

**PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI  
UNTUK MENANAMKAN NILAI-NILAI  
*ENTREPRENEURSHIP* PADA ANAK USIA DINI**



Oleh: Inne Rahma

NIM: 24204031001

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**TESIS**  
**SUNAN KALIJAGA**

Diajukan Kepada Program Magister (S2)

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna

Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

**YOGYAKARTA**

**2026**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Inne Rahma  
NIM : 24204031001  
Jenjang : Magister (S2)  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 22 April 2026

Saya yang menyatakan



Inne Rahma

NIM: 24204031001

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

## PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Inne Rahma  
NIM : 24204031001  
Jenjang : Magister (S2)  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika dikemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 22 April 2026

Saya yang menyatakan



Inne Rahma

NIM: 24204031001

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

## SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Inne Rahma  
Tempat dan Tanggal Lahir : Ponorogo, 11 Maret 2001  
NIM : 24204031001  
Jenjang : Magister (S2)  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya tidak menuntut kepada Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (atas pemakaian jilbab dalam Ijazah Strata Dua), Seandainya suatu hari nanti terdapat instansi yang menolak ijazah tersebut karena penggunaan jilbab.

Dengan menyebut nama Allah Swt yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 22 April 2026

yang menyatakan



Inne Rahma

NIM: 24204031001



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

**PENGESAHAN TUGAS AKHIR**

Nomor : B-1589/Un.02/DT/PP.00.9/06/2026

Tugas Akhir dengan judul : **PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI UNTUK MENANAMKAN NILAI-NILAI  
ENTREPRENEURSHIP PADA ANAK USIA DINI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : **INNE RAHMA, S. Pd**  
Nomor Induk Mahasiswa : **24204031001**  
Telah diujikan pada : **Senin, 25 Mei 2026**  
Nilai ujian Tugas Akhir : **A-**

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

**TIM UJIAN TUGAS AKHIR**



Ketua Sidang  
Dr. Kulsura Nur Hayati, M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 6a1fa191e394



Penguji I  
Dr. Lailatu Rohmah, S.Pd.I., M.S.I  
SIGNED

Valid ID: 6a1efac638aa



Penguji II  
Dr. Hibana, S.Ag., M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 6a1e9911a3d1



Yogyakarta, 25 Mei 2026  
UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 6a1f647e97d9

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.,  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta  
*Assalamua 'aikum Wr.Wb.*

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:


**PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI UNTUK MENANAMKAN NILAI-NILAI  
ENTREPRENEURSHIP PADA ANAK USIA DINI**

Yang ditulis oleh :

Nama : Inne Rahma  
NIM : 24204031001  
Jenjang : Magister (S2)  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk diajukan Munaqasyah dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
*Wassalamua 'aikum Wr.Wb.*  
**SUNAN KALIJAGA**  
Yogyakarta, 22 April 2026  
**YO G Y A K A R T A**  
Pembimbing

  
Dr. Kulsum Nur Hayati, M.Pd.

## Motto

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۝٦

*“Sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan.”*

(QS. Al-Insyirah 94:6)<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup> Q.S Al-Insyirah ayat 6.

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Atas izin Allah Swt, tesis ini penulis persembahkan kepada:

Almamater tercinta

Program Studi Magister PIAUD

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga



## ABSTRAK

**Inne Rahma, NIM. 24204031001.** Pengembangan Media Animasi untuk Menanamkan Nilai-nilai *Entrepreneurship* pada Anak Usia Dini. Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga.

Perkembangan nilai-nilai *entrepreneurship* pada anak usia dini merupakan aspek yang penting dalam membentuk karakter mandiri, kreatif, dan bertanggung jawab. Namun, keterbatasan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini menjadi tantangan dalam proses penanaman nilai-nilai tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, menilai kelayakan, serta menguji efektivitas media animasi sebagai sarana pembelajaran dalam menanamkan nilai-nilai *entrepreneurship* pada anak usia dini.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Pengembangan media animasi didasarkan pada prinsip pembelajaran anak usia dini yang menekankan aspek bermain sambil belajar, visualisasi media, serta stimulasi interaktif. Nilai-nilai *entrepreneurship* yang diintegrasikan meliputi kejujuran, tanggung jawab, dan kreatifitas. Subjek penelitian terdiri atas ahli media, ahli materi, ahli bahasa, guru PAUD, serta 14 Anak Usia Dini. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi, angket kepraktisan, serta tes pretest dan posttest.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media animasi Nana si Chef Cilik menghasilkan beberapa temuan yaitu: 1) Media Animasi memperoleh skor validasi dari ahli media sebesar 94%, validasi dari ahli materi sebesar 98%, dan validasi dari ahli bahasa sebesar 96%. Secara keseluruhan media

dinyatakan kategori “sangat layak”. 2) Uji kepraktisan memperoleh persentase sebesar 94%, yang menunjukkan bahwa media dinyatakan dalam kategori “sangat layak”. 3) Uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada nilai rata-rata anak, dari 33% pada pretest menjadi 89% pada posttest. Berdasarkan hasil Uji hipotesis menggunakan Paired Samples t-Test, diperoleh nilai  $t = -28,6$  dengan derajat kebebasan ( $df$ ) = 13 dan nilai signifikansi  $p < 0,001$ . Karena nilai  $p < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest. Temuan ini menunjukkan bahwa peningkatan yang terjadi bukan bersifat kebetulan, melainkan merupakan hasil dari intervensi melalui penggunaan media animasi yang dikembangkan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media animasi yang dikembangkan tidak hanya layak dan praktis, tetapi juga efektif dalam menanamkan nilai-nilai *entrepreneurship* pada anak usia dini. Media ini memberikan kontribusi signifikan dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan bermakna sehingga mampu mendukung pengembangan karakter kewirausahaan anak secara optimal sejak usia dini.

**Kata kunci:** Nilai-nilai *Entrepreneurship*, Animasi, Anak Usia Dini, ADDIE

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## **ABSTRACT**

**Inne Rahma, NIM. 24204031001.** *Development of Animation Media to Instill Entrepreneurship Values in Early Childhood. Study Program of Early Childhood Islamic Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, UIN Sunan Kalijaga.*

*The development of entrepreneurship values in early childhood is an important aspect in shaping independent, creative, and responsible character from the early stages of development. However, the limited availability of innovative learning media that aligns with the characteristics of early childhood becomes a challenge in the process of instilling these values. Therefore, this research aims to develop, assess the feasibility, and test the effectiveness of animation media as a learning tool in instilling entrepreneurship values in early childhood.*

*This research uses a Research and Development (R&D) approach with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The development of animation media is based on the principles of early childhood learning, emphasizing aspects of learning thru play, media visualization, and interactive stimulation. The integrated entrepreneurship values include honesty, responsibility, and creativity. The research subjects consist of media experts, material experts, language experts, early childhood education teachers, and 14 young children. The research instruments include validation sheets, practicality questionnaires, and pretest and posttest.*

*The research results show that the animation media "Nana si Chef Cilik" produced several findings, namely: 1) The Animation Media received a validation score of 94% from media experts, 98% from content experts, and 96% from language experts. Overall, the media is categorized as "very feasible." 2) The practicality test obtained a percentage of 94%, indicating that the media is categorized as "very*

*feasible." 3) The effectiveness test showed a significant increase in the average score of children, from 33% in the pretest to 89% in the posttest. Based on the hypothesis test results using the Paired Samples t-Test, a t-value of  $-28.6$  was obtained with degrees of freedom ( $df$ ) = 13 and a significance value of  $p < 0.001$ . Because the  $p$ -value  $< 0.05$ ,  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted, which means there is a significant difference between the pretest and posttest scores. These findings indicate that the observed improvement is not coincidental, but rather the result of an intervention thru the use of the developed animation media. Thus, it can be concluded that the developed animation media is not only feasible and practical but also effective in instilling entrepreneurship values in early childhood. This media makes a significant contribution to creating engaging and meaningful learning, thereby supporting the optimal development of children's entrepreneurial character from an early age.*

**Keywords:** *Entrepreneurship Values, Animation, Early Childhood, ADDIE.*



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil ‘alamin, segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, pertolongan, dan kemudahan-Nya. Berkat izin-Nya, penulis dapat menyelesaikan tesis berjudul “Pengembangan Media Animasi untuk Menanamkan Nilai-nilai *Entrepreneurship* pada Anak Usia Dini.” Tesis ini disusun sebagai bagian dari pemenuhan persyaratan akademik pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Dalam proses penyusunan tesis ini, penulis menerima banyak dukungan, arahan, dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis menyampaikan apresiasi dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Noorhaidi Hasan, S.Ag., MA., M.Phil., Ph.D., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah memberikan dukungan dan kebijakan dalam penyelenggaraan pendidikan di lingkungan UIN Sunan Kalijaga.
2. Bapak Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan

Kalijaga, atas arahan dan dukungan yang diberikan selama penulis menempuh studi.

