

## **IMPLEMENTASI STOP MOTION DALAM PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKNOLOGI DI TK TRISULA PERWARI**

Sindi Dzakiyah Afrah<sup>1</sup>, Aulia Syakinah Maulani<sup>2</sup>, Fadhila Dwi Rahman<sup>3</sup>,

Miftakhul Izza Azhari<sup>4</sup>, Suci Utami Putri<sup>5</sup>, Heni Puspita Sari<sup>6</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6</sup>PGPAUD, Universitas Pendidikan Indonesia,

<sup>1</sup>sindidzakiyah@upi.edu , <sup>2</sup>auliasykh21@upi.edu ,

### **ABSTRACT**

*This study aims to describe the process of implementing stop motion animation-based learning media in the development of technology-based learning at Trisula Perwari Kindergarten. The background of this research is driven by the need for early childhood education institutions to adapt to the increasingly rapid development of digital technology. Stop motion was chosen as a learning medium because it has attractive visual characteristics, is close to children's real experiences, and is able to increase children's focus, imagination, and learning absorption. The research uses a qualitative method with a case study design. Data collection techniques include observation, in-depth interviews, and documentation. The results of the study show that teachers at Trisula Perwari Kindergarten have successfully implemented stop motion-based learning starting from planning, implementation, to learning outcome assessment. The teacher gave a very positive response, stating that this media was able to increase children's involvement, facilitate the delivery of material, increase the variety of learning methods, and encourage students to be more enthusiastic during the learning process. This study concludes that stop motion has great potential to be a learning media innovation that is in accordance with the characteristics of early childhood education in the digital era.*

**Keywords:** stop motion, technology, early childhood education

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses implementasi media pembelajaran berbasis animasi stop motion dalam pengembangan pembelajaran berbasis teknologi di TK Trisula Perwari. Latar belakang penelitian ini didorong oleh kebutuhan lembaga pendidikan anak usia dini untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi digital yang semakin pesat. Stop motion dipilih sebagai media pembelajaran karena memiliki karakteristik visual menarik, dekat dengan pengalaman nyata anak, serta mampu meningkatkan fokus, imajinasi, dan daya serap belajar anak. Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan desain studi kasus. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru di TK Trisula Perwari berhasil mengimplementasikan pembelajaran berbasis stop motion mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga penilaian hasil belajar. Guru memberikan respon sangat positif, menyatakan bahwa media ini mampu meningkatkan

keterlibatan anak, mempermudah penyampaian materi, menambah variasi metode pembelajaran, serta mendorong siswa menjadi lebih antusias selama proses belajar. Penelitian ini menyimpulkan bahwa stop motion berpotensi besar menjadi inovasi media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik pendidikan anak usia dini di era digital.

Kata Kunci: stop motion, teknologi, PAUD.

### **A. Pendahuluan**

Perkembangan teknologi digital saat ini membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, termasuk pada lembaga pendidikan anak usia dini. Proses pembelajaran yang sebelumnya bersifat konvensional, seperti ceramah, penggunaan papan tulis, dan alat peraga sederhana, kini mulai bertransformasi menuju pemanfaatan teknologi digital sebagai bagian dari proses belajar. Perubahan ini muncul sebagai respons terhadap tuntutan zaman, di mana anak-anak sejak usia dini telah hidup berdampingan dengan perangkat teknologi seperti smartphone, tablet, dan komputer (Nurjanah & Mukarromah, 2021). Oleh karena itu, pendidikan perlu menyesuaikan diri dengan menghadirkan media pembelajaran yang tidak hanya inovatif tetapi juga relevan dengan dunia yang kini dekat dengan anak.

Di tingkat PAUD, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi tidak dapat dilakukan secara sembarangan. Media yang digunakan harus memperhatikan karakteristik perkembangan anak, terutama dalam aspek kognitif, bahasa, sosial emosional, dan fisik motorik. Anak usia dini membutuhkan pengalaman belajar yang bersifat konkret,

menyenangkan, visual, dan mudah dipahami. Media digital yang baik untuk PAUD adalah yang mampu menjembatani konsep abstrak menjadi nyata, meningkatkan keterlibatan anak, dan memberikan pengalaman langsung yang bermakna (Asmara dkk., 2023). Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran anak usia dini yang menekankan bahwa anak belajar melalui pengalaman langsung, observasi, dan interaksi dengan lingkungan sekitarnya (Arisanti dkk., 2024).

