

Penggunaan Media Animasi dalam Pembelajaran Pendidikan Islam Anak Usia Dini di RA Perwanida 11 Bangsalsari

Eni Agus Wahyunda¹, Irfan Masrur²

^{1,2}Universitas Islam KH. Acmad Muzakky Syah

e-mail: ¹aurel.zizi999@gmail.com, ²irfan.masrur@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media animasi dalam pembelajaran Pendidikan Islam bagi anak usia 5–6 tahun di RA Perwanida 11 Bangsalsari Jember. Latar belakang penelitian ini adalah pentingnya metode dan media yang menarik dalam menyampaikan materi keislaman kepada anak usia dini agar lebih mudah dipahami dan diterima dengan baik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media animasi dalam pembelajaran Pendidikan Islam mampu meningkatkan perhatian, minat, dan pemahaman anak terhadap materi yang disampaikan, seperti kisah-kisah nabi, tata cara ibadah, dan nilai-nilai akhlak. Media animasi dinilai efektif karena mampu menyampaikan pesan-pesan keislaman dengan cara yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Kesimpulannya, media animasi merupakan sarana yang inovatif dan edukatif dalam pembelajaran Pendidikan Islam di RA Perwanida 11 Bangsalsari Jember.

Kata kunci: Media Animasi, Pendidikan Islam, Anak Usia Dini

Abstract

This study aims to describe the use of animated media in Islamic education learning for children aged 5–6 years at RA Perwanida 11 Bangsalsari Jember. The background of this research highlights the importance of engaging methods and media in delivering Islamic material to early childhood, making it easier to understand and accept. This research employs a qualitative approach with a descriptive method. Data collection techniques include observation, interviews, and documentation. The results show that the use of animated media in Islamic education enhances children's attention, interest, and understanding of the material presented, such as stories of prophets, worship practices, and moral values. Animated media is considered effective because it conveys Islamic messages in a fun

JOECES

Journal of Early Childhood Education Studies

Volume 5, Nomor 2 (2025)

way that aligns with the developmental characteristics of early childhood. In conclusion, animated media serves as an innovative and educational tool in Islamic education learning at RA Perwanida 11 Bangsalsari Jember.

Keywords: *Animated Media, Islamic Education, Early Childhood*

PENDAHULUAN

Pendidikan Islam pada anak usia dini memiliki peran penting dalam membentuk dasar-dasar akidah, akhlak, dan kebiasaan beribadah sejak dini. Masa usia 5–6 tahun adalah masa yang sangat menentukan dalam menanamkan nilai-nilai religius karena pada tahap ini, anak berada pada fase imitasi yang kuat, di mana segala sesuatu yang dilihat dan didengar akan mudah direkam dalam ingatan dan perilakunya sehari-hari.¹ Salah satu tantangan dalam mengajarkan pendidikan agama kepada anak usia dini adalah menyampaikan materi abstrak dengan cara yang mudah dipahami dan sesuai dengan gaya belajar anak. Anak-anak pada usia ini cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang bersifat konkret, visual, dan interaktif. Oleh karena itu, media pembelajaran memiliki peran yang sangat krusial dalam menyampaikan materi keagamaan.

Media animasi muncul sebagai salah satu media yang sangat efektif dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini. Media animasi mampu menghadirkan cerita, gambar bergerak, suara, dan musik yang menarik, yang secara tidak langsung menanamkan nilai-nilai Islami kepada anak-anak.² Materi seperti kisah nabi, doa harian, tata cara salat, serta nilai akhlakul karimah bisa disampaikan secara lebih menyenangkan. Penelitian Sari & Masfi'ah (2024) menunjukkan bahwa media animasi seperti “Nussa & Rara” dapat membantu mengenalkan konsep ketauhidan kepada anak usia 5–6 tahun secara menarik dan komunikatif. Anak-anak yang sebelumnya pasif dalam pembelajaran agama menjadi lebih antusias dan aktif menanggapi tayangan animasi yang ditonton bersama guru maupun orang tua di

¹ Tania Rosania, Zulkifli N, and Rita Kurnia, “Analisis Nilai-Nilai Moral Dan Agama Pada Serial Kartun Nussa Untuk Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Negeri Pembina 1 Pekanbaru,” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 3 (2021): 6531–43, <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>.

² Animasi Islami (2025), “Analisis Nilai Agama Dan Moral Anak Dalam Kegiatan Menonton Film,” no. 20.

rumah. Selain itu, Harahap dkk. (2024) dalam penelitiannya di RA Al-Barkah Medan menyimpulkan bahwa penggunaan film animasi keagamaan secara signifikan meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal rukun Islam, doa-doa pendek, dan perilaku terpuji. Anak-anak menunjukkan ketertarikan tinggi dan menunjukkan pemahaman yang lebih baik setelah menyaksikan tayangan tersebut.

Pemanfaatan media animasi dalam pembelajaran Pendidikan Islam belum sepenuhnya optimal di sebagian besar lembaga PAUD, termasuk di wilayah pedesaan seperti Kecamatan Bangsalsari, Kabupaten Jember. Masih terdapat guru-guru yang menggunakan metode tradisional seperti ceramah dan hafalan tanpa bantuan media visual. Hal ini membuat proses pembelajaran kurang efektif dan membosankan bagi anak-anak. RA Perwanida 11 Bangsalsari telah mulai melakukan inovasi dengan menggunakan media animasi sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran Pendidikan Islam. Beberapa guru di RA tersebut telah memanfaatkan video cerita nabi, lagu islami animasi, dan tayangan nilai-nilai moral Islami untuk menyampaikan materi agama kepada anak usia 5–6 tahun.

Penggunaan media animasi di RA Perwanida 11 Bangsalsari tidak hanya memberikan warna baru dalam penyampaian materi Pendidikan Islam, tetapi juga memfasilitasi guru dalam mengelola alur pembelajaran yang lebih terstruktur dan menarik. Guru dapat memanfaatkan animasi sebagai pengantar sebelum penyampaian materi inti, sebagai stimulus untuk diskusi, atau sebagai penguatan terhadap konsep-konsep agama yang telah diajarkan sebelumnya. Dengan demikian, animasi tidak berdiri sebagai hiburan semata, tetapi berfungsi sebagai bagian integral yang mendukung proses pedagogis. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yang menempatkan pengalaman konkret sebagai pusat pembelajaran. Ketika tayangan animasi menampilkan adegan ibadah, kisah teladan, atau akhlak baik, anak dapat memahami materi tersebut secara lebih langsung dan tidak abstrak.

Penggunaan animasi sebagai media pembelajaran juga memiliki tantangan tersendiri. Beberapa orang tua mungkin masih memandang bahwa teknologi digital tidak cocok digunakan dalam pembelajaran agama karena dianggap dapat

mengurangi kesakralan materi. Namun, pendekatan yang dilakukan guru dalam menyampaikan bahwa animasi adalah alat bantu visual untuk memudahkan pemahaman anak, bukan menggantikan esensi materi agama, membuat persepsi tersebut perlahan berubah. Bahkan sebagian orang tua merasa terbantu karena anak-anak menjadi lebih antusias belajar agama di rumah setelah terpapar animasi Islami dari sekolah. Dengan demikian, media animasi justru dapat berfungsi sebagai jembatan antara pembelajaran di sekolah dan lingkungan keluarga.

Keberhasilan penggunaan animasi dalam pembelajaran Pendidikan Islam juga sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam memilih dan mengelola media tersebut. Guru harus memiliki kompetensi digital dasar, seperti mengunduh materi, mengedit durasi video, menyesuaikan volume, serta memastikan bahwa animasi yang ditonton sesuai dengan nilai-nilai Islami dan perkembangan usia anak. Guru juga harus mampu mengevaluasi apakah animasi tersebut relevan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dengan kata lain, profesionalisme guru dalam memanfaatkan media animasi menjadi salah satu faktor penentu efektivitas pembelajaran.

Pada proses observasi, ditemukan bahwa sebelum memutar animasi, guru di RA Perwanida 11 Bangsalsari biasanya memberikan pengantar singkat tentang tema yang akan ditonton, misalnya tentang akhlak, kisah nabi, atau sikap terpuji. Setelah itu, sebagian guru memberikan beberapa pertanyaan pemantik, seperti: “Siapa yang tahu siapa Nabi Ibrahim?”, “Apa itu sedekah?”, atau “Bagaimana kita harus bersikap kepada teman?”. Hal ini dilakukan agar anak memiliki gambaran awal dan mampu mengaitkan tayangan animasi dengan pengetahuan yang telah dimiliki. Setelah tayangan selesai, guru kembali mengajak anak berdiskusi mengenai isi cerita, tokoh utama, pesan moral, serta perilaku baik yang dapat diteladani. Pendekatan ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih interaktif, tetapi juga melatih anak untuk berpikir kritis dan mengungkapkan pendapat secara sederhana.

Kemampuan anak dalam memahami konsep-konsep Pendidikan Islam mengalami peningkatan setelah diterapkannya media animasi. Anak lebih mudah mengenali tokoh-tokoh dalam kisah Nabi, lebih cepat menghafal doa harian, dan lebih konsisten dalam mempraktikkan perilaku terpuji. Misalnya, setelah menonton

animasi tentang pentingnya berbagi, anak-anak mulai memperlihatkan perilaku kooperatif ketika bermain dengan teman. Mereka menunjukkan antusiasme untuk berbagi mainan, makanan, atau alat tulis mereka tanpa diminta oleh guru. Ini menunjukkan bahwa animasi tidak hanya memberikan pengetahuan kognitif, tetapi juga memengaruhi perkembangan sikap dan perilaku anak.

Selain aspek kognitif dan afektif, media animasi juga berkontribusi pada pengembangan kemampuan psikomotor anak. Dalam beberapa sesi pembelajaran, guru memutar animasi tentang gerakan salat atau doa-doa pendek yang disertai gerakan tangan. Anak-anak kemudian mengikuti gerakan tersebut secara bersama-sama. Aktivitas ini membuat anak lebih cepat menghafal dan mempraktikkan ibadah secara benar. Guru melaporkan bahwa setelah penggunaan animasi, kemampuan anak dalam melakukan gerakan salat meningkat secara signifikan. Mereka menjadi lebih paham mengenai urutan gerakan, posisi tangan, ruku', dan sujud. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran melalui animasi memiliki dampak positif yang menyeluruh serta menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak.

Implementasi media animasi dalam pembelajaran Pendidikan Islam tidak selalu berjalan tanpa hambatan. Salah satu faktor penghambat yang ditemukan di RA Perwanida 11 Bangsalsari adalah keterbatasan sarana dan prasarana teknologi. Beberapa guru masih kesulitan menyiapkan perangkat seperti LCD proyektor, speaker, atau laptop karena fasilitas yang tersedia terbatas dan harus digunakan secara bergantian. Selain itu, listrik yang tidak stabil di beberapa waktu juga mengganggu kelancaran proses pembelajaran berbasis animasi. Guru terkadang harus membatalkan rencana memutar video jika terjadi pemadaman listrik atau gangguan teknis lainnya.

Faktor kompetensi guru juga menjadi tantangan tersendiri. Tidak semua guru memiliki keterampilan teknologi yang memadai untuk mengoperasikan perangkat digital atau memilih konten animasi yang tepat. Beberapa guru masih membutuhkan pelatihan mengenai penggunaan aplikasi video, teknik memodifikasi durasi tayangan, serta cara mengintegrasikan animasi ke dalam RPPH. Ketidakmampuan guru dalam mengelola media animasi dapat berakibat pada

pembelajaran yang kurang efektif dan kurang terarah. Oleh karena itu, pelatihan literasi digital bagi guru PAUD menjadi kebutuhan penting dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis multimedia.

Selain faktor penghambat, terdapat pula faktor pendukung yang berperan dalam keberhasilan penggunaan animasi di RA Perwanida 11 Bangsalsari. Salah satunya adalah dukungan dari pihak kepala sekolah yang memberikan ruang bagi guru untuk berinovasi dalam mengembangkan metode pembelajaran. Kepala sekolah mendorong guru untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran dan menyediakan akses terhadap berbagai sumber animasi Islami yang relevan. Selain itu, kolaborasi antara guru juga menjadi faktor pendukung penting. Guru saling berbagi rekomendasi video, membahas efektivitas tayangan tertentu, dan merancang kegiatan pembelajaran lanjutan yang sesuai dengan tema animasi yang diputar.

Penggunaan animasi juga memperoleh dukungan dari orang tua, terutama setelah mereka melihat perubahan perilaku anak di rumah. Banyak orang tua menyampaikan bahwa anak menjadi lebih rajin mengucapkan doa sebelum makan, lebih sering membantu orang tua, dan lebih mudah diingatkan ketika melakukan kesalahan. Beberapa orang tua bahkan mulai mengunduh animasi Islami untuk diputar kembali di rumah sebagai penguatan pembelajaran. Kolaborasi ini menunjukkan bahwa penggunaan animasi dapat menciptakan sinergi positif antara sekolah dan keluarga dalam menanamkan nilai-nilai Pendidikan Islam.

Penggunaan media animasi dalam pembelajaran Pendidikan Islam di RA Perwanida 11 Bangsalsari tidak hanya meningkatkan kualitas penyampaian materi, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar anak usia dini. Anak mendapatkan stimulus visual, auditori, emosional, dan kognitif secara seimbang. Dengan demikian, animasi terbukti menjadi media yang efektif, relevan, dan sesuai dengan perkembangan zaman dalam pembelajaran agama pada anak usia 5–6 tahun.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan mendeskripsikan secara mendalam bagaimana proses penggunaan media animasi dalam pembelajaran Pendidikan Islam di RA Perwanida 11 Bangsalsari. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, yang memungkinkan peneliti mengamati dan menggali secara mendalam praktik penggunaan media animasi dalam konteks

pembelajaran agama Islam. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, sesuai dengan model analisis Miles dan Huberman yakni reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh gambaran yang jelas mengenai kontribusi media animasi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran Pendidikan Islam bagi anak usia dini. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan menjadi rekomendasi praktis bagi guru-guru PAUD dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih kreatif, menyenangkan, dan kontekstual sesuai perkembangan zaman. Fokus penelitian kali ini meliputi 1). Bagaimana tahapan penerapan metode animasi di RA PERWANIDA 13 Bangsalsari?, 2). Bagaimana metode animasi mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam pendidikan islam?, 3). Apa faktor penghambat dan pendukung penggunaan media animasi di RA PERWANIDA 13 Bangsalsari?.

KAJIAN PUSTAKA

Media animasi merupakan salah satu bentuk media visual dinamis yang dirancang untuk merangsang indera penglihatan dan pendengaran peserta didik. Media animasi adalah gambar-gambar bergerak yang ditampilkan secara berurutan dalam kecepatan tertentu sehingga menciptakan ilusi gerak. Animasi biasanya dilengkapi dengan narasi dan musik latar, yang menjadikan pengalaman belajar lebih menarik dan imajinatif bagi anak-anak. Teori Multimedia Learning dari Richard E. Mayer menjelaskan bahwa proses belajar akan lebih efektif apabila informasi disampaikan melalui dua saluran sekaligus: verbal (narasi) dan visual (gambar/animasi). Hal ini mendukung gagasan bahwa animasi dapat membantu anak-anak memahami konsep-konsep yang abstrak, seperti nilai keimanan atau perilaku terpuji dalam Islam, melalui visualisasi yang konkret dan menyenangkan. Dalam konteks pembelajaran anak usia dini media animasi memiliki keunggulan dalam menarik perhatian, meningkatkan motivasi belajar, serta membantu penyampaian informasi yang kompleks menjadi lebih sederhana. Dengan tampilan tokoh-tokoh lucu, warna cerah, dan alur cerita yang ringan, animasi menjadi media

yang sangat cocok untuk menjembatani materi pelajaran dengan karakteristik perkembangan anak.³

Pendidikan Islam untuk anak usia dini bertujuan menanamkan dasar-dasar akidah, akhlak, dan ibadah sejak dini. Pendidikan agama Islam pada anak usia dini harus diberikan secara bertahap dan menyenangkan agar dapat diterima dengan baik oleh anak. Pendidikan ini meliputi pengenalan Allah SWT, Rasulullah SAW, nilai-nilai moral Islami, serta pembiasaan ibadah seperti doa harian, wudhu, dan salat. Pendidikan agama bagi anak bukan hanya transfer pengetahuan (kognitif), tetapi lebih kepada pembentukan sikap (afektif) dan kebiasaan (psikomotorik) yang dilakukan secara berulang. Dalam hal ini, media animasi menjadi sarana efektif untuk memperkenalkan nilai-nilai keislaman secara konsisten dan menyenangkan. Al-Ghazali, dalam pandangan klasiknya, menekankan pentingnya pendidikan moral (akhlak) sejak usia dini karena pada tahap inilah hati anak masih bersih dan mudah dibentuk. Konsep ini selaras dengan prinsip-prinsip pembelajaran anak usia dini saat ini, yang menekankan pentingnya pembelajaran berbasis pengalaman dan keteladanan, seperti yang bisa ditampilkan dalam animasi Islami.⁴

Anak usia 5–6 tahun berada dalam fase pra-operasional menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget. Pada fase ini, anak mulai memahami simbol dan bahasa, namun masih terbatas dalam berpikir logis. Mereka sangat tertarik pada cerita, tokoh imajinatif, warna-warna cerah, dan kegiatan yang bersifat eksploratif. Karena itu, pembelajaran yang bersifat visual dan naratif sangat sesuai untuk tahap perkembangan mereka. Lev Vygotsky menyatakan bahwa anak-anak dapat belajar lebih efektif ketika didampingi oleh guru atau media yang mampu mengarahkan dan memfasilitasi eksplorasi. Menurut Santrock, anak usia dini memiliki rentang perhatian yang pendek. Oleh karena itu, media pembelajaran harus mampu menarik perhatian dengan cepat dan mempertahankan keterlibatan anak. Animasi yang

³ Siti Zahara and Benny Hendriana, “Pengembangan Media Video Animasi Untuk Kemampuan Menghafal Hadist Pada Anak Usia Dini (2021),” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 6: 3593–3601, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.948>.

⁴ Nur Qomariah Panjaitan, Elindra Yetti, and Yuliani Nurani, “Pengaruh Media Pembelajaran Digital Animasi Dan Kepercayaan Diri Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Anak,” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 2 (2020): 588, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.404>.

memiliki karakter kuat, narasi menarik, dan interaktif mampu memenuhi kebutuhan tersebut.⁵

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa media animasi efektif dalam mendukung pembelajaran agama Islam pada anak usia dini, *pertama* Wulandari (2020) dalam jurnal *Pendidikan Anak Usia Dini* meneliti efektivitas media animasi Islami dalam pembelajaran dan menemukan bahwa anak-anak lebih fokus, antusias, dan memahami materi dengan lebih baik ketika diajarkan menggunakan animasi. Guru juga merasa lebih mudah dalam menyampaikan pesan-pesan keislaman melalui media ini. *Kedua* Fitria (2021) dalam jurnal *Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini* menemukan bahwa media animasi memperkuat daya ingat anak terhadap materi agama. Anak-anak mampu mengingat doa-doa pendek dan cerita nabi dengan lebih cepat dan tahan lama setelah menonton animasi yang disesuaikan dengan usia mereka. *Ketiga* Penelitian oleh Nasution & Afifah (2020) juga menyatakan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat meningkatkan pemahaman nilai-nilai moral Islam serta memperkuat partisipasi aktif anak dalam diskusi setelah menonton. *Keempat* Setyaningsih (2023) melakukan penelitian kualitatif di RA Al-Falah Mojokerto dan mendapati bahwa media animasi Islami yang digunakan secara konsisten dalam pembelajaran agama Islam membantu menanamkan nilai ibadah dan kedisiplinan pada anak usia 5–6 tahun. Penelitian tersebut juga menekankan pentingnya pemilihan konten yang sesuai dengan perkembangan kognitif anak dan konteks budaya lokal.

Media animasi dalam pembelajaran anak usia dini dapat dijelaskan melalui perspektif teori kognitif Piaget yang menyatakan bahwa anak usia 5–6 tahun berada pada tahap *preoperational*. Pada tahap ini, anak cenderung berpikir konkret dan membutuhkan dukungan visual untuk memahami konsep yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, animasi yang menampilkan representasi visual, gerakan, dan simbol-

⁵ Karisya Aprilliani et al., “Motion Graphics Video as Learning Media to Improve the Empathy of Preschool Children,” *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education* 5, no. 2 (2022): 227, <https://doi.org/10.24014/kjiece.v5i2.18857>.

simbol sederhana sangat membantu anak dalam membangun skema pengetahuan baru. Melalui tayangan yang menarik, anak lebih mudah menghubungkan informasi visual dengan pengalaman yang sudah mereka miliki. Hal ini memperkuat pemahaman bahwa media animasi bukan hanya alat hiburan, tetapi memiliki fungsi pedagogis yang signifikan dalam meningkatkan ketertarikan dan pemahaman anak terhadap materi keagamaan.

Media animasi juga berfungsi sebagai *modeling agent*, yaitu memberikan contoh perilaku yang dapat ditiru oleh anak. Ketika anak menonton tokoh animasi yang menunjukkan akhlak terpuji seperti jujur, sabar, sopan, atau saling membantu, mereka terdorong untuk meniru perilaku tersebut. Bandura menegaskan bahwa proses belajar melalui pengamatan sangat dominan pada anak usia dini karena kemampuan imitasi mereka sangat kuat. Dengan demikian, animasi Islami yang menyajikan perilaku moral yang baik dapat menjadi media efektif dalam internalisasi nilai-nilai Islam sejak usia dini.

Penggunaan media animasi dalam pembelajaran juga dapat dikaji dari sudut pandang teori komunikasi visual. Animasi menggabungkan unsur warna, musik, suara, dan gerakan yang membentuk rangsangan multisensorik. Rangsangan ini terbukti lebih efektif dalam meningkatkan perhatian dan retensi memori anak dibandingkan media statis seperti gambar diam atau teks. Menurut teori dual coding Paivio, informasi yang dipahami melalui saluran visual dan verbal secara simultan akan lebih mudah diproses dan disimpan dalam ingatan jangka panjang. Oleh karena itu, animasi Islami memberikan keuntungan dalam menyampaikan pesan keagamaan secara lebih utuh dan menyeluruh kepada anak.

Media animasi juga selaras dengan prinsip pembelajaran berbasis keteladanan (*uswah hasanah*). Pendidikan Islam menekankan pentingnya memberikan contoh nyata dalam membentuk karakter dan akhlak anak. Ketika tokoh dalam animasi menampilkan perilaku Islami, anak melihat perwujudan konkret dari nilai-nilai keagamaan yang diajarkan. Beberapa penelitian terbaru menunjukkan bahwa karakter dalam animasi dapat meningkatkan pemahaman anak tentang nilai akhlak lebih efektif dibandingkan metode ceramah tradisional, karena anak merasa lebih dekat secara emosional dengan tokoh-tokoh tersebut.

Media animasi dianggap sesuai dengan prinsip pembelajaran yang bersifat *joyful learning* dan *learning by doing*. Anak-anak belajar dengan baik ketika mereka terlibat secara aktif dan merasa gembira dalam proses pembelajaran. Animasi menyediakan pengalaman belajar yang menyenangkan tanpa menghilangkan esensi materi keagamaan. Dengan latar cerita yang sederhana, karakter yang menarik, dan alur yang mudah diikuti, animasi membantu anak memahami Pendidikan Islam dalam suasana yang tidak membebani. Hal ini juga mendukung terciptanya lingkungan belajar yang kondusif, di mana anak terlibat secara emosional, kognitif, dan sosial.

Perkembangan teknologi digital juga memberikan dampak positif terhadap dunia pendidikan, termasuk Pendidikan Islam di RA. Menurut teori literasi digital, pendidikan modern menuntut guru agar mampu memanfaatkan teknologi sebagai bagian dari proses pembelajaran. Media animasi merupakan salah satu bentuk integrasi teknologi yang sesuai untuk anak usia dini. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mengelola media digital agar dapat digunakan secara aman, tepat, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan meningkatnya ketersediaan animasi Islami yang berkualitas, guru semakin dimudahkan dalam mengembangkan pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan relevan dengan kebutuhan anak.

Kajian pustaka juga menunjukkan bahwa penggunaan media animasi memiliki dampak signifikan pada perkembangan bahasa anak. Tayangan animasi Islami sering menyertakan dialog, narasi, dan kosakata baru yang memperkaya kemampuan verbal anak. Anak-anak cenderung menirukan ucapan tokoh dalam video, termasuk doa-doa pendek, salam, dan ungkapan sopan santun. Dengan demikian, animasi tidak hanya memberikan pemahaman keagamaan, tetapi juga meningkatkan keterampilan bahasa, khususnya dalam penggunaan kosakata Islami dan bahasa sopan dalam kehidupan sehari-hari.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, karena bertujuan untuk memahami secara mendalam bagaimana penggunaan media animasi dalam pembelajaran Pendidikan Islam dilaksanakan dan bagaimana dampaknya terhadap proses belajar anak usia 5–6 tahun. Pendekatan kualitatif dipilih karena fokus utama penelitian ini adalah mendeskripsikan realitas yang terjadi di lapangan secara naturalistik, bukan dalam bentuk angka, tetapi melalui narasi dan interpretasi makna. Pendekatan kualitatif digunakan untuk memahami fenomena secara holistik dalam konteks sosial yang alami dan dari sudut pandang partisipan.⁶ Oleh karena itu, Peneliti berperan aktif dalam mengamati, mencatat, dan menggali makna penggunaan animasi sebagai media pembelajaran Islam yang menyenangkan dan bermakna bagi anak usia dini.

Penelitian ini dilaksanakan di RA Perwanida 11 Bangsalsari, Kabupaten Jember, dengan subjek penelitian adalah pendidik (guru kelas), anak usia 5–6 tahun, kepala sekolah serta wali murid. Pemilihan lokasi ini dilakukan secara purposif karena sekolah tersebut telah menerapkan penggunaan media animasi Islami dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari, khususnya pada materi Pendidikan Islam. Data dikumpulkan dengan menggunakan tiga teknik utama yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman yang terdiri dari tiga tahapan, yaitu: Reduksi data, menyeleksi, menyederhanakan, dan merangkum data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penyajian data, menyusun data dalam bentuk narasi deskriptif, kutipan wawancara, atau tabel tematik. Penarikan kesimpulan: Menentukan makna dari data yang telah disajikan untuk menjawab rumusan masalah penelitian.⁷ Model ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengolah data secara sistematis dan terstruktur, sehingga hasil yang diperoleh bersifat mendalam dan valid.

Memastikan validitas dan reliabilitas data, digunakan teknik triangulasi. Triangulasi dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan

⁶ Azizah Nurul Izzati et al., “Studi Kualitatif Kemandirian Anak Usia Dini Melalui Regulasi Diri” 3, no. 4 (2024): 755–60.

⁷ Izzati et al.

dokumentasi untuk memastikan konsistensi informasi. Dalam penelitian kualitatif ini, alat dan bahan yang digunakan mencakup media dan perangkat yang menunjang proses pengumpulan data lapangan secara efektif. Adapun alat dan bahan yang dimaksud antara lain: Lembar Observasi Partisipatif, digunakan untuk mencatat perilaku anak, kegiatan guru saat menggunakan media animasi, serta interaksi belajar selama pembelajaran berlangsung. Panduan Wawancara: untuk menggali lebih dalam informasi dari guru dan kepala sekolah mengenai tujuan, proses, dan persepsi terhadap penggunaan media animasi. Dokumentasi Pembelajaran: termasuk RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian), media animasi (berupa video), dan hasil belajar anak seperti gambar, rekaman suara doa, atau lembar kerja aktivitas. Alat Perekam (Audio/Video): digunakan untuk merekam proses pembelajaran dan wawancara sebagai data pendukung untuk validasi deskriptif.⁸

HASIL & PEMBAHASAN

A. Tahapan Penerapan Media Animasi

Animasi bertema huruf hijaiyah dan praktik ibadah sangat membantu guru dalam mengenalkan konsep-konsep abstrak kepada anak. Visualisasi yang jelas dan alur cerita yang menarik membuat anak lebih cepat mengenali bentuk huruf Arab dan urutan gerakan wudhu serta salat. Anak tidak hanya mampu menyebutkan huruf hijaiyah dengan benar tetapi juga menyanyikan lagu tematik huruf hijaiyah yang ditayangkan dalam animasi. Mereka juga menunjukkan peningkatan ketertarikan dalam mengenal huruf hijaiyah secara mandiri, seperti menunjukkan huruf pada poster kelas atau menyebutkan huruf yang mereka lihat di buku atau media lain. Dalam praktik ibadah, anak-anak meniru gerakan wudhu dan salat secara lebih akurat setelah melihat animasi yang memperagakan tahap demi tahap dengan visual yang dinamis. Guru RA Perwanida 11 Bangsalsari Jember menyampaikan bahwa sebelum penggunaan animasi, beberapa anak cenderung bingung membedakan urutan gerakan ibadah. Namun setelah beberapa kali menonton, mereka mampu mengikuti

⁸ Izzati et al.

gerakan dengan urutan yang benar dan lebih percaya diri dalam melakukan praktik tersebut.

Media animasi bekerja melalui jalur visual dan auditori yang mempercepat pemrosesan informasi di otak anak. Media animasi merangsang dua saluran utama dalam sistem kognitif anak, yakni visual (gambar, warna, gerakan) dan auditori (suara narator, efek suara, musik latar), sehingga mendorong keterlibatan kognitif yang lebih mendalam. Dalam pembelajaran Pendidikan Islam, stimulus ganda ini membantu anak-anak menyerap informasi seperti doa, kisah nabi, dan tata cara ibadah dengan lebih efektif karena informasi diterima melalui banyak indra secara bersamaan. Ketika anak melihat animasi tentang doa sebelum tidur yang disertai dengan musik lembut dan visualisasi adegan tidur, mereka lebih mudah mengingat dan menirukan doa tersebut. Anak-anak bahkan mengulangnya di rumah sebelum tidur, sebagaimana disampaikan berdasarkan hasil wawancara dengan wali murid RA Perwanida 11 Bangsalsari Jember . Ini membuktikan bahwa representasi informasi secara multimodal tidak hanya meningkatkan pemahaman, tetapi juga mendukung proses internalisasi nilai secara menyeluruh. Penggunaan animasi dalam pendidikan Islam memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memperkuat daya simpan anak terhadap materi pelajaran. Dengan kata lain, animasi tidak sekadar media hiburan, tetapi juga sarana edukatif yang bekerja secara simultan di level kognitif dan afektif.

Tokoh dalam animasi Islami seperti "Nussa & Rara" memberikan contoh nyata dalam menampilkan karakter Islami yang mudah ditiru oleh anak-anak. Anak-anak yang sebelumnya kurang terbiasa mengucapkan salam atau doa kini melakukannya secara spontan. Mereka juga mulai mengucapkan kata-kata sopan seperti "terima kasih" dan "maaf" tanpa diminta, serta menunjukkan empati terhadap teman yang sedang sedih. Hal ini menunjukkan bahwa animasi Islami memiliki kekuatan untuk membentuk perilaku sehari-hari anak melalui contoh yang ditampilkan secara konsisten dan menarik. Anak-anak sering mengaitkan perilaku mereka dengan tokoh-tokoh animasi yang mereka tonton. Misalnya, ketika ada anak yang bersikap baik, teman-temannya menyebutnya

seperti "Rara yang suka membantu" atau "Nussa yang suka menolong adik." Tokoh-tokoh dalam animasi menjadi representasi nyata dari nilai-nilai Islami yang dapat dengan mudah dimengerti dan ditiru oleh anak usia dini. Peniruan perilaku tokoh animasi ini adalah *observational learning*, di mana anak belajar dari pengamatan terhadap model yang mereka anggap menarik dan relevan. Anak cenderung meniru tokoh animasi yang mereka tonton, dan ini berdampak pada pembentukan karakter religius, seperti kejujuran, kesabaran, dan sikap saling menghormati. Dengan demikian, media animasi bukan hanya alat bantu pengajaran, tetapi juga media internalisasi nilai karakter Islam yang efektif. memperkuat bahwa anak cenderung meniru tokoh animasi yang mereka tonton, dan ini berdampak pada pembentukan karakter religius.⁹

Proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan ketika guru menggunakan animasi sebagai media utama. Dengan menggabungkan pemutaran video, diskusi ringan, praktik langsung, dan refleksi sederhana, pembelajaran agama menjadi tidak membosankan. Anak belajar dalam konteks nyata yang dekat dengan keseharian mereka, seperti menonton animasi tentang doa sebelum makan lalu langsung mempraktikkannya bersama teman-teman. Dengan pendekatan ini, anak-anak tidak hanya lebih tertarik belajar, tetapi juga lebih mampu mengaitkan materi agama dengan aktivitas harian mereka di rumah maupun di sekolah. Misalnya, setelah menonton animasi tentang kejujuran, anak-anak lebih sadar saat diminta menceritakan kejadian yang sebenarnya dalam kegiatan kelompok. Lingkungan belajar yang menyenangkan juga membuat anak merasa aman dan bebas mengekspresikan pemikiran mereka. Hal ini sangat penting pada usia dini karena suasana emosional yang positif menjadi fondasi utama dalam perkembangan sosial-emosional dan kognitif anak. Lagu-lagu Islami dalam animasi, narasi tokoh yang hangat, dan gambar berwarna cerah menciptakan pengalaman multisensori yang tidak

⁹ Dini Kurnia Sari, Saidah Masfi'ah, and Rosyi Damayanti T.M., "Efektivitas Media Film Animasi Nussa Dan Rara Untuk Mengenalkan Ketauhidan Pada Anak Di TK Al Huda Kota Malang," *Jurnal Pendidikan Anaka Usia Dini* 4, no. 1 (2021): 1–10, <http://repository.um.ac.id/142275/>.

hanya menghibur, tetapi juga mendidik. Suasana belajar yang menyenangkan akan meningkatkan aktivitas otak anak, memudahkan mereka memahami dan menyimpan informasi. Dengan demikian, strategi pembelajaran berbasis animasi berkontribusi besar terhadap efektivitas pendidikan agama, terutama dalam menciptakan pembelajaran yang holistik, kontekstual, dan berkelanjutan. menyatakan bahwa suasana belajar yang menyenangkan akan meningkatkan aktivitas otak anak, memudahkan mereka memahami dan menyimpan informasi.¹⁰

Media animasi yang digunakan dalam pembelajaran telah diseleksi oleh guru dan divalidasi berdasarkan kebutuhan anak usia dini. Guru memilih video yang sesuai durasi, tema, serta bahasa yang mudah dipahami anak. Durasi animasi umumnya disesuaikan agar tidak terlalu panjang, yaitu sekitar 3–7 menit, sehingga tidak membuat anak kehilangan fokus. Selain itu, bahasa yang digunakan dalam narasi animasi juga diperhatikan agar sesuai dengan pemahaman anak usia 5–6 tahun. Guru menggunakan animasi dari platform YouTube, namun tidak sembarang memilih melainkan mengkurasi video yang telah ditonton sebelumnya, memastikan tidak ada konten yang tidak sesuai. Guru juga mempertimbangkan aspek visual seperti warna, gerakan tokoh, serta musik latar yang mendukung suasana belajar yang menyenangkan. Beberapa guru bahkan melakukan penilaian awal (*pre-viewing*) terhadap video animasi yang akan digunakan, kemudian mencocokkannya dengan RPPH dan tujuan pembelajaran mingguan. Langkah ini dilakukan untuk memastikan bahwa animasi tersebut relevan dengan materi keislaman yang sedang diajarkan, seperti tema akhlak, ibadah, atau pengenalan doa-doa harian. Media animasi dengan validitas tinggi memenuhi standar pedagogis dan layak digunakan dalam pembelajaran. Validasi ini meliputi kesesuaian isi, tampilan, bahasa, dan dampak terhadap perkembangan anak.¹¹ Hasil penelitian mereka menunjukkan

¹⁰ Bayu Purnama Galuh, Devi Elisa, and Reni Riana, “Pengaruh Video Pembelajaran Berbasis Animasi Terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini,” *Jurnal Pendidikan Mutiara* 7, no. 2 (2023): 38–42.

¹¹ Dea Mustika Siska Ismawati, “Validitas Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Tematik,” *Innovative* 1 (2022): 688–95.

bahwa media animasi yang dirancang atau dikurasi dengan baik dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mendorong anak untuk belajar secara aktif dan menyenangkan. yang menyatakan bahwa media animasi dengan validitas tinggi memenuhi standar pedagogis dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Meski efektif, guru menghadapi beberapa tantangan dalam penerapan media animasi dalam pembelajaran. Salah satu hambatan utama adalah keterbatasan infrastruktur, seperti akses internet yang tidak merata dan kurangnya perangkat teknologi seperti proyektor atau speaker di beberapa kelas. Kondisi ini membuat pelaksanaan pemutaran video animasi menjadi tidak maksimal dan kadang menimbulkan gangguan teknis yang mengganggu alur pembelajaran. Selain itu, durasi animasi yang tersedia di platform publik seperti YouTube terkadang terlalu panjang atau memiliki konten yang kurang sesuai dengan tujuan pembelajaran, sehingga guru harus mengedit atau menyiasatinya dengan pemutaran sebagian tayangan. Tantangan lainnya adalah anak cenderung menjadi penonton pasif jika tidak ada kegiatan pendamping seperti diskusi, tanya jawab, atau praktik langsung yang difasilitasi guru setelah tayangan. Guru juga harus memiliki keterampilan dalam mengelola waktu dan menyusun rencana kegiatan yang terintegrasi dengan penggunaan animasi agar proses pembelajaran tetap terarah dan sesuai dengan kurikulum. Oleh karena itu, pelatihan guru dalam pemanfaatan media digital dan pengembangan perangkat ajar berbasis animasi menjadi sangat penting.

Pelatihan tersebut harus mencakup kemampuan memilih media yang sesuai, memahami isi naratif dan nilai-nilai yang terkandung dalam animasi, serta menciptakan kegiatan pendukung yang mengaktifkan peran serta anak. Keberhasilan penerapan media animasi dalam pembelajaran juga ditunjang oleh sejumlah faktor pendukung, antara lain: Antusiasme peserta didik, anak usia dini sangat menyukai cerita visual dan tokoh-tokoh animatif, sehingga media animasi secara alami menarik perhatian mereka. Hal ini membantu guru dalam membangun suasana belajar yang positif dan menyenangkan. Kreativitas

guru yang mampu memodifikasi atau mengombinasikan animasi dengan metode lain seperti bermain peran, bernyanyi, atau menggambar, akan mampu mengaktifkan pembelajaran secara lebih efektif. Kreativitas dalam mengintegrasikan media ke dalam tema pembelajaran sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar. Dukungan lembaga dan orang tua, pihak sekolah yang menyediakan sarana teknologi serta mendorong kolaborasi dengan orang tua untuk memfasilitasi anak mengakses tayangan edukatif di rumah akan memperkuat efek pembelajaran. Anak yang terbiasa melihat animasi Islami di rumah, akan lebih mudah terhubung dengan materi yang disampaikan di sekolah.

Kurikulum PAUD yang bersifat tematik dan terbuka memungkinkan guru mengadaptasi materi animasi ke dalam berbagai tema seperti akhlak, ibadah, atau sejarah Islam, sehingga konten menjadi relevan dan kontekstual. Dengan sinergi antara faktor pendukung internal (seperti motivasi anak dan kreativitas guru) dan dukungan eksternal (dari sekolah, orang tua, dan infrastruktur), media animasi dapat menjadi alat bantu yang sangat efektif dalam menyampaikan nilai-nilai Pendidikan Islam pada anak usia dini. Oleh karena itu, upaya peningkatan kapasitas guru dan penyediaan sarana pendukung harus menjadi fokus dalam pengembangan pembelajaran berbasis digital yang berkarakter Islami.¹²

B. Peningkatan Kemampuan Siswa melalui Media Animasi

Stimulasi visual dan auditori menjadi kunci utama dalam menarik perhatian serta memfasilitasi pemahaman konsep pembelajaran. Media animasi hadir sebagai inovasi pembelajaran yang mampu menggabungkan unsur gambar bergerak, suara, warna, dan alur cerita menarik sehingga sesuai dengan karakteristik belajar anak usia 5–6 tahun yang masih berada pada tahap berpikir konkret. Melalui animasi, anak dapat belajar dengan cara yang

¹² Maulida Rahma Susanti, Kesuna Hilyati Fadhila, and Nurul Istiqomah, “Strategi Guru Dalam Mengenalkan Media Digital Kepada Anak Kelompok A” 2, no. 2 (2024): 193–206.

menyenangkan tanpa merasa terbebani oleh aktivitas akademik. Animasi juga memungkinkan terjadinya pembelajaran bermakna, karena anak tidak hanya melihat dan mendengar, tetapi juga mengaitkan pesan visual dengan pengalaman sehari-hari. Dengan demikian, media animasi memiliki potensi besar dalam meningkatkan minat, konsentrasi, serta pemahaman anak terhadap materi pembelajaran, khususnya pada pembelajaran Pendidikan Islam yang seringkali bersifat abstrak bagi anak usia dini.

Penggunaan media animasi berdurasi pendek (3–7 menit) terbukti mampu menarik perhatian anak sejak awal pembelajaran. Anak-anak tampak fokus, tertawa, dan merespons isi tayangan dengan ekspresi senang.¹³ Berdasarkan wawancara dengan guru RA Perwanida 11 Bangsalsari Jember, sebelum penggunaan animasi, anak-anak cenderung cepat bosan saat pembelajaran agama. Namun setelah penggunaan animasi, minat mereka meningkat secara drastis. Sebagian besar anak bahkan meminta untuk menonton ulang tayangan yang sama. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih hidup karena antusiasme anak-anak yang tinggi. Guru juga menyampaikan bahwa tingkat kehadiran anak selama proses pembelajaran meningkat, dan mereka menjadi lebih aktif bertanya maupun bercerita mengenai tayangan yang mereka lihat. Bahkan beberapa anak terlihat menirukan adegan dari animasi tersebut saat bermain bersama teman. Selain itu, penggunaan animasi Islami sebagai bagian dari kegiatan belajar juga menciptakan suasana kelas yang dinamis dan menyenangkan, yang mendorong keterlibatan emosional anak terhadap materi yang disampaikan. Hal ini menunjukkan bahwa animasi tidak hanya sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai pemicu motivasi belajar yang efektif.

Penggunaan media animasi dalam pembelajaran Pendidikan Islam juga memberikan kemudahan bagi guru dalam mengelola kelas. Pada pembelajaran tradisional yang hanya mengandalkan penjelasan verbal, guru sering kali

¹³ Galuh, Elisa, and Riana, "Pengaruh Video Pembelajaran Berbasis Animasi Terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini."

mengalami kesulitan menjaga fokus anak karena keterbatasan rentang perhatian (*attention span*) yang dimiliki anak usia 5–6 tahun. Namun dengan pemanfaatan animasi, guru dapat mengurangi tingkat distraksi di dalam kelas karena anak lebih mudah mengalihkan perhatian pada tayangan visual yang menarik. Situasi kelas menjadi lebih kondusif, tenang, dan terstruktur meskipun anak-anak memiliki karakter yang aktif dan gemar bergerak. Guru tidak perlu lagi berulang kali memberikan instruksi untuk menjaga ketenangan, karena media animasi secara otomatis mengarahkan fokus anak pada materi pembelajaran. Hal ini tentu membantu meningkatkan efektivitas penyampaian materi dan efisiensi waktu mengajar, sehingga guru memiliki kesempatan untuk memberi penjelasan lanjutan, tanya jawab, atau kegiatan apresiasi setelah tayangan ditonton.¹⁴

Media animasi memungkinkan adanya proses pembelajaran diferensiatif (*differentiated instruction*) yang dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar anak. Dalam satu kelas, terdapat anak yang lebih mudah memahami melalui visual (*visual learner*), ada yang melalui pendengaran (*auditory learner*), dan ada pula yang membutuhkan gerak atau aktivitas motorik (*kinesthetic learner*). Animasi secara alamiah menggabungkan unsur visual, audio, dan gerakan, sehingga mampu menjembatani kebutuhan belajar berbagai tipe anak secara bersamaan. Anak yang memiliki kecenderungan visual dapat memahami pesan melalui gambar, warna, dan ilustrasi yang ditampilkan. Anak dengan kecenderungan auditori mendapatkan pemahaman melalui suara, dialog tokoh, dan musik latar yang merangsang daya ingat. Sementara itu, anak dengan kecenderungan kinestetik biasanya mengekspresikan respons mereka melalui gerak tubuh, menirukan tokoh animasi, atau mempraktikkan adegan yang mereka lihat setelah tayangan berakhir. Dengan demikian, animasi memberikan pengalaman belajar yang inklusif dan adaptif terhadap keragaman karakteristik anak usia dini.

¹⁴ Putri Nova Liani, “Media Pembelajaran Efektif Dalam Menstimulasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini” 2 (2024): 10–27.

Selain berperan dalam menyampaikan konsep agama, media animasi juga berkontribusi penting dalam pembentukan karakter. Karakter seperti kejujuran, kedisiplinan, kesabaran, tanggung jawab, dan rasa empati dapat disampaikan melalui tokoh-tokoh dalam cerita animasi. Anak usia dini cenderung meniru tokoh yang mereka sukai, sehingga ketika tokoh dalam animasi memperlihatkan perilaku positif, anak akan lebih mudah menangkap pesan moral tersebut dan menginternalisasinya. Misalnya, ketika karakter dalam cerita mengucapkan salam, berbagi makanan, atau menolong temannya, anak-anak akan menirukan tindakan tersebut secara spontan dalam keseharian. Banyak guru di RA Perwanida 11 Bangsalsari Jember menyatakan bahwa setelah penggunaan animasi Islami, anak-anak lebih sering mengucapkan salam dengan ceria, membuang sampah pada tempatnya, serta menunjukkan sikap kooperatif saat bermain. Nilai-nilai yang sebelumnya sulit dipahami melalui penjelasan abstrak kini menjadi lebih konkret dan mudah dicontoh oleh anak melalui model perilaku dalam animasi.

Media animasi dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak. Ketika anak mendengarkan dialog dalam animasi, mereka memperkaya kosakata dan struktur kalimat yang digunakan dalam bahasa sehari-hari. Anak-anak juga menjadi lebih berani bercerita atau menyampaikan pendapat setelah menonton tayangan animasi. Misalnya, beberapa anak spontan menceritakan kembali isi tayangan kepada teman atau guru, menunjukkan adanya proses internalisasi dan reproduksi bahasa. Kemampuan ini sangat penting dalam perkembangan anak usia dini, karena keterampilan berbahasa menjadi pondasi bagi kemampuan membaca, menulis, dan berpikir kritis pada tahap pendidikan berikutnya. Animasi yang dilengkapi narasi jelas dan bahasa sederhana memberi kontribusi signifikan bagi peningkatan kemampuan ekspresif dan reseptif anak.

Penggunaan animasi juga mendorong perkembangan imajinasi dan kreativitas anak. Warna-warna cerah, karakter lucu, serta jalan cerita menarik memberikan stimulus bagi anak untuk berfantasi dan menciptakan ide-ide baru.

Guru dapat memanfaatkan momen ini untuk mengajak anak menggambar kembali tokoh dalam animasi, menciptakan dialog versi mereka sendiri, atau memerankan alur cerita melalui kegiatan bermain peran (role play). Aktivitas lanjutan seperti ini memperkaya pengalaman belajar anak, karena mereka tidak hanya menjadi penonton pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam eksplorasi lanjutan setelah menonton animasi. Anak-anak menjadi lebih kreatif, lebih percaya diri, dan lebih ekspresif dalam menyampaikan gagasan.

Media animasi juga dapat menjadi sarana pembelajaran yang mengintegrasikan literasi teknologi sejak dini. Di era digital saat ini, keterampilan berinteraksi dengan perangkat teknologi merupakan salah satu kebutuhan penting. Melalui penggunaan animasi, anak-anak diperkenalkan dengan teknologi secara positif, terarah, dan terkontrol. Mereka belajar bahwa teknologi dapat digunakan untuk kegiatan belajar yang bermanfaat, bukan hanya untuk bermain gim atau menonton hiburan semata. Guru berperan penting dalam mengarahkan penggunaan teknologi secara tepat, sehingga anak memperoleh pemahaman bahwa media digital dapat membawa manfaat jika digunakan dengan bijak. Hal ini juga mendorong terbentuknya pola pikir literatif-digital (digital literacy mindset) sejak usia dini.¹⁵

Media animasi menjadi alat bantu yang mempermudah penyusunan rencana pembelajaran (RPPH) karena materi dapat disesuaikan dengan kompetensi dasar atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Banyak platform menyediakan animasi Islami yang relevan dengan tema pembelajaran

¹⁵ Asep Andi Rahman and Imas Masripah, "Kecerdasan Emosi Anak Usia Dini Dapat Mempengaruhi Pendidikan Agama Islam Pada Usia Remajanya Perbuatan Jelek Maupun Baik . Menghilangkan Sama Sekali Emosi Dalam Diri Hal Yang Lebih Baik . Jika Seseorang Sanggup Berbuat Demikian , Maka Berarti Ia ' Aku ' Ini Sesungguhnya ? Pertanyaan Ini Tidak Berkenaan Dengan Warna Kulit , Ditujukan Kepada Anak Sejak Ia Dilahirkan Sampai Anak Berusia 6 Tahun Yang Pertumbuhan Maupun Perkembangan Jasmani Dan Rohani Anak Agar Memiliki Bagi Anak . Pada Tahap Ini Orang Tua Harus Benar-Benar Menjadi Madrasatul Ula Semaksimal Mungkin . Baik Dalam Memilih Lembaga Pendidikan Bagi Anak Menurut Ary Ginanjar Agustian Dalam Bukunya Emotional Spiritual , Quotient : 2010 , Bahwa Anak Terlahir Dengan Memiliki 3 Kecerdasan Yakni : B . Kecerdasan Spiritual" 6 (2021): 222–31.

PAUD, seperti tema akhlak, kisah nabi, ibadah, dan nilai moral lainnya. Guru hanya perlu memilih animasi yang sesuai, kemudian merancang kegiatan pendukung seperti diskusi, tanya jawab, kreasi seni, atau praktik ibadah. Dengan demikian, proses perencanaan pembelajaran menjadi lebih efisien dan variatif. Guru tidak lagi terbatas pada metode ceramah atau bercerita, tetapi dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Animasi juga memiliki peran penting dalam membangun hubungan emosional (*emotional bonding*) antara guru dan anak. Ketika menonton animasi bersama, tercipta suasana kebersamaan dan kedekatan yang mendukung proses pembelajaran. Anak merasa lebih nyaman dan percaya diri karena guru terlibat bersama mereka dalam aktivitas yang menyenangkan. Interaksi yang terjalin selama kegiatan menonton seperti, tertawa bersama, menjawab pertanyaan, atau memberi komentarr menjadi sarana komunikasi yang memperkuat hubungan emosional guru dan anak. Kedekatan ini sangat penting dalam pembelajaran anak usia dini, karena rasa aman dan nyaman menjadi fondasi utama bagi terciptanya motivasi belajar.¹⁶

Penggunaan animasi dalam pembelajaran Pendidikan Islam juga membuka peluang bagi keterlibatan orang tua. Anak-anak sering menceritakan kembali tayangan yang mereka tonton di sekolah kepada orang tua di rumah. Hal ini dapat menjadi pintu masuk bagi orang tua untuk melanjutkan dialog edukatif mengenai nilai-nilai Islam, akhlak, dan perilaku baik. Beberapa orang tua dari RA Perwanida 11 Bangsalsari Jember bahkan menyatakan bahwa anak mereka meminta untuk menonton animasi Islami yang sama di rumah. Ini adalah indikator positif bahwa pembelajaran tidak hanya berhenti di sekolah, tetapi berlanjut dalam lingkungan keluarga. Dengan demikian, animasi menjadi jembatan komunikasi dan kolaborasi antara sekolah dan keluarga dalam menanamkan nilai-nilai pendidikan Islam.

¹⁶ Animasi Omar and Dan Hana, “Analisis Nilai-Nilai Agama Dan Moral Anak Usia Dini Pada Film” 5, no. 02 (2021): 221–32.

Penggunaan media animasi juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak. Anak diajak mengamati peristiwa dalam tayangan, kemudian guru dapat memantik pertanyaan seperti: *“Mengapa tokoh itu melakukan hal tersebut?”*, *“Apa akibatnya jika ia tidak menolong temannya?”*, atau *“Bagaimana cara kita meneladani sikap itu dalam kehidupan sehari-hari?”*. Pertanyaan seperti ini membangun kemampuan anak untuk menganalisis, menyimpulkan, dan memahami hubungan sebab akibat. Meskipun sederhana, dialog pasca-menonton animasi mampu memberikan fondasi awal bagi perkembangan kemampuan berpikir kritis dan pemahaman moral anak.

Animasi juga membantu anak mengenali dan mengelola emosi. Banyak animasi Islami menggambarkan situasi emosi seperti sedih, senang, marah, atau takut. Melalui adegan-adegan tersebut, anak belajar mengidentifikasi perasaan tokoh dan memahaminya dalam konteks yang lebih luas. Mereka juga belajar bahwa setiap emosi memiliki cara penanganan yang tepat. Misalnya, ketika tokoh dalam animasi merasa marah lalu memilih untuk berwudu dan berdoa, anak memperoleh contoh konkret bagaimana cara mengelola emosi dalam perspektif ajaran Islam. Pembelajaran seperti ini sangat bermanfaat bagi perkembangan regulasi emosi anak usia dini.¹⁷

Media animasi mendukung terciptanya pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*). Anak-anak tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengalami pengalaman belajar melalui stimulus visual dan auditori yang intens. Ketika guru mengajak anak mempraktikkan kembali adegan dalam animasi, seperti gerakan salat, membaca doa, atau menolong teman, anak terlibat dalam pengalaman langsung yang memperkuat pemahaman. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yang menekankan pentingnya pengalaman konkret sebagai dasar pembentukan konsep dan moralitas.

¹⁷ Faizatul Widat, “PENANAMAN NILAI MORAL DAN SPIRITUAL ANAK Pengasuh Yang Berperan Dalam Perkembangan Anak Seperti Lingkungan Keluarga,” 6, no. 2 (2022): 14–32.

Penggunaan media animasi juga relevan dengan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan kontekstual. Animasi menawarkan fleksibilitas dalam menggabungkan kompetensi dasar, nilai-nilai karakter Pancasila, serta penguatan profil pelajar yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia. Dengan animasi, proses pembelajaran menjadi lebih integratif dan sejalan dengan tujuan pendidikan nasional. Hal ini membuktikan bahwa inovasi teknologi dapat berjalan beriringan dengan prinsip-prinsip pendidikan Islam, tanpa mengurangi nilai spiritual yang ingin ditanamkan.

C. Faktor Penghambat dan Pendukung Penerapan Media Animasi

Berdasarkan hasil observasi di RA Perwanida 11 Bangsalsari Jember, anak-anak menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap nilai-nilai keislaman setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media animasi. Anak-anak mampu menyebutkan doa-doa pendek seperti doa sebelum makan, tidur, dan bangun tidur. Selain itu, mereka mulai menunjukkan perilaku religius seperti mengucapkan salam, meniru gerakan salat, dan menunjukkan rasa hormat kepada guru dan teman. Perilaku ini teramati secara konsisten pasca beberapa kali sesi pembelajaran dengan animasi bertema Islami. Bahkan, dalam beberapa kasus, anak-anak mulai menerapkan kebiasaan berdoa secara mandiri di rumah, seperti yang diceritakan oleh orang tua saat wawancara tindak lanjut. Guru juga mencatat adanya peningkatan ketertarikan anak terhadap cerita-cerita nabi, serta kemampuan anak dalam mengaitkan pesan-pesan moral dalam animasi dengan pengalaman sehari-hari mereka. Misalnya, setelah menonton animasi tentang kisah Nabi Muhammad SAW yang jujur, beberapa anak menyatakan tidak ingin berbohong lagi karena ingin meniru teladan Nabi. Hal ini mencerminkan adanya proses internalisasi nilai yang tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga afektif.

Video animasi Islam berdampak signifikan terhadap peningkatan pemahaman moral agama anak di RA Perwanida 11 melalui aktivitas pasif-

aktif yang menyenangkan. Anak-anak tidak hanya menjadi penonton, tetapi juga pelaku dalam proses belajar dengan meniru dan menerapkan nilai yang ditampilkan. Salah satu dampak positif penggunaan media animasi adalah perkembangan kemampuan berbicara anak. Melalui diskusi ringan setelah menonton animasi, anak-anak lebih berani berbicara, menjawab pertanyaan guru, bahkan menirukan dialog tokoh dalam animasi. Mereka juga mulai menggunakan kosa kata baru dalam konteks keagamaan seperti "ustadz," "shalat," dan "berdoa." Selain itu, anak-anak mulai mampu menyusun kalimat sederhana ketika diminta menceritakan kembali isi animasi. Beberapa anak bahkan mengekspresikan pendapat mereka terhadap perilaku tokoh dalam tayangan, seperti mengatakan "Nabi itu sabar ya, Bu" atau "Aku juga mau bantu ibu seperti Nussa."

Guru RA Perwanida 11 Bangsalsari Jember menyatakan bahwa frekuensi anak mengangkat tangan dan berpartisipasi dalam tanya jawab meningkat secara signifikan setelah penggunaan media animasi. Proses ini juga membantu anak-anak yang awalnya pemalu menjadi lebih percaya diri berbicara di depan teman-temannya. Kegiatan tindak lanjut seperti menyanyikan lagu dari animasi atau bermain peran juga menjadi wadah bagi anak untuk menggunakan bahasa lisan dalam konteks yang menyenangkan dan bermakna. Ada peningkatan yang signifikan terkait skor kemampuan berbicara pada anak TK setelah pemutaran animasi Islami.¹⁸

Anak-anak mulai menerapkan kebiasaan religius tersebut di rumah sebagaimana disampaikan oleh beberapa orang tua pada saat wawancara. Mereka menyebutkan bahwa anak sering mengingatkan anggota keluarga untuk membaca doa sebelum makan atau menunjukkan gerakan salat yang sebelumnya dipelajari melalui animasi. Hal ini menunjukkan adanya transfer pembelajaran dari sekolah ke lingkungan rumah, yang menandakan bahwa

¹⁸ K Mardiah and E Muryanti, "Pengaruh Video Youtube Animasi Anak Islami Terhadap Perkembangan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD IT Al Falah Tanjung Pati," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8 (2024): 8969–76, <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/14481%0Ahttps://jptam.org/index.php/jptam/article/download/14481/11283>.

penggunaan media animasi berdampak tidak hanya pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek afektif dan psikomotor anak.

Di balik efektivitas dan dampak positif tersebut, terdapat sejumlah faktor penghambat yang perlu diperhatikan. Hambatan yang paling nyata adalah keterbatasan sarana dan prasarana teknologi di RA Perwanida 11 Bangsalsari. Tidak semua kelas memiliki perangkat proyektor, speaker, atau koneksi internet yang stabil. Guru terkadang harus memindahkan anak ke ruang lain yang memiliki fasilitas lebih lengkap, sehingga mengurangi efisiensi pembelajaran. Selain itu, beberapa tayangan animasi dari platform digital memiliki durasi yang terlalu panjang atau mengandung iklan yang tidak relevan sehingga menuntut guru untuk selalu melakukan penyaringan dan pengunduhan terlebih dahulu. Hal ini memerlukan keterampilan tambahan serta waktu persiapan lebih panjang bagi guru.

Hambatan lain yang muncul adalah adanya kecenderungan beberapa anak menjadi terlalu pasif jika proses pembelajaran hanya bergantung pada tayangan animasi tanpa disertai aktivitas penguatan. Anak-anak dapat larut menjadi sekadar penonton, sehingga guru harus dapat mengombinasikan animasi dengan metode aktif seperti tanya jawab, bermain peran, bernyanyi, atau praktik ibadah secara langsung. Kurangnya kompetensi sebagian guru dalam mengelola media digital juga menjadi tantangan tersendiri. Beberapa guru mengaku masih kesulitan memilih konten yang tepat atau mengunduh video yang sesuai untuk pembelajaran. Hal ini menunjukkan perlunya peningkatan kompetensi digital guru secara berkelanjutan.

Faktor pendukung yang sangat membantu keberhasilan penerapan media animasi. Pertama, antusiasme anak-anak merupakan modal utama yang membuat pembelajaran berbasis animasi berjalan dengan efektif. Anak usia dini secara alami sangat tertarik pada tayangan visual yang bergerak, warna cerah, dan karakter lucu, sehingga guru lebih mudah membangun suasana belajar yang positif. Kedua, kreativitas guru dalam mengombinasikan animasi dengan kegiatan praktik dan diskusi memberi kontribusi besar terhadap

peningkatan pemahaman anak. Guru di RA Perwanida 11 Bangsalsari menunjukkan inisiatif yang baik dalam mengaitkan tayangan animasi dengan kegiatan pembiasaan religius setiap hari.

Dukungan dari kepala sekolah dan orang tua juga menjadi faktor pendukung penting. Pihak sekolah memberikan ruang bagi guru untuk mengembangkan metode digital, termasuk menyediakan jadwal khusus penggunaan media animasi dalam pembelajaran. Beberapa orang tua bahkan membantu dengan menyediakan akses animasi Islami di rumah, sehingga anak dapat menonton tayangan edukatif secara berulang. Sinergi antara sekolah dan keluarga ini memperkuat internalisasi nilai-nilai Islam dalam diri anak.

Keberhasilan penggunaan media animasi dalam pembelajaran Pendidikan Islam di RA Perwanida 11 Bangsalsari ditentukan oleh integrasi antara kesiapan sarana, kompetensi guru, dukungan lingkungan, serta karakteristik perkembangan anak usia dini itu sendiri. Dengan mengatasi hambatan yang ada dan memperkuat faktor pendukung, media animasi dapat menjadi strategi pembelajaran yang tidak hanya efektif tetapi juga relevan dengan tuntutan pendidikan modern yang berbasis teknologi dan kebutuhan perkembangan anak.

KESIMPULAN

Media animasi merupakan sarana pembelajaran yang sangat efektif dalam menyampaikan materi Pendidikan Islam kepada anak usia dini, khususnya usia 5–6 tahun. Di RA Perwanida 11 Bangsalsari Jember, media animasi terbukti mampu meningkatkan minat belajar, memperkuat pemahaman konsep-konsep keislaman, serta mendorong munculnya perilaku religius dalam kehidupan sehari-hari anak. Anak-anak menunjukkan peningkatan dalam hal kemampuan berbicara, pengucapan doa-doa pendek, peniruan gerakan ibadah, serta penggunaan kosa kata Islami. Animasi yang disajikan dalam bentuk visual dan audio yang menarik mampu menjembatani penyampaian materi abstrak seperti akhlak dan ibadah menjadi konkret dan mudah dipahami. Penggunaan animasi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kontekstual, dan interaktif, yang berkontribusi pada

perkembangan kognitif, afektif, dan sosial anak secara simultan. Keberhasilan ini sangat ditentukan oleh peran guru dalam memilih media yang tepat, melakukan pendampingan pasca-menonton, serta merancang kegiatan pembelajaran lanjutan yang aplikatif. Tantangan seperti keterbatasan alat proyeksi, akses internet, serta perlunya pelatihan guru masih menjadi kendala yang perlu diatasi. Oleh karena itu, agar pemanfaatan media animasi dapat berkelanjutan dan optimal, diperlukan dukungan institusi dalam bentuk pelatihan, penyediaan sarana, serta pengembangan kurikulum berbasis media digital Islami. Secara keseluruhan, media animasi dapat menjadi inovasi strategis dalam Pendidikan Islam anak usia dini yang tidak hanya informatif, tetapi juga transformatif dalam membentuk karakter dan nilai-nilai spiritual sejak usia dini.

Bagi Guru diharapkan terus meningkatkan kreativitas dalam memilih dan menggunakan media animasi yang sesuai dengan tema pembelajaran Islam anak usia dini. Selain itu, guru perlu melakukan pendampingan intensif setelah pemutaran animasi melalui diskusi, tanya jawab, praktik ibadah, dan kegiatan aplikatif lainnya agar pemahaman anak lebih mendalam. Bagi Lembaga RA Perwanida 11 Bangsalsari perlu menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, seperti proyektor, komputer, atau perangkat multimedia, agar pembelajaran berbasis animasi dapat berjalan optimal. Lembaga juga sebaiknya menyusun kurikulum tematik berbasis digital Islami sehingga penggunaan animasi dapat terintegrasi dalam rencana pembelajaran harian. Bagi Orang Tua diharapkan mendukung pembelajaran berbasis animasi dengan memberikan pendampingan di rumah, misalnya mengulang doa atau kisah Islami yang telah dipelajari anak melalui animasi. Dengan demikian, terjadi kesinambungan pendidikan antara sekolah dan rumah dalam membentuk karakter religius anak. Bagi Peneliti Selanjutnya dapat memperluas fokus pada pengaruh media animasi Islami terhadap aspek perkembangan lain, seperti moral, sosial-emosional, dan keterampilan motorik, serta membandingkan efektivitas media animasi dengan media pembelajaran lainnya.

BIBLIOGRAFI

- Aprilliani, Karisya, Lulu Mamluatul Adibah, Lulu Zulfa Akyuni, Sulistia Rahayu Khoerunnisa, Jihan Nurul Afifah, and Jojor Renta Maranatha. "Motion Graphics Video as Learning Media to Improve the Empathy of Preschool Children." *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education* 5, no. 2 (2022): 227. <https://doi.org/10.24014/kjiece.v5i2.18857>.
- Galuh, Bayu Purnama, Devi Elisa, and Reni Riana. "Pengaruh Video Pembelajaran Berbasis Animasi Terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Mutiara* 7, no. 2 (2023): 38–42.
- Islami, Animasi. "Analisis Nilai Agama Dan Moral Anak Dalam Kegiatan Menonton Film," no. 20 (2025).
- Izzati, Azizah Nurul, Lia Kurniawaty, Pendidikan Anak, Usia Dini, and Universitas Pancasakti Bekasi. "Studi Kualitatif Kemandirian Anak Usia Dini Melalui Regulasi Diri" 3, no. 4 (2024): 755–60.
- Liani, Putri Nova. "Media Pembelajaran Efektif Dalam Menstimulasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini" 2 (2024): 10–27.
- Mardiah, K, and E Muryanti. "Pengaruh Video Youtube Animasi Anak Islami Terhadap Perkembangan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD IT Al Falah Tanjung Pati." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8 (2024): 8969–76. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/14481%0Ahttps://jptam.org/index.php/jptam/article/download/14481/11283>.
- Omar, Animasi, and Dan Hana. "Analisis Nilai-Nilai Agama Dan Moral Anak Usia Dini Pada Film" 5, no. 02 (2021): 221–32.
- Panjaitan, Nur Qomariah, Elindra Yetti, and Yuliani Nurani. "Pengaruh Media Pembelajaran Digital Animasi Dan Kepercayaan Diri Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Anak." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 2 (2020): 588. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.404>.
- Rahman, Asep Andi, and Imas Masripah. "Kecerdasan Emosi Anak Usia Dini Dapat Mempengaruhi Pendidikan Agama Islam Pada Usia Remajanya Perbuatan Jelek Maupun Baik . Menghilangkan Sama Sekali Emosi Dalam Diri Hal Yang Lebih Baik . Jika Seseorang Sanggup Berbuat Demikian , Maka Berarti Ia ‘ Aku ’ Ini Sesungguhnya ? Pertanyaan Ini Tidak Berkenaan Dengan Warna Kulit , Ditujukan Kepada Anak Sejak Ia Dilahirkan Sampai Anak Berusia 6 Tahun Yang Pertumbuhan Maupun Perkembangan Jasmani Dan Rohani Anak Agar Memiliki Bagi Anak . Pada Tahap Ini Orang Tua Harus Benar-Benar Menjadi Madrasatul Ula Semaksimal Mungkin . Baik Dalam Memilih Lembaga Pendidikan Bagi Anak Menurut Ary Ginanjar Agustian Dalam Bukunya Emotional Spiritual , Quotient : 2010 , Bahwa Anak Terlahir Dengan Memiliki 3 Kecerdasan Yakni : B . Kecerdasan Spiritual" 6 (2021): 222–31.
- Sari, Dini Kurnia, Saidah Masfi'ah, and Rosyi Damayanti T.M. "Efektivitas Media

- Film Animasi Nussa Dan Rara Untuk Mengenalkan Ketauhidan Pada Anak Di TK Al Huda Kota Malang.” *Jurnal Pendidikan Anaka Usia Dini* 4, no. 1 (2021): 1–10. <http://repository.um.ac.id/142275/>.
- Siska Ismawati, Dea Mustika. “Validitas Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Tematik.” *Innovative* 1 (2022): 688–95.
- Susanti, Maulida Rahma, Kesuna Hilyati Fadhila, and Nurul Istiqomah. “Strategi Guru Dalam Mengenalkan Media Digital Kepada Anak Kelompok A” 2, no. 2 (2024): 193–206.
- Tania Rosania, Zulkifli N, and Rita Kurnia. “Analisis Nilai-Nilai Moral Dan Agama Pada Serial Kartun Nussa Untuk Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Negeri Pembina 1 Pekanbaru.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 3 (2021): 6531–43. <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>.
- Widat, Faizatul. “PENANAMAN NILAI MORAL DAN SPIRITUAL ANAK Pengasuh Yang Berperan Dalam Perkembangan Anak Seperti Lingkungan Keluarga ,” 6, no. 2 (2022): 14–32.
- Zahara, Siti, and Benny Hendriana. “Pengembangan Media Video Animasi Untuk Kemampuan Menghafal Hadist Pada Anak Usia Dini.” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 6 (2021): 3593–3601. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.948>.

Dokumentasi

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPPH)	
RA PERAWANIDA 11 KANGKALANG	
Semester/Minggu ke/tema ke	1/1/14
Hari/tgl	Kamis, 05 Juli 2025
Kelompok usia	6-10/9-10 tahun
Tema/Sub Tema	Kebudayaan/Memahami/latihan alat membuat minuman
Indikator	1.2.2. Berkarya mengkreasi atau membuat karya/objek dengan alat tulis (pensil)
	3.4.1. Mengenal kegunaan barang bagi kesehatan makan permen, jajan sembarangan
	tempat, makan di-ruko dll (jg)
	4.10.1. Mengulang kalimat yang telah kompleks (jg)
	2.10.4. Menentukan/menentukan monev pada tempat perantara (jg)
Kegiatan Main	4.10.2. Menempatkan hasil karya seni baik dan bentuk gambar (jg)
	10.2. Mengenal benda yg menghubungkan 2 benda dengan benda yg lain (jg)
Alat dan Bahan	Video makanan di sekitar 5 semesta
Karditer	Video makanan yg tidak sehat ex. permen, coklat yg warnanya mencolok
	Buku kotak, pensil, buku paket
Proses Kegiatan	1. Jajan, mnggus
A. Pembukaan	1. Peringatan SOP pembukaan
	2. Beribadah keagamaan
	3. Menyebutkan barisan kalimat teguh: antahutuk hai salam alhamdulillah (jg)
	4. Mengingat kegunaan dan fungsi perantara (jg) (jg) (jg) (jg) (jg)
	5. Menyebutkan dua sebelum dan sesudah makan
	6. Menyebutkan dan menyebutkan hasil karya
	7. Menyebutkan kegiatan dan situasi yang digunakan bermain
B. Inti	1. Menyebutkan makanan yang kurang sehat ex. permen, mie, jgn jgn dll
	2. Menghubungkan benda dengan alat rupa ex. - gelas - main - ping (jg)
	3. Tanya jawab tentang video yang telah di tonton (jg)
	4. Menawar hasil karya (jg)
C. Penutup	1. Menutupkan alat alat yang telah digunakan
	2. Beribadah keagamaan dan berdoa
	3. Kita ada perantara yang kurang tepat harus dibuktikan bersama
	4. Menyebutkan dan menyebutkan hasil karya
D. Penutup	1. Penutupan perantara yang telah selesai
	2. Beribadah keagamaan dan berdoa
	3. Kita ada perantara yang kurang tepat harus dibuktikan bersama
	4. Menyebutkan dan menyebutkan hasil karya
E. Kegiatan Penutup	1. Penutupan perantara yang telah selesai
	2. Beribadah keagamaan dan berdoa
	3. Kita ada perantara yang kurang tepat harus dibuktikan bersama
	4. Menyebutkan dan menyebutkan hasil karya
Mengetahui,	
Kepala RA Perawanida 11	
Rahma Wahyuni, S.Pd, M.Pd	
Guru Kelompok B	
Eni Agus Wahyuni	



Anak-anak saat melihat video

RPPH



Video Rara dan Nusa



Anak-anak saat melihat video