

Penggunaan Video Animasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar

Muhammad Rohan Saputra¹, Kautsar Eka Wardhana², Rahmad Effendy³,
Rahmatul Muthmainnah⁴, Trianisa Ayu Anastasya⁵

^{1 2 3 4 5} UIN Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda, Indonesia

Rehanrn93@gmail.com, kautsareka@yahoo.com,

rahmadeffendy19@gmail.com, rahmatulmuthmainnah05@gmail.com,
trianisaaa22@gmail.com

APA Citation:

Saputra, M. R. et al. (2021). Penggunaan Video Animasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *EDUCASIA*, 6(3), 167-182.

Abstract

Along with the times, technology has also developed, many changes have occurred because of technology, such as in the fields of health, agriculture, education and many other fields. Therefore, in the world of education, we must continue to keep up with the times so that the field of education is not left behind by other fields. We know that education is very influential for the progress of a country. The teacher's responsibility is very large in it, all teachers should not be easily satisfied with what they have now, but must continue to learn to keep up with increasingly advanced technological developments. Today's learning media are very much like animated videos that can be applied at several levels of education. Using media in the form of animated videos in the learning process at the elementary school education level is an effective thing because at their age they are very happy when they see something different. Previously their learning process only used media in the form of textbooks or notebooks which might cause boredom to students but with the development of very advanced technology the learning process can use animated videos, but that does not mean to replace books as teaching materials but instead integrate teaching materials so that students do not feel bored. The purpose of education is essentially to humanize humans. If we want students not to feel bored and be able to continue to understand the learning material provided, a teacher must be good at implementing a learning system, starting from determining teaching materials to the methods used, a teacher must also be able to attract the attention of participants. educate them by giving something new because elementary school children will be easily interested if they see something different.

Keywords: Technology, Pendidikan Agama Islam, Animation Video

1. PENDAHULUAN

Perkembangan zaman yang begitu pesat memberikan pengaruh terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi. Pengaruh tersebut membawa dampak perubahan pada kehidupan masyarakat, terfokus pada bidang pendidikan. Dalam dunia pendidikan banyak sekali prinsip-prinsip pembelajaran yang sangat penting yang mempengaruhi proses dan hasil belajar peserta didik, salah satunya yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala hal yang dapat digunakan untuk mentransformasikan ilmu dari seorang guru kepada siswanya yang mampu merangsang perasaan, pikiran, dan perhatian serta minat siswa sehingga aktivitas belajar dapat berlangsung.¹ Maka penggunaan media pembelajaran dalam aktivitas belajar mengajar dapat menambah dan meningkatkan minat belajar dan bisa mempengaruhi psikologis anak didik.

Anak-anak pada tahap masa usia dini merupakan perkembangan anak yang berada di awal kelas Sekolah Dasar. Masa kelas rendah SD atau kelas awal SD ini usianya berkisar antara enam atau tujuh tahun sampai dengan sembilan atau sepuluh tahun. Dan secara khusus karakteristik pada siswa SD kelas rendah (Kelas satu, kelas dua, dan kelas tiga) tentu sangat berbeda pada setiap individunya, tidak mungkin sama. Ada beberapa siswa yang mampu dengan cepat memahami materi yang disampaikan, sebaliknya ada beberapa siswa yang juga tidak mampu memahami materi dengan cepat. Hal itu disebabkan oleh tingkat kecerdasan otak setiap siswa yang berbeda dan juga kondisi psikologi setiap siswa yang berbeda. Dengan kondisi psikologi siswa yang berbeda, maka di dalam aktivitas pembelajaran membutuhkan metode pembelajaran yang tepat. Sehingga anak didik bisa dengan mudah memahami pelajaran yang diberikan. Apalagi biasanya anak usia dini mereka lebih senang bermain. Maka dari itu pentingnya pendidik menetapkan metode dan media pembelajaran yang tepat agar anak didik tersebut minat belajarnya berkembang. Dengan metode dan media pembelajaran yang asik dan menyenangkan, siswa tidak akan mudah merasa bosan ataupun jenuh.

Di dalam menentukan kualitas dan kuantitas pengajaran, guru memiliki peranan yang sangat penting. Guru memiliki peranan penting sebagai pengawas dalam proses belajar siswanya, agar siswa mampu mengembangkan dan meningkatkan pengetahuan bahkan keterampilannya sehingga tujuan dari pendidikan dapat tercapai secara efektif dan efisien. Selain itu, guru juga harus kreatif dalam menentukan metode dan sumber yang akan digunakan dalam aktivitas belajar, agar peserta didik tidak bosan dan mau belajar sehingga sesuai dengan tujuan pembelajarannya. Di era globalisasi pertumbuhan teknologi yang saat ini semakin meningkat, berdampak bagi dunia yang tidak dapat dihindarkan. Tugas pendidikan saat ini adalah menyesuaikan dalam penggunaan teknologi. Adaptasi penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan khususnya kegiatan pembelajaran. Pembelajaran interaktif mengarah kepada sistem pembelajaran yang mengikuti perkembangan zaman, yaitu dengan menggunakan komputer. Pembelajaran dengan menggunakan komputer mampu menyajikan dan menampilkan konten pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan seperti teks, grafik, animasi, video, audio, dan lain lain. Youtube ialah situs web berbagai video atau media sosial yang paling

¹ Siti Munawaroh et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video dalam Meningkatkan Pemahaman Qur'an dan Makna (Qurma) pada Surat Al-Humazah di MI Narrative Quran Lamongan," *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES)*, 4.1 (2021), 85–102 <<https://doi.org/10.33367/ijies.v4i1.1535>>.

dikenal dan digunakan oleh kebanyakan orang. Youtube menampilkan bermacam program, situs web dan konten video untuk memberikan bagi para penggunanya pengetahuan yang luas, hiburan serta pendidikan. Video animasi atau film animasi merupakan salah satu yang terdapat di dalam aplikasi youtube. Pembelajaran menggunakan video animasi dikelas menawarkan beberapa keuntungan bagi guru dan siswa. Video animasi dapat meningkatkan minat siswa dalam mempelajari dan memahami suatu bidang tertentu. Dari sudut pandang guru, video animasi dapat mempermudah proses belajar mengajar dengan memberikan materi kepada siswa. Salah satu cara yang digunakan peneliti untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar ialah dengan memanfaatkan penggunaan video animasi, yang bertujuan agar proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik, sehingga peserta didik lebih memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru dan dapat belajar pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dapat mendukung pembentukan kepribadian yang mandiri serta hasil yang diharapkan semakin meningkat.

Bagian yang sangat terpenting dalam pembelajaran yang di dalamnya terkandung pesan-pesan yang disampaikan pendidik kepada peserta didik ialah media belajar. Di dalam aktivitas belajar mengajar penggunaan media pembelajaran sangatlah penting. Dikarenakan media pembelajaran membantu guru memberikan tutor secara optimal. Media pembelajaran dapat membantu siswa meminimalisir atau bahkan menghilangkan kebosanan saat mengikuti kegiatan pengajaran. Apabila dalam proses pembelajaran dilakukan menyenangkan, siswa akan menjadi penasaran dan mudah memahami materi saat belajar menyenangkan. Lazimnya, media pembelajaran itu dikemas dengan disesuaikan dengan karakteristik siswa dan dikemas dengan cara yang menarik. Akibatnya siswa dapat akan mudah menangkap pelajaran yang diberikan. Sehingga dengan hal tersebut tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Berdasarkan dari uraian latar belakang masalah diatas, penulis tertarik untuk membahas mengenai masalah yaitu yang berjudul “Penggunaan Media Video Animasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam siswa kelas 1 Sekolah Dasar”.²

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Pendidikan Agama Islam

Seperti yang kita ketahui bahwa pendidikan Islam adalah suatu proses sistem pendidikan yang mencakup semua ini kehidupan yang dibutuhkan oleh setiap insan di dunia ini sesuai dengan ajaran agama Islam. Istilah pendidikan Islam sendiri yaitu adalah sebuah usaha yang dilakukan secara sadar oleh orang muslim yang bertakwa yaitu dengan cara mengembangkan dan mengarahkan kemampuan peserta didik melalui ajaran agama Islam dengan tujuan terbentuknya insan yang berakhlakul karimah serta menjadi manusia yang bertakwa di hadapan Allah swt.

Adapun beberapa pendapat para ahli mengenai pendidikan Islam yaitu sebagai berikut :

² Berlian Sunandar, “Penggunaan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas Viii Di Smp Qur’an Nurul Huda Pesawaran,” *Chmk Nursing Scientific Journal Volume 3 Nomor 2, September 2019*, 3.september (2019), 1689–99.

2.1.1 Asy-Syaibany

Pendidikan Islam adalah suatu jenis pembelajaran yang pada hakekatnya memiliki kekuatan untuk mengubah tingkah laku manusia, serta tingkah laku masyarakat dan lingkungan, dengan mengajar berfungsi baik sebagai tugas mendasar dan salah satu karir yang paling mendasar.

2.1.2 Dr. Muhammad SA Ibrahimy

Beliau mengklaim bahwa gagasan pendidikan Islam mengacu pada sistem atau pendekatan pendidikan yang mendorong orang untuk menjalani kehidupan mereka sejalan dengan prinsip dan ajaran Islam.

2.1.3 Dr. Muhammad Fadhil Al-Jamali

Pendidikan Islam diartikan sebagai pengajaran yang berusaha menanamkan, membudayakan, dan mendorong setiap orang agar mau hidup bermartabat dan berakhlak mulia sesuai dengan prinsip-prinsip agama.³

2.2 Pendidikan Agama Islam Anak Usia Dini

Dalam budaya kita, ungkapan "anak usia dini" banyak digunakan. Ketika Undang-Undang Nomor 20 Republik Indonesia yang mengatur tentang Sistem Pendidikan Nasional disahkan dan dipublikasikan secara luas pada tahun 2003, istilah "anak usia dini" mulai digunakan. Anak-anak antara usia 0 dan 6 tahun disebut sebagai anak usia dini. Siapa pun yang lahir sebelum usia enam tahun biasanya dianggap sebagai anak.⁴

Dalam pendidikan Islam, guru adalah individu yang bertanggung jawab terhadap perkembangan anak didik dengan berusaha mengembangkan seluruh Kemampuan dirinya, meliputi potensi afektif (rasa), kognitif (kreatif), dan psikomotorik (karsa). Aspek pendidikan anak usia dini meliputi pemberian makan, pembiasaan dan pembelajaran demonstrasi. Tujuan mengasuh anak adalah untuk melindungi anak dari pengaruh negatif aktivitas masa kanak-kanak, seperti tindakan berbahaya atau pelecehan orang dewasa; Aklimatisasi Fisik, Verbal dan Psikologis adalah cara seorang anak Agar Dapat Menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya, lebih luas lagi pada kehidupan dan latihan hidup, mendidik, melalui permainan, lagu dan cerita, mendidik (targhib) dan (tarhib), memuji dan membujuk. dan mendorong. kesantunan Pendidikan Anak Usia Dini Perspektif Islam menganut prinsip bahwa pendidikan anak usia dini. Aqidah, yang memandu dan mendorong pelaksanaan ibadah, menghargai akhlak mulia dan mengamalkan kemandirian dan prinsip keseimbangan antara dunia dan akhirat, serta keseimbangan antara ilmu dan amal. Sebelum memasuki kedewasaan, tahap pertama pertumbuhan dan perkembangan harus pendidikan anak usia dini. Pendidikan anak usia dini adalah karunia inisiatif yang membantu anak-anak mengembangkan kemampuan dan keterampilan mereka sekaligus membimbing, mengasuh, dan menginspirasi mereka. Hak anak-anak kecil atas pendidikan, pengawasan, perawatan, kesehatan, dan nutrisi juga harus dilindungi. Tujuan pendidikan

³ Saihu Saihu, "Konsep Manusia Dan Implementasinya Dalam Perumusan Tujuan Pendidikan Islam Menurut Murtadha Muthahhari," *Andragogi: Jurnal Pendidikan Islam dan Manajemen Pendidikan Islam*, 1.2 (2019), 197–217 <<https://doi.org/10.36671/andragogi.v1i2.54>>.

⁴ Novan Ardy Wiyani, *Manajemen PAUD Bermutu (Konsep dan Praktik MMT di KB,TK,RA)* (Yogyakarta: Gava Media, 2015).

taman kanak-kanak adalah untuk meletakkan dasar bagi anak-anak untuk mengembangkan sikap, perilaku, penghargaan, kemampuan, dan kreativitas yang mereka butuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan mereka.

