

MOTIVASI SISWA DALAM MENGENAL DAN MEMBACA HURUF HIJAIYAH MELALUI MEDIA ANIMASI DI RAUDHATUL ATHFAL AL-MUHAJIRIN TANGERANG

Ellya Verawati

Universitas Bina Sarana Informatika Jakarta
Jl. Kramat Raya No.98 Jakarta Pusat 10114
ellya.evy@bsi.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media animasi terhadap motivasi siswa dalam mengenal dan membaca huruf hijaiyah di Raudhatul Athfal (RA) Al-Muhajirin. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran huruf hijaiyah ketika masih menggunakan metode konvensional. Dengan memanfaatkan media animasi yang interaktif dan menarik secara visual serta auditif, penelitian ini mengevaluasi bagaimana pendekatan tersebut dapat meningkatkan perhatian, minat, dan partisipasi aktif anak dalam proses belajar. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan ditunjang dengan kuesioner ringan. Subjek penelitian terdiri dari 1 kepala sekolah, 3 guru, dan 6 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media animasi berdampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Siswa terlihat lebih antusias, fokus, dan tertarik saat pembelajaran berlangsung. Selain itu, media animasi juga dinilai memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Meskipun demikian, terdapat beberapa tantangan seperti keterbatasan perangkat dan kebutuhan akan pendampingan intensif. Secara keseluruhan, media animasi merupakan strategi efektif untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran huruf hijaiyah di usia dini.

Kata kunci: Motivasi belajar, Media Animasi, