

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan fase paling fundamental dalam pembentukan karakter, nilai moral, dan spiritual anak. Menurut Undang- Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan anak usia dini berfungsi untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Pada usia emas (golden age), yakni 0–6 tahun, otak anak berkembang hingga 80% (Fitriyani, 2021:15). Oleh karena itu, stimulasi yang tepat pada fase ini akan sangat menentukan arah perkembangan kepribadian dan spiritual anak di masa mendatang.

Masa usia dini disebut sebagai masa yang sangat penting karena pada periode ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat baik dari aspek fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, maupun nilai agama dan moral. Keberhasilan stimulasi yang diberikan pada masa ini akan menjadi dasar bagi perkembangan anak pada tahap berikutnya. Menurut Suyadi (2020:27), anak usia dini memiliki kemampuan menyerap informasi dan pengalaman belajar yang sangat tinggi sehingga berbagai nilai dan kebiasaan yang ditanamkan sejak dini akan lebih mudah tertanam dalam diri anak. Oleh karena itu, pendidikan yang diberikan pada masa usia dini harus dirancang secara optimal agar seluruh aspek perkembangan anak dapat berkembang secara seimbang.

Salah satu aspek penting dalam pendidikan anak usia dini adalah pengenalan nilai-nilai keagamaan. Nilai keagamaan menjadi pondasi utama dalam membentuk karakter anak agar memiliki akhlak mulia, disiplin, dan berperilaku sesuai ajaran agama. Pengenalan rukun Islam bertujuan agar anak memiliki pemahaman awal tentang kewajiban sebagai seorang muslim serta terbiasa menjalankan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penanaman nilai-nilai rukun Islam menjadi bagian penting dalam pembelajaran pendidikan agama Islam pada anak usia dini. Dalam

konteks pendidikan Islam, nilai keagamaan meliputi pengenalan rukun iman, rukun Islam, serta pembiasaan ibadah sederhana. Penanaman nilai agama ini penting dilakukan sejak dini agar anak memiliki dasar spiritual yang kuat dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, pembelajaran agama sejak dini terbukti dapat memperkuat fondasi perkembangan religius dan sosial anak (Husna & Azizah, 2021:47).

Pendidikan agama yang diberikan sejak usia dini juga berperan dalam membentuk sikap religius, tanggung jawab, serta kebiasaan beribadah yang akan terbawa hingga dewasa. Menurut Wiyani (2020:83), nilai-nilai keagamaan yang ditanamkan sejak dini melalui pembiasaan dan keteladanan akan membantu anak memahami ajaran agama secara bertahap sesuai tingkat perkembangannya. Dengan demikian, pembelajaran nilai-nilai keagamaan pada anak usia dini tidak hanya bertujuan untuk memberikan pengetahuan agama, tetapi juga membentuk karakter dan perilaku yang sesuai dengan ajaran Islam.

Sebagaimana firman Allah Swt. dalam QS. Al-Baqarah ayat 21 QS. Al-Baqarah ayat 21:

يَا أَيُّهَا النَّاسُ اعْبُدُوا رَبَّكُمُ الَّذِي خَلَقَكُمْ وَالَّذِينَ مِنْ قَبْلِكُمْ لَعَلَّكُمْ تَتَّقُونَ

“Wahai manusia! Sembahlah Tuhanmu yang telah menciptakan kamu dan orang-orang sebelum kamu, agar kamu bertakwa.” (Al-Qur’an terjemah Al- Baqarah ayat 21)

Ayat tersebut menegaskan bahwa manusia diperintahkan untuk beribadah kepada Allah Swt. sebagai bentuk ketaatan dan penghambaan. Perintah beribadah ini merupakan dasar dari rukun Islam yang menjadi pedoman dalam kehidupan seorang muslim. Dengan demikian, pengenalan rukun Islam sejak dini penting dilakukan agar anak memahami bahwa ibadah merupakan bagian dari kehidupan sehari-hari. Selain itu, pembelajaran agama sejak dini terbukti dapat memperkuat fondasi perkembangan religius dan sosial anak (Husna & Azizah, 2021: 47).