Salah satu media pembelajaran digital yang berkembang dan mulai banyak digunakan adalah animasi stop motion. Stop motion merupakan teknik animasi yang dibuat dengan cara memotret objek secara berurutan, di mana setiap pengambilan gambar disertai perubahan kecil pada posisi objek (Thabiea ; Puspita dkk., 2021). Rangkaian gambar tersebut kemudian disusun menjadi video sehingga menghasilkan ilusi pergerakan. Teknik ini sederhana, mudah dibuat, dan tidak memerlukan perangkat canggih, namun tetap memberikan hasil visual yang menarik dan efektif sebagai media pembelajaran. Kelebihan utama stop motion adalah pada kemampuannya menyajikan gambar

nyata (Sinaga, 2024). Bagi anak, terutama di tingkat PAUD yang masih berada pada tahap operasional konkret, penyajian gambar nyata akan lebih mudah dipahami dibandingkan dengan gambar ilustrasi abstrak. Visual yang ditampilkan melalui stop motion juga lebih mampu menarik perhatian, sehingga anak dapat fokus mengikuti pembelajaran dalam waktu lebih lama (Husniah dkk., 2020). Selain itu, proses pembuatan stop motion dapat melibatkan anak secara langsung, misalnya dalam memilih objek, memindahkan benda, menyusun cerita, atau mengamati proses pengambilan gambar. Keterlibatan aktif ini membuat pembelajaran lebih bermakna dan meningkatkan motivasi serta rasa memiliki terhadap proses belajar (Pane dkk., 2022).

Materi pelajaran yang disampaikan melalui stop motion juga dapat divisualisasikan secara lebih konkret. Misalnya, konsep seperti pertumbuhan tanaman, transportasi, siklus air, profesi, atau nilai sosial tertentu dapat divisualisasikan melalui rangkaian gambar bergerak. Cara penyampaian seperti ini dapat membantu anak memahami konsep dengan lebih baik melalui pengalaman melihat, mengamati, dan mendiskusikan isi cerita yang ditayangkan. Penggunaan media ini tidak hanya ditujukan untuk meningkatkan pengalaman belajar anak, tetapi juga sebagai ruang pengembangan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu mengajar

(Muzammil dkk., 2023). Guru dituntut untuk kreatif, inovatif, dan mampu menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan serta sesuai dengan kebutuhan anak masa kini. Dengan demikian, pembelajaran diharapkan tidak lagi monoton, tetapi menjadi pengalaman yang interaktif dan memacu keterlibatan peserta didik.

### **Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat, bahan, atau sarana yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan isi pembelajaran sehingga mampu membantu menstimulasi perhatian, perasaan, minat, dan pemahaman siswa selama proses belajar (Nurmadiyah, 2022). Media tidak hanya dipahami sebagai benda fisik, tetapi juga sistem dan cara penyampaian yang mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran. Bentuk media dapat beragam, mulai dari media visual seperti gambar, buku cerita, flashcard, dan poster; media audio seperti rekaman suara atau lagu edukatif; media audiovisual seperti video, film pendek, animasi, hingga media digital berbasis teknologi yang saat ini semakin berkembang pesat seiring kemajuan era digital (Wijaya Kusuma dkk., 2023). Kehadiran media tersebut membantu guru menyampaikan materi secara lebih jelas, sistematis, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik, terutama dalam konteks pembelajaran modern yang menuntut pengalaman belajar lebih interaktif.

Dalam pendidikan anak usia dini, pemilihan media pembelajaran

tidak dapat dilakukan sembarangan. Hal ini disebabkan anak pada tahap usia dini masih berada pada fase perkembangan yang menekankan pembelajaran melalui pengalaman langsung, konkret, dan mudah diamati. Anak membutuhkan media yang dapat memberikan rangsangan visual yang jelas, tampilan konkret yang sesuai dunia nyata, pengalaman multisensorik yang membantu mereka memahami informasi melalui lebih dari satu indra, serta kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran (Suhirman, 2025). Karena itu, media pembelajaran harus dipilih dan dirancang secara cermat agar mampu menghadirkan pengalaman belajar yang aplikatif, realistik, dan bermakna bagi anak.

Media pembelajaran pada jenjang PAUD tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu guru untuk menyampaikan informasi, tetapi juga menjadi sarana pembelajaran yang mendorong anak terlibat secara psikomotor, sosial, emosional, dan kognitif. Melalui media yang tepat, anak dapat berinteraksi, bereksplorasi, bertanya, mencoba, mengamati, hingga menarik kesimpulan sendiri tentang materi yang dipelajari (Rachmijati, 2020). Misalnya, media yang menampilkan proses menanam, pertumbuhan tanaman, kegiatan sehari-hari di rumah, atau kejadian di lingkungan anak akan jauh lebih mudah dipahami karena selaras dengan pengalaman konkret yang telah anak miliki. Media yang baik adalah media yang mampu menghubungkan pengalaman nyata

anak dengan konsep pembelajaran. Ketika media bertumpu pada hal-hal yang dekat dengan kehidupan anak, proses belajar tidak lagi sekadar mendengarkan, tetapi berubah menjadi pengalaman bermakna yang memberi ruang bagi anak untuk menafsirkan dan memaknai pembelajaran sesuai sudut pandang mereka. Anak usia dini belajar melalui pengalaman langsung, sehingga semakin nyata dan relevan media yang digunakan, semakin cepat dan mendalam pemahaman yang mereka peroleh (Asmara dkk., 2023).

Selain itu, media pembelajaran memiliki peran penting dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Anak usia dini memiliki rentang konsentrasi yang pendek dan mudah merasa bosan apabila proses belajar hanya dilakukan secara verbal dan monoton. Dengan menggunakan media yang menarik, berwarna, bergerak, atau menampilkan visual yang hidup, anak lebih antusias untuk memperhatikan, mengikuti instruksi, berdiskusi, dan merespons kegiatan yang diberikan guru. Media yang tepat juga membantu anak mengekspresikan perasaan, meningkatkan rasa ingin tahu, serta membangun interaksi sosial antar teman secara aktif. Bagi guru, penggunaan media memberikan keuntungan dalam memudahkan penyajian materi secara lebih jelas dan terarah. Media dapat menjadi jembatan komunikasi yang efektif antara guru dan anak sehingga pesan pembelajaran tersampaikan bukan hanya secara kognitif, tetapi juga

secara emosional dan pengalaman nyata. Guru dapat mengelola kelas dengan lebih baik karena anak tertarik dan fokus terhadap materi yang dipelajari melalui media yang menarik.

Dengan demikian, media pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini harus dirancang secara kreatif, komunikatif, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Semakin relevan media dengan dunia nyata anak dan semakin memungkinkan anak untuk mengalami sendiri proses pembelajaran, maka semakin besar peluang pembelajaran menjadi bermakna, menyenangkan, dan berdampak jangka panjang. Media yang tepat menjadikan proses belajar bukan hanya sekadar kegiatan mengajar, tetapi sebagai proses anak mengalami, menemukan, berinteraksi, dan membangun pemahaman melalui pengalaman nyata di lingkungan belajar mereka (Pendidikan & Kristen, 2024).

### **Stop Motion**

Stop motion adalah teknik animasi yang dibuat dengan menyusun serangkaian foto atau gambar objek yang digerakkan sedikit demi sedikit (Muhammad dkk., 2022). Setiap perubahan gerakan direkam menjadi satu frame, dan ketika seluruh frame tersebut disusun serta diputar dengan cepat dalam bentuk video, terciptalah ilusi seolah-olah objek tersebut bergerak secara alami. Teknik ini memberikan efek visual yang menarik tanpa memerlukan kemampuan menggambar tingkat

tinggi selama objek dapat dipindahkan sedikit demi sedikit, maka animasi dapat terbentuk. Stop motion telah digunakan dalam industri film dan animasi sejak lama, terutama pada masa sebelum animasi digital berkembang pesat (Magh'firoh dkk., 2022). Namun, perkembangan teknologi saat ini membuat proses pembuatan stop motion menjadi jauh lebih mudah, praktis, dan dapat dilakukan oleh siapa pun, bahkan anak-anak sekalipun.

Saat ini, stop motion tidak lagi memerlukan perangkat kamera profesional atau perangkat komputer berteknologi tinggi (Farrokhnia dkk., 2020). Dengan hadirnya berbagai aplikasi editing sederhana di smartphone, guru dan siswa dapat membuat video animasi edukatif hanya dengan memotret objek menggunakan kamera ponsel dan merangkainya melalui aplikasi yang tersedia. Proses ini dapat dilakukan dalam waktu singkat, kapan saja, dan tidak bergantung pada ruang studio. Aksesibilitas ini membuat stop motion menjadi salah satu media pembelajaran yang relevan dengan perkembangan teknologi digital masa kini, sekaligus mampu memfasilitasi pendidikan modern yang kreatif dan inovatif. Salah satu karakteristik utama stop motion yang membuatnya sangat sesuai digunakan dalam pembelajaran PAUD adalah sifatnya yang konkret, sederhana, dan aplikatif (Halimatus Sa'diah, 2022). Anak usia dini masih berada pada tahap perkembangan kognitif yang mengutamakan pengalaman belajar

nyata melalui benda yang dapat mereka lihat, sentuh, dan manipulasi secara langsung. Stop motion memberikan kesempatan bagi anak untuk merasakan proses tersebut secara menyeluruh, mulai dari menyiapkan objek, mengatur posisi, mengambil gambar, hingga menyaksikan hasil gerakan yang mereka buat sendiri.

Lebih dari sekadar media menonton, stop motion dapat menjadikan anak sebagai pencipta konten (content creator) sejak usia dini. Ketika anak terlibat dalam proses produksi, mereka belajar berbagai konsep penting seperti urutan kejadian, sebab-akibat, perubahan posisi, serta konsistensi dalam mengambil gambar. Anak pun dilatih untuk lebih teliti, sabar, dan bekerja secara kolaboratif dengan teman maupun guru. Proses pembuatan stop motion juga memberi pengalaman multisensorik (Kanza dkk., 2025). Anak memegang benda, melihat perubahan gerakan, mengambil foto, mengamati hasil frame demi frame, dan berdiskusi mengenai hasilnya. Hal ini membuat proses belajar lebih hidup dan bermakna dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan verbal. Selain itu, stop motion juga dapat diterapkan pada berbagai tema pembelajaran seperti sains (proses pertumbuhan tanaman), matematika (berhitung dengan objek), bahasa (membuat cerita bergambar), hingga sosial dan kreativitas seni (Mufidah dkk., 2020).

Keunggulan lain dari stop motion adalah sifatnya yang menyenangkan dan memancing rasa ingin tahu. Anak-anak biasanya merasa bangga dan antusias saat melihat benda diam seolah bergerak di layar, apalagi jika gerakan tersebut mereka hasilkan sendiri. Efek belajar emosional ini sangat penting dalam PAUD karena suasana belajar yang menyenangkan meningkatkan motivasi, memperkuat memori, dan mendorong keterlibatan anak secara aktif (Sinaga, 2024). Dengan demikian, teknik stop motion bukan hanya media animasi sederhana, tetapi juga sarana pembelajaran kreatif yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Stop motion tidak hanya memungkinkan guru menyampaikan materi secara menarik, tetapi juga memberi kesempatan kepada anak untuk belajar melalui aktivitas nyata yang melibatkan emosi, kreativitas, teknologi, dan pengalaman langsung, sehingga pembelajaran menjadi lebih kaya dan bermakna.

### **Pembelajaran Teknologi di PAUD**

Pembelajaran teknologi pada jenjang PAUD bukan berarti memperkenalkan anak pada teori informatika, perangkat keras rumit, atau pemrograman yang kompleks seperti yang dipelajari orang dewasa (Ardiana, 2023). Pada usia dini, pembelajaran teknologi dimaknai sebagai penggunaan media digital yang sederhana, mudah diakses, dan relevan dengan perkembangan anak untuk mendukung proses berpikir,

berekspresiasi, mengekspresikan ide, serta mengembangkan kreativitas. Teknologi menjadi jembatan yang memperkaya pengalaman belajar anak dan membuka peluang untuk belajar dengan cara yang lebih menarik dan modern (Ardiana, 2023).

Salah satu bentuk penerapan teknologi yang sesuai untuk PAUD adalah penggunaan media stop motion. Media ini memungkinkan anak belajar melalui proses mencipta, bukan hanya menonton. Anak dilibatkan dalam pengalaman belajar digital yang konkret, menyenangkan, dan bermakna. Melalui stop motion, guru tidak sekadar memperkenalkan teknologi, tetapi juga menghadirkan pengalaman belajar interaktif dan kolaboratif yang mendukung perkembangan anak secara komprehensif (Flower dkk., 2013). Penerapan stop motion memberikan kontribusi besar terhadap berbagai aspek perkembangan anak (Moniva dkk., 2024), antara lain:

### **1. Kreativitas dan Imajinasi**

Stop motion mendorong anak untuk menuangkan ide dan membuat karya visual mereka sendiri. Anak berpartisipasi mulai dari menentukan tema atau cerita, memilih objek atau karakter, hingga menyusun alur dan adegan. Proses ini menstimulasi kreativitas sekaligus memberi ruang bagi anak untuk mengekspresikan pikirannya. Semakin sering terlibat dalam proses ini, anak menjadi lebih percaya diri dan terbiasa menghasilkan karya secara mandiri.

### **2. Kemampuan Motorik Halus**

Proses memindahkan objek sedikit demi sedikit, menyusun latar, menata posisi karakter, hingga mengambil gambar adalah rangkaian aktivitas yang menuntut koordinasi mata dan tangan. Kegiatan tersebut sangat baik untuk melatih motorik halus anak. Aktivitas sederhana seperti menggeser miniatur, membuka klip kamera, atau menempel ornamen kecil sudah menjadi latihan motorik sekaligus bagian dari proses produksi film mini yang menyenangkan.

### **3. Fokus dan Konsentrasi**

Membuat stop motion membutuhkan konsistensi dan ketelitian karena setiap perubahan kecil akan berpengaruh pada hasil animasi. Anak secara alami belajar untuk berkonsentrasi dan mengerjakan satu tugas hingga selesai. Ketika proses ini dilakukan secara bertahap, kemampuan fokus dan daya tahan attensi anak meningkat, sesuai dengan tujuan pembelajaran PAUD untuk menumbuhkan kemampuan kontrol diri selama kegiatan belajar.

### **4. Pengembangan Bahasa**

Stop motion bukan hanya tentang gambar bergerak, tetapi juga tentang bagaimana anak memahami dan menceritakan alur cerita. Anak dapat diminta menjelaskan kembali jalan cerita, mendeskripsikan adegan, menebak kelanjutan cerita, hingga memberi narasi suara pada video animasi. Melalui aktivitas ini, kemampuan bahasa anak

berkembang baik dari sisi kosakata, struktur kalimat, kemampuan bercerita, maupun kepercayaan diri dalam berkomunikasi.

