

**IMPLEMENTASI PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI ISLAMI DALAM
PEMBELAJARAN KISAH NABI DAN RASUL PADA ANAK USIA DINI
DI RA PERWANIDA 2 PALEMBANG**

Nadia Sastia Putri¹, Amir Hamzah², Muhtarom³

^{1,2,3}PIAUD FITK Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

¹nadiasastiaputri03@gmail.com, ²amirhamzah_uin@radenfatah.ac.id,

³muhtahrom_uin@radenfatah.ac.id

ABSTRACT

Learning the stories of Prophets and Messengers for early childhood requires engaging learning media so that Islamic values can be well understood. One of the media that can be utilized is Islamic animated video. This study aims to examine the implementation of Islamic animated video media in learning the stories of Prophets and Messengers for early childhood at RA Perwanida 2 Palembang. This research employed a qualitative approach with a descriptive method. Data collection techniques included observation, interviews, and documentation. The results indicate that the use of Islamic animated video media was implemented through several stages, namely lesson planning by preparing the Daily Lesson Plan (RPPH), learning implementation through the presentation of Islamic animated videos according to the learning theme, and learning evaluation through question-and-answer activities and observation of children's responses. The use of this media was able to increase children's learning interest, attention, and understanding of the stories of Prophets and Messengers. Therefore, Islamic animated video media is effective to be applied as a learning medium for early childhood at RA Perwanida 2 Palembang.

Keywords: Islamic animated video, stories of Prophets and Messengers, early childhood.

ABSTRAK

Pembelajaran kisah Nabi dan Rasul pada anak usia dini memerlukan media yang menarik agar nilai-nilai keislaman dapat dipahami dengan baik. Salah satu media yang dapat digunakan adalah video animasi Islami. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi penggunaan media video animasi Islami dalam pembelajaran kisah Nabi dan Rasul pada anak usia dini di RA Perwanida 2 Palembang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi Islami dilaksanakan melalui tahap perencanaan pembelajaran dengan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), pelaksanaan pembelajaran dengan pemutaran video animasi Islami sesuai tema, serta evaluasi pembelajaran melalui tanya jawab dan pengamatan terhadap respons anak.

Penggunaan media ini mampu meningkatkan minat belajar, perhatian, dan pemahaman anak terhadap kisah Nabi dan Rasul. Dengan demikian, media video animasi Islami efektif digunakan sebagai media pembelajaran pada anak usia dini di RA Perwanida 2 Palembang.

Kata Kunci: Video Animasi Islami, Kisah Nabi dan Rasul, Anak Usia Dini.

A. Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan upaya pembinaan bagi anak usia 0–6 tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan fisik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, moral, dan spiritual sebagai bekal memasuki pendidikan selanjutnya. Masa anak usia dini dikenal sebagai *golden age*, yaitu periode emas perkembangan yang sangat menentukan kehidupan anak di masa depan. Oleh karena itu, pembelajaran PAUD harus disesuaikan dengan tahap perkembangan anak, bersifat konkret, menyenangkan, berorientasi pada bermain, serta menghargai keunikan setiap anak.

Pembelajaran di PAUD didasarkan pada landasan filosofis, psikologis, pedagogis, dan yuridis, sebagaimana diatur dalam Permendikbud Nomor 137 dan 146 Tahun 2014. Prinsip pembelajaran PAUD menekankan pendekatan

tematik-integratif, kontekstual, berpusat pada anak, serta pengembangan kecerdasan jamak. Aspek perkembangan anak meliputi nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni.

Pembelajaran kisah Nabi dan Rasul di PAUD merupakan salah satu strategi efektif dalam menanamkan nilai keimanan dan akhlak mulia melalui metode bercerita, bermain, dan keteladanan. Kisah Nabi dan Rasul mengandung nilai moral, spiritual, dan sosial yang relevan dengan karakteristik anak usia dini. Secara filosofis, teologis, psikologis, dan pedagogis, metode kisah sangat sesuai untuk menyampaikan nilai-nilai abstrak secara konkret dan menyenangkan. Tujuan pembelajaran ini adalah menanamkan keimanan, membentuk akhlak mulia, serta mengembangkan kemampuan bahasa, kognitif, dan sosial-emosional anak.

