

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI GERAKAN TANGAN UNTUK
MEMPENGARUHI KEMAMPUAN MENGHAFAL HADIS SANTUN
PADA ANAK USIA DINI DI TAMAN KANAK-KANAK ISLAM
KABUPATEN SLEMAN YOGYAKARTA**



**Oleh:
AYURE CUSNAKI
NIM: 19717251036**

Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
Untuk mendapatkan gelar Magister Pendidikan

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2022**

ABSTRAK

Ayure Cusnaki: Pengembangan video animasi gerakan tangan untuk mempengaruhi kemampuan menghafal hadis pada anak usia dini di Taman Kanak-kanak Islam Kabupaten Sleman Yogyakarta. **Tesis. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, 2022.**

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) menghasilkan video animasi gerakan tangan untuk meningkatkan kemampuan menghafal hadis 2) mengetahui kelayakan video animasi untuk meningkatkan kemampuan menghafal hadis santun, 4) untuk mengetahui implementasi video animasi untuk meningkatkan kemampuan hafalan hadis santun, dan 3) mengetahui efektifitas video animasi untuk meningkatkan kemampuan hafalan hadis santun.

Penelitian ini menggunakan metode *research and development (R&D)* dengan model ADDIE yang terdiri dari tahap analysis, design, development, implementation, *dan* evaluation. Dilakukannya 3 jenis uji coba yaitu, 1) uji coba one-to-one, 2) uji coba kelompok kecil dan 3) uji coba kelompok besar di Taman Kanak-kanak Islam Sunnah Kabupaten Sleman Yogyakarta. Penentuan subjek dilakukannya dengan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan tes kemampuan menghafal anak. Data kelayakan produk diperoleh dari tanggapan, saran, dan kritik dari ahli materi, ahli media, dan guru. Teknik analisis efektivitas data pengembangan produk menggunakan n-gain dan *Paired Sample T-Test* dengan taraf signifikansi 5%.

Hasil penelitian menunjukkan: 1) layaknya produk video animasi untuk meningkatkan kemampuan hafalan hadis santun pada anak usia dini dibuktikan dari hasil penilaian uji materi yang menunjukkan perolehan nilai $4,20 > 5,00$ dengan kategori sangat layak , uji media yang menunjukkan perolehan nilai $4,20 > 4,37$ dengan kategori layak, 2) video animasi dinyatakan efektif digunakan untuk meningkatkan hafalan hadis santun pada anak usia dini berdasarkan pada pengujian hipotesis yang menunjukkan hasil perhitungan pre-test dan post-test lebih kecil dari signifikansi 0,05.

Kata kunci : Video animasi, metode gerakan tangan, kemampuan menghafal

ABSTRACT

Ayure Cusnaki: Development of hand motion animation videos to improve the ability to memorize hadith at an early age in Islamic Kindergarten, Sleman Regency, Yogyakarta. **Tesis. Yogyakarta: Faculty of Education, Yogyakarta State University, 2022.**

This study aims to: 1) to produce an animated videos to improve the ability to memorize polite hadith,) to determine the feasibility of an animated video to improve the ability to memorize polite hadith, 4) to determine the implementation of animation video to improve the ability to memorize polite hadith, and 3) to determine the effectiveness of video animation to improve the ability to memorize polite hadith.

This research employed research and development (R&D) using the ADDIE model which consists of the analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. Three types of trials were conducted, that is 1) one-to-one trials, 2) small group trials and 3) large group trials at the Islamic Sunnah Kindergarten, Kabupaten Sleman, Yogyakarta. Determination of the subject was done by using a purposive sampling technique. Data collection techniques using questionnaires and tests of children's memorization abilities. Product feasibility data was obtained from responses, suggestions, and criticisms from material experts, media experts, and teachers. The technique of analyzing the effectiveness of product development data using n-gain and Paired Sample T-Test with a significance level of 5%.

The results show that: 1) like an animated video product to improve the ability to memorize polite hadith in early childhood was evidenced by the results of material test assessments which shows the acquisition of a value of $4.20 > 5.00$ with a very decent category, the media test which shows the acquisition of a value of $4, 20 > 4.37$ with a decent category, 2) animated videos were declared effective to be used to improve memorization of polite hadith in young children. Based on the results hypothesis testing which showed the results of the pre-test and post-test calculations are less than 0.05 significance.

Keywords: Animated video, hand movement method, memorization ability

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia karena pendidikan sangat mempengaruhi perkembangan manusia dalam seluruh aspek kehidupannya. Pendidikan adalah humanisasi yaitu upaya memanusiakan manusia agar mampu mewujudkan diri sesuai dengan martabat kemanusiaanya. Pendidikan menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Trianto, 2016). Taman Kanak-kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal bagi anak usia empat sampai enam tahun, dimana pada rentang usia tersebut anak berada dalam masa peka dan perkembangan otak sangat pesat, sehingga diperlukan stimulasi yang tepat dalam mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak.

Nilai agama dan moral adalah satu aspek perkembangan yang di stimulasi di pendikan anak usia dini. Aspek perkembangan NAM merupakan bagian dari standar isi pada kompetensi inti di nomor pertama. NAM adalah serangkaian praktik perilaku ajaran baik dan buruk yang dihubungkan dengan kepercayaan sebagai sistem untuk mengatur

sifat dan hal-hal yang penting dan berguna bagi kemanusiaan (kemdikbud, 2014; Miller, 2003; Prayitno, 2006).

Pengenalan pendidikan hadis merupakan pendidikan yang harus ditanamkan sejak usia dini. prosedur dalam pengenalan hadis pada anak usia dini harus memperhatikan karakteristik anak, kemampuan mental, dan tingkat pemahaman hadis yang mudah dipahami oleh anak usia dini sehingga pengenalan hadis tersebut mengembangkan sikap moral anak (Sheranova, 2019).

Hadis Rasulullah sebagai landasan normatif dalam pendidikan menjelaskan pentingnya pendidikan tauhid sejak dini (Ulya & Suryadilaga, 2020). Hadis merupakan perkataan dan perbuatan nabi Muhammad yang menjadi pedoman umat islam dalam hidup beragama setelah Alquran, sebagai pedoman hidup hadis memiliki nilai-nilai yang sangat penting. Dengan pengamalan nilai-nilai yang terdapat dalam hadis bisa merealisasikan tugas hadis yang menjadi pedoman dalam hidup manusia (Supriyadi et al., 2020). Hadis-hadis yang diajarkan kepada anak usia dini kemudian dihafalkan menjadi *memory card* pada anak sehingga kehidupan anak akan selalu diiringi dengan praktik-praktik resepsi yang telah dijelaskan oleh hadis tersebut (Maulana et al., 2020).

Salah satu cara yang digunakan dalam penanaman nilai agama dan moral adalah dengan pembelajaran berupa hafalan hadis yang diberikan kepada anak usia dini melalui pembelajaran di lembaga pendidikan anak usia dini. Hafal merupakan kata kerja yang berarti telah masuk dalam ingatan, dapat mengingat sesuatu dengan mudah dan mengucapkannya diluar kepala (Riqqoh et al., 2020). Daya ingat merupakan alih bahasa dari memori. Daya ingat merupakan unsur inti dari perkembangan kognitif anak, sebab segala bentuk belajar selalu melibatkan memori (Baker-Ward et al., 1984). Daya ingat merupakan proses untuk menyimpan pengetahuan yang diperoleh dalam jangka waktu lama agar dapat mengingatnya kembali ketika dibutuhkan .

Dalam proses menghafal hadits pada anak usia dini di perlukan metode-metode pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan, agar materi yang di sampaikan dapat di serap anak sehingga hasilnya efektif. Tujuan pembelajaran hadis kepada anak adalah memotivasi anak agar senantiasa dalam kebaikan, ketauladanan karena hadis memberikan contoh dari Nabi Muhammad sebagai uswatan khasanah, pembiasaan tingkah laku sehingga dapat diamalkan dalam kehidupan sehari-hari.

Akan tetapi, saat ini pembelajaran hafalan hadis pada anak usia dini harus mengalami kendala dan tidak maksimal di karenakan sedang mewabahnya penyakit *corona virus disease 19* atau disingkat dengan nama *COVID-19* yang disebabkan oleh virus yang bernama *corona* (Mahanani, 2020). Virus yang menginfeksi sistem pernapasan manusia ini dapat menyebar atau menular lewat tetesan air liur yang muncrat dari mulut orang akibat batuk atau bersin, yang kemudian masuk ke tubuh orang yang berada didekatnya melalui mulut, hidung dan mata (Novianty, 2020)

Pandemi covid-19 mempengaruhi semua bidang aktivitas kehidupan manusia, termasuk dunia pendidikan (Hewi & Asnawati, 2020). Sebagaimana kebijakan yang dikeluarkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kegiatan pendidikan bahwa proses pembelajaran di lakukan dari rumah.

Program belajar di rumah telah berjalan lebih dari satu tahun menghasilkan proyeksi kerugian belajar yang berpengaruh proses stimulasi perkembangan anak (Kuhfeld et al., 2020). Selain itu, masa ini beresiko pula terhadap potensi pertumbuhan dan perkembangan anak yang tidak dapat mencapai target (Yoshikawa et al., 2020). Hal ini dikarenakan pada pelaksanaan pembelajaran pada PAUD biasanya menggunakan metode yang konvensional dengan bertatap muka yaitu dengan adanya interaksi antara guru dan anak agar terciptanya suasana yang menyenangkan, adanya berbagai macam metode mengajar yang digunakan serta adanya sarana yang aman dan nyaman di lingkungan

sekolah (Agustin et al., 2020), selain itu juga dikarenakan pembelajaran secara *daring* pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) kurang efektif (Alea et al., 2020), disebabkan kurangnya kemampuan pedagogik pendidik, teknologi dan ekonomi (Satrianingrum & Prasetyo, 2020).

Taman Kanak-kanak Yogyakarta mengalami kendala dalam melakukan kegiatan pembelajaran, salah satunya Taman Kanak-kanak Islam yang ada dikabupaten Sleman. Hal ini dibuktikan dengan melakukan wawancara dibeberapa Taman Kanak-kanak Islam di Kabupaten Sleman. Alasan memilih kabupaten Sleman karena Taman Kanak-kanak yang memiliki program hafalan hadis paling banyak adalah di Kabupaten Sleman, dan juga merupakan sekolah yang prinsip pembelajarannya berdasarkan Alquran dan sunnah.

Berdasarkan hasil survei dan wawancara yang dilakukan di TK islam Sunnah Kabupaten Sleman Yogyakarta terkait dengan pelaksanaan pembelajaran hafalan hadis di masa pandemi COVID-19, diketahui bahwa pembelajaran hafalan hadis di sekolah tetap dilaksanakan secara daring, akan tetapi belum memperoleh hasil yang optimal karena proses pembelajaran menggunakan kelas online kurang efektif dilaksanakan kepada anak usia dini. kendalanya adalah terbatasnya waktu dengan anak, orang tua yang tidak mendampingi anak, dan anak cepat bosan saat melakukan pembelajaran secara daring.

Selain permasalahan proses pembelajaran yang dilaksanakan secara daring metode dan media yang digunakan guru saat pembelajaran hadis juga belum bervariasi dan kurang menarik minat anak pada saat pembelajaran. Berdasarkan hasil survei didapat informasi bahwa 71,4% guru di TK islam Kabupaten Sleman menggunakan metode Talaqi. Metode talaqi yaitu guru membacakan sementara murid mendengarkan, lalu menirukan kembali sampai hafal. Metode dinilai kurang efisiesien karena memiliki kelemahan, yaitu 1) membuat murid cepat bosan, karena anak hanya mendengarkan lalu

mengulangi 2) murid hanya menangkap verbalisme semata tanpa mengerti apa yang dibaca 3) metode ini kurang digemari anak-anak karena karakteristik anak adalah menyukai sesuai yang unik (Herry, 2013:85). Selain metode Talaqi guru juga menggunakan media LCD atau perangkat komputer yang berbentuk video/film pembelajaran, kegiatan pembelajaran direkam sendiri guru untuk mengenalkan hadis kepada anak. Berdasarkan permasalahan tersebut maka Salah satu alternatif dalam menyampaikan materi pelajaran hafalan hadis agar lebih *edukatif* adalah dengan menggunakan metode gerakan tangan yang dibuat dalam bentuk video animasi.

Metode gerakan tangan adalah cara teratur yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai dengan yang dikendaki atau cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan tertentu. Metode gerakan tangan adalah suatu metode yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai dengan yang dikehendaki melalui perbuatan yang bergerak atau melalui gerakan (Juliana, 2018). Metode gerakan dibuat semenarik dan menyenangkan untuk membantu mengoptimalkan daya ingat anak melalui simbol-simbol gerakan agar anak mampu memahami hadis dan menghafal Hadits (Malikhah & Rohinah, 2019)

Metode gerakan ini juga disasari dari teori piaget yang mengatakan bahwa pada usia 2-7 tahun anak berada pada tahap pra operasional, dimana selama periode ini anak mulai dapat menggunakan simbol atau tanda untuk mempresentasikan suatu benda yang tidak nampak dihadapannya (Ananda, 2017). Oleh karena itu dengan adanya simbol gerakan dari hadis diharapkan anak nanti dapat menghafal hadis dengan mudah. Menghafal dengan memadukan gerakan tangan dengan mulut merupakan kolaborasi yang seimbang. Dimana metode tersebut bukan hanya ayat melainkan juga terjemahannya.

Berkenaan dengan hal tersebut maka peneliti tertarik untuk mengembangkan video animasi gerakan tangan untuk menghafal hadis. Video termasuk salah satu bagian dari multimedia, pemanfaatan media video dalam pembelajaran sangat efektif. Pemilihan video harus sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang terbilang unik, untuk menyesuaikannya guru dapat menggunakan media video animasi dalam pembelajaran. Materi yang dimuat adalah tentang sikap santun, hal ini karena berdasarkan hasil survei guru-guru di TK islam Kabupaten Sleman 28,6% memilih sikap santun sebagai materi dalam video animasi alasannya karena hadis tentang sikap santun lebih banyak dibandingkan dengan aspek perkembangan yang lain.

Animasi berasal dari bahasa latin yaitu “anima” yang artinya hidup, jiwa ataupun semangat. Karakternya adalah orang, hewan maupun objek nyata yang dapat dituangkan dalam bentuk gambar dua dimensi maupun tiga dimensi. Sehingga kumpulan gambar tersebut dapat terlihat seolah-olah hidup, objek dalam gambar tersebut bisa tulisan, warna, bentuk benda dan lainnya (Satria, Rangga Gading., Trianggana, Dimas Aulia., 2015). Video animasi adalah kumpulan dari sekumpulan gambar diam yang ditampilkan satu persatu dengan cepat sehingga terlihat kumpulan gambar tersebut bergerak (Astuti & Mustadi, 2014).

Video animasi merupakan salah satu media pembelajaran berbasis komputer yang bertujuan untuk memaksimalkan efek suara dan memberikan interaksi berkelanjutan, sehingga pemahaman anak akan meningkat (Luhulima et al., 2017). Anak akan lebih memperhatikan gambar yang bergerak disertai dengan suara yang sesuai dengan latar yang menarik hal tersebut dapat meningkatkan perhatian anak untuk memahami isi video animasi. Karena ada ketertarikan dan perhatian anak pada media tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar anak. Bukan hanya ketertarikan secara imajinatif, video animasi memiliki banyak manfaat sebagai media pembelajaran (Ivers & Barron, 2002).

Video dapat mengajarkan materi kepada anak melalui media audio sekaligus visual sehingga dapat menstimulasi anak untuk selalu fokus dan meningkatkan kemampuan kognitif, psikomotor, dan afektif anak. Jadi, dengan memanfaatkan media video dalam pembelajaran dapat meningkatkan banyak kemampuan anak dan guru memiliki kelebihan tersendiri, begitu juga media video animasi yang tampilannya sangat menarik bagi anak, dapat mempengaruhi pencapaian materi pada anak (Sujiono, 2009)

Kelebihan memanfaatkan video animasi dalam pembelajaran adalah: (1) Video animasi dapat meningkatkan pengalaman-pengalaman dasar anak ketika membaca, berfikir, berdiskusi, maupun berpraktik. Video animasi juga dapat sebagai pengganti alam nyata yang dapat diubah sehingga tampak terlihat seakan-akan objek tersebut nyata. (2) Video animasi dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disajikan secara berulang. (3) Mendorong dan meningkatkan motivasi belajar anak. (4) Video animasi dapat ditujukan kepada kelompok besar, kecil maupun perorangan (Arsyad, 2016.)

Dalam penelitian (Barak & Ashkar, 2011) mengatakan animasi dapat meningkatkan pemahaman anak tentang materi yang disampaikan guru, anak yang belajar melalui media animasi motivasinya lebih tinggi terutama dalam minat dalam pembelajaran. Dalam penelitian (UtamiDina, 2011.) yang meneliti tentang Animasi dalam pembelajaran menyatakan membangun animasi pembelajaran merupakan kegiatan yang menantang bagi guru, karena apabila animasi tidak dikonstruksikan secara baik tidak akan efektif jika digunakan dalam pembelajaran. Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam penggunaan animasi adalah kemampuan pemrosesan memori pada anak, pengetahuan awal anak, kemampuan spasial anak dan tampilan animasi yang akan diperlihatkan kepada anak. Sehingga peran animasi dalam pembelajaran yaitu: (1) menarik perhatian anak dalam memperkuat motivasi, contohnya adalah animasi yang

memperlihatkan gambar atau teks yang bergerak dan menggunakan animasi yang lucu sehingga dapat menarik perhatian anak. (2) Sarana dalam memberikan pemahaman tentang materi pembelajaran yang diberikan guru. Selanjutnya hasil penelitian menjelaskan bahwa penggunaan video animasi dalam proses belajar mengajar dapat menambah kosa kata anak. Animasi lebih mengoptimalkan indera daripada yang bersifat tekstual (Kayaoglu et al., 2011).

Penelitian ini juga mendukung gagasan tentang penggunaan animasi tidak hanya diintegrasikan ke dalam kelas sebagai cara alternatif untuk memberikan kontribusi positif pada keadaan kelas sehingga menjadi motivasi bagi anak tetapi juga dapat dignakan diluar pembelajaran dengan cara menshare kepada orang tua peserta didik, yang dapat nantinya membimbing anak belajar dirumah.

Penerapan video animasi sebagai media pembelajaran telah memberikan pengaruh terhadap upaya peningkatan pembelajaran pada dunia pendidikan anak usia dini. telah dilakukan penelitian-penelitian relevan sebelumnya terkait penggunaan video animasi, yaitu: Ramdhona (2017) penelitiannya berupa video animasi pembelajaran “salut: Sadar Lalu Lintas” pada tema transportasi. Media ini fektif untuk meningkatkan pengetahuan anak tentang materi tata tertib berlalu lintas dan layak digunakan. Penelitian (Sari & Linda, 2020) penelitiannya berupa video animasi berbasis *Compuer Assisted Instruction* (CAI), hasil penelitian ini adalah terdapat progress sikap dan respon yang bagus ditunjukkan anak dalam mengenal metamorfosis serangga. (Yuniarni et al., 2019) penelitiannya berupa pengembangan multimedia interaktif video senam animasi, hasil penelitiannya video animasi sangat layak untuk digunakan dan dapat menarik minat anak untuk malakukan gerakan senam. Dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan video animasi dinyatakan layak untuk dikembangkan.

Kekurangan yang biasa terjadi dalam penggunaan media animasi pada penelitian senelumnya dinyatakan dalam beberapa penelitian, diantaranya; 1) belum mampu mengungkapkan kandungan atau materi hadis (Rahma, 2020); Durasi video masih cukup pendek sehingga informasi yang disampaikan masih terbatas (Astuti et al., 2021); 3) Sulitnya guru menemukan video animasi yang sesuai dengan tema pembelajaran (Rahma, 2020); 4) konten dalam video animasi kurang kontekstual dengan karakteristik anak usia dini (Jundu et al., 2019). Selain itu Belum adanya penelitian penggunaan media animasi yang didedikasikan untuk sekolah Taman Kanak-kanak islam sunnah yang prinsip pembelajarannya sesuai dengan alquran dan sunnah.

Berdasarkan permasalahan diatas maka penelitian ini akan mengembangkan video animasi dengan judul “Pengembangan video animasi gerakan tangan untuk mempengaruhi hafalan hadis santun pada anak usia dini di Taman Kanak-kanak islam Kabupaten Sleman Yogyakarta”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat diidentifikasi sebagai berikut

1. Durasi pembelajaran video animasi masih cukup pendek sehingga informasi yang disampaikan masih terbatas.
2. Penggunaan media video animasi dalam pembelajaran alquran hadis belum banyak menjelaskan kandungan atau materi hadis.
3. Sulitnya guru menemukan video animasi yang sesuai dengan tema pembelajaran.
4. Belum efektinya penggunaan video animasi di sekolah Taman Kanak-kanak islam Sleman

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka peneliti perlu melakukan pembatasan masalah terhadap penelitian yang hendak peneliti kaji yaitu belum efektinya penggunaan video animasi di sekolah Taman Kanak-kanak Islam Kabupaten Sleman Yogyakarta

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana desain pengembangan video animasi gerakan tangan untuk mempengaruhi kemampuan menghafal hadis anak di Taman Kanak-kanak Islam Kabupaten Sleman?
2. Bagaimana Kelayakan video animasi gerakan tangan untuk mempengaruhi kemampuan menghafal hadis anak di Taman Kanak-kanak Islam Yogyakarta?
3. Bagaimana implementasi video animasi gerakan tangan untuk mempengaruhi kemampuan hafalan hadis anak di Taman Kanak-kanak Islam Kabupaten Sleman?
4. Bagaimana efektifitas pengembangan video animasi gerakan tangan untuk mempengaruhi kemampuan hafalan hadis anak di Taman Kanak-kanak Islam Kabupaten Sleman?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian pengembangan ini adalah

1. Untuk menghasilkan media video animasi gerakan tangan untuk mempengaruhi kemampuan menghafal hadis anak di Taman Kanak-kanak Islam Kabupaten Sleman?
2. Untuk mengetahui kelayakan video animasi gerakan tangan untuk meningkatkan kemampuan hafalan hadis anak di Taman Kanak-kanak Islam Kabupaten Sleman?

3. Untuk mengetahui implementasi video animasi gerakan tangan untuk meningkatkan kemampuan hafalan hadis anak di Taman Kanak-kanak Islam Kabupaten Sleman?
4. Untuk mengetahui efektifitas penerapan video animasi gerakan tangan untuk meningkatkan kemampuan hafalan hadis anak di Taman Kanak-kanak Islam Kabupaten Sleman?

F. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan video animasi gerakan tangan untuk meningkatkan kemampuan menghafal hadis anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, dapat menjadikan bahan rujukan untuk pemilihan media dalam bentuk video animasi pada pembelajaran hafalan hadis anak usia dini.
- b. Bagi anak, memberikan pengalaman baru dalam pembelajaran hafalan hadis dan dapat membuat anak lebih tertarik dalam pembelajaran hafalan hadis.
- c. Bagi peneliti, dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman langsung dalam mengembangkan kemampuan hafalan hadis anak usia dini melalui metode gerakan tangan bentuk video animasi.

G. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Produk penelitian ini berupa produk video animasi gerakan tangan yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan hafalan hadis anak usia dini. Produk video animasi berisikan tentang menghafal hadis dengan menggunakan gerakan tangan. Metode gerakan adalah sebuah metode gerak dalam mempermudah anak untuk menghafal hadis. Setiap bacaan dari hadis disimbolkan dengan gerakan sehingga anak mudah untuk

mengingatkannya. Spesifikasi dari metode gerakan dalam bentuk video animasi adalah sebagai berikut

1. Bentuk produk yang dikembangkan adalah berupa Video animasi gerakan tangan berisikan hadis-hadis pendek untuk anak usia dini.
2. Format video animasi dalam bentuk MP4.
3. Pembuatan video animasi menggunakan bantuan *blender 3D*, editing video menggunakan *youcut* dan untuk ilustrasi menggunakan GIMP
4. Font teks video animasi menggunakan jenis TNR
5. Audio pada video animasi menggunakan *voice record*, si tidak menggunakan musik dan hanya menggunakan *sound effect*
6. Karakter Tokoh dalam video animasi tidak memiliki wajah lengkap

H. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan pada penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Video animasi gerakan tangan akan membantu anak untuk meningkatkan kemampuan hafalan hadis santun
2. Video animasi gerakan tangan akan menarik perhatian anak sehingga anak menjadi termotivasi dalam menghafal hadis santun.
3. Video animasi akan menjadi media pembelajaran yang menyenangkan dan menarik perhatian anak.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Agustin, M., Puspita, R. D., Nurinten, D., & Nafiqoh, H. (2020). Tipikal kendala guru PAUD dalam mengajar pada masa pandemi covid 19 dan implikasinya. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 334. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.598>
- Aji Indianto. (2015). *Kiat-kiat mempertajam daya ingat hafalan pelajaran*. (pp. 1–11).
- Alea, L. A., Fabrea, M. F., Roldan, R. D. A., & Farooqi, A. Z. (2020). Teachers' Covid-19 awareness, distance learning education experiences and perceptions towards institutional readiness and challenges. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 19(6), 127–144. <https://doi.org/10.26803/ijlter.19.6.8>
- Ananda, R. (2017). Implementasi nilai-nilai moral dan agama pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 19. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.28>
- Arsyad, A. (2014). *Manfaat media embelajaran. Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Astuti, Y. W., & Mustadi, A. (2014). Pengaruh penggunaan media film animasi terhadap keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas V Sd. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(2), 250. <https://doi.org/10.21831/jpe.v2i2.2723>
- Astuti, Y., Wulandari, I. R., Alim W, A., Haris A, V., Hasanu, F., Aries K, B., & Utami, R. P. (2021). Animasi 2 dimensi sebagai infografis pencegahan virus covid 19 pada paud terpadu allifa. *Martabe : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 215. <https://doi.org/10.31604/jpm.v4i1.215-221>
- Baker-Ward, L., Ornstein, P. A., & Holden, D. J. (1984). The expression of memorization in early childhood. *Journal of Experimental Child Psychology*, 37(3), 555–575. [https://doi.org/10.1016/0022-0965\(84\)90076-6](https://doi.org/10.1016/0022-0965(84)90076-6)
- Barak, M., & Ashkar, T. (2011). Learning scince via animated movies:it's effect on students learning outcomes and motivation. *Computers & Education Journals*, 56(4).
- Benny A Pribadi. (2014). *Desain dan pengembangan program pelatihan berbasis kompetensi*. Prenada Media Group.
- C. Miller, J. (2003). Mengasah Kecerdasan Moral Anak. *KAFIA*, 15.
- Chong. (2008). Digital Animation. In *National technical report* (Vol. 27, Issue 4). AVA Publishing SA. <https://doi.org/10.5040/9781474222402.ch-012>
- De Porter, B, & Hernacki. M, . (2000). Quantum teaching (Terjemahan),. In *Bandung: Kaifa-Mizan*. Kaifa.
- Duch, B. J. (2001). *The Power of Problem-Based Learning Virginia*.
- Dwijayani, N. M. (2017). Pengembangan media pembelajaran ICARE. In *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif* (Vol. 8, Issue 2). PT. Pustaka Insan Madani. <https://doi.org/10.15294/kreano.v8i2.10014>
- Garcia, A. L. (2012.). Principles of animation. *Physic Journal*.

- Gumelar, M. S. (2018). *2D Animation: Hybrid Technique*. PT Indeks. https://books.google.co.id/books/about?id=Lqt9DwAAQBAJ&redir_esc=y
- Gusman, D., & Nurminalina, N. (2021). Peningkatan kemampuan sosial emosional anak usia dini melalui penggunaan media animasi di Tk Taqifa Bangkinang Kota. *Journal on Teacher Education*, 3(1), 33–42. <https://doi.org/10.31004/jote.v3i1.2146>
- Hambal, M. (2020). Hadith Education in forming character of Early Childhood. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 4(1), 1–11.
- Handayani, C., & Darmawan, A. (2016). Pembelajaran untuk Anak Usia Dini . *Proceedings of The 2nd Annual Conference on Islamic Early Childhood Education*, 2, 5–100.
- Hewi, L., & Asnawati, L. (2020). Strategi pendidik anak usia dini era Covid-19 dalam menumbuhkan kemampuan berpikir logis. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 158. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.530>
- Ivers, K. S., & Barron, A. E. (2002). *Multimedia Projects in Education: Designing, Producing, and Assessing* (4th ed.). Abc. Clio. Llc. <http://books.google.com/books?id=Adi07NylHwcC&pgis=1>
- Jalaluddin, R. (2015). *Psikologi Komunikasi. Edisi Revisi*, 332.
- Jazariyah, J. (2019). Internalisasi nilai nilai hadits kebersihan dalam pendidikan anak usia dini. *Masile, Jurnal Studi Ilmu Keislaman*, 1(1), 80–91.
- Juliana, J. (2018). Upaya meningkatkan daya ingat anak menghafal hadits melalui Metode Gerakan. *Atfālunā: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 1(2), 59–63. <https://doi.org/10.32505/atfaluna.v1i2.923>
- Jundu, R., Nendi, F., Kurnila., S. V, Mulu, H., Ningsi, G. P., & Ali, A. A. (2019). Pengembangan vidio pembelajaran berbasis kontekstual di manggarai untuk belajar siswa pada masa pandemi ovid 2019. *Jurnal Lensa*, 10(2), 63–73. <https://doi.org/DOI>
- Kayaoğlu, M. N., Dağ Akbaş, R., & Öztürk, Z. (2011). A small scale experimental study: Using animations to learn vocabulary. *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 10(2), 24–30.
- kemdikbud. (2014). Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Dengan Rahmat Tuhan Yang Maha Esa Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia. In *Jurnal Educhild : Pendidikan dan Sosial* (Vol. 10, Issue 1). Depdikbud.
- Kuhfeld, M., Soland, J., Tarasawa, B., Johnson, A., Ruzek, E., & Liu, J. (2020). Projecting the Potential Impact of COVID-19 School Closures on Academic Achievement. In *Educational Researcher* (Vol. 49, Issue 8). Annenberg Institute at Brown University. <https://doi.org/10.3102/0013189X20965918>
- Kunandar. (n.d.). *Penilaian Utentik.*(Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Kustandi, C. (2013). *Media Pembelajaran Manual dan Digital Edisi Kedua* (p. 64).

- Kustiono. (2010). *Media Pembelajaran : Konsep, Nilai Edukatif, Klasifikasi, Praktek Pemanfaatan dan Pengembangan*. UNNES Press.
- Kuswana, W. S. (n.d.). *Kognitif Perkembangan Ragam Berpikir*, Bandung:PT Remaja Rosdakarya.
- Laura, A. K. (2013). Psikologi Umum: Sebuah Pandangan Apresiatif. In *Jakarta: Salemba Humanika* (pp. 240–279).
- Luhulima, D. A., Degeng, I. N. S., & Ulfa, S. (2017). Pengembangan Video Pembelajaran Karakter Mengampuni Berbasis Animasi untuk Anak Sekolah Minggu. *JINOTEK (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 3(2), 110–120. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/article/view/2376>
- Mahanani, R. (2020). Perbedaan Virus Corona dan Covid-19 Beserta Kepanjangannya, Wajib Tahu. In *Kids.Grid.Id*. <https://kids.grid.id/read/472113686/perbedaan-virus-corona-dan-covid-19-beserta-kepanjangannya-wajib-tahu?page=all>
- Malikhah, F., & Rohinah, R. (2019). Penerapan Metode Gerakan untuk Menghafal Hadis pada Anak. In *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini* (Vol. 4, Issue 1, pp. 25–34). <https://doi.org/10.14421/jga.2019.41-03>
- Mansur. (2014). *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Pustaka Pelajar.
- Maulana, L., Ridha, M. A. R., & Murni, A. (2020). Fenomena Living Hadis Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Khazanah Theologia*, 2(3), 142–152. <https://doi.org/10.15575/kt.v2i3.10331>
- Muhammad, F. (2012). *Desain Pembelajaran PAUD Tinjauan Teoretik dan Praktik*. Jogjakarta. Ar-Ruzz Media.
- Mulyasa. (n.d.). *Manajamen PAUD*. PT Remaja Rosdakarya.
- Munadi dan Yuhdi. (2013). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru* (p. 65).
- Munir. (2015). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Novianty, D. (2020). Begini Cara Virus Corona COVID-19 Menyerang Tubuh Manusia. In *Www.Suara.Com*. <https://www.suara.com/tekno/2020/03/12/091500/begini-cara-virus-corona-covid-19-menyerang-tubuh-manusia>
- Rahma, L. V. (2020). Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran al-qur'an hadist di mi darussalam bagor wetan sukomo nganjuk. *Jurnal Ilmiah Innovative*, 7(2), 1. <https://doi.org/10.17509/cd.v5i2.10498>
- Riqqoh, S., Syaiku, A., & Mappapoleonro, A. M. (2020). *Penerapan Pembelajaran Hafalan Hadits pada Usia 5-6 Tahun*. 142–154.
- Rusdinal, & Elizar. (2008). Pengelolaan Kelas di Taman Kanak-kanak. In *Pengelolaan Kelas di Taman Kanak-kanak* (p. 211).
- Rusman, D. K., & Riyana, C. (2013). Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Pendidikan. In *Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada*.

- Sa'dulloh. (2017). *9 Cara Cepat Menghafal Al-Qur'an*. Gema Insani.
- Sadiman., A. S. (n.d.). *Media pendidikan*. jakarta: raja grafindo persada.
- Sari, A. M., & Linda, L. (2020). Sikap dan Respon Anak PAUD dalam Mengenal Metamorfosis Serangga melalui Media Animasi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1083–1100. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.776>
- Satria, Rangga Gading., Trianggana, Dimas Aulia., S. D. (2015). Pembuatan Film Pendek Action Format 3D yang Berjudul War of Machine Menggunakan Autodesk 3DS MAX. *Jurnal Media Infotama*, 11(1), 61–70.
- Satrianingrum, A. P., & Prasetyo, I. (2020). Persepsi Guru Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Daring di PAUD. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 633. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.574>
- Seels, B. (1994). Domains Document Instructional technology: The definition and domains of the field. In *Association for Educational Communications and Technology*. Prawiradilaga.
- Sheranova, M. (2019). *The forms of developing primary school children ' spirit with hadis*. 7(3), 60–63.
- Sudarna. (2014). *Pendidikan Anak Usia Dini Berkarakter: Melejitkan Kepribadian Anak Secara Utuh (Kecerdasan Emosi, Spirit dan Sosial)*. DistribusiNasional.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi. Edisi Keempat. *Alfabeta*.
- Sujiono, Y. N. (n.d.). *Konsep Dasar Pendidikan AnakUsia Dini*. Indeks.
- Supriyadi, T., Julia, J., Aeni, A. N., & Sumarna, E. (2020). Action research in hadith literacy: A reflection of hadith learning in the digital age. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 19(5), 99–124. <https://doi.org/10.26803/ijler.19.5.6>
- Susanti, C. (2016). Efektivitas metode talaqqi dalam meningkatkan kemampuan menghafal al-qur'an anak usia dini. *Tunas Siliwangi Halaman*, 2(1), 1–19.
- Suyadi. (2015). *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini* (p. 154).
- Syaiful, S. (2015). *Konsep dan makna pembelajaran* 17. In Bandung: Alfabeta Bandung. Alfa Beta.
- Syarif, C. (2010). *Menjadi Pinter dengan Otak Tengah*. PT Buku Kuta.
- Trianto. (2016). Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik: Bagi anak Usia Dini. In *Media Pradana*. Kencana Prenada Media Group. <https://books.google.co.id/books?id=LFFADwAAQBAJ>
- Ulya, M., & Suryadilaga, M. A. (2020). Pengenalan COVID-19 pada anak usia dini ditinjau dari pendidikan hadits. *Journal Of Early Childhood*, 3(2), 119–131. <https://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/alfitrah/article/view/3787>
- Utami, D. (2011). Animasi Dalam Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 7(1).

- Winarti, W., & Suryana, D. (2020). Pengaruh Permainan Puppet Fun terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 873. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.462>
- Woolfolk, A. E. (2012). Psikologi pendidikan. *Psikologi Pendidikan*. <https://doi.org/10.32890/9789830685663>
- Yoshikawa, H., Wuermli, A. J., Britto, P. R., Dreyer, B., Leckman, J. F., Lye, S. J., Ponguta, L. A., Richter, L. M., & Stein, A. (2020). Effects of the Global Coronavirus Disease-2019 Pandemic on Early Childhood Development: Short- and Long-Term Risks and Mitigating Program and Policy Actions. *Journal of Pediatrics*, 223, 188–193. <https://doi.org/10.1016/j.jpeds.2020.05.020>
- Yulsyofriend. (2013). *Permainan Membaca dan Menulis Anak Usia Dini*. Sukabina Press.
- Yuniarni, D., Sari, R. P., & Atiq, A. (2019). pengembangan multimedia interaktif video senam animasi berbasis budaya khas kalimantan barat. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 290. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.331>