### **5. Kemampuan Memecahkan Masalah (Problem Solving)**

Pembuatan stop motion memperkenalkan anak pada masalah nyata yang harus mereka pecahkan. Misalnya, objek tidak berada di posisi yang tepat, gambar kabur, hasil gerakan tidak sesuai, atau alur cerita tidak berjalan mulus. Anak didorong untuk mencoba lagi, memperbaiki letak objek, mengulang pengambilan gambar, atau menata ulang adegan. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya menjadi sebuah instruksi, tetapi proses pengalaman yang melatih anak untuk mencari solusi, berpikir fleksibel, dan bekerja secara bertahap.

Melalui berbagai peluang perkembangan tersebut, stop motion menjadi salah satu bentuk media digital yang sangat sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Media ini tidak hanya menambah daya tarik pembelajaran, tetapi juga menawarkan pengalaman belajar holistik yang melibatkan aspek kognitif, bahasa, sosial, motorik, dan emosional. Stop motion mengubah pembelajaran menjadi proses yang aktif, menyenangkan, relevan dengan dunia anak, sekaligus selaras dengan tuntutan pembelajaran abad 21 yang mengembangkan kreativitas, kolaborasi, literasi digital, dan kemampuan berpikir kritis sejak usia dini.

### **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, karena tujuan utama penelitian adalah menggambarkan secara langsung dan apa adanya mengenai pelaksanaan media pembelajaran stop motion di TK Trisula Perwari serta bagaimana respon guru terhadap kegiatan tersebut. Pendekatan ini dipilih agar proses, pengalaman, dan kondisi nyata yang terjadi selama kegiatan pembelajaran dapat dipotret secara mendalam pada kegiatan In house Training. Penelitian dilaksanakan di TK Trisula Perwari dengan melibatkan guru kelompok A dan B, dan kepala sekolah. Pemilihan subjek penelitian dilakukan secara langsung berdasarkan keterlibatan mereka dalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan media stop motion, sehingga peneliti dapat menangkap pengalaman pembelajaran dari sudut pandang pelaksana maupun penerima. Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung pelaksanaan pembuatan media stop motion oleh para guru. Melalui observasi ini, peneliti dapat melihat bagaimana guru dapat bereksplorasi dan berkreativitas dalam pemanfaatan media teknologi. Selain observasi, dilakukan juga wawancara dengan guru dan kepala sekolah untuk menggali pendapat, pengalaman, dan tanggapan mereka setelah mencoba menggunakan media stop motion.

Wawancara ini memberikan gambaran yang lebih dalam mengenai kemudahan, tantangan, manfaat, serta perubahan pembelajaran yang dirasakan oleh pendidik. Teknik terakhir adalah dokumentasi, yaitu pengumpulan foto kegiatan, rekaman video animasi stop motion yang digunakan, serta dokumen pendukung lain yang relevan sebagai bukti visual dari pelaksanaan pembelajaran.

Proses penelitian dilakukan melalui tiga tahap, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan analisis. Pada tahap persiapan, peneliti melakukan koordinasi dengan sekolah serta memastikan media stop motion siap digunakan dalam pembelajaran. Tahap pelaksanaan dilakukan pada saat guru menggunakan media dalam kegiatan perencanaan pembelajaran, sementara peneliti melakukan observasi dan wawancara. Setelah data terkumpul, tahap berikutnya adalah analisis, yaitu mengolah seluruh data lapangan melalui proses penyederhanaan, penyusunan, dan penarikan makna sehingga diperoleh gambaran menyeluruh mengenai pelaksanaan media stop motion di TK Trisula Perwari. Untuk menjaga keabsahan data, dilakukan pengecekan silang antara hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Guru juga diberi kesempatan untuk mengonfirmasi temuan sementara agar data yang diperoleh benar-benar menggambarkan kondisi nyata di lapangan. Melalui pendekatan dan proses ini, penelitian diharapkan mampu memberikan gambaran jelas

mengenai bagaimana media stop motion diterapkan dalam pembelajaran dan bagaimana penerimaan guru terhadap media tersebut di lingkungan TK Trisula Perwari.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Pelaksanaan implementasi media pembelajaran berbasis stop motion di TK Trisula Perwari diawali melalui kegiatan in-house training (IHT) yang difokuskan pada peningkatan kompetensi guru dalam mengembangkan media digital kreatif. IHT ini menjadi langkah awal yang strategis karena sebelum pelatihan berlangsung, mayoritas guru masih menggunakan media pembelajaran tradisional seperti gambar cetak, buku tema, kartu kata, serta alat peraga sederhana. Meskipun media tersebut telah lama digunakan dan tidak menimbulkan kendala berarti, namun kebutuhan pembelajaran yang semakin berkembang menuntut guru untuk mampu beradaptasi dengan teknologi yang lebih modern. Oleh sebab itu, IHT ini bukan hanya menjadi kegiatan pendukung, tetapi menjadi momen penting untuk membuka wawasan baru bagi guru tentang bagaimana media digital sederhana dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi anak usia dini.

Pada sesi awal pelatihan, guru diberikan pengenalan mengenai apa itu stop motion, contoh animasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran,

serta pemahaman mengapa teknik ini relevan diterapkan di PAUD. Pelatih menekankan bahwa stop motion merupakan animasi yang dibuat dengan memotret objek satu per satu dan menampilkan foto tersebut secara berurutan sehingga menciptakan ilusi gerak. Konsep yang sederhana ini membuat guru mampu memahami bahwa pembuatan media tidak selalu bergantung pada perangkat canggih, tetapi justru dapat menggunakan alat yang sudah tersedia di sekolah, seperti kamera ponsel, tripod sederhana, dan aplikasi pengeditan video yang mudah dioperasikan bahkan oleh pemula sekalipun. Setelah memahami konsep dasar, guru mulai memasuki tahap praktik. Pada tahap ini, guru tidak hanya menjadi peserta pelatihan pasif, tetapi langsung terlibat dalam proses pembuatan media mulai dari perencanaan hingga produksi. Guru menyusun storyboard sederhana sebagai panduan alur cerita, kemudian menyiapkan objek berupa karakter dari kertas, plastisin, atau benda nyata yang tersedia di kelas. Selanjutnya, guru mempraktikkan proses pengambilan gambar satu per satu dengan perubahan posisi objek yang sangat kecil. Tahap ini memerlukan ketelitian dan kesabaran, namun justru di sinilah antusiasme guru semakin terlihat. Banyak guru memperhatikan detail, mencoba sudut pengambilan gambar yang berbeda, meminta masukan dari pelatih, dan saling berdiskusi untuk menyempurnakan hasil karya mereka.

Antusiasme guru selama proses pembuatan stop motion menunjukkan bahwa pelatihan ini bukan hanya menambah keterampilan teknis, tetapi juga memunculkan pengalaman baru yang menyenangkan. Mereka mulai menyadari bahwa stop motion tidak hanya menarik untuk ditonton, tetapi juga memberikan peluang bagi anak untuk terlibat aktif dalam proses kreatif, baik sebagai penonton, pemeran dalam cerita, maupun sebagai bagian dari tim produksi sederhana bersama guru. Setelah media berhasil diproduksi, guru akan mencoba memulai mengimplementasikannya dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Proses ini menjadi bagian penting untuk melihat sejauh mana media ini mampu memberikan pengalaman belajar yang berbeda bagi anak. Media stop motion ditayangkan dalam kegiatan pembelajaran tematik, dan peneliti melakukan observasi terhadap respon anak dan cara guru mengelola kelas. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa anak-anak memberikan perhatian penuh ketika animasi ditayangkan. Mereka terlihat fokus, antusias, bahkan mampu menebak alur cerita atau menyebutkan karakter dalam video. Beberapa anak juga terlihat mencoba menjelaskan kembali apa yang mereka lihat, yang menunjukkan bahwa media ini membantu pemahaman mereka secara lebih konkret.

Selain itu, media stop motion memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar melalui pengalaman

visual yang lebih nyata, sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini yang masih membutuhkan contoh konkret dan mudah dipahami. Stop motion juga membuat pembelajaran menjadi lebih hidup dan komunikatif. Guru tidak hanya menyampaikan materi secara verbal, tetapi juga memadukannya dengan cerita, gambar bergerak, dan interaksi yang menarik.

Berdasarkan hasil wawancara, guru memberikan respon yang sangat positif terhadap kegiatan ini. Mereka mengakui bahwa pelatihan dalam IHT telah mendorong mereka keluar dari zona nyaman, dari pembelajaran yang masih terfokus pada media konvensional menuju pemanfaatan media digital yang lebih modern. Guru juga menyampaikan bahwa pelatihan ini memberikan pengalaman baru yang dapat langsung diterapkan di kelas. Salah satu guru bahkan menyatakan bahwa sebelumnya ia menganggap pembuatan media digital adalah hal yang sulit dan memerlukan kemampuan teknis tinggi. Namun setelah mengikuti IHT dan mencoba sendiri, ia menyadari bahwa prosesnya ternyata sederhana dan dapat dikuasai dengan cepat.

Guru juga merasakan perubahan dalam cara anak merespons pembelajaran. Anak tidak hanya menjadi penonton pasif, tetapi juga terlibat dalam proses berpikir, bercerita, dan memaknai tayangan yang mereka lihat. Dalam beberapa kesempatan, guru bahkan mengajak anak untuk membantu menentukan

alur cerita, memilih gambar, atau memberikan ide terhadap adegan dalam animasi. Hal ini memberikan dampak positif bagi perkembangan kreativitas, bahasa, komunikasi, serta kepercayaan diri anak.

Secara menyeluruh, implementasi kegiatan IHT dan penggunaan media stop motion memberikan dampak positif bagi sekolah. Guru mendapatkan peningkatan kompetensi dalam penguasaan media digital sederhana, lebih percaya diri dalam mencoba pendekatan pembelajaran baru, serta mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan sesuai dengan perkembangan zaman. Sementara itu, anak mendapatkan pengalaman belajar yang lebih visual, konkret, dan menarik sehingga mampu mendukung proses memahami materi dengan cara yang lebih mudah dan alami.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan pelaksanaan dan hasil penelitian mengenai implementasi media pembelajaran stop motion melalui kegiatan in-house training (IHT) di TK Trisula Perwari, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media stop motion memberikan dampak positif baik bagi guru maupun bagi proses pembelajaran di kelas. Kegiatan IHT menjadi langkah awal yang efektif untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media digital sederhana. Melalui pelatihan ini, guru memperoleh pengalaman langsung dalam memahami konsep stop

motion, melakukan proses produksi, hingga mengemasnya menjadi media pembelajaran yang siap digunakan di kelas. Proses pelatihan menunjukkan bahwa guru mampu menyesuaikan diri dengan cepat, meskipun sebagian besar sebelumnya belum pernah membuat media pembelajaran berbasis animasi. Hal ini terlihat dari meningkatnya kepercayaan diri guru, antusiasme dalam mencoba teknik baru, serta kesadaran bahwa pembuatan media digital tidak harus bergantung pada teknologi canggih, melainkan dapat dilakukan dengan memanfaatkan perangkat sederhana yang tersedia di sekolah.

Implementasi stop motion dalam kegiatan pembelajaran juga memberikan hasil yang signifikan terhadap keterlibatan anak. Tayangan animasi stop motion mampu menarik perhatian anak, meningkatkan konsentrasi, memudahkan pemahaman, serta mendorong mereka untuk berkomunikasi dan memberikan tanggapan terhadap materi yang ditampilkan. Anak tidak hanya menjadi penonton, tetapi juga berkesempatan terlibat dalam proses berpikir dan bercerita, sejalan dengan kebutuhan belajar anak usia dini yang membutuhkan pengalaman visual, konkret, dan menyenangkan. Guru memberikan respon yang sangat baik terhadap penggunaan media ini. Mereka menilai bahwa stop motion mampu menjadi alternatif media pembelajaran yang kreatif, modern, dan relevan dengan perkembangan pendidikan saat ini. Selain itu, media ini membantu guru memperkaya

metode mengajar agar tidak monoton dan lebih sesuai dengan karakter anak usia dini.

Dengan demikian, implementasi stop motion tidak hanya meningkatkan kualitas proses pembelajaran, tetapi juga menjadi sarana nyata dalam membangun kemampuan guru memanfaatkan teknologi secara sederhana namun bermakna. Stop motion mampu menjembatani kebutuhan pembelajaran masa kini dengan karakteristik anak usia dini, serta menghadirkan pengalaman belajar yang lebih hidup, menarik, dan mudah dipahami dalam konteks pembelajaran di TK Trisula Perwari.



*Gambar 1 Penyampaian Materi Mengenai Stop Motion*



*Gambar 2 Penayangan Hasil*

**Karya Stop Motion Para Guru**



*Gambar 3 Foto Bersama  
Peserta IHT*

**DAFTAR PUSTAKA**

- Ardiana, R. (2023). Implementasi Media Berbasis TIK untuk Pembelajaran Anak Usia Dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 103–111. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.117>
- Arisanti, F., Wahyudi, M., Muttaqin, A., Muhammadiyah Ponorogo, U., & YPBWI Surabaya, S. (2024). PENDEKATAN HOLISTIK DALAM PENDIDIKAN ANAK USIA DINI: MENYELARASKAN ASPEK KOGNITIF, EMOSIONAL DAN SOSIAL. In *JOECES Journal of Early Childhood Education Studies* (Vol. 4, Issue 1). [https://en.wikipedia.org/wiki/Lev\\_Vygotsky](https://en.wikipedia.org/wiki/Lev_Vygotsky).
- 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 : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7253–7261. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5728>
- Dr. Lalu Suhirman, dkk. (2025). *Media Pembelajaran*.
- Farrokhnia, M., Meulenbroeks, R. F. G., & van Joolingen, W. R. (2020). Student-Generated Stop-Motion Animation in Science Classes: a Systematic Literature Review. In *Journal of Science Education and Technology* (Vol. 29, Issue 6, pp. 797–812). Springer Science and Business Media B.V. <https://doi.org/10.1007/s10956-020-09857-1>
- Flower, G., Mohamed Noh, N., Merylina Ahmad Mustafa, H., Hamzah, M., Arif Ismail, M., Abdullah, N., Pendidikan, F., & Manusia, P. (2013). PROCEEDINGS OF THE 7 TH INTERNATIONAL MALAYSIAN EDUCATIONAL TECHNOLOGY CONVENTION (IMETC 2013) PENGGUNAAN INOVASI TEKNOLOGI DALAM PENGAJARAN: CABARAN GURU DALAM E- PEMBELAJARAN. In *Technology Enhanced Global Classroom Environment*.
- Halimatus Sa'diah. (2022). *PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN DENGAN ANIMASI STOP MOTION*

**BERBASIS KINEMASTER PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV SD IT DARUL AZZAM KECAMATAN RAO KABUPATEN PASAMAN.**

Husniah, L., Prihatiningtyas, S., & Putra, I. A. (2020). Pengembangan media pembelajaran video stop motion materi fluida statis. *Jurnal Riset Dan Kajian Pendidikan Fisika*, 7(1), 15. <https://doi.org/10.12928/jrkpf.v7i1.14625>

Kanza, N. F. M., Muthohar, S., & Mursid, M. (2025). Strategi Guru Dalam Menumbuhkan Empati dan Kerja sama Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(2), 615–625. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i2.891>

Maghfiroh, R. H., Bentri, S. A., & Wicaksono, S. A. (2022). **VIDEO STOP MOTION CERITA RAKYAT BABAD TULUNGAGUNG UNTUK ANAK-ANAK USIA 6-8 TAHUN.**

Moniva, A., Utami, E., & Purwanto, A. (2024). IMPLEMENTASI FRAME INTERPOLATION PADA ANIMASI STOPMOTION. *JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 9(2), 540–547. <https://doi.org/10.29100/jipi.v9i2.4614>

Mufidah, I., Nulhakim, L., & Alamsyah, T. P. (2020). Development of Learning Media for Video Audio-

Visual Stop Motion Based on Contextual Teaching and Learning in Science Learning Water Cycle Material. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(3), 3. [www.covid19.go.id](http://www.covid19.go.id)

Muhammad, H. N., Hidayat, T., Ridwan, M., & Wibowo, S. (2022). The Effect of Stop Motion Learning Media on Learning Motivation. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(3), 4637–4644. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i3.2264>

Muzammil, I., Kurniasih, S., & Jaenudin, D. (2023). Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion pada Materi Sistem Sirkulasi Manusia untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal)*, 8(1), 23–29. <https://doi.org/10.24905/psej.v8i1.168>

Nurjanah, N. E., & Mukarromah, T. T. (2021). Pembelajaran Berbasis Media Digital Pada Anak Usia Dini Di Era Revolusi Industri 4.0 : Studi Literatur. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 6(1), 66–77. <https://doi.org/10.33369/jip.6.1>

Nurmadiyah. (2022). **MEDIA PENDIDIKAN.**

Pane, E. S., Novendra, R., Afriansyah, & Rangga Bakti, I. (2022). Pelatihan Animasi Stop Motion Layanan Masyarakat Untuk Content Youtube Bagi Siswa SMK Negeri 2 Pinggir. *Mejuajua:*

- Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat, 2(1), 41–44. <https://doi.org/10.52622/mejuajuajabdimas.v2i1.47>
- Pendidikan, J., & Kristen, A. (2024). *MEDIA PEMBELAJARAN ALAM DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR*. 6(1). <https://ejournal.sttdp.ac.id/metan oia/home>
- Rachmijati, C. (2020). *ANALYSIS THE USE OF INSTRUCTIONAL MEDIA ON TEACHING ENGLISH TO YOUNG LEARNER AT ELEMENTARY SCHOOL IN BANDUNG* (Vol. 3, Issue 4).
- Sinaga, M. (2024). Efektivitas Penggunaan Video Stop Motion Dalam Menentukan Nilai Sebagai Implementasi Pembelajaran Teks Hikayat. *Jayapangus Press Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1). <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/cetta>
- Thabiea ; Puspita, I., Raida, S. A., Ayuningsih, A., Sholikhah, M. I., & Handayani, N. I. (2021). Development of Video Stop Motion Graphic Animation Oriented STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, And Mathematics) on Global Warming Materials in Junior High School. *Thabiea : Journal of Natural Science Teaching*, 4(2), 198–206. <http://journal.iainkudus.ac.id/index.php/Thabiea>
- Wijaya Kusuma, J., Supardi, Mp., Muh Rijalul Akbar, Mp., Hamidah, Mp., Ratnah, Mp., Muh Fitrah, Mp., & Sepriano, Mp. (2023). *DIMENSI MEDIA PEMBELAJARAN (Teori dan Penerapan Media Pembelajaran Pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0)*. [www.sonpedia.com](http://www.sonpedia.com)