

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengembangan Media Animasi

a. Pengertian Media Animasi

Media animasi merupakan salah satu bentuk media pembelajaran berbasis teknologi yang menyajikan informasi melalui rangkaian gambar yang bergerak sehingga menghasilkan ilusi gerak. Media ini umumnya dipadukan dengan unsur audio seperti narasi, musik, dan efek suara untuk memperjelas pesan yang disampaikan kepada peserta didik. Dalam konteks pendidikan, media animasi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran agar lebih menarik dan efektif. Penggunaan media animasi dalam pembelajaran semakin berkembang seiring dengan kemajuan teknologi digital yang memungkinkan penyajian materi secara lebih kreatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era modern.

Menurut Kleftodimos, animasi pendidikan adalah media visual dinamis yang dirancang secara khusus untuk menyampaikan materi pembelajaran melalui kombinasi gambar bergerak, teks, dan suara sehingga mampu meningkatkan pemahaman peserta didik (Kleftodimos, 2024:45). Animasi memungkinkan penyajian informasi secara lebih hidup dibandingkan media statis, sehingga dapat menarik perhatian dan meningkatkan fokus belajar, terutama pada anak usia dini. Melalui tampilan yang menarik, anak dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan karena informasi diterima secara visual dan auditori secara bersamaan.

Sejalan dengan itu, teori multimedia learning menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila informasi disajikan melalui kombinasi visual dan audio (Mayer, 2021:67). Media animasi termasuk dalam kategori multimedia karena menggabungkan berbagai unsur seperti gambar, teks, suara, dan gerakan dalam satu kesatuan yang saling mendukung. Dengan demikian, penggunaan animasi dalam pembelajaran

dapat membantu peserta didik dalam memproses informasi secara lebih optimal, baik melalui saluran visual maupun auditori. Selain itu, penyajian materi yang melibatkan lebih dari satu indera dapat meningkatkan daya serap dan retensi memori peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

Selanjutnya, video animasi merupakan media pembelajaran yang mengintegrasikan gambar bergerak dengan audio sehingga mampu meningkatkan perhatian, minat, dan pemahaman anak terhadap materi yang disampaikan (Muntiani, Karim, & Nazarullail, 2021:89). Media ini sangat efektif digunakan pada anak usia dini karena sesuai dengan karakteristik mereka yang lebih menyukai hal-hal yang bersifat konkret, menarik, dan menyenangkan. Melalui video animasi, anak dapat belajar sambil bermain sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tidak menimbulkan kejenuhan.

Selain itu, media animasi memiliki keunggulan dalam memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif karena melibatkan lebih dari satu indera, yaitu penglihatan dan pendengaran (Nurfadilah & Hidayati, 2022:52). Dengan keterlibatan multisensori tersebut, anak menjadi lebih mudah memahami dan mengingat materi pembelajaran dibandingkan dengan metode konvensional yang hanya mengandalkan penjelasan verbal. Keunggulan ini menjadikan media animasi sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran pada anak usia dini.

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, penggunaan media animasi sangat relevan karena sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak yang masih berada pada tahap berpikir konkret. Anak lebih mudah memahami konsep jika disajikan dalam bentuk visual yang menarik dan mudah ditiru. Oleh karena itu, media animasi dapat membantu mengkonkretkan konsep yang abstrak menjadi lebih sederhana dan mudah

dipahami oleh anak. Penggunaan animasi juga memungkinkan anak untuk mengamati contoh perilaku atau konsep tertentu melalui visualisasi yang mendekati situasi nyata sehingga proses pembelajaran menjadi lebih

efektif.

Lebih lanjut, media animasi juga berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi belajar anak. Tampilan visual yang berwarna, gerakan yang dinamis, serta adanya karakter animasi yang menarik dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan ketertarikan anak terhadap pembelajaran. Hal ini sangat penting karena motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Anak yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran dan lebih mudah mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Selain meningkatkan motivasi, media animasi juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara sistematis dan terstruktur. Guru dapat menyajikan materi yang sulit dipahami menjadi lebih sederhana melalui ilustrasi visual yang menarik. Dengan demikian, media animasi tidak hanya memberikan manfaat bagi peserta didik, tetapi juga membantu guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, efisien, dan menyenangkan.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media animasi adalah media pembelajaran berbasis multimedia yang menyajikan informasi melalui gambar bergerak yang dipadukan dengan unsur audio, sehingga mampu menarik perhatian, meningkatkan motivasi, serta mempermudah pemahaman peserta didik. Media ini sangat cocok digunakan dalam pembelajaran anak usia dini karena sesuai dengan karakteristik belajar mereka yang membutuhkan pengalaman belajar yang konkret, menarik, dan menyenangkan. Oleh karena itu, media animasi dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk mendukung perkembangan berbagai aspek kemampuan anak usia dini, termasuk aspek nilai agama dan moral.

a. Rukun Islam Dalam Video Animasi

Rukun Islam merupakan dasar ajaran agama Islam yang wajib diketahui dan dipahami oleh setiap muslim sejak usia dini. Pengenalan

rukun Islam pada anak usia dini bertujuan untuk memberikan pemahaman dasar mengenai kewajiban seorang muslim serta membentuk sikap religius yang dapat berkembang seiring pertumbuhan anak. Pada masa anak usia dini, pengenalan rukun Islam perlu dilakukan melalui metode dan media yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak agar materi dapat diterima dengan baik dan menyenangkan.

Menurut Hadits Rasulullah SAW yang diriwayatkan oleh Imam Bukhari dan Imam Muslim, Islam dibangun atas lima perkara, yaitu mengucapkan dua kalimat syahadat, mendirikan salat, menunaikan zakat, berpuasa pada bulan Ramadan, dan menunaikan ibadah haji bagi yang mampu. Kelima rukun tersebut menjadi dasar dalam pelaksanaan ajaran Islam dan perlu diperkenalkan kepada anak sejak dini sebagai bagian dari penanaman nilai-nilai agama.

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, pengenalan rukun Islam tidak bertujuan untuk menuntut anak memahami konsep keagamaan secara mendalam, melainkan untuk mengenalkan dasar-dasar ajaran Islam melalui pengalaman belajar yang konkret, menarik, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Menurut Suyadi (2017, hlm. 147), anak usia dini lebih mudah memahami konsep pembelajaran yang disajikan melalui pengalaman langsung, gambar, cerita, permainan, dan media visual dibandingkan melalui penjelasan yang bersifat abstrak.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk mengenalkan rukun Islam kepada anak adalah video animasi. Media video animasi mampu menyajikan materi dalam bentuk visual bergerak yang menarik sehingga membantu anak memahami informasi dengan lebih mudah. Menurut Mayer (2021, hlm. 94), pembelajaran multimedia yang menggabungkan unsur visual dan audio dapat meningkatkan perhatian, pemahaman, dan daya ingat peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Oleh karena itu, penggunaan video animasi dalam pengenalan rukun Islam dinilai sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini.

Materi rukun Islam yang disajikan dalam video animasi dapat dikemas melalui cerita sederhana, tokoh kartun, lagu, maupun dialog yang menarik sehingga anak dapat mengenal setiap rukun Islam secara bertahap. Penyajian materi secara visual memungkinkan anak melihat contoh perilaku yang berkaitan dengan pelaksanaan ajaran Islam sehingga konsep yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.

Rukun Islam yang pertama adalah syahadat, yaitu pengakuan bahwa tidak ada Tuhan selain Allah dan Nabi Muhammad SAW adalah utusan Allah. Pada anak usia dini, pengenalan syahadat dapat dilakukan melalui pengucapan dua kalimat syahadat secara sederhana serta mengenalkan bahwa Allah adalah Tuhan yang menciptakan manusia dan seluruh alam semesta. Melalui video animasi, anak dapat melihat tokoh yang mengajak mengucapkan syahadat dengan cara yang menyenangkan sehingga lebih mudah diingat.

Rukun Islam yang kedua adalah salat. Salat merupakan ibadah wajib yang dilakukan umat Islam sebagai bentuk ketaatan kepada Allah SWT. Dalam video animasi, materi salat dapat diperkenalkan melalui pengenalan gerakan-gerakan salat sederhana, waktu-waktu salat, serta pentingnya melaksanakan salat sejak usia dini. Penyajian visual yang menarik dapat membantu anak memahami urutan gerakan salat dan menumbuhkan ketertarikan untuk menirukannya.

Rukun Islam yang ketiga adalah zakat, yaitu kewajiban memberikan sebagian harta kepada orang yang berhak menerimanya. Pada anak usia dini, konsep zakat dapat dikenalkan melalui perilaku berbagi dengan teman, membantu orang lain, dan peduli terhadap sesama. Menurut Wiyani (2020, hlm. 104), nilai kepedulian sosial pada anak dapat ditanamkan melalui kegiatan sederhana yang dekat dengan kehidupan sehari-hari sehingga lebih mudah dipahami dan diterapkan.

Rukun Islam yang keempat adalah puasa. Puasa merupakan ibadah menahan diri dari makan dan minum serta berbagai perbuatan yang

membatalkan puasa dari terbit fajar hingga terbenam matahari. Pada anak usia dini, pengenalan puasa lebih difokuskan pada pemahaman sederhana mengenai bulan Ramadan, kegiatan sahur, berbuka puasa, serta manfaat belajar menahan diri dan bersabar. Video animasi dapat membantu anak memahami kegiatan puasa melalui cerita yang menarik dan sesuai dengan pengalaman sehari-hari.

Rukun Islam yang kelima adalah haji, yaitu ibadah yang dilaksanakan di Kota Suci Makkah bagi umat Islam yang mampu. Materi haji dapat dikenalkan kepada anak melalui pengenalan Ka'bah, pakaian ihram, dan kegiatan ibadah haji secara sederhana. Dengan bantuan animasi, anak dapat melihat gambaran suasana pelaksanaan ibadah haji yang sebelumnya sulit dibayangkan karena bersifat abstrak dan jauh dari pengalaman mereka.

Penggunaan video animasi dalam mengenalkan rukun Islam memiliki berbagai kelebihan, antara lain mampu meningkatkan minat belajar anak, mempermudah pemahaman materi, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Selain itu, video animasi juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi keagamaan secara lebih sistematis dan menarik. Melalui kombinasi gambar, suara, warna, gerakan, dan cerita, anak dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga nilai-nilai agama dapat ditanamkan secara optimal sejak usia dini.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa materi rukun Islam merupakan bagian penting dalam pengenalan nilai-nilai agama pada anak usia dini. Penyampaian materi melalui video animasi dapat membantu anak memahami konsep dasar ajaran Islam secara lebih mudah, menarik, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia 5–6 tahun.

b. Model Pengembangan Media Animasi

Model pengembangan media animasi merupakan suatu prosedur atau langkah sistematis yang digunakan dalam merancang,

mengembangkan, dan mengevaluasi media pembelajaran agar sesuai dengan tujuan pembelajaran serta karakteristik peserta didik. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, pengembangan media animasi harus dirancang secara terstruktur agar mampu menghasilkan media yang menarik, interaktif, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman anak. Pengembangan media yang dilakukan secara sistematis akan membantu memastikan bahwa setiap komponen pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan serta mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik.

Salah satu model yang banyak digunakan dalam pengembangan media pembelajaran adalah model ADDIE. Model ADDIE terdiri atas lima tahapan utama, yaitu Analyze (analisis), Design (perancangan), Develop (pengembangan), Implement (implementasi), dan Evaluate (evaluasi) (Branch, 2009:2). Model ini bersifat sistematis, logis, dan fleksibel sehingga dapat digunakan dalam berbagai jenis pengembangan media, termasuk media pembelajaran berbasis video animasi. Selain itu, model ADDIE juga memberikan panduan yang jelas bagi pengembang dalam menghasilkan produk pembelajaran yang berkualitas dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Tahap pertama adalah Analyze (analisis), yaitu proses mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta permasalahan yang terjadi di lapangan. Pada tahap ini, pengembang media melakukan observasi dan pengumpulan informasi untuk mengetahui kondisi nyata pembelajaran. Analisis ini penting agar media yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan anak usia dini yang cenderung menyukai pembelajaran visual, konkret, dan menyenangkan. Analisis kebutuhan juga membantu pengembang menentukan materi, tujuan pembelajaran, serta strategi yang tepat untuk diterapkan dalam media yang akan dikembangkan.

Tahap kedua adalah Design (perancangan), yaitu tahap penyusunan konsep dan rancangan media animasi. Pada tahap ini dilakukan pembuatan

storyboard, penentuan alur cerita, desain karakter, serta pemilihan materi yang akan disampaikan. Selain itu, aspek visual seperti warna, gerakan, dan tampilan animasi disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini agar menarik perhatian dan mudah dipahami. Perancangan yang baik akan menjadi dasar penting dalam menghasilkan media pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Tahap ketiga adalah Develop (pengembangan), yaitu proses pembuatan produk media animasi berdasarkan desain yang telah dirancang. Pada tahap ini, media mulai diproduksi menggunakan perangkat lunak animasi, kemudian dilengkapi dengan narasi, musik, dan efek suara. Setelah produk selesai, dilakukan uji validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran. Validasi oleh para ahli sangat penting untuk mengetahui kualitas isi materi, tampilan media, serta kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik sehingga produk yang dihasilkan memiliki tingkat kelayakan yang tinggi.

Tahap keempat adalah Implement (implementasi), yaitu tahap penerapan media animasi dalam kegiatan pembelajaran. Media yang telah dikembangkan diuji coba kepada peserta didik untuk mengetahui tingkat keefektifan dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar anak. Pada tahap ini, guru berperan sebagai fasilitator yang membantu anak dalam menggunakan media pembelajaran. Pelaksanaan uji coba juga memberikan gambaran mengenai respons peserta didik terhadap media yang dikembangkan serta hambatan yang mungkin muncul selama proses pembelajaran berlangsung.

Tahap terakhir adalah Evaluate (evaluasi), yaitu proses penilaian terhadap seluruh tahapan pengembangan media. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan media animasi yang telah dikembangkan. Hasil evaluasi ini digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan agar media menjadi lebih optimal dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran anak usia dini. Evaluasi dapat dilakukan secara

berkelanjutan sehingga media yang dihasilkan dapat terus disempurnakan sesuai dengan perkembangan kebutuhan pembelajaran dan kemajuan teknologi pendidikan.

Penggunaan model ADDIE dalam penelitian pengembangan media pembelajaran telah banyak diterapkan karena dinilai mampu menghasilkan produk yang valid, praktis, dan efektif. Model ini memberikan alur kerja yang jelas mulai dari identifikasi kebutuhan hingga evaluasi produk akhir sehingga memudahkan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran yang berkualitas. Selain itu, setiap tahapan dalam model ADDIE saling berkaitan dan mendukung satu sama lain sehingga proses pengembangan dapat berjalan secara sistematis dan terarah.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pengembangan ADDIE merupakan model yang sistematis dan efektif dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi. Dengan melalui tahapan yang terstruktur, media yang dihasilkan diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam mengenalkan konsep keagamaan kepada anak usia dini secara lebih menarik dan bermakna. Oleh karena itu, model ADDIE dipandang tepat digunakan dalam penelitian pengembangan video animasi tentang rukun Islam karena mampu menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini serta kebutuhan pembelajaran di lapangan.

c. Indikator Pengembangan Media Animasi

Indikator pengembangan media animasi merupakan acuan yang digunakan untuk menilai kualitas dan kelayakan media yang dikembangkan agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Indikator ini penting untuk memastikan bahwa media animasi yang dibuat tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga tepat dari segi isi, penyajian, dan kesesuaian dengan karakteristik anak usia dini. Media pembelajaran yang berkualitas harus mampu membantu peserta didik memahami materi secara efektif serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan

dan bermakna.

Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa aspek, antara lain kesesuaian materi, kejelasan penyajian, serta kemudahan dalam digunakan (Arsyad, 2022:87). Selain itu, media berbasis multimedia harus memperhatikan keseimbangan antara unsur visual dan audio agar dapat meningkatkan pemahaman peserta didik (Mayer, 2021:94). Keseimbangan tersebut penting karena penyampaian informasi yang terlalu banyak dalam satu waktu dapat mengurangi efektivitas pembelajaran dan menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan.

Dalam pengembangan media animasi untuk anak usia dini, aspek visual menjadi salah satu faktor yang sangat penting. Penggunaan warna, gambar, karakter animasi, serta gerakan yang menarik dapat membantu meningkatkan perhatian dan minat belajar anak. Anak usia dini cenderung lebih tertarik pada media yang menampilkan unsur-unsur visual yang cerah, sederhana, dan sesuai dengan dunia mereka. Oleh karena itu, tampilan media perlu dirancang semenarik mungkin tanpa mengabaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Selain aspek visual, kualitas materi juga menjadi indikator yang harus diperhatikan dalam pengembangan media animasi. Materi yang disajikan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, tingkat perkembangan anak, serta mudah dipahami oleh peserta didik. Penyajian materi yang sistematis dan menggunakan bahasa yang sederhana akan membantu anak memahami konsep yang diajarkan dengan lebih baik. Dalam penelitian ini, materi yang dikembangkan berfokus pada pengenalan rukun Islam sebagai bagian dari penanaman nilai-nilai keagamaan pada anak usia dini.

Aspek audio juga memiliki peranan penting dalam media animasi. Narasi yang jelas, penggunaan musik yang sesuai, serta efek suara yang mendukung dapat meningkatkan daya tarik media dan membantu anak memahami isi pembelajaran. Audio yang digunakan harus disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini sehingga tidak terlalu cepat, tidak

terlalu keras, dan mudah dipahami oleh anak selama proses pembelajaran berlangsung.

Kemudahan penggunaan media juga menjadi indikator penting dalam pengembangan media animasi. Media yang baik harus mudah digunakan oleh guru maupun peserta didik tanpa memerlukan keterampilan teknis yang rumit. Kemudahan akses dan pengoperasian media akan membantu proses pembelajaran berlangsung lebih efektif dan efisien. Dengan demikian, media yang dikembangkan dapat dimanfaatkan secara optimal dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Selain itu, media animasi yang dikembangkan harus mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Media yang menarik akan mendorong anak untuk lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran serta meningkatkan rasa ingin tahu terhadap materi yang dipelajari. Motivasi belajar yang tinggi akan berpengaruh terhadap keberhasilan anak dalam memahami dan mengingat materi pembelajaran.

Berdasarkan pendapat tersebut, indikator pengembangan media animasi dalam penelitian ini meliputi beberapa aspek sebagai berikut:

1). Indikator Kelayakan Isi (materi)

Indikator kelayakan isi berkaitan dengan ketepatan dan kesesuaian materi yang disajikan dalam media animasi. Materi harus sesuai dengan tujuan pembelajaran serta tingkat perkembangan anak usia dini agar mudah dipahami dan tidak menimbulkan kesalahpahaman.

a). Kesesuaian Umur

Kesesuaian umur merupakan salah satu indikator penting dalam pengembangan media animasi, khususnya pada anak usia dini. Materi yang disajikan dalam media harus disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif, bahasa, dan sosial-emosional anak agar dapat dipahami dengan baik. Anak usia 5–6 tahun berada pada tahap praoperasional, yaitu tahap di mana anak mulai mampu berpikir simbolik, tetapi masih terbatas pada hal-hal yang bersifat

konkret dan belum mampu memahami konsep yang abstrak (Santrock, 2021).

Oleh karena itu, penyajian materi dalam media animasi harus menggunakan bahasa yang sederhana, kalimat yang singkat, serta istilah yang mudah dipahami oleh anak. Penggunaan narasi yang terlalu panjang atau kompleks dapat menyebabkan anak kesulitan memahami isi materi. Selain itu, visualisasi dalam animasi harus dibuat menarik dengan warna-warna cerah, karakter yang familiar, serta gerakan yang jelas agar mampu menarik perhatian anak dan membantu mereka memahami informasi yang disampaikan.