Mengajarkan prinsip-prinsip agama Islam adalah Hal penting dari pendidikan anak usia dini. Kesediaan untuk menghayati ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari disebut dengan pendidikan nilai-nilai agama. Prinsip-prinsip keagamaan harus diajarkan dan ditanamkan kepada anak-anak sejak usia dini melalui pendidikan dan bimbingan yang memadai. Kegiatan keagamaan masa kecil termasuk berdoa, beribadah, dan mengamalkan ajaran agama. Manfaat mengikuti kegiatan keagamaan sejak kecil adalah anak akan tumbuh menjadi pribadi yang tunduk secara fisik dan berperilaku sesuai dengan prinsip-prinsip agama tersebut. Ketika anak-anak menerima pengajaran yang tidak benar secara teratur, mereka menjadi orang dewasa yang kurang tertarik dengan praktik keagamaan mereka.

Pendidikan agama bagi anak usia dini merupakan landasan kokoh yang harus ditanamkan sejak dini. Perkembangan prinsip-prinsip agama dan moral anak di dunia akhirat terhambat oleh kegagalan penanaman nilai-nilai agama pada mereka di usia muda. Untuk mempersiapkan anak-anak menghadapi akhirat, pendidikan agama adalah tempat yang sangat baik untuk memulai. Untuk dapat melaksanakan kegiatan yang terpuji dan mulia sesuai dengan ajaran agama, maka pendidikan harus dilandasi dengan pengembangan cita-cita keagamaan.⁵

Segala tingkah laku manusia telah dilingkupi oleh akidah Islam sejak kecil dan diatur serta dijelaskan dalam Al-Qur'an. Umat Islam memandang Nabi Muhammad sebagai panutan dalam perilaku sehari-hari. Karena pendidikan karakter telah dipraktekkan dan diajarkan sejak zaman Nabi Muhammad SAW.

Gambaran tentang sifat dan keterampilan orang yang memiliki penglihatan, pendengaran, dan hati nurani yang harus dikembangkan agar tidak dirugikan oleh perbuatan maksiat yang tidak diperbolehkan oleh Al-Qur'an (Q.S. An-Nahl: 78). sesuai dengan ajaran Nabi Muhammad SAW. Pendidikan karakter dibangun dari pola asuh, emosi, dan perilaku yang baik. Selain itu, pertimbangan, kejujuran, keadilan, akuntabilitas, menghormati satu sama lain, ketekunan, etos kerja yang kuat, dan ketekunan.

Konstruksi sikap, moralitas, agama, dan perasaan sosial merupakan langkah awal dalam pengembangan kemandirian dan kedewasaan pribadi seseorang. Membangun karakter Islami harus dimulai sejak seseorang masih muda karena pada saat itulah kepribadian dan prinsip moral seseorang yang kuat terbentuk.⁶

2.3 Video Animasi

Jika dilihat dari sudut pandang pendidikan, guru itu mempunyai peran penting dalam membuat siswanya dengan mudah dapat memahami materi yang disampaikan.

⁵ Bina Fitriah Ardiansari dan Dimyati Dimyati, "Identifikasi Nilai Agama Islam pada Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6.1 (2021), 420–29 <<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.926>>.

⁶ Ida Windi Wahyuni dan Ary Antony Putra, "Kontribusi Peran Orangtua dan Guru dalam Pembentukan Karakter Islami Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 5.1 (2020), 30–37 <[https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2020.vol5\(1\).4854](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2020.vol5(1).4854)>.

Salah satu upaya untuk mempermudah materi tersebut diterima dengan mudah oleh siswa yaitu dengan bentuk visualisasi yang bersifat abstrak atau dengan kata lain disebut video animasi. Dengan penggunaan video animasi ini diharapkan nantinya siswa dapat memahami materi pembelajaran secara lebih konkrit dan menarik sehingga membuat siswa lebih nyaman dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan metode animasi sendiri, siswa dapat dengan cermat memahami dan membayangkan sesuatu tersebut. Animasi ini sendiri biasanya berbentuk simulasi, eksperimen, atau prosedur, dengan animasi proses penyerapan ilmu ke dalam otak sendiri ini lebih mudah dan cepat dikarenakan tampilannya yang berbentuk visual atau gambar dengan video animasi juga siswa dapat memahami pelajaran yang tidak dapat terdeteksi oleh teks dan gambar, dengan metode seperti ini siswa dapat *me-replay* kembali apa yang tadi telah diajarkan untuk melihat gambar yang lebih fokus.

Perlu kita garis bawahi juga bahwa video animasi ini sendiri dapat dengan cepat membuat naluri berfikir siswa terbentuk secara kreatif dan inovatif, mengapa demikian karena video animasi ini sendiri bekerja sesuai dengan apa yang ditampilkan sebelumnya, dengan kata lain proses peragaan dalam video animasi yaitu bersifat berkelanjutan dengan proses peragaan sebelumnya, sehingga hal ini membuat proses yang terjadi adalah proses secara sistematis dan runtun, berbeda jika guru menjelaskan di dalam kelas terkadang guru sendiri dalam menjelaskan itu tidak berurutan dalam menyampaikan pembahasan materi. Sebagaimana yang telah dijelaskan diatas bahwa video animasi memberikan dampak positif dalam membuat siswa memahami pelajaran dengan baik apalagi di era modern seperti saat ini manusia dan teknologi tidak dapat dipisahkan dan terus beriringan, hal inilah yang menuntut peran guru untuk bisa menguasai teknologi dengan baik agar terselenggaranya pembelajaran dengan nyaman.

Video animasi sebagai media dalam pembelajaran siswa sangat berpengaruh banyak terhadap perkembangan pola pikir seluruh siswa, siswa akan lebih cakap serta mengerti banyak tentang teknologi, karena memang pada faktanya pada saat ini teknologi berhasil membantu banyak orang dalam mendukung setiap aktivitas, baik aktivitas pekerjaan maupun aktivitas pendidikan yaitu pembelajaran, inilah yang membuat teknologi tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia pada saat ini, Jika berbicara tentang video animasi tentunya yang terlintas di benak Setiap siswa yaitu video yang sangat menyenangkan, membuat mereka gembira dan lain-lain, ini juga yang tentunya menjadi tugas guru, bagaimana peran guru di dalam kelas bukan hanya menjalankan proses pembelajaran sesuai dengan sistematika yang ada, tetapi juga harus membuat suasana kelas menjadi nyaman dan siswa dapat memahami materi dengan mudah.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian juga membuktikan bahwa penggunaan video animasi sangat memberikan pengaruh besar terhadap proses pembelajaran siswa, siswa pun banyak yang merasa jika mereka hanya belajar melalui buku yang ada hal ini sangat membosankan bagi mereka dan mereka cenderung diam terhadap apa yang disampaikan oleh guru mereka, hal ini tentu berbanding terbalik dengan penggunaan video animasi di dalam pembelajaran. Dengan penggunaan video animasi siswa terlihat gembira dalam proses pembelajaran dengan perasaan gembira tersebut membuat siswa

aktif dalam proses pembelajaran tidak hanya duduk dan diam saja, banyak siswa yang bertanya dan memperhatikan video animasi tersebut dengan baik.⁷

