

SKRIPSI

**PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI UNTUK
MENGEMBANGKAN NILAI *KHULUQIYYAH*
PADA ANAK KELOMPOK A DI TK KARTIKA
XX-39 KOTA PAREPARE**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PAREPARE**

2025

**PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI UNTUK
MENGEMBANGKAN NILAI *KHULUQIYYAH*
PADA ANAK KELOMPOK A DI TK KARTIKA
XX-39 KOTA PAREPARE**



Skripsi Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PAREPARE
2025**

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

Judul Skripsi : Penggunaan Media Video Animasi Untuk Mengembangkan Nilai *Khuluqiyyah* Pada Anak Kelompok A Di Tk Kartika XX-39 Kota Parepare

Nama Mahasiswa : Khofifah

Nomor Induk Mahasiswa : 18.1800.032

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dasar Penetapan Pembimbing : Surat Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah

Nomor 667 Tahun 2024

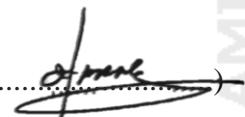
Disetujui Oleh:

Pembimbing Utama : Prof. Dr. Hj. Hamdanah, M.Si

NIP : 19581231 198603 2 118

Pembimbing Pendamping : A.Tien Asmara Palintan, S.Psi., M.Pd.

NIP : 19871201 201903 2 004

(


_____)



PENGESAHAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi : Penggunaan Media Video Animasi Untuk Mengembangkan Nilai *Khuluqiyah* Pada Anak Kelompok A Di Tk Kartika XX-39 Kota Parepare

Nama Mahasiswa : Khofifah

Nomor Induk Mahasiswa : 18.1800.032

Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini

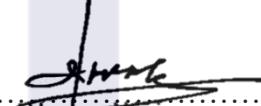
Fakultas : Tarbiyah

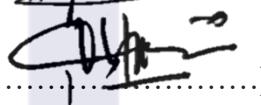
Dasar Penetapan Pembimbing : Surat Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah

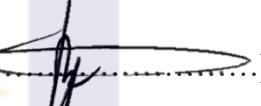
Nomor 667 Tahun 2024

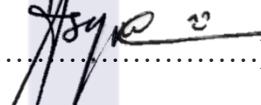
Tanggal Kelulusan : 14 Juli 2025

Disahkan oleh Komisi Penguji

Prof. Dr. Hj. Hamdanah, M.Si. (Ketua) 

A.Tien Asmara Palintan, S.Psi., M.pd. (Sekretaris) 

Hj. Novita Ashari, S.Psi., M.Pd. (Anggota) 

Nurul Asqia, M.Pd. (Anggota) 

Mengetahui:

Dekan Fakultas Tarbiyah



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَئْيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ
أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah swt. karena berkat hidayah, taufik-Nya, penulis dapat menyelesaikan tulisan ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare.

Penulis menghaturkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada Ibunda Kasmawati dan Ayahanda Muh. Tulkha, S.Pd. Dimana dengan pembinaan dan berkah doa tulusnya, penulis mendapatkan kemudahan dalam menyelesaikan tugas akademik tepat pada waktunya.

Penulis telah menerima banyak bimbingan dan bantuan dari ibu Prof. Dr. Hj. Hamdanah, M.Si. dan ibu A. Tien Asmara Palintan, S.Psi., M.Pd. selaku Pembimbing I dan Pembimbing II, atas segala bantuan dan bimbingan yang telah diberikan, penulis ucapan terima kasih.

Selanjutnya, penulis juga menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Hannani, M.Ag., sebagai rektor IAIN Parepare yang telah bekerja keras mengelola pendidikan di IAIN Parepare.
2. Ibu Dr. Zulfah, M.Pd. sebagai Dekan Fakultas Tarbiyah atas pengabdianya dalam menciptakan suasana pendidikan yang positif bagi mahasiswa.
3. Ibu Hj. Novita Ashari, S.Psi., M.Pd. sebagai ketua program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang senantiasa memberikan motivasi dan arahan kepada penulis dalam berbagai hal.

4. Ibu Hj. Novita Ashari, S.Psi., M.Pd. dan Ibu Nurul Asqia, M.Pd. selaku penguji skripsi, yang telah berjasa dalam membantu serta memberikan motivasi dan arahan kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Bapak dan ibu dosen yang telah meluangkan waktu dalam mendidik dan memberikan ilmu yang bermanfaat bagi penulis selama studi di IAIN Parepare.
6. Para Staf Fakultas Tarbiyah yang telah bekerja keras dalam mengurus segala hal administratif selama penulis studi di IAIN Parepare.
7. Kepala Sekolah, para Guru dan Staf TK Kartika XX-39 Parepare yang telah memberikan kesempatan kepada penulis dalam melaksanakan penelitian.
8. Kepada para sahabatku Indah, Ahmad Khaerul, Ramma, Fatwah, Ica, Rahma, dan Amar, yang senantiasa menghibur, memberikan semangat, dan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Seluruh keluarga tersayang yang senantiasa mendoakan dan memberikan semangat dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis tak lupa mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu sampai tulisan ini dapat diselesaikan. Semoga Allah swt. berkenan menilai segala kebijakan sebagai amal jariyah dan memberikan Rahmat dan pahala-Nya.

Akhirnya penulis menyampaikan kiranya pembaca berkenan memberikan saran konstruktif demi kesempurnaan skripsi ini.

Parepare, 03 Juli 2025
7 Muharram 1447 H

Penulis



Khofifah
NIM 18.1800.032

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Khofifah
NIM : 18.1800.032
Tempat/Tgl. Lahir : Parepare, 25 Januari 2000
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah
Judul Skripsi : Penggunaan Media Video Animasi Untuk Mengembangkan Nilai *Khuluqiyah* Pada Anak Kelompok A di TK Kartika XX-39 Kota Parepare

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar merupakan hasil karya saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa merupakan duplikat, tiruan atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Parepare, 03 Juli 2025
7 Muharram 1447 H

Penyusun,


Khofifah
NIM 18.1800.032

ABSTRAK

Khofifah, *Penggunaan Media Video Animasi Untuk Mengembangkan Nilai Khuluqiyyah Pada Anak Kelompok A Di TK Kartika XX-39 Kota Parepare.* (Dibimbing oleh, Hj. Hamdanah dan A. Tien Asmara Palintan)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi dalam mengembangkan nilai *khuluqiyyah* pada anak kelompok A di TK Kartika XX-39 Kota Parepare. Nilai *khuluqiyyah* (akhlik) menjadi aspek penting dalam perkembangan anak usia dini, yang mencakup perilaku disiplin, kesopanan, dan tanggung jawab. Media video animasi dipilih sebagai metode pembelajaran karena mampu menyajikan visual yang menarik dan narasi yang terstruktur, sehingga dapat memperkuat pemahaman anak terhadap nilai-nilai akhlak.

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan Mc. Taggart yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus meliputi empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah anak kelompok A di TK Kartika XX-39 Kota Parepare, dengan jumlah sampel 20 anak yang dipilih melalui teknik purposive sampling berdasarkan hasil observasi awal.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi berpengaruh positif terhadap pengembangan nilai *khuluqiyyah* anak. Pada siklus I, anak mulai menunjukkan perubahan perilaku dalam aspek disiplin, kesopanan, dan tanggung jawab meskipun belum maksimal. Pada siklus II, terjadi peningkatan signifikan pada pengamalan nilai *khuluqiyyah*, dalam berperilaku sopan, bertanggung jawab, dan disiplin.

Kata Kunci : *Media Video Animasi, Nilai Khuluqiyyah, Pendidikan Anak Usia Dini, Penelitian Tindakan Kelas.*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN KOMISI PENGUJI	iv
KATA PENGANTAR	v
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
TRANSLITERASI DAN SINGKATAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. Tinjauan Penelitian Relevan.....	8
B. Tinjauan Teoritis	11
1. Pendidikan Anak Usia Dini.....	11
2. Media Video Animasi	19
3. Nilai Khuluqiyah.....	24
C. Kerangka Pikir.....	27
D. Hipotesis Tindakan.....	29
BAB III METODE PENELITIAN.....	30

A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian.....	30
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	32
C. Populasi dan Sampel	32
D. Teknik Pengumpulan Dan Pengolahan Data.....	33
E. Definisi Operasional Variabel	34
F. Instrumen Penelitian.....	35
G. Teknik Analisis Data.....	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	39
A. Hasil Penelitian	39
B. Pembahasan Hasil Penelitian	68
BAB V PENUTUP.....	74
A. Simpulan.....	74
B. Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA	I
LAMPIRAN	VI
BIODATA PENULIS	XXXVIII

DAFTAR TABEL

No.	Judul Tabel	Halaman
1.1	Matriks Penelitian Terdahulu	10
3.1	Indikator Nilai	35
3.2	Pedoman Lembar Observasi	35
3.3	Kategori Keberhasilan Anak	37
4.1	Hasil Observasi Pra Tindakan	40
4.2	Hasil Mengembangkan Nilai <i>Khuluqiyah</i> Pada Peserta Didik Pertemuan I Siklus I	45
4.3	Hasil Mengembangkan Nilai <i>Khuluqiyah</i> Pada Peserta Didik Pertemuan II Siklus I	48
4.4	Hasil Mengembangkan Nilai <i>Khuluqiyah</i> Pada Peserta Didik Pertemuan III Siklus I	51
4.5	Rekaputasi Hasil Pengembangan Nilai <i>Khuluqiyah</i> Pada Peserta Didik Siklus I Pertemuan I, II, III	53
4.6	Hasil Mengembangkan Nilai <i>Khuluqiyah</i> Pada Peserta Didik Pertemuan I Siklus II	58
4.7	Hasil Mengembangkan Nilai <i>Khuluqiyah</i> Pada Peserta Didik Pertemuan II Siklus II	61
4.8	Hasil Mengembangkan Nilai <i>Khuluqiyah</i> Pada Peserta Didik Pertemuan III Siklus II	64
4.9	Rekaputasi Hasil Pengembangan Nilai <i>Khuluqiyah</i> Pada Peserta Didik Siklus II Pertemuan I, II, III	66

DAFTAR GAMBAR

No.	Judul Tabel	Halaman
2.1	Kerangka Berpikir	28
3.1	Bagan Penelitian Tindak Kelas Model Kemmis & Mc Taggart	31



DAFTAR LAMPIRAN

No.	Judul Lampiran	Halaman
1.	Surat Izin Melaksanakan Penelitian dari IAIN Parepare	VII
2.	Surat Izin Melaksanakan Penelitian dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Parepare	VIII
3.	Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian Dari Sekolah	X
4.	Instrumen Penelitian	XI
5.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)	XIV
6.	Hasil Lembar Penilaian Peserta Didik	XXVI
7.	Dokumentasi Kegiatan Permohonan Izin Penelitian	XXXII
8.	Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian	XXXIII

TRANSLITERASI DAN SINGKATAN

1. Transliterasi

a. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda. Daftar huruf Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Tha	Th	te dan ha
ج	Jim	J	Je
ه	Ha	h	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	dhal	Dh	de dan ha
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet

س	sin	S	Es
ش	syin	Sy	es dan ye
ص	shad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	dad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	ta	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	za	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	koma terbalik ke atas
غ	gain	G	Ge
ف	fa	F	Ef
ق	qaf	Q	Qi
ك	kaf	K	Ka
ل	lam	L	El
م	mim	M	Em
ن	nun	N	En
و	wau	W	We
ه	ha	H	Ha
ء	hamzah	‘	Apostrof
ي	ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apapun. Jika terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (').

b. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vocal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal Tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

1. Vokal tunggal (*monoftong*) bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
ٰ	Fathah	A	A
ِ	Kasrah	I	I
ُ	Dammah	U	U

2. Vokal rangkap (*diftong*) bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
َيْ	fathah dan ya	Ai	a dan i
َوْ	fathah dan wau	Au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : kaifa

حَوْلَ : haula

c. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasi berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
ـ / ـيـ	fathah dan alif atau ya	Ā	a dan garis di atas
ـيـ	kasrah dan ya	Ī	i dan garis di atas
ـُـ	dammah dan wau	Ū	u dan garis di atas

Contoh:

مَاتٌ	: māta
رَمَى	: ramā
قِيلَ	: qīla
يَمْوُثُ	: yamūtu

d. Ta Marbutah

Transliterasi untuk *ta marbutah* ada dua:

1. *ta marbutah* yang hidup atau mendapat harakat fathah, kasrah dan dammah, transliterasinya adalah [t].
2. *ta marbutah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h]. Kalau ada kata yang terakhir dengan *ta marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta marbutah* itu ditransliterasikan dengan *ha* (h). Contoh:

رَوْضَةُ الْجَنَّةِ	: rauḍah al-jannah atau rauḍatul jannah
الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ	: al-madīnah al-fādilah atau almadīnatul fādilah
الْحِكْمَةُ	: al-hikmah

e. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda tasydid (‐), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan sebuah perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*. Contoh:

رَبُّنَا	: <i>rabbanā</i>
نَجِيْنَا	: <i>najjainā</i>
الْحَقُّ	: <i>al-haqq</i>
الْحَجَّ	: <i>al-hajj</i>
نِعْمَ	: <i>nu'imā</i>
عَدُوُّ	: <i>'aduwwun</i>

Jika huruf ى bertasydid diakhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (يَ), maka ia litransliterasi seperti huruf maddah (i).Contoh:

عَرَبِيٌّ	: ‘Arabi (bukan ‘Arabiyy atau ‘Araby)
عَلِيٌّ	: ‘Ali (bukan ‘Ally atau ‘Aly)

f. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ـ (alif lam ma’arifah). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiah* maupun huruf *qamariah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (‐).

Contoh:

الشَّمْسُ	: <i>al-syamsu</i> (bukan <i>asysyamsu</i>)
الرَّزْلَةُ	: <i>al-zalzalah</i> (bukan <i>azzalzalah</i>)
الْفَاسِقَةُ	: <i>al-falsafah</i>
الْبِلَادُ	: <i>al-bilādu</i>

g. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun bila hamzah terletak diawal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif. Contoh:

ثَمُرُونَ	: ta 'murūna
النَّوْءُ	: al-nau'
شَيْءٌ	: syai'un
أَمْرُثُ	: umirtu

h. Kata Arab yang lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sudah sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata *Al-Qur'an* (dar*Qur'an*), *Sunnah*, khusus dan umum. Namun bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka mereka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

Fī ẓilāl al-qur'an
Al-sunnah qabl al-tadwin
Al-ibārat bi 'umum al-lafż lā bi khusus al-sabab

i. *Lafz al-Jalalah* (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jar dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudaf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

دِينُ اللَّهِ	: Dīnullah
بِاللَّهِ	: Billah

Adapun *ta marbutah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُمْ فِي رَحْمَةِ اللَّهِ : *Hum fī rahmatillāh*

j. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga berdasarkan pada pedoman Ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (*al-*), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (*Al-*). Contoh:

*Wa mā Muhammādūn illā rasūl
Inna awwala baitin wudi‘a linnāsi lalladhi bi
Bakkata mubārakan
Syahru Ramadān al-ladhi unzila fih al-Qur‘an
Nasir al-Din al-Tusī
Abū Nasr al-Farabi*

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata *Ibnu* (anak dari) dan *Abū* (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh:

Abū al-Walid Muhammād ibnu Rusyd, ditulis menjadi: *Ibnu Rusyd, Abū al-Walid Muhammād* (bukan: *Rusyd, Abū al-Walid Muhammād Ibnu*)

Naṣr Ḥamīd Abū Zaid, ditulis menjadi: *Abū Zaid, Naṣr Ḥamīd* (bukan: *Zaid, Naṣr Ḥamīd Abū*)

2. Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt.	= subḥānahū wa ta‘āla s
saw.	= ṣallallāhu ‘alaihi wa sallam
a.s.	= ‘alaihi al- sallām
H	= Hijriah
M	= Masehi
SM	= Sebelum Masehi
l.	= Lahir tahun

w.	= Wafat tahun
QS .../...: 4	= QS al-Baqarah/2:187 atau QS Ibrāhīm/ ..., ayat 4
HR	= Hadis Riwayat

Beberapa singkatan dalam bahasa Arab:

ص	= صفة
دم	= بدون مكان
صلعم	= صلى الله عليه وسلم
ط	= طبعة
دن	= بدون ناش
الخ	= إلى آخر ها / آخره
ح	= جزء

Beberapa singkatan yang digunakan secara khusus dalam teks referensi perlu dijelaskan kepanjangannya, diantaranya sebagai berikut:

ed. : Editor (atau, eds. [dari kata editors] jika lebih dari satu orang editor). Karena dalam bahasa Indonesia kata “editor” berlaku baik untuk satu atau lebih editor, maka ia bisa saja tetap disingkat ed. (tanpa s).

et al.: “Dan lain-lain” atau “dan kawan-kawan” (singkatan dari et alia). Ditulis dengan huruf miring. Alternatifnya, digunakan singkatan dkk. (“dan kawan-kawan”) yang ditulis dengan huruf biasa/tegak.

Cet. : Cetakan. Keterangan frekuensi cetakan buku atau literatur sejenis.

Terj.: Terjemahan (oleh). Singkatan ini juga digunakan untuk penulisan karya terjemahan yang tidak menyebutkan nama penerjemahnya.

Vol.: Volume. Dipakai untuk menunjukkan jumlah jilid sebuah buku atau ensiklopedi dalam bahasa Inggris. Untuk buku-buku berbahasa Arab biasanya digunakan kata juz.

No. : Nomor. Digunakan untuk menunjukkan jumlah nomor karya ilmiah berkala seperti jurnal, majalah, dan sebagainya.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini merupakan tahap paling awal dan fundamental dalam sistem pendidikan formal. Masa ini dikenal sebagai *golden age*, di mana seluruh aspek perkembangan anak berlangsung sangat pesat, termasuk perkembangan nilai agama dan moral.¹ Menurut Suryana, anak usia dini perlu mendapatkan stimulasi yang optimal dari lingkungan sekitarnya untuk mendukung pertumbuhan seluruh aspek dirinya secara seimbang.²

Salah satu aspek penting yang perlu diperhatikan dalam perkembangan anak usia dini adalah nilai agama dan moral, terlebih khususnya pada nilai *khuluqiyyah* (akhlik). Nilai *Khuluqiyyah* adalah perilaku terpuji seperti tanggung jawab, disiplin, dan sopan santun, yang akan menjadi landasan bagi anak dalam membedakan antara yang benar dan yang salah, memahami tindakan yang perlu diambil, mengatasi masalah dalam kehidupan sehari-hari dan dapat menjadikan standar perilaku seseorang untuk hidup sesuai dengan nilai-nilai yang telah ia pegang.³

¹ Andi Tien Asmara Palintan, “Laporan Pengabdian Kepada Masyarakat Pelatihan Membuat Permainan Gambar Untuk Perkembangan Anak Usia Dini Bagi Guru- Guru Paud Di Kecamatan Malua,” (2019).

² Syindi Novelia and Nur Hazizah, “Penggunaan Video Animasi Dalam Mengenal Dan Membaca Huruf Hijaiyah,” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 4, no. 2 (2020).

³ Rizka Amalia Rahmadhani et al, “Pendidikan Akhlak Dan Pendidikan Islam Di Raudhatul Athfal” 6, no. 6 (2022).

Menurut Abdul Mujib dan Jusuf Mudzakkir, nilai *khuluqiyyah* merupakan salah satu dari tiga pilar utama dalam pendidikan Islam, yang menekankan pentingnya akhlak dalam membentuk kepribadian seorang Muslim.⁴

Dalam Al-Qur'an, Allah SWT. Memuji akhlak Rasulullah SAW. dalam firman-Nya Q.S. Al-Qalam/68:4 yang berbunyi:

وَإِنَّكَ لَعَلَىٰ خُلُقٍ عَظِيمٍ

Terjemahnya:

Dan sesungguhnya engkau benar-benar, berbudi pekerti yang agung.⁵

Ayat ini menjadi landasan kuat dalam pendidikan akhlak bagi anak usia dini, karena menegaskan bahwa akhlak yang mulia adalah cerminan utama kepribadian Rasulullah dan menjadi teladan yang wajib ditanamkan sejak dini. Akhlak yang disebutkan mencakup seluruh kebaikan dalam perilaku, moral dan kepribadian yang luhur.⁶

Namun, pada praktiknya, masih banyak anak usia dini yang menunjukkan perilaku kurang sesuai dengan nilai-nilai tersebut. Berdasarkan hasil observasi awal di TK Kartika XX-39 Kota parepare, di temukan bahwa beberapa anak mengalami kesulitan dalam menerapkan nilai *khuluqiyyah* seperti disiplin, sopan santun dan tanggung jawab. Anak sering kali tidak mengikuti arahan guru, berkata tidak sopan kepada teman atau enggan meminta maaf setelah berbuat salah.

⁴ Mujib and Mudzakkir, *Ilmu Pendidikan Islam*. h.80.

⁵ Kementrian Agama RI, *Al-Quran Dan Terjemahan* (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Quran, 2021).

⁶ Annisa Khairida Pasaribu, et al., "Analisis Ta 'Kid Al-Madh Bima Yusybih Al-Dzamm Danta ' Kid Al-Dzamm Bima Yusybih Al-Madh Dalam Surah Al Qolam Ayat 4 Dan Surat Al Ma ' Un Ayat 4-5," (2025).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, media pembelajaran berperan penting sebagai alat bantu dalam menanamkan nilai-nilai *khuluqiyah*. Salah satu media yang dinilai efektif adalah media video animasi.

Media video animasi yaitu menggunakan gambar dan suara secara bersamaan dalam bentuk video animasi dapat memperkuat pemahaman mengenai nilai *khuluqiyah* (akhlak) pada anak. Visual yang menarik dan narasi terstruktur dalam media video animasi memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan pemahaman nilai *khuluqiyah* (akhlak) secara lebih menyenangkan dan efektif.⁷ Media video animasi harus memberikan kesan yang mendalam bagi anak-anak ketika menyampaikan sebuah pesan.

Guru atau pendidik dapat menggunakan media video animasi sebagai media pembelajaran, karena sangat digemari oleh anak-anak. Dengan adanya media video animasi membantu guru dalam mengembangkan nilai *khuluqiyah* (akhlak) sehingga peserta didik dapat mengimplementasi perilaku-perilaku terpuji yang sesuai dengan nilai-nilai pendidikan islam.

Dalam dunia pendidikan saat ini media video animasi masih jarang digunakan pada saat pembelajaran berlangsung dikarenakan guru lebih memilih menggunakan media gambar yang ada di buku atau dengan media yang dirancang sendiri, guru belum mengembangkan media video animasi dalam membantu proses pembelajaran terkhususnya pada nilai *khuluqiyah* (akhlak).

Penelitian terdahulu Firzia Humaira dalam penelitiannya yang berjudul *Penerapan Media Audio Visual untuk Mengenalkan Nilai Akhlak Anak Usia 4-5 Tahun*

⁷ Bela Ocvy Enjela et al., "Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun," *Jurnal Edukasi* 2, no. 2 (2024).

di TK Al-Hidayah Kecamatan Samadua Kabupaten Aceh Selatan. Menyatakan pembelajaran dengan menerapkan media audio visual pada anak kelompok A dapat mengenalkan nilai akhlak anak di TK Al-Hidayah Kecamatan Samadua Kabupaten Aceh Selatan.⁸ Tidak hanya ini penelitian yang dilakukan Muthmainnah Ismail yang berjudul “*Penerapan media audio visual untuk mengenalkan nilai akhlak pada anak di tk al-hidayah aceh selatan penerapan media audio visual dapat mengenalkan nilai-nilai moral anak di TK Al-Hidayah, Kecamatan Samadua, Kabupaten Aceh Selatan.*⁹

Berdasarkan penelitian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran media video animasi jika diterapkan dapat membawa hasil dengan baik. Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi pertama pada TK Kartika XX-39 Kota Parepare, hasil observasi yang telah dilakukan, ditemukan beberapa permasalahan yaitu: pertama, anak menunjukkan perilaku sulit untuk disiplin, seperti tidak mengikuti arahan berbaris, berlari dan mengganggu teman, atau kesulitan duduk tenang dalam pembelajaran, berteriak, bahkan memukul meja. Dari penjelasan tersebut anak belum dapat mengontrol diri dan cara berperilaku yang sesuai dalam lingkungan kelompok. Dengan demikian, pengembangan disiplin menjadi hal yang penting.

Kedua, dalam hal kesopanan, anak sering kali mengucapkan kata-kata tidak pantas atau kata-kata kasar, tidak hanya kepada temannya tetapi juga kepada orang yang lebih tua seperti, guru di sekolah atau bahkan orang tua. Selain itu, anak sulit meminta maaf setelah melakukan kesalahan, sering menganggapnya sebagai hal sepele. Anak juga kerap bertengkar hingga berakhir dengan tangisan dan jika tidak segera ditengahi, konflik tersebut akan berkepanjangan. Jika dibiarkan, perilaku ini

⁸ Firiza Humaira, “*Penerapan Media Audio Visual Untuk Mengenalkan Nilai Akhlak Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Al-Hidayah Kecamatan Samadua Kabupaten Aceh Selatan*”. (2022).

⁹ Nurul Azizah, “Analisis Nilai-Nilai Pendidikan Islam Pada Anak Dalam Channel Youtube Alif Dan Alya,” (2021).

dapat menjadikan anak kurang peka terhadap kesalahan yang dilakukan dan berpotensi tumbuh menjadi pribadi yang kasar. Sikap ini juga membuat anak menjadi egois, selalu ingin menang sendiri, tanpa memperhatikan perasaan orang lain.

Ketiga, dalam hal tanggung jawab, anak sering kali kurang menjaga barang miliknya sendiri. Hal ini terjadi karena anak mudah lupa atau terlalu asyik bermain, sehingga saat barang miliknya tidak terlihat atau hilang, anak cenderung menyalahkan temannya. Sikap ini menunjukkan bahwa anak belum mengembangkan rasa tanggung jawab dan mudah berprasangka buruk terhadap teman atau orang lain. Selain itu, anak juga sering meninggalkan mainan yang telah digunakan tanpa membereskannya, yang merupakan kebiasaan kurang baik. Sejak dulu, anak perlu diajarkan untuk bertanggung jawab, misalnya dengan merapikan mainan dan mengembalikannya ke tempat semula setelah bermain. Jika tidak, anak akan berlarian ke sana kemari, menyebabkan mainan semakin berantakan, serta kurang peduli terhadap kebersihan dan kerapuhan lingkungan belajar.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi dalam mengembangkan nilai *khuluqiyyah* pada anak kelompok A di TK Kartika XX-39 Kota Parepare.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi berbagai masalah yang ada, antara lain:

1. Kurangnya pengamalan nilai *khuluqiyyah* pada peserta didik
2. Kurangnya pengembangan nilai *khuluqiyyah* pada peserta didik melalui media pembelajaran yang ada.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka peneliti merumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengamalan nilai *khuluqiyyah* pada anak kelompok A di TK Kartika XX-39 Kota Parepare?
2. Apakah penggunaan media video animasi dapat mengembangkan nilai *khuluqiyyah* pada peserta didik di TK Kartika XX-39 Kota Parepare?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengamalan nilai *khuluqiyyah* pada anak kelompok A di TK Kartika XX-39 Kota Parepare.
2. Untuk mengetahui penggunaan media video animasi dalam mengembangkan nilai *khuluqiyyah* pada peserta didik di TK Kartika XX-39 Kota Parepare.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang besar terhadap guru agar lebih memanfaatkan media video animasi sebagai sarana pembelajaran dan bertanggung jawab terhadap tugasnya sebagai pendidik dan pengajar untuk dapat memberikan pengaruh yang lebih positif terhadap sikap belajar peserta didik pada masa pembelajaran dan dapat mengembangkan nilai *khuluqiyyah* (akhlik) terhadap peserta didik.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat secara praktis pada semua pihak, yaitu:

a. Bagi peneliti

Pada hasil penelitian ini dapat menambahkan ilmu, pengalaman dan pengetahuan dalam melaksanakan penelitian penggunaan media video animasi untuk mengembangkan nilai *khuluqiyyah* pada anak kelompok A di TK Kartika XX-39 Kota Parepare.

b. Bagi TK Kartika XX-39 Kota Parepare

Pada hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi atau pemahaman baru kepada pihak sekolah mengenai penggunaan media video animasi untuk mengembangkan nilai *khuluqiyyah* secara efektif.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Penelitian Relevan

Dalam penelitian, peneliti perlu mencantumkan dan menganalisis kajian terdahulu sebagai acuan untuk memahami apa yang telah diteliti, menemukan celah atau kekurangan dalam penelitian sebelumnya, dan melihat kontribusi yang bisa diberikan oleh penelitian baru. Dengan mencantumkan penelitian terdahulu, peneliti dapat menentukan relevansi penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan, menganalisis metode dan hasil penelitian yang telah ada untuk melihat kekuatan dan kelemahan metode tersebut, dan mengidentifikasi temuan utama dari penelitian terdahulu sebagai dasar teori atau referensi penting.

Beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam kajian terdahulu antara lain, metode penelitian, populasi dan sampel, hasil penelitian, serta saran-saran dari peneliti sebelumnya. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengulang apa yang telah ada tetapi juga berkontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan di bidang yang relevan. Berikut adalah beberapa kajian terdahulu yang dapat menjadi acuan dalam penelitian ini:

Penelitian yang dilakukan oleh Ria Puspita Sari dalam skripsinya pada tahun 2024 dengan hasil penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis canva memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik dilihat dari rata-rata nilai observasi akhir setelah pemberian perlakuan adalah 38,57 artinya dari rata-rata nilai observasi awal sebelum pemberian perlakuan yakni sebesar 30,81 dibandingkan dengan kelas kontrol observasi awal mendapat rata-rata 33,24 dan sedikit meningkat

pada observasi akhir yakni dengan rata-rata 33,95 dengan penerapan model konvensional yang tidak menggunakan treatment tertentu.¹⁰

Penelitian yang dilakukan Rizki Alfarizi dalam skripsinya tahun 2021 dengan hasil penelitian, menunjukkan adanya perubahan pada perkembangan moral spiritual anak. Hal ini dilihat dari hasil observasi pada setiap fase. Setelah dilakukan perlakuan dengan menonton video kisah nabi menghasilkan perbedaan sebelum dilakukan perlakuan tersebut. Artinya adanya perubahan setelah dilakukan *treatment* video animasi kisah nabi, perkembangan moral spiritual anak mulai mengalami perubahan dibanding sebelum dilakukan *treatment*.¹¹

Adapun penelitian lainnya yang dilakukan Leny Aam Safitri dalam skripsinya tahun 2023 dengan hasil menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan video animasi bermuatan moral terhadap kemandirian pada anak usia 5-6 tahun, artinya video animasi bermuatan moral dapat dijadikan strategi untuk menstimulasi kemandirian pada anak usia 5-6 tahun.¹²

Berdasarkan penjabaran hasil penelitian relevan di atas, berikut dideskripsikan perbedaan penelitian terdahulu dan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

¹⁰ Ria Puspita Sari, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar” 15, no. 1 (2024).

¹¹ Rizki Alfarizi, “Penanaman Nilai Moral Spiritual Melalui Video Animasi Kisah Nabi Untuk Anak Usia 4-5,” (2021).

¹² Leny Aam Safitri, “Pengaruh Penggunaan Video Animasi Bermuatan Moral Terhadap Kemandirian Pada Anak Usia 5-6 Tahun,” (2023).

Tabel 1. 1 Matriks Penelitian Terdahulu

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Ria Puspita Sari	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar	Menggunakan variabel (X) media video animasi.	Penelitian ini berfokus terhadap motivasi belajar peserta didik.
2.	Rizki Alfarizi	Penanaman Nilai Moral Spiritual Melalui Video Animasi Kisah Nabi Untuk Anak Usia 4-5 Tahun	Menggunakan Variabel (X) media video animasi.	Penelitian ini berfokus pada penanaman nilai moral spiritual.
3.	Leny Aam Safitri	Pengaruh Penggunaan Video Animasi Bermuatan Moral Terhadap Kemandirian Pada Anak Usia 5-6 Tahun	Menggunakan variabel (X) media video animasi.	Penelitian ini berfokus terhadap kemandirian pada anak.

B. Tinjauan Teoritis

1. Pendidikan Anak Usia Dini

a. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Pasal 1 ayat 10 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rancangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.¹³

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan salah satu pendekatan dalam pembangunan sumber daya manusia yang berperan penting dan mendasar.¹⁴ Usia dini merupakan masa keemasan (*golden age*) sekaligus masa kritis dalam perkembangan manusia. Anak usia dini yang tidak mengembangkan potensi atau kemampuan yang ada pada dirinya maka akan mengambat pertumbuhan dan perkembangannya karena masa emas Cuma sekali seumur hidup dan tidak dapat diulang lagi.¹⁵

Hal ini juga menjadi dasar dalam melatih berbagai kemampuan kognitif, motorik, bahasa, sosial, dan berbagai kemampuan kognitif, motorik, bahasa, sosial, dan berbagai kemampuan lainnya pada anak.¹⁶

¹³ Yesni Yenti et al., “Pentingnya Peran Pendidik Dalam Menstimulasi Perkembangan Karakter Anak Di PAUD” 5 (2021).

¹⁴ Dadan Suryana and Anita Nafadhila, “PAUD Management: A Fundamental Pillar in Realizing Quality Early Childhood Education,” *International Journal of Emerging Issues in Early Childhood Education*, (2023).

¹⁵ Novita Ashari And A. Tien Asmara Palintan, “Modul Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Di Kelas Inklusi” 3, No. 3 (2020).

¹⁶ Ni Luh Ika Windayani et al., *Teori Dan Aplikasi Pendidikan Anak Usia Dini*, I Putu Yog (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021).

Mengoptimalkan perkembangan anak usia dini, melalui program pendidikan perlu disesuaikan dengan karakteristik, kebutuhan, minat dan kemampuan anak. Program ini harus mencakup ransangan, dorongan dan dukungan untuk seluruh aspek perkembangan anak, serta menanamkan sikap positif melalui pembiasaan yang baik. Hal ini bertujuan membentuk pribadi anak yang sesuai dengan nilai-nilai Masyarakat, sehingga mereka dapat tumbuh menjadi pribadi yang matang dan mandiri melatih anak untuk hidup bersih dan sehat, serta penanaman kebiasaan disiplin dalam kehidupan sehari-hari.¹⁷

Pengertian anak usia dini memiliki batasan usia dan pemahaman yang beragam, tergantung dari sudut pandang yang digunakan. Pendidikan di Indonesia terbagi menjadi tiga jalur pendidikan yaitu pendidikan formal, pendidikan nonformal, dan pendidikan informal.¹⁸

Pendidikan merupakan sarana dimana peserta didik dapat mengembangkan potensinya dalam proses pendidikan sesuai dengan tujuan pendidikan. Pendidikan formal adalah jalur pendidikan yang mempunyai struktur dan jenjang terdiri dari Pendidikan Dasar, Pendidikan Menengah, dan Pendidikan Tinggi. Pendidikan nonformal yaitu jalur pendidikan di luar pendidikan formal untuk kita dapat melaksanakan secara struktural dan berjenjang. Pendidikan informal yaitu jalur pendidikan keluarga dan lingkungan untuk saling bekerja sama.¹⁹ Pendidikan anak usia

¹⁷ Dadan Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini Teori Dan Praktik Pembelajaran* (Jakarta: KENCANA, 2021).

¹⁸ Raudatussaadah et al., “Pendidikan Luar Sekolah Dalam Konteks Pendidikan Islam” 1, no. 1 (2023).

¹⁹ Arif Rembangsupu et al., “Studi Yuridis Tentang Jenis Dan Jalur Pendidikan Di Indonesia.” 5, no. 4 (2022).

dini pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-Kanak (*TK*), Raudhatul Athfal (*RA*), atau bentuk lain yang sederajat.²⁰

Pendidikan prasekolah bertujuan untuk membantu mengembangkan segenap potensi yang dimilikinya termasuk agama, intelektual, sosial, emosi, fisik, memiliki dasar-dasar aqidah yang lurus sesuai dengan ajaran agam yang dianutnya, sehingga memiliki kebiasaan perilaku yang diharapkan, serta menguasai sejumlah pengetahuan dan keterampilan dasar yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak, serta memiliki motivasi dan sikap belajar yang positif.²¹

b. Landasan Filosofi Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini didasarkan pada teori perkembangan dan pandangan filosofi tentang pembelajaran serta karakteristik anak-anak. Pandangan ini mempengaruhi cara pandang guru PAUD terhadap perkembangan anak dan mempengaruhi keyakinan mereka tentang cara terbaik dalam mendukung tumbuh kembang anak dengan baik. Penyelenggaraan pendidikan *TK* memiliki landasan yang kuat dan kokoh dengan proses yang terpercaya, karena menggunakan paradigma pendidikan yang jelas, teori yang teruji, serta kebijakan yang ditetapkan oleh pemerintah.²²

Pendidikan pada awalnya dapat mendukung perkembangan anak secara alami. Melalui pembahasan secara umum, teori behaviorisme memfokuskan kajiannya pada sikap dan perilaku anak yang terjadi dalam proses belajar antar pendidik dan peserta

²⁰ Ade Anggraini Hasibuan et al., “Penerapan Bimbingan Konseling Di Taman Kanak Kanak Pada Anak Usia Dini Di Desa Timbang Lawan” 3, no. 3 (2023).

²¹ Revita Yanuarsari et al., “Kinerja Guru Paud Dalam Mengimplementasikan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini,” *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan (JURDIKBUD)* 2, no. 3 (2022).

²² Parwoto et al., *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Deepublish Digital, 2024).

didik yang mampu menghasilkan stimulasi dan respon yang dapat diamati, tetapi tidak dapat dihubungkan langsung dengan proses mental. Teori behaviorisme berperan untuk menambah wawasan pengetahuan, sedangkan teori kognitif berfokus pada belajar sebagai aktivitas mental yang mewajibkan peserta didik menyampaikan kembali pemikiran, perasaan, dan motivasi mereka. Namun, hal ini tidak terlihat secara langsung tetapi dapat dinilai melalui hasil pembelajaran, seperti kuis, tugas dan lainnya.²³

Lev Vygotsky menyatakan bahwa perkembangan kognitif anak dipengaruhi oleh interaksi sosial dan budaya yang terjadi di sekitarnya. Lev Vygotsky, memperkenalkan konsep Zona Perkembangan Proksimal (*ZPD*), yaitu jarak antara kemampuan yang dapat dicapai anak secara mandiri dan yang dapat dicapai dengan bantuan dan dorongan dari orang dewasa atau teman sebaya yang lebih terampil. Lev Vygotsky juga menekankan pentingnya peran orang dewasa dalam membantu anak mengembangkan kemampuan kognitifnya melalui interaksi sosial dan pengalaman langsung dengan lingkungan sekitarnya.²⁴

Menurut Jean Piaget mengemukakan bahwa perkembangan kognitif bukan hanya hasil kematangan organisme, bukan pula pengaruh lingkungan saja, melainkan interaksi antara keduanya. Dalam pandangan ini, organisme aktif mengadakan hubungan dengan lingkungan. Sedangkan menurut Bredekamp dan Copple, mengatakan bahwa pendidikan anak usia dini meliputi berbagai program yang dibuat dalam meningkatkan perkembangan intelektual, sosial, emosional, linguistik dan fisik anak-anak.²⁵

²³ Siti Maghfirah and Maemonah, “Pemikiran Behaviorisme Dalam Pendidikan,” *Jurnal Pendidikan Anak* VI, no. 2 (2019).

²⁴ Parwoto et al., *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. h.31..

²⁵ Parwoto et al., *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. h.21.

Kesimpulan dari pernyataan tersebut, bahwa Lev Vygotsky dan Jean Piaget berpendapat bahwa perkembangan kognitif anak terjadi melalui interaksi sosial dan pengalaman langsung dengan lingkungan. Sedangkan itu, Bredekamp dan Copple menekankan bahwa pendidikan anak usia dini mendukung perkembangan holistik anak, mencakup aspek intelektual, sosial, emosional, bahasa dan fisik.

c. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Pada hakikatnya pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang diselenggarakan bertujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan serta perkembangan anak secara keseluruhan dan menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak.²⁶ Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal.

Pendidikan anak usia dini juga bertujuan untuk meningkatkan pemahaman orang tua, guru, dan pihak terkait mengenai pendidikan serta perkembangan anak sejak dini.²⁷ Tujuan ini mencakup pengembangan berbagai potensi anak sejak lahir sebagai persiapan agar mereka siap beradaptasi dengan lingkungan dan menjalani kehidupan di masa depan. Pendidikan ini, diharapkan dapat membentuk anak yang berkualitas, tumbuh sesuai perkembangan dan memiliki kesiapan optimal untuk memasuki pendidikan dasar dan menghadapi tahapan kehidupan selanjutnya. Berikut ini adalah tujuan khusus dari pendidikan anak usia dini:

- 1) Mengidentifikasi dan mendukung perkembangan fisik anak.
- 2) Memahami dan mengembangkan kreativitas anak.

²⁶ Indra Bangsawan et al., “Tanggung Jawab Orang Tua Terhadap Anak Usia Dini Dalam Tunjuk Ajar Melayu Karya Tenas Efendy” 4, no. 2 (2021).

²⁷ Xin Ma et al., “A Meta-Analysis of the Relationship Between Learning Outcomes and Parental Involvement During Early Childhood Education and Early Elementary Education,” *Educational Psychology Review* 28, no. 4 (2016).

- 3) Memahami kecerdasan jamak dan dampaknya pada perkembangan anak.
- 4) Memahami pentingnya bermain dalam perkembangan anak.
- 5) Menerapkan pendekatan pembelajaran yang mendukung perkembangan anak.
- 6) Menyiapkan anak untuk kesiapan belajar di sekolah.
- 7) Memberikan ransangan dini untuk menumbuhkan potensi tersembunyi, seperti bahasa, emosi, sosial dan minat.
- 8) Melakukan deteksi dini terhadap potensi gangguan dalam perkembangan anak.²⁸

Tujuan-tujuan ini menekankan pentingnya pendekatan holistik dalam pendidikan anak usia dini untuk mendukung berbagai aspek perkembangan anak secara optimal.

d. Aspek Perkembangan Anak Usia Dini

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan upaya penting dalam memberikan pendidikan yang terarah dan tepat untuk anak usia dini, dengan menyesuaikan pembelajaran pada kebutuhan serta perkembangan mereka. Dalam pendidikan anak usia dini memprioritaskan pada stimulasi perkembangan anak sesuai tahapan usia, yang melibatkan pendekatan holistik dan mencakup aspek-aspek pertumbuhan penting. Menurut Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA), kriteria kemampuan yang dicapai oleh anak usia dini mencakup beberapa aspek berikut:²⁹

- 1) Nilai Agama dan Moral adalah pembentukan karakter dan nilai-nilai dasar agama dan moral di tahap awal kehidupan anak agar mereka memiliki landasan etika yang kuat.

²⁸ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017). h.23.

²⁹ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Sinar Grafika Offset, 2017).

- 2) Fisik Motorik adalah pengembangan keterampilan motorik kasar dan halus melalui aktivitas yang mendukung koordinasi dan kekuatan fisik anak, seperti berjalan, melompat, menggenggam, dan menggunakan alat tulis.
- 3) Kognitif adalah stimulasi kemampuan berpikir, memecahkan masalah, dan memahami konsep-konsep dasar yang mendukung perkembangan intelektual anak.
- 4) Bahasa adalah pengembangan kemampuan berbahasa, meliputi kemampuan berbicara, mendengar, dan memahami bahasa, yang penting untuk komunikasi dan literasi dini.
- 5) Sosial emosional adalah pembinaan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain, mengenali dan mengelola emosi, serta memiliki empati dan kesadaran sosial.
- 6) Seni adalah eksplorasi kreativitas melalui berbagai bentuk seni seperti musik, menggambar, dan kegiatan artistik lain yang mendukung ekspresi diri dan estetika.³⁰

Masing-masing aspek tersebut memiliki peran penting dalam pembentukan fondasi awal bagi anak, mendukung perkembangan secara menyeluruh, dan memastikan kesiapan anak dalam menjalani pendidikan dan kehidupan selanjutnya.

e. Lingkungan Pendidikan Anak Usia Dini

Lingkungan pendidikan sangat penting untuk keberhasilan pendidikan, yang meliput keluarga, sekolah dan masyarakat, dikenal sebagai Tri Pusat Pendidikan. Keluarga merupakan lingkungan pendidikan pertama dan utama, sedangkan peran sekolah dan masyarakat semakin penting seiring bertambahnya usia anak. Proses

³⁰ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini*.

pendidikan bertujuan mengajarkan keterampilan, pengetahuan umum dan persiapan peran individu dalam masyarakat.³¹ Lingkungan sangat mempengaruhi perkembangan pola perilaku anak sehingga mereka mengembangkan rasa percara diri. Lingkungan yang baik merupakan model terpenting bagi anak untuk meniru sikap atau perilaku yang dilihatnya.³²

Orang tua memiliki peran penting dalam pendidikan anak sebagai mitra sekolah, dimana partisipasi orang tua menjadi salah satu indikator keberhasilan sekolah. Partisipasi ini penting karena kebiasaan anak di rumah dan di sekolah bisa berbeda dan guru perlu memahami latar belakang anak untuk mendukung perkembangannya secara sinkron. Komunikasi yang baik antara guru dan orang tua dapat membantu meningkatkan prestasi anak, serta membuat anak merasa nyaman dan didukung dalam belajar. Dukungan orang tua, seperti menanyakan aktivitas anak di sekolah atau membantu belajar di rumah, sangat berpengaruh pada keberhasilan pendidikan anak.³³

Salah satu ayat dalam Al-Qur'an, membahas tentang pendidikan anak usia dini, yang menegaskan bahwa orang tua bertanggung jawab membesarkan anaknya sejak dini. Sebagaimana Allah berfirman Q.S. An-Nisa/4:9 yang berbunyi:

وَلِيَخْشِيَ الَّذِينَ لَوْ تَرَكُنَا مِنْ خَلْفِهِمْ دُرَيْهَ حِبْعَافَا حَقْفُرا عَلَيْهِمْ فَلَيَقُولُوا اللَّهُ وَلَيَقُولُوا قَوْلًا سَدِيدًا

Terjemahnya:

Hendaklah merasa takut orang-orang yang seandainya (mati) meninggalkan setelah mereka, keturunan yang lemah (yang) mereka khawatir terhadapnya.