Kesesuaian umur juga berkaitan dengan tingkat kesulitan materi yang disajikan. Materi tidak boleh terlalu sulit atau terlalu mudah, tetapi harus disesuaikan dengan kemampuan anak agar dapat menstimulasi perkembangan mereka secara optimal. Dalam konteks pembelajaran keagamaan, seperti rukun islam, penyajian materi perlu dilakukan secara bertahap, mulai dari pengenalan sederhana yang mudah ditiru oleh anak.

Selain itu, durasi penyajian dalam media animasi juga perlu disesuaikan dengan rentang perhatian anak usia dini yang relatif singkat. Anak usia 5–6 tahun umumnya hanya mampu fokus dalam waktu sekitar 10–15 menit, sehingga media animasi sebaiknya dibuat dengan durasi yang tidak terlalu panjang agar anak tetap tertarik dan tidak merasa bosan (Nurhasanah & Kurniawati, 2023).

Dengan demikian, kesesuaian umur dalam pengembangan media animasi sangat penting untuk memastikan bahwa materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh anak, menarik minat belajar, serta mendukung proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

b). Keakuratan Informasi

Keakuratan informasi merupakan indikator penting dalam

pengembangan media animasi, khususnya pada materi pembelajaran yang berkaitan dengan nilai-nilai keagamaan. Informasi yang disajikan dalam media harus benar, jelas, dan sesuai dengan sumber yang dapat dipertanggungjawabkan agar tidak menimbulkan kesalahpahaman pada anak.

Dalam konteks pembelajaran anak usia dini, penyampaian informasi yang akurat sangat penting karena anak berada pada tahap awal dalam membangun pemahaman dan kebiasaan. Jika informasi yang diberikan tidak tepat, maka dapat berdampak pada terbentuknya pemahaman yang keliru sejak dini. Oleh karena itu, materi dalam media animasi harus mengacu pada konsep yang benar serta sesuai dengan ajaran yang berlaku, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Ahmad, 2020:3).

Keakuratan informasi juga mencakup kesesuaian urutan penyajian materi. Misalnya, dalam mengenalkan rukun islam, materi harus disajikan sesuai dengan urutan yang benar, yaitu Syahadat, Salat, Zakat, Puasa, Haji. Penyajian yang tidak sesuai urutan dapat menimbulkan anak mengalami kebingungan dalam memahami dan mengingat setiap rukun islam yang benar.

Selain itu, penggunaan bahasa dan narasi dalam media animasi harus tepat dan tidak menimbulkan makna ganda. Bahasa yang digunakan perlu disesuaikan dengan tingkat pemahaman anak, namun tetap menjaga kebenaran isi materi. Hal ini sejalan dengan pendapat (Mayer, 2021:120) yang menyatakan bahwa kejelasan informasi dalam media multimedia sangat berpengaruh terhadap efektivitas pembelajaran, karena peserta didik akan lebih mudah memahami materi jika disajikan secara tepat dan terstruktur.

Dalam pengembangan media animasi, keakuratan informasi juga dapat ditingkatkan melalui proses validasi oleh ahli materi. Validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa seluruh isi media telah sesuai dengan konsep yang benar sebelum digunakan dalam

pembelajaran. Dengan adanya validasi, media yang dikembangkan menjadi lebih terpercaya dan layak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran.

Dengan demikian, keakuratan informasi dalam media animasi sangat penting untuk menjamin bahwa materi yang disampaikan benar, tidak menyesatkan, serta dapat membantu anak dalam memahami konsep pembelajaran secara tepat sejak usia dini.

c). Nilai Karakter

Nilai karakter merupakan salah satu indikator penting dalam pengembangan media animasi, khususnya dalam pembelajaran anak usia dini yang tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga pembentukan sikap dan perilaku. Media pembelajaran yang baik tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mampu menanamkan nilai-nilai positif yang dapat membentuk karakter anak sejak dini.

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, penanaman nilai karakter dilakukan melalui pembiasaan, keteladanan, serta pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Menurut (Fitri, 2022:67), nilai-nilai keagamaan dan karakter dapat ditanamkan melalui aktivitas pembelajaran yang sederhana, berulang, dan sesuai dengan kehidupan sehari-hari anak. Oleh karena itu, media animasi yang dikembangkan perlu memuat pesan- pesan moral yang dapat dipahami dan ditiru oleh anak.

Pada pembelajaran keagamaan, seperti pengenalan rukun Islam, nilai karakter yang dapat ditanamkan antara lain kedisiplinan, tanggung jawab, sikap religius, serta kejujuran. Misalnya, anak diajarkan untuk memahami dan menghafal rukun Islam secara bertahap, melaksanakan ajaran agama sesuai kemampuan, serta menyadari bahwa rukun Islam merupakan dasar dalam beribadah kepada Allah Swt. Nilai-nilai tersebut

dapat disampaikan melalui alur cerita, dialog, maupun perilaku tokoh dalam animasi.

Selain itu, penggunaan karakter animasi yang positif dan menarik juga dapat membantu anak dalam meniru perilaku yang baik. Hal ini sejalan dengan teori belajar sosial yang menyatakan bahwa anak belajar melalui proses meniru (modeling) dari apa yang mereka lihat (Bandura, 2020:34). Oleh karena itu, tokoh dalam media animasi harus menampilkan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai yang ingin ditanamkan.

Media animasi yang memuat nilai karakter secara tepat tidak hanya membantu anak memahami materi pembelajaran, tetapi juga membentuk kebiasaan positif dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pengembangan media animasi harus memperhatikan aspek nilai karakter agar pembelajaran tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga edukatif dan membentuk kepribadian anak secara menyeluruh.

2). Indikator Kebahasaan

Indikator kebahasaan merupakan aspek penting dalam pengembangan media animasi karena bahasa menjadi sarana utama dalam menyampaikan pesan pembelajaran kepada anak. Penggunaan bahasa yang tepat akan mempermudah anak dalam memahami materi, sedangkan bahasa yang kurang sesuai dapat menyebabkan kesalahpahaman. Oleh karena itu, bahasa dalam media animasi harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan bahasa anak usia dini, yaitu sederhana, komunikatif, dan mudah dipahami.

a). Diksi

Diksi atau pilihan kata merupakan salah satu unsur penting dalam aspek kebahasaan media animasi. Pemilihan kata yang tepat akan sangat berpengaruh terhadap tingkat pemahaman anak terhadap materi yang disampaikan. Dalam konteks anak usia dini, diksi yang digunakan harus sederhana, familiar, dan

sesuai dengan kemampuan bahasa anak agar pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik.

Menurut Siregar dan (Fitriani, 2021:11), perkembangan bahasa anak usia 5–6 tahun ditandai dengan meningkatnya jumlah kosakata yang dikuasai, namun pemahaman mereka masih terbatas pada kalimat sederhana dan konkret. Oleh karena itu, penggunaan kata-kata yang terlalu sulit, abstrak, atau asing perlu dihindari dalam media animasi. Sebaliknya, kata-kata yang digunakan sebaiknya bersifat umum, sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari, serta mudah diucapkan dan dipahami oleh anak.

Selain itu, diksi dalam media animasi juga harus memperhatikan kejelasan makna agar tidak menimbulkan penafsiran ganda. Penggunaan kalimat yang singkat, jelas, dan langsung pada inti pesan akan membantu anak dalam memahami informasi dengan lebih mudah. Hal ini sejalan dengan pendapat (Mayer, 2021:50) yang menyatakan bahwa penyajian informasi dalam pembelajaran multimedia harus sederhana dan terstruktur agar tidak membebani proses kognitif peserta didik.

Dalam pembelajaran keagamaan, pemilihan kata juga harus tetap memperhatikan ketepatan istilah yang sesuai dengan materi rukun islam, seperti syahadat, salat, zakat, puasa, haji. Namun istilah-istilah tersebut perlu dijelaskan dengan bahasa yang sederhana agar mudah dipahami oleh anak usia dini. Misalnya, kata syahadat dapat di jelaskan sebagai pengakuan bahwa Allah adalah Tuhan dan Nabi Muhammad adalah utusan Allah, sedangkan salat dapat dijelaskan sebagai ibadah yang di lakukan umat islam setiap hari. Dengan demikian anak lebih mudah memahami materi yang di sampaikan melalui media animasi. Selain itu, penggunaan intonasi dalam narasi juga berpengaruh terhadap pemahaman anak. Kata-kata yang

diucapkan dengan nada yang lembut, jelas, dan penuh ekspresi akan lebih mudah menarik perhatian anak dan membantu mereka memahami isi pesan. Dengan demikian, pemilihan diksi dalam media animasi tidak hanya memperhatikan kata yang digunakan, tetapi juga cara penyampaian.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa diksi dalam media animasi harus dipilih secara tepat, sederhana, dan sesuai dengan perkembangan bahasa anak usia dini agar pesan pembelajaran dapat disampaikan secara efektif dan mudah dipahami.

b). Artikulasi dan Intonasi

Artikulasi dan intonasi merupakan bagian penting dalam aspek kebahasaan media animasi, khususnya pada media berbasis audio-visual seperti video animasi. Artikulasi berkaitan dengan kejelasan pengucapan kata, sedangkan intonasi berkaitan dengan tinggi rendahnya nada suara dalam menyampaikan pesan. Kedua aspek ini sangat berpengaruh terhadap tingkat pemahaman anak terhadap materi yang disampaikan.

Dalam pembelajaran anak usia dini, penggunaan artikulasi yang jelas sangat diperlukan agar setiap kata yang diucapkan dapat didengar dan dipahami dengan baik oleh anak. Pengucapan yang kurang jelas atau terlalu cepat dapat menyebabkan anak kesulitan menangkap makna dari pesan yang disampaikan. Oleh karena itu, narasi dalam media animasi harus diucapkan dengan pelafalan yang tepat, tempo yang tidak terlalu cepat, serta disesuaikan dengan kemampuan mendengar anak usia dini.

Selain artikulasi, intonasi juga memiliki peran penting dalam menarik perhatian dan membantu pemahaman anak. Intonasi yang bervariasi, tidak monoton, dan sesuai dengan isi

pesan akan membuat penyampaian materi menjadi lebih hidup dan menarik. ekspresif dan penuh variasi dibandingkan suara yang datar. Hal ini dapat meningkatkan fokus dan minat belajar anak selama proses pembelajaran berlangsung.