Namun, dalam praktik di lapangan, pembelajaran keagamaan pada anak usia dini sering kali masih bersifat konvensional dan monoton. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan hafalan tanpa melibatkan media pembelajaran yang menarik atau sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Padahal, anak usia 5–6 tahun berada pada tahap praoperasional konkret (Piaget dalam Santrock, 2020), di mana anak lebih mudah memahami konsep melalui pengamatan langsung dan pengalaman visual dibandingkan dengan penjelasan verbal semata. Hal ini sejalan dengan pendapat Dewi (2020) yang menyatakan bahwa anak pada tahap ini memproses informasi lebih cepat melalui visualisasi.

Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi memiliki pengaruh positif terhadap pembelajaran anak usia dini. Penelitian yang dilakukan oleh Muntiani, Karim, dan Nazarullail (2021) menunjukkan bahwa media video animasi mampu meningkatkan perhatian, minat belajar, dan pemahaman anak terhadap materi yang disampaikan. Melalui tampilan visual yang menarik serta kombinasi audio dan gambar bergerak, anak lebih mudah memahami materi pembelajaran dibandingkan dengan metode konvensional. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media video animasi efektif digunakan sebagai sarana pembelajaran karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Oleh karena itu, penggunaan video animasi 3D dalam mengenalkan nilai-nilai agama pada anak usia 5–6 tahun dinilai memiliki potensi untuk meningkatkan pemahaman anak terhadap materi keagamaan yang diberikan.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti pada tanggal 15–20 Juni 2025 di TK Nur Al-Fadellah, Desa Tanjung Aur 1, Kecamatan Tanjung Kemuning, Kabupaten Kaur, diperoleh gambaran bahwa proses pembelajaran keagamaan, khususnya dalam mengenalkan nilai-nilai agama seperti rukun Islam kepada anak usia 5–6 tahun, belum terlaksana secara optimal dan belum sepenuhnya sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Kegiatan Pembelajaran yang selama ini masih didominasi oleh

metode ceramah, penggunaan media gambar, serta hafalan cenderung bersifat monoton. Kondisi tersebut menyebabkan anak cepat merasa bosan, kurang fokus, dan kurang termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif dengan memanfaatkan visualisasi, salah satunya melalui pengembangan media video animasi.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru biasanya memberikan penjelasan secara lisan mengenai materi keagamaan seperti rukun Islam, kemudian meminta anak untuk menghafal. Namun, metode tersebut belum mampu menarik perhatian seluruh anak secara berkelanjutan. Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti mengamati bahwa beberapa anak menunjukkan sikap kurang fokus, mudah terdistraksi, serta tidak memperhatikan penjelasan guru dengan baik. Sebagian anak tampak berbicara dengan teman, bermain sendiri, dan belum menunjukkan ketertarikan terhadap materi yang disampaikan.

Hasil observasi menunjukkan bahwa pemahaman anak terhadap konsep nilai agama, khususnya rukun Islam, masih tergolong rendah. Anak-anak cenderung hanya menghafal tanpa memahami makna dari setiap rukun Islam tersebut. Ketika diminta untuk menyebutkan kembali atau menjelaskan secara sederhana, hanya sebagian kecil anak yang mampu menjawab dengan benar. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan belum sepenuhnya menyentuh aspek kognitif dan afektif anak secara optimal.

Selain itu, hasil observasi juga menunjukkan bahwa anak mengalami kesulitan dalam mengingat materi pembelajaran setelah kegiatan selesai. Hal ini menandakan bahwa pembelajaran belum memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan berkesan bagi anak. Padahal, anak usia dini membutuhkan media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan perhatian dan daya ingat mereka.

Dari sisi guru, hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa keterbatasan media pembelajaran menjadi salah satu faktor penghambat utama. Guru menyampaikan bahwa selama ini pembelajaran keagamaan

hanya mengandalkan buku paket dan gambar ilustrasi sederhana tanpa dukungan media audiovisual. Keterbatasan sarana serta kurangnya keterampilan guru dalam mengembangkan media berbasis teknologi menyebabkan pembelajaran cenderung bersifat konvensional dan monoton. Padahal, anak-anak pada era digital saat ini lebih akrab dengan tayangan visual seperti video animasi.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan adanya inovasi dalam pembelajaran keagamaan di TK Nur Al-Fadellah. Salah satu alternatif solusi yang relevan adalah pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi 3D yang mampu menyajikan materi nilai agama, khususnya rukun Islam, secara visual, menarik, dan mudah dipahami oleh anak. Media video animasi 3D memiliki keunggulan dalam menampilkan objek secara lebih nyata, interaktif, dan mampu meningkatkan daya tarik belajar anak.

Media pembelajaran memiliki peran penting sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan, menumbuhkan motivasi belajar, dan meningkatkan efektivitas penyampaian materi (Arsyad, 2022:21). Multimedia juga mampu meningkatkan retensi memori anak karena menghadirkan informasi dalam bentuk gerak, suara, dan warna yang menarik (Putri & Lestari, 2020:58). Selain itu, video animasi dalam pembelajaran anak usia dini dapat meningkatkan perhatian, minat, serta pemahaman konsep anak terhadap materi yang dipelajari (Nurfadilah & Hidayati, 2022:44).

Pemanfaatan media yang menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini menjadi salah satu faktor penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Anak usia dini cenderung lebih mudah memahami materi yang disajikan secara konkret melalui gambar, suara, dan animasi dibandingkan dengan penjelasan verbal semata. Oleh karena itu, penggunaan media berbasis teknologi dapat menjadi alternatif yang efektif dalam membantu anak memahami berbagai konsep pembelajaran yang bersifat abstrak.

Penelitian menunjukkan bahwa media video animasi efektif dalam meningkatkan kemampuan anak usia dini dalam memahami konsep

keagamaan karena materi disajikan secara visual dan berulang sehingga mudah diingat (Sari & Munawar, 2021:93). Penelitian lain juga membuktikan bahwa penggunaan media animasi berbasis nilai keagamaan berpengaruh positif terhadap peningkatan minat dan sikap religius anak usia 5–6 tahun (Lestari, 2023:61). Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa video animasi memiliki potensi besar untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang inovatif dalam menanamkan nilai-nilai agama pada anak usia dini.

Dalam konteks ini, video animasi 3D tentang rukun Islam dapat menyajikan materi secara menarik melalui visualisasi tokoh, cerita, serta ilustrasi yang sesuai dengan dunia anak. Hal ini tidak hanya membantu anak memahami konsep rukun Islam, tetapi juga menanamkan nilai-nilai keagamaan secara menyenangkan dan bermakna. Media animasi efektif dalam membangun kesadaran spiritual anak karena menyajikan nilai-nilai religius dalam bentuk yang menarik dan mudah diingat (Yuliani, 2023:72). Melalui penyajian yang interaktif, anak dapat belajar sambil bermain sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Lebih jauh lagi, pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi ini juga sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran berorientasi peserta didik, kontekstual, serta mengintegrasikan teknologi digital dalam proses belajar mengajar. Pemanfaatan media digital dapat memperkaya pengalaman belajar berbasis nilai dan karakter (Kemdikbudristek, 2023:18). Dengan demikian, penggunaan video animasi tidak hanya mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, tetapi juga menjadi salah satu bentuk inovasi pendidikan yang relevan dengan perkembangan teknologi di era digital.

Permasalahan yang muncul berdasarkan hasil observasi dan kajian teori ialah: (1) rendahnya pemahaman anak usia 5–6 tahun terhadap konsep nilai agama khususnya rukun Islam, (2) keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan perkembangan anak, serta (3) kurangnya kemampuan guru dalam mengembangkan media digital berbasis animasi. Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya pengembangan media

pembelajaran yang mampu menjembatani kebutuhan belajar anak dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi 3D tentang rukun Islam sebagai upaya menanamkan nilai-nilai agama pada anak usia dini. Media ini diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, pemahaman, serta pengembangan nilai agama dan moral anak usia dini yang sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) dan tujuan pendidikan nasional. Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi dalam Menanamkan Nilai Keagamaan pada Anak Usia Dini.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Kesenjangan antara harapan kurikulum dan praktik 58 pembelajaran agama Kurikulum PAUD menuntut pembelajaran agama yang menyenangkan, interaktif, dan kontekstual sesuai Permendikbud No. 137 Tahun 2014, namun di TK Nur Al-Fadellah guru masih menggunakan metode ceramah sederhana dengan pendekatan hafalan dan peragaan manual.
2. Rendahnya pemahaman anak tentang nilai-nilai agama Anak cenderung hanya menghafal materi seperti rukun Islam tanpa memahami makna dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Beberapa anak masih kesulitan menyebutkan dan menjelaskan secara sederhana konsep tersebut.
3. Keterbatasan media pembelajaran yang tersedia Media yang digunakan guru hanya berupa buku paket agama dan gambar ilustrasi sederhana. Media interaktif seperti video animasi, khususnya berbasis 3D, belum tersedia sehingga anak mudah bosan dan kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran.
4. Minimnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran – Pembelajaran

belum mengintegrasikan media digital atau multimedia, padahal anak-anak pada era sekarang cenderung lebih tertarik dan responsif terhadap media berbasis teknologi yang bersifat visual dan interaktif.

C. Pembatasan Masalah

a. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dibatasi pada anak usia 5–6 tahun (kelompok B) yang bersekolah di TK Nur Al-Fadellah, Desa Tanjung Aur 1, Kecamatan Tanjung Kemuning, Kabupaten Kaur. Materi Pembelajaran Materi yang diteliti dibatasi pada pengenalan nilai-nilai agama Islam, khususnya rukun Islam. Penelitian ini tidak mencakup pembelajaran ibadah lain seperti salat, doa harian, puasa, maupun pembelajaran akhlak secara umum.

b. Aspek yang Diamati

Aspek yang diamati difokuskan pada pemahaman anak terhadap konsep rukun Islam serta kemampuan anak dalam mengenal, menyebutkan, dan memahami makna sederhana dari rukun Islam setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media video animasi 3D, yang disesuaikan dengan indikator nilai agama dan moral dalam STPPA.

c. Media Pembelajaran

Media pembelajaran dalam penelitian ini dibatasi pada pengembangan dan penggunaan media berbasis video animasi 3D sebagai sarana pembelajaran nilai agama Islam. Penelitian ini tidak membahas penggunaan media cetak maupun media pembelajaran konvensional lainnya.

d. Lingkup Penelitian

Lingkup penelitian difokuskan pada proses pembelajaran di kelas, yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, dan hasil pembelajaran, yang diukur berdasarkan kemampuan anak dalam memahami konsep nilai agama khususnya rukun Islam.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan pembatasan masalah yang telah diuraikan, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis video

animasi 3D untuk mengenalkan nilai-nilai agama, khususnya rukun Islam, pada anak usia 5–6 tahun di TK Nur Al-Fadellah?

- b. Bagaimana hasil kelayakan media pembelajaran berbasis video animasi 3D dalam mengenalkan nilai-nilai agama, khususnya rukun Islam, pada anak usia 5–6 tahun di TK Nur Al-Fadellah?
- c. Apa saja faktor penghambat dan pendukung dalam proses pengembangan dan penerapan media pembelajaran berbasis video animasi 3D untuk mengenalkan nilai-nilai agama pada anak usia 5–6 tahun TK Nur Al-Fadellah?

E. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis video animasi 3D yang digunakan untuk mengenalkan nilai-nilai agama, khususnya rukun Islam, kepada anak kelompok B di TK Nur Al-Fadellah. Spesifikasi produk dijabarkan sebagai berikut :

a. Bentuk Produk

1. Media berbentuk video animasi berdurasi $\pm$ 5–8 menit.
2. Menampilkan lima rukun Islam secara runtut, disertai penjelasan sederhana yang mudah dipahami oleh anak usia dini.
3. Menggunakan karakter animasi yang menarik, berwarna cerah, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

b. Konten Video

1. Menyajikan materi lima rukun Islam secara berurutan.
2. Dilengkapi dengan narasi suara (*voice over*) menggunakan bahasa sederhana dan intonasi yang ramah anak.
3. Disertai teks singkat (*subtitle*) untuk memperkuat pemahaman dan melatih literasi dini.
4. Memuat efek suara dan musik latar yang mendukung penyampaian materi rukun islam

c. Aspek Visual

1. Desain visual dibuat menarik, berwarna cerah, dan sesuai dunia anak- anak.
2. Gerakan karakter animasi dibuat realistis sehingga mudah ditiru oleh anak.
3. Menggunakan gaya animasi 3D agar sederhana namun komunikatif.

d. Kesesuaian Kurikulum

1. Konten disusun sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) bidang nilai agama dan moral pada Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014.
2. Menekankan pemahaman dan pengenalan lima rukun Islam serta pembentukan sikap religius.

e. Media Penyimpanan dan Akses

1. Produk disimpan dalam format video MP4 agar kompatibel dengan berbagai perangkat (laptop, proyektor, atau televisi).
2. Dapat diakses secara offline sehingga tidak bergantung pada koneksi internet saat digunakan di kelas.

f. Kelayakan dan Kemudahan Penggunaan

1. Diuji terlebih dahulu oleh guru dan ahli media untuk memastikan kualitas gambar, suara, dan ketepatan isi.
2. Mudah dioperasikan oleh guru hanya dengan satu kali klik, tanpa memerlukan keterampilan teknologi yang kompleks.

F. Tujuan Penelitian

- a. Untuk mendeskripsikan proses perancangan media pembelajaran berbasis video animasi 3D yang dikembangkan guna mengenalkan nilai-nilai agama, khususnya rukun Islam, pada anak usia dini di TK Nur Al-Fadellah.
- b. Untuk menjelaskan langkah-langkah pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi 3D hingga menghasilkan produk akhir yang layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
- c. Untuk mengetahui faktor-faktor penghambat dan pendukung dalam proses

pengembangan dan penerapan media pembelajaran berbasis video animasi 3D buatan sendiri untuk mengenalkan nilai-nilai agama pada anak usia 5–6 tahun di TK Nur Al-Fadellah.

G. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis.

a. Kegunaan Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam bidang pendidikan anak usia dini dan media pembelajaran berbasis teknologi. Penelitian ini dapat memperkaya literatur mengenai efektivitas penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran dalam mengenalkan konsep keagamaan kepada anak usia dini. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi rujukan akademik bagi peneliti selanjutnya yang berminat mengkaji topik serupa, baik dalam konteks materi keagamaan maupun pada bidang pembelajaran lain yang relevan.

b. Kegunaan Praktis

1. Bagi Guru PAUD

Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam mengembangkan inovasi pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini. Guru dapat memanfaatkan media video animasi sebagai salah satu alternatif dalam mengenalkan urutan rukun islam secara lebih efektif dan menyenangkan.

2. Bagi Lembaga Pendidikan (TK Nur Al-Fadellah)

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mendukung peningkatan mutu pembelajaran agama Islam di TK Nur Al-Fadellah melalui penggunaan media pembelajaran yang lebih kreatif. Dengan adanya media video animasi, lembaga dapat meningkatkan kualitas layanan pendidikan dan menambah variasi metode pembelajaran.

3. Bagi Anak Usia Dini

Media pembelajaran berbasis video animasi yang dikembangkan diharapkan dapat membantu anak dalam memahami dan mengingat urutan rukun islam dengan lebih mudah. Melalui pendekatan visual yang menarik, anak-anak akan lebih termotivasi untuk belajar sekaligus belajar nilai keagamaan dengan benar sejak dini.

4. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi dalam konteks pendidikan agama Islam atau pada aspek pembelajaran lain.