3. Ibu Dr. Hibana, S.Ag., M.Pd., dan Siti Zubaedah, S.Ag., M.Pd. selaku Ketua dan Sekretaris Program Studi Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah membimbing, mengarahkan, serta memberikan ilmu dan motivasi kepada penulis selama proses studi magister.
4. Ibu Dr. Kulsum Nur Hayati, M.Pd., selaku pembimbing tesis yang dengan penuh kesabaran memberikan arahan, masukan, dan motivasi sejak awal hingga akhir proses penelitian.
5. Bapak Prof. Dr. Hj. Suyadi, S.Ag., M.A sebagai validator ahli media, Ibu Dr. Nurul Malikhah, M.Pd., sebagai validator materi dan Ibu Dr. Lailatu Rohmah, S.Pd.I., M.S.I sebagai validator bahasa yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam memberikan masukan untuk penyempurnaan Animasi Nana si Chef Cilik.
6. Kepala sekolah, dan guru-guru TK Ar-Rohman Jurug, yang telah memberi izin pelaksanaan penelitian serta membantu kelancaran pengumpulan data.
7. Kedua orang tua dan ke empat saudara, yang selalu mendoakan, mendukung, dan menjadi sumber kekuatan bagi penulis dalam menyelesaikan studi.
8. Seluruh dosen Program Magister PIAUD UIN Sunan Kalijaga yang telah membuka wawasan, memberikan

pengetahuan, dan menjadi inspirasi selama masa perkuliahan.

9. Kepada teman-teman Magister PIAUD Kelas A terima kasih telah memberikan suka duka dalam perjalanan studi magister.

Peneliti menyadari bahwa tesis ini masih memiliki keterbatasan, baik dari segi isi maupun penyajiannya. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan ke depannya. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan. Terima kasih. Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Yogyakarta, 22 April 2026

Yang menyatakan

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

  
Inne Rahma

NIM. 24204031001

# DAFTAR ISI

<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI</b> .....	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN BERJILBAB</b> .....	<b>iv</b>
<b>NOTA DINAS PEMBIMBING</b> .....	<b>v</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>vii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ix</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xxi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xxii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>23</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	23
B. Rumusan Masalah.....	33
C. Tujuan Pengembangan.....	34
D. Manfaat Pengembangan.....	34
E. Kajian Penelitian yang Relevan .....	35
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1. Media Pembelajaran.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2. Media Animasi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3. Konsep Dasar <i>Entrepreneurship</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

- A. Model Pengembangan.....**Error! Bookmark not defined.**
- B. Prosedur Pengembangan.....**Error! Bookmark not defined.**
1. Pada tahap I (*Analysis*).....**Error! Bookmark not defined.**
  2. Pada tahap II (*Design*) .....**Error! Bookmark not defined.**
  3. Pada tahap III (*Development*) ...**Error! Bookmark not defined.**
  4. Pada tahap IV (*Implementation*)**Error! Bookmark not defined.**
  5. Pada tahap V (*Evaluation*) .....**Error! Bookmark not defined.**
- C. Desain Uji Coba Produk .....**Error! Bookmark not defined.**
1. Uji validasi Media .....**Error! Bookmark not defined.**
  2. Uji validasi Materi.....**Error! Bookmark not defined.**
  3. Uji validasi Bahasa.....**Error! Bookmark not defined.**
- D. Desain Uji Coba.....**Error! Bookmark not defined.**
- E. Subjek Uji Coba.....**Error! Bookmark not defined.**
- F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**Error! Bookmark not defined.**
1. Observasi .....**Error! Bookmark not defined.**
  2. Wawancara.....**Error! Bookmark not defined.**
  3. Angket.....**Error! Bookmark not defined.**
- G. Teknik Analisis Data.....**Error! Bookmark not defined.**
1. Analisis kelayakan media Animasi Nana si chef cilik dalam menanamkan Nilai-nilai *Entrepreneurship***Error! Bookmark not defined.**
  2. Analisis Uji Kepraktisan Animasi Nana si Chef Cilik dalam Menanamkan Nilai-nilai *Entrepreneurship***Error! Bookmark not defined.**

4. Analisis Uji Efektifitas Animasi Nana si Chef Cilik dalam menanamkan Nilai-nilai *Entrepreneurship***Error! Bookmark not defined.**

#### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..... Error!**

Bookmark not defined.

##### **A. Hasil Pengembangan Produk Awal**Error! Bookmark not defined.****

1. Tahap Analisis (*Analysis*).....**Error! Bookmark not defined.**
2. Tahap Desain (*Design*) .....**Error! Bookmark not defined.**
3. Tahap Pengembangan (*Development*)**Error! Bookmark not defined.**
5. Tahap Implementasi (*Implementation*)**Error! Bookmark not defined.**
6. Tahap Evaluasi (*Evaluation*).....**Error! Bookmark not defined.**

##### **B. Hasil Uji Coba Produk.....**Error! Bookmark not defined.****

1. Uji Validasi Ahli.....**Error! Bookmark not defined.**
2. Uji Kepraktisan Media.....**Error! Bookmark not defined.**
3. Uji Efektifitas .....**Error! Bookmark not defined.**
4. Uji T/ Hipotesis.....**Error! Bookmark not defined.**

##### **C. Revisi Produk.....**Error! Bookmark not defined.****

##### **D. Analisis Hasil Produk Akhir..**Error! Bookmark not defined.****

1. Pengembangan Animasi Nana si Chef Cilik untuk Menanamkan Nilai-nilai *Entrepreneurship* Anak Usia Dini .....**Error! Bookmark not defined.**
2. Kelayakan Animasi Nana si Chef Cilik untuk Menanamkan Nilai-nilai *Entrepreneurship* Anak Usia Dini .....**Error! Bookmark not defined.**

3. Kepraktisan Animasi Nana si Chef Cilik untuk Menanamkan Nilai-nilai *Entrepreneurship* Anak Usia Dini ..... **Error! Bookmark not defined.**
4. Efektivitas Animasi Nana si Chef Cilik untuk Menanamkan Nilai-nilai *Entrepreneurship* Anak Usia Dini **Error! Bookmark not defined.**

<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>44</b>
A. Simpulan tentang Produk.....	44
B. Saran Pemanfaatan Produk.....	50
C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	52
<b>Daftar Pustaka</b> .....	<b>54</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 1. 1 Aspek Capaian Perkembangan Kurikulum Merdeka</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>Tabel 2. 1 Langkah-langkah Model ADDIE</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>Tabel 2. 2 Skor Uji Validitas</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>Tabel 2. 3 Skor Uji Validitas</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>Tabel 2. 4 Skor Uji Kelayakan</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>Tabel 2. 5 Skor Uji Validitas</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

**Tabel 2. 6 Skor Uji Efektivitas Media**Error! Bookmark not defined.

**Tabel 3. 1 Rancangan Materi Animasi Nana si Chef Cilik** ..... Error! Bookmark not defined.

**Tabel 3. 2 Tokoh Animasi Nana si Chef Cilik**..... Error! Bookmark not defined.

**Tabel 3. 3 Alur Cerita Animasi Nana si Chef Cilik**..Error! Bookmark not defined.

**Tabel 3. 4 Tokoh Animasi Nana si Chef Cilik**..... Error! Bookmark not defined.

**Tabel 3. 5 Gambar Animasi Nana si Chef Cilik** ..... Error! Bookmark not defined.

**Tabel 3. 6 Hasil Ahli Validasi Media**Error! Bookmark not defined.

**Tabel 3. 7 Persentase skoring uji validasi**..... Error! Bookmark not defined.

**Tabel 3. 8 Hasil Validasi Ahli Materi**Error! Bookmark not defined.

**Tabel 3. 9 Persentase skoring uji validasi**..... Error! Bookmark not defined.

**Tabel 3. 10 Hasil Validasi Ahli Bahasa**Error! Bookmark not defined.

**Tabel 3. 11 Persentase skoring uji validasi** ..... Error! Bookmark not defined.

**Tabel 3. 12 Hasil uji kelayakan media secara praktis  
..... Error! Bookmark not defined.**

**Tabel 3. 13 Kategori uji kelayakan media secara praktis  
..... Error! Bookmark not defined.**

**Tabel 3. 14 Nilai Pre test dan Post test Uji Coba Efektivitas  
Media ..... Error! Bookmark not defined.**



## DAFTAR GAMBAR

**Gambar 1. 1 Prinsip-prinsip Media Pembelajaran..Error!**

**Bookmark not defined.**

**Gambar 1. 2 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....Error!**

**Bookmark not defined.**

**Gambar 1. 3 Manfaat Media Pembelajaran .....Error!**

**Bookmark not defined.**

**Gambar 1. 4 Manfaat Media AnimasiError!   Bookmark**

**not defined.**

**Gambar 3. 1 Cover Depan Nana si Chef Cilik.....Error!**

**Bookmark not defined.**



## **DAFTAR LAMPIRAN**

*Lampiran 1.* Surat Keterangan telah melakukan Penelitian

*Lampiran 2.* Surat Izin Penelitian

*Lampiran 3.* Kisi-kisi Instrumen Observasi

*Lampiran 4.* Lembar Hasil Penilaian (*Pretest dan Posttest*)

*Lampiran 5.* Instrumen Validasi Media

*Lampiran 6.* Instrumen Validasi Materi

*Lampiran 7.* Instrumen Validasi Bahasa

*Lampiran 8.* Dokumentasi

*Lampiran 9.* Scan Barcode

*Lampiran 10.* Daftar Riwayat Hidup

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini merupakan individu yang berada pada rentang usia 0 hingga 6 tahun dan sedang menjalani proses perkembangan yang pesat serta fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Pada masa ini, otak anak berkembang sangat cepat hingga mencapai 80 persen dari kapasitas otak orang dewasa, sehingga para ahli menyebutnya sebagai “golden age” atau masa keemasan.<sup>2</sup> Pada fase inilah pondasi karakter, kecerdasan, dan potensi seorang anak dibentuk secara mendalam, sehingga stimulasi yang tepat dan terarah menjadi sangat penting bagi tumbuh kembang anak secara optimal. Stimulasi tersebut mencakup seluruh aspek perkembangan anak, mulai dari kognitif, bahasa, sosial-emosional, hingga nilai-nilai moral yang akan menjadi landasan kepribadian anak di masa depan.<sup>3</sup> Oleh karena itu, lembaga pendidikan anak usia dini memegang tanggung jawab besar dalam memberikan stimulasi yang berkualitas, terarah, dan

---

<sup>2</sup> Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 Ayat 14.

<sup>3</sup> Maulidya Ulfah, M Pd, and Libri Rizka Puri Windarta, *Manajemen Paud* (edu publisher, 2025).

sesuai dengan tahap perkembangan anak agar potensi terbaik mereka dapat berkembang.

Salah satu nilai yang perlu ditanamkan sejak dini adalah nilai-nilai entrepreneurship atau kewirausahaan yang mencakup seperangkat karakter luas meliputi kreativitas, kemandirian, kerja keras, kepercayaan diri, tanggung jawab, kejujuran, dan kemampuan memecahkan masalah. Nilai-nilai tersebut sejalan dengan tujuan pendidikan anak usia dini yang termaktub dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yakni membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani anak agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut.<sup>4</sup> Entrepreneurship bukan sekadar kemampuan berbisnis, melainkan sebuah cara berpikir dan bersikap yang mendorong anak untuk berani mencoba, tidak takut gagal, dan selalu berusaha menemukan solusi kreatif atas setiap permasalahan. Dengan demikian, penanaman nilai entrepreneurship pada anak usia dini merupakan investasi jangka panjang yang strategis bagi pembentukan karakter generasi bangsa yang tangguh dan berdaya saing.

Pentingnya penanaman nilai entrepreneurship pada anak usia dini juga didukung oleh berbagai kajian

---

<sup>4</sup> Peter F. Drucker, *Innovation and Entrepreneurship* (New York: Harper & Row, 1985), hlm. 21

ilmiah yang telah dilakukan oleh para ahli di bidang pendidikan dan kewirausahaan. Peter F Drucker (1985) menegaskan bahwa jiwa wirausaha bukanlah bakat bawaan, melainkan kemampuan yang dapat dipelajari dan dikembangkan sejak masa kanak-kanak melalui proses pendidikan yang sistematis dan terencana.<sup>5</sup> Isenberg (2010) menambahkan bahwa karakter wirausaha yang ditanamkan sejak dini akan membentuk individu yang lebih adaptif, inovatif, dan berdaya saing tinggi di masa dewasanya. Hal ini menunjukkan bahwa lembaga pendidikan anak usia dini memiliki peran strategis sebagai wahana pertama dalam menanamkan nilai-nilai kewirausahaan secara terstruktur dan berkelanjutan. Investasi pada pendidikan karakter wirausaha di usia dini terbukti memberikan dampak jangka panjang yang signifikan terhadap kualitas sumber daya manusia dan kemajuan perekonomian suatu bangsa di masa yang akan datang.

Realitas di lapangan menunjukkan bahwa penanaman nilai entrepreneurship pada anak usia dini masih menghadapi berbagai permasalahan yang kompleks dan memerlukan perhatian serius. Berdasarkan data data Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2022, rasio

---

<sup>5</sup> David J. Isenberg, "How to Start an Entrepreneurial Revolution," Harvard Business Review, Vol. 88, No. 6 (2010), hlm. 41.

wirausahawan Indonesia terhadap jumlah penduduk masih berada di angka 3,47 persen, jauh di bawah standar ideal yang ditetapkan oleh bank Dunia sebesar minimal 4 persen dari total populasi untuk mendorong pertumbuhan ekonomi nasional yang berkelanjutan.<sup>6</sup> Kondisi ini menjadi sinyal kuat bahwa pendidikan kewirausahaan di Indonesia perlu diperkuat sejak tahap paling awal, yakni pada jenjang pendidikan anak usia dini. Apabila tidak segera ditangani, kesenjangan ini berisiko memperlambat laju pertumbuhan ekonomi nasional dan memperlemah daya saing bangsa Indonesia di tengah persaingan global yang semakin ketat, khususnya dalam memasuki era revolusi industri 4.0 dan ekonomi digital yang terus berkembang.

Problematika penanaman nilai entrepreneurship pada anak usia dini tampak nyata di Kota Semarang, Jawa Tengah. Hasil observasi awal peneliti di beberapa lembaga PAUD menunjukkan bahwa sebagian besar guru belum memiliki pemahaman yang memadai tentang

---

<sup>6</sup> Badan Pusat Statistik, *Perkembangan Indikator Makro Sosial dan Kependudukan Indonesia 2022* (Jakarta: BPS, 2022), hlm. 48 *Undang-Undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, 2003 <<https://peraturan.bpk.go.id/details/43920/uu-no-20-tahun-2003>>.

konsep entrepreneurship anak usia dini.<sup>7</sup> Pembelajaran kewirausahaan seringkali dimaknai secara sempit sebagai kegiatan jual-beli simulasi semata, tanpa menyentuh aspek internalisasi nilai-nilai karakter wirausaha secara menyeluruh dan mendalam. Kurikulum yang digunakan pun belum secara eksplisit mengintegrasikan pendidikan entrepreneurship dalam rencana pelaksanaan pembelajaran harian yang terstruktur dan terukur. Akibatnya, nilai-nilai seperti kreativitas, keberanian mencoba, dan kemandirian tidak berkembang secara optimal pada diri anak didik, karena tidak didukung oleh desain pembelajaran yang memang secara khusus dirancang untuk menginternalisasikan nilai-nilai wirausaha tersebut sejak usia dini.

Problema serupa dengan dimensi yang berbeda juga terjadi di kecamatan ungaran barat kabupaten semarang. Studi yang dilakukan oleh Himpunan pendidik dan tenaga kependidikan anak usia dini “HIMPAUDI” (2022) yang tergabung dengan mitra lembaga PAUD kecamatan ungaran kabupaten semarang menemukan bahwa minimnya sumber daya manusia yang kompeten di bidang kewirausahaan anak menjadi kendala utama yang dihadapi. Banyak guru PAUD yang merasa tidak percaya

---

<sup>7</sup> Suyadi, Teori Pembelajaran Anak Usia Dini dalam Kajian Neurosains (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), hlm. 43.

diri untuk mengintegrasikan nilai-nilai entrepreneurship dalam pembelajaran karena tidak pernah mendapat pelatihan khusus di bidang tersebut dari pihak manapun. Kondisi ini mencerminkan kesenjangan antara kebutuhan kompetensi guru yang ideal dengan realitas kualifikasi tenaga pendidik yang ada di lapangan, terutama di daerah-daerah yang jauh dari pusat pelatihan dan pengembangan profesi.<sup>8</sup> Selain itu, keterbatasan sarana dan prasarana serta minimnya media pembelajaran yang relevan turut memperparah situasi, sehingga proses penanaman nilai wirausaha tidak dapat berjalan secara efektif, konsisten, dan berkelanjutan di lembaga-lembaga PAUD tersebut.

Faktor kritis yang secara konsisten disebutkan dalam berbagai penelitian adalah keterbatasan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Media pembelajaran merupakan bagian yang sangat penting dalam proses pendidikan, mengingat karakteristik belajar anak yang lebih efektif melalui pengalaman konkret, visual, dan aktivitas yang menyenangkan. Dale (1969) dalam teori Kerucut Pengalaman (*Cone of Experience*) menegaskan bahwa anak-anak lebih mudah memahami dan mengingat konsep melalui media audio-visual

---

<sup>8</sup> Himmah Taulany and others, 'Kewirausahaan Anak Usia Dini Di Kecamatan Ungaran Barat', 1.1 (2018).

dibandingkan cara verbal semata.<sup>9</sup> Prinsip ini ini menjadi landasan ilmiah yang kuat bagi pengembangan media pembelajaran berbasis visual dan audio dalam konteks pendidikan anak usia dini, termasuk untuk keperluan penanaman nilai-nilai entrepreneurship. Tanpa dukungan media yang tepat dan menarik, upaya penanaman nilai wirausaha pada anak usia dini akan sulit mencapai hasil yang optimal, efektif, dan berkelanjutan dalam jangka panjang.

Media animasi hadir sebagai alternatif media pembelajaran yang sangat potensial untuk diterapkan pada anak usia dini karena sifatnya yang audio-visual, dinamis, dan mampu menyajikan cerita secara menarik. Animasi menggabungkan unsur gerak, suara, warna, dan narasi secara terpadu, sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang konkret, menyenangkan dan mudah dipahami oleh anak. Penelitian Mayer dan Moreno (2003) membuktikan bahwa penggunaan animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi secara signifikan, terutama pada anak usia dini.<sup>10</sup> Animasi juga terbukti mampu menyampaikan

---

<sup>9</sup> Renni Ramadhani Lubis and others, 'Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Guru Sd Swasta Pab 10 Sampali', 2.2 (2021), pp. 86–94.

<sup>10</sup> Richard E. Mayer dan Roxana Moreno, "Nine Ways to Reduce Cognitive Load in Multimedia Learning," *Educational Psychologist*, Vol. 38, No. 1 (2003), hlm. 43.

konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami, sebuah kualitas yang sangat dibutuhkan dalam penanaman nilai-nilai entrepreneurship yang esensial bersifat abstrak.<sup>11</sup> Dengan demikian pengembangan media animasi yang dirancang secara khusus untuk menanamkan nilai wirausaha merupakan langkah inovatif yang sangat relevan dan mendesak untuk dilakukan.

Pengembangan media animasi sejalan dengan arah kebijakan transformasi digital pendidikan yang tengah digalakkan oleh pemerintah, salah satunya melalui program pengadaan dan optimalisasi Interactive Flat Panel (IFP) atau Layar Datar Interaktif di satuan pendidikan. IFP merupakan perangkat pembelajaran berbasis layar sentuh yang memungkinkan terjadinya interaksi dua arah secara langsung antara guru, peserta didik, dan materi pembelajaran. Kehadiran teknologi ini membuka peluang bagi guru PAUD untuk menyelenggarakan pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan berpusat pada anak.<sup>12</sup> Dalam praktiknya,

---

<sup>11</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016), hlm. 91 Chintya Pradilla Putri, 'Pentingnya Pendidikan Kewirausahaan Ditanamkan Sejak Usia Sekolah Dasar Dalam Perspektif Islam', 2.1 (2024).

<sup>12</sup> Yanuar, "Belajar Melalui Panel Interaktif Digital Lebih Cepat, Interaktif, Dan Menyenangkan," *Puslapdik Kemendikdasmen*, November 2025. <https://puslapdik.kemendikdasmen.go.id/kemendikdasmen-mulai-distribusikan-smartboard/>

IFP tidak hanya berfungsi sebagai media presentasi, tetapi juga sebagai sarana eksplorasi dan interaksi yang mendukung pembelajaran berbasis pengalaman melalui penggunaan media animasi.

Media animasi yang dioperasikan melalui IFP memungkinkan anak berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, seperti menyentuh layar, memilih objek, serta merespons aktivitas yang ditampilkan. Pola interaksi ini sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini yang aktif, konkret, dan belajar melalui bermain. Namun, meskipun IFP telah tersedia di berbagai satuan pendidikan sebagai bagian dari program pemerintah, pemanfaatannya di jenjang PAUD masih belum optimal. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan media pembelajaran yang kontekstual dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak, khususnya media animasi interaktif yang dirancang untuk menanamkan nilai-nilai *entrepreneurship* serta selaras dengan capaian perkembangan anak. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media yang tidak hanya memanfaatkan teknologi IFP, tetapi juga berlandaskan pada kebutuhan kurikulum dan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Pengembangan media animasi tidak hanya akan meningkatkan minat belajar anak, tetapi juga mendukung guru dalam menyampaikan materi yang sulit dijelaskan

secara verbal. Melalui karakter animasi, cerita, dan simulasi kegiatan jual beli, anak-anak dapat belajar tentang pentingnya berusaha, menghargai uang, bekerja sama, dan pantang menyerah dalam menghadapi tantangan. Dengan demikian, media ini mampu menjadi jembatan antara teori pendidikan *entrepreneurship* dengan praktik di lapangan. Secara keseluruhan, pengembangan media animasi tidak hanya memotivasi minat belajar anak usia dini, tetapi juga memudahkan guru dalam menjelaskan konsep sulit secara verbal.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa “Pengembangan Media Animasi untuk Menanamkan Nilai-Nilai *Entrepreneurship* pada Anak Usia Dini” merupakan langkah strategis. Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan produk media animasi yang valid, praktis, dan efektif dalam menanamkan nilai-nilai *entrepreneurship* pada anak usia dini. Dengan tersedianya media animasi yang dirancang secara sistematis dan berbasis pedagogis, diharapkan para pendidik dapat lebih mudah, menyenangkan, dan efektif dalam menginternalisasikan karakter wirausaha kepada anak didiknya. Penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya khazanah ilmu pengetahuan di bidang pendidikan anak usia dini, khususnya dalam hal pengembangan media pembelajaran berbasis animasi

sebagai sarana penanaman karakter wirausaha generasi penerus bangsa yang unggul.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah ini dibuat dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media animasi untuk mengenalkan nilai-nilai *entrepreneurship* untuk anak usia dini?
2. Bagaimana kelayakan media animasi untuk mengenalkan nilai-nilai *entrepreneurship* untuk anak usia dini?
3. Bagaimana kepraktisan media animasi untuk mengenalkan nilai-nilai *entrepreneurship* untuk anak usia dini?
4. Bagaimana efektivitas media animasi untuk mengenalkan nilai-nilai *entrepreneurship* untuk anak usia dini?

### C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, Penelitian ini bertujuan:

1. Untuk mengetahui pengembangan media animasi untuk mengenalkan nilai-nilai *entrepreneurship* pada anak usia dini.
2. Untuk mengetahui kelayakan media animasi untuk mengenalkan nilai-nilai *entrepreneurship* pada anak usia dini.
3. Untuk mengetahui kepraktisan media animasi untuk mengenalkan nilai-nilai *entrepreneurship* pada anak usia dini.
4. Untuk mengetahui efektivitas media animasi untuk mengenalkan nilai-nilai *entrepreneurship* pada anak usia dini.

### D. Manfaat Pengembangan

Setelah menerapkan tujuan penelitian, maka penulis juga menetapkan beberapa kegunaan penelitian, Adapun kegunaan penelitian ini, penulis membedakan menjadi dua yaitu, sebagai berikut:

1. Secara Teoritis
  - a. Hasil Penelitian ini untuk menambah khasanah pengetahuan mengenai pengenalan *entrepreneurship* untuk anak usia dini.
  - b. Sebagai wahana pengembangan ilmiah bagi peneliti yang nantinya dapat diterapkan di tengah-tengah masyarakat.
2. Secara Praktis
  - a. Manfaat bagi Sekolah

Memberikan masukan mengenai pentingnya penciptaan lingkungan belajar yang mendukung pengembangan jiwa kewirausahaan anak melalui kegiatan yang terencana dan sistematis.
  - b. Manfaat bagi Guru

Memberikan inspirasi dan panduan praktis dalam merancang strategi pembelajaran yang kreatif dan kontekstual untuk mengenalkan nilai-nilai *entrepreneurship* kepada anak usia dini.

## E. Kajian Penelitian yang Relevan

Hasil pencarian sumber literatur yang dilakukan, ditemukan hasil penelitian maupun tulisan sebelumnya yang mempunyai keseragaman dengan topik penelitian ini, diantaranya:

*Pertama*, Disertasi yang ditulis oleh Margarita Inuk Tunggadewi Sridharta yang berjudul "Pengembangan Model Pembelajaran *Entrepreneurship* Untuk Siswa Kelas TK B di TKK Penabur Jakarta" dan Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan model pembelajaran *entrepreneurship* di TKK B PENABUR Kota Wisata Cibubur, Cinere, Jakarta, Depok, Jababeka, dan Bintaro Jaya berhasil menghasilkan modul pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaborasi, dan komunikasi anak usia dini usia 5–6 tahun. Berdasarkan analisis kebutuhan, guru dan peserta didik memerlukan model pembelajaran yang kontekstual, aktif, dan menyenangkan untuk menumbuhkan keterampilan abad ke-21. Modul yang dikembangkan dengan menggunakan model Rowntree serta Dick dan Carey telah divalidasi oleh para ahli dan dinyatakan layak digunakan dari segi isi, konstruksi, dan tampilan. Hasil uji coba menunjukkan bahwa penggunaan modul ini efektif dalam menumbuhkan keaktifan anak dalam berpikir, berkomunikasi, bekerja sama, dan berinovasi. Guru melaporkan bahwa kegiatan dalam modul mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan memotivasi anak untuk lebih berani bereksperimen dan berpendapat. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa

model pembelajaran *entrepreneurship* yang dikembangkan layak dan efektif digunakan untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi dan karakter kewirausahaan anak usia dini secara holistik. Perbedaan antara penelitian Margarita Inuk Tunggadewi Sridharta dengan penelitian ini adalah pengembangan model pembelajaran *entrepreneurship* untuk anak sedangkan penelitian ini yaitu pengembangan Media animasi untuk menanamkan nilai-nilai *entrepreneurship* pada anak usia dini.<sup>13</sup>

*Kedua*, Tesis yang ditulis oleh Irsa Widyanti yang berjudul "Strategi Pengenalan Nilai *Entrepreneurship* pada anak usia dini di rumah belajar dan bermain islami (PAUD RBBI) kota Palangkaraya". Hasil penelitian menunjukkan bahwa penanaman nilai-nilai *entrepreneurship* di Rumah Belajar dan Bermain Islami (PAUD RBBI) Kota Palangka Raya telah diterapkan secara efektif melalui kegiatan belajar, bermain, dan keteladanan yang disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini. Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi, diperoleh temuan bahwa pengenalan nilai *entrepreneurship* pada anak usia dini sangat penting

---

<sup>13</sup> Margarita Inuk, Pengembangan model pembelajaran *entrepreneurship* untuk siswa kelas TK B di TKK Penabur Jakarta, 2021.

dilakukan karena usia tersebut merupakan masa emas pembentukan karakter dan kebiasaan positif. Strategi belajar dilakukan melalui kegiatan tematik yang memuat nilai tanggung jawab, seperti membawa bekal sesuai arahan guru; strategi bermain diterapkan melalui aktivitas yang melatih kemandirian dan kepemimpinan, seperti bermain papan titian dan permainan kelompok; sedangkan strategi keteladanan diwujudkan melalui pembiasaan disiplin seperti murojaah hafalan surah setiap pagi. Secara keseluruhan, penerapan tiga strategi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis nilai *entrepreneurship* di PAUD RBBI mampu menumbuhkan sikap tanggung jawab, disiplin, mandiri, dan kepemimpinan anak secara alami dalam suasana belajar yang nyaman, religius, dan menyenangkan. Perbedaan antara penelitian Irsa Widyanti dengan penelitian ini adalah strategi pengenalan nilai *entrepreneurship* pada usia dini sedangkan penelitian ini yaitu Pengembangan media untuk menanamkan nilai-nilai *entrepreneurship* untuk anak usia dini.<sup>14</sup>

*Ketiga*, Penelitian yang ditulis oleh Faza Rusyda, Rantika Wulandari dkk pada tahun 2023 yang berjudul

---

<sup>14</sup>Irsa Widyanti, Strategi pengenalan nilai *entrepreneurship* pada anak usia dini di rumah belajar dan bermain islami (PAUD RBBI) kota palangkaraya, 2020

“Mengenalkan Jiwa kewirausahaan kepada anak usia dini melalui kegiatan Market day” Volume 1, Nomor 4. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan “Market day” sebagai sarana pembelajaran kewirausahaan pada anak usia dini terbukti efektif dalam menumbuhkan jiwa wirausaha melalui pengalaman belajar langsung yang menyenangkan dan edukatif. Melalui pendekatan kualitatif deskriptif, ditemukan bahwa anak-anak mampu mengembangkan berbagai keterampilan penting seperti kreativitas, inovasi, kepemimpinan, pemecahan masalah, dan kepercayaan diri. Kegiatan ini memungkinkan anak untuk belajar secara kontekstual melalui praktik langsung dalam menciptakan, mengelola, dan memasarkan produk mereka sendiri. Proses “belajar sambil melakukan” menjadikan anak lebih memahami nilai kerja keras, tanggung jawab, serta kemampuan berinteraksi dan bernegosiasi dengan orang lain. Dengan demikian, kegiatan Market day tidak hanya memperkenalkan konsep kewirausahaan, tetapi juga menjadi sarana efektif untuk menanamkan karakter wirausaha dan keterampilan hidup (life skills) sejak usia dini.<sup>15</sup> Perbedaan antara penelitian Faza Rusyda dkk dengan penelitian ini adalah

---

<sup>15</sup> Faza Rusyda Hudiya and others, ‘Mengenalkan Jiwa Kewirausahaan Kepada Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Market Day’, *Journal of Educational Research and Humaniora (JERH)*, 1.4 (2023), pp. 12–21.

mengenalkan jiwa kewirausahaan pada anak melalui kegiatan Market day sedangkan penelitian yaitu pengembangan media untuk menanamkan nilai-nilai *entrepreneurship* untuk anak usia dini.

*Keempat*, Penelitian yang ditulis oleh Wida Bhakti pada tahun 2017 yang berjudul “Upaya meningkatkan *Entrepreneurship* anak melalui cooking class pada kelompok B” Volume 2, Nomor 2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan cooking class di kelompok B1 TK Negeri Model Banyuwangi efektif dalam menumbuhkan dan meningkatkan jiwa kewirausahaan pada anak usia dini. Melalui tiga kali pelaksanaan kegiatan, terjadi peningkatan kemampuan kewirausahaan anak yang mencakup keberanian mengemukakan ide, tanggung jawab, kerja sama, kemampuan memasarkan produk, pelayanan terhadap pelanggan, serta pemahaman dasar tentang transaksi. Data hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari 51,78% pada kegiatan pertama, menjadi 62,89% pada kegiatan kedua, dan meningkat lagi hingga 67,63% pada kegiatan ketiga. Peningkatan ini menggambarkan bahwa melalui aktivitas praktik seperti cooking class, anak belajar secara langsung tentang proses produksi dan pemasaran dengan cara yang menyenangkan, kontekstual, dan sesuai tahap perkembangannya. Dengan demikian, pendidikan

kewirausahaan dapat ditanamkan sejak usia dini melalui kegiatan sederhana yang tidak hanya melatih keterampilan, tetapi juga membentuk karakter mandiri, kreatif, dan bertanggung jawab.<sup>16</sup> Perbedaan antara penelitian Wida Bakhti dengan penelitian ini adalah upaya dalam meningkatkan *entrepreneurship* melalui *Cooking Class* pada kelompok B sedangkan penelitian ini yaitu pengembangan media untuk menanamkan nilai-nilai *entrepreneurship* pada anak usia dini.

*Kelima*, Penelitian yang dilakukan oleh Teti Haryati, Chandra Asri Windarsih dkk, pada Tahun 2023 yang berjudul “Jiwa *Entrepreneurship* anak usia dini: Implementasi kegiatan mengemas dan endekor pot tanaman hias pada masa pandemi covid-19” Volume 6, Nomor 2. Hasil penelitian deskriptif kualitatif yang dilakukan pada 10 anak kelompok B (usia 4-5 tahun) di KB Aisyiyah Riyadul Amanah, kegiatan mengemas dan mendekor pot tanaman hias terbukti efektif sebagai strategi pembelajaran untuk menumbuhkan jiwa *entrepreneurship* pada masa pandemi COVID-19, di mana latar belakang rendahnya minat dan kebosanan anak terhadap pembelajaran konvensional dapat diatasi melalui

---

<sup>16</sup> Wida Bakhti, “Upaya Meningkatkan *Entrepreneurship* Anak Melalui *Cooking Class* Pada Kelompok B,” Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini 2, no. 2 (2015): 76–149.

pendekatan ini. Dengan perencanaan skenario pembelajaran yang matang, anak-anak mampu melaksanakan aktivitas secara mandiri dan kreatif, sehingga meningkatkan keterampilan dasar *entrepreneurship* seperti inisiatif, kerjasama, dan pemecahan masalah. Respon anak terhadap kegiatan tersebut menunjukkan antusiasme tinggi, ditandai dengan ekspresi senang, gembira, dan keterlibatan aktif, yang diperoleh melalui triangulasi data observasi, wawancara, dan dokumentasi, serta analisis reduksi, display, dan kesimpulan data. Secara keseluruhan, penelitian ini mengonfirmasi bahwa integrasi aktivitas berbasis proyek seperti ini tidak hanya memotivasi pembelajaran anak usia dini di tengah keterbatasan pandemi, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan karakter wirausaha secara holistik, dengan rekomendasi untuk penerapan lebih luas di lembaga pendidikan serupa.<sup>17</sup> Perbedaan antara penelitian Teti Haryati dkk dengan penelitian ini adalah integrasi *entrepreneurship* pada anak melalui kegiatan mengemas dan mendekor pot tanaman hias pada masa pandemi covid-19 sedangkan penelitian ini yaitu

---

<sup>17</sup> Teti Haryati Amyanti, Chandra Asri Windarsih, and Syah Khalif Alam, 'Jiwa Enterpreneurship Anak Usia Dini: Implementasi Kegiatan Mengemas Dan Mendekor Pot Tanaman Hias Pada Masa Pandemi Covid-19', *CERIA(Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 6.2 (2023), pp. 145–52.

pengembangan media animasi untuk menanamkan nilai-nilai *entrepreneurship* untuk anak usia dini.



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan tentang Produk

Berdasarkan hasil dari pengembangan Animasi Nana si Chef Cilik sebagai media pembelajaran untuk menanamkan nilai-nilai *entrepreneurship* pada anak usia dini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan Animasi Nana si Chef Cilik dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Pada tahap *Analysis*, fokus utama diarahkan pada identifikasi kebutuhan perkembangan anak usia dini dalam aspek pembentukan karakter kewirausahaan, seperti kejujuran, tanggung jawab, dan kreativitas. Analisis dilakukan dengan melihat kondisi empiris di lapangan, yang menunjukkan bahwa pembelajaran nilai-nilai kewirausahaan masih bersifat abstrak dan kurang kontekstual bagi anak. Selain itu, karakteristik anak usia dini yang cenderung menyukai media berbasis visual menjadi dasar pemilihan animasi sebagai media pembelajaran yang efektif. Dengan demikian, tahap ini menghasilkan rumusan kebutuhan akan media edukatif yang menarik, kontekstual, dan mampu menanamkan

nilai *entrepreneurship*. Tahap *Design* meliputi perancangan animasi yang terdiri dari penyusunan alur cerita berbasis aktivitas kewirausahaan sederhana, seperti berjualan makanan. Karakter utama, Nana, dirancang sebagai figur anak yang aktif, kreatif, dan bertanggung jawab, sehingga dapat menjadi *role model* bagi penonton. Alur cerita disusun secara naratif yang menampilkan situasi sesuai dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, nilai-nilai *entrepreneurship* diintegrasikan secara mendalam melalui dialog dan tindakan tokoh, seperti kejujuran, tanggung jawab, dan kreativitas. Desain visual dan audio juga dirancang menarik dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak. Pada tahap *Development*, rancangan animasi diwujudkan menjadi produk audiovisual melalui proses produksi yang meliputi pembuatan storyboard, desain karakter, animasi. Penggunaan perangkat digital memungkinkan terciptanya animasi yang dinamis, komunikatif, dan mudah dipahami anak. Dialog disusun dengan bahasa sederhana, sedangkan ilustrasi visual menampilkan warna-warna cerah dan ekspresi karakter yang ekspresif untuk memperkuat penyampaian pesan. Hasil dari tahap ini adalah produk animasi edukatif yang siap untuk diuji coba. Tahap *Implementation* dilakukan melalui pemutaran animasi

kepada anak usia dini dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Metode yang digunakan dapat berupa menonton bersama (*guided viewing*) yang diikuti dengan diskusi sederhana dan kegiatan reflektif. Pada tahap ini, diamati tingkat keterlibatan anak, pemahaman terhadap alur cerita, serta kemampuan mereka dalam mengidentifikasi nilai-nilai kewirausahaan yang ditampilkan oleh tokoh Nana. Tahap *Evaluation* dilaksanakan secara menyeluruh untuk menilai kualitas dan efektivitas animasi. Evaluasi mencakup validasi oleh ahli media dan materi untuk memastikan kesesuaian konten dan desain, penilaian praktisi (guru PAUD) terkait keterterapan dalam pembelajaran, serta uji keefektifan melalui pendekatan *pretest* dan *posttest*. Indikator yang diukur meliputi peningkatan pemahaman anak terhadap nilai kejujuran, tanggung jawab, dan kreativitas dalam konteks kewirausahaan. Hasil evaluasi ini menjadi dasar dalam menentukan kelayakan animasi sebagai media pembelajaran sekaligus memberikan rekomendasi untuk penyempurnaan produk agar lebih optimal dalam mendukung perkembangan perilaku *entrepreneurship* anak usia dini.

2. Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa animasi Nana si Chef Cilik untuk menanamkan Nilai-nilai

*entrepreneurship* pada anak usia dini dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Validasi media memperoleh skor 94%, selanjutnya validasi materi memperoleh 98%, dan validasi bahasa memperoleh 96%, ketiganya mendapatkan kategori “Sangat valid” Uji kelayakan secara praktis diisi oleh Guru kelas B TK Ar-rohman Jurug dengan memperoleh presentase 94% dengan kategori “Sangat Praktis” tanpa saran perbaikan. Penilaian ini menegaskan bahwa animasi ini mudah dipahami dan relevan dengan kehidupan sehari-hari anak.

3. Berdasarkan hasil analisis efektifitas dari implementasi yang dilakukan kepada 14 anak di TK Ar-Rohman Jurug dapat disimpulkan bahwa media animasi Nana si Chef Cilik efektif dalam meningkatkan kemampuan anak. Seluruh anak (100%) mencapai kategori *Berkembang Sangat Baik (BSB)* dengan rentang persentase antara 80% hingga 100% dan rata-rata kelas sebesar 89%. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan Paired Samples t-Test, diperoleh nilai  $t = -28,6$  dengan derajat kebebasan ( $df$ ) = 13 dan nilai signifikansi  $p < 0,001$ . Mengacu pada kriteria pengambilan keputusan, apabila nilai  $p < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak. Dengan demikian,  $H_0$  yang menyatakan tidak terdapat perbedaan antara skor pretest dan posttest

ditolak, dan  $H_1$  diterima. Hasil tersebut memperkuat bahwa perlakuan yang diterapkan efektif dalam meningkatkan kemampuan anak sesuai dengan variabel yang diteliti, sehingga hipotesis penelitian dapat dinyatakan terbukti.

4. Peningkatan yang terjadi secara konsisten pada seluruh peserta menunjukkan bahwa media animasi ini mampu menjadi sarana pembelajaran yang menarik dan kontekstual dalam menanamkan karakter kewirausahaan sejak dini. Melalui alur cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, anak lebih mudah memahami konsep berwirausaha, seperti pentingnya bersikap jujur dalam berjualan, bertanggung jawab terhadap tugas, serta mengembangkan ide-ide kreatif dalam mengolah dan memasarkan produk.
5. Secara keseluruhan, animasi Nana si Chef Cilik telah memenuhi standar kelayakan sebagai media pembelajaran PAUD, baik ditinjau dari aspek visual, substansi konten, maupun nilai karakter yang diintegrasikan. Penyajian dalam bentuk animasi yang interaktif, didukung alur cerita yang kontekstual serta dialog yang sederhana dan komunikatif, terbukti mampu memfasilitasi pemahaman anak terhadap konsep dasar *entrepreneurship*. Nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, dan kreativitas ditampilkan

secara implisit melalui tindakan dan pengalaman tokoh, sehingga mudah diinternalisasi oleh anak dalam situasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Dari sisi pedagogis, penggunaan animasi sebagai media audiovisual memberikan stimulus multisensori yang memperkuat perhatian, keterlibatan, serta retensi informasi pada anak usia dini. Integrasi unsur cerita, visual yang menarik, serta penguatan pesan melalui adegan-adegan bermakna menunjukkan bahwa animasi ini tidak hanya bersifat hiburan, tetapi juga memiliki fungsi edukatif yang kuat dalam membentuk perilaku kewirausahaan sejak dini. Berdasarkan hasil validasi ahli, penilaian praktisi, serta uji implementasi terbatas, animasi ini menunjukkan tingkat validitas dan praktikalitas yang sangat tinggi. Selain itu, hasil uji keefektifan mengindikasikan adanya peningkatan pemahaman anak terhadap nilai-nilai *entrepreneurship* setelah penggunaan media. Dengan demikian, animasi Nana si Chef Cilik dinilai efektif dan layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam menanamkan nilai-nilai kewirausahaan pada anak usia dini. Temuan ini sekaligus memperkuat bahwa media pembelajaran berbasis animasi yang dirancang secara sistematis dan terstruktur memiliki kontribusi signifikan dalam

mengembangkan literasi kewirausahaan anak dalam konteks pendidikan anak usia dini.

## **B. Saran Pemanfaatan Produk**

Media animasi *Nana si Chef Cilik* memiliki potensi yang kuat untuk dimanfaatkan secara optimal sebagai bahan ajar pendukung dalam pembelajaran yang berfokus pada penanaman nilai-nilai kewirausahaan pada anak usia dini. Penggunaan media berbasis animasi memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret, menarik, dan kontekstual sehingga memudahkan anak dalam memahami konsep-konsep dasar kewirausahaan seperti kejujuran, tanggung jawab, dan kreativitas.

### **1. Bagi Pendidik**

Animasi *Nana si Chef Cilik* dapat dimanfaatkan guru sebagai media pembelajaran yang efektif dalam menanamkan nilai-nilai kewirausahaan pada anak usia dini. Guru dapat mengintegrasikan animasi ini dalam kegiatan pembelajaran seperti menonton bersama (guided viewing), diskusi interaktif, serta kegiatan bermain peran yang meniru aktivitas berjualan makanan. Selain itu, guru dapat memberikan stimulasi lanjutan berupa kegiatan praktik sederhana, seperti membuat produk makanan, simulasi jual beli, serta eksplorasi ide kreatif anak dalam mengembangkan produk. Pendekatan ini

memungkinkan anak belajar secara aktif melalui pengalaman langsung (learning by doing) yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

2. Bagi Orang tua

Orang tua dapat menggunakan animasi *Nana si Chef Cilik* sebagai media pendamping di rumah untuk memperkuat penanaman nilai kewirausahaan yang telah diperoleh anak di sekolah. Kegiatan menonton bersama dapat menjadi sarana untuk membangun komunikasi, di mana orang tua dapat mengajak anak berdiskusi mengenai isi cerita, nilai-nilai yang terkandung, serta mengaitkannya dengan situasi nyata di lingkungan sekitar. Selain itu, orang tua dapat melibatkan anak dalam aktivitas sederhana seperti membantu memasak, bermain jual beli, atau merancang ide usaha kecil-kecilan. Pendampingan yang konsisten akan membantu anak memahami makna kejujuran, tanggung jawab, dan kreativitas secara lebih mendalam.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Animasi *Nana si Chef Cilik* dapat dijadikan sebagai referensi awal dalam pengembangan media pembelajaran yang berbasis animasi yang berfokus pada pendidikan kewirausahaan anak usia dini. Penelitian selanjutnya dapat memperluas cakupan

subjek penelitian dan mengembangkan fitur interaktif. Pengembangan ini diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan anak serta memperkuat internalisasi nilai-nilai kewirausahaan secara optimal.

### **C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

Diseminasi produk animasi Nana si Chef Cilik dilakukan melalui dua bentuk yaitu media langsung dan digital. Penayangan animasi secara langsung telah dilaksanakan di lembaga PAUD tempat penelitian berlangsung sebagai bentuk implementasi nyata dalam mendukung pembelajaran nilai-nilai kewirausahaan pada anak usia dini. Selain itu, versi digital animasi disebarluaskan melalui platform seperti Youtube sehingga dapat diakses secara luas oleh masyarakat tanpa batasan geografis. Upaya ini diharapkan mampu meningkatkan pemanfaatan media animasi serta memberikan kesempatan bagi pendidik dan orang tua di berbagai daerah untuk menggunakannya sebagai sarana pembelajaran yang menarik dan kontekstual.

Untuk pengembangan ke depan, animasi Nana si Chef Cilik memiliki potensi besar untuk dikembangkan menjadi produk digital yang lebih interaktif, seperti animasi dengan fitur partisipatif, permainan edukatif (educational games), maupun integrasi dengan aplikasi pembelajaran anak. Selain itu, pengembangan lanjutan

juga dapat diarahkan pada pembuatan seri animasi dengan tema kewirausahaan yang lebih beragam, seperti pengelolaan keuangan sederhana, strategi berjualan, hingga penguatan karakter kewirausahaan lainnya. Dengan demikian, media ini diharapkan dapat semakin memperkaya sumber belajar dalam menanamkan nilai-nilai kewirausahaan pada anak usia dini secara lebih efektif dan menyenangkan.



## Daftar Pustaka

- Aga Made Tegeh, and Made Kirna, 'Pengembangan Bahan Ajar I Made Tegeh Dan I Made Kirna (12 - 26)', 2 (1829)
- Alfadhilah, Jauharotina, 'Filsafat Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget', no. April (2025), pp. 94–111
- Amsal, Lily restusari, wijianto, *Kewirausahaan* (PT.Media pustaka indo, 2025)
- Amyanti, Teti Haryati, Chandra Asri Windarsih, and Syah Khalif Alam, 'Jiwa Enterpreneurship Anak Usia Dini: Implementasi Kegiatan Mengemas Dan Mendekor Pot Tanaman Hias Pada Masa Pandemi Covid-19', *CERIA(Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 6.2 (2023), pp. 145–52
- Anafi, Khoirul, and others, 'Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3d', 9.4 (2021), pp. 433–38
- Ari Sativa Rinawati, S.T.P.S.P., and others, *Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar Melalui Animasi Dan Game Assesment* (Uwais Inspirasi Indonesia, 2025) <<https://books.google.co.id/books?id=kLuiEQAAQBAJ>>
- Arofah, Rahmat, and Hari Cahyadi, 'Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model', 3.1 (2019), pp. 35–43, doi:10.21070/halaqa.v3i1.2124
- Arsyad, Azhar, 'Media Pembelajaran' (Jakarta: PT Raja grafindo persada, 2011)
- Asmara, Adi, and others, 'Media Pembelajaran Berbasis Teknologi: Apakah Memiliki Pengaruh Terhadap

- Peningkatan Kreativitas Pada Anak Usia Dini?', 7.6 (2023), pp. 7253–61, doi:10.31004/obsesi.v7i6.5728
- Ayu, Sovia Mas, and Junaidah Junaidah, 'Pengembangan Akhlak Pada Pendidikan Anak Usia Dini', *Al-Idarah: Jurnal Kependidikan Islam*, 8.2 (2019), pp. 210–21, doi:10.24042/alidarah.v8i2.3092
- Bakhti, Wida, 'Upaya Meningkatkan Entrepreneurship Anak Melalui Cooking Class Pada Kelompok B', *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 2.2 (2015), pp. 76–149 <[https://eco-entrepreneur.trunojoyo.ac.id/pgpaustrunojoyo/pages/view/Journal Description](https://eco-entrepreneur.trunojoyo.ac.id/pgpaustrunojoyo/pages/view/Journal%20Description)>
- Bambang, Warsita, 'Teori Belajar Robert m. Gagne Dan Implikasinya Pada Pentingnya Pusat Sumber Belajar', XII.1 (2008)
- Desyanti, Ellyn Sugeng, 'Kompetensi Orang Tua Dalam Penumbuhkembangan Jiwa Kewirausahaan Pada Anak Usia Dini', 2.2 (2016), pp. 69–84
- Eddy, Soegoto Soeryanto, *Entrepreneurship: Menjadi Pebisnis Ulung* (Elex Media Komputindo, 2013)
- Entrepreneurship, Kontribusi Pendidikan, and others, 'Journal of Sharia Economics, Volume 1, Nomor 1, Juni 2019 1', 1 (2019), pp. 1–13
- Fithriyana, Rinda, Jalan Sisingamanggaraja, and Bangkinang Kota, 'Peningkatan Kewirausahaan Melalui Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Budidaya Pada Anak Usia Dini Di TK Taqifa Bangkinang Kota Tahun 2016', 2 (2016), pp. 26–35
- Fitria, Ayu, and A Pendahuluan, 'Penggunaan Media Audio

Visual Dalam’, pp. 57–62

Flash, Adobe, ‘Metode Addie Pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash Pada Mata Pelajaran Tik Nurma L. Purnamasari’, 05, pp. 23–31

Hanifah, Haura, and others, ‘Landasan Teori , Penelitian Relevan , Kerangka Berpikir Dan’, 3.April (2025), pp. 391–404

Hera Khaerani, Copyright, and others, ‘Dzurriyat: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Lisensi: Creative Commons Attribution ShareAlike 4.0 International License (CC BY SA 4.0) 1 Pandangan Guru Terhadap Pentingnya Penilaian Hasil Karya Dalam Pendidikan Anak Usia Dini’ <<http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/dzurriyat>>

Hudiya, Faza Rusyda, and others, ‘Mengenalkan Jiwa Kewirausahaan Kepada Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Market Day’, *Journal of Educational Research and Humaniora (JERH)*, 1.4 (2023), pp. 12–21

Indah, Bunga Puspa, ‘Pengembangan Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran’, 3.1 (2022)

Inovasi, Jurnal, and others, ‘Peran Guru Dalam Membangun Karakter Wirausaha Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Kota Padang’, 9.2 (2019), pp. 145–51

Kuswanto, Agung, and others, ‘Nilai-Nilai Enterpreneurship Di Smk Negeri 6 Semarang Peneliti , Bahwa Ada Keunikan Nya Yaitu Penanaman’, 1.2 (2012)

Learning, Teaching, ‘Konsep Penanaman Sikap Sosial Pada Siswa Melalui Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar’, 1.1

(2023), pp. 21–26

Lubis, Renni Ramadhani, and others, ‘Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Guru Sd Swasta Pab 10 Sampali’, 2.2 (2021), pp. 86–94