Menurut (Mayer, 2021:111), dalam pembelajaran multimedia, penyajian informasi melalui audio harus dirancang dengan jelas dan menarik agar dapat mendukung proses pemahaman. Suara yang jelas dan intonasi yang tepat akan membantu anak menghubungkan antara apa yang mereka dengar dan apa yang mereka lihat dalam animasi.

Selain itu, penggunaan intonasi yang tepat juga dapat membantu menanamkan nilai-nilai tertentu, seperti sikap sopan, lembut, dan penuh perhatian. Dalam konteks pembelajaran keagamaan, penyampaian dengan intonasi yang lembut dan tenang dapat membantu menciptakan suasana belajar yang nyaman serta menanamkan nilai religius pada anak.

Dengan demikian, artikulasi dan intonasi dalam media animasi harus diperhatikan secara serius agar pesan yang disampaikan tidak hanya terdengar jelas, tetapi juga menarik, mudah dipahami, dan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran anak usia dini.

c). Struktur Kalimat

Struktur kalimat merupakan salah satu aspek penting dalam indikator kebahasaan yang berpengaruh terhadap kejelasan penyampaian materi dalam media animasi. Struktur kalimat berkaitan dengan susunan kata dalam sebuah kalimat sehingga membentuk makna yang utuh, jelas, dan mudah dipahami oleh anak. Dalam pembelajaran anak usia dini, penggunaan struktur kalimat harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan bahasa anak agar pesan yang disampaikan dapat

diterima dengan baik.

Anak usia 5–6 tahun umumnya masih berada pada tahap perkembangan bahasa sederhana, sehingga mereka lebih mudah memahami kalimat yang singkat, langsung, dan tidak berbelit-belit (Siregar & Fitriani, 2021:45). Oleh karena itu, dalam media animasi, kalimat yang digunakan sebaiknya terdiri dari struktur yang sederhana, seperti pola subjek predikat objek, serta menghindari penggunaan kalimat majemuk yang terlalu kompleks. Kalimat yang terlalu panjang dan rumit dapat menyebabkan anak kesulitan dalam memahami inti pesan yang disampaikan.

Selain itu, struktur kalimat dalam media animasi harus disusun secara runtut dan logis agar memudahkan anak dalam mengikuti alur informasi. Penyajian kalimat yang tidak teratur dapat membingungkan anak, terutama dalam memahami konsep rukun Islam yang memiliki urutan tertentu, yaitu syahadat, salat, puasa, zakat, dan haji. Oleh karena itu, penyampaian materi harus dilakukan secara bertahap dan sistematis agar anak dapat memahami urutan tersebut dengan baik.

Menurut (Mayer, 2021:115), dalam pembelajaran multimedia, penyampaian informasi yang sederhana dan terorganisir akan membantu mengurangi beban kognitif peserta didik, sehingga mereka dapat lebih fokus dalam memahami materi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan struktur kalimat yang tepat sangat penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui media animasi.

Dalam konteks pembelajaran rukun Islam, struktur kalimat juga harus mengandung nilai edukatif dan ajakan positif. Misalnya, penggunaan kalimat seperti “rukun Islam ada lima”, “ayo kita belajar salat”, atau “kita belajar berpuasa” dapat membantu anak memahami materi sekaligus menumbuhkan sikap

religius sejak dini.

Dengan demikian, struktur kalimat dalam media animasi harus disusun secara sederhana, jelas, runtut, dan sesuai dengan perkembangan bahasa anak usia dini agar materi rukun Islam dapat dipahami dengan mudah serta mendukung proses pembelajaran yang efektif.

3). Indikator Sajian Visual (Estetika dan Grafis)

Indikator sajian visual merupakan aspek yang berkaitan dengan tampilan media animasi, meliputi keindahan (estetika) dan kualitas grafis yang ditampilkan. Dalam pembelajaran anak usia dini, tampilan visual memiliki peran yang sangat penting karena anak cenderung lebih tertarik pada hal-hal yang bersifat visual, berwarna, dan bergerak. Media animasi yang memiliki tampilan menarik dapat meningkatkan perhatian, minat belajar, serta membantu anak dalam memahami materi yang disampaikan.

Menurut (Arsyad, 2022:56), media pembelajaran yang baik harus memiliki tampilan visual yang menarik, jelas, dan mampu menyampaikan pesan secara efektif. Selain itu, (Mayer, 2021:50) juga menegaskan bahwa unsur visual dalam pembelajaran multimedia harus dirancang secara tepat agar dapat mendukung proses pemahaman peserta didik. Oleh karena itu, aspek estetika dan grafis dalam media animasi perlu diperhatikan secara serius dalam proses pengembangannya.

a). Desain Karakter

Desain karakter merupakan salah satu unsur penting dalam media animasi yang berfungsi sebagai representasi visual dalam menyampaikan pesan pembelajaran. Karakter yang menarik dan sesuai dengan dunia anak akan lebih mudah menarik perhatian serta membantu anak dalam memahami materi yang disampaikan.

Dalam pengembangan media animasi untuk anak usia

dini, desain karakter sebaiknya dibuat sederhana, lucu, dan memiliki ekspresi yang jelas. Karakter yang terlalu kompleks justru dapat membingungkan anak. Selain itu, penggunaan warna-warna cerah dan bentuk yang familiar akan membuat anak lebih tertarik dan merasa dekat dengan karakter tersebut. Hal ini penting karena anak usia dini cenderung belajar melalui pengamatan dan peniruan terhadap apa yang mereka lihat.

Desain karakter juga harus mencerminkan nilai-nilai positif dan sesuai dengan materi pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran rukun Islam, karakter animasi dapat digambarkan sebagai anak yang rajin beribadah, sopan, dan berperilaku baik. Misalnya, karakter yang memperagakan kegiatan salat, berpuasa, atau membantu sesama dapat menjadi contoh yang baik bagi anak. Hal ini sejalan dengan teori belajar sosial yang menyatakan bahwa anak belajar melalui proses meniru perilaku yang diamati (Bandura, 2020:87).

Selain itu, konsistensi desain karakter juga perlu diperhatikan. Karakter yang digunakan harus memiliki bentuk, warna, dan ciri khas yang tetap agar mudah dikenali oleh anak. Konsistensi ini membantu anak dalam mengikuti alur cerita dan memahami peran setiap karakter dalam media animasi. Dengan demikian, desain karakter dalam media animasi harus dirancang secara menarik, sederhana, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini serta mampu menyampaikan nilai-nilai positif, sehingga dapat mendukung efektivitas pembelajaran rukun Islam secara optimal.

b). Psikologi Warna

Psikologi warna merupakan aspek penting dalam indikator sajian visual yang berkaitan dengan pemilihan dan penggunaan warna dalam media animasi. Warna tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika, tetapi juga memiliki pengaruh

terhadap emosi, perhatian, dan pemahaman anak dalam proses pembelajaran. Pada anak usia dini, warna memiliki daya tarik yang kuat karena mereka cenderung lebih responsif terhadap rangsangan visual yang cerah dan beragam.

Dalam pengembangan media animasi, pemilihan warna harus disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini yang menyukai warna-warna cerah seperti merah, kuning, biru, dan hijau. Warna-warna tersebut dapat meningkatkan minat dan perhatian anak terhadap media pembelajaran. Menurut (Arsyad, 2022:87), penggunaan warna dalam media pembelajaran dapat membantu memperjelas pesan, menarik perhatian, serta meningkatkan daya ingat peserta didik terhadap materi yang disampaikan.

Selain menarik perhatian, warna juga memiliki makna psikologis tertentu. Misalnya, warna biru dapat memberikan kesan tenang dan nyaman, warna hijau melambangkan kesejukan dan kedamaian, sedangkan warna kuning dapat memberikan kesan ceria dan semangat. Penggunaan kombinasi warna yang tepat dalam media animasi dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi anak.

Dalam konteks pembelajaran rukun Islam, pemilihan warna juga dapat disesuaikan dengan nilai-nilai religius yang ingin disampaikan. Misalnya, penggunaan warna hijau yang identik dengan nuansa Islami dapat memberikan kesan religius dan menenangkan. Selain itu, warna-warna yang digunakan pada karakter, latar, dan objek animasi harus harmonis agar tidak mengganggu fokus anak dalam memahami materi.

Menurut (Mayer, 2021:119) menyatakan bahwa dalam pembelajaran multimedia, unsur visual seperti warna harus dirancang secara seimbang agar tidak menimbulkan beban

kognitif yang berlebihan. Oleh karena itu, penggunaan warna yang terlalu mencolok atau berlebihan sebaiknya dihindari karena dapat mengalihkan perhatian anak dari materi utama.

Dengan demikian, psikologi warna dalam media animasi harus diperhatikan secara tepat, baik dari segi pemilihan maupun kombinasi warna, agar dapat menarik perhatian, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta membantu anak dalam memahami materi rukun Islam secara lebih efektif.

c). Kontras dan Fokus

Kontras dan fokus merupakan aspek penting dalam penyajian visual media animasi yang berkaitan dengan kejelasan tampilan serta kemampuan media dalam mengarahkan perhatian anak pada informasi utama. Kontras mengacu pada perbedaan warna, ukuran, atau bentuk antar elemen visual, sedangkan fokus berkaitan dengan penekanan pada bagian tertentu yang ingin ditonjolkan dalam tampilan animasi.

Dalam pembelajaran anak usia dini, penggunaan kontras yang tepat sangat penting agar objek atau informasi yang ditampilkan dapat terlihat jelas dan mudah dibedakan. Misalnya, penggunaan warna yang berbeda antara latar belakang dan objek utama akan membantu anak lebih mudah mengenali karakter atau materi yang disampaikan. Tanpa kontras yang baik, tampilan animasi dapat terlihat membingungkan dan sulit dipahami oleh anak.

