal ini dapat dilakukan dengan pemberian stimulus dan pembimbingan yang sesuai dengan aspek perkembangan anak. Salah satu pembimbingan yang dapat diberikan adalah dengan pendidikan anak usia dini (PAUD).

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah tahap pendidikan yang bertujuan membina anak dengan memberikan rangsangan untuk mendukung tumbuh kembang anak agar siap memasuki jenjang pendidikan selanjutnya (Amalia Kartika Mohama et al., 2023). Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan dan aspek perkembangan dalam diri anak agar anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya (Farrasia et al., 2023). Selain berfokus pada pemberian stimulus untuk mengoptimalkan aspek perkembangan anak, PAUD juga berfokus dalam mengembangkan kecerdasan pada diri anak. Gardner (2011) menjelaskan bahwa kecerdasan anak tidak bersifat tunggal, melainkan terdiri dari berbagai jenis kecerdasan (multiple intelligence) seperti kecerdasan verbal-linguistik, kecerdasan logis-matematis, kecerdasan kinetik, kecerdasan visual spasial, kecerdasan interpersonal, lecerdasan intrapersonal, kecerdasan natural, kecerdasan music, dan kecerdasan spiritual (Indra Saeful Hidayat & Agus Abdullah Ashari, 2023). Salah satu kecerdasan yang perlu dikembangkan secara maksimal pada diri anak melalui pembinaan di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah kecerdasan visual spasial.

Kecerdasan visual spasial merupakan sebuah kemampuan dalam diri anak yang mendukung anak untuk dapat berimajinasi tentang gambar, pola, bentuk, dan warna (Fauziah Nasution et al., 2025). Potensi kecerdasan visual spasial dalam diri anak bisa ditingkatkan melalui kegiatan yang berhubungan dengan visualisasi dan gambar seperti kegiatan menggambar, melukis, menyusun balok, dan lain-lain. Kecerdasan visual spasial sangat penting untuk dikembangkan dikarenakan kecerdasan ini dapat membantu anak dalam memecahkan masalah atau menemukan jawaban dari hal-hal disekitar anak (Fathonah et al., 2020). Kecerdasan visual-spasial juga berkontribusi pada perkembangan aspek kognitif anak, misalnya melalui keterampilan membaca peta, mengenali dan menavigasi ruang, memahami konsep geometri, serta kemampuan sejenis lainnya (Banten, 2025). Anak yang memiliki kecerdasan visual spasial yang baik biasanya mudah dalam mengingat arah, warna, lokasi, dan bentu yang ada disekitarnya (Dewi & Apriani, 2023). Anak yang memiliki kecerdasan visual spasial biasanya mampu menyimpan informasi tentang benda yang dilihat dan didengar ke dalam memori otak untuk jangka waktu yang cukup lama, sehingga anak dapat menggambar dengan tepat sesuai bentuk, pola, dan ukuran (Putri & Widayanti, 2024). Anak yang kecerdasan visual spasialnya di stimulasi dengan baik biasanya memiliki kemampuan berpikir yang lebih baik sehingga sangat penting untuk mengembangkan kecerdasan visual spasial anak secara maksimal.

Namun, terdapat beberapa kendala terkait dengan perkembangan kecerdasan visual spasial pada anak usia dini. Salah satunya adalah kemampuan guru yang masih terbatas dalam menerapkan media pembelajaran yang kreatif terutama pada pemanfaatan media berbasis teknologi. Kegiatan pembelajaran yang diberikan kebanyakan masih kurang dalam menstimulasi kecerdasan visual-spasial anak sehingga menyebabkan anak kesulitan memahami inti pembelajaran akibat keterbatasan media yang digunakan (Indra Saeful Hidayat & Agus Abdullah Ashari, 2023). Kurangnya variasi pembelajaran juga menjadi salah satu faktor yang menyebabkan kecerdasan visual spasial anak tidak dapat berkembang secara maksimal (Fathonah et al., 2020). Anak yang kurang dalam kecerdasan visual spasial biasanya menunjukkan kurangnya pemahaman terhadap pembelajaran yang berkaitan dengan konsep warna, seperti mengenali dan mengelompokkan benda berdasarkan warna dasar, serta menyebutkan kembali benda atau urutan kegiatan yang baru diamati. Anak juga belum mampu membedakan arah kanan dan kiri, mengenali warna dengan baik, serta mengalami kesulitan dalam

mengingat dan mengelompokkan berbagai bentuk (S. Amalia & Imamah, 2025). Anak yang memiliki keterbatasan dalam kecerdasan visual-spasial cenderung mengalami kesulitan dalam mengenali simbol-simbol bahasa dan tulisan (Putri & Widayanti, 2024).

Salah satu cara yang dapat digunakan untuk menstimulasi kecerdasan visual spasial anak adalah dengan menggunakan media yang kreatif dan menarik seperti video animasi. Video animasi adalah suatu media yang memadukan unsur audio dan visual serta dapat menampilkan objek atau materi secara lebih jelas dan mendetail agar mampu menarik minat penonton (Harahap et al., 2025). Video animasi menjadi media yang sangat digemari anak karena menyajikan konten-konten yang menarik dengan melibatkan dua indra yaitu mata dan telinga sehingga mampu mengurangi kebosanan anak (Laiya et al., 2023). Pada pembelajaran, video animasi dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dalam diri anak, memahami konsep berhitung awal, meningkatkan pengalaman belajar, dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan (Enjela et al., 2024). Media video animasi memiliki berbagai manfaat untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran, khususnya pada Pembelajaran Anak Usia Dini (PAUD).

Video animasi terbagi menjadi dua jenis, yaitu video animasi tematik dan video animasi non-tematik. Video animasi tematik merupakan media yang disusun berdasarkan tema tertentu dengan menampilkan materi dalam bentuk gambar yang bisa bergerak dan didukung dengan suara yang menarik sehingga anak akan lebih mudah dalam memahami konsep pembelajaran (Rahmawati, 2021). Video animasi tematik disusun berdasarkan tema tertentu sesuai kurikulum tematik terpadu dengan menggabungkan berbagai aspek perkembangan anak. Video animasi tematik dapat membantu anak untuk mengembangkan nilai kerja sama, tanggung jawab, dan kepedulian sosial. Video animasi tematik memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dengan mengaitkan berbagai aspek perkembangan anak sehingga anak akan memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna (Kurniawan, 2022).

Video animasi non-tematik merupakan media yang lebih berfokus pada pemahaman konsep spesifik yang berdiri sendiri dan tidak terintegrasi dengan tema yang lain (Putri, 2020). Media ini biasanya digunakan agar anak dapat memahami konsep-konsep dasar seperti mengenal huruf, warna, bentuk, berhitung, dan percobaan sains. Video animasi non-tematik sesuai untuk memperkuat pemahaman konsep spesifik karena berfokus pada satu tujuan pembelajaran yang jelas, tapi kurang terkait dengan bidang pengembangan anak secara menyeluruh. Setiap jenis video animasi memiliki kelebihannya sendiri-sendiri. Guru maupun orangtua perlu menyesuaikan pemilihan jenis video animasi sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik anak agar media video animasi tidak hanya berperan sebagai media hiburan tetapi juga sebagai sarana pembelajaran (Sulastri, 2019).

Hipotesis sementara dalam penelitian deskriptif kualitatif ini berpijak pada dugaan awal bahwa pemanfaatan video animasi, baik yang bersifat tematik maupun non-tematik, berpotensi memberikan kontribusi terhadap munculnya ragam pengalaman visual anak yang dapat memengaruhi perkembangan kecerdasan visual spasial mereka. Dugaan ini muncul dari fenomena di lapangan yang menunjukkan bahwa variasi media digital khususnya video animasi dapat memperkaya stimulus visual melalui warna, gerak, bentuk, dan pola yang ditampilkan secara dinamis. Namun demikian, hipotesis ini bersifat tentatif dan akan divalidasi serta direkonstruksi berdasarkan temuan empiris selama proses pengumpulan data, karena pendekatan kualitatif lebih menekankan pada pemaknaan mendalam terhadap fenomena pembelajaran sebagaimana dialami oleh orangtua dan anak dirumah. Belum diketahui secara pasti bagaimana keterkaitan jenis video animasi dengan perkembangan kecerdasan visual spasial anak usia dini sehingga diperlukan penelitian lebih lanjut mengenai hal ini. Berdasarkan latar belakang masalah dan kajian penelitian terdahulu, peneliti tertarik untuk mengkaji secara lebih mendalam apakah jenis video animasi memiliki keterkaitan dengan perkembangan kecerdasan visual spasial anak usia dini. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang relevan dengan era digital serta menjadi acuan bagi guru dan orang tua dalam mendampingi anak mengakses dan memanfaatkan media digital secara bijak untuk menunjang perkembangan kecerdasan visual spasial anak.

2. METODE

Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif menggunakan metode deskriptif. Pendekatan ini digunakan untuk menelaah, memahami, dan menganalisis secara mendalam tentang bagaimana jenis video animasi berhubungan dengan perkembangan kecerdasan visual spasial anak

usia dini berdasarkan persepsi orangtua. Subjek dalam penelitian ini terdiri atas 14 orang tua yang berdomisili di Kabupaten Sukoharjo. Subjek dipilih dengan purposive sampling, yaitu subjek diambil berdasarkan kriteria tertentu. Subjek yang diambil dalam penelitian ini adalah orangtua yang memiliki anak usia dini (4-6 tahun), anak menonton video animasi dirumah, berdomisili di Kabupaten Sukoharjo dan orangtua yang memiliki pengalaman langsung dalam mendampingi anak menggunakan media video animasi di rumah.

Data dikumpulkan melalui wawancara semi terstruktur dengan panduan pertanyaan yang telah disusun melalui google form. Pertanyaan yang diajukan mencakup jenis animasi yang sering ditonton anak, durasi saat anak menonton video animasi, konteks menonton, peran orangtua, dan pengamatan terhadap kecerdasan visual spasial anak setelah menonton video animasi. Teknik pengumpulan data juga dilakukan melalui dokumentasi yang berupa unggahan foto saat anak sedang menonton video animasi yang dikirim oleh orangtua melalui google formulir. Validitas instrumen dalam penelitian ini diperkuat melalui uji konfirmabilitas. Uji konfirmabilitas dilakukan dengan memastikan bahwa setiap temuan dan interpretasi data benar-benar bersumber dari informasi yang diberikan orangtua, bukan dari asumsi atau subjektivitas peneliti. Seluruh proses pengumpulan data, mulai dari jawaban wawancara hingga dokumentasi foto yang dikirimkan melalui google formulir, disimpan secara sistematis sebagai bukti audit trail agar proses analisis dapat ditelusuri dan dipertanggungjawabkan.

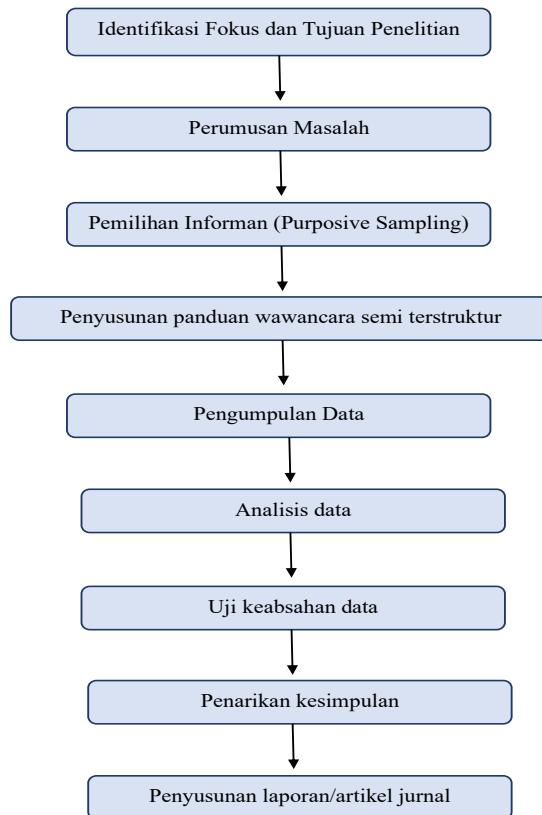
Teknik analisis data dilakukan secara kualitatif dengan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Tahap reduksi data dilakukan dengan menyeleksi kemudian menyederhanakan informasi yang sesuai dengan fokus penelitian. Penyajian data dilakukan dalam bentuk deskriptif naratif agar dapat menggambarkan hasil temuan lapangan secara rinci dan kontekstual. Penarikan kesimpulan dilakukan dengan menafsirkan data yang diperoleh untuk menemukan keterkaitan antara jenis video animasi dengan kecerdasan visual spasial anak usia dini.

Keabsahan data diuji dengan teknik triangulasi sumber, yaitu membandingkan data dari hasil wawancara orangtua dengan temuan pada studi literatur dan dokumentasi foto. Analisis ini dilakukan agar diperoleh pemahaman yang mendalam mengenai bagaimana keterkaitan antara jenis video animasi dengan kecerdasan visual spasial anak usia dini. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dan praktis bagi pendidik dan orangtua dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif berbasis media digital di pendidikan anak usia dini. Gambar 1 merupakan bagan urutan pelaksanaan dalam penelitian ini.

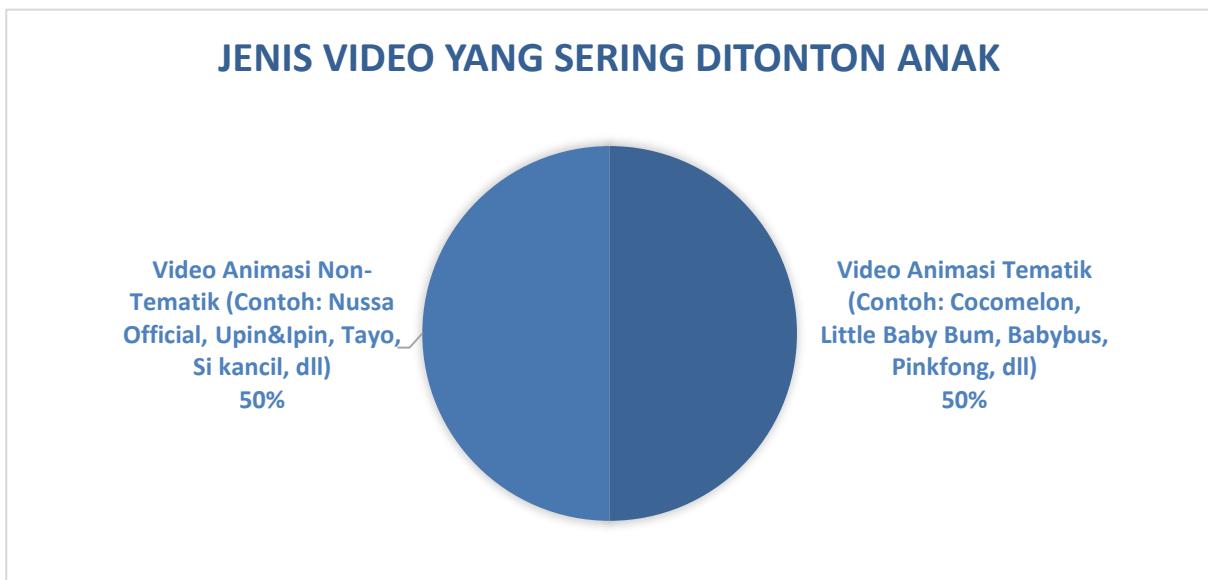
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Jenis Video Animasi yang Sering Ditonton Anak

Berdasarkan wawancara dengan 14 orang tua di Kabupaten Sukoharjo, ditemukan pola terbelah dimana anak-anak sering menonton dua kategori video animasi yaitu video animasi tematik dan non-tematik. Secara kuantitatif sederhana, masing-masing tujuh orang tua menyebutkan tontonan video animasi tematik (mis. Cocomelon, BabyBus, Little Baby Bum, Pinkfong) dan video animasi non-tematik (mis. Nussa Rara, Upin & Ipin, Tayo the Little Bus, Si Kancil) sebagai yang paling sering ditonton anak. Temuan ini tidak hanya menggambarkan variasi preferensi media, tetapi juga membuka pertanyaan penting tentang perbedaan karakter visual dan struktural kedua jenis animasi yang berpotensi memengaruhi stimulasi kecerdasan visual spasial. Video animasi tematik umumnya menyajikan pengulangan pola, warna cerah, dan konteks tematik yang terintegrasi sehingga dapat mendukung pengenalan pola, urutan, dan hubungan ruang objek secara kontekstual. Sedangkan video non-tematik cenderung menonjolkan narasi karakter dan adegan yang lebih beragam, yang mungkin merangsang kemampuan anak terhadap bentuk dan pemetaan ruang yang lebih fleksibel. Temuan deskriptif ini selaras dengan kerangka teori *multiple intelligence* yang dikemukakan oleh Howard Gardner yang menekankan bahwa setiap anak memiliki kompetensi kecerdasannya masing-masing dan media visual dapat memoderasi pengembangan kompetensi kecerdasan visual spasial anak (Putri & Widayanti, 2024).



Gambar 1. Tahap-tahap Penelitian.



Gambar 2. Diagram Jenis Video Animasi yang Sering Ditonton Anak.

Orangtua menyebutkan bahwa anak-anak cenderung lebih menyukai video dengan tampilan menarik yang penuh warna, ceria, dan memiliki karakter yang lucu. Hal ini dikarenakan video tersebut biasanya akan lebih mudah dipahami dan diingat oleh anak. Salah satu orangtua menyampaikan seperti berikut.

"anak saya suka menonton Cocomelon karena banyak lagunya dan ada pesan seperti membersihkan diri, hormat pada orangtua, dan tidak bicara dengan orang asing".

Orangtua lain juga menambahkan bahwa video seperti *Upin & Ipin* lebih disukai oleh anak karena alasan berikut.

"anak saya suka gambar-gambar hewan dan ceritanya mudah dipahami"

Hal ini menunjukkan bahwa anak lebih tertarik pada video yang menggabungkan unsur visual, audio, dan pesan moral secara sederhana. Orangtua menyebutkan bahwa anak-anak lebih menyukai video yang memiliki unsur lagu dan pesan moral karena video tersebut akan membantu anak lebih mudah dalam memahami isi cerita. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian dari (M. Amalia & Ramadan, 2024) yang mengemukakan bahwa video animasi dapat menarik perhatian anak karena didalamnya terdapat objek atau gambar yang dapat bergerak dan berganti warna. Penelitian oleh (Tarakan & Tarakan, 2022) juga menekankan bahwa video animasi dapat menyajikan gambar yang bergerak dan bersuara sehingga akan membantu anak dalam memahami materi yang bersifat dinamis.

Durasi dan Situasi Anak saat menonton video animasi

Tabel 1. Waktu Saat Anak Menonton Video Animasi.

Waktu saat Menonton Video Animasi	Jumlah Anak
Setelah belajar	7 Anak
Saat makan	4 Anak
Sebelum tidur	3 Anak
Sambil bermain atau bersantai	6 Anak

Berdasarkan wawancara dan data pada Tabel 1, durasi anak dalam menonton video animasi menunjukkan variasi yang cukup variatif, mulai dari 10–30 menit hingga 1–3 jam per hari. Variasi ini berkaitan dengan pola rutinitas keluarga, usia anak, serta keputusan orangtua dalam memberikan izin. Data pada tabel juga menunjukkan bahwa waktu menonton anak tersebar dalam beberapa konteks aktivitas, yaitu setelah belajar (7 anak), saat makan (4 anak), sebelum tidur (3 anak), dan sambil bermain atau bersantai (6 anak). Temuan ini memperlihatkan bahwa kegiatan menonton video animasi telah menjadi bagian yang melekat dalam rutinitas harian anak. Pola waktu yang beragam ini menunjukkan bahwa video animasi tidak hanya berfungsi sebagai hiburan pasif, tetapi juga hadir sebagai bagian dari aktivitas transisi harian anak, seperti jeda setelah belajar atau menjelang tidur. Orangtua berpendapat sebagai berikut.

"biasanya anak menonton sambil bermain, sekitar tiga jam sehari".

Sementara itu, orangtua lain menjelaskan sebagai berikut.

"anak saya biasanya menonton setelah belajar, atau sebelum tidur".

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa kegiatan menonton video animasi sudah menjadi bagian dari rutinitas yang dilakukan anak di rumah. Rutinitas ini bersifat rekreatif sekaligus edukatif karena anak dapat menonton hiburan tapi tetap sambil belajar. Anak akan dapat menambah pengetahuan tentang bentuk, warna, maupun cerita sederhana yang akan mengembangkan kecerdasan visual spasial anak. Pendapat dari (Enjela et al., 2024) mengemukakan bahwa media video animasi membantu anak dalam membangun pemahaman tentang konsep dasar seperti bentuk, warna, bilangan, ukuran, posisi, dan lain-lain. Menonton video animasi bisa menjadi rutinitas yang menyenangkan dan bisa memberikan pengalaman belajar yang tidak membosankan bagi anak. Penelitian dari (C & Hartati, 2023) yang menguatkan bahwa media video animasi memberikan tontonan yang menyenangkan sehingga akan bisa menari perhatian dan meningkatkan motivasi anak dalam belajar.

Pendampingan Orangtua saat Anak Menonton Video Animasi

Hasil wawancara menunjukkan bahwa dari 13 orangtua, 11 diantaranya aktif dalam mendampingi anak saat menonton video animasi. Pendampingan tersebut dilakukan orangtua dengan duduk bersama anak maupun memberikan penjelasan secara singkat saat anak bertanya tentang isi didalam video animasi yang anak tonton. Orangtua berpendapat bahwa pendampingan sangat penting dilakukan pada saat anak sedang menonton video animasi. Salah seorang orangtua berpendapat sebagai berikut.

"Saya mendampingi karena anak sering bertanya dan kadang menirukan video yang ditonton".

Orangtua lain menambahkan sebagai berikut.

"Saya selalu mendampingi karena terkadang muncul video lain yang bahasanya tidak baik".

Namun, ada juga orangtua yang tidak selalu bisa mendampingi karena kesibukan.

"Kadang saya tinggal memasak, tapi tetap saya perhatikan dari jauh,".

Dengan demikian, sebagian besar orangtua diketahui tetap berusaha semaksimal mungkin untuk memberikan pengawasan pada saat anak menonton video animasi. Walaupun ada juga beberapa orangtua yang belum bisa mendampingi disamping anak saat anak melihat video animasi karena kesibukannya, tapi orangtua tetap memperhatikan anak meskipun dari jarak jauh. Hal tersebut menunjukkan bahwa orangtua juga berpikir bahwa pendampingan merupakan hal yang penting dilakukan pada saat anak sedang mengakses video animasi. Pendampingan dilakukan untuk memastikan bahwa konten yang ditonton oleh anak adalah konten yang sesuai dengan usia anak. Pendapat tersebut dikuatkan oleh penelitian dari (Abid et al., 2025) yang menegaskan bahwa pada saat anak melihat video animasi, orangtua perlu memberikan pendampingan agar anak bisa memahami isi video yang dilihat dengan baik. Selain itu, pendampingan harus dilakukan agar anak dapat belajar dari tayangan yang ditontonnya dan terhindar dari konten-konten yang negatif. Penelitian dari (Keterampilan et al., 2024) yang berpendapat bahwa stimulasi yang didapat dari menonton video animasi akan lebih maksimal apabila terdapat pendampingan dan pengarahan dari orangtua.

Perbedaan Reaksi Anak terhadap Video Animasi dan Video Hiburan

Orangtua yang mengamati anaknya saat menonton video menyadari bahwa terdapat perbedaan reaksi pada saat anak menonton video animasi yang edukatif dan video hiburan biasa. Anak tampak lebih fokus, lebih aktif dalam menirukan lagu atau gerakan, dan menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi pada saat menonton video animasi. Sedangkan, pada saat menonton video hiburan biasa, anak memang lebih banyak tertawa dan terhibur tapi anak tidak mempelajari pesan apapun dari video tersebut. Sebagaimana diungkapkan oleh salah satu orangtua sebagai berikut.

"Kalau menonton Number Blocks, anak saya ikut berhitung, tapi kalau menonton video hiburan, dia hanya tertawa-tawa saja."

Sementara itu, orangtua lain mengatakan sebagai berikut.

"Anak saya sangat senang ketika menonton video animasi, bahkan sering meniru apa yang dilakukan di video itu"

Pendapat tersebut menunjukkan bahwa memang terdapat perbedaan pada saat anak melihat video animasi dan video hiburan biasa. Perbedaan tersebut menyangkut fungsi kognitif dan afektif yang di stimulasi oleh kedua jenis video tersebut. Video Animasi biasanya dirancang dengan unsur-unsur yang menarik seperti warna yang cerah, terdapat angka, lagu, huruf, maupun tokoh yang bisa

menuntun anak untuk berpikir secara aktif. Unsur-unsur tersebut akan merangsang kecerdasan visual spasial dalam diri anak dengan maksimal. Hal tersebut sejalan dengan penelitian dari (Enjela et al., 2024) yang menunjukkan bahwa media video animasi sangat menarik perhatian anak karena terdapat penggabungan dari unsur seperti audio, grafik, gambar, teks, bentuk, dan lain-lain. Penelitian dari (D. C. Irawan et al., 2021) juga menekankan bahwa media video animasi menggabungkan antara unsur visual dan unsur suara yang membuatnya menarik sehingga akan mampu memotivasi anak untuk belajar dengan maksimal. Sebaliknya pada video hiburan, anak hanya akan menjadi penonton pasif yang tidak di stimulasi untuk berpikir karena hanya menampilkan aspek kesenangan dan humor saja. Hal tersebut menunjukkan bahwa video animasi tidak hanya sebagai hiburan, tapi juga sebagai media untuk mengembangkan kecerdasan visual spasial anak.

Pengaruh Video Animasi terhadap Perkembangan Kecerdasan Visual-Spasial Anak

Wawancara pada orangtua menunjukkan bahwa dengan menonton video animasi dapat memberikan pengaruh yang positif pada kecerdasan visual spasial anak. Orangtua menjelaskan bahwa anak menjadi lebih cepat dalam mengenal berbagai bentuk, warna, pola, bahkan arah benda. Selain itu, kemampuan seperti motorik halus dan kreativitas anak juga dirasa ikut berkembang karena anak meniru aktivitas yang mereka tonton pada video animasi seperti menggambar, mewarnai, menyusun balok, dan lain-lain. Beberapa anak bahkan dikatakan sudah mampu menirukan bangunan atau pola dari video yang mereka tonton. Hal ini menunjukkan bahwa melalui video animasi anak akan mendapatkan stimulasi visual yang dapat mengembangkan kecerdasan visual spasial anak. Orangtua mengatakan sebagai berikut.

“Sekarang anak saya bisa tahu warna dan bentuk benda di sekitarnya setelah sering menonton video animasi.”

Sementara itu, orangtua yang lain menjelaskan sebagai berikut.

“Menonton video animasi membuat anak saya bisa mengenal bentuk, warna, dan saat diperintah mengambil barang, dia sudah tahu arah dan posisi benda.”

Bahkan orangtua mengatakan bahwa beberapa anak menunjukkan peningkatan kreativitas visual.

“Setelah menonton video, anak saya mencoba mencampur warna sendiri saat mewarnai,”

Temuan tersebut menegaskan bahwa dengan menonton video animasi, kecerdasan visual spasial anak akan di stimulasi secara maksimal. Saat kecerdasan visual spasial anak di stimulasi dengan baik, maka anak akan mampu memahami hubungan antara objek yang ada di dalam ruang dan menggunakan untuk berpikir dan bertindak. Video animasi biasanya berisi bentuk-bentuk geometri, gerakan dinamis, dan warna-warna yang kontras. Hal ini akan membantu anak dalam melatih kemampuan untuk membedakan, mengamati, dan mengingat arah atau bentuk karena memberikan stimulasi visual yang menarik. Penelitian dari (Dewi & Apriani, 2023) juga menegaskan bahwa dengan menggunakan media video animasi, kecerdasan visual spasial anak akan lebih berkembang karena anak akan lebih mudah dalam mengingat bentuk, warna, Lokasi, dan arah. Saat anak mengulang video animasi, anak akan belajar tentang pola dan hubungan antar objek. Penelitian dari (Nasution et al., 2025) mengemukakan bahwa saat anak memiliki kecerdasan visual spasial yang tinggi, anak lebih mudah memahami warna, bentuk, pola, bahkan konsep ruang dan hubungan antar objek. Video animasi juga bisa mengembangkan kemampuan representasi mental anak. Saat anak menonton video animasi tentang membangun atau menggabungkan sesuatu, anak akan membayangkan terlebih dahulu didalam pikirannya sebelum mencoba secara langsung. Proses berpikir ini adalah bagian penting dari kecerdasan visual spasial yang nantinya bisa digunakan untuk pemecahan masalah sehari-hari.



Gambar 3. Anak Sedang Menonton Video Animasi



Gambar 4. Anak Sedang Menonton Video Animasi

Dampak Menonton Video Animasi bagi Anak Usia Dini

Sebagian orangtua berpendapat bahwa menonton video animasi bisa memberikan dampak positif bagi anak, khususnya pada kecerdasan visual spasial. Orangtua mengemukakan bahwa video animasi bisa memberikan pengetahuan yang sebelumnya belum pernah diajarkan kepada anak. Seorang orangtua menyampaikan pendapat sebagai berikut.

“Video seperti Upin & Ipin membantu anak saya belajar sopan santun dan agama”.

Namun, orangtua juga mengakui bahwa terdapat dampak negatif seperti kecanduan dan kurangnya aktivitas fisik.

“Kalau terlalu lama menonton, anak jadi lupa waktu dan matanya cepat lelah”.

Untuk mengatasi hal tersebut, sebagian besar orangtua menerapkan batasan.

“Saya membatasi karena kalau tidak, anak bisa kecanduan”.

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa video animasi memang bisa memberikan dampak yang positif terhadap perkembangan anak. Video animasi dirasa mampu meningkatkan kemampuan visual anak, memperkaya kosa kata, menumbuhkan kreativitas, bahkan mananamkan nilai-nilai moral dan keteladanan. Namun, tidak bisa dipungkiri bahwa disisi lain ada juga dampak negatif dari penggunaan video animasi. Dampak negatif ini contohnya seperti kecanduan menonton smartphone, kurangnya waktu bermain bersama teman, mata anak mudah lelah, atau meniru perilaku tokoh dalam video yang mungkin kurang baik. Penelitian dari (Fitri, 2023) mendukung bahwa dalam video animasi terdapat berbagai konten yang bisa saja mengandung konten positif maupun negatif dan anak biasanya akan mencontoh perilaku yang dilihat dalam konten video tersebut. Penelitian dari (Abid et al., 2025) juga menegaskan bahwa anak akan mencontoh apa yang mereka lihat dan dengar sehingga pada saat menonton video pun anak juga akan mencontoh hal yang ada didalamnya, baik itu hal yang positif maupun hal yang negatif. Beberapa orangtua menerapkan pengawasan di samping anak dan batasan waktu untuk mencegah dampak negatif tersebut.

Pandangan dan Saran Orang tua dalam Penggunaan Video Animasi untuk Mengembangkan Kecerdasan Visual Spasial Anak

Orangtua berpendapat bahwa video animasi sangat bisa menjadi alternatif media untuk membantu perkembangan anak, apalagi bila penggunaannya disertai pendampingan dari orang dewasa. Orangtua menganggap video animasi mampu menarik perhatian anak karena menampilkan visual yang penuh warna, karakter tokoh yang menarik, serta alur cerita yang sederhana tapi penuh

dengan makna. Seluruh orangtua menyadari bahwa penting untuk menyeimbangkan antara asupan video hiburan dengan video pembelajaran agar anak bisa menonton sambil belajar dan tidak hanya menjadi penonton pasif. Orangtua berpendapat sebagai berikut.

“Video animasi bisa membantu anak belajar dengan cara yang menyenangkan, tapi tetap harus dibatasi”.

Selain itu, orangtua juga menekankan pentingnya pemilihan materi yang disesuaikan dengan tahap usia serta kebutuhan anak.

“Kalau apa yang dilihat bisa dikontrol oleh orangtua, maka anak akan lebih terarah.”.

Pendapat tersebut menegaskan bahwa orangtua bukan hanya memiliki peran sebagai pengawas, tetapi juga berperan sebagai penyaring informasi agar tayangan yang dilihat anak tetap positif dan mendidik. Penelitian dari (Annisa, 2022) yang berpendapat bahwa pada zaman sekarang kebanyakan anak sudah dapat mengaplikasikan smartphone khususnya untuk melihat berbagai video sehingga penting bagi orangtua untuk selalu memantau apapun konten yang dilihat oleh anak. Orangtua yang aktif dalam pendampingan anak saat menonton video akan bisa membantu anak untuk memahami pesan yang ada di dalam video. Orangtua juga bisa membantu anak untuk menghubungkan materi dalam video dengan pengalaman anak sehari-hari dan membantu anak untuk menanamkan nilai moral dan sosial. Beberapa orangtua menyarankan agar anak menonton video maksimal satu hingga dua jam per hari saja. Pembatasan waktu dianggap penting agar menghindari dampak negatif seperti ketergantungan dan agar dapat menjaga keseimbangan antara aktivitas anak yang lain. Selain itu, tayangan yang dipilih juga haruslah tayangan yang edukatif dan aman apabila di tonton oleh anak usia dini agar anak juga bisa belajar hal yang baru. Media video animasi merupakan salah satu media yang dapat dipilih orangtua untuk memberikan tontonan kepada anak agar dapat mengembangkan kecerdasan visual spasial anak. Hasil dari penelitian (T. Irawan et al., 2023) juga menegaskan bahwa tampilan pada video animasi dapat disesuaikan dengan kebutuhan anak sehingga video animasi akan bisa memotivasi anak untuk belajar karena menyediakan tampilan yang menarik.

4. KESIMPULAN

Hasil wawancara menunjukkan bahwa video animasi tematik dan non-tematik sama-sama berkontribusi pada perkembangan kecerdasan visual spasial anak. Namun, video animasi tematik dinilai lebih efektif karena menyajikan pola, bentuk, bilangan, dan arah secara lebih terstruktur. Sedangkan video non-tematik lebih banyak mendukung aspek sosial dan moral. Secara teoretis, penelitian ini dapat memperkuat pemahaman tentang peran konten visual dalam perkembangan kognitif anak. Secara aplikatif, hasil dari penelitian ini dapat menjadi pedoman bagi orangtua dan guru dalam memilih media yang sesuai dengan karakteristik anak. Penelitian lanjutan dapat dilakukan untuk mengkaji fitur visual spesifik dan peran pendampingan orangtua dalam penggunaan video animasi.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantuk dalam penyusunan penelitian ini, khususnya kepada 14 orangtua yang telah meluangkan waktunya untuk mengisi google form wawancara. Terimakasih dihaturkan kepada dosen pembimbing Ibu Dr. Ika Budi Maryatun S.Pd., M.Pd. yang telah memberikan bimbingan saat menulis penelitian ini. Semoga hasil dari penelitian ini dapat bermanfaat bagi pendidik, orangtua, maupun peneliti lain.

6. REFERENSI

- Abid, M., Faqh, A., Prasetyo, S., & Harianti, D. S. (2025). Dampak Negatif dan Positif Youtube terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini (Studi Kasus di Lingkungan Pelita Kota Mataram). 7, 57–64.
- Amalia Kartika Mohama, Icam Sutisna, & Nurhayati Tine. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Kecerdasan Spiritual Anak. Student Journal of Early Childhood Education, 3(2), 178–192. <https://doi.org/10.37411/sjece.v3i2.2644>
- Amalia, M., & Ramadan, Z. H. (2024). Pengembangan Media Video Animasi Tematik Tema 4 Kewajiban dan Hakku Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. 7, 165–172.

- Amalia, S., & Imamah, Y. H. (2025). Peran Guru Dalam Membentuk Kecerdasan Visual Spasial Melalui Film Animasi Di Taman Kanak Kanak Islam Terpadu Qurrota A ' Yun Bandar Lampung Tahun Ajaran 2024-2025. 04(03), 399–407.
- Annisa, S. R. (2022). Pengaruh Media Sosial Youtube Pada Pemerolehan Bahasa Kedua Anak Usia 5 Tahunkajian Psikolinguistik. *Journal Educational of Indonesia Language*, 3(2), 10–17. <https://doi.org/10.36269/jeil.v3i2.1038>
- Banten, N. (2025). Jurnal Anak Bangsa.
- C, F. N., & Hartati, S. (2023). Pengaruh Media Video Animasi Kancil Terhadap Kemampuan Mengenal Matematika Awal Anak Di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Simpang Empat. 7(1), 111–118.
- Dewi, M., & Apriani, N. (2023). Media Pembelajaran Lapbook : Peningkatan Kecerdasan Visual-Spasial Anak Usia Dini Pendahuluan. 3(1).
- Enjela, B. O., Miranda, D., & Amalia, A. (2024). Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Edukasi*, 2(2), 47–57. <https://doi.org/10.60132/edu.v2i2.257>
- Farrasia, F., Farhanah, S., & Lahesi, A. (2023). Pengaruh Video Animasi Terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak Usia Dini. *Journal of Psychology Today*, 1(4), 250–255. <https://digamed.net/index.php/psychologytoday/index>
- Fathonah, M. F., Wahyuningsih, S., & Syamsuddin, M. M. (2020). Efektivitas Media Audio Visual Terhadap Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumara Cendekia*, 8(2), 142. <https://doi.org/10.20961/kc.v8i2.39789>
- Fauziah Nasution, Nur Sa'adah, Ijar Salna, & Alya Sabrina Ramdhani Hsb. (2025). Analisis Perkembangan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Kelompok B di RA Rahmatullah. *Inovasi Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 2(3), 101–110. <https://doi.org/10.61132/inpaud.v2i3.334>
- Fitri, A. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Aplikasi YouTube Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Raudhah*, 11(2), 106. <https://doi.org/10.30829/raudhah.v11i2.2026>
- Harahap, J. Y., Wahdini, W., Nabillah, Q. M., Nisa, H., & Nurhaliza, S. (2025). Penerapan Media Video Animasi dalam Strategi Inkuiri untuk Meningkatkan Kesadaran Kebersihan Gigi pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia*, 2(1), 22–29. <https://doi.org/10.71049/t1wp3y37>
- Indra Saeful Hidayat, & Agus Abdullah Ashari. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Powtoon terhadap Kecerdasan Visual Spasial Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VI MI Miftahul Khoer. *Journal of Teacher Training and Educational Research*, 1(2), 53–61. <https://doi.org/10.71280/jotter.v1i2.216>
- Irawan, D. C., Rafiq, A., & Utami, F. B. (2021). Media Video Animasi Guna Meningkatkan Sikap Tanggung Jawab Pada Anak Usia Dini. 9, 294–301.
- Irawan, T., Dahlan, T., & Fitrianisah, F. (2023). Analysis of the Use of Animated Video Media on Student Learning Motivation in Elementary Schools. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7(01), 212–225.
- Keterampilan, T., Anak, B., & Tahun, U. (2024). Pengaruh Media Youtube " OMAR & HANA ." 7.
- Laiya, S. W., Utoyo, S., Juniarti, Y., & Lanter, N. (2023). Pengembangan Video Animasi dalam Mengenalkan Literasi Awal pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7623–7637. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.4542>
- Maryani, K., Khosiah, S., & Amaliah, S. (2022). Hubungan Menonton Video Youtube Dengan Kemampuan Komunikasi Anak Usia 5 -6 Tahun. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 121–132. <https://doi.org/10.32678/assibyan.v7i1.9841>
- Nadia, N., Basri, M., & Nurlaili, N. (2025). Upaya Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Film Animasi. *PELANGI: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Islam Anak Usia Dini*, 7(1), 134–148. <https://doi.org/10.52266/pelangi.v7i1.4070>
- Nasution, F., Nadhilah Hasibuan, A., Riski Pitriana, E., Anggina Br Lubis, K., Anita Siregar, R., & Anisah Hasibuan, Y. (2025). Hubungan Antara Kecerdasan Visual-Spasial Dengan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 02(June). <https://doi.org/10.5281/zenodo.15642678>
- NAZILA ADISTIARACHMA, & DWI ALIA. (2025). Peran Media Video Animasi Pada Pembelajaran Anak Usia Dini. *Incrementapedia : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 49–57. <https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol6.no2.a9068>
- Putri, I. A., & Widayanti, M. D. (2024). Meningkatkan Kemampuan Visual Spasial Anak melalui Permainan M3 (Melihat, Memilih, Membuat) Dengan Media Berbahan Loose Parts. *Journal of Education Research*, 5(3), 2904–2910. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.252>
- Tarakan, S. D. N., & Tarakan, S. D. N. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Tematik Tema Pahlawanku Di Kelas 4 Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Tematik Tema Pahlawanku Di Kelas 4.