

## **PENERAPAN VIDEO ANIMASI INTERAKTIF UNTUK MENGENALKAN NILAI-NILAI KEAGAMAAN PADA ANAK**

**Syifa Ainun Nur Aini**

*Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia  
syifa.ainun.77@student.uns.ac.id*

**Anayanti Rahmawati**

*Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia  
anayanti\_r@staff.uns.ac.id*

**Jumiatmoko**

*Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia  
jumiatmoko@staff.uns.ac.id*



**Abstract:** *The ability to recognize religious values is important for children aged 4-5 years, because it will greatly affect the development of children at the next level. The ability to recognize religious values will develop well if it is supported by the right media. This study aims to promote interactive animation video learning media to help the ability to recognize religious values of children aged 4-5 years. Interactive animated video is a combination of visual-based media with audio media. This type of research was Research and Development (R&D) from Plomp. The research sample was 30 children aged 4-5 years in Permata Hati Jajar Islamic Kindergarten, Surakarta. Data collection techniques used questionnaires and children's performance. Data analysis used descriptive quantitative and qualitative descriptive methods. The results of the data analysis showed that 90% of material experts were obtained, media experts were 81%, teachers were 88%, development trials were 89%, implementation was 94%. The overall assessment results was obtained an average score of 88%. The average score that had been obtaining showed that the interactive animated video developed was very suitable to be use as a medium to help introduce religious values in children aged 4-5 years. Based*

*on these results, it can be concluded that the interactive animated videos developed were able to increase the ability to recognize religious values in children aged 4-5 years.*

*Keywords: interactive animated videos, religious values, early childhood*

**Abstrak:** Kemampuan mengenal nilai-nilai keagamaan penting bagi anak usia 4-5 tahun, karena akan sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak pada jenjang selanjutnya. Kemampuan mengenal nilai-nilai keagamaan akan berkembang dengan baik jika ditunjang dengan media yang tepat. Penelitian ini bertujuan untuk mempromosikan media pembelajaran video animasi interaktif untuk membantu kemampuan mengenal nilai-nilai keagamaan anak usia 4-5 tahun. Video animasi interaktif adalah kombinasi antara media berbasis visual dengan media audio. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* dari Plomp. Sampel penelitian sejumlah 30 anak usia 4-5 tahun di TK Islam Permata Hati Jajar Surakarta. Teknik pengumpulan data melalui angket dan unjuk kerja anak. Analisis data menggunakan metode deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Hasil analisis data menunjukkan bahwa diperoleh uji kelayakan ahli materi sebesar 90%, ahli media sebesar 81%, guru sebesar 88%, uji coba pengembangan sebesar 89%, implementasi sebesar 94%. Hasil penilaian keseluruhan diperoleh rata-rata skor sebesar 88%. Skor rata-rata yang telah diperoleh menunjukkan bahwa video animasi interaktif yang dikembangkan sangat layak digunakan sebagai media untuk membantu mengenalkan nilai-nilai keagamaan anak usia 4-5 tahun. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa video animasi interaktif yang dikembangkan mampu meningkatkan kemampuan mengenal nilai-nilai keagamaan pada anak usia 4-5 tahun.

**Kata Kunci:** video animasi interaktif, nilai-nilai keagamaan, anak usia dini

## A. Pendahuluan

Anak usia dini adalah anak yang berusia 0 sampai dengan 6 tahun, dimana pada masa tersebut anak telah mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat.

Pendidikan merupakan peristiwa dasar yang mempengaruhi tahap pendidikan anak selanjutnya. Pandemi COVID-19 yang melanda Indonesia dan negara lain memaksa pemerintah mengeluarkan kebijakan terkait penutupan sementara lembaga pendidikan termasuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Proses pembelajaran PAUD yang semula dilakukan di sekolah berubah menjadi pembelajaran di rumah (BDR). Keberhasilan sebuah lembaga pendidikan anak usia dini tergantung pada sistem dan proses pembelajaran lembaga tersebut.

Pendidikan anak usia dini menitikberatkan pada hasil tumbuh kembang anak, meliputi perkembangan fisik, emosi sosial, nilai-nilai agama, moral, kognitif, bahasa dan seni, serta kecerdasan majemuk anak. Guru perlu belajar dan berinovasi agar anak tidak bosan dan mencapai tujuan belajarnya. Metode pembelajaran guru sangat mempengaruhi semangat belajar dan penerapan anak dalam kehidupan sehari-hari, terutama di masa pandemi.

Pengembangan nilai-nilai keagamaan erat kaitannya dengan kepribadian, perilaku, dan kemauan untuk menerapkan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari, serta keyakinan dasar anak kepada Sang Pencipta. Pendidikan akhlak akan berkembang dengan berbagai pendapat para ahli tentang budi pekerti, akhlak, dan nilai-nilai agama (Kilpatrick, 1993). Pendidikan nilai-nilai keagamaan didasarkan pada pembentukan sikap setiap tahap perkembangan peserta didik.

Syaodih (Purba, 2013) menerangkan bahwa pertumbuhan nilai-nilai keagamaan serta moral anak usia dini adalah anak bersikap peniru (*imitation*) anak memerlukan contoh langsung atau konkret seperti meniru sikap, perspektif dan perilaku orang lain. Anak-anak berperilaku internalisasi, yaitu anak-anak mulai berteman dengan wilayah sosial mereka, anak mulai dipengaruhi oleh suasana di lingkungan, anak bersikap tertutup dan terbuka merupakan respon yang ditunjukkan anak bersumber pada pengalaman.

Pandemi yang terjadi saat ini, membuat pembelajaran tatap muka tidak dapat terlaksana secara maksimal. TK Islam Permata Hati Jajar menerapkan aktivitas belajar dari rumah (BDR) sepanjang masa pandemi berlangsung. Sekolah tersebut tidak menggunakan sistem pembelajaran *home*

*visit* berkelompok, rumah siswa-siswi TK tersebut yang tidak hanya berada dalam lingkup kecamatan. *Home visit* merupakan aktivitas pendukung berupa arahan dan bimbingan yang diselesaikan oleh pendidik dengan mengunjungi rumah anak. Peneliti ingin mendorong kemampuan anak dalam mengenal berbagai macam akhlak mulia dan aqidah khususnya pengenalan sholat, adab makan, serta adab tidur melalui video animasi interaktif.

Peneliti telah melakukan observasi terkait dan wawancara orang tua pada tanggal 13 dan 14 Agustus 2020 di TK Islam Permata Hati Jajar Surakarta. Hasil wawancara menunjukkan bahwa anak belum terbiasa sholat wajib lima waktu, anak belum terbiasa bangun pagi untuk sholat subuh. Permasalahan tersebut disebabkan oleh kurangnya kegiatan tatap muka antara anak dan guru, sehingga anak kurang mendapatkan contoh langsung dari guru serta terbatasnya waktu orangtua dalam memberikan contoh langsung. Berdasarkan permasalahan diatas peneliti memberikan solusi dengan menggunakan video animasi interaktif yang dapat meningkatkan semangat anak dalam belajar nilai, agama, dan moral terkhusus pada pengenalan nilai-nilai keagamaan seperti mengenal sholat wajib lima waktu, adab makan, dan adab tidur.

Media pembelajaran interaktif merupakan media gabungan antara penglihatan dan suara dilengkapi dengan pengatur yang dapat dikerjakan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat mengetahui siklus yang diinginkan berikutnya (Daryanto, 2012). Video pada dasarnya menggambarkan bahan pembelajaran visual serta *audible* (audio-visual) yang bisa digunakan untuk mengantarkan informasi/topik. Video animasi interaktif dirancang spesial sebagai media pembelajaran yang efisien. Wardoyo, dkk. (2015) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa video yang menarik dapat mempermudah anak-anak dalam memahami materi sehingga dapat lebih mengembangkan hasil belajar anak. Anak lebih tertarik belajar menggunakan video karena lebih menarik dan tidak membosankan.

Video animasi interaktif adalah jenis video yang merangsang minat anak dalam proses pembelajaran. Berisi

panduan instan tertarget yang diberikan melalui presentasi *audiovisual* (gambar dan suara), lengkap dengan manual bahasa Indonesia yang jelas serta mudah dimengerti, serta tercantum dalam program yang berjalan otomatis (Niswa, 2012). Anak bereaksi sesuai dengan apa yang dilihat dan didengarnya, sehingga isi informasi materi dalam video dikonstruksi oleh otak serta memunculkan timbal balik berbentuk permasalahan tentang materi pembelajaran, menghasilkan interaksi antara siswa dengan media pendidikan (Arsyad, 2006)

Pandemi yang terjadi saat ini membuat guru tidak dapat leluasa bertemu dengan siswa-siswi mereka. Upaya yang akan digunakan dalam permasalahan tersebut adalah dengan video animasi interaktif berupa animasi pendek yang mendorong anak mengenal nilai-nilai keagamaan. Video akan menambah dimensi baru dalam proses pembelajaran, karena video dapat menampilkan gambar bergerak serta suara latar. Anak-anak akan merasa berada di tempat yang sama dengan program yang ditampilkan dalam video.

Daya ingat anak terhadap bahan ajar bisa meningkat secara signifikan jika proses pemerolehan informasi awal anak mayoritas melalui indra pendengaran dan penglihatan. Solusi yang ditawarkan oleh peneliti adalah dengan pembuatan media pembelajaran berbasis komputer yakni pembuatan video animasi pendek interaktif diharapkan mampu mengurangi aspek abstraksi anak dalam pembelajaran nilai-nilai keagamaan dan diharapkan dapat membantu dalam kelancaran serta keberhasilan *transfer of knowledge* materi nilai-nilai keagamaan sesuai dengan tahapan perkembangan anak secara optimal dan menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka peneliti perlu mengetahui "Bagaimana kelayakan dan pengaruh video animasi interaktif untuk mengenalkan nilai-nilai keagamaan anak usia 4-5 tahun?". Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui kelayakan dan pengaruh video animasi interaktif untuk mengenalkan nilai-nilai keagamaan anak usia 4-5 tahun.

## B. Metode Penelitian

Penelitian telah dilaksanakan di TK Islam Permata Hati Jajar Surakarta pada tanggal 06 Juli 2021 hingga 15 Juli 2021 yaitu dikembangkan media video animasi interaktif untuk mengenalkan nilai-nilai keagamaan anak usia 4-5 tahun. Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Plomp (Rochmad, 2012) yaitu Penelitian *Research and Development (R & D)*. Plomp (Rochmad, 2012) menjelaskan bahwa penelitian ini terdiri dari beberapa fase yakni, fase investigasi awal (*preliminary investigation*), fase desain (*design*), fase realisasi/ konstruksi (*realization/ construction*), dan fase tes, evaluasi, dan revisi (*test, evaluation, and revision*), serta implementasi (*implementation*). Tujuan utama metode penelitian pengembangan ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Penelitian ini mengembangkan bahan ajar dalam bentuk video animasi interaktif.

Subjek yang digunakan dalam penelitian ini ialah anak usia 4-5 tahun kelompok A di TK Islam Permata Hati Jajar Surakarta, berjumlah 30 anak. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik sampling jenuh. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara guru, angket, dan tes unjuk kerja. Angket akan diberikan pada ahli materi, ahli media, dan guru. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif dan analisis kuantitatif antara lain sebagai berikut:

### 1. Analisis Data Deskriptif Kualitatif

Analisis data deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data hasil kritik dan saran dari dua ahli, yakni ahli materi dan ahli media. Data dianalisis dengan mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif yang berupa tanggapan, kritik, dan saran perbaikan yang terdapat pada angket. Analisis data kualitatif dijadikan sebagai acuan untuk memperbaiki produk pengembangan media video animasi interaktif.

## 2. Analisis Data Deskriptif Kuantitatif

Analisis data deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis data yang terkumpul dari angket validasi ahli, guru, dan unjuk kerja yang berisikan hasil belajar peserta didik terhadap penggunaan media video animasi interaktif yang dikembangkan.

### a. Analisis Angket Validasi Ahli dan Guru

Analisis angket validasi ahli dan guru terhadap pengembangan media video animasi interaktif yang dikembangkan kemudian dianalisis untuk mengetahui tingkat kevalidan produk tersebut. Analisis validasi ahli dan guru menggunakan skala yang sama dan dengan menggunakan tipe *rating scale* dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1). Memberikan skor pada setiap jawaban. Skor jawaban tersebut meliputi kategori sebagai berikut: (4) Sangat baik, (3) Baik, (2) Cukup, (1) Kurang.
- 2). Menjumlahkan skor total setiap validator terhadap semua indikator.
- 3). Memberikan nilai validasi menggunakan rumus.

### b. Analisis Unjuk Kerja

Analisis unjuk kerja terhadap peserta didik digunakan untuk mendapatkan data mengenai hasil belajar peserta didik TK A usia 4-5 tahun mengenai pengenalan nilai-nilai keagamaan khususnya pada pengenalan sholat, adab makan, dan adab tidur dengan media video animasi interaktif. Analisis unjuk kerja menggunakan skala tipe *rating scale* dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1). Memberikan skor pada setiap jawaban. Skor jawaban tersebut meliputi kategori sebagai berikut: (4) berkembang sangat baik, (3) berkembang sesuai harapan, (2) mulai berkembang, (1) belum berkembang.
- 2). Menjumlahkan skor total setiap validator terhadap semua indikator.
- 3). Memberikan nilai validasi menggunakan rumus.

Rumus:

$$p = \frac{\sum f}{n} \times 100 \%$$

Keterangan:

p: Nilai akhir

f: Perolehan skor

n: Skor maksimal

Hasil yang diperoleh diinterpretasikan dengan kriteria sebagai berikut:

$$\text{Hasil} = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Kategori kelayakan berdasarkan kriteria sebagai berikut (Arikunto, 2010). Kriteria validasi perangkat penilaian/ Kelayakan media.

Tabel 1. Kriteria Validasi Perangkat Penilaian

| No | Nilai   | Kategori           |
|----|---------|--------------------|
| 1  | 81-100% | Sangat layak       |
| 2  | 61-80%  | Layak              |
| 3  | 41-60%  | Cukup layak        |
| 4  | 21-40%  | Tidak layak        |
| 5  | <21%    | Sangat tidak layak |

Sumber: Arikunto (2010)

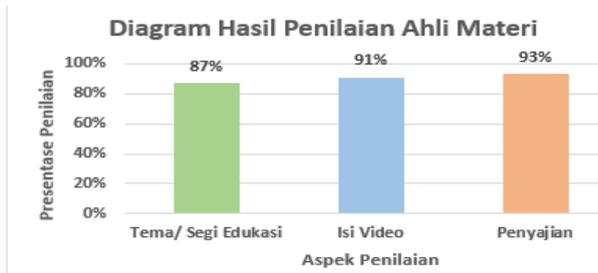
Video yang dikembangkan akan dikatakan layak untuk digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran apabila persentase yang diperoleh dari proses validasi lebih dari 61%, sehingga produk yang dikembangkan dapat digunakan untuk menambah materi dan pengetahuan, membantu mengerjakan tugas, mendukung peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar secara individual, serta menjadikan pembelajaran lebih menarik, aktif, kreatif, bermakna, dan menyenangkan (Arikunto, 2010).

### C. Pembahasan

Keseluruhan hasil kelayakan media video animasi interaktif menunjukkan bahwa produk sangat layak digunakan sebagai media ajar, dibuktikan dengan hasil evaluasi dari ahli materi, ahli media, guru, uji coba pengembangan, implementasi. Berdasarkan analisis data, diperoleh hasil penilaian yang dijelaskan dalam pembahasan sebagai berikut:

#### 1. Ahli Materi

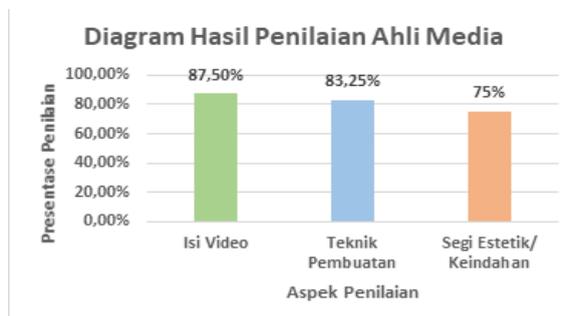
Validator ahli materi adalah orang yang ahli dalam bidang perkembangan nilai-nilai keagamaan anak. Adapun validator pada penelitian ini adalah Ibu Novita Eka Nurjanah, M.Pd, dosen program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Sebelas Maret Surakarta. Kelayakan materi pada media video animasi interaktif dibagi menjadi tiga aspek penilaian, yakni tema/ segi edukasi, isi video, dan penyajian. Berdasarkan hasil penilaian ahli materi, kelayakan produk video animasi interaktif mencapai nilai rerata persentase total sebesar 90.3% dari persentase maksimal 100%. Persentase di atas dapat diartikan bahwa ahli materi menyatakan media ini “sangat layak” digunakan sebagai media pembelajaran, karena materinya mengacu pada Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) usia 4-5 tahun dalam lingkup nilai-nilai keagamaan. Materi dalam media video animasi interaktif antara lain mengucapkan doa sebelum tidur, mengucapkan doa bangun tidur, mengenal 5 adab tidur, mengucapkan *basmallah* sebelum makan atau minum, mengucapkan hamdallah setelah makan atau minum, menghabiskan makanan yang diambil, makan atau minum dengan tangan kanan dan duduk, mencuci tangan sebelum dan/atau sesudah makan, dan mengenal sholat wajib 5 waktu.



Gambar 1. Diagram hasil penilaian ahli materi

## 2. Ahli Media

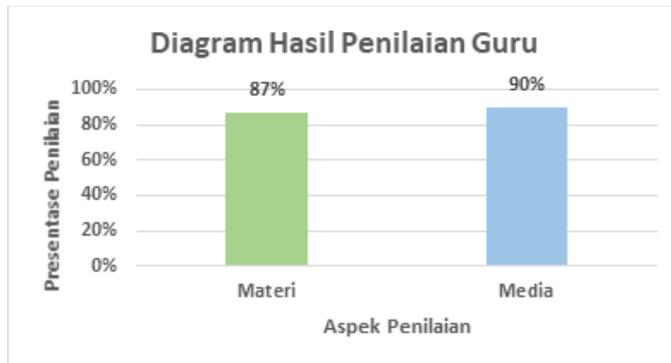
Validator ahli media adalah orang yang ahli dalam bidang media pembelajaran. Adapun validator pada penelitian ini adalah Ibu Novita Eka Nurjanah, M.Pd, dosen program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Sebelas Maret Surakarta. Kelayakan media vdeo animasi interaktif dibagi menjadi tiga aspek penilaian, yakni isi video, teknik pembuatan, dan segi estetik/ keindahan. Berdasarkan hasil penilaian ahli media, kelayakan media video animasi interaktif memperoleh nilai rata-rata persentase total 81.91% dari persentase maksimal 100%. Persentase di atas dapat diartikan bahwa ahli media menyatakan media ini “sangat layak” digunakan sebagai media pembelajaran, karena menyajikan video yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini, gambar yang digunakan pada video jelas, serta bahasa yang dipilih mudah dipahami oleh anak usia dini.



Gambar 2. Diagram hasil penilaian ahli media

### 3. Guru

Validator guru pada penelitian ini adalah Ibu Siti Hajar, S.Pd, Guru TK Islam Permata Hati Jajar Surakarta. Penilaian kelayakan media video animasi interaktif oleh guru dibagi menjadi dua aspek yakni aspek materi serta aspek media. Berdasarkan hasil penilaian guru, kelayakan media video animasi interaktif memperoleh nilai rata-rata persentase total 88% dari persentase maksimal 100%. Persentase di atas dapat diartikan bahwa guru menyatakan media ini “sangat layak” digunakan sebagai media pembelajaran.

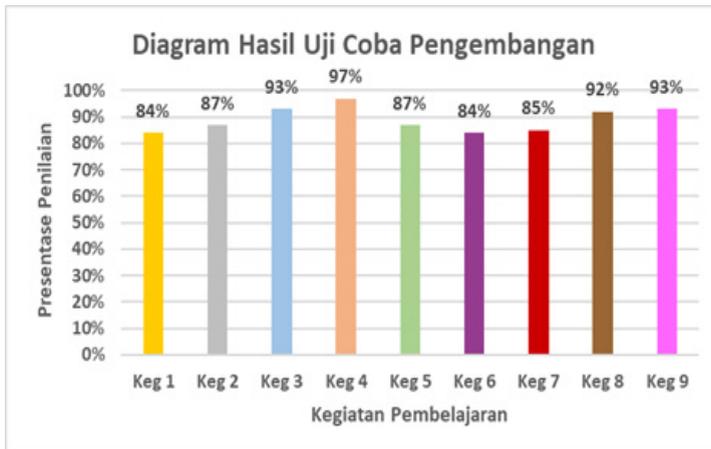


Gambar 3. Diagram Hasil Penilaian Guru

### 4. Uji Coba Pengembangan

Unjuk kerja anak terbagi menjadi 9 kegiatan pembelajaran, yaitu kegiatan pembelajaran 1 mengucapkan doa sebelum tidur, kegiatan pembelajaran 2 mengucapkan doa bangun tidur, kegiatan pembelajaran 3 mengenal 5 adab tidur, kegiatan pembelajaran 4 mengucapkan *basmallah* sebelum makan atau minum, kegiatan pembelajaran 5 mengucapkan *hamdallah* setelah makan atau minum, kegiatan pembelajaran 6 menghabiskan makanan yang diambil, kegiatan pembelajaran 7 makan atau minum dengan tangan kanan dan duduk, kegiatan pembelajaran 8 mencuci tangan sebelum dan/ atau sesudah makan, dan kegiatan pembelajaran 9 mengenal sholat wajib 5 waktu. Berdasarkan hasil unjuk kerja yang telah dilakukan peserta didik dalam uji coba pengembangan media video animasi

interaktif, diperoleh rerata persentase total sebesar 89% dari persentase maksimal 100%. Hal ini dapat diartikan bahwa media ini masuk dalam kategori “sangat layak” untuk digunakan anak usia 4-5 tahun sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan mengenal nilai-nilai keagamaan. Manfaat dari media pembelajaran ini adalah dapat memperjelas materi pembelajaran, sehingga memperlancar proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar anak usia dini.

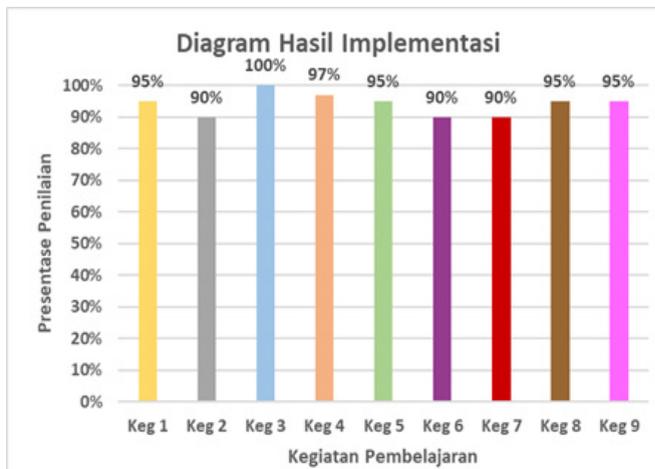


Gambar 4. Diagram hasil uji coba pengembangan Kelompok A1 di TK Islam Permata Hati Jajar

## 5. Implementasi

Implementasi media video animasi interaktif dilakukan pada satu sekolah yaitu TK Islam Permata Hati dengan memberikan unjuk kerja kepada peserta didik. Unjuk kerja anak terbagi menjadi 9 kegiatan pembelajaran, yaitu kegiatan pembelajaran 1 mengucapkan doa sebelum tidur, kegiatan pembelajaran 2 mengucapkan doa bangun tidur, kegiatan pembelajaran 3 mengenal 5 adab tidur, kegiatan pembelajaran 4 mengucapkan *basmallah* sebelum makan atau minum, kegiatan pembelajaran 5 mengucapkan *hamdallah* setelah makan atau minum, kegiatan pembelajaran 6 menghabiskan makanan yang diambil, kegiatan pembelajaran 7 makan atau minum

dengan tangan kanan dan duduk, kegiatan pembelajaran 8 mencuci tangan sebelum dan/ atau sesudah makan, dan kegiatan pembelajaran 9 mengenal sholat wajib 5 waktu. Berdasarkan hasil unjuk kerja yang telah dilakukan peserta didik di TK Islam Permata Hati Jajar, diperoleh rerata persentase total sebesar 94% dari persentase maksimal 100%. Hal ini dapat diartikan bahwa media ini masuk dalam kategori “sangat layak” untuk digunakan anak usia 4-5 tahun sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan mengenal nilai-nilai keagamaan. Implementasi didapatkan hasil sangat layak karena pada tahap ini media video animasi interaktif telah melalui proses evaluasi ahli, guru, dan uji coba pengembangan, sehingga diperoleh media yang sempurna.



Gambar 5. Diagram hasil implementasi video animasi interaktif Kelompok A2 di TK Islam Permata Hati Jajar

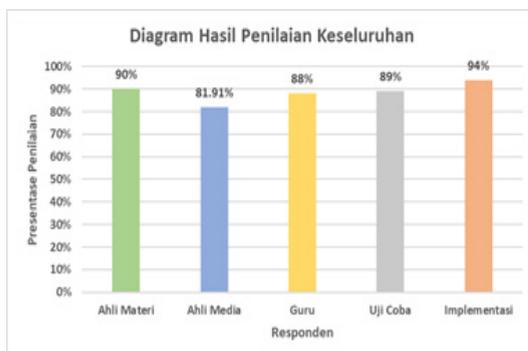
Hasil penelitian pengembangan media video animasi interaktif yang telah dijelaskan sebelumnya mendapat persentase total dari ahli materi sebesar 90% dari persentase maksimal 100%. Ahli media mendapat persentase total sebesar 81.91% dari persentase maksimal 100%. Penilaian guru mendapat persentase total sebesar 88% dari persentase maksimal 100%. Uji coba pengembangan mendapat persentase total sebesar

89% dari persentase maksimal 100%. Implementasi mendapat persentase total sebesar 94% dari persentase maksimal 100%. Hal ini menunjukkan bahwa produk video animasi interaktif termasuk dalam kategori “sangat layak” digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pengenalan nilai-nilai keagamaan pada anak usia 4-5 tahun. Keseluruhan hasil penilaian dapat terlihat pada tabel 2.

Tabel 2. Data hasil keseluruhan penilaian

| Responden               | Rerata Persentase | Kategori     |
|-------------------------|-------------------|--------------|
| Ahli Materi             | 90.3%             | Sangat Layak |
| Ahli Media              | 81.91%            | Sangat Layak |
| Guru                    | 88%               | Sangat Layak |
| Uji Coba Pengembangan   | 89%               | Sangat Layak |
| Implementasi            | 94%               | Sangat Layak |
| Rerata Persentase Total | 88.6%             | Sangat Layak |

Diagram hasil penilaian keseluruhan dapat terlihat pada gambar berikut.



Gambar 6. Diagram Hasil Penilaian Keseluruhan

Berdasarkan analisis data di atas diperoleh rerata

persentase sebesar 88.6% dari persentase maksimal 100%, sehingga media video animasi interaktif termasuk dalam kategori “sangat layak”. Pernyataan di atas menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan sebagai sumber belajar untuk anak usia 4-5 tahun atau kelompok A.

#### **D. Simpulan**

Berdasarkan hasil analisis yang telah didapatkan peneliti menunjukkan bahwa video animasi interaktif yang dikembangkan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu mengenalkan nilai-nilai keagamaan anak usia 4-5 tahun. Kelayakan tersebut dapat terbukti dengan hasil uji kelayakan oleh ahli materi, ahli media, guru, uji coba pengembangan, dan implementasi yang menunjukkan rata-rata persentase total uji kelayakan sebesar 88.6% yang artinya pengembangan media video animasi interaktif sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam mengenalkan nilai-nilai keagamaan anak usia 4-5 tahun atau kelompok A. Melalui video animasi interaktif anak dapat melihat materi pembelajaran berupa video animasi yang telah diunggah pada kanal youtube peneliti, setelah anak melihat video anak akan diberi pertanyaan untuk menguji pemahaman anak. Media video animasi interaktif ini dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran jarak jauh seperti saat pandemi Covid-19 ini, karena media video animasi interaktif dapat digunakan kapanpun dan dimanapun dengan bimbingan orang tua.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran dari peneliti yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan antara lain:

##### **1. Bagi Anak**

Anak usia 4-5 tahun disarankan untuk memanfaatkan media video animasi interaktif sebagai sumber belajar di rumah ataupun di sekolah, supaya anak lebih mengenal nilai-nilai keagamaan.

##### **2. Bagi Guru**

Guru sebaiknya dapat memanfaatkan media video animasi interaktif untuk mengoptimalkan kemampuan mengenal nilai-nilai keagamaan maupun kemampuan

lainnya pada aspek NAM maupun aspek lain pada anak.

### 3. Bagi Sekolah

Sekolah dapat menyisipkan pembelajaran berbasis TIK (Teknologi, Informasi dan Komunikasi) dengan teknologi-teknologi baru yang dikembangkan supaya aspek-aspek perkembangan anak lebih optimal.

### 4. Bagi Peneliti dan Pengembang Selanjutnya

Peneliti dan pengembang selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media video animasi interaktif lebih lanjut sesuai dengan perkembangan teknologi dan kurikulum yang digunakan di sekolah.

## Referensi

- Arikunto, S. (2010). *Manajemen penelitian*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2006). *Media pembelajaran [Instructional media]*. Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2012). *Media pembelajaran*. PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Kilpatrick, W. (1993). *Why Johnny can't tell right from wrong: And what we can do about it*. Simon and Schuster.
- Niswa, A. (2012). *Pengembangan bahan ajar mendengarkan berbasis video interaktif bermedia flash kelas VIIID SMP Negeri 1 Kedamean*. Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia, 1(1).
- Purba, E. (2013). *Peningkatan nilai-nilai agama dan moral melalui metode bercerita pada anak usia 4-6 tahun*. PG-PAUD FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak.
- Rochmad. (2012). *Desain model pengembangan perangkat pembelajaran matematika*. Jurnal KREANO, 3(1).
- Wardoyo, Siswo, & Pramudyo, A. S. (2015). *Pengantar mikrokontroler dan aplikasi pada arduino*. Teknosain.