Selain itu, fokus visual berfungsi untuk mengarahkan perhatian anak pada bagian yang paling penting dari materi. Dalam media animasi pembelajaran rukun Islam, fokus dapat diberikan pada objek utama seperti tulisan “Rukun Islam ada lima” atau pada karakter yang sedang menjelaskan materi. Penekanan ini dapat dilakukan melalui ukuran objek yang lebih

besar, warna yang lebih mencolok, atau gerakan tertentu yang menarik perhatian anak.

Menurut (Arsyad, 2022:89), media pembelajaran yang baik harus mampu menampilkan informasi secara jelas dan terarah agar pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan kontras dan fokus yang tepat dapat membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran, khususnya pada anak usia dini yang sangat bergantung pada rangsangan visual.

Selain itu, (Mayer, 2021:120) juga menyatakan bahwa dalam pembelajaran multimedia, penekanan pada informasi penting dapat membantu peserta didik dalam memproses dan memahami materi dengan lebih baik. Oleh karena itu, elemen visual harus dirancang sedemikian rupa agar tidak menimbulkan beban kognitif yang berlebihan.

Dengan demikian, kontras dan fokus dalam media animasi harus diperhatikan secara tepat agar tampilan menjadi jelas, menarik, dan mampu mengarahkan perhatian anak pada materi utama, sehingga pembelajaran rukun Islam dapat berlangsung secara efektif dan mudah dipahami.

d). Kualitas Gerak

Kualitas gerak merupakan salah satu aspek penting dalam media animasi yang berkaitan dengan bagaimana objek atau karakter dalam animasi bergerak secara visual. Gerakan yang baik dalam animasi tidak hanya berfungsi sebagai daya tarik, tetapi juga membantu menyampaikan pesan pembelajaran secara lebih jelas dan mudah dipahami oleh anak.

Dalam pembelajaran anak usia dini, gerakan animasi harus dibuat sederhana, halus, dan tidak terlalu cepat agar dapat diikuti dengan baik oleh anak. Anak usia dini cenderung lebih mudah memahami gerakan yang jelas dan berurutan

dibandingkan gerakan yang terlalu kompleks atau cepat. Oleh karena itu, kualitas gerak dalam media animasi harus disesuaikan dengan kemampuan kognitif dan persepsi visual anak.

Gerakan dalam animasi juga harus memiliki keterkaitan yang logis dengan materi yang disampaikan. Dalam konteks pembelajaran rukun Islam, gerakan animasi dapat digunakan untuk menggambarkan aktivitas seperti salat, berbagi (zakat), atau kegiatan sehari-hari yang berkaitan dengan nilai-nilai Islam. Gerakan yang ditampilkan harus runtut dan sesuai dengan konsep yang benar agar anak tidak mengalami kesalahan dalam memahami materi.

Selain itu, kelancaran (smoothness) gerakan menjadi faktor penting dalam kualitas animasi. Gerakan yang patah-patah atau tidak sinkron dengan audio dapat mengganggu perhatian anak dan menurunkan kualitas pembelajaran. Sebaliknya, gerakan yang halus dan selaras dengan narasi akan membantu anak menghubungkan antara apa yang mereka lihat dan dengar. Hal ini sejalan dengan pendapat (Mayer, 2021:120) yang menyatakan bahwa kesesuaian antara unsur visual dan audio dalam pembelajaran multimedia dapat meningkatkan pemahaman peserta didik.

Kualitas gerak juga mencakup ketepatan timing dan durasi. Setiap gerakan harus ditampilkan dengan tempo yang sesuai agar anak memiliki waktu untuk mengamati dan memahami makna dari gerakan tersebut. Gerakan yang terlalu cepat dapat membuat anak kehilangan informasi penting, sedangkan gerakan yang terlalu lambat dapat menyebabkan kebosanan. Oleh karena itu, diperlukan keseimbangan dalam pengaturan tempo gerakan animasi.

Dengan demikian, kualitas gerak dalam media animasi harus dirancang secara sederhana, halus, runtut, dan sesuai

dengan karakteristik anak usia dini. Gerakan yang baik akan membantu meningkatkan daya tarik media serta mempermudah anak dalam memahami materi rukun Islam secara lebih efektif.

4). Indikator Efek Suara

Indikator efek suara merupakan aspek yang berkaitan dengan penggunaan unsur audio dalam media animasi, seperti musik latar, efek suara, dan kualitas audio secara keseluruhan. Efek suara memiliki peran penting dalam menciptakan suasana belajar yang menarik serta membantu memperjelas pesan yang disampaikan. Dalam pembelajaran anak usia dini, penggunaan audio yang tepat dapat meningkatkan perhatian, konsentrasi, serta pemahaman anak terhadap materi.

Menurut (Mayer, 2021:111), dalam pembelajaran multimedia, unsur audio harus dirancang secara selaras dengan visual agar dapat mendukung proses kognitif peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan efek suara dalam media animasi harus disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik anak usia dini agar tidak menimbulkan gangguan dalam proses belajar.

a). Kesesuaian Musik Latar

Kesesuaian musik latar merupakan salah satu indikator penting dalam efek suara media animasi. Musik latar berfungsi untuk menciptakan suasana yang mendukung proses pembelajaran, meningkatkan ketertarikan anak, serta membantu membangun emosi positif selama kegiatan belajar berlangsung.

Dalam pengembangan media animasi untuk anak usia dini, musik latar yang digunakan sebaiknya memiliki tempo yang lembut, tidak terlalu cepat, dan tidak terlalu keras agar tidak mengganggu konsentrasi anak. Musik yang terlalu keras atau ramai dapat mengalihkan perhatian anak dari materi utama, sedangkan musik yang terlalu monoton dapat membuat

anak merasa bosan. Oleh karena itu, pemilihan musik harus disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini yang menyukai suasana ceria namun tetap nyaman.

Selain itu, musik latar harus selaras dengan isi materi yang disampaikan. Dalam konteks pembelajaran rukun Islam, musik yang digunakan sebaiknya bernuansa positif, menenangkan, dan mencerminkan nilai-nilai religius. Misalnya, musik dengan irama lembut dan ceria dapat digunakan untuk memperkenalkan konsep rukun Islam agar anak merasa senang dan tertarik untuk belajar.

Menurut (Mayer, 2021:110) menyatakan bahwa kesesuaian antara unsur audio dan visual sangat penting dalam pembelajaran multimedia, karena dapat membantu peserta didik dalam memproses informasi secara lebih efektif. Hal ini menunjukkan bahwa musik latar tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap, tetapi juga sebagai pendukung utama dalam penyampaian pesan pembelajaran.

Selain itu, penggunaan musik latar juga perlu memperhatikan keseimbangan volume dengan narasi. Musik tidak boleh lebih dominan daripada suara penjelasan, sehingga pesan utama tetap dapat didengar dengan jelas oleh anak. Dengan demikian, musik latar harus diatur secara proporsional agar mendukung, bukan mengganggu, proses pembelajaran.

Dengan demikian, kesesuaian musik latar dalam media animasi sangat penting untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan perhatian anak, serta membantu penyampaian materi rukun Islam secara lebih efektif dan bermakna.

b). Sound Effects (SFX)

Sound effects (SFX) atau efek suara merupakan unsur audio yang digunakan untuk memperkuat penyampaian pesan

dalam media animasi melalui bunyi-bunyian tertentu yang sesuai dengan adegan atau aktivitas yang ditampilkan. Efek suara berfungsi untuk memberikan kesan nyata (realistis), menarik perhatian anak, serta membantu mereka memahami isi materi secara lebih konkret.

Dalam pembelajaran anak usia dini, penggunaan sound effects harus disesuaikan dengan karakteristik anak yang cenderung menyukai rangsangan audio yang menarik namun tidak berlebihan. Efek suara yang digunakan sebaiknya sederhana, jelas, dan mudah dikenali, seperti suara langkah kaki, suara air, atau suara aktivitas sehari-hari yang dekat dengan pengalaman anak. Penggunaan efek suara yang tepat dapat membantu anak dalam menghubungkan antara visual yang dilihat dengan pengalaman nyata mereka.

Selain itu, sound effects harus memiliki keterkaitan yang jelas dengan materi yang disampaikan. Dalam konteks pembelajaran rukun Islam, efek suara dapat digunakan untuk mendukung suasana, seperti suara lingkungan masjid, suara anak-anak belajar, atau suasana kegiatan ibadah yang relevan. Efek suara ini dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih hidup dan bermakna bagi anak.

Namun demikian, penggunaan efek suara harus tetap memperhatikan keseimbangan agar tidak mengganggu fokus anak. Efek suara yang terlalu banyak atau terlalu keras dapat menyebabkan distraksi dan mengurangi efektivitas pembelajaran. Oleh karena itu, sound effects harus digunakan secara proporsional dan disesuaikan dengan kebutuhan materi.

Menurut Mayer, dalam pembelajaran multimedia, unsur audio harus dirancang secara selektif dan relevan agar dapat mendukung proses pemahaman tanpa menambah beban

kognitif peserta didik (Mayer, 2021:102). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan efek suara harus benar-benar dipertimbangkan agar memberikan manfaat optimal dalam proses pembelajaran. Audio yang digunakan hendaknya memiliki keterkaitan langsung dengan materi yang disampaikan sehingga mampu memperkuat pesan pembelajaran dan membantu peserta didik memahami informasi secara lebih efektif.

Dalam media animasi, *sound effects* tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap, tetapi juga sebagai unsur pendukung yang dapat menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan menarik. Penggunaan efek suara yang sesuai dapat membantu membangun perhatian, meningkatkan fokus, serta memberikan penekanan pada bagian-bagian penting dalam materi pembelajaran. Bagi anak usia dini, unsur audio yang menarik dapat merangsang rasa ingin tahu dan meningkatkan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain itu, penggunaan *sound effects* yang tepat dapat membantu anak menghubungkan antara informasi visual dan audio sehingga proses pemahaman menjadi lebih mudah. Efek suara tertentu dapat digunakan untuk memperjelas peristiwa, aktivitas, maupun pesan yang ditampilkan dalam animasi. Dengan adanya dukungan audio yang relevan, anak tidak hanya melihat gambar yang bergerak, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang lebih nyata dan bermakna.

Namun demikian, penggunaan efek suara yang berlebihan perlu dihindari karena dapat mengganggu konsentrasi dan mengalihkan perhatian anak dari materi utama yang disampaikan. Oleh sebab itu, pemilihan jenis, volume, dan frekuensi penggunaan *sound effects* harus disesuaikan

dengan karakteristik peserta didik serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Penggunaan audio yang proporsional akan membantu menciptakan keseimbangan antara unsur hiburan dan unsur edukatif dalam media animasi.

Dengan demikian, *sound effects* dalam media animasi harus digunakan secara tepat, relevan, dan tidak berlebihan agar dapat memperkuat penyampaian pesan, meningkatkan ketertarikan anak, serta membantu mereka memahami materi rukun Islam dengan lebih mudah dan menyenangkan. Penggunaan *sound effects* yang dirancang secara baik juga dapat mendukung terciptanya pengalaman belajar yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Indikator Interaktivitas dan Keterlibatan

Indikator interaktivitas dan keterlibatan berkaitan dengan sejauh mana media animasi mampu menarik perhatian, melibatkan, serta mempertahankan fokus anak selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam pembelajaran anak usia dini, keterlibatan anak sangat penting karena mereka cenderung memiliki rentang perhatian yang terbatas. Oleh karena itu, media yang dikembangkan harus mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan.

Menurut (Mayer, 2021:112), dalam pembelajaran multimedia, keterlibatan aktif peserta didik sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses belajar, karena peserta didik akan lebih mudah memahami materi jika mereka tertarik dan fokus terhadap media yang digunakan. Dengan demikian, aspek interaktivitas dan keterlibatan perlu diperhatikan dalam pengembangan media animasi.

5). Indikator interaktivitas dan keterlibatan

a). Durasi Tayang

Durasi tayang merupakan salah satu aspek penting dalam indikator interaktivitas dan keterlibatan yang berkaitan dengan lamanya waktu penyajian media animasi dalam satu kali pemutaran. Durasi tayang yang tepat akan berpengaruh terhadap tingkat perhatian, minat, serta pemahaman anak terhadap materi yang disampaikan.

Dalam pembelajaran anak usia dini, durasi tayang harus disesuaikan dengan karakteristik anak yang memiliki rentang perhatian relatif singkat. Anak usia 5–6 tahun umumnya mampu berkonsentrasi dalam waktu sekitar 10–15 menit, sehingga media animasi sebaiknya dirancang dengan durasi yang tidak terlalu panjang agar anak tetap fokus dan tidak merasa bosan selama pembelajaran berlangsung.

Selain itu, durasi tayang juga harus mempertimbangkan kompleksitas materi yang disampaikan. Dalam pembelajaran rukun Islam, materi dapat disajikan secara bertahap, misalnya dimulai dari pengenalan jumlah rukun Islam, kemudian dilanjutkan dengan penjelasan masing-masing rukun secara sederhana. Pembagian materi ini membantu anak dalam memahami informasi secara lebih terstruktur dan tidak berlebihan dalam satu waktu.

Durasi tayang yang efektif juga harus diimbangi dengan tempo penyajian yang sesuai. Penyampaian materi yang terlalu cepat dapat membuat anak kesulitan memahami isi animasi, sedangkan penyampaian yang terlalu lambat dapat menimbulkan kebosanan. Oleh karena itu, diperlukan keseimbangan antara durasi dan kecepatan penyajian agar pembelajaran menjadi lebih optimal.

Menurut (Mayer, 2021:115), dalam pembelajaran

multimedia, penyajian informasi harus disesuaikan dengan kapasitas kognitif peserta didik agar tidak terjadi kelebihan beban dalam memproses informasi. Hal ini menunjukkan bahwa pengaturan durasi tayang yang tepat sangat penting untuk menjaga efektivitas pembelajaran.

Dengan demikian, durasi tayang dalam media animasi harus dirancang secara proporsional dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini agar mampu menjaga perhatian, meningkatkan keterlibatan, serta membantu anak memahami materi rukun Islam secara lebih efektif dan menyenangkan.

b). Pancingan Respon

Pancingan respon merupakan salah satu indikator dalam aspek interaktivitas dan keterlibatan yang berkaitan dengan kemampuan media animasi dalam merangsang anak untuk memberikan tanggapan atau reaksi selama proses pembelajaran. Pancingan respon bertujuan untuk membuat anak tidak hanya menjadi penonton pasif, tetapi juga terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar.

Dalam pembelajaran anak usia dini, keterlibatan aktif sangat penting karena anak cenderung belajar melalui interaksi, baik dengan lingkungan maupun dengan media yang digunakan. Oleh karena itu, media animasi perlu dirancang sedemikian rupa agar mampu memancing anak untuk berpikir, menjawab, atau menirukan apa yang ditampilkan. Hal ini sejalan dengan pendapat (Mayer, 2021:115) yang menyatakan bahwa keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran multimedia dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingat terhadap materi.

respon dalam media animasi dapat dilakukan melalui berbagai cara, seperti memberikan pertanyaan sederhana, ajakan untuk mengulang, atau instruksi yang mendorong anak untuk melakukan suatu tindakan. Dalam konteks pembelajaran rukun

Islam, misalnya, media animasi dapat memberikan pertanyaan seperti “Ada berapa rukun Islam?” atau “Ayo sebutkan rukun Islam bersama-sama.” Pertanyaan dan ajakan tersebut dapat merangsang anak untuk berpikir dan berpartisipasi secara aktif.

Selain itu, penggunaan jeda (pause) dalam animasi juga dapat menjadi strategi untuk memberikan kesempatan kepada anak dalam merespon. Jeda ini memungkinkan anak untuk menjawab pertanyaan atau menirukan apa yang disampaikan sebelum melanjutkan ke bagian berikutnya. Dengan demikian, anak memiliki waktu untuk memproses informasi yang diterima.

Pancingan respon juga harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak, yaitu menggunakan bahasa yang sederhana, kalimat yang singkat, serta instruksi yang jelas. Pancingan yang terlalu sulit atau kompleks dapat membuat anak bingung dan kurang tertarik untuk merespon. Sebaliknya, pancingan yang sederhana dan menyenangkan akan membuat anak lebih percaya diri dalam berpartisipasi.

Dengan demikian, pancingan respon dalam media animasi sangat penting untuk meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran. Melalui pancingan respon yang tepat, anak dapat lebih aktif, fokus, serta lebih mudah memahami materi rukun Islam yang disampaikan. Instrumen Penelitian Pengembangan

Instrumen penelitian pengembangan merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam proses pengembangan media pembelajaran. Instrumen ini bertujuan untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan sebelum digunakan dalam pembelajaran. Dalam penelitian pengembangan media animasi, instrumen yang digunakan umumnya berupa angket atau lembar penilaian yang diberikan kepada para ahli dan pengguna.

Instrumen disusun berdasarkan indikator-indikator yang telah ditentukan, seperti kelayakan isi, kebahasaan, tampilan visual, audio, serta interaktivitas. Penilaian dari instrumen ini digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan media animasi agar menjadi lebih layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

d. Instrumen Penilaian Pengembangan Media Animasi

1). Ahli Materi

Ahli materi merupakan pihak yang memiliki kompetensi dalam bidang materi pembelajaran yang dikembangkan, dalam hal ini terkait dengan pembelajaran rukun Islam pada anak usia dini. Penilaian oleh ahli materi bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan isi media animasi dari segi kebenaran, kedalaman, serta kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.

Instrumen untuk ahli materi biasanya berupa angket atau lembar validasi yang berisi beberapa indikator penilaian. Indikator tersebut meliputi kesesuaian materi dengan kurikulum, keakuratan informasi, kesesuaian dengan perkembangan anak, serta nilai karakter yang terkandung dalam media.

Ahli materi akan memberikan penilaian terhadap isi media animasi, kemudian memberikan saran dan masukan untuk perbaikan. Hasil dari penilaian ini sangat penting karena menjadi dasar dalam menentukan apakah materi yang disajikan sudah benar dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Menurut Arsyad (2022), evaluasi media pembelajaran perlu melibatkan ahli agar media yang dikembangkan memiliki kualitas yang baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan demikian, keterlibatan ahli materi dalam penelitian pengembangan sangat penting untuk menjamin keakuratan dan kelayakan isi media animasi.

2). Ahli Media

Ahli media merupakan pihak yang memiliki kompetensi dalam bidang desain dan pengembangan media pembelajaran, khususnya media berbasis animasi. Penilaian oleh ahli media bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk dari segi tampilan, teknis, serta kualitas penyajian media yang dikembangkan.

Instrumen untuk ahli media biasanya berupa angket atau lembar validasi yang disusun berdasarkan indikator-indikator media pembelajaran, seperti aspek visual (desain karakter, warna, dan tata letak), aspek audio (narasi, musik latar, dan efek suara), serta aspek interaktivitas dan keterlibatan. Penilaian ini dilakukan untuk memastikan bahwa media animasi yang dikembangkan tidak hanya menarik, tetapi juga mudah digunakan dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Dalam proses validasi, ahli media akan memberikan penilaian serta saran terkait kelebihan dan kekurangan media animasi. Masukan dari ahli media sangat penting, terutama dalam memperbaiki kualitas tampilan, kejelasan audio, serta kesesuaian antara visual dan isi materi. Dengan adanya validasi ini, media yang dikembangkan dapat menjadi lebih efektif dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Menurut (Mayer, 2021:115), media pembelajaran yang baik harus memenuhi aspek kejelasan tampilan, kemudahan penggunaan, serta mampu menyampaikan pesan secara efektif. Oleh karena itu, penilaian oleh ahli media menjadi langkah penting dalam penelitian pengembangan untuk memastikan kualitas produk yang dihasilkan.

Dengan demikian, keterlibatan ahli media dalam penelitian ini bertujuan untuk menjamin bahwa media animasi yang dikembangkan memiliki kualitas visual dan teknis yang baik, sehingga dapat digunakan secara optimal dalam pembelajaran rukun Islam pada anak usia dini.

