

Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 2D Praktik Manasik Haji Pada Paud Hubullah Kelurahan Timbangan Kecamatan Indralaya Utara

Mulya Jingga¹, Azizah Husin², Mega Nurrisalia³

Program Studi Pendidikan Masyarakat, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya

Jl. Raya Palembang - Prabumulih No.KM. 32, Indralaya Indah, Kec. Indralaya, Kabupaten Ogan Ilir, Sumatera Selatan 30862

E-mail: jinggakyungso@gmail.com, azizahhusin@fkip.ac.id

Abstract : *The purpose of the study was to find out how the development of 2D animated video learning media for the practice of Hajj manasik at Hubullah PAUD in Timbangan village, North Indralaya District which is valid and practical. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The results showed that the 2D animated video media developed was valid and also practical in improving children's understanding of the sequence and procedures for performing the Hajj rituals. Validation carried out by experts including media experts, material experts and linguists on average reached a percentage score of 93.7% with the category "very valid" and has been tested on Hubullah PAUD students with two stages, namely the individual trial stage and small group trials, both of which get a score of 100% with the category "very practical". Thus, this learning media can be used as an innovative alternative in introducing the practice of Hajj manasik to early childhood.*

Keywords: *Learning Media, 2D Animation Video, Hajj Manasik, PAUD, Early Childhood*

Tujuan Penelitian untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran video animasi 2D praktik manasik haji pada PAUD Hubullah kelurahan Timbangan, Kecamatan Indralaya Utara yang valid dan praktis. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi 2D yang dikembangkan valid dan juga praktis dalam meningkatkan pemahaman anak-anak terhadap urutan dan tata cara pelaksanaan manasik haji. Validasi dilakukan oleh para ahli diantaranya ahli media, ahli materi dan ahli bahasa rata-rata mencapai skor persentase 93,7% dengan kategori "sangat valid" serta telah diuji cobakan kepada peserta didik PAUD Hubullah dengan dua tahapan yaitu tahap uji coba perorangan dan uji coba small group yang keduanya mendapatkan skor 100% dengan kategori "sangat praktis". Dengan demikian, media pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai alternatif inovatif dalam memperkenalkan praktik manasik haji kepada anak usia dini.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Video Animasi 2D, Manasik Haji, PAUD, Anak Usia Dini

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membentuk karakter dan kecerdasan anak sejak usia dini. Menurut Husin (2019), pendidikan adalah usaha yang dilakukan orang dewasa atau guru untuk menanamkan pengetahuan, nilai-nilai, sikap, perilaku, dan kecakapan kepada anak-anak. Pendidikan, baik formal, informal, maupun nonformal, memiliki peran penting dalam mempersiapkan generasi yang berkualitas dan berakhlak mulia (Nopiyanti & Husin, 2021). Khususnya, pendidikan anak usia dini memiliki peranan yang sangat strategis dalam mendukung aspek tumbuh kembang anak, termasuk aspek moral dan agama (Husin, 2019).

Di Indonesia, pendidikan agama merupakan bagian integral dari pendidikan anak usia dini, yang bertujuan menanamkan nilai-nilai keimanan dan ketaatan sejak dini. Salah satu kegiatan yang mendukung aspek ini adalah penyelenggaraan praktik manasik haji di lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD). PAUD Hubullah, yang berlokasi di Jl. Lintas Sumatra No. 468, Timbangan, Kecamatan Indralaya Utara, menjadi salah satu contoh lembaga yang mengutamakan pendidikan agama melalui kegiatan manasik haji (Wawancara dengan kepala sekolah, 2023).

Namun, kendala utama yang dihadapi adalah terbatasnya fasilitas dan media yang memadai untuk menyampaikan materi praktik manasik haji secara menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak usia dini. Penyampaian secara verbal saja seringkali kurang efektif karena keterbatasan daya tangkap dan perhatian anak-anak yang masih sangat visual dan interaktif (Nengsih, 2022). Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menarik perhatian, meningkatkan pemahaman, dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak-anak.

Dalam hal ini, pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi 2D menjadi solusi yang menjanjikan. Video animasi mampu menyajikan materi secara visual dan audio secara bersamaan, sehingga dapat memvisualisasikan proses manasik haji secara menarik dan mudah dipahami (Hariyati & Nurhafizah, 2023). Selain itu, media ini juga mampu mengatasi keterbatasan fasilitas fisik dan memberikan pengalaman belajar yang interaktif serta menyenangkan.

Kebaruan dari penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi 2D yang secara spesifik dirancang untuk praktik manasik haji pada tingkat pendidikan anak usia dini. Sebelumnya, media pembelajaran yang digunakan dalam konteks ini umumnya berbentuk ceramah atau gambar statis, sehingga kurang mampu menarik perhatian anak-anak dan memvisualisasikan proses ibadah secara lengkap dan menarik. Dengan adanya inovasi video animasi 2D ini, diharapkan mampu menjadi media yang lebih efektif, inovatif, dan menyenangkan dalam memperkenalkan tata cara pelaksanaan ibadah haji kepada anak usia dini.

Urgensi dari penelitian ini sangat tinggi mengingat pentingnya menanamkan nilai-nilai keagamaan sejak dini, terutama melalui pengalaman visual yang menyenangkan dan mudah diingat. Selain itu, fasilitas dan media yang inovatif sangat dibutuhkan untuk mendukung keberhasilan pembelajaran agama di lembaga pendidikan anak usia dini, terutama di daerah yang masih terbatas akses terhadap media pembelajaran modern.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi 2D tentang praktik manasik haji yang valid dan praktis digunakan di PAUD Hubullah, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan pengalaman belajar anak usia dini dalam mengenal ibadah haji secara visual, interaktif, dan menyenangkan. Lebih jauh lagi, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media inovatif yang dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran agama di tingkat PAUD, mendukung guru dan orang tua dalam memperkenalkan praktik ibadah secara efektif dan menarik bagi anak-anak.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) untuk menghasilkan produk media pembelajaran berupa video animasi 2D tentang praktik manasik haji yang valid dan praktis digunakan di lingkungan PAUD Hubullah. Pemilihan metode ini didasarkan pada kebutuhan untuk merancang dan menguji media yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini, sehingga dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran (Sugiyono, 2017). Dalam pelaksanaannya, penelitian ini mengadopsi model pengembangan ADDIE, yang merupakan salah satu model sistematis dan terstruktur dalam pengembangan instruksional (Hidayat et al., 2021). Model ADDIE terdiri dari lima tahap utama, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Namun, dalam penelitian ini, peneliti hanya memfokuskan proses hingga tahap Implementation, dengan tujuan utama menghasilkan media yang valid dan praktis, sehingga tahap evaluasi menyeluruh terhadap hasil penggunaan media dilakukan secara terbatas.

Populasi dalam penelitian ini meliputi seluruh pendidik dan peserta didik yang aktif di PAUD Hubullah, yang terletak di Kelurahan Timbangan, Kecamatan Indralaya Utara, Kabupaten Ogan Ilir. Subjek penelitian terdiri dari lima orang pendidik dan tiga puluh sembilan peserta didik yang terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Pemilihan lokasi dan subjek dilakukan secara purposive, berdasarkan pertimbangan bahwa sekolah tersebut belum memiliki media pembelajaran praktik manasik haji berbasis video animasi dan belum tersedia fasilitas praktik khusus, sehingga media yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi solusi inovatif dan relevan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Creswell, 2014).

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini beragam sesuai dengan tahapan pelaksanaan. Pada tahap awal, digunakan pedoman observasi dan wawancara untuk mendalami permasalahan serta kebutuhan di lapangan terkait pelaksanaan praktik manasik haji. Pada tahap validasi produk, digunakan angket yang disusun untuk dinilai oleh tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Instrumen ini menilai aspek kualitas isi materi, tampilan visual, kelayakan bahasa, serta kepraktisan media secara keseluruhan.

Selanjutnya, pada tahap uji coba produk, digunakan angket tanggapan dari guru dan peserta didik untuk mengukur respons terhadap media video animasi yang dikembangkan, terutama dari segi daya tarik, kepraktisan, dan efektivitasnya dalam proses pembelajaran.

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara langsung dengan kepala sekolah dan pendidik untuk mendapatkan gambaran mendalam tentang kendala dan kebutuhan pembelajaran. Selain itu, data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian ahli terhadap media, dan dari tanggapan peserta didik terhadap media yang telah diuji coba. Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dianalisis secara deskriptif untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan media, serta kebutuhan pengembangan lebih lanjut (Creswell, 2014). Sedangkan data kuantitatif, terutama hasil angket validasi dan tanggapan, dianalisis dengan menghitung persentase nilai penilaian dan dikategorikan sesuai standar kevalidan, yaitu sangat valid, valid, cukup valid, kurang valid, atau tidak valid (Hidayat et al., 2021).

Prosedur penelitian mengikuti tahapan model ADDIE secara garis besar. Tahap pertama, Analysis, dilakukan melalui observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan dalam pelaksanaan praktik manasik haji di PAUD Hubullah. Tahap kedua, Design, mencakup perancangan konsep media, termasuk penentuan tujuan pembelajaran, desain karakter animasi, alur cerita, serta konten video yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Pada tahap ketiga, Development, media animasi 2D dikembangkan berdasarkan desain yang telah dirancang, kemudian divalidasi oleh ahli materi, media, dan bahasa untuk memastikan kualitas dan kelayakannya. Tahap keempat, Implementation, meliputi uji coba media secara bertahap kepada peserta didik, mulai dari uji perseorangan hingga kelompok kecil, guna memastikan keberterimaan dan efektivitas media dalam konteks nyata (Sugiyono, 2017; Hidayat et al., 2021).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di PAUD Hubullah, yang berlokasi di Jl. Lintas Sumatra No. 468, Kelurahan Timbangan, Kecamatan Indralaya Utara, Kabupaten Ogan Ilir, Sumatera Selatan. PAUD Hubullah merupakan lembaga pendidikan anak usia dini yang aktif menyelenggarakan kegiatan pembelajaran bagi anak-anak usia 3 hingga 6 tahun. PAUD ini memiliki fokus utama pada pendidikan moral dan keagamaan, termasuk rutin mengadakan pembelajaran praktik ibadah seperti manasik haji. Namun, fasilitas praktik manasik haji di PAUD ini masih terbatas, sehingga menjadi dasar dilaksanakannya penelitian pengembangan media video animasi 2D untuk mendukung pembelajaran tersebut. PAUD ini memiliki peserta didik sebanyak 39 orang dan 5 orang pendidik termasuk kepala sekolah.

Penelitian ini dilaksanakan menggunakan model pengembangan ADDIE yang difokuskan menjadi empat tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation. Setiap tahapan dilakukan secara berurutan dan sistematis untuk menghasilkan produk media pembelajaran berupa video animasi 2D praktik manasik haji yang valid, praktis, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik PAUD. Berikut penjelasan hasil penelitian berdasarkan masing-masing tahapan tersebut.

A. Tahap Analysis (Analisis)

Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengetahui kebutuhan pendidik akan perangkat pembelajaran yang digunakan di sekolah sebagai pedoman guru dalam melaksanakan proses pembelajaran Rantina, M., (2023). Tahap pertama dalam model ADDIE adalah analisis kebutuhan. Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi langsung di PAUD Hubullah Kelurahan Timbangan, Kecamatan Indralaya Utara, untuk mengetahui kondisi nyata pelaksanaan pembelajaran praktik manasik haji. Berdasarkan hasil observasi, diperoleh informasi bahwa pelaksanaan pembelajaran praktik manasik haji di PAUD tersebut selama ini hanya menggunakan metode ceramah dan penjelasan verbal dari guru. Tidak terdapat media visual atau alat peraga praktik manasik haji yang tersedia di sekolah. Akibatnya, peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi karena anak usia dini memiliki keterbatasan dalam menerima informasi abstrak tanpa bantuan visual.