³¹ Dadan Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini Teori Dan Praktik Pembelajaran*.

³² Nurul Asqia, et al, "Implementasi Gerak Dan Lagu Dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri Anak Usia 5-6 Tahun" 05 (2024).

³³ Yuli Supriani and Opan Arifudin, "Partisipasi Orang Tua Dalam Pendidikan Anak Usia Dini," *Plamboyan Edu* 1, no. 1 (2023).

Maka, bertakwalah kepada Allah dan berbicaralah dengan tutur kata yang benar (dalam hal menjaga hak-hak keturunannya).³⁴

Berdasarkan Firman Allah, dapat diketahui bahwa orang tua harus memperhatikan pendidikan anak-anak mereka, terutama dalam pendidikan agama di mana ada pembelajaran nilai-nilai moral agama, yang memiliki dampak signifikan pada perkembangan fisik dan spiritual.³⁵

2. Media Video Animasi

a. Pengertian Media Video Animasi

Kata media berasal dari bahasa latin *medius*, yang berarti perantara atau pengantar. Media berfungsi sebagai alat yang digunakan masyarakat untuk menyampaikan atau menyebarkan gagasan, pemikiran, atau pandangan agar sampai kepada penerima yang dituju.³⁶ Media yang dimaksud adalah media pembelajaran, yaitu sarana yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan materi kepada peserta didik secara efisien dan optimal.

Media pembelajaran merupakan alat komunikasi lisan dan tulisan yang digunakan dalam proses pendidikan dan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik sehingga terjadi proses pembelajaran. Media yang digunakan berupa perangkat keras dan perangkat lunak, seperti: komputer, televisi, LCD, video, slide, gambar, grafik, buku, dan lain-lain.³⁷

³⁴ Kementerian Agama RI, *Al-Quran Dan Terjemahan*.

³⁵ Sulaiman, "Efektifitas Penggunaan Metode Bermain, Cerita, Dan Menyanyi (BCM) Dalam Pembelajaran Nilai-Nilai Moral Pada Taman Kanak-Kanak (TK) Kartika Palopo", (2017).

³⁶ Yuyun Asnawati, "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa," *Jurnal of Islamic Education*, (2023).

³⁷ Hamdanah and Muhammad Iqbal Hasanuddin, *Media Pembelajaran Berbasis ICT*, 1st ed., vol. 6 (Parepare: IAIN Parepare Nusantara Press, 2019).

Media pembelajaran yang digunakan berupa media pembelajaran video animasi. Media video animasi mampu menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan fokus belajar. Media video animasi berupa tayangan suatu video atau gambar yang bergerak dan dilengkapi dengan suara (*audio*), sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang baru dan menyenangkan. Dengan menggunakan media video animasi, diharapkan peserta didik lebih termotivasi dan memberikan respon positif terhadap pembelajaran.³⁸

Animasi dalam pembelajaran biasanya berbentuk simulasi, eksperimen, atau prosedur yang memudahkan proses penyerapan ilmu ke dalam otak, karena tampilannya berupa visual atau gambar. Melalui media video animasi, peserta didik dapat memahami konsep yang sulit dijelaskan hanya dengan teks atau gambar.³⁹ Tujuannya adalah untuk menciptakan kesan hidup dan menyampaikan pesan dari pembelajaran. Media video animasi juga berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang dapat digunakan kapan saja untuk menyampaikan tujuan dari pembelajaran tertentu secara efektif.⁴⁰

Dapat disimpulkan dari pernyataan diatas, bahwa animasi adalah pergerakan objek yang dapat berubah bentuk, posisi, dan warna. Dalam pembelajaran, animasi mempermudah pemahaman konsep kompleks dan efektif menyampaikan pesan, dan dapat digunakan kapan saja untuk mendukung tujuan pembelajaran.

³⁸ Tia Irawan, *et al.*, “Analisis Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar,” *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 7, no. 01 (2021).

³⁹ Muhammad Rohan Saputra et al., “Penggunaan Video Animasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar,” *Educasia* 6, no. 3 (2021), .

⁴⁰ Tia Irawan, *et al.*, “Analisis Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar,”. h.214.

b. Karakteristik Media Video Animasi

Setiap media pembelajaran memiliki karakteristik atau ciri khas yang membedakannya dari media lainnya. Begitu pula dengan media video animasi, yang memiliki karakteristik tersendiri dalam mendukung kegiatan belajar mengajar. Berikut adalah beberapa ciri atau karakteristik media video animasi dalam pembelajaran:

- 1) Mengatasi keterbatasan jarak dan waktu.
- 2) Dapat diulang untuk menambah kejelasan materi.
- 3) Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat.
- 4) Mengembangkan pikiran, imajinasi dan pendapat peserta didik.
- 5) Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistik.
- 6) Sangat kuat mempengaruhi emosi seseorang.
- 7) Sangat baik menjelaskan suatu proses dan keterampilan, mampu menunjukkan ransangan yang sesuai dengan tujuan dan respon yang diharapkan dari peserta didik.
- 8) Menumbuhkan minat dan motivasi belajar.
- 9) Penampilan dapat segera dilihat kembali untuk di evaluasi.⁴¹

Berdasarkan karakteristik media video animasi, dapat disimpulkan bahwa media video animasi mendukung pembelajaran dengan mengatasi batasan jarak dan waktu, memperjelas materi, merangsang imajinasi, dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui visualisasi yang menarik dan mudah diingat.

Arsyad juga menjabarkan beberapa ciri-ciri atau karakteristik dalam media video animasi, sebagai berikut:

⁴¹ Achmad Affendi R and Farihatun, *Konstruktifitas Pendidikan Islam Merespon Perkembangan Zaman Information Digital Approach*, ed. Muhammad Tahir and Abdul Basith, *Konstruktifitas Pendidikan Islam Merespon Perkembangan Zaman Information Digital Approach* (Palembang: Bening Media Publishing, 2022).

- 1) Memiliki sifat linier
- 2) Penyajian gambar yang dinamis
- 3) Dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan keinginan.
- 4) Mewujudkan hal yang bersifat abstrak menjadi hal yang bisa dilihat secara fisik.
- 5) Bisa dikembangkan sesuai dengan prinsip psikologi kognitif dan behaviorisme.
- 6) Berpusat pada guru dan interaksi dengan siswa rendah.⁴²

Berdasarkan ciri-ciri atau karakteristik yang dijabarkan oleh Arsyad, dapat disimpulkan bahwa media video animasi bersifat linier, dinamis, fleksibel, mewujudkan konsep abstrak secara visual, dikembangkan dengan prinsip psikologi, serta cenderung berpusat pada guru dengan interaksi peserta didik yang rendah.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media Video Animasi

Teknologi video animasi merupakan bentuk teknologi lain yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan inovasi media pembelajaran. Media video animasi dapat digunakan untuk mengkonkretkan materi-materi pelajaran yang sifatnya abstrak. Berikut kelebihan dari media video animasi:

- 1) Mudah diakses; video animasi dapat dimanfaatkan secara luas dengan mengaksesnya melalui media sosial, sehingga menjangkau berbagai kalangan.
- 2) Dapat digunakan dalam jangka panjang; video animasi memiliki daya pakai yang lama dan dapat digunakan kapan saja, selama materinya masih relevan dengan kurikulum atau kebutuhan.
- 3) Media pembelajaran yang simpel dan menyenangkan; media pembelajaran ini bersifat simple dan menarik, sehingga membuat proses belajar lebih menyenangkan.

⁴² Hery Setiyawan, "Pemanfaatan Media Audio Visual Dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V," *Jurnal Prakarsa Paedagogia* 3, no. 2 (2021). h.200.

- 4) Mempermudah pemahaman materi; video animasi membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik dan mendukung guru dalam proses pengajaran, menjadikan kegiatan belajar lebih efektif.⁴³

Dengan kelebihan tersebut, media video animasi memberikan solusi inovatif yang bermanfaat bagi pengajaran dan belajar secara luas.

Adapun beberapa kekurangan dari pemanfaatan media video animasi yaitu:

- 1) Lebih fokus pada materi daripada proses; seringkali menekankan pentingnya materi, tanpa menekankan proses pengembangan atau pemahaman mendalam, sehingga dapat mengurangi interaksi aktif peserta didik.
- 2) Biaya yang relatif tinggi atau mahal; produksi dan penyediaan media video membutuhkan biaya yang tidak murah, terutama jika ingin membuat video berkualitas tinggi dengan konten yang sesuai.
- 3) Ketergantungan pada peralatan pendukung; penayangan video dalam pembelajaran membutuhkan perangkat tambahan seperti, video *player*, layar yang cukup besar untuk kelas, proyektor atau *LCD*, dan sistem audio, yang tidak selalu tersedia di setiap tempat.⁴⁴

Kekurangan ini perlu dipertimbangkan dalam perencanaan penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran, agar tetap efektif dan sesuai dengan kebutuhan kelas.

d. Langkah-Langkah Penggunaan Media Video Animasi

Langkah-langkah dalam penggunaan media video animasi dalam pembelajaran, sebagai berikut:

⁴³ Nabilla Fathimatuzzahra, “Systematic Literature Review: Pengaruh Video Animasi Dan Penggunaannya Dalam Model Pembelajaran IPA,” 2022.

⁴⁴ Affendi R and Farihatun, *Konstr. Pendidik. Islam Merespon Perkemb. Zaman Inf. Digit. Approach.*

- 1) Guru menayangkan video yang sesuai dengan materi; guru memutar video animasi yang relevan dengan topik pembelajaran untuk menarik perhatian dan memberikan gambaran awal kepada peserta didik.
- 2) Waktu untuk analisis oleh peserta didik; guru memberi waktu kepada peserta didik untuk menganalisis atau memahami konten dari video yang ditampilkan.
- 3) Peserta didik menyampaikan pemahaman; guru meminta beberapa peserta didik untuk menjelaskan isi atau inti dari video tersebut, membantu siswa lainnya untuk memahami dari perspektif mereka.
- 4) Guru melengkapi penjelasan; guru memberikan penjelasan lebih lanjut tentang isi video, melengkapi atau memperdalam pemahaman peserta didik mengenai materi.⁴⁵

Dengan langkah-langkah ini, media video animasi dapat memanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran.

3. Nilai Khuluqiyyah

a. Definisi Nilai Khuluqiyyah

Dalam ajaran islam mengajak kita umat manusia kepada nilai-nilai agama islam seperti nilai keimanan dan nilai akhlak yang seharusnya dipatuhi dan tidak dapat ditinggalkan. Jika kita tidak mananamkan nilai-nilai ajaran islam maka akan ada penyesalan yang sangat buruk akan menghampiri diri kita.

Nilai artinya sifat-sifat (hal-hal) yang penting atau berguna bagi kemanusiaan yang berarti kualitas yang dapat membangkitkan respon penghargaan. Menurut Chabib Thoha, nilai adalah sifat yang melekat pada sesuatu (sistem kepercayaan) yang

⁴⁵ Dita Ajeng Prastika, “Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar IPA Kelas IV MIM Hadimulyo Metro,” 2023, <https://doi.org/10.31258/jope.4.1.77-86>.

dikaitkan dengan subjek yang memberi arti (manusia yang menyakini).⁴⁶ Dengan demikian, nilai adalah ukuran pencapaian hasil maupun tujuan dan sesuatu yang bermanfaat dan berguna untuk acuan tingkah laku manusia.

Menurut Abdul Mujib dan Jusuf Mudzakkir, terdapat beberapa macam nilai-nilai dalam pendidikan islam, yaitu: 1) *I'tiqadiyyah*, 2) *Khuluqiyyah*, 3) *Amaliyyah*. Dalam penelitian ini, peneliti berfokus pada nilai *khuluqiyyah*, yang berkaitan dengan pendidikan akhlak.⁴⁷

Secara terminologi, akhlak adalah sistem yang lengkap terdiri dari karakteristik-karakteristik akal atau tingkah laku yang membuat seseorang menjadi istimewa.⁴⁸ Misi utama kerasulan Nabi Muhammad SAW. adalah untuk membentuk moral yang tinggi, karena pendidikan moral merupakan jiwa pendidikan islam, sekalipun tanpa mengabaikan pendidikan jasmani, akal, dan ilmu praktis. Hal itu didasarkan atas Hadis Riwayat Imam Malik bin Anas dari Anas bin Malik: “Aku diutus untuk menyempurnakan akhlak yang baik.”⁴⁹ Akhlak yang dimaksudkan pada hadis tersebut memiliki makna yang sama dengan budi pekerti.

Nilai *khuluqiyyah* adalah ajaran dalam islam tentang kebaikan dan keburukan, yang mencakup perilaku serta tindakan moral, sering disebut sebagai akhlak. Akhlak berkaitan dengan moralitas dan etika, yang bertujuan untuk membersihkan diri dari perilaku tercela dan menghiasi diri dengan sifat-sifat terpuji.⁵⁰

⁴⁶ Riska Azizah Mukhtar, “Implementasi Nilai-Nilai Pendidikan Islam Dalam Keluarga Sebagai Faktor Utama Pembinaan Akhlak Anak,” *Nature Methods* 7, no. 6 (2016).

⁴⁷ Mujib and Mudzakkir, *Ilmu Pendidikan Islam*.

⁴⁸ Riska Azizah Mukhtar, “Implementasi Nilai-Nilai Pendidikan Islam Dalam Keluarga Sebagai Faktor Utama Pembinaan Akhlak Anak,” h.27 .

⁴⁹ Mujib and Mudzakkir, *Ilmu Pendidikan Islam*. h.80.

⁵⁰ Ninda Kharisma Cahyani, “Nilai-Nilai Pendidikan Islam Dalam Buku Kiai Ujang Di Negeri Kanguru Karya Nadirsyah Hosen Dan Relevansinya Terhadap Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA,” (2023).

Seseorang memiliki tingkah laku tidak mencerminkan seseorang yang baik, contohnya jika dia suka membully, berbuat jahat, dan lain sebagainya, maka seseorang tersebut dikatakan tidak memiliki akhlak baik dan tidak pantas untuk dicontoh untuk kehidupan sehari-hari.⁵¹ Sebaliknya, jika seseorang dikatakan memiliki akhlak yang baik jika perilaku dan temperamennya baik dan sesuai dengan nilai-nilai moral. Nilai-nilai akhlak ini meliputi sifat-sifat seperti tolong menolong, kasih sayang, rasa syukur, sopan santun, pemaaf, disiplin, menepati janji, jujur, tanggung jawab, dan lain sebagainya.⁵² Bisa dikatakan orang tersebut memiliki akhlak yang baik dan bisa untuk dicontohkan dalam kehidupan sehari-harinya.

Nilai-nilai merupakan pilar penting dalam pembentukan karakter yang baik dalam pendidikan islam dan bertujuan untuk membentuk pribadi yang berakhlek mulia.

b. Aspek-Aspek Nilai Khuluqiyyah

Khuluqiyyah atau *khuluqun* berasal dari bahasa arab yang artinya akhlak, adapun aspek-aspek akhlak yaitu;

- 1) Tanggung jawab adalah sikap dan perilaku seseorang dalam menjalankan tugas serta kewajiban yang harus dilakukannya, baik terhadap dirinya sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial, dan budaya), negara, maupun Tuhan Yang Maha Esa. Tanggung jawab menekankan kewajiban untuk melindungi dan saling peduli satu sama lain.⁵³

⁵¹ Esqi Nur Salsabila, “Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Film Cahaya Cinta Pesantren Karya Raymond Handaya Dan Kontribusinya Terhadap Pendidikan Islam,” (2022).

⁵² Kharisma Cahyani, “Nilai-Nilai Pendidikan Islam Dalam Buku Kiai Ujang Di Negeri Kanguru Karya Nadirsyah Hosen Dan Relevansinya Terhadap Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA.”

⁵³ Yasin and Muhammad, “Implementasi Pendidikan Karakter Disiplin, Tanggung Jawab, Dan Rasa Hormat Di MIN 5 Bandar Lampung,” (2018).

- 2) Sopan santun adalah suatu aturan atau tata cara yang berkembang secara turun temurun dalam suatu budaya dimasyarakat yang bisa bermanfaat dalam pergaulan antar sesama manusia sehingga terjalin suatu hubungan yang akrab, saling pengertian serta saling hormat menghormati. Sopan santu juga diartikan sebagai sikapa tau tingkah laku yang baik, hormat dan beradab serta diiringi oleh rasa belas kasihan dan berbudi halus yang tercermin dalam tingkah laku, tutur kata, cara berpakaian, dan lain sebagainya.⁵⁴
- 3) Disiplin adalah sikap menghormati, patuh, dan taat terhadap peraturan, baik yang tertulis maupun tidak tertulis. Seseorang yang disiplin akan menjalankan tugas dan wewenangnya dengan konsisten serta bersedia menerima konsekuensi apabila melanggar aturan tersebut. Atmosudirjo mendefinisikan disiplin sebagai bentuk ketaatan dan pengendalian diri yang berkaitan dengan rasionalitas dan kesadaran, tidak berdasarkan dorongan emosional.⁵⁵

Dengan demikian, baik tanggung jawab, sopan santun, maupun disiplin adalah nilai-nilai penting dalam membentuk karakter yang berintegritas dan berkomitmen terhadap aturan dan kewajiban.

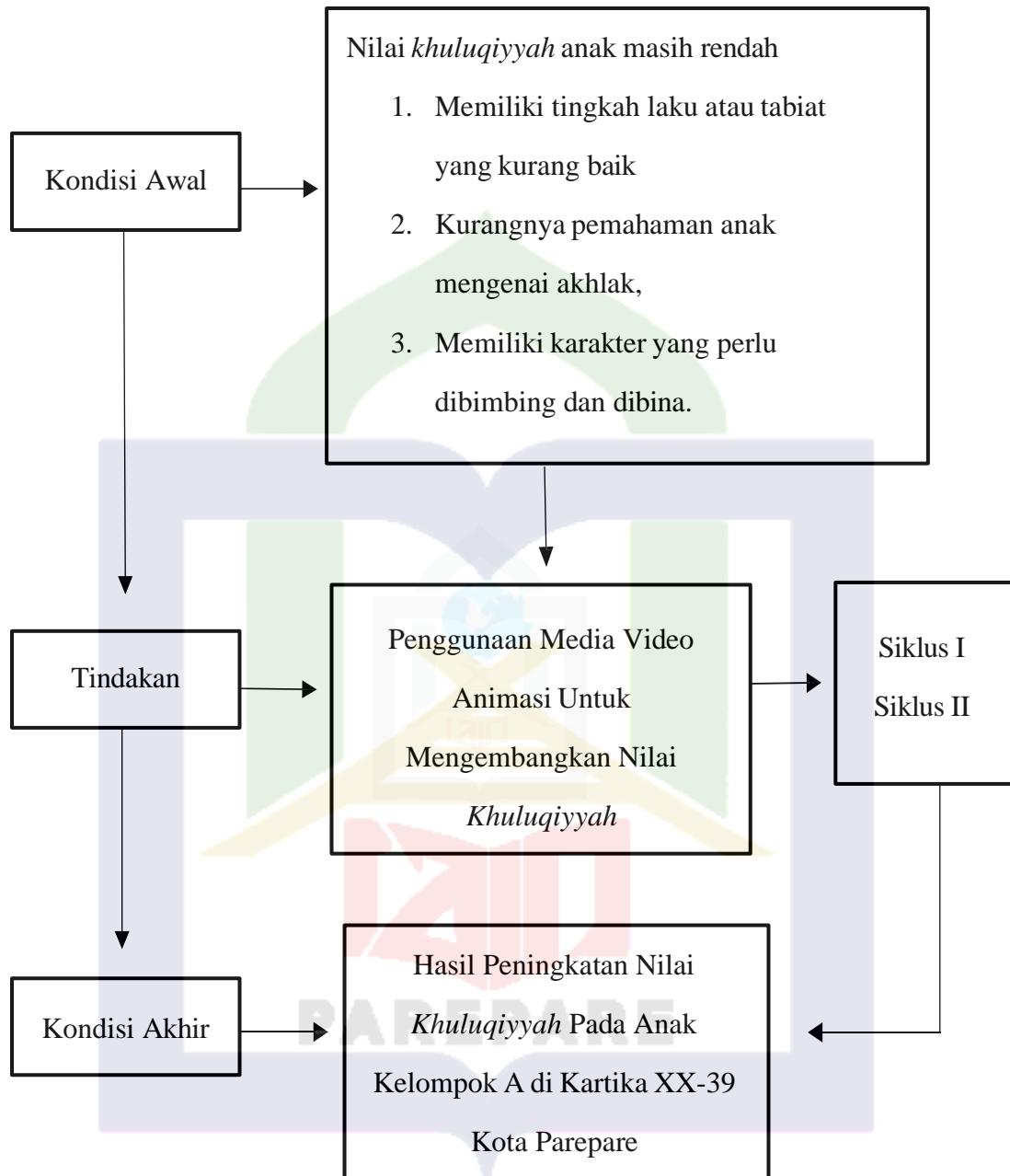
C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir adalah dasar pemikiran penelitian yang disusun dari teori, dalil, atau konsep relevan. Kerangka pikir menjelaskan variabel penelitian secara mendalam untuk menjawab permasalahan. Menurut Widayat dan Amirullah, kerangka pikir menghubungkan teori dengan faktor penting dan menjadi dasar penyusunan hipotesis.⁵⁶

⁵⁴ Iwan Iwan, "Merawat Sikap Sopan Santun Dalam Lingkungan Pendidikan," *Al-Tarbawi Al-Haditsah: Jurnal Pendidikan Islam* 5, no. 1 (2020).

⁵⁵ Ania Susanti et al., "Kiat-Kiat Orang Tua Tangguh Menjadikan Anak Disiplin Dan Bahagia," *Jurnal Tunas Siliwangi* 4, no. 1 (2018).

⁵⁶ Addini Zahra Syahputri et al., "Kerangka Berpikir Penelitian Kuantitatif," (2023).



Gambar 2.1. Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah pernyataan atau jawaban yang tentatif atas masalah dan kemudian hipotesis dapat diverifikasi hanya setelah hipotesis diuji secara empiris. Tujuan pengujian hipotesis ialah untuk mengetahui kebenaran atau ketidakbenaran atau untuk menerima atau menolak jawaban tentatif.⁵⁷ Berdasarkan beberapa teori pendukung dan kerangka pikir di atas maka hipotesis dalam penelitian tindakan kelas ini adalah penggunaan media video animasi dapat mengembangkan nilai *khuluqiyyah* anak kelompok A di TK Kartika XX-39 Kota Parepare. Paling sedikit 75% BSB (Berkembang Sangat Baik).



⁵⁷ Ade Ismayani, *Metodologi Penelitian*, ed. Andi Ulfa Tenri, 1st ed. (Banda Aceh: Syiah Kuala University Press, 2019). h.32.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen penelitian yang terstruktur, kemudian data yang diperoleh dianalisis secara kuantitatif atau statistik, untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya.⁵⁸

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menurut McTaggart, merupakan serangkaian langkah sistematis yang bertujuan untuk menemukan cara terbaik dalam memperbaiki situasi, lingkungan, serta meningkatkan pemahaman terhadap situasi atau lingkungan tersebut.⁵⁹ Penelitian tindakan kelas digunakan untuk memperbaiki pemahaman dan pengamalan nilai *khuluqiyah* pada peserta didik kelompok A melalui serangkaian tindakan yang terencana dan berkesinambungan, sehingga diharapkan terjadi perubahan positif pada perilaku dan sikap anak sesuai dengan nilai *khuluqiyah* yang diharapkan.

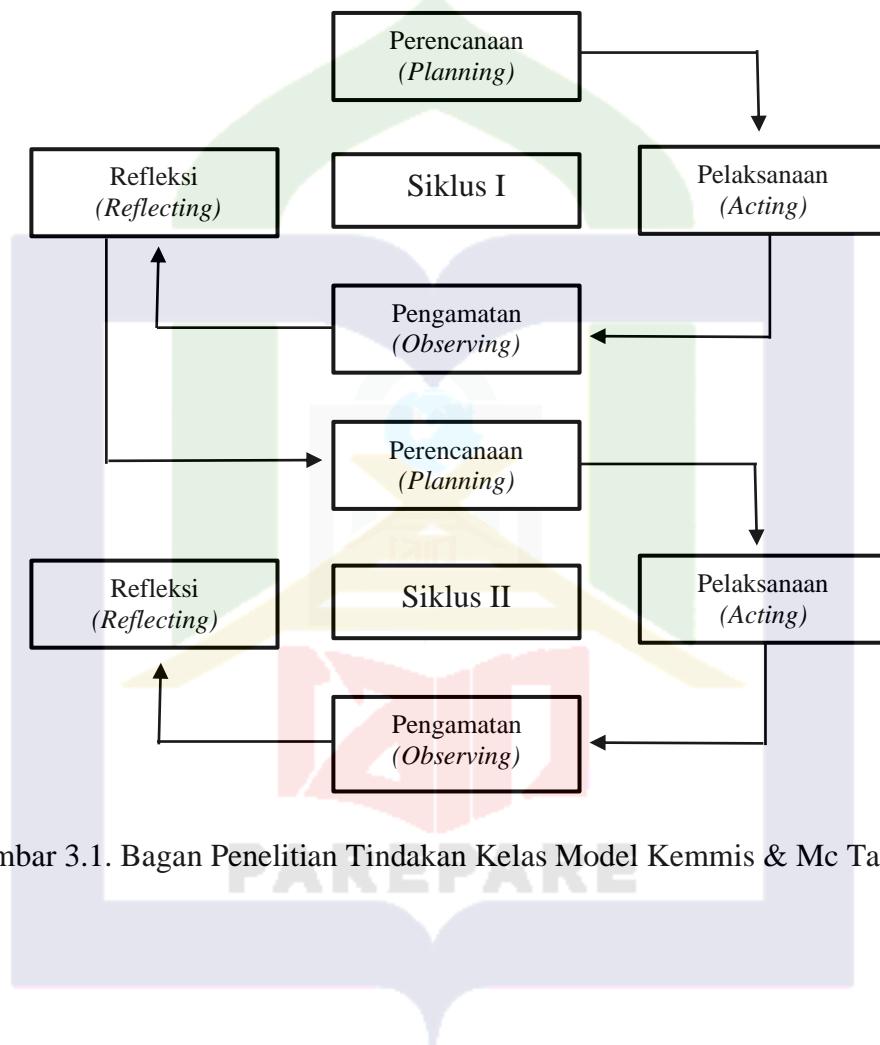
Beberapa tindakan yang digunakan dalam penelitian ini yakni merujuk pada model Kemmis dan Mc. Taggart, siklus tersebut memiliki 4 tahapan, yaitu; Perencanaan (*Planning*) Pelaksanaan (*Acting*), Pengamatan (*Observing*), Refleksi (*Reflecting*).⁶⁰

⁵⁸ Ismail Suardi Wekke, *Metode Penelitian Sosial* (Yogyakarta: Gawe Buku, 2020).

⁵⁹ Ismail Suardi Wekke, *Metode Penelitian Sosial*. h.44.

⁶⁰ Ekha Nurkholidah et al., “Peningkatan Sikap Sopan Santun Melalui Media Audio Visual Kartun,” *AL-TARBIYAH: Jurnal Pendidikan (The Educational Journal)* 30, no. 1 (2020).

Keempat tahapan dalam penelitian tersebut adalah unsur untuk membuat sebuah siklus. Prosedur penelitian ini dapat membantu penelitian yang dilaksanakan untuk melihat hasil dari penggunaan media video animasi untuk mengembangkan nilai *khuluqiyyah*.



Gambar 3.1. Bagan Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis & Mc Taggart.⁶¹

⁶¹ Dheani Nurfitria, "Penerapan Literasi Informasi Pada Modul Pembelajaran Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Peserta Didik," (2023).

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Kartika XX-39 yang beralamatkan Jalan. Veteran Nomor.40, Kecamatan Ujung, Kota Parepare, Provinsi Sulawesi Selatan. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran berlangsung dari tanggal 19 Februari hingga 18 Maret 2025, pada hari sekolah, mulai pukul 08:00 hingga 11:00 WITA.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi penelitian merujuk pada seluruh individu, objek atau peristiwa yang memiliki karakteristik tertentu dan relevan dengan permasalahan yang diteliti.⁶² Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelompok A di TK Kartika XX-39, dengan jumlah 20 peserta didik..

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang dipilih berdasarkan kriteria inklusi dan ekslusi, yaitu pedoman yang menentukan siapa yang dimasukkan atau dikeluarkan dari sampel penelitian. Kriteria ini bertujuan untuk memperoleh sampel yang lebih terarah dan representatif terhadap populasi yang diteliti.⁶³

Sampel pada kriteria inklusi adalah peserta didik kelompok A yang berusia 4-5 tahun dan terdaftar sebagai siswa aktif, sedangkan kriteria ekslusi adalah peserta didik yang memiliki hambatan perkembangan tertentu yang dapat memengaruhi pemahaman mereka terhadap nilai *khuluqiyyah*.

⁶² Primadi Candra Susanto et al., “Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka),” *Ilmu Multidisiplin* 3, no. 1 (2024).

⁶³ Primadi Candra Susanto et al., “Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka),” h.2.

D. Teknik Pengumpulan Dan Pengolahan Data

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data. Hal ini dilakukan untuk memenuhi kebutuhan data guna menjawab rumusan masalah yang ada. Teknik pengumpulan data terdiri atas 2 yaitu observasi, dan dokumentasi. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada penjelasan berikut ini;

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui sesuatu pengamatan, dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran.⁶⁴ Menurut Garayibah, observasi adalah perhatian secara fokus terhadap gejala, kejadian atau sesuatu dengan maksud menafsirkannya, mengungkapkan faktor-faktor penyebabnya dan menemukan kaidah-kaidah yang mengaturnya.⁶⁵

Observasi pada penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data tentang pemahaman dan perilaku peserta didik kelompok A dalam menerapkan nilai *khuluqiyyah* selama pembelajaran, khususnya saat menggunakan media video animasi, serta dalam interaksi sehari-hari di sekolah.

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah Teknik pengumpulan informasi melalui pencarian bukti yang akurat sesuai fokus masalah penelitian. Dokumentasi dapat berupa dokumen, biografi, makalah, rekaman, gambar, foto, lukisan, dan lain sebagainya.⁶⁶ Dokumentasi pada penelitian ini bertujuan untuk melengkapi data observasi melalui foto, dan catatan kegiatan peserta didik kelompok A selama pembelajaran khususnya nilai *khuluqiyyah*.

⁶⁴ Mhd Panerangan Hasibuan et al., “Analisis Pengukuran Temperatur Udara Dengan Metode Observasi” 1 (2023).

⁶⁵ Emzir, *Metodologi Penelitian Kualitatif: Analisis Data*, 5th ed. (Jakarta: Rajawali Pers, 2016).

⁶⁶ Marinu Waruwu, “Pendekatan Penelitian Pendidikan : Metode Penelitian Kualitatif , Metode Penelitian Kuantitatif Dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method)” 7 (2023).

E. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional menurut Kountur adalah suatu definisi yang memberikan penjelasan atas suatu variable dalam bentuk yang dapat diukur. Definisi operasional ini memberikan informasi yang diperlukan agar variable yang diteliti dapat diobservasi dan dianalisis secara objektif.⁶⁷

1. Penggunaan media video animasi adalah proses pemanfaatan tayangan visual berupa animasi yang disesuaikan dengan materi nilai *khuluqiyyah*, yang ditujukan untuk membantu meningkatkan minat, pemahaman, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Media ini disajikan dalam bentuk video yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan usia anak. Adapun video animasi yang dimaksud antara lain: Riri cerita anak interaktif, Nussa & Rara, Riko the series, Uwa and friends, serta Nada and friends.
2. Nilai *khuluqiyyah* yang di maksud dalam penelitian ini adalah serangkaian perilaku dan sikap terpuji yang mencerminkan sopan santun, tanggung jawab, dan kedisiplinan yang ditunjukkan oleh peserta didik setelah mendapatkan pembelajaran yang berbasis media video animasi. Nilai *khuluqiyyah* dapat dilihat dari Tindakan, ucapan, dan interaksi anak di lingkungan pembelajaran dan dalam keseharian di sekolah.

⁶⁷ Vivid Dekanawati et al., “Analisis Pengaruh Kualitas Pelayanan Diklat Kepabeaan Terhadap Kepuasan Peserta Pelatihan” (2023).

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan yaitu sebagai berikut:

Checklist lembar observasi yaitu pedoman lembar observasi yang diberi tanda ceklis berdasarkan indikator media video animasi. Observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan mengenai nilai *khuluqiyah* anak dalam proses pembelajaran.

Tabel 3.1. Indikator Nilai

Ruang Lingkup	Tingkat Pencapaian Perkembangan
Mengembangkan Nilai	Menanamkan kedisiplinan sejak dini
	Menunjukkan sikap tanggung jawab
	Menunjukkan sikap sopan santun terhadap orang lain

Adapun kisi-kisi lembar observasi yaitu:

Tabel 3.2. Pedoman Lembar Observasi

No.	Aspek	Indikator	Penilaian		Ket
			Ya	Tidak	
1.	Disiplin	1.1. Anak datang tepat waktu ke sekolah			
		1.2. Anak mengikuti aturan yang ditetapkan.			
		1.3. Anak meletakkan sesuatu pada tempatnya.			
		1.4. Anak terbiasa mengantri.			

No.	Aspek	Indikator	Penilaian		Ket
			Ya	Tidak	
2.	Tanggung Jawab	2.1. Anak bertanggung jawab menjaga barang miliknya.			
		2.2. Anak bertanggung jawab menyelesaikan tugas yang diberikan.			
		2.3. Anak bertanggung jawab terhadap kebersihan diri sendiri dan lingkungan.			
		2.4. Anak bertanggung jawab mengembalikan barang yang di pinjam dari orang lain.			
3.	Sopan Santun	3.1. Anak tidak berkata kasar.			
		3.2. Anak melakukan salam saat memasuki kelas.			
		3.3. Anak mengucapkan kata maaf, tolong, terimakasih.			
		3.4. Anak meminta izin ketika akan meminjam barang orang lain.			

Keterangan Penilaian:

BB (Belum Berkembang)

: Jika anak memperoleh skor 1 pada aspek yang dinilai.

MB (Mulai Berkembang)

: Jika anak memperoleh skor 2 pada aspek yang dinilai.

BSH (Berkembang Sesuai Harapan) : Jika anak memperoleh skor 3 pada aspek yang dinilai.

BB (Berkembang Sangat Baik) : Jika anak memperoleh skor 4 pada aspek yang dinilai.

Adapun lembar pencapaian keberhasilan anak yaitu:

Tabel 3.3.Kategori Keberhasilan anak

No	Pencapaian	Kriteria	Peresentase
1.	Belum Berkembang	1	0%-25%
2.	Mulai Berkembang	2	26%-50%
3.	Berkembang Sesuai Harapan	3	51%-75%
4.	Berkembang Sangat Baik	4	76%-100%

Sumber Data: menurut Yoni dalam Tri Martini⁶⁸

Hasil observasi dianalisa dengan menggunakan peningkatan persentase.

Analisa persentase dapat menggunakan rumus yaitu:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Hasil pengamatan

f = Jumlah skor yang dicapai anak

N = Jumlah skor maksimum.⁶⁹

Untuk dapat mengetahui persentase keberhasilan dalam peningkatan nilai *khuluqiyyah* pada peserta didik, peneliti menghitung persentase keberhasilan menggunakan rumus sebagai berikut;

⁶⁸ Tri Martini, “Upaya Peningkatan Kreativitas Melukis Dengan Media Karet Gelang Pada Anak Kelompok B TK Kemala Bhayangkari 70 Masaran” 3, no. 1 (2023).

⁶⁹ Maisarah, *PTK Dan Manfaatnya Bagi Guru* (Bandung: CV. Media Sains Indonesia, 2020).

Anak dikatakan mengalami peningkatan apabila jumlah presentase yang mencapai keberhasilan lebih besar $\geq 51\%$ dan kelas dikatakan mengalami peningkatan, siklus tidak berlanjut, dan penelitian tindakan kelas dinyatakan berhasil jika skor Kriteria Ketercapain Tujuan Pembelajaran (KKTP) mencapai maksimal 100%.

G. Teknik Analisis Data

Dalam proses analisis data, Teknik analisis data yang digunakan merupakan Teknik analisis data yang bersifat kuantitatif, menganalisis data yang terkumpul yang dinyatakan dalam bentuk angka, mengolah data dan menarik kesimpulan dari hasil pengolahan data. Teknik ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan nilai *khuluqiyyah* pada peserta didik setelah diterapkannya media video animasi dalam proses pembelajaran.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Pengamalan Nilai *Khuluqiyyah* Pada Anak Kelompok A Di TK Kartika XX-39 Kota Parepare

Pada hasil penelitian ini peneliti mendeskripsikan terkait pengamalan nilai *khuluqiyyah* pada anak kelompok A di TK Kartika XX-39 Kota Parepare. Proses penelitian dimulai dengan observasi terhadap kondisi awal nilai *khuluqiyyah* anak-anak di kelompok A untuk memperoleh gambaran mengenai tingkat penguasaan atau perilaku yang berkaitan dengan nilai-nilai moral dan akhlak mereka, selanjutnya dijadikan dasar pelaksanaan tindakan pada model Penelitian Tindakan Kelas tersebut.

Penelitian dilakukan di TK Kartika XX-39 Kota Parepare. Adapun tujuannya yaitu untuk mengetahui bagaimana pengamalan nilai *khuluqiyyah* melalui media video animasi pada proses pembelajaran di TK Kartika XX-39 Kota Parepare. Adapun pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan lembar observasi yang telah disusun oleh peneliti berdasarkan dari landasan teori dan telah divalidasi.

a. Kondisi Awal (Pra Tindakan)

Proses pembelajaran dalam penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, siklus I dan II terdiri dari 3 kali pertemuan. Karena hasil dari siklus I dan II telah menunjukkan keberhasilan, maka siklus III tidak dilaksanakan. Sebelum melakukan tahap perencanaan, peneliti melakukan pra tindakan yang bertujuan untuk mengetahui kondisi kelas dan peserta didik pada kelompok A di TK Kartika XX-39 Kota Parepare. Peserta didik kelompok A terdiri dari 20 anak. Guru kelompok A bernama Rezki

Sriwani, S.Pd yang mana sebagai wali kelas kelompok A.

Tabel 4. 1. Hasil Observasi Pra Tindakan

No.	Nama Anak	Skor	Nilai	Keterangan
1.	Aisyah Rafania Zahira	2	17%	BB
2.	Al Fath Zeni Abrizam K.	2	17%	BB
3.	Aishwa Naifa Ashadi	3	25%	BB
4.	Aleeza Elzahra Antween	2	17%	BB
5.	Alula Ramadhani Almahyra	4	33%	MB
6.	Arumi Zhafira	4	33%	MB
7.	Aufaa Kayla Ahmad	2	17%	BB
8.	Aulya Putri Azzahra	3	25%	BB
9.	Muhammad Arraffi Del Piero	4	33%	MB
10.	Muhammad Fahreza Subair	2	17%	BB
11.	Muhammad Zabr Ramadhan	2	17%	BB
12.	Muh. Uwais Abdullah Yusuf	3	25%	BB

13.	Muh. Khalif Gaza Gusbalo	2	17%	BB
14.	Nurmadinah Arman	2	17%	BB
15.	Ratu Aisyah	5	42%	MB
16.	Rafizqy Alfariq	2	17%	BB
17.	Rayyandra Nizam Alfarizi	4	33%	MB
18.	Sa'ad Ahsanur Rizq	2	17%	BB
19.	Tsabitah Islami Wardhana	5	42%	MB
20.	Abhizar Diab	2	17%	BB
	Jumlah Nilai	478		
	Rata-rata		24%	

Sumber Data: Instrumen Penilaian

Dapat kita lihat pada tabel Pra tindakan perkembangan nilai *khuluqiyyah* pada peserta didik masih sangat kurang, yang mana setelah dilakukan pra tindakan (observasi) terhadap 20 peserta didik kelompok A di TK Kartika XX-39 Kota Parepare memperoleh nilai rata-rata 24% yang mana ada 14 peserta didik (70%) mendapat nilai dengan kategori belum berkembang dan ada 6 peserta didik (30%) mendapat nilai dengan kategori mulai berkembang.

2. Penggunaan Media Video Animasi Dapat Mengembangkan Nilai *Khuluqiyah* Pada Anak Kelompok A Di TK Kartika XX-39 Kota Parepare

a. Siklus I

Pada siklus I terdiri dari 3 kali pertemuan dengan tema Aku Anak Saleh. Peneliti menggunakan 4 tahap yang digunakan dalam proses pembelajaran di antaranya perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

1) Pertemuan I Siklus I

a) Perencanaan

Setelah mengetahui perkembangan anak melalui media video animasi pada pratinjakan, maka peneliti menyusun tindakan selanjutnya untuk mengembangkan nilai *khuluqiyah* pada anak, menjadi lebih baik dari sebelumnya. Kemudian peneliti bertindak sebagai pendamping dan memulai kegiatan pembelajaran menggunakan media video animasi.

Jadwal Kegiatan tindakan yang dilakukan dapat dilihat pada tabel berikut:

No.	Hari/Tanggal	Pertemuan	Penerapan Tema
1.	Rabu, 19 Februari 2025	Pertemuan I	Tema Aku Anak Saleh Sub Tema Senang menolong orang lain
2.	Jumat, 21 Februari 2025	Pertemuan II	Tema Aku Anak Saleh Sub Tema Disiplin
3.	Selasa, 25 Februari 2025	Pertemuan III	Tema Aku Anak Saleh Sub Tema Sopan Santun

Perencanaan diatas telah dilakukan sesuai dengan perencanaan yang telah disusun pada proposal penelitian sebelumnya. Peneliti menyiapkan alat media yang

akan digunakan untuk keperluan bahan ajar dalam pelaksanaan proses belajar agar berjalan dengan baik.

Pada tahap perencanaan, mendeskripsikan tindakan yang akan dilaksanakan untuk memecahkan masalah yang terjadi di TK Kartika XX-39 Kota Parepare yaitu penggunaan media video animasi untuk mengembangkan nilai *khuluqiyyah* pada anak kelompok A, adapun tahap yang dilakukan yaitu :

- 1) Menentukan kegiatan pembelajaran.
 - 2) Membuat desain pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).
 - 3) Menyiapkan instrument untuk persiapan penelitian tindakan kelas. Instrument meliputi lembar observasi pengenalan nilai akhlak anak.
 - 4) Menyiapkan semua alat dan bahan.
 - 5) Menyiapkan kamera sebagai alat dokumentasi berupa foto proses pembelajaran.
- b) Pelaksanaan

Pada Pertemuan I siklus I dilakukan pada hari Rabu, 19 Februari 2025 kegiatan ini dilakukan dengan tema aku anak saleh dan sub tema senang menolong orang lain. Tahap pelaksanaan pembelajaran kegiatan dengan menggunakan media video animasi untuk mengembangkan nilai akhlak *khuluqiyyah* disiapkan alat dan bahan sesuai dengan RPPH yang telah dibuat. Pelaksanaan tindakan penelitian sebagai berikut:

- (1) Kegiatan pembuka:
 - (a) Berbaris.
 - (b) Bernyanyi.
 - (c) Berdoa.
 - (d) Absensi.

- (e) Inspirasi awal tentang nilai *khuluqiyah* (akhlak)
 - (f) Tata tertib kegiatan.
 - (g) Mempersiapkan properti.
- (2) Kegiatan Inti:
- (a) Mengajak anak menonton video animasi Riri Cerita Anak Interaktif dengan judul “Akhlak Mulia”.
 - (b) Menjelaskan dan menyebutkan tentang perilaku yang baik sesuai dengan nilai *khuluqiyah* (akhlak) yang terdapat di video animasi.
 - (c) Anak-anak bermain peran (*role play*) dengan skenario: “anak berbicara kepada guru dengan sopan, meminta sesuatu atau meminta bantuan dengan baik kepada teman”.
 - (d) Mewarnai gambar anak tolong menolong.
- (3) Istirahat:
- (a) Mencuci tangan.
 - (b) Membaca doa sebelum makan.
 - (c) Makan dan minum.
- (4) Kegiatan penutup:
- (a) Evaluasi atau tanya jawab tentang kegiatan pembelajaran hari ini.
 - (b) Refleksi kegiatan pembelajaran hari ini.
 - (c) Menyanyikan lagu anak.
 - (d) Menginformasikan kepada peserta didik untuk kegiatan besok.
 - (e) Membaca doa sebelum pulang.
 - (f) Mengucapkan salam dan salaman sebelum pulang.

c) Pengamatan

Pada tahap ini, peneliti melakukan pengamatan menggunakan lembar observasi yang menemukan bahwa masih banyak anak yang belum menunjukkan kedisiplin, rasa tanggung jawab, dan sopan santun. Hal ini terjadi karena peserta didik belum sepenuhnya memahami pentingnya menerapkan nilai *khuluqiyyah* dalam proses pembelajaran. Peserta didik juga belum termotivasi untuk berperilaku disiplin dan bertanggung jawab karena mereka belum melihat manfaat langsung dari sikap tersebut dalam pembelajaran mereka. Peserta didik membawa kebiasaan dari lingkungan sebelumnya. Jika sebelumnya mereka tidak terbiasa dengan aturan ketat atau tidak mendapatkan pembiasaan tentang kedisiplinan dan sopan santun, mereka memerlukan waktu untuk beradaptasi.

Untuk meningkatkan sikap tersebut pada siklus berikutnya, perlu ada strategi lebih efektif seperti pemberian contoh, penguatan positif, aturan lebih jelas, serta evaluasi dan refleksi yang melibatkan peserta didik.

Proses pembelajaran pada pertemuan I siklus I dengan penggunaan media video animasi dapat dilihat berdasarkan hasil pengamatan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.2 hasil mengembangkan nilai *khuluqiyyah* pada peserta didik pertemuan I siklus I

No	Hasil Observasi	Hasil Siklus I pertemua I	
		Frekuensi	Persen
1	Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0%

No	Hasil Observasi	Hasil Siklus I pertemua I	
		Frekuensi	Persen
2	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	0	0%
3	Mulai Berkembang (MB)	9	45%
4	Belum Berkembang (BB)	11	55%
Total		20	100

Sumber data: Hasil Penilaian Observasi Peserta Didik

Pada tabel diatas menunjukkan hasil observasi perkembangan peserta didik pada pertemuan I siklus I. Belum ada peserta didik berkembang sangat baik dan berkembang sesuai harapan.

d) Refleksi

Pada pertemuan I siklus I terdapat banyak anak-anak yang belum mengetahui nilai *khulqiyyah* serta pada saat pembelajaran kondisi kelas yang belum kondusif membuat pembelajaran tidak berjalan secara optimal. Untuk melanjutkan pertemuan II siklus I peneliti perlu menciptakan kondisi kelas yang kondusif agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Dari total 20 peserta didik yang diamati, mayoritas (55%) berada dalam kategori "Belum Berkembang," sementara hanya 45% yang menunjukkan tanda-tanda awal perkembangan. Tidak ada peserta didik yang mencapai kategori "Berkembang Sangat Baik" maupun "Berkembang Sesuai Harapan." Hal ini menunjukkan perlunya evaluasi dan modifikasi dalam proses pembelajaran agar peserta didik dapat berkembang lebih optimal.

2) Pertemuan II Siklus I

Pertemuan II siklus I dilakukan pada hari Jumat, 21 Februari 2025 kegiatan ini dilakukan dengan tema aku anak saleh sub tema disiplin.

e) Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan pembelajaran kegiatan dengan menggunakan media video animasi untuk mengembangkan nilai akhlak *khuluqiyyah* disiapkan alat dan bahan sesuai dengan RPPH yang telah dibuat. Pelaksanaan tindakan penelitian sebagai berikut:

- (1) Kegiatan pembuka:
 - (a) Berbaris.
 - (b) Bernyanyi.
 - (c) Berdoa.
 - (d) Absensi.
 - (e) Inspirasi awal tentang nilai *khuluqiyyah* (akhlak)
 - (f) Tata tertib kegiatan.
 - (g) Mempersiapkan properti.

- (2) Kegiatan Inti:
 - (a) Mengajak anak menonton video animasi Nussa & Rara dengan judul “STOP!! *Jangan Merebut*”.
 - (b) Menceritakan kembali alur cerita kepada anak.
 - (c) Menjelaskan bagaimana digambarkan disiplin pada video animasi yang telah dinonton.
 - (d) Mengajak anak bermain puzzle untuk melihat kekompakan dan kedisiplinan anak.
 - (e) Memperlihatkan hasilnya.

(3) Kegiatan Penutup:

- (a) Evaluasi atau tanya jawab tentang kegiatan pembelajaran hari ini.
 - (b) Refleksi kegiatan pembelajaran hari ini.
 - (c) Menyanyikan lagu anak.
 - (d) Informasi untuk kegiatan besok.
 - (e) Membaca doa sebelum pulang.
 - (f) Mengucapkan salam dan salaman sebelum pulang.
- f) Pengamatan

Pada tahap ini peneliti melakukan pengamatan dibantu oleh guru dengan menggunakan lembar observasi hasil yang didapatkan bahwa anak sudah mulai berkembang dari pertemuan sebelumnya saat menonton video animasi Nussa & Rara dengan judul “*STOP!! Jangan Merebut*”. Ada beberapa anak yang sudah mulai memahami nilai *khuluqiyyah* namun masih perlu bimbingan dan arahan oleh peneliti dan dibantu oleh guru. Dengan kata lain pada siklus I pertemuan II ada perubahan dari siklus sebelumnya.

Tabel 4.3 Hasil mengembangkan nilai *khuluqiyyah* pada peserta didik pertemuan II siklus I

No	Hasil Observasi	Hasil Siklus I pertemuan II	
		Frekuensi	Persen
1	Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0%
2	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	15%

3	Mulai Berkembang (MB)	12	60%
4	Belum Berkembang (BB)	5	25%
Total		20	100

Sumber data: Hasil Penilaian Observasi Peserta Didik

Pada tabel diatas menunjukkan hasil observasi perkembangan peserta didik dalam Siklus I pertemuan II. Belum ada peserta didik berkembang sangat baik.

g) Refleksi

Pada pertemuan II siklus I terdapat hambatan yang dihadapi peneliti dalam pelaksanaan pembelajaran nilai *khulqiyah* melalui media video animasi dimana hambatan tersebut terjadi ketika peneliti mencoba mengajak anak untuk menceritakan kembali alur cerita, di mana banyak anak yang belum mampu mengingat urutan peristiwa secara teratur. Serta tidak semua peserta didik mampu bekerja sama secara serentak.

Untuk melanjutkan pertemuan III siklus I, peneliti perlu meningkatkan pendekatan agar lebih efektif dalam menyentuh seluruh aspek perkembangan anak, baik dari segi pemahaman, keterlibatan, maupun sikap selama kegiatan berlangsung. Pendekatan yang lebih kreatif dan interaktif akan diperlukan untuk mengatasi hambatan-hambatan tersebut dan meningkatkan hasil pembelajaran secara keseluruhan.

Dari total 20 peserta didik yang diamati, sebagian besar (60%) sudah mulai menunjukkan perkembangan meskipun belum mencapai hasil optimal. Namun, tidak ada peserta didik yang berada pada kategori "Berkembang Sangat Baik" dan hanya (15%) yang mencapai kategori "Berkembang Sesuai Harapan." Sementara itu, (25%)

peserta didik masih berada di kategori "Belum Berkembang." Hal ini menjadi bahan evaluasi untuk memperbaiki strategi pembelajaran pada pertemuan selanjutnya agar perkembangan nilai *khuluqiyyah* dapat tercapai secara lebih optimal.

3) Pertemuan III di Siklus I

Pertemuan III siklus I dilakukan pada hari Selasa, 25 Februari 2025 kegiatan ini dilakukan dengan tema aku anak saleh sub tema sopan santun.

h) Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan pembelajaran kegiatan dengan menggunakan media video animasi untuk mengembangkan nilai akhlak *khuluqiyyah* disiapkan alat dan bahan sesuai dengan RPPH yang telah dibuat. Pelaksanaan tindakan penelitian sebagai berikut:

- (1) Kegiatan pembuka:
 - (a) Berbaris.
 - (b) Bernyanyi.
 - (c) Berdoa.
 - (d) Absensi.
 - (e) Inspirasi awal tentang nilai *khuluqiyyah* (akhlak)
 - (f) Tata tertib kegiatan.
 - (g) Mempersiapkan properti.
- (2) Kegiatan Inti:
 - (a) Mengajak anak menonton video animasi Riko The Series dengan judul “Adab Sebelum Ilmu”.
 - (b) Menyebutkan contoh perilaku yang terdapat di video animasi yang telah ditonton.
 - (c) Tanya jawab mengenai perilaku baik yang dapat dilakukan anak-anak.

(d) Melingkari gambar yang menunjukkan sikap sopan santun.

(3) Kegiatan penutup:

(a) Diskusi/evaluasi

(b) Refleksi.

(c) Menyanyikan lagu anak.

(d) Informasi untuk kegiatan besok.

(e) Membaca doa sebelum pulang.

(f) Mengucapkan salam dan salaman sebelum pulang.

i) Pengamatan

Pengamatan atau observasi dilakukan dengan cara mencatat dan mendeskripsikan gejala-gejala yang tampak dan terjadi dalam praktik pembelajaran sesuai dengan fokus penelitian yang sudah ditentukan. Pengamatan dilakukan saat kegiatan pelaksanaan terjadi menggunakan lembar observasi.

Tabel 4.4 Hasil mengembangkan nilai *khuluqiyyah* pada peserta didik pertemuan III siklus I.

No	Hasil Observasi	Hasil Siklus I pertemuan III	
		Frekuensi	Persen
1	Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0%
2	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	9	45%
3	Mulai Berkembang (MB)	9	45%
4	Belum Berkembang (BB)	2	10%
Total		20	100

Sumber data: Hasil Penilaian Observasi Peserta Didik

Pada tabel diatas menunjukkan hasil observasi perkembangan peserta didik pada Siklus I Pertemuan III. Belum ada peserta didik Berkembang sangat baik.

j) Refleksi

Pada pertemuan III Siklus I terdapat hambatan yang dihadapi peneliti dimana dalam sesi tanya jawab, tidak semua anak dapat memberikan jawaban yang sesuai. Saat melingkari gambar sopan santun, masih ada anak yang memilih secara acak tanpa memahami isi gambar.

Adanya peningkatan perkembangan nilai *khuluqiyyah* pada peserta didik dibandingkan pertemuan sebelumnya. Berdasarkan hasil observasi, sebanyak 9 peserta didik 45% telah mencapai perkembangan sesuai dengan harapan dalam pembelajaran. Sebanyak 9 peserta didik 45% menunjukkan tanda-tanda awal perkembangan meskipun belum sepenuhnya memenuhi harapan. Sebanyak 2 peserta didik 10% masih belum menunjukkan tanda-tanda perkembangan yang signifikan.

Dari total 20 peserta didik yang diamati, terdapat peningkatan dibandingkan siklus sebelumnya, karena 45% peserta didik telah berkembang sesuai harapan. Selain itu, jumlah peserta didik dalam kategori "Belum Berkembang" menurun menjadi 10%. Hasil ini menjadi motivasi untuk terus mengoptimalkan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna agar seluruh peserta didik dapat mencapai perkembangan yang lebih maksimal.

k) Lembar hasil observasi

Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada peserta didik di TK Kartika XX-39 dengan menggunakan media video animasi yaitu sebagai berikut:

1. Tidak ada peserta didik yang mencapai kategori "Berkembang Sangat Baik (BSB)" di semua pertemuan.

2. Pada Pertemuan I, jumlah peserta didik yang berada pada kategori "Belum Berkembang (BB)" cukup tinggi 55%, namun menurun menjadi 10% pada Pertemuan III.
3. Terdapat perkembangan positif pada pertemuan ketiga, di mana 45% peserta didik telah mencapai kategori "Berkembang Sesuai Harapan (BSH)."
4. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang perlu terus didukung dengan strategi pembelajaran yang efektif.

Tabel 4.5 Rekaputalasi Hasil Pengembangan Nilai *Kuluqiyah* 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%		
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							60	100%		

Sumber data: Hasil Penilaian Observasi Peserta Didik Siklus I Pertemuan I, II, dan III.

1) Refleksi

Sebagian besar peserta didik pada Pertemuan I dan II berada dalam kategori "Belum Berkembang (BB)" dan "Mulai Berkembang (MB)." Ini mengindikasikan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan belum sepenuhnya efektif. Mungkin terdapat hambatan dalam memahami materi, keterbatasan metode pembelajaran yang interaktif, atau kurangnya motivasi belajar peserta didik.

Diperlukan variasi metode pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik agar mereka lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Pendekatan pembelajaran berbasis kolaborasi atau permainan edukatif dapat membantu meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik. Evaluasi dan bimbingan individual bagi peserta didik yang masih dalam kategori "Belum Berkembang" dapat membantu mengatasi kesulitan mereka.

Diharapkan pada siklus berikutnya lebih banyak peserta didik yang mampu masuk ke kategori "Berkembang Sangat Baik (BSB)". Dengan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan perhatian terhadap kebutuhan belajar peserta didik, hasil yang lebih baik dapat dicapai.

b. Siklus II

Pada siklus II terdiri dari III kali pertemuan dengan tema Aku Anak Baik dan Bertanggung Jawab. Peneliti menggunakan 4 tahap yang digunakan dalam proses pembelajaran di antaranya perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

1) Pertemuan I Siklus II

a) Perencanaan

Setelah mengetahui perkembangan anak melalui media video animasi pada pratinjakan, maka peneliti menyusun tindakan selanjutnya untuk mengembangkan nilai

khuluqiyyah pada anak, menjadi lebih baik dari sebelumnya. Kemudian peneliti bertindak sebagai pendamping dan memulai kegiatan pembelajaran menggunakan media video animasi.

Jadwal Kegiatan tindakan yang dilakukan dapat dilihat pada tabel berikut:

No.	Hari/Tanggal	Pertemuan	Penerapan Tema
1.	Rabu, 12 Maret 2025	Pertemuan I	Tema Anak Baik dan Bertanggung Jawab Sub Tema Bersih Itu Sehat, Bersih Itu Indah
2.	Jumat, 14 Maret 2025	Pertemuan II	Tema Anak Baik dan Bertanggung Jawab Sub Tema Aku Anak Jujur dan Amanah
3.	Selasa, 18 Maret 2025	Pertemuan III	Tema Anak Baik dan Bertanggung Jawab Sub Tema Disiplin Itu Menyenangkan

Perencanaan diatas telah dilakukan sesuai dengan perencanaan yang telah disusun pada proposal penelitian sebelumnya. Peneliti menyiapkan alat media yang akan digunakan untuk keperluan bahan ajar dalam pelaksanaan proses belajar agar berjalan dengan baik.

Pada tahap perencanaan, mendeskripsikan tindakan yang akan dilaksanakan untuk memecahkan masalah yang terjadi di TK Kartika XX-39 Kota Parepare yaitu penggunaan media video animasi untuk mengembangkan nilai *khuluqiyyah* pada anak kelompok A, adapun tahap yang dilakukan yaitu :

- (1) Menentukan kegiatan pembelajaran.

- (2) Membuat desain pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).
- (3) Menyiapkan instrument untuk persiapan penelitian tindakan kelas. Instrument meliputi lembar observasi pengenalan nilai akhlak anak.
- (4) Menyiapkan semua alat dan bahan.
- (5) Menyiapkan kamera sebagai alat dokumentasi berupa foto proses pembelajaran

b) Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan pembelajaran kegiatan dengan menggunakan media video animasi untuk mengembangkan nilai akhlak *khuluqiyyah* disiapkan alat dan bahan sesuai dengan RPPH yang telah dibuat. Pelaksanaan tindakan penelitian sebagai berikut:

- (1) Kegiatan pembuka:
 - (a) Berbaris.
 - (b) Bernyanyi.
 - (c) Berdoa.
 - (d) Absensi.
 - (e) Inspirasi awal tentang nilai *khuluqiyyah* (akhlak)
 - (f) Tata tertib kegiatan.
 - (g) Mempersiapkan properti.
- (2) Kegiatan Inti:
 - (a) Mengajak anak menonton video animasi Uwa and Friends dengan judul “Jangan Buang Sampah Sembarangan”.
 - (b) Berdiskusi mengenai apa yang harus dilakukan jika melihat sampah di tempat umum atau disekitar mereka. Menjelaskan pentingnya menjaga kebersihan sebagai

bagian dari akhlak mulia, yaitu bertanggung jawab dan peduli terhadap lingkungan dan menjelaskan dampak buruk dari membuang sampah sembarangan.

(c) Anak diajak untuk memperaktikkan langsung dengan membuang sampah pada tempatnya.

(d) Menelusuri jejak/maze jalan menuju ke tempat sampah.

(3) Istirahat:

(a) Mencuci tangan.

(b) Membaca doa sebelum makan.

(c) Makan dan minum.

(4) Kegiatan penutup:

(a) Diskusi/evaluasi

(b) Refleksi.

(c) Menyanyikan lagu anak.

(d) Informasi untuk kegiatan besok.

(e) Membaca doa sebelum pulang.

(f) Mengucapkan salam dan salaman sebelum pulang.

c) Pengamatan

Pengamatan atau observasi dilakukan dengan cara mencatat dan mendeskripsikan gejala-gejala yang tampak dan terjadi dalam praktik pembelajaran sesuai dengan fokus penelitian yang sudah ditentukan. Pengamatan dilakukan saat kegiatan pelaksanaan terjadi menggunakan lembar observasi.

Tabel 4.6 Hasil mengembangkan nilai *khuluqiyyah* pada peserta didik pertemuan I siklus II.

No	Hasil Observasi	Hasil Siklus II pertemuan I	
		Frekuensi	Persen
1	Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0%
2	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	9	45%
3	Mulai Berkembang (MB)	11	55%
4	Belum Berkembang (BB)	0	0%
Total		20	100

Sumber data: Hasil Penilaian Observasi Peserta Didik

Pada tabel diatas menunjukkan hasil observasi perkembangan peserta didik pada siklus II pertemuan I. Tidak ada peserta didik yang berada pada kategori “Berkembang Sangat Baik” maupun “Belum Berkembang”. Sebanyak 9 peserta didik (45%) telah mencapai kategori “Berkembang Sesuai Harapan”, sementara mayoritas, yaitu 11 peserta didik (55%) masih berada pada kategori “Mulai Berkembang”.

d) Refleksi

Berdasarkan hasil dalam pertemuan I siklus II, terjadi peningkatan perkembangan peserta didik dalam mengamalkan nilai *khuluqiyyah*. Peserta didik terlihat antusias dan tertarik saat menonton, aktif berdiskusi dan mampu mempraktikkan langsung membuang sampah pada tempatnya. Aktivitas maze menambah keseruan dan memperkuat pemahaman anak secara menyenangkan.

Tidak ada lagi peserta didik yang berada dalam kategori “Belum Berkembang”, yang menunjukkan efektivitas penerapan media video animasi dalam pembelajaran. Sebanyak 45% peserta didik telah mencapai kategori “Berkembang Sesuai Harapan”, sementara 55% masih berada pada tahap “Mulai Berkembang”.

Meskipun hasil ini menunjukkan kemajuan dari siklus sebelumnya, masih terdapat tantangan dalam meningkatkan jumlah peserta didik yang mencapai kategori “Berkembang Sangat Baik”. Oleh karena itu, perlu adanya penyempurnaan strategi pembelajaran, seperti meningkatkan interaksi dalam penggunaan media video animasi dan memberikan pendampingan lebih intensif kepada peserta didik yang masih dalam tahap perkembang.

2) Pertemuan II Siklus II

Pertemuan kedua dilakukan pada hari Jumat, 14 Maret 2025 kegiatan ini dilakukan dengan tema anak baik dan bertanggung jawab, sub tema aku anak jujur dan amanah.

e) Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan pembelajaran kegiatan dengan menggunakan media video animasi untuk mengembangkan nilai akhlak *khuluqiyah* disiapkan alat dan bahan sesuai dengan RPPH yang telah dibuat. Pelaksanaan tindakan penelitian sebagai berikut:

- (1) Kegiatan pembuka;
 - (a) Berbaris.
 - (b) Bernyanyi.
 - (c) Berdoa.
 - (d) Absensi.

- (e) Inspirasi awal tentang Tanggung Jawab.
 - (f) Menjelaskan dan menggambarkan pengertian Tanggung Jawab kepada anak.
 - (g) Tata tertib kegiatan.
 - (h) Mempersiapkan properti.
- (2) Kegiatan Inti:
- (a) Mengajak anak menonton film animasi Nussa & Rara dengan judul “*Jaga Amanah*”.
 - (b) Menanyakan alur cerita kepada anak.
 - (c) Menjelaskan bagaimana digambarkan tanggung jawab pada film animasi yang telah dinonton.
 - (d) Mengajak anak menyusun kartu huruf kata “Amanah” untuk melihat pemahaman dan tanggung jawab setelah menyusun kartu.
 - (e) Memperlihatkan hasilnya.
- (3) Istirahat;
- (a) Mencuci tangan.
 - (b) Membaca doa sebelum makan.
 - (c) Makan dan minum
 - (d) Bermain
- (4) Kegiatan Penutup;
- (a) Diskusi/ Evaluasi.
 - (b) Refleksi.
 - (c) Menyanyikan lagu anak.
 - (d) Menginformasikan kegiatan esok hari.
 - (e) Membaca doa sebelum pulang.
 - (f) Mengucapkan salam dan salaman sebelum pulang.

f) Pengamatan

Pengamatan atau observasi dilakukan dengan cara mencatat dan mendeskripsikan gejala-gejala yang tampak dan terjadi dalam praktik pembelajaran sesuai dengan fokus penelitian yang sudah ditentukan. Pengamatan dilakukan saat kegiatan pelaksanaan terjadi menggunakan lembar observasi.

Tabel 4. 7 Hasil Mengembangkan Nilai *Khuluqiyyah* Pada Peserta Didik Pertemuan II Siklus II

No	Hasil Observasi	Hasil Siklus II pertemuan II	
		Frekuensi	Persen
1	Berkembang Sangat Baik (BSB)	5	25%
2	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	10	50%
3	Mulai Berkembang (MB)	5	25%
4	Belum Berkembang (BB)	0	0%
Total		20	100

Sumber data: Hasil Penilaian Observasi Peserta Didik

g) Refleksi

Hasil pada pertemuan II siklus II ini menunjukkan adanya peningkatan perkembangan peserta didik dibandingkan pertemuan sebelumnya. Peserta didik tampak tertarik menyimak cerita, mampu menjawab alur cerita, dan memahami makna amanah. Aktivitas Menyusun kartu huruf “AMANAH” menjadi sarana untuk mengukur pemahaman sekaligus melatih tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas.

Peserta didik telah mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dan

Berkembang Sesuai Harapan (BSH), sementara tidak ada lagi peserta didik yang berada dalam kategori Belum Berkembang (BB).

Meskipun hasilnya menunjukkan kemajuan, masih terdapat 25% peserta didik yang berada dalam kategori “Mulai Berkembang”. Oleh karena itu, perlu adanya strategi tambahan, seperti peningkatan intensitas penggunaan media video animasi, pendampingan lebih personal, serta pemberian motivasi agar seluruh peserta didik dapat mencapai perkembangan yang lebih optimal. Dengan demikian, pembelajaran berbasis media video animasi dapat semakin efektif dalam mengembangkan nilai *khuluqiyyah* pada peserta didik.

3) Pertemuan III di Siklus II

Pertemuan kedua dilakukan pada hari Selasa, 18 Maret 2025 kegiatan ini dilakukan dengan tema anak baik dan bertanggung jawab, sub tema aku anak jujur dan amanah.

h) Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan pembelajaran kegiatan dengan menggunakan media video animasi untuk mengembangkan nilai akhlak *khuluqiyyah* disiapkan alat dan bahan sesuai dengan RPPH yang telah dibuat. Pelaksanaan tindakan penelitian sebagai berikut:

- (1) Kegiatan pembuka:
 - (a) Berbaris.
 - (b) Bernyanyi.
 - (c) Berdoa.
 - (d) Absensi.
 - (e) Inspirasi awal tentang nilai *khuluqiyyah* (akhlak)

(f) Tata tertib kegiatan.

(g) Mempersiapkan properti.

(2) Kegiatan Inti:

(a) Mengajak anak menonton video animasi Nada and Friends dengan judul “Perilaku Disiplin”.

(b) Menjelaskan tentang apa itu disiplin, mengapa harus disiplin, dan contoh perilaku disiplin.

(c) Menonton dan menyanyikan lagu tentang kedisiplinan pada video animasi Hafiz & Hafizah.

(d) Bermain tebak gerakan

(3) Istirahat:

(a) Mencuci tangan.

(b) Membaca doa sebelum makan.

(c) Makan dan minum.

(4) Kegiatan penutup:

(a) Diskusi/evaluasi

(b) Refleksi.

(c) Menyanyikan lagu anak.

(d) Informasi untuk kegiatan besok.

(e) Membaca doa sebelum pulang.

(f) Mengucapkan salam dan salaman sebelum pulang.

i) Pengamatan

Pengamatan atau observasi dilakukan dengan cara mencatat dan mendeskripsikan gejala-gejala yang tampak dan terjadi dalam praktik pembelajaran

sesuai dengan fokus penelitian yang sudah ditentukan. Pengamatan dilakukan saat kegiatan pelaksanaan terjadi menggunakan lembar observasi.

Tabel 4. 8 Hasil Mengembangkan Nilai *Khuluqiyyah* Pada Peserta Didik pertemuan III Siklus II

No	Hasil Observasi	Hasil Siklus II pertemuan III	
		Frekuensi	Persen
1	Berkembang Sangat Baik (BSB)	12	60%
2	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	8	40%
3	Mulai Berkembang (MB)	0	0%
4	Belum Berkembang (BB)	0	0%
Total		20	100

Sumber data: Hasil Penilaian Observasi Peserta Didik

Pada tabel diatas menunjukkan hasil observasi perkembangan peserta didik pada Siklus II Pertemuan III. Sebanyak 12 peserta didik 60% menunjukkan perkembangan yang sangat baik sesuai dengan indikator pembelajaran. Sementara 8 peserta didik 40% telah mencapai perkembangan yang sesuai harapan. Tidak ada lagi peserta didik yang berada dalam kategori “Mulai Berkembang” dan “Belum Berkembang”, yang menandakan bahwa seluruh peserta didik telah mengalami perkembangan positif dalam memahami dan mengamalkan nilai *khuluqiyyah*.

j) Refleksi

Hasil ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam pembelajaran pada Siklus II Pertemuan III. Peserta didik tampak antusias saat menonton, menyanyi

bersama, serta aktif dalam permainan tebak gerakan, yang mampu memperkuat pemahaman mereka tentang perilaku disiplin secara menyenangkan.

Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman peserta didik. Media video animasi terbukti efektif dalam menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Meskipun hasilnya positif, perlu dilakukan evaluasi agar metode ini semakin optimal dan seluruh peserta didik dapat mencapai perkembangan yang optimal dan konsisten di masa mendatang.

k) Lembar hasil observasi

Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada peserta didik di TK Kartika XX-39 dengan menggunakan media video animasi yaitu sebagai berikut:

1. Terjadi peningkatan signifikan dari Pertemuan I hingga Pertemuan III pada Siklus II.
2. Pada Pertemuan III, mayoritas peserta didik (60%) telah mencapai kategori "Berkembang Sangat Baik (BSB)," menunjukkan efektivitas strategi pembelajaran yang diterapkan.
3. Persentase peserta didik dalam kategori "Mulai Berkembang (MB)" menurun drastis dari 11% di Pertemuan I menjadi 0% di Pertemuan 3, menandakan efektivitas metode yang diterapkan.
4. Diperlukan upaya berkelanjutan untuk memastikan metode pembelajaran tetap efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Tabel 4.9 Rekaputalasi Hasil Pengembangan Nilai *Khuluqiyyah* 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				
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							60	100%		

Sumber data: Hasil Penilaian Observasi Peserta Didik Siklus I Pertemuan I, II, dan III

Pada tabel diatas disimpulkan dengan hasil rekaputalasi pada siklus II pertemuan I, II dan III, terdapat peningkatan yang signifikan dalam perkembangan peserta didik. Pada pertemuan pertama, tidak ada peserta didik yang mencapai kategori “Berkembang Sangat Baik”, namun pada pertemuan kedua, angka ini meningkat menjadi 25% dan terus bertambah hingga 60% pada pertemuan ketiga.

Kategori “Berkembang Sesuai Harapan” menunjukkan hasil positif, dengan 9 peserta didik mencapai 45% pada pertemuan I. pertemuan II terdapat 10 peserta didik mencapai 50% dan pertemuan III terdapat 8 peserta didik mencapai 40%.

Kategori “Mulai Berkembang” mengalami penurunan, dari 55% di pertemuan I menjadi 25% di pertemuan II, dan akhirnya 0% di pertemuan III, menunjukkan bahwa peserta didik mengalami peningkatan dalam perkembangannya.

Tidak ada peserta didik yang berada dalam kategori “Belum Berkembang” sepanjang siklus II, yang menandakan bahwa semua anak telah mengalami kemajuan dalam pemahaman dan penerapan nilai *khuluqiyah* melalui media video animasi.

Dapat disimpulkan secara umum, anak berkembang sangat baik dan sesuai harapan dengan jumlah yang semakin meningkat disetiap pertemuan. Sedangkan anak yang mulai berkembang dan yang belum berkembang semakin menurun. Hasil ini menunjukkan efektivitas penggunaan media video animasi dalam mengembangkan nilai *khuluqiyah* pada peserta didik kelompok A di TK Kartika XX-39 Kota Parepare.

m) Refleksi

Hasil siklus II menunjukkan adanya peningkatan perkembangan peserta didik yang signifikan dari pertemuan ke pertemuan. Peserta didik tidak lagi berada kategori “Belum Berkembang (BB)”, dan peserta didik yang mencapai “Berkembang Sangat Baik (BSB)” meningkat tajam, dari 0% menjadi 60%.

Stabilnya kategori “Berkembang Sesuai Harapan (BSH)” menjadi indicator bahwa pendekatan pembelajaran berbasis video animasi berjalan efektif. Namun demikian, upaya peningkatan tetap perlu dilakukan, khususnya untuk mendorong seluruh peserta didik mencapai tingkat “Berkembang Sangat Baik (BSB)”.

Strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan variasi media video animasi perlu ditingkatkan agar anak tidak hanya memahami nilai *khuluqiyah* secara konseptual, tetapi juga menginternalisasikannya dalam perilaku sehari-hari. Dengan

perencanaan yang matangm pendekatan ini dapat terus dikembangkan untuk hasil yang lebih optimal.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Pengamalan Nilai Khuluqiyah Pada Anak Kelompok A Di TK Kartika XX-39 Kota Parepare

Pendidikan *khuluqiyah* (akhlik) merupakan proses pendidikan yang berorientasi pada pembentukan karakter dan pembiasaan perilaku individu agar memiliki sifat-sifat terpuji, seperti kejujuran, tanggung jawab, sopan santun, disiplin, peduli terhadap kebersihan, keberanian dalam membela kebenaran, serta kemandirian. Pendidikan ini juga mencakup aspek sosial, karena manusia hidup dalam masyarakat yang menuntut kesadaran akan hak dan kewajiban antara individu.⁷⁰

Pada anak usia dini, pendidikan akhlak sangat penting karena mereka berada pada masa perkembangan yang pesat, baik dari aspek kognitif, sosial, maupun emosional. Anak usia dini belajar melalui pembiasaan, keteladanan, dan interaksi sosial yang intensif.⁷¹

Oleh karena itu, proses pendidikan akhlak perlu dirancang secara kontekstual dan menyeluruh. Kegiatan pembiasaan seperti shalat berjamaah, kerja bakti, dan kegiatan religius lainnya dapat membentuk karakter religius dan kepedulian sosial pada anak usia dini. Strategi ini menjadi penting karena anak belum mampu memahami konsep moral secara abstrak, sehingga diperlukan pendekatan yang konkret dan konsisten.⁷²

⁷⁰ Akbar Aisyah Billah et al., “Konsep Tujuan Pendidikan Islam Pada Anak Usia Dini Berbasis Pendekatan Holistik Integratif” 7, no. 6 (2023).

⁷¹ Mursal Aziz et al., “Early Childhood Education in the Perspective of the Koran,” *International Journal of Early Childhood Special Education (INT-JECSE)* 14, no. 03 (2022).

⁷² Uswatun Hasanah, “Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Di Era New Normal: Strategi Dan Program Kegiatan Pembiasaan Pembentukan Akhlak” 3 (2023).

Pendidikan akhlak di era digital harus dilakukan secara adaptif, mengingat anak usia dini kini mulai terpapar teknologi sejak dini. Oleh karena itu, nilai-nilai moral seperti kejujuran, sopan santun, kedisiplinan dan tanggung jawab harus diajarkan sebagai dasar dalam menggunakan media digital secara sehat.⁷³ Media visual animasi juga bisa diarahkan sebagai sarana kontrol sosial dan spiritual yang memperkuat keterlibatan anak dengan nilai *khuluqiyyah*.

Penanaman nilai agama dan moral di PAUD dilakukan melalui pemberian pemahaman tentang Tuhan, pembiasaan adab yang baik, dan kerja sama yang erat antara guru dan orang tua. Dengan demikian, pendidikan akhlak (*khuluqiyyah*) sejak usia dini merupakan fondasi penting dalam membentuk generasi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga kuat dalam moral dan spiritual, dengan bantuan media digital yang bijak dan mendidik.⁷⁴

Untuk menyempurnakan akhlak, nilai-nilai *khuluqiyyah* yang ditanamkan kepada peserta didik di TK Kartika XX-39 berfokus pada pembiasaan perilaku terpuji seperti disiplin, sopan santun, dan tanggung jawab, yang ditanamkan secara konsisten dalam keseharian mereka.

Tk kartika XX-39 merupakan salah satu taman kanak-kanak berlokasi di Kota Parepare. Sekolah ini berada di bawah binaan Yayasan Kartika Jaya dan memiliki visi untuk menanamkan pendidikan karakter sejak dini. Kelompok A terdiri dari anak usia 4-5 tahun yang berada pada tahap perkembangan awal yang sangat peka terhadap stimulasi moral. Anak-anak ini menjadi subjek penelitian yang bertujuan untuk

⁷³ Suhartono, “Pendidikan Akhlak Di Era Digital Pada Anak Usia Dini” 2, no. 2 (2022).

⁷⁴ Nur Amalia Olby Anwar and Nur Cholimah, “Strategi Penanaman Nilai Agama Dan Moral Di PAUD” 7, no. 6 (2023).

mengembangkan nilai-nilai *khuluqiyyah*, karena pada observasi awal, ditemukan masih rendahnya pemahaman anak terhadap perilaku terpuji.

Hasil observasi awal menunjukkan banyak anak menunjukkan perilaku yang belum mencerminkan nilai-nilai *khuluqiyyah* dengan baik. Dalam hal disiplin, beberapa anak sering datang terlambat, tidak mau mengantri, dan tidak mengikuti aturan yang ditetapkan oleh guru. Dalam aspek sopan santun, ditemukan bahwa anak sering mengucapkan kata-kata kasar, enggan mengucapkan salam, serta sulit untuk meminta maaf. Sedangkan pada aspek tanggung jawab, anak-anak masih sering meninggalkan mainan tanpa merapikannya kembali dan cenderung menyalahkan teman saat kehilangan barang miliknya sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *khuluqiyyah* pada anak masih tergolong rendah dan perlu dibina secara intensif.

Penilaian guru terhadap perilaku anak menunjukkan bahwa sebagian besar anak belum mampu memahami secara utuh nilai-nilai akhlak yang diharapkan. Guru menyampaikan bahwa masih sering terjadi perilaku tidak disiplin, tidak sopan dalam bertutur kata, serta kurangnya rasa tanggung jawab pada anak. Dari hasil komunikasi dengan orang tua, diketahui bahwa sebagian besar anak kurang mendapat pembiasaan perilaku akhlak mulia di rumah. Hal ini menjadi salah satu alasan mengapa perilaku anak di sekolah belum sesuai dengan nilai-nilai *khuluqiyyah*.

Faktor pendukung perkembangan nilai *khuluqiyyah* di TK Kartika XX-39 antara lain adalah adanya lingkungan sekolah yang kondusif, guru yang aktif menjadi teladan, serta penggunaan metode pembelajaran yang menyenangkan. Namun, terdapat juga faktor penghambat seperti kurangnya konsistensi antara pembelajaran di sekolah dan kebiasaan di rumah. Oleh karena itu, kerja sama antara guru dan orang tua sangat diperlukan dalam mendukung tumbuhnya aklak terpuji pada anak usia dini.

2. Penggunaan Media Video Animasi Dapat Mengembangkan Nilai *Khuluqiyah* Pada Peserta Didik Di TK Kartika XX-39 Kota Parepare

Penggunaan media video animasi dalam pembelajaran anak usia dini terbukti efektif dalam menanamkan nilai-nilai moral dan agama. Media ini mampu menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak.⁷⁵ Sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan penghayatan terhadap nilai-nilai *khuluqiyah*.

Penggunaan media audio visual seperti video animasi dapat meningkatkan aspek nilai agama dan moral pada anak usia dini. Melalui cerita animasi yang mengandung pesan moral, anak-anak dapat memahami dan meniru perilaku baik yang ditampilkan dalam cerita tersebut bisa dijadikan contoh dalam kehidupan sehari-hari.⁷⁶

Penggunaan video animasi yang mengandung nilai-nilai moral dapat meningkatkan kemandirian pada anak usia dini. Kemandirian pada anak membawa pengaruh besar yang diharapkan mampu melaksanakan tugasnya sendiri hingga selesai, bertanggung jawab, semangat dalam bekerja serta dapat menghadapi berbagai masalah yang dihadapi.⁷⁷ Video animasi dapat digunakan menstimulasi kemandirian dan nilai-nilai moral lainnya pada anak usia dini.

Pada pendidikan anak usia dini, video animasi yang mengandung nilai-nilai *khuluqiyah* dapat menjadi media yang efektif untuk menanamkan nilai moral dan agama secara menyenangkan dan bermakna.

⁷⁵ Sri Wahyuningsi Laiya et al., “Pengembangan Video Animasi Dalam Mengenalkan Literasi Awal Pada Anak Usia Dini” 7, no. 6 (2023).

⁷⁶ Nazila Adistiarachma and Dwi Alia, “Peran Media Video Animasi Pada Pembelajaran” 06, no. 02 (2024).

⁷⁷ Asih Budi Kurniawati et al., “Pengaruh Video Animasi Bermuatan Moral Terhadap Kemandirian Pada Anak Usia 5-6 Tahun” 11, no. 2 (2024).

Guru menjadi fasilitator utama dalam proses pembelajaran karakter. Dalam penelitian ini, peneliti dan guru berkerja sama dalam melakukan pembelajaran dengan menggunakan media video animasi. Video animasi yang ditayangkan bertema akhlak mulia, kemudian guru memberikan penjelasan singkat, mengajak anak berdiskusi tentang isi video, dan mengaitkan pesan moral dengan kegiatan sehari-hari di sekolah.. Guru juga memberikan penguatan positif dengan memberikan pujian untuk perilaku yang baik dan membimbing secara personal ketika anak melakukan kesalahan.

Penggunaan video animasi tidak hanya terbatas pada kegiatan menonton, tetapi juga diintegrasikan dengan kegiatan harian anak. Misalnya, setelah menonton video tentang pentingnya sopan santun, guru mengajak anak mempraktikkan salam, meminta maaf, dan mengucapkan terima kasih dalam interaksi sehari-hari. Begitu pula dengan nilai tanggung jawab, anak dibimbing untuk merapikan mainan setelah bermain sebagaimana yang dilakukan tokoh dalam video. Pendekatan ini membantu anak menginternalisasi nilai-nilai tersebut secara alami dan konsisten.

Respons anak terhadap video animasi sangat positif. Mereka terlihat antusias saat menonton dan mudah terlibat secara emosional dengan tokoh cerita. Setelah pembelajaran, anak-anak menunjukkan pemahaman yang lebih baik tentang perilaku yang baik, seperti tidak berkata kasar, membantu teman, dan menjaga kebersihan. Anak juga mulai meniru perilaku yang ditampilkan dalam video yang menandakan bahwa mereka mampu memahami dan mengaplikasikan pesan moral yang disampaikan.

Penggunaan media video animasi terbukti memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan nilai *khuluqiyyah* anak. Dari siklus I ke siklus II, terjadi peningkatan pada indikator nilai seperti disiplin, sopan santun, tanggung jawab. Anak

mulai menunjukkan perubahan perilaku yang konsisten dan positif. Mereka lebih patuh terhadap aturan, mulai sadar untuk meminta maaf saat bersalah, serta lebih peduli terhadap barang-barang pribadi dan lingkungan sekitarnya. Hal ini menunjukkan bahwa video animasi merupakan pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan nilai *khuluqiyyah* anak usia dini.

Media video animasi berperan penting dalam meningkatkan nilai *khuluqiyyah* peserta didik di TK Kartika XX-39 Kota Parepare. Namun, agar efektivitasnya lebih maksimal, ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan:

- 1) **Penguatan Metode Interaktif:** Pembelajaran berbasis video animasi dapat dikombinasikan dengan diskusi dan praktik langsung agar peserta didik lebih memahami dan menerapkan nilai-nilai yang dipelajari.
- 2) **Peningkatan Frekuensi dan Variasi Konten:** Video animasi yang digunakan perlu disesuaikan dengan usia dan minat anak-anak, serta diberikan dalam frekuensi yang lebih sering agar nilai-nilai moral lebih tertanam dalam keseharian mereka.
- 3) **Kolaborasi dengan Orang Tua:** Nilai-nilai *khuluqiyyah* yang diperkenalkan melalui media video animasi juga perlu diperkuat di rumah oleh orang tua agar peserta didik dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan penerapan strategi yang lebih optimal, media video animasi dapat menjadi sarana yang efektif dalam menanamkan nilai-nilai moral sejak usia dini, sehingga membentuk karakter anak yang lebih baik di masa depan.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pendidikan *khuluqiyyah* sangat penting bagi anak usia dini sebagai dasar pembentukan karakter terpuji seperti disiplin, sopan santun, dan tanggung jawab. Di TK Kartika XX-39 Kota Parepare, observasi awal menunjukkan masih rendahnya pemahaman anak terhadap nilai-nilai tersebut. melalui penggunaan media video animasi, anak menjadi lebih memahami dan meniru perilaku baik yang ditampilkan. Hasilnya, terjadi peningkatan signifikan dalam perilaku disiplin, sopan, dan tanggung jawab. Pendidikan *khuluqiyyah* yang diterapkan secara menarik dan konsisten ini efektif dalam membentuk karakter anak yang baik secara moral dan spiritual.
2. Penggunaan media video animasi dalam pembelajaran anak usia dini terbukti efektif dalam menanamkan nilai *khuluqiyyah* seperti disiplin, sopan santun, tanggung jawab. Melalui cerita yang menarik dan mudah dipahami, anak mampu memahami, menghayati, dan meniru perilaku terpuji yang ditampilkan dalam video. Respons positif anak, keterlibatan guru sebagai fasilitator, serta integrasi video dengan kegiatan harian menunjukkan bahwa media ini mempu meningkatkan pemahaman moral secara menyenangkan. Dengan dukungan strategi interaktif, variasi konten yang sesuai, dan kolaborasi dengan orang tua,

video animasi menjadi saran dan efektif dalam membentuk karakter anak sejak dini.

B. Saran

Saran yang dapat diberikan berdasarkan hasil penelitian ini adalah:

1. Guru disarankan untuk mengoptimalkan penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran yang inovatif sebagai sarana dalam menanamkan nilai-nilai *khuluqiyah*, dengan memperhatikan pemilihan video yang sesuai dengan usia dan kebutuhan peserta didik.
2. Peningkatan metode interaktif melalui diskusi dan tanya jawab setelah pemutaran video animasi agar peserta didik lebih aktif dalam memahami dan mengamalkan nilai-nilai moral.
3. Bagi sekolah, sebaiknya menyediakan fasilitas pendukung seperti LCD dan speaker yang memadai agar proses pembelajaran berbasis video animasi berjalan optimal.
4. Melibatkan orang tua dalam memperkuat nilai-nilai *khuluqiyah* di rumah, dengan memberikan arahan dan informasi mengenai materi pembelajaran yang telah disampaikan di sekolah.
5. Evaluasi secara berkala terhadap penggunaan media video animasi untuk memastikan efektivitas metode ini dalam meningkatkan pengamalan nilai *khuluqiyah* peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur'an Al-Karim.

Aam Safitri, Leny. 2023. *Pengaruh Penggunaan Video Animasi Bermuatan Moral Terhadap Kemandirian Pada Anak Usia 5-6 Tahun*. Skripsi. Lampung: Universitas Lampung.

Adistiarachma, Nazila, and Dwi Alia. "Peran Media Video Animasi Pada Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, No. 02 (2024).

Affendi R, Achmad, and Farihatun. *Konstruktifitas Pendidikan Islam Merespon Perkembangan Zaman Information Digital Approach*. Palembang: Bening Media Publishing, 2022.

Ahmad Susanto. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Sinar Grafika Offset, 2017.

Ajeng Prastika, Dita. 2023. *Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar IPA Kelas IV MIM Hadimulyo Metro*. Skripsi. Lampung: Institut Agama Islam Negeri Metro.

Alfarizi, Rizki. 2021. *Penanaman Nilai Moral Spiritual Melalui Video Animasi Kisah Nabi Untuk Anak Usia 4-5*. Skripsi. Purwakarta: Universitas Pendidikan Indonesia.

Anggraini Hasibuan, Ade, Ahsanul Hakim Hasibuan, Leni Mayarani, and Lenni Dalimunthe. "Penerapan Bimbingan Konseling Di Taman Kanak Kanak Pada Anak Usia Dini Di Desa Timbang Lawan." *Jurnal Pengabdian Masyarakat* 3, no. 3 (2023).

Anwar, Nur Amalia Olby, and Nur Cholimah. "Strategi Penanaman Nilai Agama Dan Moral Di PAUD." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 06 (2023).

Ashari, Novita, and A. Tien Asmara Palintan. "Modul Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Di Kelas Inklusi." *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO* 3, no. 03 (2020).

Asnawati, Yuyun, and Sutiah. "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa." *Jurnal of Islamic Education* 9, no.01 (2023).

Asqia, Nurul, Riana Putri, and Iain Parepare. "Implementasi Gerak Dan Lagu Dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal Lentera Anak* 5, no.02 (2024).

Aziz, Mursal, Darliana Sormin, Muhammad Rifai Harahap, Adek Kholijah Siregar, Zulkipli Nasution, and Dedi Sahputra Napitupulu. "Early Childhood Education in the Perspective of the Koran." *International Journal of Early Childhood Special Education (INT-JECSE)* 14, no. 03 (2022).

- Azizah, Nurul. 2021. *Analisis Nilai-Nilai Pendidikan Islam Pada Anak Dalam Channel Youtube Alif Dan Alya*. Skripsi. Madura: Institut Agama Islam Negeri Madura.
- Bangsawan, Indra, Ridwan, and Yulia Oktarina. "Tanggung Jawab Orang Tua Terhadap Anak Usia Dini Dalam Tunjuk Ajar Melayu Karya Tenas Efendy." *Journal of Islamic Early Childhood Education* 4, no. 2 (2021).
- Billah, Akbar Aisyah, Achmad Nasrul Chaq, Iyoh Mastiyah, and Basuki Basuki. "Konsep Tujuan Pendidikan Islam Pada Anak Usia Dini Berbasis Pendekatan Holistik Integratif." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 6 (2023).
- Dadan Suryana. *Pendidikan Anak Usia Dini Teori Dan Praktik Pembelajaran*. Jakarta: KENCANA. 2021.
- Dekanawti, Vivid, Yudhi Setiyantara, Ningrum Astriawati, Joko Subekti, and Arneta Fitri Kirana. "Analisis Pengaruh Kualitas Pelayanan Diklat Kepabeanan Terhadap Kepuasan Peserta Pelatihan." *Jurnal Saintek Maritim* 23, no. 02 (2023).
- Emzir. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Analisis Data*. Jakarta: Rajawali Pers. 2016.
- Enjela, Bela Ocvi, Dian Miranda, and Annisa Amalia. "Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal Edukasi* 2, no. 2 (2024).
- Fathimatuzzahra, Nabilla. 2022. "Systematic Literature Review: Pengaruh Video Animasi Dan Penggunaannya Dalam Model Pembelajaran IPA." Skripsi. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Hamdanah, and Muhammad Iqbal Hasanuddin. *Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Parepare: IAIN PAREPARE NUSANTARA PRESS, 2019.
- Hasanah, Uswatun. "Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Di Era New Normal: Strategi Dam Program Kegiatan Pembiasaan Pembentukan Akhlak." *Jurnal ASGHAR* 3, no. 01 (2023).
- Hasibuan, Mhd Panerangan, Rezki Azmi, Dimas Bagus Arjuna, and Sri Ulfa Rahayu. "Analisis Pengukuran Temperatur Udara Dengan Metode Observasi." *Jurnal Garuda Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 01 (2023).
- Humaira, Firiza. 2022. "Penerapan Media Audio Visual Untuk Mengenalkan Nilai Akhlak Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Al-Hidayah Kecamatan Samadua Kabupaten Aceh Selatan." Skripsi. Banda Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam.
- Ika Windayani, Ni Luh, ni Wayan Risna Dewi, Sera Yuliantini, Ni Putu Widyasanti, I Komang Sesara Ariyana, Yoseo Belen Keban, Komang Trisna Mahartini, Nur Dafiq, Suparman, and Putu Eka Sastrika Ayu. *Teori Dan Aplikasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.

- Irawan, Tia, Taufiqulloh Dahlan, Fina Fitrianisah, and FKIP Universitas Pasundan. "Analisis Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 7, no. 01 (2021).
- Ismayani, Ade. *Metodologi Penelitian*. Banda Aceh: Syiah Kuala University Press, 2019.
- Iwan, Iwan. "Merawat Sikap Sopan Santun Dalam Lingkungan Pendidikan." *Jurnal Pendidikan Islam* 5, no. 01 (2020).
- Dapartemen (Kementrian) Agama RI, *Al-Quran Dan Terjemahan*. Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Quran. 2021.
- Kharisma Cahyani, Ninda. 2023. *Nilai-Nilai Pendidikan Islam Dalam Buku Kiai Ujang Di Negeri Kanguru Karya Nadirsyah Hosen Dan Relevansinya Terhadap Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA*. Skripsi. Purwokerto: Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.
- Kurniawati, Asih Budi, Leny Aam Safitri, and Sugiana. "Pengaruh Video Animasi Bermuatan Moral Terhadap Kemandirian Pada Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal Efektor* 11, no. 2 (2024).
- Laiya, Sri Wahyuningsi, Setiyo Utomo, Yenti Juniarti, and Nurwan Lanter. "Pengembangan Video Animasi Dalam Mengenalkan Literasi Awal Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 06 (2023).
- Ma, Xin, Jianping Shen, Huilan Y. Krenn, Shanshan Hu, and Jing Yuan. "A Meta-Analysis of the Relationship Between Learning Outcomes and Parental Involvement During Early Childhood Education and Early Elementary Education." *Educational Psychology Review* 28, no. 04 (2016).
- Maghfirah, Siti, and Maemonah. "Pemikiran Behaviorisme Dalam Pendidikan." *Jurnal UIN Ar-Raniry* VI, no. 2 (2019).
- Maisarah, *PTK Dan Manfaatnya Bagi Guru*. Bandung: CV. Media Sains Indonesia, 2020.
- Martini, Tri. "Upaya Peningkatan Kreativitas Melukis Dengan Media Karet Gelang Pada Anak Kelompok B TK Kemala Bhayangkari 70 Masaran." *Jurnal Didaktika* 3, no. 01 (2023).
- Mujib, Abdul, and Jusuf Mudzakkir. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama, 2017.
- Mukhtar, Riska Azizah. 2016. *Implementasi Nilai-Nilai Pendidikan Islam Dalam Keluarga Sebagai Faktor Utama Pembinaan Akhlak Anak*. Skripsi. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Novelia, Syindi, and Nur Hazizah. "Penggunaan Video Animasi Dalam Mengenal Dan

- Membaca Huruf Hijaiyah." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 4, no. 2 (2020).
- Nur Salsabila, Esqi. 2022. "Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Film Cahaya Cinta Pesantren Karya Raymond Handaya Dan Kontribusinya Terhadap Pendidikan Islam." Skripsi. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.
- Nurfitria, Dheani. 2023. "Penerapan Literasi Informasi Pada Modul Pembelajaran Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Peserta Didik." Skripsi. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Nurkholifah, Ekha, Jajang Aisyul Muzakki, and Ery Khaeriyah. "Peningkatan Sikap Sopan Santun Melalui Media Audio Visual Kartun." *AL-TARBIYAH: Jurnal Pendidikan (The Educational Journal)* 30, no. 1 (2020).
- Palintan, andi tien asmara. "Laporan Pengabdian Kepada Masyarakat Pelatihan Membuat Permainan Gambar Untuk Perkembangan Anak Usia Dini Bagi Guru-Guru Paud Di Kecamatan Malua." *Jurnal Pembelajaran dan Pendidikan Anak Usia* 1, no. 02 (2019).
- Parwoto, Sitti Nurhidayah Ilyas, and Salwiah. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Deepubllish Digital, (2024).
- Pasaribu, Annisa Khairida, Berliana Sari Harahap, and Harun Al-Rasyid. "Analisis Ta'kid Al-Madh Bima Yusybih Al-Dzamm Danta'kid Al-Dzamm Bima Yusybih Al-Madh Dalam Surah Al Qolam Ayat 4 Dan Surat Al Ma'un Ayat 4-5." *Jurnal Penelitian dan Karya Ilmiah* 3, no. 01 (2025).
- Puspita Sari, Ria. 2024. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar." Skripsi. Jambi: Universitas Jambi.
- Rahmadhani, Rizka Amalia, Haidar Putra Daulay, and Zaini Dahlan. "Pendidikan Akhlak Dan Pendidikan Islam Di Raudhatul Athfal." *Jurnal Basicedu* 6, no. 06 (2022).
- Raudatussaadah, Nurwinda Aulia Nasution, Khafsah Situmorang, and Riska Alfani. "Pendidikan Luar Sekolah Dalam Konteks Pendidikan Islam." *Journal of Management and Social Sciences* 1, no. 01 (2023).
- Rembangsupu, Arif, Kadar Budiman, Bidin, Puspita, and Muhammad Yunus Rangkuti. "Studi Yuridis Tentang Jenis Dan Jalur Pendidikan Di Indonesia." *Jurnal for Islamic Studies* 5, no. 04 (2022).
- Rohan Saputra, Muhammad, Kautsar Eka Wardhana, Rahmad Effendy, Rahmatul Muthmainnah, and Trianisa Ayu Anastasya. "Penggunaan Video Animasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar." *Educasia: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, dan Pembelajaran* 6, no. 03 (2021).
- Setiawan, Hery. 2021. *Pemanfaatan Media Audio Visual Dan Media Gambar Pada*

- Siswa Kelas V. Skripsi.* Kudus: Universitas Muria Kudus.
- Suhartono. "Pendidikan Akhlak Di Era Digital Pada Anak Usia Dini." *Mukaddimah: Jurnal Studi Islam* 2, no. 02 (2022).
- Sulaiman, Rosmini. 2017. "Efektifitas Penggunaan Metode Bermain, Cerita, Dan Menyanyi (BCM) Dalam Pembelajaran Nilai-Nilai Moral Pada Taman Kanak-Kanak (TK) Kartika Palopo." *Skripsi.* Palopo: Studi Pendidikan Agama Islam Palopo.
- Supriani, Yuli, and Opan Arifudin. "Partisipasi Orang Tua Dalam Pendidikan Anak Usia Dini." *Jurnal Plamboyan Edu* 1, no. 01 (2023).
- Suryana, Dadan, and Anita Nafadhila. "PAUD Management: A Fundamental Pillar in Realizing Quality Early Childhood Education." *International Journal of Emerging Issues in Early Childhood Education*, (2023).
- Susanti, Ania, Hani Susanti, Wanti Setiawati, and Wiwin Suryaningsih. "Kiat-Kiat Orang Tua Tangguh Menjadikan Anak Disiplin Dan Bahagia." *Jurnal Tunas Siliwangi* 4, no. 01 (2018).
- Susanto, Ahmad. *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep Dan Teori)*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017.
- Susanto, Primadi Candra, Dewi Ulfah Arini, Lily Yuntina, Josua Panatap Soehaditama, and Nuraeni. "Konsep Penelitian Kuantitatif : Populasi, Sampel, dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka)." *Jurnal Ilmu Multidisiplin* 3, no. 01 (2024).
- Syahputri, Addini Zahra, Fay Della Fallenia, and Ramadani Syafitri. "Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif." *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran* 2, no. 01 (2023).
- Waruwu, Marinu. "Pendekatan Penelitian Pendidikan : Metode Penelitian Kualitatif , Metode Penelitian Kuantitatif Dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method)." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 01 (2023).
- Wekke, Ismail Suardi. *Metode Penelitian Sosial*. Yogyakarta: Gawe Buku, 2020.
- Yanuarsari, Revita, Dianti Yunia Sari, and Iim Nurjanah. "Kinerja Guru Paud Dalam Mengimplementasikan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan (JURDIKBUD)* 2, no. 03 (2022).
- Yasin, Muhammad. 2018. *Implementasi Pendidikan Karakter Disiplin, Tanggung Jawab, Dan Rasa Hormat Di MIN 05 Bandar Lampung*. Skripsi. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Yenti, Yesni, and Amran Maswal. "Pentingnya Peran Pendidik Dalam Menstimulasi Perkembangan Karakter Anak Di PAUD." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5 (2021).



Lampiran 1 Surat Izin Melaksanakan Penelitian IAIN Parepare



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
FAKULTAS TARBIYAH

Alamat : JL. Amal Bakti No. 8, Soreang, Kota Parepare 91132 ☎ (0421) 21307 📬 (0421) 24404
 PO Box 909 Parepare 9110, website : www.lainpare.ac.id email: mail.lainpare.ac.id

Nomor : B-498/ln.39/FTAR.01/PP.00.9/02/2025

06 Februari 2025

Sifat : Biasa

Lampiran : -

H a l : Permohonan Izin Pelaksanaan Penelitian

Yth. WALIKOTA PAREPARE
 Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu
 di

KOTA PAREPARE

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Parepare :

Nama	:	KHOFIFAH
Tempat/Tgl. Lahir	:	PAREPARE, 30 Desember 1999
NIM	:	18.1800.032
Fakultas / Program Studi	:	Tarbiyah / Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Semester	:	XIV (Empat Belas)
Alamat	:	SULAWESI SELATAN, PAREPARE, BACUKIKI BARAT, JL. BAU MASSEPE NO.158

Bermaksud akan mengadakan penelitian di wilayah WALIKOTA PAREPARE dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul :

PENGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI UNTUK MENGEMBANGKAN NILAI KHULUOIYYAH PADA ANAK KELOMPOK A DI TK KARTIKA XX-39 KOTA PAREPARE

Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada tanggal 06 Februari 2025 sampai dengan tanggal 06 Maret 2025.

Demikian permohonan ini disampaikan atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

Dekan,



Dr. Zulfah, S.Pd., M.Pd.

NIP 198304202008012010

Tembusan :

1. Rektor IAIN Parepare

Lampiran 2 Surat Izin Melaksanakan Penelitian Dari Pemerintah

SRN IP0000117



PEMERINTAH KOTA PAREPARE
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jl. Bandar Madani No. 1 Telp (0421) 23594 Faximile (0421) 27719 Kode Pos 91111, Email : dpmpstsp@pareparekota.go.id

REKOMENDASI PENELITIAN
Nomor : 117/IP/DPM-PTSP/2/2025

Dasar : 1. Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.
 2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian.
 3. Peraturan Walikota Parepare No. 23 Tahun 2022 Tentang Pendeklegasian Wewenang Pelayanan Perizinan dan Non Perizinan Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu.

Setelah memperhatikan hal tersebut, maka Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu :

MENGIZINKAN

KEPADА : **KHOFIFAH**

NAMA : **INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE**
 UNIVERSITAS/ LEMBAGA : **PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**
 Jurusan : **JL. BAU MASSEPE NO. 158 KOTA PAREPARE**
 ALAMAT :
 UNTUK : melaksanakan Penelitian/wawancara dalam Kota Parepare dengan keterangan sebagai berikut :

JUDUL PENELITIAN : **PENGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI UNTUK MENGEMBANGKAN NILAI KHULQIYYAH PADA ANAK KELOMPOK A DI TK KARTIKA XX-39 KOTA PAREPARE**

LOKASI PENELITIAN : **TK KARTIKA XX-39 KOTA PAREPARE**

LAMA PENELITIAN : **17 Februari 2025 s.d 19 Maret 2025**

a. Rekomendasi Penelitian berlaku selama penelitian berlangsung
 b. Rekomendasi ini dapat dicabut apabila terbukti melakukan pelanggaran sesuai ketentuan perundang - undangan

Dikeluarkan di: **Parepare**
 Pada Tanggal : **14 Februari 2025**

**KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL
 DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 KOTA PAREPARE**


Hj. ST. RAHMMAH AMIR, ST, MM
 Pembina Tk. 1 (IV/b)
 NIP. 19741013 200604 2 019

Biaya : Rp. 0.00

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1
- Informasi Eletronik dan/atau Dokumen Eletronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan **Sertifikat Eletronik** yang diterbitkan **BSrE**
- Dokumen ini dapat dibuktikan keaslinya dengan terdaftar di database DPMPTSP Kota Parepare (scan QRCode)



KETENTUAN PEMEGANG IZIN PENELITIAN

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, harus melaporkan diri kepada Instansi/Perangkat Daerah yang bersangkutan.
2. Pengambilan data/penelitian tidak menyimpang dari masalah yang telah diizinkan dan semata-mata untuk kepentingan ilmiah.
3. Mintaati Ketentuan Peraturan Perundang -undangan yang berlaku dengan mengutamakan sikap sopan santun dan mengindahkan Adat Istiadat setempat.
4. Setelah melaksanakan kegiatan Penelitian agar melaporkan hasil penelitian kepada Walikota Parepare (Cq. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kota Parepare) dalam bentuk Softcopy (PDF) yang dikirim melalui email : litbangppedaparepare@gmail.com.
5. Surat Izin akan dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang Surat Izin tidak mentaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

Lembar Kedua Izin Penelitian



Lampiran 3 Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian Dari Sekolah



YAYASAN KARTIKA JAYA
TAMAN KANAK KANAK KARTIKA XX-39 PAREPARE
Alamat : Jalan Veteran No. 40 Kec.Ujung Kel.Ujung Sabbang
Email : kartikaxx39@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 48/TK.K.XX-39/III/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NAMA : RAHMIWATI RAHIM, S.Pd, AUD
JABATAN : KEPALA SEKOLAH TK KARTIKA XX-39 PAREPARE

Dengan ini menerangkan bahwa :

NAMA : .KHOFIFAH
NIM : 18.1800.032
JURUSAN : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI (PIAUD)

Benar-benar telah mengadakan penelitian dalam rangka menyusun skripsi dengan judul
"PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI UNTUK MENGEMBANGKAN NILAI KHULUQIYYAH PADA ANAK KELOMPOK A DI TK KARTIKA XX-39 KOTA PAREPARE" Dari tanggal 17 Februari 2025 s.d 19 Maret 2025

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Parepare, 21 Maret 2025

KEPALA SEKOLAH

RAHMIWATI RAHIM, S.Pd. AUD
Nip. 19730412 200701 2 021

Lampiran 4 Instrumen Penelitian

	<p>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK Indonesia INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE FAKULTAS TARBIYAH</p> <p>Jln. Amal Bakti No. 8 Soreang, Kota Parepare 91132 Telepon (0421) 21307, Fax. (0421)24404 PO Box 909 Parepare 91100, website: www.iainpare.ac.id, email: mail@iainpare.ac.id</p> <p>LEMBARAN INSTRUMEN PENELITIAN PENULISAN PROPOSAL SKRIPSI</p>
---	--

Nama Mahasiswa : Khofifah
NIM : 18.1800.032
Fakultas : Tarbiyah
Judul Penelitian : Penggunaan Media Video Animasi Untuk Mengembangkan Nilai Khuluqiyyah Pada Anak Kelompok A Di TK Kartika XX-39 Kota Parepare

A. Observasi

Lembar observasi untuk peserta didik Kelompok A TK Kartika XX-39 Kota Parepare.

Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom yang disesuaikan dengan indikator media video animasi. Observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan mengenai nilai *khuluqiyyah* peserta didik dalam proses pembelajaran.

No.	Aspek	Indikator	Penilaian		Ket
			YA	TIDAK	
1.	Disiplin	1.1. Anak datang tepat waktu ke sekolah			
		1.2. Anak mengikuti aturan yang ditetapkan.			
		1.3. Anak meletakkan sesuatu pada tempatnya.			
		1.4. Anak terbiasa mengantri.			
2.	Tanggung Jawab	2.1. Anak bertanggung jawab menjaga barang miliknya.			
		2.2. Anak bertanggung jawab menyelesaikan tugas yang diberikan.			
		2.3. Anak bertanggung jawab terhadap kebersihan diri sendiri dan lingkungan.			
		2.4. Anak bertanggung jawab mengembalikan barang yang di pinjam dari orang lain.			
3.	Sopan Santun	3.1. Anak tidak berkata kotor, kasar atau bohong.			
		3.2. Anak melakukan salam dan sapa kepada orang lain.			
		3.3. Anak mengucapkan kata maaf, tolong dan terim			

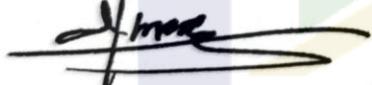
No.	Aspek	Indikator	Penilaian		Ket
			YA	TIDAK	
		3.4. Anak meminta izin ketika akan meminjam barang orang lain.			

Setelah mencermati instrumen dalam penelitian skripsi mahasiswa sesuai dengan judul di atas, maka instrumen tersebut dipandang telah memenuhi kelayakan untuk digunakan dalam penelitian yang bersangkutan.

Parepare, 09 Desember 2024

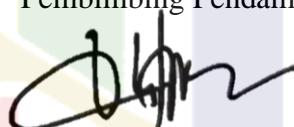
Mengetahui

Pembimbing Utama

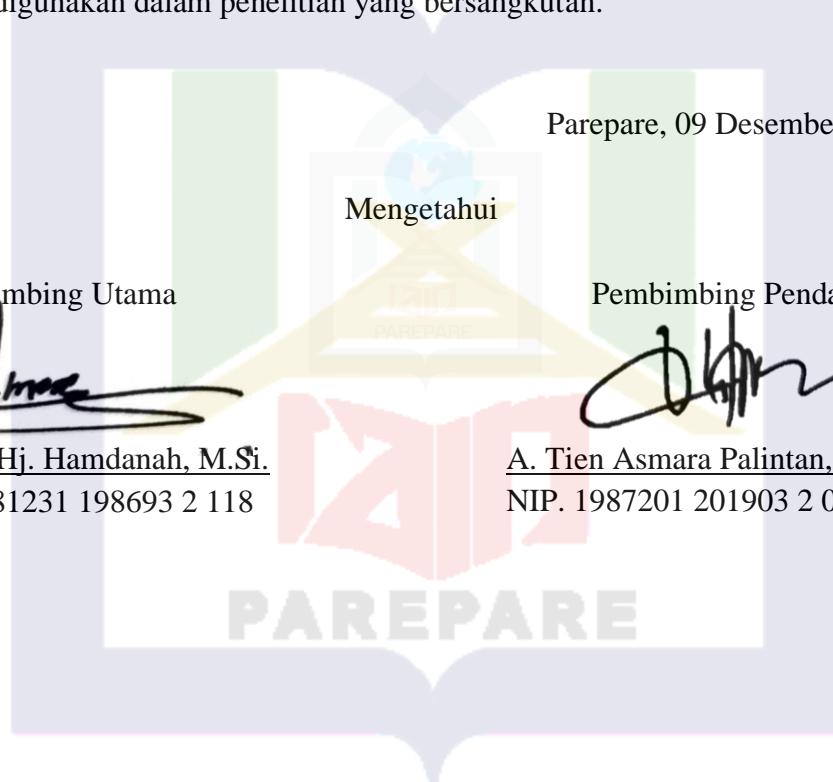


Prof. Dr. Hj. Hamdanah, M.Si.
NIP. 19581231 198693 2 118

Pembimbing Pendamping



A. Tien Asmara Palintan, S.Psi., M.Pd.
NIP. 1987201 201903 2 004



Lampiran 5 Rencana Pelaksanaan Harian (RPPH)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK KARTIKA XX-39 KOTA PAREPARE

Semester	: II
Hari / tgl	: Rabu, 19 Februari 2025
Kelompok / Usia	: A / 4-5 Tahun
Tema / Subtema	: Aku Anak Saleh / Senang Menolong Orang Lain
Kompetensi Dasar	: 1.1, 2.1, 1.2, 2.2, 1.8, 2.8
Indikator Pencapaian :	<p>- Menyebutkan perilaku yang baik (nilai khuluqiyyah) setelah menonton video animasi.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menunjukkan sikap sopan dan tolong menolong melalui bermain peran. - Mengekspresikan nilai akhlak melalui aktivitas mewarnai. - Menjawab pertanyaan lisan tentang isi video. - Mengikuti aturan dengan disiplin.
Alat dan Bahan	<ul style="list-style-type: none"> - Video animasi. - Laptop. - Proyektor, Speaker. - Gambar mewarnai bertema tolong menolong.

Kegiatan Pembelajaran :

A. Kegiatan Awal :

1. Anak berbaris.
2. Bernyanyi.
3. Berdoa.
4. Absensi.

5. Inspirasi awal tentang nilai *khuluqiyyah* (akhlak).
6. Tata tertib kegiatan.
7. Mempersiapkan properti.

B. Kegiatan Inti :

1. Mengajak anak menonton video animasi Riri Cerita Anak Interaktif dengan judul “Akhlak Mulia”.
2. Menjelaskan dan menyebutkan tentang perilaku yang baik sesuai dengan nilai *khuluqiyyah* (akhlak) yang terdapat di video animasi.
3. Anak-anak bermain peran (role play) dengan scenario: “anak berbicara kepada guru dengan sopan, meminta sesuatu atau meminta bantuan dengan baik kepada teman”.
4. Mewarnai gambar anak tolong menolong.