2.4 Psikologi Anak Menurut Al-Qur'an dan Hadist

Masa kelas rendah SD atau kelas awal SD ini usianya berkisar antara enam atau tujuh tahun sampai dengan sembilan atau sepuluh tahun. Secara khusus karakteristik siswa SD pada kelas rendah (kelas satu, kelas dua, dan kelas tiga) tentu sangat berbeda pada setiap individunya, tidak mungkin sama. Ada beberapa siswa yang mampu dengan cepat memahami materi yang disampaikan, namun sebaliknya ada beberapa siswa yang juga tidak mampu memahami materi dengan cepat. Hal itu disebabkan oleh tingkat kecerdasan otak setiap siswa yang berbeda dan juga kondisi psikologi setiap siswa yang berbeda.

Psikologi di dalam pandangan Al-Quran dan hadits ialah menjembatani aktivitas belajar dalam memberikan ilmu pengetahuan sehingga lebih memperhatikan psikologi setiap individu anak didik, dikarenakan hal tersebut sangatlah berperan penting dalam menentukan keberhasilan guru serta orang tua dalam mentransfer ilmu kepada anak didiknya. Pendidikan dalam islam yaitu suatu sistem pendidikan dan pengajaran yang mengarahkan anak didik sesuai dengan nilai-nilai keislaman.⁸

Pendidikan usia dini di dalam pandangan islam menyatakan bahwa pendidikan usia dini adalah pendidikan awal dan prima. Para pemikir muslim juga menegaskan bahwa usia dini dikatakan sebagai usia *golden age*, dalam masa ini ditekankan dalam pembentukan budi pekerti yang baik atau penanaman moral dan akhlak terpuji terhadap anak didik. Penerapan pendidikan kepada anak usia dini menjadi pondasi yang akan menjadi akar yang kokoh pada tahap pendidikan selanjutnya.

Pada zaman saat ini banyak sekali pendidik yang tidak memperhatikan bagaimana pola pertumbuhan dan perkembangan peserta didiknya, padahal hal itu sangatlah penting untuk keefektifan ataupun kelancaran proses belajar mengajar. Dengan tidak perhatiannya para pendidik terhadap pola pertumbuhan dan perkembangan peserta didik akan menimbulkan beberapa hambatan dalam proses belajar mengajar, salah satunya yaitu peserta didik kurang memahami dengan materi yang diberikan. Anak pada tahap usia dini merupakan karakteristik perkembangan anak yang berada di kelas awal SD. Perkembangan pada masa usia dini ialah perkembangan yang dapat dikatakan pendek akan tetapi merupakan perkembangan yang sangatlah penting dikehidupannya. Oleh sebab itu, peserta didik yang telah memiliki potensi diri perlu adanya dorongan, sehingga potensi tersebut dapat terlaksana dengan optimal.

Dengan kondisi psikologi siswa yang berbeda, maka di dalam aktivitas pembelajaran membutuhkan metode pembelajaran yang tepat. Sehingga anak didik bisa memahami dengan mudah pelajaran yang diberikan. Menurut *Piaget* penggunaan video animasi pada anak SD itu sangat penting. Anak usia tujuh hingga dua belas tahun sedang berada di fase operasional konkret, maka dari itu penggunaan video animasi pada anak SD

⁷ Dina Utami, "Efektifitas Animasi Dalam Pembelajaran," *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 7.1 (2011), 44–52.

⁸ Badrun Fawaidi, "Konsep Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Pandangan psikologi Al-Qur'an Dan Hadits," *CHILDHOOD EDUCATION: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2.1 (2021), 93–110.

sangat membantu siswa dalam mencapai efektifitas proses pembelajaran, mampu untuk mengarahkan siswa agar berkonsentrasi dengan materi yang diberikan sehingga metode pembelajaran menjadi beragam dan menarik, dan juga siswa mampu mendapatkan pengalaman langsung mengenai suatu kejadian atau peristiwa. Selain dari hal-hal yang sudah disebutkan, penggunaan video animasi dapat memungkinkan anak didik untuk meningkatkan kemampuan untuk berpikir sesuai dengan yang diharapkan.⁹

3. HASIL PEMBAHASAN

3.1. Keefektifan Penggunaan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran

Agar pembelajaran menjadi efektif, guru dan siswa membutuhkan keefektifan belajar. Keefektifan pembelajaran mengukur keberhasilan dalam situasi pendidikan interaksi antara siswa dengan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan kata lain, efisiensi ialah ukuran pembelajaran yang baik. Yang dimaksud dengan efektifitas menurut Permendagri No. 59 Tahun 2007 Efisiensi adalah pencapaian hasil program dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya, yaitu dengan cara membandingkan output dengan hasil. Sebaliknya, efisiensi menunjukkan derajat pencapaian hasil atau efisiensi dalam penyelenggaraan kota, jika tujuan Kota madya dapat tercapai sesuai dengan kebutuhan yang direncanakan.

Pengertian efektifitas belajar menurut Ravianto (Dalam Masruri, 2014 : 11) Efisiensi adalah ukuran seberapa baik pekerjaan dilakukan, artinya pekerjaan yang dilakukan sesuai jadwal dapat dianggap efisien dalam hal waktu, biaya dan kualitas.¹⁰ Kinerja secara umum dapat diartikan sebagai : menunjukkan seberapa jauh tujuan pembelajaran telah tercapai. Pembelajaran harus memperhatikan keefektifan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diinginkan siswa. Keefektifan pembelajaran tidak hanya tercermin pada kinerja siswa, tetapi juga pada kesempatan pendukung, minat siswa terhadap proses pembelajaran, dan metode pembelajaran yang turut mendukung berhasil tidaknya tujuan pembelajaran. Selain itu, pengertian belajar menurut Nasution (2005 : 12), belajar sebagai kegiatan mengatur atau mengelola lingkungan dengan sebaik-baiknya dan berhubungan dengan anak didik sehingga terjadi pembelajaran. Pengertian belajar menurut Wolverine (2004 : 24), belajar sebagai upaya menciptakan sistem lingkungan yang mengoptimalkan kegiatan belajar.¹¹

Berdasarkan pengertian menurut para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa efektivitas pembelajaran ialah cara atau tindakan seseorang untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran yang sudah ditetapkan secara cepat, tepat, efisien, dan produktivitas yang dimana hal tersebut bisa menghasilkan hasil yang maksimal dalam mencapai keberhasilan pembelajaran.

Dengan Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini sangat mempengaruhi perkembangan diberbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Video animasi merupakan salah satu produk dari teknologi multimedia. Pemanfaatan video animasi dalam aktivitas pembelajaran ialah salah satu bentuk

⁹ Fatmaridha Sabani, "Perkembangan Anak-anak Selama Masa Sekolah Dasar," 8.2 (2019), 89–100.

¹⁰ Ivan Kukoh Prabowo, "Efektifitas Pembelajaran Daring pada Siswa Kelas 1 SDN Kalikuning 3 Kecamatan Tulakan," 2021, 5–16.

¹¹ Rifqi Festiawan, "Belajar dan pendekatan pembelajaran," *Jurnal K*, 2020, 1–17.

penerapan teknologi. Dalam implementasinya, aktivitas belajar mengajar dengan menggunakan media video animasi sangat efektif terhadap kemampuan siswa dibandingkan hanya menekankan pada pembelajaran konvensional. Misalkan saja pada tingkat sekolah Dasar yang mana anak-anak di usia tersebut lebih senang bermain dibandingkan belajar. Dengan menggunakan media video animasi dalam pembelajaran pada siswa akan meminimalisir tingkat kebosanan saat kegiatan pembelajaran. Siswa akan lebih memahami materi yang dijelaskan oleh guru. Yang artinya bahwa dengan menerapkan media video animasi dalam pembelajaran dapat memberikan hasil belajar dan semangat yang semakin meningkat.

Dalam metode pembelajaran, ada dua aspek yang paling penting, yaitu metode dan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam pengajaran. Media pembelajaran dapat digolongkan sebagai faktor eksternal yang mempengaruhi pembelajaran di kelas baik bagi guru maupun siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan pengetahuannya diperoleh dari pengalaman pendengaran 11%, pengalaman visual 83%, kemampuan mengingat 20% berupa pengalaman mendengar, tetapi 50% diperoleh dari pengalaman melihat (Arief, 1990). Nilai serta penerapan media pembelajaran dapat meningkatkan proses pembelajaran dan hasil belajar.

Kualitas ini dari individu motivasi berbentuk selama pada masa kecil. Pembiasaan dan model yang ditanamkan pada masa kecil akan menciptakan kualitas individu pada masa berikutnya. Senada menggunakan pendapat pada atas, Weissbourd, Scherer, & Alexandria (2009 : 231) menyatakan, "Orang tua dan pengajar bersama-sama adalah tunggangan yang bertenaga untuk memecut pertumbuhan moral peserta didik serta orang dewasa". Diketahui bahwa orang tua & pengajar memiliki peran penting untuk pertumbuhan moral anak.

Teori pemodelan ini juga disuport oleh teori multiple coding yang diterangkan oleh Paivio (2006 : 3) yaitu informasi yang didapatkan peserta didik berbentuk visual dan dipadukan dengan informasi dalam bentuk langsung yang dikemas dalam media pembelajaran yang dapat membantu daya ingat serta pemahaman peserta didik agar lebih efektif. Fitur media video animasi berhasil memberikan fitur psikologis yang dapat memotivasi siswa. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan rata-rata skor motivasi siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan media video animasi.

Penyajian dan penyampaian pembelajaran yang menarik dengan melibatkan peserta didik di dalam situasi imajiner dan imitatif (tokoh fiksi) menjadi dasar peningkatan media video animasi. Video animasi yang menyertakan fantasi yang mengilustrasikan berbagai skenario untuk membuat peserta didik tetap tertarik. Kim, dkk. (2007 : 260) menyatakan, "Animasi bisa lebih menarik dan memotivasi". Dari berbagai tinjauan dan penelitian yang telah dijalankan dengan menerapkan media video animasi.¹²

¹² Umi Wuryanti dan Badrun Kartowagiran, "Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7.2 (2016), 232–45 <<https://doi.org/10.21831/jpk.v6i2.12055>>.

3.2. Aspek Psikologi Siswa Dalam Penggunaan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran

Jika kita berbicara tentang pembentukan karakter anak melalui video animasi tentunya hal ini sangat dibutuhkan karena karakter adalah salah satu hal yang fundamental dalam perkembangan pengetahuan siswa, karena fokus pembahasan kita membahas tentang video animasi dalam pembentukan karakter atau aspek psikologis maka disini kita dapat uraikan beberapa hal, yang perlu kita ketahui bahwa anak pada rentang umur 6-9 tahun ini biasanya cenderung memiliki rasa tanggung jawab yang sangat kurang sekali baik di lingkungan rumah maupun sekolah, nah dengan adanya pembelajaran menggunakan metode video animasi ini sendiri maka anak-anak akan dengan cepat memahami apa itu rasa tanggung jawab dengan video animasi yang ditampilkan tentu ini akan membuat rangsangan otak anak-anak bekerja dengan baik dan mereka dapat menafsirkan apa yang ada di video animasi tersebut dan dapat mengimplementasikan nya dalam kehidupannya di rumah maupun sekolah, yang selanjutnya yaitu rasa ingin tahu dengan pembelajaran menggunakan video animasi ini anak-anak biasanya cenderung berfikir berkelanjutan, maksudnya seperti apa yaitu jika mereka sudah melihat video animasi sebelumnya maka mereka pasti ingin tau apa yang akan terjadi selanjutnya, hal ini sangat berdampak baik dalam perkembangan psikologis anak serta tumbuh kembangnya dengan memupuk rasa keingintahuan itu mereka akan terus belajar dan belajar.¹³

Menurut beberapa ahli juga pembentukan karakter yang mempengaruhi aspek psikologis dalam metode pembelajaran menggunakan video animasi ini banyak dampak positifnya, anak menjadi lebih mudah mencerna materi pembelajaran dengan cepat karena video animasi membuat anak tidak merasa bosan berbeda dengan ketika anak-anak dihadapkan dengan sebuah buku penelitian menyebutkan bahwa sekitar 75% anak-anak merasa bosan dengan metode pembelajaran yang hanya berfokus kepada buku, apalagi yang kita bahas disini mengenai usia anak sekolah dasar yang cenderung masih memiliki rasa ingin bermain yang masih tinggi jadi penggunaan video animasi ini sendiri sebagai metode pembelajaran merupakan sebuah langkah yang tepat dan baik dalam proses pembelajaran.¹⁴

Pendidik harus selektif dalam memilih program yang cocok untuk dikonsumsi, apalagi jika program tersebut ditujukan untuk anak-anak. Film animasi harus mengandung pesan-pesan positif seperti nilai-nilai moral, kebajikan dan nilai-nilai positif lainnya. Hal ini membuat efek film animasi menjadi pengaruh yang positif. Salah satu nilai positif yang dapat ditanamkan melalui video animasi adalah 'tanggung jawab'. Dengan menggunakan media berupa video animasi, narasi, dan teks sebagai wahana untuk menyampaikan pesan pembelajaran, perpaduan ketiga unsur tersebut ternyata dapat meningkatkan daya ingat anak dan memungkinkan mereka untuk menerapkan pengetahuannya.

¹³ Romainur Romainur dan Abdul Razak, "Efektivitas Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan Menggunakan Multimedia Autoplay di Kelas XI Madrasah Aliyah Kota Samarinda," *SYAMIL: Jurnal Pendidikan Agama Islam (Journal of Islamic Education)*, 8.1 (2020), 1–14 <<https://doi.org/10.21093/sy.v8i1.1857>>.

¹⁴ Desi Cahyani Irawan, Ahmad Rafiq, dan Fitria Budi Utami, "Media Video Animasi Guna Meningkatkan Sikap Tanggung Jawab Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9.2 (2021), 294 <<https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.37756>>.

3.3. Dampak Penerapan Penggunaan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran

Seiring dengan perkembangan zaman saat ini, sudah sangat tidak asing sekali bagi kita mengenai apa itu gadget. Tidak sedikit dari beberapa orang tua memberikan gadget terhadap anaknya, bahkan yang masih dibawah umur. Pemberian gadget terhadap anak menjadi alasan orang tua untuk mendampingi anaknya, menemani anaknya sehingga orang tua dapat melakukan aktivitasnya tanpa hambatan dari sang anak. Diberikannya gadget kepada anak-anak membuat orang tua tidak merasa khawatir anaknya akan keluyuran, anaknya bermain kotor di luar rumah, anaknya berantakin rumah. Dalih-dalih orang tua memberikan gadget kepada anak sebagai teman bermain bahkan teman belajar malah menjadi boomerang terhadap orang tua tersebut, anak akan lihai mengoperasikan gadget, membuka fitur-fitur lain yang terdapat dalam gadget tersebut sehingga peran orang tua sebagai teman bermain dan teman belajar hilang dan digantikan oleh benda mati tersebut.

Pembelajaran dengan menggunakan video animasi juga menjadi peluang sang anak memegang gadget bahkan mengoperasikan gadget. Tidak menutup kemungkinan penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran itu melalui media komunikasi seperti laptop, televisi, bahkan gadget. Namun, jika kita lihat hingga saat ini penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran cenderung menggunakan gadget sebab bentuknya yang minimalis dan mampu dibawa kemana-mana tanpa memerlukan space atau tempat yang besar.

Pemberian gadget kepada anak sebagai media pembelajaran adalah cara yang baik untuk mendukung proses belajar sang anak, akan tetapi penggunaan gadget secara continue memberikan dampak buruk terhadap fisik maupun psikis sang anak. Namun, disamping banyaknya dampak buruk yang diberikan, gadget juga memberikan dampak positif jika digunakan secara selektif.

Dampak positif penggunaan gadget jika diberikan kepada anak secara bijaksana sebagai bahan tumbuh kembang anak di usia pertumbuhannya, sebagai berikut :

a) Permainan Edukatif

Gadget dapat memberikan pelajaran dan penyortiran angka yang sangat baik melalui permainan yang mengasyikkan. Begitu banyak permainan edukatif yang mampu merangsang perkembangan otak anak serta menstimulus kreatifitas berfikir anak sehingga anak mampu belajar sambil bermain dengan cara yang menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan.

b) Materi Pelajaran yang Inovatif

Pembelajaran inovatif adalah proses pembelajaran yang mampu memberikan inovasi-inovasi terhadap anak, sehingga pemahaman anak menjadi begitu penting saat proses pembelajaran berlangsung.

c) Melatih Fungsi Otak

Otak memainkan peranan yang sangat penting pada proses pengenalan, proses mengingat, pengontrolan emosi, pembelajaran motorik dan pembelajaran lainnya.

d) Meningkatkan Ketajaman Penglihatan

Selama menggunakan gadget, mata dilatih untuk fokus pada penglihatan, memungkinkan otak dengan cepat dan mudah menerima serta menganalisis informasi visual yang masuk.

e) Meningkatkan Kemampuan Berbahasa

Anak-anak yang aktif menggunakan gadget dengan lancar meniru ucapan dalam bahasa asing, karena semua instruksi game online dalam bahasa asing.

f) Meningkatkan Keterampilan Matematis

Anak yang menggunakan gadget memiliki keterampilan berhitung, yaitu ketelitian melihat bentuk bangun dan ketepatan meletakkan bangun pada bidang datar.¹⁵

Berdasarkan hasil analisis beberapa majalah yang saya temukan, penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran bertujuan untuk memaksimalkan kecerdasan visual dan memberikan interaksi belajar yang berkesinambungan untuk memperdalam pemahaman anak terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran pendidikan agama Islam membangkitkan semangat dan minat anak-anak terhadap materi yang disajikan, sehingga proses pembelajaran tidak menjadi monoton.

Pengaruh penggunaan video animasi tidak cukup sampai pada proses belajar anak saja, melainkan juga terhadap minat belajar anak. Di dalam minat belajar anak dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi faktor biologis seperti kesehatan dan cacat fisik, faktor internal lain yaitu faktor psikologis seperti kesiapan, perhatian, dan bakat atau intelegensi. Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar pribadi anak seperti lingkungan sekitar, metode pengajaran oleh guru, serta sarana dan prasarana pembelajaran. Penggunaan video animasi merupakan salah satu metode pengajaran yang dilakukan oleh sebagian guru. Berdasarkan hasil studi literatur, penggunaan video animasi dapat meningkatkan minat belajar anak sebab anak bisa fokus terhadap materi pembelajaran yang disampaikan tanpa merasa bosan dan tidak menarik.¹⁶

Penggunaan video animasi selain memberikan dampak positif bagi proses belajar dan minat belajar anak, juga memberikan dampak yang signifikan terhadap hasil belajar anak. Berdasarkan data yang diperoleh dari beberapa jurnal yang ditemui, pembelajaran menggunakan video dapat membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajar. Selain membantu meningkatkan hasil belajar, penggunaan video animasi sebagai pembelajaran juga mampu merubah perilaku siswa karena dapat motivasi dan menciptakan keberhasilan dan meningkatkan rasa semangat terhadap para siswa. Penggunaan video animasi juga merupakan suatu metode yang paling efektif digunakan untuk proses pembelajaran, baik pembelajaran berkelompok maupun individu. Mengapa demikian? sebab pembelajaran melalui video berupa audio-visual mampu memberikan suasana pembelajaran yang asik,

¹⁵ C P Ompi dan SRUA Sompie, "Video Animasi Interaktif 3d Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Sekolah Dasar Tingkat Awal," *Jurnal Teknik Elektro dan ...*, 9.2 (2020), 127–36.

¹⁶ Ompi dan Sompie.

menyenangkan, tidak bosan, dan tidak monoton. Sehingga mendorong minat belajar siswa dan akan meningkatkan hasil belajar yang tinggi.¹⁷

Dampak positif penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran tidak hanya dirasakan oleh anak normal melainkan juga dirasakan oleh anak yang memiliki keterbelakangan mental. Pendidikan Agama Islam bagi anak autis bertujuan untuk menumbuhkan rasa keimanan dan sadar akan kewajibannya sebagai umat Islam.

Menurut Sunardi dan Sunaryo, anak autis biasanya mengalami kesulitan dalam berbahasa, baik ekspresif maupun perseptif, memperhatikan, mengenali urutan, serta merencanakan dan mengatur informasi tentang hasil belajar.¹⁸

Penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran bagi anak autis mampu meningkatkan pemahaman materi yang disampaikan. Apabila penggunaan video animasi diterapkan secara konsisten dalam proses pembelajaran, maka akan memberikan dampak pengaruh yang positif terhadap peningkatan belajar.

Selain dari beberapa dampak positif yang dijelaskan di atas gadget dipuji sebagai salah satu media komunikasi tercanggih di zaman ini, gadget memiliki sisi negatif, terutama pada anak-anak. Dikemas dengan indah dengan gambar dan suara yang sempurna untuk ponsel cerdas membuat anak ketagihan. Apalagi ketika anak-anak sudah berada di depan gadget, ia akan lupa dengan aktivitas penting yang lain. Berikut adalah beberapa dampak negatif dari smartphone :

a) Menghambat Kecerdasan Emosional

Berbagai permainan pada perangkat didesain pada satu arah. Komunikasi yg berlangsung tidak dua arah. Anak-anak kecanduan permainan yg mereka mainkan, sehingga bersikap acuh terhadap lingkungannya. Menjadikan tingkat kepekaan anak terhadap lingkungan sekitar menurun dan tingkat kecerdasan emosional anak tidak berkembang bahkan tidak terkontrol.

b) Risiko Terpapar Radiasi

Saat bermain dengan smartphone atau tablet mereka membawanya ke posisi atau tempat yang menyenangkan bagi anak. Anak-anak tidak dapat mengukur jarak aman dalam situasi ini. Bahkan, beberapa anak sudah terbiasa mengutak-atik smartphone saat tidur. Pencahayaan ruangan yang buruk dan kontras layar smartphone yang tajam merangsang mata anak. Penglihatan anak memburuk. Oleh karena itu, banyak dari mereka yang mengandalkan alat bantu visual sejak usia dini.

c) Nyeri Leher dan Perubahan Anatomi Tulang

Menggunakan smartphone dalam posisi yang salah dalam waktu lama dapat menyebabkan sakit leher. Menurut Todd Lanman, seorang ahli bedah saraf di Cedars-Sinai Medical Center di Los Angeles, dalam kondisi normal, tulang selangka sedikit melengkung

¹⁷ W.A.D. Pamungkas dan H.D. Koeswanti, "Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar [The Use of Video Learning Media on the Learning Outcomes of Elementary School Students]," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4.3 (2021), 346–54.

¹⁸ Jurusan Pendidikan, Luar Biasa, dan Aris Wahyudi, "pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi pelajaran pendidikan agama islam materi gerakan oleh :," 2014, 1–7.

ke belakang. Gerakan ke bawah yang berulang dari penggunaan smartphone dalam waktu lama dapat menyebabkan leher membungkuk ke depan. Bayangkan jika seorang anak mengalami hal itu. Anak-anak yang tulangnya masih tumbuh dan belum sempurna akan melihat perubahan pada anatomi tulangnya setelah berjam-jam bermain dengan smartphone.

d) Hambatan Terhadap Perkembangan

Sebagian besar anak-anak yang mengalami kecanduan dalam bermain gadget mengalami hambatan dalam proses pertumbuhan dan perkembangannya, seperti stunting.

e) Lambat Memahami Pelajaran

Anak yang kecanduan game smartphone cenderung malas membaca buku. Mungkin karena tampilan game di smartphone dan gadget lebih menarik dari buku pelajaran. Anak menjadi malas ketika kemampuan otaknya untuk berkonsentrasi di kelas terganggu. Akibatnya, prestasi akademik menurun.

f) Berisiko Terhadap Perkembangan Psikologi Anak

Sebagian besar game gadget menggambarkan kekerasan, perang, dan saling merugikan. Sehingga anak-anak akan memperagakan atau meniru gerakan dari adegan-adegan yang ditayangkan, hal inilah yang memberikan dampak negatif dari penggunaan gadget.

g) Perubahan Perilaku Anak

Anak-anak yang kecanduan bermain gadget akan menjadi agresif dan suka berteriak ketika mereka yang sedang asyik bermain kemudian diganggu atau gadget tersebut diambil.¹⁹

4. KESIMPULAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini yang begitu pesat. Dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat berdampak pada sistem kehidupan masyarakat, termasuk bidang pendidikan. Di dalam menentukan kualitas dan kuantitas pengajaran, guru memegang peranan yang sangat penting. Guru berperan sebagai pengawas proses belajar mengajar, mengembangkan dan meningkatkan keterampilan dan kemampuan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan yang harus dicapainya. Selain itu, guru harus kreatif dalam memilih metode dan sumber yang digunakan dalam pembelajaran, agar peserta didik tidak bosan dan mau belajar sehingga sesuai dengan tujuan pembelajarannya.

Salah satu upaya untuk mempermudah materi diterima dengan mudah oleh siswa yaitu dengan bentuk visualisasi yang bersifat abstrak atau dengan kata lain disebut video animasi. Penggunaan video animasi selain memberikan dampak positif bagi proses belajar dan minat belajar anak, juga memberikan dampak yang signifikan terhadap hasil belajar anak. Berdasarkan data yang diperoleh dari beberapa jurnal yang ditemui, pembelajaran menggunakan video dapat membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajar. Selain

¹⁹ Ompi dan Sompie.

membantu meningkatkan hasil belajar, penggunaan video animasi sebagai pembelajaran juga mampu merubah perilaku siswa karena dapat motivasi dan menciptakan keberhasilan dan meningkatkan rasa semangat terhadap para siswa.

Bagian yang sangat terpenting dalam pembelajaran yang di dalamnya terkandung pesan-pesan yang disampaikan pendidik kepada peserta didik ialah media pembelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar media pembelajaran sangat penting. Dikarenakan media pembelajaran membantu guru memberikan tutor secara optimal. Media pembelajaran dapat membantu siswa meminimalisir atau bahkan menghilangkan kebosanan saat mengikuti kegiatan pengajaran. Apabila dalam proses pembelajaran dilakukan menyenangkan, siswa akan menjadi penasaran dan mudah memahami materi saat belajar menyenangkan. Lazimnya, media pembelajaran itu dikemas dengan disesuaikan dengan karakteristik siswa dan dikemas dengan cara yang menarik.

Pada zaman saat ini banyak sekali pendidik yang tidak memperhatikan bagaimana pola pertumbuhan dan perkembangan peserta didiknya, padahal hal itu sangatlah penting untuk keefektifan ataupun kelancaran proses belajar mengajar. Dengan tidak perhatiannya para pendidik terhadap pola pertumbuhan dan perkembangan peserta didik akan menimbulkan beberapa hambatan dalam proses belajar mengajar, salah satunya yaitu peserta didik kurang memahami dengan materi yang diberikan. Anak yang berada pada usia dini merupakan karakteristik perkembangan anak yang berada di kelas awal SD. Perkembangan pada masa usia dini merupakan perkembangan yang pendek akan tetapi merupakan perkembangan yang sangat penting di kehidupannya. Oleh sebab itu, peserta didik yang telah memiliki potensi diri perlu adanya dorongan, sehingga potensi tersebut dapat terlaksana dengan optimal.

Referensi

- Ardiansari, Bina Fitriah, dan Dimyati Dimyati, "Identifikasi Nilai Agama Islam pada Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6.1 (2021), 420–29 <<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.926>>
- Fawaidi, Badrun, "Konsep Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Pandangan psikologi Al-Qur'an Dan Hadits," *CHILDHOOD EDUCATION: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2.1 (2021), 93–110
- Festiawan, Rifqi, "Belajar dan pendekatan pembelajaran," *Jurnal K*, 2020, 1–17
- Irawan, Desi Cahyani, Ahmad Rafiq, dan Fitria Budi Utami, "Media Video Animasi Guna Meningkatkan Sikap Tanggung Jawab Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9.2 (2021), 294 <<https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.37756>>
- Journal, Communnity Development, Miftahul Huda, Istifatun Zaka, Kiki Maharani, Kutai Kartanegara, dan Pelatihan Multimedia, "Pelatihan pembuatan animasi 2 dimensi bagi siswa smk ypm diponegoro," 3.3 (2022), 1540–45
- Munawaroh, Siti, Abdulloh Hamid, Rudy Al Hana, dan Mohammad Salehudin, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video dalam Meningkatkan Pemahaman Qur'an dan Makna (Qurma) pada Surat Al-Humazah di MI Narrative Quran Lamongan," *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES)*, 4.1 (2021), 85–102 <<https://doi.org/10.33367/ijies.v4i1.1535>>

- Ompi, C P, dan SRUA Sompie, "Video Animasi Interaktif 3d Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Sekolah Dasar Tingkat Awal," *Jurnal Teknik Elektro dan ...*, 9.2 (2020), 127–36
- Pamungkas, W.A.D., dan H.D. Koeswanti, "Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar [The Use of Video Learning Media on the Learning Outcomes of Elementary School Students]," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4.3 (2021), 346–54
- Pendidikan, Jurusan, Luar Biasa, dan Aris Wahyudi, "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MATERI GERAKAN Oleh :," 2014, 1–7
- Prabowo, Ivan Kukoh, "Efektifitas Pembelajaran Daring pada Siswa Kelas 1 SDN Kalikuning 3 Kecamatan Tulakan," 2021, 5–16
- Rumainur, Rumainur, dan Abdul Razak, "Efektivitas Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan Menggunakan Multimedia Autoplay di Kelas XI Madrasah Aliyah Kota Samarinda," *SYAMIL: Jurnal Pendidikan Agama Islam (Journal of Islamic Education)*, 8.1 (2020), 1–14 <<https://doi.org/10.21093/sy.v8i1.1857>>
- Sabani, Fatmaridha, "Perkembangan Anak-anak Selama Masa Sekolah Dasar," 8.2 (2019), 89–100
- Saihu, Saihu, "Konsep Manusia Dan Implementasinya Dalam Perumusan Tujuan Pendidikan Islam Menurut Murtadha Muthahhari," *Andragogi: Jurnal Pendidikan Islam dan Manajemen Pendidikan Islam*, 1.2 (2019), 197–217 <<https://doi.org/10.36671/andragogi.v1i2.54>>
- Sunandar, Berlian, "Penggunaan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas Viii Di Smp Qur'an Nurul Huda Pesawaran," *Chmk Nursing Scientific Journal Volume 3 Nomor 2, September 2019*, 3.september (2019), 1689–99
- Utami, Dina, "Efektifitas Animasi Dalam Pembelajaran," *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 7.1 (2011), 44–52
- Wahyuni, Ida Windi, dan Ary Antony Putra, "Kontribusi Peran Orangtua dan Guru dalam Pembentukan Karakter Islami Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 5.1 (2020), 30–37 <[https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2020.vol5\(1\).4854](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2020.vol5(1).4854)>
- Wiyani, Novan Ardy, *Manajemen PAUD Bermutu (Konsep dan Praktik MMT di KB,TK,RA)* (Yogyakarta: Gava Media, 2015)
- Wuryanti, Umi, dan Badrun Kartowagiran, "Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7.2 (2016), 232–45 <<https://doi.org/10.21831/jpk.v6i2.12055>>