Selanjutnya, peneliti juga melakukan wawancara dengan kepala sekolah dan pendidik PAUD Hubullah. Dari hasil wawancara tersebut, diketahui bahwa pendidik menyadari pentingnya pengenalan praktik manasik haji kepada anak usia dini. Namun, keterbatasan fasilitas tempat untuk melaksanakan praktik manasik haji tersebut dan media pembelajaran menjadi kendala utama dalam pelaksanaan kegiatan. Selain itu, pendidik juga menyatakan bahwa peserta didik lebih menyukai kegiatan pembelajaran yang menggunakan media bergambar, bergerak, serta memiliki suara narasi, karena lebih menarik perhatian dan membantu anak memahami konsep abstrak seperti tata cara ibadah haji. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa diperlukan pengembangan media pembelajaran video animasi 2D praktik manasik haji yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik PAUD.

B. Tahap Design (Perancangan)

Setelah tahap analisis kebutuhan dilakukan, peneliti melanjutkan ke tahap desain, yaitu tahap perancangan media video animasi 2D. Pada tahap ini, peneliti menyusun konsep media yang akan dikembangkan, mulai dari penentuan tujuan pembelajaran, alur cerita, pemilihan karakter animasi, hingga perancangan visual dan audio. Tujuan pembelajaran yang disusun

menekankan pada pengenalan tahapan manasik haji secara sederhana, agar anak-anak mampu memahami urutan ibadah haji secara visual dan menarik.

Desain alur cerita dalam video animasi disusun secara berurutan sesuai tahapan ibadah haji, mulai dari berpakaian ihram, niat, wukuf di Arafah, lempar jumrah, tawaf, sai, hingga tahallul. Setiap tahapan divisualisasikan dalam bentuk gambar bergerak dengan karakter anak-anak, lokasi Ka'bah, padang Arafah, Mina, dan tempat-tempat manasik haji lainnya yang dibuat dengan warna-warna cerah. Selain itu, peneliti juga menyesuaikan desain media dengan perkembangan kognitif peserta didik PAUD, yaitu dengan membuat durasi video tidak lebih dari 6–8 menit agar tetap dalam rentang perhatian anak usia 3–6 tahun.

Aspek audio dalam video juga dirancang secara khusus, menggunakan narasi dengan bahasa sederhana dan kalimat pendek yang mudah dipahami anak usia dini. Musik latar dipilih yang bernuansa islami namun tetap ceria dan lembut, agar suasana pembelajaran tetap menyenangkan dan tidak membosankan. Pada tahap desain ini, seluruh elemen media dipastikan telah sesuai dengan prinsip-prinsip pengembangan media pembelajaran anak usia dini.

C. Tahap Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan dimulai dengan pembuatan produk awal video animasi 2D praktik manasik haji sesuai desain yang telah disusun sebelumnya. Video animasi diproduksi menggunakan perangkat lunak yaitu aplikasi Adobe Illustrator dan AfterEffects sehingga menghasilkan animasi digital yang menampilkan gambar bergerak, warna cerah, karakter anak-anak, dan narasi suara. Setelah produk awal selesai dibuat, media video animasi tersebut kemudian melalui proses validasi oleh tiga orang ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.

Validasi oleh ahli materi dilakukan untuk menilai kesesuaian isi materi praktik manasik haji dengan rukun dan tata cara ibadah haji dalam ajaran Islam. Hasil validasi ahli materi menunjukkan nilai kelayakan sebesar 93,03%, dengan kategori sangat layak. Beberapa saran yang diberikan oleh ahli materi terkait penyesuaian istilah agama dan penyederhanaan konsep manasik untuk anak usia dini langsung diperbaiki dalam produk video.

Selanjutnya, validasi ahli media bertujuan untuk menilai tampilan visual, animasi, warna, kejelasan gambar, serta kualitas desain animasi. Hasil validasi ahli media menunjukkan nilai kelayakan sebesar 93,08%, dengan kategori sangat layak. Ahli media memberikan beberapa saran terkait kehalusan transisi gambar dan harmonisasi warna agar lebih nyaman dilihat oleh anak-anak.

Kemudian, validasi ahli bahasa dilakukan untuk menilai kelayakan bahasa narasi yang digunakan dalam video. Hasil validasi menunjukkan nilai kelayakan sebesar 94%, dengan kategori sangat layak. Ahli bahasa menyarankan penyesuaian beberapa istilah keagamaan agar lebih akrab di telinga anak usia dini, tanpa mengurangi makna ibadah. Setelah seluruh proses validasi dilakukan, produk video animasi diperbaiki sesuai masukan para ahli sebelum dilanjutkan ke tahap implementasi.

D. Tahap Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi merupakan tahap uji coba produk video animasi 2D praktik manasik haji kepada peserta didik PAUD Hubullah. Uji coba dilakukan dalam beberapa tahap, yaitu uji coba perseorangan, dan uji coba kelompok besar. Pada uji coba perseorangan, media diuji kepada tiga anak untuk melihat tanggapan awal peserta didik terhadap tampilan dan isi video. Hasilnya menunjukkan bahwa anak-anak antusias, memahami isi video, serta mampu menyebutkan kembali tahapan manasik haji.

Tahap terakhir adalah uji coba kelompok besar, yang diikuti oleh seluruh peserta didik PAUD Hubullah. Hasilnya menunjukkan bahwa media video animasi memperoleh respon peserta didik terhadap video animasi mencapai 100%, juga dalam kategori sangat praktis. Hal ini membuktikan bahwa media video animasi yang dikembangkan mampu menarik perhatian peserta didik, memudahkan pemahaman materi manasik haji, serta membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran secara visual, menarik, dan interaktif.

Pembahasan

Pendidikan anak usia dini diselenggarakan dengan menitikberatkan pada aspek pertumbuhan dan perkembangan anak sejak usia dini (06 tahun). Pertumbuhan dan perkembangan anak di stimulasi dengan pembelajaran sesuai dengan minat dan gaya belajarnya Nurrisalia, M. at al, (2022).

Pendidikan anak usia dini juga merupakan tempat untuk mengembangkan kualitas sumber daya manusia pada jenjang paling awal. Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini sangatlah penting karena merupakan langkah pertama dalam pengembangan kepribadian dan kapasitas kebajikan anak Nopiyanti & Husin, (2021). PAUD Hubullah merupakan salah satu contoh PAUD yang ada di Jl. Lintas Sumatra No.468, Timbangan, Kecamatan Indralaya Utara, Kabupaten Ogan Ilir, Kualitas sumber daya manusia dapat dibentuk mulai dari jenjang pendidikan paling awal atau dengan kata lain pendidikan anak usia dini. Maka dari itu, sangat penting penyelenggaraan pendidikan anak usia dini sebagai pondasi awal untuk membentuk kepribadian dan kemampuan anak supaya memiliki kualitas yang baik (Sonia Indika et al., 2023) sejalan dengan pendapat tersebut menurut Nurrisalia, M., & Nengsih, Y.

K. (2022) Usia dini merupakan usia di mana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Usia dini disebut sebagai usia emas (golden age)

Dalam penelitian ini, model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE, yang terdiri atas lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Namun, perlu ditegaskan bahwa penelitian ini hanya dilaksanakan sampai pada tahap keempat, yaitu tahap Implementation. Tahap Evaluation yang seharusnya menjadi tahapan akhir dalam model ADDIE tidak dilakukan secara menyeluruh dalam penelitian ini. Hal ini disesuaikan dengan tujuan penelitian, yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi 2D praktik manasik haji yang valid dan praktis digunakan di PAUD Hubullah, tanpa menguji keefektifan media tersebut terhadap hasil belajar peserta didik secara lebih luas. Model ini dipilih karena dinilai sistematis dan sesuai dengan proses pengembangan media pembelajaran, khususnya media video animasi 2D untuk anak usia dini (Sholahunnisa & Insani, 2024; Ratna Dewi et al., 2021; Aprilianto et al., 2022)

Dengan demikian, fokus utama penelitian ini adalah untuk menilai kevalidan dan kepraktisan media, yang diperoleh melalui hasil validasi ahli dan uji coba terbatas kepada peserta didik. Validitas media diukur melalui penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa terhadap isi materi, tampilan visual, serta kesesuaian bahasa yang digunakan. Sementara itu, kepraktisan media diukur melalui uji coba kepada peserta didik PAUD Hubullah, yang menilai sejauh mana media video animasi 2D ini mudah digunakan, menarik, serta mampu membantu penyampaian materi praktik manasik haji

Media pembelajaran video animasi 2D praktik manasik haji yang dikembangkan dinyatakan valid dan praktis. Validitas media diperoleh melalui uji validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, dengan skor 93,7% hasil penilaian yang masuk dalam kategori “Sangat valid” setelah dilakukan revisi sesuai saran. Selain itu, kepraktisan media diuji melalui uji coba perorangan dan kelompok kecil di PAUD Hubullah, yang menunjukkan respon anak-anak sangat positif. Mereka menilai video animasi menarik, mudah dipahami, serta membantu dalam mengenalkan tahapan manasik haji secara menyenangkan. Skor kepraktisan yang diperoleh pun berada pada kategori “Sangat Praktis.” Dengan skor 100% Demikian, media pembelajaran ini dinyatakan valid dan juga praktis untuk digunakan sebagai alternative sarana belajar praktik manasik haji bagi anak usia dini di PAUD Hubullah.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi 2D praktik manasik haji di PAUD Hubullah telah berhasil memenuhi kriteria kevalidan dan kepraktisan. Media tersebut memperoleh skor validasi dari

ahli materi, media, dan bahasa masing-masing di atas 93%, termasuk kategori “sangat valid”. Selain itu, uji coba kepada peserta didik menunjukkan bahwa media ini menarik, mudah dipahami, dan mampu meningkatkan pemahaman anak-anak terhadap urutan serta tata cara pelaksanaan ibadah haji secara visual dan interaktif. Dengan demikian, media video animasi 2D ini dapat dijadikan alternatif inovatif dalam pengenalan praktik ibadah haji kepada anak usia dini, sekaligus menjadi solusi terhadap keterbatasan fasilitas praktik nyata di PAUD.

Namun, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, antara lain: (1) pengujian efektivitas media terhadap hasil belajar peserta didik belum dilakukan secara mendalam karena proses penelitian hanya sampai tahap implementasi dan belum memasuki tahap evaluasi akhir; (2) durasi uji coba yang terbatas dan tidak melibatkan pengamatan jangka panjang terhadap dampak penggunaan media secara berkelanjutan; dan (3) pengembangan media ini hanya difokuskan pada aspek kevalidan dan kepraktisan, sehingga belum mengukur pengaruhnya terhadap peningkatan aspek kompetensi dan sikap anak secara komprehensif.

Saran bagi peneliti selanjutnya adalah: (1) melakukan studi lanjutan untuk mengukur efektivitas media terhadap hasil belajar dan perubahan sikap anak setelah penggunaan media secara berkelanjutan; (2) mengembangkan media yang lebih variatif dan interaktif, misalnya dengan menambahkan fitur permainan edukatif atau kuis untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman anak; (3) melakukan penelitian di berbagai lembaga PAUD dengan karakteristik berbeda untuk mengetahui keefektifan dan keberterimaan media secara luas; dan (4) menyesuaikan media dengan perkembangan teknologi terbaru, seperti penggunaan augmented reality (AR) atau virtual reality (VR), agar pengalaman belajar anak semakin menyenangkan dan mendalam.

Dengan pengembangan dan penelitian lebih lanjut, diharapkan media pembelajaran ini dapat menjadi salah satu inovasi yang efektif dan mampu mendukung proses pembelajaran agama anak usia dini secara lebih luas dan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrilia, L., Neviyarni, Arief, D., & Amini, R. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 710–721.
- Aprilianto, P., Wijoyo, S. H., & Amalia, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 2 Dimensi dengan Model ADDIE pada Mata Pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video Kelas XII Multimedia SMKN 12 Malang. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 9(6), 1137.
- Cholik, M., & Umaroh, S. T. (2023). Pemanfaatan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Di Era Digital. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran*

Informatika), 8(2), 704–709.

- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. SAGE Publications.
- Fatika, L. F., & Nawawi, M. R. (2024). Penggunaan Website Sebagai Penggunaan Website Sebagai Media Informasi Bagi Jamaah yang Hendak. *XV*, 45–60.
- Fatmawati, E., Mauludea, H., Ramadhan Muhamad Alatri, F., & Husin, H. (2023). Analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis video pada pelajaran ilmu pengetahuan sosial. *Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains*, 12(1), 190–196.
- Festiawan, R. (2020). *Belajar dan pendekatan pembelajaran*. Universitas Jenderal Soedirman.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97.
- Firmansyah, I., & Triwahyuni, H. (2022). Definisi Pembelajaran Nasution. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(1), 31–38.
- Hariyati, S. B., & Nurhafizah, N. (2023). Pengembangan Video Animasi terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 1024–1034. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.4033>
- Hasmalena, H., Syafdaningsih, S., Laihat, L., Kurniah, N., Zulaiha, D., Siregar, R. R., Pagarwati, L. D. A., & Noviyanti, T. (2023). Pengembangan Media Video Animasi 2D Materi Regulasi Diri untuk Masa Transisi ke SD. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 637–646.
- Hidayat, F., et al. (2021). Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Jurnal Edukasi dan Teknologi*, 7(2), 123–138.
- Husin, A. (2019). Pengetahuan Guru Terhadap Potensi Sekolah untuk Pendidikan Nilai Lingkungan Hidup. *National Conference on Mathematics Education 2019*, 1(1), 234–242.
- Kiftia, S. M., & Rukmi, A. S. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Keterampilan Menyimak Teks Eksplanasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPGSD)*, 10(8), 1763–1776.
- Kurniawan, D., Asrial, & Alirmansyah. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2 Dimensi Pada Pembelajaran Ips Topik Ada Apa Saja Di Bumi Kita Kelas V Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 5(2), 308–315.
- Maligana, M. D. W., & Rochmawati, I. (2022). Desain Video Animasi 2 Dimensi Kisah Perjuangan Martha Khristina Tiahahu. *DIVAGATRA - Jurnal Penelitian Mahasiswa Desain*, 2(2), 257–272.
- Masykuroh, K., & Dara Fatmilatun. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hemat Energi Listrik Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(1), 144–152.