Seiring perkembangan teknologi dan tuntutan era Revolusi Industri 4.0 serta Society 5.0, pembelajaran berbasis digital menjadi kebutuhan penting dalam dunia pendidikan, termasuk PAUD. Media digital seperti video animasi dinilai mampu meningkatkan motivasi, pemahaman, kreativitas, dan interaksi belajar anak. Namun, implementasi pembelajaran digital di PAUD masih menghadapi berbagai kendala, seperti keterbatasan infrastruktur, rendahnya literasi digital guru, kualitas konten animasi Islami yang belum optimal, ketidaksesuaian materi dengan tahap perkembangan anak, serta risiko *screen time* berlebihan.

Di RA Perwanida 2 Palembang, ditemukan beberapa permasalahan dalam penerapan media video animasi Islami, antara lain keterbatasan perangkat dan akses internet, kurangnya kesiapan guru dalam mengintegrasikan media digital secara pedagogis, serta belum optimalnya pemilihan konten animasi yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Kondisi ini menunjukkan perlunya pengembangan dan implementasi media video animasi Islami yang lebih terarah, edukatif, dan sesuai dengan kebutuhan anak.

Berdasarkan kondisi tersebut, pengembangan dan implementasi media video animasi Islami dalam pembelajaran kisah Nabi dan Rasul menjadi penting dan relevan untuk meningkatkan pemahaman anak terhadap nilai-nilai keislaman, membantu guru dalam menyampaikan materi secara menarik, serta mendukung peningkatan kualitas pembelajaran berbasis teknologi. Penelitian ini berfokus pada implementasi penggunaan media video animasi Islami dalam pembelajaran kisah Nabi dan Rasul pada anak usia dini di RA Perwanida 2 Palembang, dengan tujuan mengetahui proses pelaksanaan, hasil evaluasi, serta faktor pendukung dan penghambatnya.

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat teoritis dalam pengembangan keilmuan pendidikan Islam dan teknologi pembelajaran, serta manfaat praktis bagi anak, guru, lembaga pendidikan, dan peneliti selanjutnya dalam pengembangan media pembelajaran Islami yang relevan dengan era digital.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian bertujuan memahami secara mendalam proses implementasi penggunaan media video animasi Islami dalam pembelajaran kisah Nabi dan Rasul pada anak usia dini di RA Perwanida 2 Palembang. Penelitian kualitatif dilakukan dalam kondisi alamiah (natural setting), dengan peneliti sebagai instrumen utama yang secara langsung terlibat dalam pengumpulan dan analisis data. Data dikumpulkan melalui berbagai teknik secara triangulasi, dianalisis secara induktif, dan hasilnya lebih menekankan pada makna serta pemahaman fenomena daripada generalisasi. Melalui pendekatan deskriptif, peneliti menggambarkan secara sistematis dan faktual proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi penggunaan media video animasi Islami dalam pembelajaran.

Penelitian dilaksanakan di RA Perwanida 2 Palembang yang berlokasi di Jalan Inspektur Marzuki, Komplek MAN 3 Pakjo, Kelurahan Siring Agung, Kecamatan Ilir Barat I, Kota Palembang. Lokasi ini dipilih

karena telah menerapkan media video animasi Islami dalam pembelajaran kisah Nabi dan Rasul, sehingga sesuai dengan fokus penelitian. Waktu penelitian dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 selama kurang lebih satu minggu, dimulai dari observasi awal hingga tahap wawancara dan analisis data.

Subjek penelitian terdiri dari guru kelas dan peserta didik usia dini di RA Perwanida 2 Palembang, sedangkan objek penelitian adalah implementasi penggunaan media video animasi Islami dalam pembelajaran kisah Nabi dan Rasul. Objek tersebut mencakup tiga aspek utama, yaitu tahap perencanaan pembelajaran, tahap pelaksanaan penggunaan media, serta tahap evaluasi hasil pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tiga cara utama. Pertama, observasi langsung untuk mengamati proses pembelajaran, cara guru menyiapkan dan menggunakan media, serta respon anak selama kegiatan berlangsung. Kedua, wawancara yang dilakukan kepada guru dan kepala sekolah untuk memperoleh informasi mendalam mengenai perencanaan,

pelaksanaan, kendala, serta keberhasilan penggunaan media. Ketiga, dokumentasi berupa RPPH, daftar hadir, foto kegiatan, serta rekaman proses pembelajaran sebagai pelengkap dan penguat data hasil observasi dan wawancara.

Dalam penelitian ini, instrumen utama adalah peneliti sendiri yang berperan sebagai perencana, pelaksana pengumpulan data, penganalisis, dan penafsir hasil penelitian. Selain itu, digunakan instrumen pendukung berupa pedoman observasi, pedoman wawancara, dan format dokumentasi untuk membantu sistematisasi pengumpulan data. Kepekaan peneliti terhadap konteks sosial dan kemampuan menafsirkan data menjadi faktor penting dalam menghasilkan temuan yang akurat.

Teknik analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi tiga tahap utama. Pertama, reduksi data, yaitu proses pemilihan, penyederhanaan, pengelompokan, dan pengkodean data yang relevan dengan fokus penelitian. Kedua, penyajian data dalam bentuk narasi deskriptif, tabel, atau matriks agar mudah dipahami dan dianalisis. Ketiga, penarikan

kesimpulan dan verifikasi, yaitu proses interpretasi data untuk menemukan makna, pola, dan hubungan antar temuan, serta memastikan keabsahan hasil melalui pengecekan ulang dan triangulasi.

Keabsahan data dijamin melalui teknik triangulasi, yaitu triangulasi sumber (membandingkan data dari guru, kepala sekolah, dan hasil observasi), triangulasi teknik (menggabungkan observasi, wawancara, dan dokumentasi), serta triangulasi waktu (pengecekan pada waktu berbeda untuk memastikan konsistensi data). Teknik ini digunakan untuk meningkatkan validitas dan kredibilitas hasil penelitian.

Prosedur penelitian dilakukan dalam tiga tahap. Tahap persiapan meliputi studi pendahuluan, penyusunan proposal dan instrumen penelitian, serta pengurusan izin penelitian. Tahap pelaksanaan mencakup kegiatan observasi, wawancara, pengumpulan dokumentasi, serta analisis data secara bertahap. Tahap akhir meliputi verifikasi data, triangulasi, penarikan kesimpulan, dan penyusunan laporan penelitian.

Secara keseluruhan, metode penelitian ini dirancang secara sistematis dan komprehensif untuk memperoleh gambaran yang mendalam dan akurat mengenai implementasi penggunaan media video animasi Islami dalam pembelajaran kisah Nabi dan Rasul pada anak usia dini di RA Perwanida 2 Palembang.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di RA Perwanida 2 Palembang, sebuah lembaga pendidikan anak usia dini yang berada di bawah naungan organisasi Wanita Persatuan (Perwanida). Lembaga ini memiliki komitmen kuat dalam menyelenggarakan pendidikan yang berlandaskan nilai-nilai keislaman, dengan visi membentuk peserta didik yang berakhlak mulia, cerdas, kreatif, dan berkarakter Islami. Dalam mendukung proses pembelajaran, RA Perwanida 2 telah dilengkapi dengan sarana dan prasarana yang memadai, seperti ruang kelas dengan LCD proyektor, speaker aktif, serta laptop yang menunjang penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, termasuk video animasi Islami.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi penggunaan media video animasi Islami dalam pembelajaran kisah Nabi dan Rasul dilakukan secara terencana dan sistematis. Pada tahap perencanaan, guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) sebagai pedoman kegiatan belajar mengajar. Dalam RPPH tersebut, guru menentukan tema kisah Nabi dan Rasul yang akan disampaikan, menyesuaikannya dengan kompetensi dasar dan tahap perkembangan anak usia dini, serta memilih video animasi Islami yang relevan dengan materi pembelajaran. Guru juga menyiapkan pertanyaan-pertanyaan sederhana untuk kegiatan tanya jawab sebagai bentuk evaluasi awal terhadap pemahaman anak. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi Islami bukan dilakukan secara spontan, melainkan telah dirancang sebagai bagian integral dari proses pembelajaran.

Alasan pemilihan media video animasi Islami didasarkan pada pertimbangan pedagogis. Guru menilai bahwa media audio-visual lebih efektif dalam menarik perhatian anak dibandingkan metode ceramah atau cerita lisan semata. Perpaduan

unsur gambar bergerak dan suara membuat alur cerita lebih mudah dipahami, serta membantu anak mengingat pesan moral yang terkandung dalam kisah Nabi dan Rasul. Mengingat anak usia dini berada pada tahap perkembangan operasional konkret, penggunaan media visual menjadi sangat relevan untuk menjembatani materi yang bersifat abstrak agar lebih mudah dipahami.

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan melalui beberapa tahapan. Kegiatan diawali dengan apersepsi, yaitu guru mengajak anak berdiskusi ringan mengenai Nabi atau Rasul yang akan dipelajari. Selanjutnya, video animasi Islami diputar. Pada bagian tertentu, guru menghentikan tayangan untuk memberikan penjelasan tambahan dan menegaskan nilai-nilai moral yang terkandung dalam cerita. Setelah pemutaran video selesai, kegiatan dilanjutkan dengan aktivitas seperti menggambar tokoh Nabi atau meminta anak menceritakan kembali isi video dengan bahasa mereka sendiri. Pelaksanaan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berlangsung secara interaktif dan guru berperan

aktif sebagai fasilitator, bukan sekadar memutar video secara pasif.

Respon anak terhadap penggunaan media video animasi Islami sangat positif. Anak terlihat antusias, fokus, dan menunjukkan ketertarikan yang tinggi selama pembelajaran berlangsung. Beberapa anak bahkan mampu meniru dialog dalam video dan menceritakan kembali kisah Nabi dan Rasul dengan bahasa sederhana mereka. Hal ini menunjukkan bahwa media tersebut efektif dalam meningkatkan minat, perhatian, serta keterlibatan anak dalam proses pembelajaran.

Dari sisi guru, penggunaan media video animasi Islami dinilai sangat membantu dalam menyampaikan materi. Anak menjadi lebih cepat memahami isi cerita dan lebih mudah menangkap pesan moral dibandingkan jika pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah. Media ini berfungsi sebagai alat bantu yang memperjelas pesan pembelajaran dan mengurangi verbalisme, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara lebih optimal.

Evaluasi pembelajaran dilakukan melalui kegiatan tanya jawab, observasi sikap anak selama

dan setelah pembelajaran, serta melalui kegiatan lanjutan seperti menggambar dan menceritakan kembali isi kisah. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman anak sekaligus mengamati perkembangan sikap dan perilaku mereka.

Dalam pelaksanaannya, terdapat beberapa faktor penghambat, terutama kendala teknis seperti suara audio yang kurang jelas dan gangguan listrik. Selain itu, ada beberapa anak yang mudah terdistraksi sehingga memerlukan pendampingan lebih agar tetap fokus. Namun, faktor pendukung seperti ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai serta dukungan penuh dari kepala sekolah menjadi kekuatan utama dalam keberhasilan implementasi media ini.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi Islami dalam pembelajaran kisah Nabi dan Rasul di RA Perwanida 2 Palembang telah dilaksanakan secara terencana, sistematis, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Media ini terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar, memudahkan pemahaman materi,

serta memberikan dampak positif terhadap perilaku anak, seperti munculnya sikap sabar, sopan, dan meneladani akhlak Nabi dan Rasul dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, video animasi Islami dapat dinilai sebagai media pembelajaran yang relevan dan efektif dalam mendukung pendidikan karakter Islami pada anak usia dini.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang implementasi penggunaan media video animasi Islami dalam pembelajaran kisah Nabi dan Rasul di RA Perwanida 2 Palembang, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media tersebut telah dilaksanakan secara baik, terstruktur, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Guru tidak hanya menggunakan video sebagai hiburan, tetapi sebagai media pembelajaran yang dirancang secara terencana melalui penyesuaian tema, usia, dan kebutuhan perkembangan anak. Proses pembelajaran berlangsung sistematis, dimulai dari kegiatan pendahuluan (apersepsi), pemutaran video animasi Islami, pemberian penjelasan dan penekanan nilai moral oleh guru, hingga kegiatan tanya jawab serta penguatan nilai

keteladanan Nabi dan Rasul. Selama proses berlangsung, anak menunjukkan sikap antusias, fokus, dan aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Dari segi evaluasi, implementasi media video animasi Islami menunjukkan hasil yang positif. Evaluasi dilakukan melalui observasi perilaku anak, kegiatan tanya jawab sederhana, serta penilaian terhadap kemampuan anak dalam memahami dan menceritakan kembali isi kisah. Hasilnya menunjukkan bahwa media video animasi Islami efektif dalam meningkatkan pemahaman anak terhadap kisah Nabi dan Rasul, membantu anak mengenal tokoh-tokoh Nabi dan Rasul, serta menanamkan nilai-nilai akhlak mulia seperti kejujuran, kesabaran, ketaatan, dan sopan santun. Selain meningkatkan pemahaman, media ini juga terbukti mampu meningkatkan minat, perhatian, dan motivasi belajar anak dalam mengikuti pembelajaran keagamaan.

Dalam pelaksanaannya, terdapat faktor pendukung dan penghambat. Faktor pendukung meliputi ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai (seperti proyektor dan laptop), kemampuan

guru dalam mengoperasikan media pembelajaran, dukungan dari pihak sekolah, serta ketertarikan alami anak terhadap media audio-visual. Sementara itu, faktor penghambat yang dihadapi antara lain keterbatasan waktu pembelajaran, variasi video animasi Islami yang masih terbatas, serta kendala teknis seperti gangguan listrik atau perangkat yang kurang optimal.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan media video animasi Islami merupakan strategi pembelajaran yang efektif dan relevan dalam menyampaikan kisah Nabi dan Rasul kepada anak usia dini. Media ini tidak hanya membantu meningkatkan pemahaman kognitif anak, tetapi juga berkontribusi dalam pembentukan karakter dan penanaman nilai-nilai akhlak Islami sejak dini.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Al-Ghazali. (2025). *Ihya' Ulumuddin*. Beirut: Dar al-Fikr.
- Arikunto, S. (2024). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Asmawati, L. (2025). *Strategi pembelajaran anak usia dini*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Bandura, A. (2020). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Bloom, B. S. (2020). *Taxonomy of educational objectives: Cognitive domain*. New York: McKay.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (2020). *Educational research: An introduction*. New York: Longman.
- Branch, R. M. (2022). *Instructional design: The ADDIE approach*. New York: Springer.
- Bredenkamp, S., & Copple, C. (2020). *Developmentally appropriate practice in early childhood programs*. Washington, DC: NAEYC.
- Hurlock, E. B. (2020). *Perkembangan anak*. Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, E. B. (2021). *Psikologi perkembangan: Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Khadijah. (2025). *Pendidikan anak usia dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Lickona, T. (2023). *Character matters: How to help our children develop good judgment, integrity, and other essential virtues*. New York: Touchstone.
- Munir. (2020). *Pembelajaran digital (Digital learning)*. Bandung: Alfabeta.
- Mulyasa, E. (2020). *Manajemen PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Piaget, J. (2020). *Play, dreams and imitation in childhood*. New York: W.W. Norton.
- Prastowo, A. (2020). *Panduan kreatif membuat media pembelajaran inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Riyana, C. (2022). *Media pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sadiman, A. S. (2024). *Media pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Shihab, M. Q. (2022). *Membumikan Al-Qur'an*. Bandung: Mizan.
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian pendidikan (Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Y. N. (2023). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Indeks.
- Susanto, A. (2021). *Pendidikan anak usia dini (Konsep dan teori)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suyanto. (2020). *Transformasi pendidikan di era digital*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Suyanto. (2025). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Direktorat PAUD.
- Vygotsky, L. S. (2020). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Artikel in Press :**
- Karmila, D. (2025). Pengembangan media pembelajaran video animasi pada kemampuan simbolik anak usia 5–6 tahun.
- Suharyati. (2020). Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran anak usia dini di era 4.0. *Jurnal*

Pendidikan Anak Usia Dini, 4(2), 45–56.

Wijaya, A. (2020). Kesiapan guru dalam pembelajaran digital di masa pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 5(3), 121–134.

Az-Zahra, S. A. (2025). Analisis nilai moral dalam konten animasi Islami anak-anak (Skripsi, PTIQ).

Dokumen Resmi :

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2021). *Kebijakan transformasi pembelajaran digital di Indonesia*. Jakarta: Kemendikbud RI.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.