C. Istirahat :

1. Mencuci tangan.
2. Membaca doa sebelum makan.
3. Makan dan minum.

D. Kegiatan Penutup :

1. Evaluasi atau tanya jawab tentang kegiatan pembelajaran hari ini.
2. Refleksi kegiatan pembelajaran hari ini.
3. Menyanyikan lagu anak.
4. Menginformasikan kepada peserta didik untuk kegiatan besok.
5. Membaca doa sebelum pulang.
6. Mengucapkan salam dan salaman sebelum pulang.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**TK KARTIKA XX-39 KOTA PAREPARE**

Semester : II

Hari / tgl : Jumat, 21 Februari 2025

Kelompok / Usia : A / 4-5 Tahun

Tema / Subtema : Aku Anak Saleh / Disiplin

Kompetensi Dasar : 1.1, 2.1, 1.2, 2.2, 1.3, 2.3

Indikator Pencapaian : - Menyebutkan contoh perilaku disiplin melalui tayangan video.

- Menceritakan kembali isi video secara sederhana.
- Menunjukkan sikap disiplin dan kerja sama saat bermain puzzle.
- Mengikuti aturan main dan kegiatan dengan tertib.

Alat dan Bahan : - Video animasi.

- Laptop.
- Proyektor.
- Speaker.
- Puzzle edukatif.

Kegiatan Pembelajaran :**A. Kegiatan Awal :**

1. Anak berbaris.
2. Bernyanyi.
3. Berdoa.
4. Absensi.
5. Inspirasi awal tentang nilai *khuluqiyyah* (akhlak).

6. Tata tertib kegiatan.
7. Mempersiapkan properti.

B. Kegiatan Inti :

1. Mengajak anak menonton video animasi Nussa & Rara dengan judul “*STOP!! Jangan Merebut*”.
2. Menceritakan Kembali alur cerita kepada anak.
3. Menjelaskan bagaimana digambarkan disiplin pada video animasi yang telah dinonton.
4. Mengajak anak bermain puzzle untuk melihat kekompakkan dan kedisiplinan anak.
5. Memberlihatkan hasilnya.

C. Istirahat :

1. Mencuci tangan.
2. Membaca doa sebelum makan.
3. Makan dan minum.

D. Kegiatan Penutup :

7. Evaluasi atau tanya jawab tentang kegiatan pembelajaran hari ini.
8. Refleksi kegiatan pembelajaran hari ini.
9. Menyanyikan lagu anak.
10. Menginformasikan kepada peserta didik untuk kegiatan besok.
11. Membaca doa sebelum pulang.
12. Mengucapkan salam dan salaman sebelum pulang.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**TK KARTIKA XX-39 KOTA PAREPARE**

Semester : II

Hari / tgl : Selasa, 25 Februari 2025

Kelompok / Usia : A / 4-5 Tahun

Tema / Subtema : Aku Anak Saleh / Sopan Santun

Kompetensi Dasar : 1.1, 2.1, 1.2, 2.2, 1.4, 2.4

Indikator Pencapaian : - Menyebutkan contoh perilaku sopan santun setelah menonton video animasi.

- Menjawab pertanyaan sederhana tentang perilaku baik.
- Melingkari gambar yang menunjukkan sikap sopan santun.
- Menunjukkan sikap sopan santun dalam interaksi bersama guru dan teman.
- Mengikuti aturan dengan tertib dan antusias.

Alat dan Bahan : - Video animasi.

- Laptop.
- Proyektor.
- Speaker.
- Lembar kerja bergambar.

Kegiatan Pembelajaran :**A. Kegiatan Awal :**

1. Anak berbaris.
2. Bernyanyi.
3. Berdoa.
4. Absensi.

5. Inspirasi awal tentang nilai *khuluqiyyah* (akhlak).
6. Tata tertib kegiatan.
7. Mempersiapkan properti.

B. Kegiatan Inti :

1. Mengajak anak menonton video animasi Riko The Series dengan judul “Adab Sebelum Ilmu”.
2. Menyebutkan contoh perilaku yang terdapat di video animasi yang telah ditonton.
3. Tanya jawab mengenai perilaku baik yang dapat dilakukan anak-anak.
4. Melingkari gambar yang menunjukkan sikap sopan santun.

C. Istirahat :

1. Mencuci tangan.
2. Membaca doa sebelum makan.
3. Makan dan minum.

D. Kegiatan Penutup :

1. Evaluasi atau tanya jawab tentang kegiatan pembelajaran hari ini.
2. Refleksi kegiatan pembelajaran hari ini.
3. Menyanyikan lagu anak.
4. Menginformasikan kepada peserta didik untuk kegiatan besok.
5. Membaca doa sebelum pulang.
6. Mengucapkan salam dan salaman sebelum pulang.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**TK KARTIKA XX-39 KOTA PAREPARE**

Semester : II

Hari / tgl : Rabu, 12 Maret 2025

Kelompok / Usia : A / 4-5 Tahun

Tema / Subtema : Anak Baik dan Bertanggung Jawab / Bersih Itu Sehat, Bersih Itu Indah

Kompetensi Dasar : 1.1, 2.1, 1.2, 2.2, 1.4, 2.4

Indikator Pencapaian : - Mempraktikkan membuang sampah pada tempatnya dengan benar.

- Bertanggung jawab dalam menjaga kebersihan bersama.
- Menjelaskan dampak membuang sampah sembarangan
- Menyelesaikan maze menuju tempat sampah dengan benar.
- Mengikuti aturan dengan tertib dan antusias.

Alat dan Bahan : - Video animasi.

- Laptop.
- Proyektor, Speaker.
- Gambar maze.
- Tempat sampah dan kertas bekas.

Kegiatan Pembelajaran :**A. Kegiatan Awal :**

1. Anak berbaris.
2. Bernyanyi.
3. Berdoa.
4. Absensi.
5. Inspirasi awal tentang nilai *khuluqiyyah* (akhlak).

6. Tata tertib kegiatan.
7. Mempersiapkan properti.

B. Kegiatan Inti :

1. Mengajak anak menonton video animasi Uwa And Friends dengan judul “Jangan Buang Sampah Sembarangan”.
2. Berdiskusi mengenai apa yang harus dilakukan jika melihat sampah di tempat umum atau disekitar mereka. Menjelaskan pentingnya menjaga kebersihan sebagai bagian dari akhlak mulia, yaitu bertanggung jawab dan peduli terhadap lingkungan dan menjelaskan dampak buruk dari membuang sampah sembarangan.
3. Anak diajak untuk mempraktikkan langsung dengan membuang sampah pada tempatnya.
4. Menelusuri jejak/maze jalan menuju ke tempat sampah.

C. Istirahat :

1. Mencuci tangan.
2. Membaca doa sebelum makan.
3. Makan dan minum.

D. Kegiatan Penutup :

1. Evaluasi atau tanya jawab tentang kegiatan pembelajaran hari ini.
2. Refleksi kegiatan pembelajaran hari ini.
3. Menyanyikan lagu anak.
4. Menginformasikan kepada peserta didik untuk kegiatan besok.
5. Membaca doa sebelum pulang.
6. Mengucapkan salam dan salaman sebelum pulang.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**TK KARTIKA XX-39 KOTA PAREPARE**

Semester	: II
Hari / tgl	: Jumat, 14 Maret 2025
Kelompok / Usia	: A / 4-5 Tahun
Tema / Subtema	: Anak Baik dan Bertanggung Jawab / Aku Anak Jujur dan Amanah
Kompetensi Dasar	: 1.1, 2.1, 1.2, 2.2, 1.4, 2.4
Indikator Pencapaian :	<ul style="list-style-type: none">- Anak menunjukkan pemahaman bahwa amanah adalah bentuk tanggung jawab.<ul style="list-style-type: none">- Anak dapat bekerjasama dan tidak merebut tugas teman.- Anak dapat menjawab pertanyaan tentang alur cerita video.- Anak menyusun huruf menjadi kata “Amanah” dengan benar.- Mengikuti aturan dengan tertib dan antusias.
Alat dan Bahan	<ul style="list-style-type: none">- Video animasi.- Laptop.- Proyektor.- Speaker.- Kartu huruf.

Kegiatan Pembelajaran :**A. Kegiatan Awal :**

1. Anak berbaris.
2. Bernyanyi.
3. Berdoa.
4. Absensi.

5. Inspirasi awal tentang nilai *khuluqiyyah* (akhlak).
6. Tata tertib kegiatan.
7. Mempersiapkan properti.

B. Kegiatan Inti :

1. Mengajak anak menonton video animasi Nussa & Rara dengan judul “Jaga Amanah”.
2. Menanyakan alur cerita kepada anak.
3. Menjelaskan bagaimana digambarkan tanggung jawab pada film animasi yang telah dinonton.
4. Mengajak anak menyusun kartu huruf kata “Amanah” untuk melihat pemahaman dan tanggung jawab setelah menyusun kartu.
5. Memerlihatkan hasilnya.

C. Istirahat :

4. Mencuci tangan.
5. Membaca doa sebelum makan.
6. Makan dan minum.

D. Kegiatan Penutup :

1. Evaluasi atau tanya jawab tentang kegiatan pembelajaran hari ini.
2. Refleksi kegiatan pembelajaran hari ini.
3. Menyanyikan lagu anak.
4. Menginformasikan kepada peserta didik untuk kegiatan besok.
5. Membaca doa sebelum pulang.
6. Mengucapkan salam dan salaman sebelum pulang.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**TK KARTIKA XX-39 KOTA PAREPARE**

Semester : II
Hari / tgl : Selasa, 18 Maret 2025
Kelompok / Usia : A / 4-5 Tahun
Tema / Subtema : Anak Baik dan Bertanggung Jawab / Disiplin Itu Menyenangkan
Kompetensi Dasar : 1.1, 2.1, 1.2, 2.2, 1.4, 2.4

Indikator Pencapaian : - Mengenal perilaku terpuji: disiplin, jujur, dan bertanggung jawab.

- Mengenal dan mengendalikan perasaan saat menjalankan aturan.
- Menunjukkan sikap disiplin dalam kegiatan kelompok.
- Mengingat dan mengurutkan informasi sederhana.
- Menjawab pertanyaan dan menirukan gerakan sebagai bentuk pemahaman.

Alat dan Bahan : - Video animasi.
- Laptop.
- Proyektor.
- Speaker.

Kegiatan Pembelajaran :**A. Kegiatan Awal :**

1. Anak berbaris.
2. Bernyanyi.
3. Berdoa.
4. Absensi.

5. Inspirasi awal tentang nilai *khuluqiyyah* (akhlak).
6. Tata tertib kegiatan.
7. Mempersiapkan properti.

B. Kegiatan Inti :

1. Mengajak anak menonton video animasi Nada and Friends dengan judul “Perilaku Disiplin”.
2. Menjelaskan tentang apa itu disiplin, mengapa harus disiplin, dan contoh perilaku disiplin.
3. Menonton dan menyanyikan lagu tentang kedisiplinan pada video animasi Hafiz & Hafizah.
4. Bermain tebak gerakan.

C. Istirahat :

1. Mencuci tangan.
2. Membaca doa sebelum makan.
3. Makan dan minum.

D. Kegiatan Penutup :

1. Evaluasi atau tanya jawab tentang kegiatan pembelajaran hari ini.
2. Refleksi kegiatan pembelajaran hari ini.
3. Menyanyikan lagu anak.
4. Menginformasikan kepada peserta didik untuk kegiatan besok.
5. Membaca doa sebelum pulang.
6. Mengucapkan salam dan salaman sebelum pulang.

Lampiran 6 Hasil Lembar Penilaian Peserta Didik

No.	Nama Anak	Skor	Nilai	Keterangan
1.	Aisyah Rafania Zahira	3	25%	BB
2.	Al Fath Zeni Abrizam K.	3	25%	BB
3.	Aishwa Naifa Ashadi	5	42%	MB
4.	Aleeza Elzahra Antween	3	25%	BB
5.	Alula Ramadhani Almahyra	5	42%	MB
6.	Arumi Zhafira	6	50%	MB
7.	Aufaa Kayla Ahmad	3	25%	BB
8.	Aulya Putri Azzahra	4	33%	MB
9.	Muhammad Arraffi Del Piero	5	42%	MB
10.	Muhammad Fahreza Subair	2	17%	BB
11.	Muhammad Zabr Ramadhan	3	25%	BB
12.	Muh. Uwais Abdullah Yusuf	4	42%	MB
13.	Muh. Khalif Gaza Gusbalo	2	17%	BB
14.	Nurmadinah Arman	2	17%	BB
15.	Ratu Aisyah	6	50%	MB
16.	Rafizqy Alfariq	3	25%	BB
17.	Rayyandra Nizam Alfarizi	5	42%	MB
18.	Sa'ad Ahsanur Rizq	3	25%	BB
19.	Tsabitah Islami Wardhana	6	50%	MB
20.	Abhizar Diab	2	17%	BB
	Jumlah Nilai		627	
	Rata-rata		31%	

No.	Nama Anak	Skor	Nilai	Keterangan
1.	Aisyah Rafania Zahira	4	33%	MB
2.	Al Fath Zeni Abrizam K.	3	25%	BB
3.	Aishwa Naifa Ashadi	6	50%	BB
4.	Aleeza Elzahra Antween	5	42%	MB
5.	Alula Ramadhani Almahyra	6	50%	MB
6.	Arumi Zhafira	7	58%	BSH
7.	Aufaa Kayla Ahmad	4	33%	MB
8.	Aulya Putri Azzahra	6	50%	MB
9.	Muhammad Arraffi Del Piero	6	50%	MB
10.	Muhammad Fahreza Subair	3	25%	BB
11.	Muhammad Zabr Ramadhan	4	33%	MB
12.	Muh. Uwais Abdullah Yusuf	6	50%	MB
13.	Muh. Khalif Gaza Gusbalo	3	25%	BB
14.	Nurmadinah Arman	3	25%	BB
15.	Ratu Aisyah	7	58%	BSH
16.	Rafizqy Alfariq	4	33%	MB
17.	Rayyandra Nizam Alfarizi	6	50%	MB
18.	Sa'ad Ahsanur Rizq	4	33%	MB
19.	Tsabitah Islami Wardhana	7	58%	BSH
20.	Abhizar Diab	3	25%	BB
	Jumlah Nilai		806	
	Rata-rata		40%	

No.	Nama Anak	Skor	Nilai	Keterangan
1.	Aisyah Rafania Zahira	4	33%	MB
2.	Al Fath Zeni Abrizam K.	4	33%	MB
3.	Aishwa Naifa Ashadi	7	58%	BSH
4.	Aleeza Elzahra Antween	5	42%	MB
5.	Alula Ramadhani Almahyra	7	58%	BSH
6.	Arumi Zhafira	8	67%	BSH
7.	Aufaa Kayla Ahmad	5	42%	MB
8.	Aulya Putri Azzahra	8	67%	BSH
9.	Muhammad Arraffi Del Piero	7	58%	BSH
10.	Muhammad Fahreza Subair	4	33%	MB
11.	Muhammad Zabr Ramadhan	5	42%	MB
12.	Muh. Uwais Abdullah Yusuf	7	58%	BSH
13.	Muh. Khalif Gaza Gusbalo	3	25%	BB
14.	Nurmadinah Arman	4	33%	MB
15.	Ratu Aisyah	7	58%	BSH
16.	Rafizqy Alfariq	5	42%	MB
17.	Rayyandra Nizam Alfarizi	7	58%	BSH
18.	Sa'ad Ahsanur Rizq	6	50%	MB
19.	Tsabitah Islami Wardhana	8	67%	BSH
20.	Abhizar Diab	3	25%	BB
	Jumlah Nilai		949	
	Rata-rata		47%	

No.	Nama Anak	Skor	Nilai	Keterangan
1.	Aisyah Rafania Zahira	5	42%	MB
2.	Al Fath Zeni Abrizam K.	4	33%	MB
3.	Aishwa Naifa Ashadi	9	75%	BSH
4.	Aleeza Elzahra Antween	6	50%	MB
5.	Alula Ramadhani Almahyra	8	67%	BSH
6.	Arumi Zhafira	9	75%	BSH
7.	Aufaa Kayla Ahmad	6	50%	MB
8.	Aulya Putri Azzahra	9	75%	BSH
9.	Muhammad Arraffi Del Piero	8	67%	BSH
10.	Muhammad Fahreza Subair	5	42%	MB
11.	Muhammad Zabr Ramadhan	6	50%	MB
12.	Muh. Uwais Abdullah Yusuf	8	67%	BSH
13.	Muh. Khalif Gaza Gusbalo	4	33%	MB
14.	Nurmadinah Arman	5	42%	MB
15.	Ratu Aisyah	8	67%	BSH
16.	Rafizqy Alfariq	6	50%	MB
17.	Rayyandra Nizam Alfarizi	7	58%	BSH
18.	Sa'ad Ahsanur Rizq	6	50%	MB
19.	Tsabitah Islami Wardhana	9	75%	BSH
20.	Abhizar Diab	4	33%	MB
	Jumlah Nilai		1.101	
	Rata-rata		55%	

No.	Nama Anak	Skor	Nilai	Keterangan
1.	Aisyah Rafania Zahira	7	58%	BSH
2.	Al Fath Zeni Abrizam K.	6	50%	MB
3.	Aishwa Naifa Ashadi	10	83%	BSB
4.	Aleeza Elzahra Antween	8	67%	BSH
5.	Alula Ramadhani Almahyra	9	75%	BSH
6.	Arumi Zhafira	10	83%	BSB
7.	Aufaa Kayla Ahmad	6	50%	MB
8.	Aulya Putri Azzahra	10	83%	BSB
9.	Muhammad Arraffi Del Piero	10	83%	BSB
10.	Muhammad Fahreza Subair	7	58%	BSH
11.	Muhammad Zabr Ramadhan	7	58%	BSH
12.	Muh. Uwais Abdullah Yusuf	9	75%	BSH
13.	Muh. Khalif Gaza Gusbalo	6	50%	MB
14.	Nurmadinah Arman	6	50%	MB
15.	Ratu Aisyah	9	75%	BSH
16.	Rafizqy Alfariq	7	58%	BSH
17.	Rayyandra Nizam Alfarizi	9	75%	BSH
18.	Sa'ad Ahsanur Rizq	8	67%	BSH
19.	Tsabitah Islami Wardhana	10	83%	BSB
20.	Abhizar Diab	6	50%	MB
	Jumlah Nilai		1.282	
	Rata-rata		64%	

No.	Nama Anak	Skor	Nilai	Keterangan
1.	Aisyah Rafania Zahira	9	75%	BSH
2.	Al Fath Zeni Abrizam K.	7	58%	BSH
3.	Aishwa Naifa Ashadi	11	92%	BSB
4.	Aleeza Elzahra Antween	10	83%	BSB
5.	Alula Ramadhani Almahyra	10	83%	BSB
6.	Arumi Zhafira	11	92%	BSB
7.	Aufaa Kayla Ahmad	7	58%	BSH
8.	Aulya Putri Azzahra	11	92%	BSB
9.	Muhammad Arraffi Del Piero	10	83%	BSB
10.	Muhammad Fahreza Subair	8	67%	BSH
11.	Muhammad Zabr Ramadhan	10	83%	BSB
12.	Muh. Uwais Abdullah Yusuf	10	83%	BSB
13.	Muh. Khalif Gaza Gusbalo	7	58%	BSH
14.	Nurmadinah Arman	7	58%	BSH
15.	Ratu Aisyah	10	83%	BSB
16.	Rafizqy Alfariq	8	67%	BSH
17.	Rayyandra Nizam Alfarizi	10	83%	BSB
18.	Sa'ad Ahsanur Rizq	10	83%	BSB
19.	Tsabitah Islami Wardhana	11	92%	BSB
20.	Abhizar Diab	7	58%	BSH
	Jumlah Nilai		1.531	
	Rata-rata		77%	

Lampiran 7 Dokumentasi Kegiatan Permohonan Izin Penelitian



Lampiran 8 Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian**Siklus I Pertemuan I**

(Berdoa sebelum memulai pembelajaran)



(Menonton video animasi Riri Cerita Anak Interaktif dengan judul “Akhlak Mulia”)



(Bermain peran)



(Mewarnai gambar anak tolong menolong)

Siklus I Pertemuan II



(Berdoa sebelum memulai pembelajaran)



(Menonton video animasi Nussa & Rara dengan judul “STOP!! jangan merebut”)

(Bermain *puzzle*)

(Memperlihatkan hasil)

Siklus I Pertemuan III



(Berdoa sebelum memulai pembelajaran)



(Menonton video animasi Riko The Series dengan judul “Adab Sebelum Ilmu”)



(Tanya jawab mengenai perilaku baik)



(Melingkari gambar yang menunjukkan sikap sopan santun)

Siklus II Pertemuan I



(Berdoa sebelum memulai pembelajaran)



(Menonton video animasi Uwa and Friends dengan judul “Jangan Membuang Sampah Sembarangan”)



(Mempraktikkan membuang sampah pada tempatnya)

(Menelusuri *maze* jalan menuju ketempat sampah)

Siklus II Pertemuan II



(Menonton video animasi Nussa & Rara
Dengan judul “Jaga Amanah”)



(Menanyakan alur cerita kepada anak)



(Menjelaskan gambaran tanggung jawab)



(Menyusun kartu huruf “Amanah”)

Siklus II Pertemuan III



(Menonton video animasi Nada and Friends dengan judul “Perilaku Disiplin”)



(Menjelaskan tentang disiplin)



(Menonton dan menyanyikan lagu tentang Kedisiplinan pada video animasi Hafiz dan Hafizah)



(Bermain tebak gerakan)

BIODATA PENULIS



Khofifah, lahir pada tanggal 25 Januari 2000 di Parepare, merupakan anak ke-4 dari pasangan Bapak Muh. Tulkha dan Ibu Kasmawati. Penulis tinggal di Parepare, Kelurahan Kampung Baru, Kecamatan Bacukiki Barat, Provinsi Sulawesi Selatan. Penulis memulai pendidikannya di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 6 Kota Parepare 2006, pendidikan di SDN 5 Kota Parepare pada tahun 2012. SMPN 9 Kota Parepare pada tahun 2015, SMKN 3 Kota Parepare pada tahun 2018, kemudian menempuh pendidikan tinggi di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare dan mengambil program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini,

Fakultas Tarbiyah. Selama perkuliahan penulis mendapat banyak ilmu dan pengalaman baik secara formal maupun nonformal, bagi penulis pendidikan merupakan satu hal yang penting bagi setiap insan. Penulis melaksanakan Kuliah Pengabdian Masyarakat (KPM) di Desa Padangloang Alau, Kecamatan Dua Pitue, Kabupaten Sidenreng Rappang pada tahun 2021 dan melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di RA DDI Majennang Kabupaten Pinrang pada tahun 2021. Adapun judul skripsi yang telah disusun oleh penulis sebagai tugas akhir yaitu “**PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI UNTUK MENGEMBANGKAN NILAI KHULUQIYYAH PADA ANAK KELOMPOK A DI TK KARTIKA XX-39 KOTA PAREPARE**”