- Mirza, I. (2022). Tujuan Pembelajaran Berlandaskan Konsep Pendidikan Jiwa Merdeka Ki Hajar Dewantara Taufik. 4(11), 177–184.
- Nafisah R, N. Z., & Syamsudin, A. (2023). Perbedaan Tingkat Konsentrasi dalam Penyelesaian Puzzle oleh Anak Usia 3-4 Tahun antara yang Merangkak dan Tidak Merangkak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2).
- Nengsih, Y. K., Husin, A., Handrianto, C., Rantina, M., & Arahmat, R. (2023). *Pengelolaan pembelajaran program pendidikan luar sekolah*. Bening Media Publishing.
- Nengsih, Y. K., Nurrizalia, M., Waty, E. R. K., Pd, M., & Shomedran, S. P. (2022). *Buku ajar media dan sumber belajar pendidikan luar sekolah*. Bening Media Publishing.
- Nopiyanti, H., & Husin, A. (2021). Keterlibatan Orang Tua dalam Pendidikan Anak pada Kelompok Bermain. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 5(1), 1–8.
- Nurhasanah, A., & Alfurqan. (2024). Penggunaan Media Video Animasi dalam Pembelajaran Manasik Haji di PAUD Mawar. *Tazakka: Jurnal Pendidikan Dan Keislaman*, 2(02), 92–106.
- Nurrizalia, M., & Nengsih, Y. K. (2022). *Buku Ajar Pengelolaan Pendidikan Anak Usia Dini Jalur Nonformal*. Bening Media Publishing.
- Ratna Dewi, N. W. U., Asril, N. M., & Wirabrata, D. G. F. (2021). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan pada Anak Usia Dini Melalui Video Animasi. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 99.
- Rantina, M., Utami, F., & Nurrizalia, M. (2023). Modul Ajar Digital Berbasis Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(2), 136–150.
- Rizky Fadilla, A., & Ayu Wulandari, P. (2023). Literature Review Analisis Data Kualitatif: Tahap Pengumpulan Data. *Mitita Jurnal Penelitian*, 1(3), 34–46.
- Saleh, & Syahrudin, D. (2023). *Media Pembelajaran*.
- Sari, I. P., Syafdaningsih, M. P., Hasmalena, M. P., & Husin, A. (2020). Pengaruh media flaschard terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok a di tk it izzudin palembang.
- Sholahunnisa, A., & Insani, N. H. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 2 Dimensi Berbasis Computing dan Slideshow Materi Cerita Rakyat Semarang. *Piwulang : Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 12(1), 25–34.
- Sofiah Sofiah, & Nur Aliyah. (2024). Peran Interaksi Sosial Terhadap Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 3(3), 39–45.
- Sonia Indika, Nurrizalia, M., & Husin, A. (2023). Identifikasi Bentuk Permasalahan Di Satuan Paud Al-Mitra Desa Meranjat Ii Indralaya Selatan. *PANDU : Jurnal Pendidikan Anak Dan Pendidikan Umum*, 1(3), 134–143.
- Sugiantara, I. P., Listarni, N. M., & Pratama, K. (2024). Urgensi Pengembangan Media

Pembelajaran Lingkaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Literasi Digital*, 4(1), 73–80.

Sugiyono. (2017). *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Sumakul, H. I., Tendean, S. V., & Lonto, A. L. (2024). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai Media Pembelajaran. *Tumoutou Social Science Journal*, 1(1), 21–30. <https://doi.org/10.61476/xy1xwh12>

Sutriani, E., & Octaviani, R. (2019). Topik: Analisis Data Dan Pengecekan Keabsahan Data. *INA-Rxiv*, 1–22.

Tibahary, A. R. (2018). Model Pembelajaran Inovatif. 1(03), 54–64.

Wahyuni, A., Nst, S. H., Nasution, F. F., Hamidah, P., & Rahmah, F. A. (2024). Peran Kegiatan Manasik Haji Pada Perkembangan Agama Dan Moral Anak Usia Dini Di Ra Arafah Sipolu-Polu. *Adiba: Journal of Education*, 4(3), 402–412.

Walangadi, H., & Pratama, W. P. (2020). Improving students' learning understanding using 2d animated video media. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 4(3), 201–208.

Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230.

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.

Zharfa Banuaji, S., Rahmansyah, A., & Komunikasi Visual, D. (2023). Perancangan Storyboard Dalam Animasi 2D

Zulpina, Z., & Novebri, N. (2022). Pelatihan Manasik Haji Bagi Anak Usia Dini di TK Az-Zalfa Panyabungan. *Journal of Community Dedication and Development*, 2(1).