2. Nilai Keagamaan pada Anak Usia Dini

Nilai keagamaan merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan anak usia dini yang berkaitan dengan pembentukan sikap, perilaku, dan kepribadian anak berdasarkan ajaran agama. Penanaman nilai keagamaan sejak dini sangat penting karena pada masa ini anak berada pada tahap perkembangan yang mudah menerima dan meniru berbagai nilai yang diajarkan oleh lingkungan sekitarnya.

a. Pengertian Nilai Keagamaan pada Anak Usia Dini

Nilai keagamaan pada anak usia dini merupakan seperangkat nilai yang berkaitan dengan ajaran agama yang ditanamkan kepada anak sejak dini melalui proses pembiasaan, keteladanan, dan pengalaman belajar. Nilai-nilai ini mencakup keyakinan (akidah), praktik ibadah, serta perilaku yang sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut (Fitri, 2022:45), nilai keagamaan pada anak usia dini dapat ditanamkan melalui kegiatan pembelajaran yang sederhana, menyenangkan, dan dilakukan secara berulang sehingga menjadi kebiasaan bagi anak. Penanaman nilai ini tidak hanya dilakukan melalui penjelasan, tetapi juga melalui contoh nyata yang dapat dilihat dan ditiru oleh anak. Selain itu, (Wiyani, 2020:12) menyatakan bahwa pendidikan nilai keagamaan pada anak usia dini bertujuan untuk membentuk karakter religius yang tercermin dalam sikap dan perilaku anak, seperti berdoa, bersikap sopan, jujur, serta menghargai orang lain. Nilai-nilai tersebut menjadi dasar dalam membentuk kepribadian anak yang baik di masa depan.

Dalam konteks pembelajaran rukun Islam, nilai keagamaan dapat dikenalkan melalui kegiatan sederhana seperti mengenal lima rukun Islam, membiasakan berdoa, serta menanamkan sikap mencintai ibadah. Penyampaian nilai keagamaan harus disesuaikan dengan tahap perkembangan anak, yaitu melalui pendekatan yang

konkret, menarik, dan mudah dipahami. Dengan demikian, nilai keagamaan pada anak usia dini merupakan nilai-nilai yang berkaitan dengan ajaran agama yang ditanamkan sejak dini melalui pembiasaan dan keteladanan, dengan tujuan membentuk karakter religius serta perilaku yang baik dalam kehidupan sehari-hari.

1) Teori Nilai Keagamaan

Nilai keagamaan merupakan nilai yang bersumber dari ajaran agama dan dijadikan pedoman dalam berpikir, bersikap, serta berperilaku dalam kehidupan sehari-hari. Penanaman nilai keagamaan sejak usia dini sangat penting karena dapat membantu membentuk karakter, moral, dan kepribadian anak. Pada anak usia dini, nilai keagamaan dikenalkan melalui kegiatan sederhana seperti berdoa, mengenal Tuhan, mendengarkan cerita keagamaan, serta membiasakan perilaku yang baik sesuai ajaran agama. Menurut Suyadi (2017, hlm. 143), nilai keagamaan pada anak usia dini merupakan proses pengenalan dan pembiasaan ajaran agama yang dilakukan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Sejalan dengan itu, Wiyani (2020, hlm. 102) menyatakan bahwa nilai keagamaan mencakup hubungan manusia dengan Tuhan yang diwujudkan melalui ibadah dan perilaku sehari-hari seperti jujur, disiplin, sopan santun, serta menghormati orang lain.

Penanaman nilai keagamaan pada anak usia dini tidak cukup dilakukan melalui penjelasan saja, tetapi perlu didukung dengan keteladanan, pembiasaan, dan penggunaan media pembelajaran yang menarik. Hal ini karena anak lebih mudah memahami konsep yang disajikan secara konkret sesuai dengan tahap perkembangannya. Oleh karena itu, penggunaan media video animasi 3D dapat menjadi salah satu alternatif untuk mengenalkan nilai-nilai agama secara menarik dan mudah dipahami oleh anak.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa nilai keagamaan adalah nilai yang bersumber dari ajaran

agama dan ditanamkan kepada anak melalui pembiasaan, keteladanan, serta kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak untuk membentuk pribadi yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia.

2) Indikator Nilai Keagamaan

Nilai keagamaan pada anak usia 5–6 tahun dapat dilihat melalui berbagai indikator perkembangan yang sesuai dengan tingkat usia dan kemampuan anak. Indikator tersebut digunakan untuk mengetahui sejauh mana anak telah mengenal dan menerapkan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014, perkembangan nilai agama dan moral anak usia 5–6 tahun meliputi beberapa indikator, yaitu mengenal agama yang dianut, mengetahui kegiatan ibadah, mengucapkan doa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan, mengenal perilaku baik dan buruk, membiasakan perilaku sopan santun, serta menghormati orang lain.

Dalam penelitian ini, indikator nilai keagamaan yang digunakan difokuskan pada pengenalan nilai-nilai agama Islam melalui materi rukun Islam. Indikator tersebut meliputi:

Anak mengenal bahwa agama Islam memiliki lima rukun Islam.

- a) Anak mampu menyebutkan urutan rukun Islam secara sederhana.
- b) Anak menunjukkan ketertarikan terhadap kegiatan ibadah yang dikenalkan melalui media pembelajaran.
- c) Anak memahami makna sederhana dari setiap rukun Islam sesuai tingkat perkembangannya.
- d) Anak menunjukkan perilaku religius sederhana dalam kegiatan sehari-hari
- e) Anak mampu meniru perilaku yang mencerminkan nilai-nilai keagamaan yang ditampilkan dalam media pembelajaran.

Menurut Suyadi (2017, hlm. 149), pada usia 5–6 tahun anak

mulai mampu memahami konsep keagamaan yang sederhana apabila disajikan melalui media yang konkret dan menarik. Oleh karena itu, penggunaan video animasi 3D dapat menjadi salah satu alternatif media yang efektif dalam mengenalkan nilai-nilai agama kepada anak usia dini karena mampu menghadirkan konsep yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.

Berdasarkan uraian tersebut, nilai keagamaan pada anak usia dini dapat dikembangkan melalui berbagai kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi 3D diharapkan mampu membantu anak mengenal nilai-nilai agama secara lebih menarik, mudah dipahami, dan bermakna.

3) Aspek Nilai Keagamaan pada Anak Usia Dini

Aspek nilai keagamaan pada anak usia dini merupakan bagian-bagian penting yang mencerminkan bagaimana nilai-nilai agama ditanamkan dan berkembang dalam diri anak. Aspek ini tidak hanya berkaitan dengan pengetahuan tentang agama, tetapi juga mencakup sikap dan perilaku yang mencerminkan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut (Wiyani, 2020:113), nilai keagamaan pada anak usia dini dapat dilihat dari beberapa aspek utama, yaitu aspek akidah, ibadah, dan akhlak. Ketiga aspek ini saling berkaitan dan menjadi dasar dalam membentuk karakter religius anak sejak dini.

a) Aspek Akidah (Keimanan)

Aspek akidah berkaitan dengan keyakinan anak terhadap Tuhan. Pada anak usia dini, pengenalan akidah dilakukan secara sederhana, seperti mengenalkan bahwa Allah adalah Tuhan, serta menanamkan rasa cinta kepada Allah.

b) Aspek Ibadah

Aspek ibadah berkaitan dengan praktik atau kegiatan keagamaan

yang dilakukan oleh anak. Pada tahap ini, anak dikenalkan dengan kegiatan ibadah sederhana seperti berdoa, salat, serta mengenal rukun Islam. Pembelajaran ibadah dilakukan melalui pembiasaan dan contoh langsung sehingga anak dapat meniru dan melakukannya secara bertahap.

c) Aspek Akhlak (Perilaku)

Aspek akhlak berkaitan dengan perilaku atau sikap anak dalam kehidupan sehari-hari yang mencerminkan nilai-nilai agama. Contohnya adalah bersikap sopan, jujur, saling menghormati, serta berbagi dengan teman. Penanaman akhlak dilakukan melalui keteladanan dari guru dan lingkungan sekitar anak.

Selain itu, ketiga aspek tersebut harus diberikan secara seimbang agar perkembangan nilai keagamaan anak dapat terbentuk secara optimal (Fitri, 2022:67). Anak tidak hanya mengetahui ajaran agama, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Keseimbangan antara aspek akidah, ibadah, dan akhlak menjadi faktor penting dalam pembentukan karakter religius anak sejak usia dini. Apabila ketiga aspek tersebut ditanamkan secara berkesinambungan, anak akan memiliki pemahaman yang lebih baik mengenai nilai-nilai agama sekaligus mampu mengamalkannya dalam berbagai aktivitas sehari-hari.

Dengan demikian, aspek nilai keagamaan pada anak usia dini meliputi akidah, ibadah, dan akhlak yang saling berkaitan dalam membentuk karakter religius anak. Ketiga aspek ini menjadi dasar penting dalam pengembangan media pembelajaran, khususnya dalam mengenalkan rukun Islam kepada anak usia dini. Penanaman ketiga aspek tersebut perlu dilakukan melalui berbagai metode dan media yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak agar pembelajaran agama dapat berlangsung secara menarik, menyenangkan, dan bermakna. Melalui pembelajaran yang tepat, anak diharapkan mampu memahami nilai-nilai agama tidak hanya

pada tataran pengetahuan, tetapi juga dalam bentuk sikap dan perilaku sehari-hari.

Selain itu, aspek nilai keagamaan pada anak usia dini juga mengacu pada Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) yang tercantum dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014. Dalam STPPA, nilai agama dan moral mencakup kemampuan anak dalam mengenal agama yang dianut, meniru gerakan ibadah, mengucapkan doa-doa sederhana, serta menunjukkan perilaku baik seperti jujur, sopan, dan peduli terhadap orang lain. Standar ini menjadi pedoman bagi pendidik dalam merancang kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan anak serta kebutuhan pembelajaran yang harus dicapai pada setiap rentang usia.

