

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini memiliki proses pertumbuhan dan perkembangan yang unik, berdasarkan fisik pertumbuhan anak sangat pesat, dari aspek tinggi dan berat badannya, selain itu dalam masa ini anak juga mengalami perkembangan yang sangat pesat dalam pertumbuhan sel otaknya, oleh karena itu otak menjadi pusat koordinasi berbagai kemampuan anak. Sejalan dengan hasil penelitian Bloom yang menyatakan bahwa potensi sel otak manusia 50% terbentuk ketika berada dalam kandungan sampai usia 4 tahun. Lalu 80% potensi berikutnya terbentuk pada usia 4-8 tahun, dan mencapai titik kulminasi 100% ketika anak berusia 8 sampai 18 tahun.¹ Pentingnya untuk mengupayakan segala stimulasi untuk mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan yang dimiliki oleh anak. pemerintah memberikan perhatian yang cukup tinggi pada dunia pendidikan anak usia dini dalam menstimulasi perkembangan anak.

Pemerintah dalam upayanya untuk mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan anak dalam hal ini dibuktikan dengan adanya Permendikbud Ristek Nomor 8 Tahun 2024 Tentang Standar Isi Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah Muatan wajib sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan merupakan muatan wajib yang dimuat dalam kurikulum Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah yang meliputi: pendidikan agama, pendidikan Pancasila, pendidikan kewarganegaraan, bahasa, matematika ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan social, seni dan budaya, pendidikan jasmani dan olahraga, keterampilan/kejuruan dan muatan lokal.² penting bagi pendidik dan orangtua untuk memberikan stimulus yang optimal dan sesuai bagi seluruh aspek perkembangan yang dimiliki anak. khususnya bagi aspek perkembangan nilai agama dan moral.

¹ Benjamin S. Bloom, *Stability and Change in Human Characteristics* (New York: Wiley, 1964), h. 52.

² Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2024). Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 8 Tahun 2024 tentang Standar Isi pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah. <https://www.peraturan.go.id> diakses 1 Desember 2024

Perkembangan nilai agama dan moral merupakan dua hal yang saling berkaitan, ketika berbicara tentang moral maka tidak akan bisa lepas dari agama, karena di dalam agama terkandung nilai-nilai moral. Whitehead mengatakan bahwa pada umumnya individu penganut agama memandang agama sangat erat hubungannya dengan ajaran moralitas sehari-hari. moralitas dalam agama juga dipandang sebagai sesuatu yang luhur, yaitu tatanan dalam kehidupan sosial yang dijadikan sebuah pedoman.³ Dengan demikian agama dan moral merupakan pondasi utama membentuk karakter manusia, yang tidak bisa dipisahkan dalam kehidupan bermasyarakat, ketika seorang manusia tidak memiliki perkembangan nilai agama dan moral yang baik, ia tidak memiliki kemampuan untuk berinteraksi dengan manusia lain sesuai dengan norma-norma moral yang ada di masyarakat.

Menurut penelitian Harms terdapat 3 tingkatan perkembangan agama pada anak yaitu : Tahap *fairytale*, pada tahapan ini anak membangun konsep ketuhanan berdasarkan khayalannya, Tahap realistik, pada tahapan ini anak lebih cenderung mengenal agama dengan lebih konkret. Tahap individualistik pada tahap ini anak sudah mulai menentukan pilihan terhadap suatu model agama tertentu⁴ Manusia adalah makhluk beragama. Namun keberagaman tersebut memerlukan bimbingan agar dapat tumbuh dan berkembang secara benar. Untuk itu anak-anak memerlukan tuntunan dan bimbingan, sejalan dengan tahap perkembangan yang mereka alami.

Hal utama yang perlu distimulasi dalam proses mendidik seorang anak salah satunya adalah aspek nilai agama dan moral, dengan distimulasinya nilai agama dan moral sejak usia dini, hal ini menjadi sebuah awal yang baik bagi anak dalam menjalankan pendidikannya. pada masa ini mulai terbentuknya sebuah pondasi nilai pengetahuan, sikap, dan keterampilan pada anak. Menurut Lickona "*Moral behavior is a demand but of the individual as a moral, which is reflected in the thinking/concepts, attitudes and behavior*".⁵ Pernyataan tersebut dapat disintesis bahwa ketika seorang anak mendapatkan stimulasi nilai agama dan moral yang baik, hal tersebut akan tercermin sesuai dengan perilaku dan kebiasaan

³Alfred North Whitehead, *Religion in the Making* (Cambridge: University Press, 1927), h. 109.

⁴Erich Harms, "The Development of Religious Experience in Children," *American Journal of Sociology* 50, no. 2 (1944): 116–117, <https://doi.org/10.1086/219518>.

⁵Thomas Lickona, "Religion and Character Education," *Phi Delta Kappan* 81.1999, (1) 21–27, <https://doi.org/10.1177/003172171009100105>.

yang dilakukannya sehingga hal tersebut dapat dipengaruhi oleh apa yang anak lihat dan lakukan dalam lingkungannya.

Lingkungan anak tinggal memiliki peran penting dalam mendukung dan menstimulasi perkembangan anak, karena perkembangan otak anak sangat tergantung pada stimulasi yang diterima oleh pancaindra dan lingkungan sekitar.⁶ anak-anak akan tumbuh menjadi pribadi yang berkarakter apabila mereka berada di lingkungan yang berkarakter pula. Usaha agar anak menjadi pribadi yang memiliki nilai agama dan moral yang baik merupakan tanggung jawab keluarga, sekolah dan seluruh komponen masyarakat. Dalam hal ini dibutuhkan lingkungan yang baik. Salah satu yang dapat diupayakan adalah melalui pendidikan yang disediakan oleh sekolah untuk mencapai optimalisasi dalam perkembangan nilai agama dan moral yang dimiliki anak. Guru sebagai pendidik memiliki tanggung jawab untuk menciptakan lingkungan belajar yang positif, memberikan contoh perilaku yang baik, serta menstimulasi nilai-nilai keagamaan dan moral dalam setiap aktivitas pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Aidha Artha Novayanty, pada penelitian tersebut terdapat peningkatan perilaku moral pada anak melalui stimulasi menggunakan metode bercerita dengan teknik penelitian tindakan kelas, Dalam hal ini tingkat keberhasilan penelitian dengan hasil akhir rata-rata kelas sebesar 70%. Dalam penelitian terdapat 4 (empat) indikator perilaku moral baik yang dilakukan yaitu indikator sopan santun, kepedulian, kejujuran, mematuhi aturan dan tanggungjawab. Berdasarkan hasil analisis data kualitatif penelitian tersebut membuktikan bahwa penggunaan metode bercerita dapat meningkatkan perilaku moral anak. Anak dapat membedakan perilaku moral baik dan buruk melalui metode cerita, karena dalam bercerita di sampaikan pesan-pesan moral dengan cara yang menyenangkan.⁷ Berdasarkan penelitian di atas dapat memberikan suatu gambaran yang jelas mengenai keberhasilan dalam sebuah upaya untuk meningkatkan perilaku moral anak tergantung pada beberapa faktor,

⁶ Nurani Yuliani, Sri Hartati, dan Sihadi, *Memacu Kreativitas melalui Bermain* (Jakarta: Bumi Aksara, 2020), h. 49.

⁷Ani A. Novayanty, "Peningkatan Perilaku Moral pada Anak Usia 5-6 Tahun melalui Penggunaan Metode Bercerita," *Jurnal Pendidikan* 2. 2017, (2) h. 128.

faktor-faktor tersebut berasal dari guru, anak, media dan alat pembelajaran serta metode pembelajaran yang digunakan.

Keberadaan nilai agama dan moral bagi kehidupan seseorang anak sangat penting dalam keluarga dan masyarakat. Nilai agama dan moral anak yang tidak baik akan mengakibatkan suatu interaksi yang tidak harmonis dalam masyarakat yang selanjutnya akan memunculkan masalah sosial, terjadinya penurunan nilai agama dan moral anak merupakan pencerminan dari keadaan masyarakat secara keseluruhan. Baik buruknya masyarakat suatu bangsa di kemudian hari sepenuhnya tergantung dari baik buruknya generasi muda di masa kini. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi penurunan nilai agama dan moral anak bisa berupa jenis tayangan yang sering anak lihat, terdapat beragam jenis tayangan anak baik ditelevisi maupun layanan aplikasi yang dapat dengan mudah anak akses. Pada era globalisasi ini, perilaku anak lebih banyak dipengaruhi oleh tayangan yang ada pada siaran televisi maupun *platform internet* yang mengakibatkan tergesernya peran agama dan moral dalam membentuk perilaku anak, hal ini dibuktikan oleh penelitian berupa kuesioner yang dilakukan oleh Mustafa pada penelitian ini ditemukan bahwa ada pengaruh antara menonton televisi dengan perilaku anak, oleh karena itu semakin tinggi frekuensi dan durasi menonton televisi, maka semakin berpengaruh terhadap perilaku anak.⁸ Hal ini juga dikuatkan dengan penelitian yang dilakukan oleh Bob hancox dan koleganya terhadap 1000 anak yang lahir di Dunedin, menunjukkan hubungan lamanya menonton televisi dengan perilaku antisosial dan kriminal anak. Bob hancox menemukan adanya peningkatan risiko seorang anak melakukan tindakan kriminal sebanyak 30% setiap jam yang dilalui anak dengan menonton televisi.⁹ Penelitian tersebut juga menemukan bahwa anak yang lebih banyak menonton televisi memiliki peningkatan kecenderungan pada emosi negatif dan peningkatan risiko gangguan kepribadian antisosial.

Dalam penelitian yang telah dipaparkan di atas dapat disintesis bahwa saat ini anak dapat dengan mudah mengakses tayangan televisi, apabila yang ditonton adalah tayangan yang bersifat edukatif, maka bisa memberikan dampak yang positif,

⁸ Dedi Mustafa, Ashariana, dan Syarifuddin, "Dampak Kebiasaan Menonton Televisi terhadap Perilaku Anak," *Jurnal Pendidikan*. 2021, (2) h. 120–129.

⁹ L. A. Robertson, H. M. McAnally, dan R. J. Hancox, "Childhood and Adolescent Television Viewing and Antisocial Behavior in Early Adulthood," *Pediatrics* 131, no. 3 (2013): 439–446, <https://doi.org/10.1542/peds.2012-1582>, diakses pada 10 Januari 2024.

tetapi jika yang ditonton cenderung kepada hal yang tidak memiliki unsur edukatif atau bahkan hal-hal negatif berupa penyimpangan perilaku sosial yang sampai pada kekerasan, maka hal tersebut akan memberikan dampak negatif pula terhadap perilaku anak yang menonton acara televisi. betapa banyak tayangan terutama sinetron maupun iklan yang tidak mendidik bagi anak-anak. Hal tersebut berdampak pada perilaku anak, karena tayangan yang ditampilkan tidak semuanya dapat bersifat mengedukasi.

Penelitian tersebut sejalan dengan temuan dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) yang mencatat bahwa dalam tujuh tahun terakhir, terdapat 26.954 kasus kekerasan terhadap anak. Dari jumlah tersebut, 9.266 kasus melibatkan anak sebagai pelaku atau korban dalam sistem peradilan. KPAI menyoroti bahwa paparan terhadap tayangan kekerasan di media, seperti televisi, film, dan video game, dapat meningkatkan risiko anak melakukan tindakan kekerasan.¹⁰ Jika tidak ada pengawasan yang tepat, paparan terhadap konten negatif dapat menggantikan peran agama dan nilai moral dalam membentuk perilaku anak. Oleh karena itu, diperlukan kerjasama antara orang tua, pendidik, dan pemerintah dalam mengontrol serta membimbing anak dalam memilih tayangan yang dapat diaksesnya baik pada tayangan di televisi maupun *platform internet*.

Selanjutnya, hasil penelitian yang dilakukan oleh Alamiyah dan Rasyidah menyatakan bahwa jumlah jam yang digunakan anak Indonesia untuk menonton televisi mencapai 1.500 jam per tahun, yang setara dengan 4 jam per hari.¹¹ Kemudian, program televisi yang paling sering dipilih anak-anak adalah kartun. Penelitian ini mengungkap preferensi media anak-anak dengan menyoroti bahwa televisi masih menjadi media yang paling sering digunakan oleh mereka. Jenis program yang dominan dalam konsumsi anak-anak adalah kartun, yang dianggap sebagai tontonan favorit dan paling sering diakses oleh anak. Temuan ini mengindikasikan perlunya pengawasan orang tua dalam memilih tayangan yang sesuai, dalam membentuk kebiasaan konsumsi media anak yang sehat dan positif.

¹⁰ Komisi Perlindungan Anak Indonesia. (2017). KPAI: Riset kekerasan di media picu anak jadi pelaku kejahatan. Retrieved from <https://www.kpai.go.id/publikasi/kpai-riset-kekerasan-di-media-picu-anak-jadi-pelaku-kejahatan> diakses pada tanggal 10 januari 2025.

¹¹ Siti S. Alamiyah, Agus Kusuma, Juwito, dan Dwi Tranggono, "Pergeseran Model Pendampingan Penggunaan Media Digital oleh Orangtua pada Anak di Masa Pandemi COVID-19," *JCommsci* 4. 2021, no. 1 1–14, <https://doi.org/10.29303/jcommsci.v4i2.120>.

Dengan demikian, meskipun kartun menjadi pilihan utama anak-anak dalam konsumsi tayangan yang sering dilihat, tidak semua tayangan kartun layak dan sesuai. Penelitian Yayasan Pengembangan Media Anak menunjukkan bahwa beberapa kartun yang populer justru mengandung unsur yang tidak direkomendasikan untuk anak, seperti kekerasan dan pornografi, yang dapat berdampak negatif terhadap pola pikir dan perilaku mereka. Contoh kartun seperti : Naruto, Bleach, One-piece dan sebagainya.¹² Berdasarkan pemaparan beberapa penelitian yang telah diuraikan dapat disintesis bahwa anak-anak yang lebih sering mengkonsumsi media khususnya televisi akan lebih mudah meniru adegan yang ada pada tayangan televisi dibandingkan dengan meniru pembiasaan yang dicontohkan oleh orang tua, pada dasarnya perilaku seorang anak tergantung pada apa yang biasa terlihat oleh anak, oleh karena itu memberikan contoh (*modeling*) adalah salah satu cara yang paling efektif dalam pembentukan perilaku agama dan moral anak.¹³ Yaitu pertumbuhan nilai-nilai keagamaan serta moral anak usia dini. anak bersikap peniru yakni mulai menirukan sikap, cara pandang serta tingkah laku orang lain yang dilihatnya. Bukan menjadi hal yang asing lagi bahwa tayangan berbentuk video animasi sudah menjadi bagian dalam kehidupan sehari-hari, untuk menjaga agar anak-anak tidak terkontaminasi dari tayangan yang tidak layak untuk ditonton, maka diperlukan usaha meminimalisirnya melalui pendidikan.

Berdasarkan hal ini media berbentuk video animasi dapat menjadi salah satu media yang mendukung proses stimulasi nilai agama dan moral, Media berbentuk video animasi dapat menjadi media yang menarik bagi peserta didik, karena anak usia dini sangat mudah merekam semua aktivitas yang dilihat dan direkamnya. Penggunaan media audio visual berbentuk video animasi dapat meningkatkan minat anak untuk belajar sehingga kemampuan anak untuk mempelajari sesuatu dapat terlaksana dengan baik. Ditegaskan oleh ode bahwa audio visual dapat merangsang

¹² Yayasan Pengembangan Media Anak (YPMA). (2017, November 10). YPMA: 13 Program Televisi Anak Berkategori "Bahaya". Komisi Penyiaran Indonesia. <https://www.kpi.go.id/index.php/id/umum/38-dalam-negeri/34178-ypma-13-program-televisi-anak-berkategori-bahaya?detail3=3433&start=2043> diakses pada tanggal 10 Januari 2024.

¹³ M. J. Wantah dan M. E. Wantah, *Pengembangan Disiplin dan Moral pada Anak* (Yogyakarta: Karnisius, 2023), h. 149.

minat anak untuk belajar dan meningkatkan pembelajaran.¹⁴ Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Syifa Ainun Nur Aini dalam Penerapan Video Animasi Interaktif Untuk Mengenalkan Nilai-Nilai Keagamaan Pada Anak dengan hasil penilaian keseluruhan diperoleh rata-rata skor sebesar 88%. Skor rata-rata yang telah diperoleh menunjukkan bahwa video animasi interaktif yang dikembangkan sangat layak digunakan sebagai media untuk membantu mengenalkan nilai-nilai keagamaan anak usia 5-6 tahun.¹⁵ Hal ini karena video animasi dapat membuat pembelajaran menjadi efektif dan dapat menampilkan eksperimen virtual yang menghibur dan menyenangkan untuk anak usia dini

Berdasarkan uraian di atas media video animasi dapat menampilkan kehidupan yang nyata sehingga anak dapat melihat dan mendengar dengan jelas. Guru dan orang tua dapat menggunakan media ini untuk mengembangkan nilai agama dan moral untuk anak, hal ini sesuai dengan pernyataan Cahyanto bahwa Media pembelajaran dengan menggunakan video merupakan salah satu alternatif sebagai salah satu metode yang variatif bagi anak usia dini, karena media video merupakan media audio visual yang dapat menstimulasi indra penglihatan dan indra pendengaran sehingga penggunaan media video dalam pengembangan kemampuan anak mampu memberikan pengalaman yang konkret dari pada membaca buku atau penjelasan guru secara verbal.¹⁶ Berdasarkan uraian tersebut penggunaan media pembelajaran berbasis video menjadi alternatif yang menarik untuk diterapkan pada anak usia dini. Media video, sebagai bentuk media audiovisual, memiliki kemampuan untuk menstimulasi indra penglihatan dan pendengaran secara bersamaan. Hal ini membuat pengalaman belajar menjadi lebih konkret dan menarik dibandingkan hanya membaca buku atau mendengarkan penjelasan verbal dari guru. Melalui video, anak-anak dapat memahami konsep dengan lebih mudah karena mereka mendapatkan gambaran visual yang mendukung informasi yang

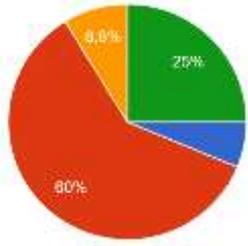
¹⁴ Ode, E. O. Impact of audio-visual (AV) resources on teaching and learning in some selected private secondary schools in Makurdi. *IMPACT: International Journal of Research in Humanities, Arts and Literature*. 2014, 2(5), H200.

¹⁵ Nur Aini, S. A. (n.d.). *Penerapan video animasi interaktif untuk mengenalkan nilai-nilai keagamaan pada anak*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.

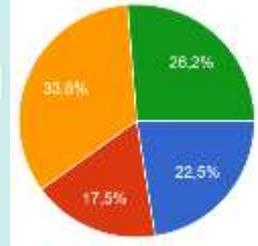
¹⁶ Cahyanto, D. D., & Rusjiono. *Pemanfaatan media video pembelajaran "Bermain dengan angka" untuk meningkatkan pengenalan konsep bilangan di TK Al Hidayah*. *Teknologi Pendidikan*. 2014, 1(1), 2

disampaikan. Selain itu, pendekatan ini juga memungkinkan metode pembelajaran yang lebih bervariasi, sehingga mampu meningkatkan minat belajar anak.

Melihat urgensi pentingnya penggunaan media video animasi dalam menstimulasi nilai agama dan moral pada anak usia dini, peneliti sudah melakukan penelitian pendahuluan dengan menyebarkan angket berupa kuesioner yang ditujukan untuk guru yang mengajar di lembaga satuan PAUD. Angket kuesioner berisi beberapa pertanyaan yang diajukan untuk guru untuk mengetahui sejauh mana pemahaman guru terkait penggunaan media video animasi dalam menstimulasi nilai agama dan moral pada anak usia dini. Hasil angket menunjukkan, sebanyak 60% responden menjawab bahwa jarang menggunakan media video animasi dalam menstimulasi nilai agama dan moral kepada anak.



Gambar 1. 1 Diagram hasil angket penggunaan video animasi



Gambar 1. 2 Diagram tantangan dalam menstimulasi nilai agama dan moral

Selain itu, hasil angket juga menunjukkan bahwa sebanyak 33.8% responden yang menjawab bahwa tantangan utama yang dihadapi dalam menstimulasi nilai agama dan moral pada anak usia dini adalah kurangnya materi dan media pembelajaran yang menarik. Dengan demikian, hasil penelitian pendahuluan ini menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi dalam menstimulasi nilai agama dan moral pada anak usia dini masih tergolong rendah. Minimnya pemanfaatan media video animasi sebagai alat bantu pembelajaran, serta terbatasnya materi pembelajaran yang menarik. Hal ini dikuatkan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rohendi pada Penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar guru TK khususnya di Jawa Barat masih mengimplementasikan pengembangan nilai-nilai agama dan moral melalui kegiatan rutinitas dan klasikal, dengan integrasi dalam kegiatan inti yang masih kurang optimal seperti penggunaan ceramah atau pengajaran satu arah, hafalan doa dan ayat tanpa pemahaman konteks,

cerita keagamaan tanpa kegiatan reflektif atau praktik nyata.¹⁷ Hal ini menegaskan bahwa diperlukan pengembangan dan penyediaan media pembelajaran berbasis video animasi yang lebih variatif dan sesuai dengan kebutuhan anak usia dini.

Peneliti juga menemukan beberapa fenomena terkait penerapan pembelajaran nilai agama dan moral selama menjalani Praktik Keterampilan Mengajar (PKM) di Raudhatul Athfal (RA) Istiqlal. Selama masa PKM, peneliti mengamati bahwa penggunaan media pembelajaran, khususnya media digital, masih jarang digunakan maupun dikembangkan oleh guru. Hal ini terlihat saat peneliti dan rekan-rekan mahasiswa membuat media digital berupa buku flipbook setiap bulan dengan tema pembelajaran yang berbeda, berdasarkan permintaan dari dewan guru. Permintaan tersebut muncul karena masih minimnya ketersediaan media pembelajaran yang sesuai dengan tema-tema yang diajarkan. Pada akhir masa PKM, peneliti bersama tim juga melaksanakan workshop pembuatan buku cerita digital (flipbook) sebagai bentuk kontribusi kepada RA Istiqlal. Kegiatan ini dilaksanakan atas permintaan langsung dari kepala sekolah sebagai upaya untuk memberikan alternatif baru dalam pengembangan media pembelajaran di lingkungan sekolah.

Seperti yang telah disampaikan bahwa penggunaan media video dapat memberikan pengalaman yang konkret untuk anak dengan demikian video animasi dapat menstimulasi beberapa indra yang dimiliki oleh anak, yaitu penglihatan dan pendengaran sehingga media video dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan. Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti mencoba untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran video animasi yang dapat menstimulasi perkembangan nilai agama dan moral, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Video Animasi Untuk Menstimulasi Nilai Agama Dan Moral Pada Anak Usia Dini”**. Hasil penelitian pengembangan telah melalui tahap uji validitas oleh para ahli (*expert judgment*) untuk memastikan kualitas, relevansi, dan kelayakannya. Setelah mendapatkan masukan dan perbaikan berdasarkan hasil validasi tersebut, produk siap diuji coba pada kelompok sasaran, yaitu anak-anak berusia 5-6 tahun.

¹⁷ Rohendi, E., Rohayati, T., & Jenuri. *Strategi pengembangan nilai-nilai agama dan moral pada anak usia dini di taman kanak-kanak di Jawa Barat*. Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. 2014, 5(2), 79–90.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Penurunan nilai agama dan moral yang terjadi pada anak usia dini
2. Pemanfaatan media yang tepat untuk menstimulasi perkembangan nilai agama dan moral anak
3. Kurangnya ketersediaan media video animasi dalam proses menstimulasi perkembangan nilai agama dan moral anak
4. Penggunaan media video animasi sebagai upaya untuk menstimulasi perkembangan nilai agama dan moral anak

C. Pembatasan Masalah

Pengembangan penelitian ini dikhususkan sebagai pengembangan video animasi dalam bentuk gambar dan suara untuk menyampaikan cerita sebagai sebuah media yang dapat menstimulasi nilai agama dan moral anak agar pesan yang disampaikan efektif, menarik, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 5-6 tahun. Materi yang disampaikan dalam video animasi ini berfokus pada pengenalan konsep sedekah. Konsep tersebut mencakup pemahaman bahwa sedekah tidak hanya terbatas pada pemberian materi, tetapi juga dapat berupa senyuman kepada sesama, membantu orang lain, atau menyingkirkan halangan di jalan. Di akhir cerita, anak-anak akan diperkenalkan dengan hadist tentang sedekah sebagai penguatan nilai agama. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE disertai dengan uji kelayakan media yang dilakukan secara terbatas melalui validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakan isi, tampilan, dan kesesuaian media dengan perkembangan anak usia dini.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas yang telah diuraikan , maka perumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan media video animasi interaktif untuk menstimulasi perkembangan nilai agama dan moral anak?

2. Bagaimana uji efektifitas media video animasi interaktif untuk menstimulasi perkembangan nilai agama dan moral anak ?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu :

1. Manfaat Teoritis yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai pedoman atau acuan bagi penelitian selanjutnya. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan menjadi tolak ukur dalam melakukan penelitian yang sejenis. Selain itu, sebagai tindak lanjut penyempurnaan media pembelajaran sehingga penelitian ini juga dapat dilanjutkan atau sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya.
2. Manfaat Praktis, Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat Manfaat penelitian ini secara praktis adalah untuk membuka kesadaran bagi guru PAUD dan orangtua bahwa pentingnya menstimulasi nilai agama dan moral dalam tahap perkembangan kehidupan anak. Penelitian ini juga dapat menjadi sumber referensi dalam menstimulasi nilai agama dan moral pada anak usia dini.