Mahnun, Oleh Nunu, ‘Media Pembelajaran ( Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran )’, 37.1 (2012)

Manga, Delvhina, Nurul Jamiah Sidiq, and Faradilah Rusliana, ‘Stimulasi Minat Berwirausaha Sejak Dini Dengan Bermain Peran Simulasi Bisnis Kelompok’, 15.1 (2026), pp. 100–13, doi:10.26877/paudia.v15i1.2398

‘Media Audio Visual Untuk Keterampilan Menyimak Siswa’, 2021, pp. 266–70

Melati, Eka, and others, ‘Pemanfaatan Animasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar’, 06.01 (2023), pp. 732–41

Miftah, M, ‘Fungsi Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa’, *Teknologi Pendidikan*, 1.2 (2013), pp. 95–105

Mimik, Supartini, ‘Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dan Kreativitas Guru Terhadap Prestasi Belajar’, 10.2 (2016), pp. 277–93

Murphy, A E, *Richard Cantillon: Entrepreneur and Economist*, Clarendon Paperbacks (Clarendon Press, 1986)

<<https://books.google.co.id/books?id=UnkSDAAAQBAJ>>

Musanna, Al, ‘Revitalisasi Kurikulum Muatan Lokal Untuk

- Pendidikan Karakter Melalui Evaluasi Responsif', 2008
- Mustakim, Bagus, 'Kontestasi Identitas Dan Kesalehan Anak Usia Dini Islam Dalam Animasi Nussa', 5 (2019), pp. 135–50
- Nuraini, Gina Yunia, 'Membuat Pembelajaran Menyenangkan Berbasis Teori Piaget Untuk Membangun Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini', 8.November (2024), pp. 53–59
- Nurbaiti, Nurbaiti, and others, 'Literasi Kognitif Neurosains Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Dalam Pembelajaran Matematika', *Jurnal Kreativitas Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM)*, 6.9 (2023), pp. 3503–13, doi:10.33024/jkpm.v6i9.10654
- Nurlia, Tri Wahyu, Muhammad Doni Prasetyo, and Endang Sri Mulyani, 'Peranan Pembelajaran Kewirausahaan Dalam Pembentukan Karakter Islami Peserta Didik', 5.1 (2025), pp. 38–48
- Pendidikan, Prodi, and others, 'Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi', 10 (2025), pp. 280–90
- Perhubungan, Dinas, and others, 'Rancang Bangun Video Animasi 3 Dimensi Untuk Mekanisme Pengujian Kendaraan', 6.1 (2015), pp. 1–6
- Pribadi, B A, *Desain Dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE* (Kencana, 2016)  
<[https://books.google.co.id/books?id=m\\_pDDwAAQB AJ](https://books.google.co.id/books?id=m_pDDwAAQB AJ)>
- Putri, Chintya Pradilla, 'Pentingnya Pendidikan Kewirausahaan Ditanamkan Sejak Usia Sekolah Dasar

- Dalam Perspektif Islam’, 2.1 (2024)
- Rachmadyanti, Putri, Vicky Dwi Wicaksono, and Universitas Negeri Surabaya, ‘SEKOLAH DASAR’, pp. 419–37
- Ramazhana devie, qurrotal dya, ‘Analisis Konsep Pendidikan Ki Hajar Dewantara Dalam Perspektif Pendidikan Karakter Siswa’, 2024, pp. 44–53
- Ramdani, P, and R Fauzian, *Media Pembelajaran Animasi*, 1 (Rinda Fauzian, 2021) <<https://books.google.co.id/books?id=QI9JEAAAQBAJ>>
- Rashid, Mahfouda, Said Al, and Dody Sulistio, ‘Digital Narratives and Tradition: The Role of NU Kids Animations in Early Islamic Education’, 10.2 (2024), pp. 121–33
- Rosmiati, Mia, and others, ‘Pengembangan Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Kebudayaan Indonesia Dengan Model ADDIE’, *Multinetics*, 9.1 (2023), pp. 79–88, doi:10.32722/multinetics.v9i1.5846
- Rusdiana, *Pendidikan Kewirausahaan* (penerbit insan komunika, 2022)
- Safira, Ajeng Rizki, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini* (Caremedia Communication, 2020)
- Saidar, Wishmoon Sojum, and Fadhly Surya Ardi, ‘Strategi Inovasi Dan Kewirausahaan Dalam Membangun Keunggulan Bersaing Di Era Digital: Sebuah Tinjauan Literatur’, 03.04 (2025), pp. 1120–29
- Sajdah, Meilisa, and Halen Dwistia, ‘Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama

Islam', 1.2 (2022), pp. 81–96,  
doi:10.61094/arrusyd.2830-2281.33

Schunk, D H, *Learning Theories: An Educational Perspective* (Merrill, 1996)  
<<https://books.google.co.id/books?id=4gNPAAAAYAAJ>>

Serian, Wijatno, *Pengantar Entrepreneurship* (Grasindo, 2009)

Siliwangi, Tunas, 'Penanaman Nilai-Nilai Kewirausahaan Pada Anak Usia ( Penelitian Tindakan Kelas Pada Anak Kelas B2 Ra Miftahul Falah Di Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung ) Inculcation Entrepreneurship Values In Early Childhood Through Project Method ( Classroom Action Research in Children Class B2 RA Miftahul Falah', 2.1 (2016)

Simanjuntak, Surya Dua Artha, 'Bom Waktu Ekonomi RI: Pengangguran Dan Pekerja Informal Naik, Ekspektasi Lapangan Kerja Turun', *Bisnis.Com*  
<[https://ekonomi.bisnis.com/read/20250509/9/1875787/bom-waktu-ekonomi-ri-pengangguran-dan-pekerja-informal-naik-ekspektasi-lapangan-kerja-turun?utm\\_source=](https://ekonomi.bisnis.com/read/20250509/9/1875787/bom-waktu-ekonomi-ri-pengangguran-dan-pekerja-informal-naik-ekspektasi-lapangan-kerja-turun?utm_source=)

Siregar Mulia, 'Hubungan Antara Pemenuhan Kebutuhan Psikologis Dengan Semangat Kerja Pada Karyawan Bank Mandiri Cabang Balige', *Jurnal Diversita*, 5.1 (2019), pp. 33–36

Sultan, Universitas, and Ageng Tirtayasa, 'Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar', 2.1 (2019), pp. 470–77

- Suryana, Dadan, *Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi Dan Aspek Perkembangan Anak* (Kencana, 2016)
- Suryawati, Novi, and Siti Mariyah, 'Urgensi Pembelajaran Entrepreneurship Pada Anak Usia Sekolah Dasar', 2025, pp. 611–18
- Taulany, Himmah, and others, 'Kewirausahaan Anak Usia Dini Di Kecamatan Ungaran Barat', 1.1 (2018)
- Tri, Aris, Jaka Harjanta, and Bambang Agus Herlambang, 'Rancang Bangun Game Edukasi Pemilihan Gubernur Jateng Berbasis Android Dengan Model ADDIE', 16.1 (2018), pp. 91–97
- Ulfah, Maulidya, M Pd, and Libri Rizka Puri Windarta, *Manajemen Paud* (EDU PUBLISHER, 2025)
- Undang-Undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, 2003  
<<https://peraturan.bpk.go.id/details/43920/uu-no-20-tahun-2003>>
- Vernia, Dellia Mila, and Sigit Widiyanto, 'Pengenalan Dasar Kewirausahaan Melalui Entrepreneurship for Kids (Studi Kasus Pada TK Al-Amanah)', *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7.3 (2023), pp. 2557–66, doi:10.31004/obsesi.v7i3.4220
- Wijayanti, Ratna, 'Membangun Entrepreneurship Islami Dalam Perpektif Hadist', *Studi Islam*, 13.1 (2018), pp. 35–49
- Wulandari, Amelia Putri, and others, 'Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar', 05.02 (2023), pp. 3928–36

- Yanuar, 'Belajar Melalui Panel Interaktif Digital Lebih Cepat, Interaktif, Dan Menyenangkan', *Puslapdik Kemendikdasmen*, November 2025
- Yogyakarta, Sukonandi, and others, 'Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak Vol. 3 (1), 2017', 3.1 (2017), pp. 15–26
- yuliantina irma, Anggriani Fitria, Anggreani, Maisura Rizki, *Capaian Pembelajaran Fase Fondasi*, 2025
- Yuniarti, Anisyah, and others, 'Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran', 4 (2023), pp. 111–23
- Yusuf, Isabella, Sofia Hartati, and Tjipto Sumadi, 'Implementasi Pembelajaran Entrepreneurship Di Taman Kanak-Kanak', 6.3 (2022), pp. 1158–68, doi:10.31004/obsesi.v6i3.1737
- Zahroh, Fatimatus, 'Analisis Manfaat Media Audio Visual Animasi Sebagai Bahan Pembelajaran Efektif Untuk Anak Sekolah Dasar', 3.1 (2025)