STPPA menjadi acuan penting dalam menentukan tingkat perkembangan anak sesuai usianya, sehingga pendidik dapat menyesuaikan materi dan metode pembelajaran, termasuk dalam pengembangan media animasi berbasis rukun Islam. Dengan mengacu pada STPPA, pembelajaran yang diberikan diharapkan sesuai dengan tahap perkembangan anak dan dapat mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Selain itu, penggunaan STPPA sebagai dasar pengembangan media pembelajaran juga membantu memastikan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan indikator perkembangan anak usia dini, khususnya pada aspek nilai agama dan moral. Oleh karena itu, media animasi yang dikembangkan dalam penelitian ini dirancang berdasarkan capaian perkembangan yang terdapat dalam STPPA sehingga dapat mendukung proses penanaman nilai-nilai keagamaan secara lebih efektif dan terarah.

No	Aspek Perkembangan	Indikator Perkembangan
	Nilai Agama dan Moral	1. Mengetahui agama yang dianut
		2. Mengetahui ibadah
		3. Berperilaku jujur, sopan, hormat, sportif, dan sebagainya

		4. Menjaga kebersihan diri dan lingkungan
		5. Mengetahui hari besar agama
		6. Menghormati (toleransi) agama orang lain

B. Penelitian Relevan

No	Nama Peneliti	Judul & Tahun	Metode	Hasil Temuan Utama	Persamaan dengan Penelitian Ini	Perbedaan dengan Penelitian Ini	Jenis Publikasi & Asal Kampus
	Rachmawati, S. (2021)	Efektivitas Video Animasi dalam Pendidikan Agama Islam Anak Usia Dini	Kuasi eksperimen	Video animasi efektif meningkatkan hasil belajar PAI anak usia dini	Sama-sama menggunakan video animasi dalam pembelajaran PAI	Penelitian ini berfokus pada pengembangan produk video animasi tentang rukun islam	Jurnal Golden Age – UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
	Lestari, H. (2020)	Penggunaan Media Visual dalam Meningkatkan Pemahaman Doa Harian Anak Usia 5–6 Tahun	Penelitian tindakan kelas	Media visual meningkatkan pemahaman doa pada anak	Sama-sama menggunakan media visual untuk pembelajaran agama	Media yang digunakan berupa gambar statis, bukan video animasi	Skripsi – Universitas Negeri Surabaya
	Yusuf, A. (2022)	Pengembangan Media Audio-Visual untuk Pembelajaran Akhlak di PAUD	Research & Development (R&D)	Media audio-visual meningkatkan perilaku akhlak anak usia dini	Sama-sama R&D berbasis audio-visual untuk pembelajaran agama	Fokus pada akhlak, bukan materi rukun islam	Jurnal Obsesi– Universitas Muhammadiyah Cirebon
	Hasan, M. (2023)	Pengaruh Media Video terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini di RA Nurul Iman	Kuantitatif eksperimen	Media video meningkatkan minat belajar anak	Sama-sama menekankan pentingnya media video di PAUD	Fokus pada minat belajar umum, bukan materi rukun islam	Jurnal Ilmiah PAUD– Universitas PGRI Palembang

No	Nama Peneliti	Judul & Tahun	Metode	Hasil Temuan Utama	Persamaan dengan Penelitian Ini	Perbedaan dengan Penelitian Ini	Jenis Publikasi & Asal Kampus
	Nurkhols (2020)	Model Pembelajaran Kreatif PAI di PAUD	Studi literatur	Model kreatif meningkatkan efektivitas pembelajaran PAI	Sama-sama inovasi dalam pembelajaran PAI	Penelitian menekankan model pembelajaran, bukan pengembangan Media	Jurnal Pendidikan Islam AUD – IAIN Salatiga
	Rahmawati & Sari (2024)	Inovasi Media Animasi Interaktif untuk Pembelajaran Ibadah Anak Usia Dini	R&D	Media animasi interaktif meningkatkan pemahaman ibadah salat	Sama-sama mengembangkan animasi untuk ibadah	Fokus pada ibadah salat secara umum, bukan rukun islam	Jurnal PAUD Kreatif– Universitas Negeri Padang
	Putri, D.K. (2021)	Pengembangan Video Edukasi Berbasis Animasi untuk Pemahaman Nilai Islam AUD	R&D	Video animasi meningkatkan pemahaman nilai Islam	Sama-sama mengembangkan video animasi berbasis Islam	Fokus nilai Islam secara umum, bukan rukun islam	Jurnal Pendidikan Anak– Universitas Sebelas Maret

Berdasarkan ketujuh penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa seluruh penelitian memiliki kesamaan dalam pemanfaatan media berbasis video atau animasi untuk meningkatkan pemahaman nilai-nilai keagamaan anak usia dini. Semua penelitian menunjukkan bahwa media visual dan audio-visual dapat meningkatkan perhatian, motivasi, serta pemahaman konsep spiritual anak secara lebih efektif dibandingkan metode ceramah tradisional. Namun, penelitian ini memiliki keunikan tersendiri karena: Berfokus secara spesifik pada pengenalan konsep keagamaan rukun Islam, yang merupakan dasar ajaran Islam dan penting dalam pembentukan karakter religius anak sejak usia dini.

1. Mengembangkan produk media video animasi orisinal yang dibuat langsung oleh peneliti, bukan menggunakan media yang sudah ada.
2. Menganalisis pula faktor-faktor penghambat dalam proses pengembangan dan implementasi media di lingkungan sekolah (TK Nur Al-Fadellah Desa

Tanjung Aur 1, Kec. Tanjung Kemuning, Kab. Kaur).

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam bidang pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi yang kontekstual, menarik, serta efektif untuk anak usia dini, khususnya dalam mengenalkan ajaran keagamaan dasar.

C. Kerangka Teoritik

Penelitian ini membahas pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi 3D untuk mengenalkan rukun Islam pada anak usia dini di TK Nur Al-Fadellah. Media video animasi digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yang menampilkan materi rukun Islam secara visual dan menarik sehingga sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini yang cenderung menyukai hal konkret dan bergambar. Melalui tayangan animasi, anak dapat mengamati, menirukan, dan memahami urutan dan makna lima rukun Islam dengan lebih muda. Dengan demikian, penggunaan media video animasi diharapkan dapat meningkatkan pemahaman anak terhadap materi lima rukun islam secara rkognitif, afektif, dan psikomotor.



D. Rancangan Produk

Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis video animasi 3D yang bertujuan untuk mengenalkan nilai-nilai agama, khususnya rukun Islam, secara menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 5–6 tahun. Rancangan produk ini disusun berdasarkan kebutuhan guru dan peserta didik yang telah diidentifikasi pada tahap analisis, yaitu perlunya media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara visual, interaktif, dan kontekstual sesuai karakteristik anak usia dini.

1. Bentuk Produk

Produk yang dikembangkan berbentuk video animasi edukatif berbasis 3D dengan durasi sekitar 5–8 menit. Video ini menampilkan karakter anak-anak dan tokoh pendidik yang mengenalkan rukun Islam melalui cerita sederhana, bahasa yang komunikatif, serta tampilan visual yang menarik. Media ini dirancang agar mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna bagi anak usia dini.

2. Konten Produk

Isi video animasi 3D mencakup beberapa bagian utama sebagai berikut:

a. Pengantar

Menyajikan pembukaan berupa pengenalan singkat tentang pentingnya nilai agama dalam kehidupan sehari-hari dengan pendekatan yang sederhana dan kontekstual.

b. Pengenalan Rukun Islam

Menampilkan lima rukun Islam secara runtut, yaitu syahadat, salat, zakat, puasa, dan haji, disertai penjelasan sederhana yang mudah dipahami anak.

c. Visualisasi Nilai

Setiap rukun Islam divisualisasikan melalui contoh perilaku sederhana dalam kehidupan sehari-hari anak, seperti berdoa,

berbagi, dan bersikap baik kepada sesama.

d. Penguatan Moral

Menyajikan pesan-pesan moral yang berkaitan dengan nilai-nilai agama, seperti kejujuran, kedisiplinan, dan tanggung jawab, yang dikemas dalam bentuk cerita singkat.

e. Penutup

Berisi rangkuman materi serta ajakan kepada anak untuk menerapkan nilai-nilai rukun Islam dalam kehidupan sehari-hari.

3. Karakteristik Produk

a. Bahasa

Menggunakan bahasa Indonesia yang sederhana, komunikatif, dan sesuai dengan tingkat pemahaman anak usia dini.

b. Visual

Menggunakan animasi 3D dengan warna cerah, karakter yang ekspresif, serta gerakan yang dinamis untuk menarik perhatian anak.

c. Audio

Dilengkapi dengan narasi suara yang jelas dan lembut, musik latar yang ceria, serta efek suara yang mendukung suasana pembelajaran.

d. Durasi

Durasi video sekitar 5–8 menit, disesuaikan dengan rentang perhatian anak usia dini agar tidak menimbulkan kejenuhan.

4. Spesifikasi Teknis

a. Format

Video disimpan dalam format MP4 atau AVI sehingga mudah diputar menggunakan berbagai perangkat seperti laptop, proyektor, maupun televisi.

b. Resolusi

Menggunakan resolusi Full HD (1080p) agar tampilan visual lebih jelas dan menarik.

c. Perangkat Lunak (Software)

Pengembangan animasi menggunakan aplikasi seperti Animaker, Blender, atau Adobe After Effects yang mendukung pembuatan animasi 3D.

d. Output

Produk dapat disimpan dalam media penyimpanan seperti flashdisk maupun diunggah ke platform pembelajaran digital sehingga mudah diakses oleh guru dan peserta didik.

5. Rancangan Alur Video (Storyboard)

a. Scene 1 – Pembukaan

Menampilkan musik ceria dengan karakter utama yang menyapa anak-anak dan mengajak belajar nilai agama.

b. Scene 2 – Pengenalan

Karakter guru atau tokoh animasi mengenalkan konsep rukun Islam secara sederhana.

c. Scene 3 – Penyajian Materi

Menampilkan lima rukun Islam secara berurutan dengan visualisasi yang menarik dan mudah dipahami.

d. Scene 4 – Visualisasi Nilai

Menampilkan contoh perilaku sehari-hari yang mencerminkan nilai-nilai rukun Islam.

e. Scene 5 – Penutup

Berisi rangkuman materi, pesan moral, serta ajakan untuk menerapkan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari..