



Peningkatan Nilai Khuluqiyyah Anak Usia Dini melalui Media Video Animasi di TK Kartika XX-39 Kota Parepare

Khofifah ¹, A. Tien Asmara Palintan ²

¹²Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri Parepare,
Kota Parepare, Indonesia

Correspondence: Khofifah@iainpare.ac.id

ABSTRACTS

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media video animasi terhadap pengembangan nilai *khuluqiyyah* pada anak usia dini di TK Kartika XX-39 Kota Parepare. Nilai *khuluqiyyah*, seperti disiplin, tanggung jawab, dan sopan santun, merupakan aspek penting dalam pembentukan karakter anak. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan deskriptif kuantitatif model Kemmis dan McTaggart, dilaksanakan dalam dua siklus dengan melibatkan 20 anak kelompok A. Data dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi menggunakan lembar observasi terstruktur. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan: sebelum intervensi, rata-rata capaian nilai *khuluqiyyah* hanya 24%; pada siklus I, 45% anak mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan; dan pada siklus II, 60% anak mencapai kategori Berkembang Sangat Baik. Media video animasi terbukti efektif dalam menyampaikan nilai moral secara menarik dan sesuai perkembangan anak. Kesimpulannya, media ini berpengaruh positif dan layak diterapkan sebagai strategi pembelajaran karakter di PAUD.

Abstract: *This study aims to analyze the influence of animated video media on the development of khuluqiyyah values in early childhood students at TK Kartika XX-39, Parepare City. Khuluqiyyah values—such as discipline, responsibility, and politeness—are essential components of character education for young children. The research employed a quantitative approach using Classroom Action Research (CAR) based on the Kemmis and McTaggart*

ARTICLE INFO

Article History:

Received 16 Juli 2025

Revised 31 Juli 2025

Accepted 29 April 2026

Available online 30 April 2026

Kata kunci:

PAUD;

PTK;

Nilai Akhlak;

Video Animasi.

Keywords:

Animated Video;

Classroom Action Research;

Early Childhood Education;

Moral Values.

model, conducted in two cycles involving 20 children from Group A. Data were collected through structured observations and documentation. The findings showed a significant improvement: before the intervention, the average achievement of khuluqiyyah values was only 24%. In Cycle I, 45% of students reached the "Expected Development" category, and in Cycle II, 60% achieved the "Very Well Developed" category. Animated video media proved effective in delivering moral values in an engaging, age-appropriate way. It is concluded that animated videos positively impact khuluqiyyah development and are recommended for character education in early childhood settings.

© 2024 Kantor Jurnal dan Publikasi UPI

1. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan tahapan paling fundamental dalam sistem pendidikan formal yang memiliki peran strategis dalam membentuk dasar perkembangan anak secara utuh (Kalsum et al., 2023; Nugraha et al., 2023). Pada fase ini, anak mengalami masa keemasan (*golden age*), di mana seluruh aspek perkembangan baik fisik, kognitif, sosial-emosional, moral, spiritual, maupun bahasa berkembang sangat pesat dan bersifat plastis (Palintan, 2019) (Kalsum et al., 2023). Anak usia dini sangat peka terhadap stimulasi yang diberikan dari lingkungannya (Novelia & Hazizah, 2020). Oleh karena itu, masa ini menjadi periode yang sangat menentukan dalam membentuk kepribadian anak yang sehat, cerdas, serta berakhlak mulia. Pendidikan pada usia dini bukan hanya tentang memperkenalkan angka dan huruf, melainkan lebih dari itu, yakni menanamkan nilai-nilai kehidupan (Nurjanah et al., 2022), termasuk nilai moral dan agama yang menjadi fondasi perilaku anak di masa mendatang (Ramdhani et al., 2020).

Salah satu komponen penting dalam pendidikan anak usia dini adalah pendidikan nilai, khususnya nilai *khuluqiyah*, yang merupakan bagian integral dari pendidikan moral dan karakter dalam perspektif Islam. Nilai *khuluqiyah* mencakup nilai-nilai universal seperti kejujuran, tanggung jawab, disiplin, sopan santun, dan empati. Dalam ajaran Islam, nilai-nilai tersebut merupakan cerminan dari akhlak yang mulia, sebagaimana dicontohkan oleh Nabi Muhammad SAW. Firman Allah SWT dalam QS. Al-Qalam/68:4 menyatakan, “Dan sesungguhnya engkau benar-benar berbudi pekerti yang agung” (Afroh, 2024), yang menjadi dasar teologis dan spiritual penting bagi umat Islam dalam membentuk karakter pribadi yang luhur. Oleh karena itu, pendidikan nilai *khuluqiyah* seharusnya menjadi prioritas utama dalam proses pembelajaran anak usia dini.

Namun, berdasarkan hasil observasi awal di TK Kartika XX-39 Kota Parepare, ditemukan bahwa sebagian besar peserta didik kelompok A masih menunjukkan rendahnya pengamalan nilai *khuluqiyah*. Anak-anak belum menunjukkan sikap disiplin, seperti kesulitan mengikuti aturan kelas, tidak mampu menahan diri saat bermain, serta sering mengganggu teman. Dalam aspek kesopanan, ditemukan penggunaan kata-kata kasar terhadap guru maupun teman, serta kesulitan dalam meminta maaf atau menunjukkan sikap saling menghormati. Sementara dalam aspek tanggung jawab, banyak anak yang belum terbiasa menjaga barang pribadi, tidak merapikan mainan setelah digunakan, dan cenderung menyalahkan orang lain saat terjadi kehilangan. Fenomena ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran konvensional belum cukup efektif dalam membentuk nilai moral secara menyeluruh.

Dalam konteks pendidikan modern, media pembelajaran memiliki peran penting dalam menyampaikan materi ajar, termasuk dalam membentuk karakter dan moral anak (Adha & Ulpa, 2021). Salah satu media yang potensial dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini adalah media video animasi (Dwi, 2024). Media ini memiliki keunggulan dalam menyampaikan pesan melalui kombinasi visual yang menarik, suara, narasi, serta alur cerita yang dekat dengan dunia anak (Rukmana et al., 2023). Anak-anak secara alamiah menyukai tokoh-tokoh animasi dan mudah terlibat secara emosional dengan cerita yang ditampilkan, sehingga mereka cenderung meniru perilaku tokoh tersebut. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran sosial oleh Bandura, yang menekankan pentingnya peniruan terhadap model perilaku dalam proses belajar anak (Irayanti & Sundawa, 2023) (Tullah, 2020).

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Prastika, 2023) dan (Ayuningtiar, 2024) membuktikan bahwa penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran terbukti meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik, khususnya dalam aspek afektif.

Media ini dinilai mampu menyampaikan pesan-pesan moral secara efektif dan menyenangkan. Namun demikian, dalam praktiknya, penggunaan media video animasi dalam pendidikan anak usia dini, khususnya dalam konteks penguatan nilai *khuluqiyah*, masih jarang diterapkan secara optimal. Penelitian yang secara khusus mengkaji efektivitas video animasi untuk pengembangan nilai *khuluqiyah* pada anak kelompok A di lembaga PAUD berbasis Islam belum banyak dilakukan. Penelitian ini hadir untuk mengisi kekosongan tersebut. Banyak pendidik masih menggunakan media yang bersifat statis seperti gambar atau buku cerita, serta kurang memanfaatkan teknologi digital dalam pembelajaran nilai moral.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi terhadap pengembangan nilai *khuluqiyah* pada anak kelompok A di TK Kartika XX-39 Kota Parepare. Dengan memanfaatkan kekuatan media visual dan narasi yang menarik, diharapkan anak-anak dapat memahami, menginternalisasi, dan menerapkan nilai-nilai *khuluqiyah* dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini mengacu pada kerangka teori perkembangan kognitif anak menurut Piaget, serta teori pembelajaran sosial oleh Bandura, sebagai dasar konseptual dalam memahami bagaimana anak belajar nilai melalui pengalaman visual dan model perilaku.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan deskriptif kuantitatif yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan pengamalan nilai *khuluqiyah* pada peserta didik melalui penerapan media video animasi. Pendekatan kuantitatif dipilih karena memungkinkan pengumpulan dan analisis data secara objektif, terukur, serta didasarkan pada prinsip-prinsip positivistik. Penelitian Tindakan Kelas mengacu pada model Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari empat tahap sistematis, yaitu: perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) (Sariyyah et al., 2025). Keempat tahapan ini membentuk satu siklus yang dapat diulang guna mencapai perbaikan yang berkelanjutan dalam proses pembelajaran.

Lokasi penelitian berada di TK Kartika XX-39 Kota Parepare, tepatnya di Jalan Veteran No. 14, Kecamatan Ujung, Provinsi Sulawesi Selatan. Penelitian dilaksanakan selama empat minggu, yaitu pada tanggal 19 Februari hingga 18 Maret 2025, sesuai dengan hari dan jam aktif sekolah, yakni pukul 08.00–11.00 WITA.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelompok A TK Kartika XX-39 yang berjumlah 20 anak. Pemilihan sampel didasarkan pada kriteria inklusi, yakni peserta didik berusia 4–5 tahun dan aktif mengikuti kegiatan pembelajaran, serta kriteria eksklusi berupa peserta didik dengan hambatan perkembangan yang signifikan. Penentuan sampel ini bertujuan untuk memperoleh data yang relevan dan representatif terhadap tujuan penelitian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan mencakup observasi langsung dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati perilaku peserta didik yang mencerminkan nilai *khuluqiyah* selama proses pembelajaran, dengan menggunakan instrumen berupa lembar observasi terstruktur berdasarkan indikator nilai disiplin, tanggung jawab, dan sopan santun (Hasibuan et al., 2023). Dokumentasi digunakan untuk mendukung data observasi melalui rekaman visual dan catatan kegiatan yang terjadi selama pembelajaran berlangsung (Waruwu, 2023).

Variabel dalam penelitian ini didefinisikan secara operasional agar dapat diukur secara objektif. Media video animasi diartikan sebagai tayangan edukatif berbasis visual yang disesuaikan dengan perkembangan usia anak, seperti Riri Cerita Anak, Nussa & Rara, Riko

the Series, Uwa and Friends, serta Nada and Friends, yang digunakan sebagai sarana pembelajaran nilai *khuluqiyah*. Adapun nilai *khuluqiyah* mencakup perilaku terpuji yang meliputi kedisiplinan, tanggung jawab, dan kesopanan yang ditunjukkan peserta didik baik dalam proses pembelajaran maupun dalam interaksi sehari-hari di lingkungan sekolah.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi checklist, dengan indikator yang disusun berdasarkan tiga aspek utama: disiplin, tanggung jawab, dan sopan santun (Wardani, 2019; Anggraini et al., 2023; Sari et al., 2023). Setiap indikator dinilai dengan skala empat tingkat perkembangan, yaitu Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB) (Lailaturrohmah & Wulandari, 2021). Analisis data dilakukan secara kuantitatif deskriptif, dengan menghitung persentase skor pencapaian menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% \dots\dots\dots(1)$$

Dengan keterangan P = Hasil pengamatan, f = Jumlah skor yang dicapai anak, N= Jumlah skor maksimum (Lailaturrohmah & Wulandari, 2021). Kelas dinyatakan berhasil apabila $\geq 51\%$ peserta didik menunjukkan peningkatan dan pencapaian Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) mencapai 100%, sehingga siklus tindakan tidak dilanjutkan.

Sebelum digunakan, lembar observasi telah divalidasi melalui penilaian ahli (*expert judgment*) oleh dosen pembimbing untuk memastikan kesesuaian indikator dengan tujuan penelitian dan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Kisi-kisi instrumen observasi mencakup tiga aspek utama dengan indikator perilaku yang dapat diamati secara langsung. Aspek disiplin meliputi indikator: datang tepat waktu, mematuhi instruksi guru, mengikuti aturan kelas, dan bersedia antre saat kegiatan berlangsung. Aspek sopan santun meliputi: tidak menggunakan kata-kata kasar, membalas salam guru dan teman, serta bersedia meminta maaf ketika melakukan kesalahan. Aspek tanggung jawab meliputi: merapikan mainan setelah digunakan dan tidak menyalahkan orang lain atas kehilangan barang. Setiap indikator dinilai menggunakan skala empat tingkat: Belum Berkembang (BB) jika perilaku belum muncul sama sekali, Mulai Berkembang (MB) jika perilaku muncul dengan bantuan, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) jika perilaku muncul secara mandiri, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) jika perilaku muncul secara konsisten dan menjadi kebiasaan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Kondisi Awal Pengamalan Nilai *Khuluqiyah* Anak

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada 20 anak kelompok A di TK Kartika XX-39 Kota Parepare, ditemukan bahwa tingkat pengamalan nilai *khuluqiyah* masih tergolong rendah. Penilaian dilakukan terhadap indikator utama nilai *khuluqiyah* yang mencakup kedisiplinan, kesopanan, tanggung jawab, kejujuran, dan empati. Data menunjukkan bahwa sebanyak 70% anak berada pada kategori Belum Berkembang, 25% termasuk dalam kategori Mulai Berkembang, dan hanya 5% anak yang telah mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan. Rata-rata keseluruhan capaian nilai *khuluqiyah* berada pada angka 24%, yang mencerminkan lemahnya internalisasi nilai moral dalam perilaku keseharian anak.

Secara spesifik, dalam aspek kedisiplinan, anak-anak masih sering datang terlambat, kurang mematuhi instruksi guru, dan enggan mengikuti aturan kelas seperti antre saat kegiatan. Pada aspek kesopanan, ditemukan perilaku seperti penggunaan kata-kata kasar,

tidak membalas salam, dan enggan meminta maaf ketika melakukan kesalahan. Sedangkan dalam aspek tanggung jawab, anak cenderung meninggalkan mainan tanpa merapkannya kembali serta menyalahkan teman ketika barang miliknya hilang. Temuan ini mengindikasikan bahwa nilai-nilai akhlak belum tertanam secara optimal dalam keseharian anak.

Penilaian yang dilakukan oleh guru turut memperkuat hasil observasi. Sebagian besar guru menyatakan bahwa anak-anak belum menunjukkan pemahaman utuh terhadap nilai-nilai akhlak yang diajarkan. Perilaku tidak disiplin, kurang sopan, serta minimnya rasa tanggung jawab masih sering ditemukan selama kegiatan belajar mengajar. Informasi yang diperoleh dari hasil wawancara dengan orang tua juga menunjukkan bahwa sebagian besar anak belum memperoleh pembiasaan nilai-nilai akhlak mulia di rumah. Kurangnya kesinambungan antara pendidikan di sekolah dan pola asuh di lingkungan keluarga menjadi faktor penghambat utama dalam proses internalisasi nilai khuluqiyah.

Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak akan strategi pembelajaran yang lebih kontekstual, menarik, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Pendekatan yang hanya bersifat verbal atau instruksional belum mampu mendorong perubahan perilaku secara efektif. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang mampu menyampaikan nilai-nilai moral dalam bentuk yang konkret dan menyenangkan, salah satunya melalui penggunaan media video animasi yang didesain secara edukatif dan aplikatif.

3.2. Pengaruh Media Video Animasi terhadap Perkembangan Nilai Khuluqiyah

Untuk menjawab permasalahan rendahnya tingkat pengamalan nilai khuluqiyah, dilakukan intervensi melalui media video animasi yang dirancang secara edukatif dan tematis, mengangkat cerita keseharian anak-anak dengan menonjolkan nilai-nilai moral Islami seperti sopan santun, kepedulian sosial, kerjasama, tanggung jawab, dan rasa empati. Proses intervensi dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tiga kali pertemuan, disertai dengan evaluasi formatif untuk mengukur perubahan perilaku anak secara bertahap.

Pada Siklus I, hasil menunjukkan adanya peningkatan positif meskipun masih terbatas. Pada pertemuan pertama, sebanyak 55% anak masih berada pada kategori Belum Berkembang, namun terjadi penurunan signifikan pada pertemuan berikutnya hingga tersisa hanya 10% pada akhir siklus. Sementara itu, anak-anak yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan meningkat dari 15% menjadi 45%. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan video animasi mulai memberikan efek positif dalam membentuk pemahaman dan sikap anak terhadap nilai-nilai moral yang diperkenalkan.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Pengembangan Nilai Khuluqiyah Pada Peserta Didik Siklus I Pertemuan I, II, dan III.

No	Level Kategori Perkembangan	Hasil Observasi						Jumlah	Persen
		Pertemuan I		Pertemuan II		Pertemuan III			
		1	Persen	2	Persen	3	persen		
1.	Berkembang sangat baik	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
2.	Berkembang sesuai harapan	0	0%	3	15%	9	45%	12	20%

No	Level Kategori	Hasil Observasi							
3.	Mulai berkembang	9	45%	12	60%	9	45%	30	50%
4.	Belum berkembang	11	55%	5	25%	2	10%	18	30%
Jumlah keseluruhan anak								20	
Catatan: Kolom Jumlah merupakan akumulasi hasil observasi dari tiga pertemuan (n=20 anak × 3 pertemuan = 60 poin observasi).								60	100%

Media video animasi menghadirkan pengalaman belajar yang kaya secara sensorik, memadukan aspek visual, auditori, dan naratif secara terpadu. Tayangan yang berulang dengan tokoh-tokoh yang *relatable* (mudah diasosiasikan) membantu anak dalam mengidentifikasi dan meniru perilaku yang diperagakan. Dalam konteks teori pembelajaran sosial Albert Bandura, anak belajar melalui pengamatan dan peniruan model yang mereka anggap menarik atau berotoritas. Oleh karena itu, kehadiran karakter dalam video yang menunjukkan sikap baik, seperti menolong teman atau mengucapkan terima kasih, akan lebih mudah ditiru anak dibandingkan perintah verbal yang abstrak dan kurang bermakna bagi mereka.

3.3. Peningkatan yang Lebih Optimal pada Siklus II

Penggunaan media video animasi dalam pembelajaran anak usia dini telah terbukti sebagai pendekatan yang efektif dalam menanamkan nilai-nilai moral dan agama, khususnya nilai *khuluqiyah* seperti disiplin, tanggung jawab, dan sopan santun. Dengan karakteristik visual yang menarik, suara yang dinamis, dan alur cerita yang mudah dipahami, video animasi mampu menyampaikan pesan-pesan moral secara menyenangkan dan komunikatif. Anak-anak pada usia dini cenderung memiliki rentang perhatian yang pendek serta pola pikir konkret, sehingga media pembelajaran yang menyentuh aspek visual dan emosional seperti animasi sangat membantu mereka dalam memahami serta meniru perilaku terpuji yang ditampilkan oleh tokoh-tokoh dalam cerita.

Lebih dari sekadar alat bantu visual, video animasi dapat menjadi media strategis untuk menstimulasi perkembangan nilai-nilai karakter dan kemandirian anak. Cerita-cerita yang disajikan tidak hanya menggambarkan situasi ideal, tetapi juga menampilkan konflik sederhana yang dekat dengan pengalaman anak, sehingga mampu mengajak mereka untuk berpikir, menilai, dan mengambil keputusan secara moral. Penggunaan video yang konsisten dan dikaitkan dengan kegiatan sehari-hari, seperti memberi salam, meminta maaf, merapikan mainan, atau menjaga kebersihan, memberikan kesempatan kepada anak untuk mempraktikkan nilai-nilai tersebut secara nyata.

Peran guru sebagai fasilitator sangat penting dalam proses ini. Guru tidak hanya menyajikan video sebagai tontonan, tetapi juga mengarahkan diskusi, menjelaskan isi cerita, memberikan penguatan terhadap perilaku baik, dan membimbing secara personal ketika anak melakukan kesalahan. Pendekatan ini memperkuat keterlibatan anak secara kognitif dan afektif, serta mendorong mereka untuk memahami pesan moral secara lebih mendalam. Respons anak yang antusias, serta kemampuan mereka untuk menirukan dan menerapkan nilai-nilai yang ditonton, merupakan indikator bahwa video animasi mampu membangun kesadaran dan penghayatan terhadap nilai *khuluqiyah*.

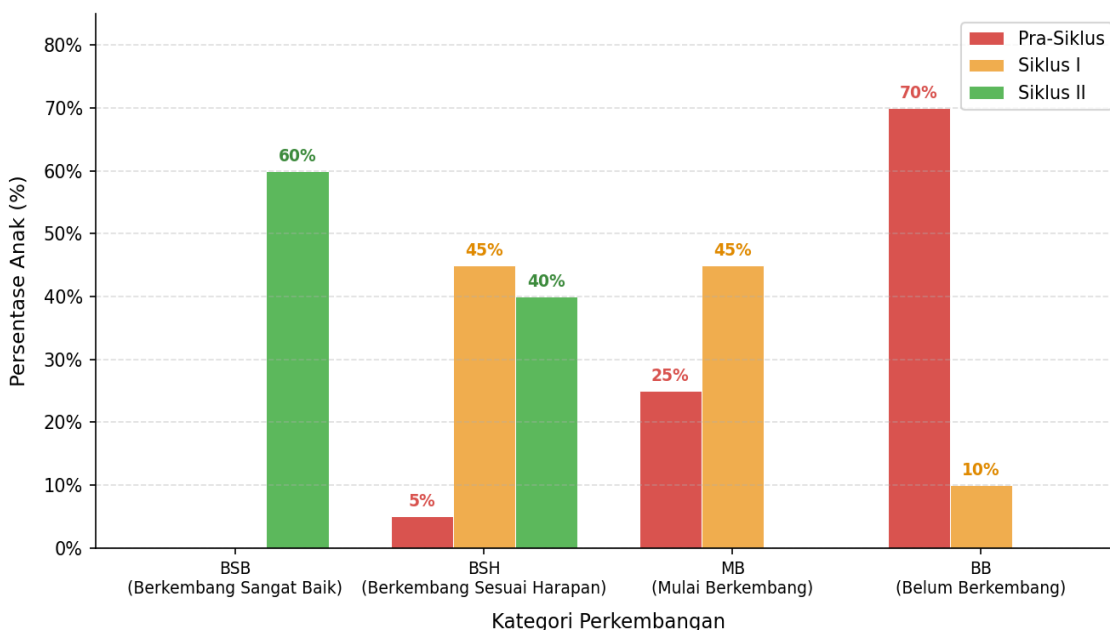
Hasil pengamatan menunjukkan bahwa penggunaan video animasi berdampak positif terhadap peningkatan perilaku anak. Perubahan yang signifikan terlihat dari siklus pertama ke siklus kedua, di mana anak mulai menunjukkan peningkatan dalam hal kedisiplinan,

kesopanan, dan rasa tanggung jawab. Mereka menjadi lebih patuh terhadap aturan, mampu meminta maaf saat melakukan kesalahan, dan menunjukkan kepedulian terhadap barang pribadi maupun lingkungan sekitar. Hal ini membuktikan bahwa video animasi bukan hanya menarik secara visual, tetapi juga fungsional dalam membentuk karakter.

Berdasarkan tabel 2. pada Siklus II, perkembangan nilai *khuluqiyah* anak menunjukkan kemajuan yang jauh lebih optimal. Sejak pertemuan pertama, seluruh anak telah beranjak dari kategori Belum Berkembang dan menunjukkan partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hingga pertemuan ketiga, 60% anak berhasil mencapai kategori Berkembang Sangat Baik, sementara sisanya (40%) berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan. Rata-rata capaian nilai *khuluqiyah* melonjak menjadi lebih dari 80%, yang mencerminkan keberhasilan intervensi yang telah dilakukan secara konsisten dan sistematis.

Peningkatan yang lebih signifikan pada Siklus II dibandingkan Siklus I dapat dijelaskan melalui beberapa faktor. Pertama, pada Siklus II guru melakukan refleksi atas temuan Siklus I dan memperkuat strategi diskusi pascapemutaran video, sehingga anak tidak hanya menonton tetapi juga diminta untuk menceritakan kembali pesan moral yang mereka pahami. Kedua, pengulangan konten video dengan tema yang serupa namun berbeda situasi membantu anak mengkonsolidasi pemahaman moral mereka melalui proses akomodasi dalam kerangka teori Piaget. Ketiga, penguatan sosial dari guru dan teman sebaya yang memberikan respons positif terhadap perilaku baik anak turut memperkuat proses modeling sebagaimana dijelaskan oleh Bandura (Marhayati et al., 2020).

Grafik Perbandingan Capaian Nilai Khuluqiyah Pra-Siklus, Siklus I, dan Siklus II



Gambar 1. Grafik Perbandingan Capaian Nilai Khuluqiyah Pra-Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Pengembangan Nilai *Khuluqiyah* Pada Peserta Didik Siklus II Pertemuan I, II, dan III.

No	Level Kategori Perkembangan	Hasil Observasi			Jumlah	Persen
		Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III		
		1 Persen	2 Persen	3 persen		

No	Level Kategori	Hasil Observasi							
1.	Berkembang sangat baik	0	0%	5	25%	12	60%	17	28%
2.	Berkembang sesuai harapan	9	45%	10	50%	8	40%	27	45%
3.	Mulai berkembang	11	55%	5	25%	0	0%	16	27%
4.	Belum berkembang	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Jumlah keseluruhan anak								20	
Catatan: Kolom Jumlah merupakan akumulasi hasil observasi dari tiga pertemuan (n=20 anak × 3 pertemuan = 60 poin observasi).									100%
								60	

Secara kualitatif, terdapat pula perubahan perilaku nyata dalam kehidupan harian anak di lingkungan sekolah. Anak-anak mulai terbiasa menunjukkan inisiatif dalam menyusun alat bermain, menyapa guru dan teman dengan ucapan salam, menunjukkan kepedulian terhadap teman yang mengalami kesulitan, serta secara aktif meminta maaf ketika melakukan kesalahan. Guru juga melaporkan bahwa suasana kelas menjadi lebih harmonis, kooperatif, dan kondusif selama pembelajaran berlangsung.

Hal ini mempertegas pentingnya penggunaan media edukatif yang relevan dengan dunia anak sebagai sarana pembentukan karakter. Video animasi yang dikemas dengan alur cerita sederhana, tokoh yang menarik, dan pesan moral yang eksplisit telah berhasil menginternalisasikan nilai-nilai *khuluqiyah* secara alami dan menyenangkan. Dengan pendekatan ini, anak tidak merasa sedang diajarkan, tetapi belajar melalui pengalaman dan keteladanan dalam konteks yang menyentuh aspek emosional mereka.

Agar efektivitas media ini semakin optimal, diperlukan strategi tambahan seperti metode interaktif setelah pemutaran video (diskusi atau *role play*), peningkatan frekuensi penggunaan dengan variasi konten yang sesuai dengan usia dan kebutuhan anak, serta kolaborasi aktif dengan orang tua untuk meneruskan penguatan nilai-nilai moral di lingkungan rumah. Sinergi antara media, pendidik, dan keluarga akan memperkuat proses internalisasi nilai *khuluqiyah* secara menyeluruh. Dengan pendekatan yang tepat, media video animasi dapat menjadi bagian penting dalam pembelajaran nilai karakter pada anak usia dini, serta berperan sebagai fondasi pembentukan generasi yang cerdas secara intelektual dan luhur dalam akhlak.

4. Analisis Teoretis dan Kesesuaian dengan Penelitian Sebelumnya

Secara teoritis, hasil penelitian ini sejalan dengan pendekatan konstruktivisme dan teori perkembangan kognitif Piaget, yang menyatakan bahwa anak membangun pemahaman melalui pengalaman konkret yang disusun dalam bentuk simbol dan cerita (Nurhayani & Salistina, 2022; Nurhayani & Salistina, 2022). Media video animasi berperan sebagai alat bantu yang menyajikan simbol moral dalam format visual dan naratif yang konkret, memungkinkan anak memahami nilai melalui proses asimilasi dan akomodasi (Aumi Roza, 2020; Nurhayani & Salistina, 2022).

Selain itu, teori pembelajaran sosial Bandura juga memberikan penjelasan mendalam terhadap keberhasilan intervensi ini. Menurut Bandura, proses pembelajaran terjadi melalui observasi terhadap model perilaku yang diperkuat oleh faktor motivasi dan penguatan sosial (Marhayati et al., 2020). Dalam hal ini, tokoh animasi menjadi model yang efektif, dan

respon positif guru maupun lingkungan sosial anak turut memperkuat pembentukan sikap yang diharapkan.

Temuan ini juga diperkuat oleh hasil penelitian (Anggraini, 2022; Diantari, 2021), yang masing-masing menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi berkontribusi terhadap perkembangan aspek afektif dan moral anak usia dini. Keduanya menekankan bahwa media audiovisual mampu meningkatkan empati, kesadaran sosial, dan kepatuhan anak terhadap norma yang berlaku, bila dibandingkan dengan metode ceramah atau bercerita secara konvensional.

5. Implikasi dan Relevansi bagi Pendidikan Anak Usia Dini

Hasil penelitian ini memiliki dampak praktis yang signifikan bagi pengembangan kurikulum dan strategi pembelajaran di lembaga pendidikan anak usia dini. Media video animasi bukan hanya alat bantu instruksional, tetapi juga strategi pembelajaran berbasis nilai yang mendorong terjadinya proses internalisasi secara menyeluruh dan menyenangkan (Arifin et al., 2023). Hal ini menjadi sangat relevan dalam konteks perkembangan pendidikan karakter yang saat ini menjadi fokus utama kurikulum nasional.

Bagi guru, penting untuk mengintegrasikan media ini secara sistematis dalam proses pembelajaran, dengan memperhatikan tahapan perkembangan anak, kesesuaian materi, serta penyusunan kegiatan lanjutan seperti diskusi, bermain peran, dan refleksi bersama. Guru juga diharapkan dapat berperan aktif sebagai fasilitator, pengarah, sekaligus peneladan nilai yang ditampilkan dalam tayangan.

Secara kelembagaan, sekolah perlu memberikan dukungan dalam bentuk penyediaan fasilitas pendukung, seperti perangkat LCD, speaker, dan koneksi internet yang memadai. Selain itu, dibutuhkan penyusunan program pembelajaran nilai yang selaras dengan budaya lokal dan kebutuhan anak. Yang tidak kalah penting adalah kolaborasi dengan orang tua dalam memperkuat pengamalan nilai *khuluqiyah* di rumah, melalui komunikasi intensif dan pembagian materi yang telah dipelajari di sekolah.

Meskipun hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan yang signifikan, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam menginterpretasikan temuan ini. Pertama, penelitian dilakukan pada sampel yang terbatas yaitu 20 anak di satu kelas kelompok A TK Kartika XX-39 Kota Parepare, sehingga generalisasi hasil ke konteks lembaga PAUD lain perlu dilakukan dengan hati-hati. Kedua, durasi intervensi yang relatif singkat yaitu empat minggu dengan dua siklus masing-masing tiga pertemuan, belum dapat memastikan keberlanjutan perubahan perilaku anak dalam jangka panjang. Ketiga, pengukuran perubahan perilaku sepenuhnya mengandalkan lembar observasi oleh peneliti yang juga berperan sebagai guru, sehingga terdapat potensi bias observasi yang tidak dapat sepenuhnya dihilangkan. Keterbatasan-keterbatasan ini dapat menjadi dasar bagi penelitian lanjutan dengan sampel yang lebih besar, durasi yang lebih panjang, dan instrumen pengukuran yang lebih beragam.

6. KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi secara efektif meningkatkan pengamalan nilai *khuluqiyah* pada anak kelompok A TK Kartika XX-39 Kota Parepare. Capaian nilai *khuluqiyah* meningkat dari rata-rata 24% pada kondisi awal menjadi lebih dari 80% pada akhir Siklus II, dengan 60% anak mencapai kategori Berkembang Sangat Baik. Temuan ini membuktikan bahwa media audiovisual yang dirancang secara edukatif dan tematis mampu mendorong internalisasi nilai moral secara menyenangkan dan efektif pada anak usia dini. Keberhasilan intervensi ini menegaskan pentingnya integrasi media

video animasi dalam kurikulum PAUD, didukung oleh peran aktif guru sebagai fasilitator dan kolaborasi dengan orang tua dalam memperkuat pengamalan nilai khuluqiyah di lingkungan keluarga.

7. DAFTAR RUJUKAN

- Adha, M. M., & Ulpa, E. P. (2021). Peran orang tua dan guru dalam mengembangkan karakter anak/peserta didik di era modern. *Jurnal Global Citizen: Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 90–100.
- Afroh, U. (2024). *Peran guru roudhatul athfal dalam penanaman akhlak pada anak usia dini di RAT Yapika Tanjungsari*. Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama.
- Anggraini, D. M. (2022). *Nilai-nilai pendidikan Islam dalam film animasi anak: Penelitian pada serial Upin dan Ipin episode Ramadhan* [Skripsi, UIN Sunan Gunung Djati Bandung].
- Anggraini, P., Suryana, D., & Nugraha, A. (2023). Pengembangan instrumen checklist observasi nilai karakter disiplin, tanggung jawab, dan sopan santun anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 4987–5001. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5102>
- Arifin, N., Jihan, J., Nurtamam, M. E., Ramli, A. C., Wonmaly, W., & Tahirs, J. P. (2023). Strategi pengembangan kurikulum merdeka belajar kampus merdeka berbasis individual differences pada perguruan tinggi. *Journal on Education*, 6(1), 3500–3511.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2022). Prosedur penelitian tindakan kelas: Pendekatan praktik berbasis model Kemmis dan McTaggart. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 26(1), 1–14. <https://doi.org/10.21831/pep.v26i1.43521>
- Aumi Roza, R. (2020). *Pengembangan media pembelajaran berbasis Adobe Flash untuk meningkatkan kognitif anak di TK Mutiara Fajar Karang Anyar Lampung Selatan* [Skripsi, UIN Raden Intan Lampung].
- Ayuningtiar, T. R. (2024). *Pengaruh media video animasi terhadap kemampuan literasi sains dalam materi gaya dan gerak benda kelas IV SD Negeri Suradita* [Skripsi, FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta].
- Diantari, N. P. M. (2021). *Pengembangan media video animasi bertema Tri Hita Karana pada aspek afektif anak kelompok B di TK Ratna Kumara* [Skripsi, Universitas Pendidikan Ganesha].
- Dwi, A. N. A. (2024). Peran media video animasi pada pembelajaran anak usia dini. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 49–57.
- Fitriani, R., Wulandari, S., & Arifin, Z. (2022). Teori perkembangan kognitif Piaget dalam konteks pembelajaran nilai moral berbasis narasi dan simbol pada anak usia dini. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 45–61. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2022.81.1389>
- Halstead, J. M., & Pike, M. A. (2022). Civic virtue and Islamic moral education: Convergence of universal values in contemporary schooling. *Journal of Moral Education*, 51(3), 312–327. <https://doi.org/10.1080/03057240.2021.1998743>
- Handayani, T., Prasetyo, B., & Nurhayati, S. (2022). Keabsahan data penelitian tindakan kelas melalui triangulasi teknik observasi dan dokumentasi visual. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 112–127. <https://doi.org/10.30659/pendas.9.2.112-127>
- Irayanti, I., & Sundawa, D. (2023). Children see, children do: Pendidikan karakter berbasis nilai moral Pancasila. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3057–3066.

- Kalsum, U., Arsy, A., Salsabilah, R., Putri, P. N., & Noviani, D. (2023). Konsep dasar pendidikan anak usia dini dalam perspektif Islam. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(4), 94–113.
- Lailaturrohmah, I., & Wulandari, R. S. (2021). Peningkatan kemampuan membaca suku kata melalui Montessori model large moveable alphabet. *MENTARI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1).
- Marhayati, N., Chandra, P., & Fransisca, M. (2020). Pendekatan kognitif sosial pada pembelajaran pendidikan agama Islam. *DAYAH: Journal of Islamic Education*, 3(2).
- Marlina, S., Zainuddin, M., & Hidayat, T. (2022). Teori sosial Bandura dan penguatan moral anak usia dini melalui observasi model perilaku dalam pembelajaran berbasis media. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 8(2), 167–183. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2022.82.1478>
- Mayer, R. E., & Fiorella, L. (2021). Multimedia learning with animations: Evidence-based principles for early childhood education. *Educational Psychology Review*, 33(4), 1749–1778. <https://doi.org/10.1007/s10648-021-09592-4>
- Mulyani, S., Wahyudin, D., & Sumarna, N. (2023). Kontribusi penggunaan media video animasi terhadap peningkatan aspek afektif dan moral anak usia dini di PAUD formal. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 17(1), 78–93. <https://doi.org/10.21009/JPUD.171.05>
- Novelia, S., & Hazizah, N. (2020). Penggunaan video animasi dalam mengenal dan membaca huruf hijaiyah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1037–1048.
- Nugraha, A., Sujana, A., & Syaodih, E. (2023). Implementasi pendekatan holistik integratif dalam pembelajaran PAUD di Indonesia. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1124–1135. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4123>
- Nurhayani, N., & Salistina, D. (2022). *Teori belajar dan pembelajaran*.
- Nurjanah, W., Putri, R. W., & Yuliawati, H. (2022). Pentingnya menanamkan nilai-nilai akhlak pada anak usia dini. *Jurnal El-Audi*, 3(2), 106–117.
- Palintan, A. T. A. (2019). Laporan pengabdian kepada masyarakat pelatihan membuat permainan gambar untuk perkembangan anak usia dini bagi guru-guru PAUD di Kecamatan Malua. *AL-ATHFAL: Jurnal Pembelajaran dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2).
- Pratiwi, N., Suryana, D., & Syaodih, E. (2023). Implementasi teori pembelajaran sosial Bandura dalam internalisasi nilai karakter melalui media animasi pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3124–3138. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4712>
- Prastika, D. A. (2023). *Pengaruh penggunaan media video animasi terhadap motivasi belajar IPA kelas IV MIM Hadimulyo Metro* [Skripsi, IAIN Metro].
- Putri, R. S., Yulianto, A., & Syamsuddin, A. (2022). Keunggulan media audio-visual animasi dalam menstimulasi perkembangan bahasa dan karakter anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 16(1), 88–104. <https://doi.org/10.21009/JPUD.161.06>
- Rahmawati, Y., Suryana, D., & Ahman, E. (2023). Peran media video animasi dalam proses asimilasi dan akomodasi nilai moral anak usia dini berbasis teori konstruktivisme Piaget. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4102–4117. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.5023>
- Ramdhani, K., Hermawan, I., & Muzaki, I. A. (2020). Pendidikan keluarga sebagai fondasi pertama pendidikan karakter anak perspektif Islam. *Ta'lim*, 2(2), 36–49.
- Rukmana, A. Y., Zebua, R. S. Y., Aryanto, D., Nur'Aini, I., Ardiansyah, W., Adhicandra, I., & Setiawan, Z. (2023). *Dunia multimedia: pengenalan dan penerapannya*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

- Sari, D. P., Yulsyofriend, Y., & Wahyuni, S. (2023). Pengembangan instrumen observasi perilaku nilai karakter anak usia dini berbasis indikator khuluqiyah. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 6124–6138. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5847>
- Tullah, R. (2020). Penerapan teori sosial Albert Bandura dalam proses belajar. *Jurnal At-Tarbiyyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 6(1), 48–55.
- Wardani, W. (2019). *Implementasi pendidikan karakter melalui pembelajaran tematik pada peserta didik di sekolah dasar* [Skripsi].
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan penelitian pendidikan: Metode penelitian kualitatif, metode penelitian kuantitatif dan metode penelitian kombinasi (*mixed method*). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896–2910.
- Wiyani, N. A., & Barnawi. (2023). Pendidikan karakter berbasis nilai-nilai Islam pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 3812–3824. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4897>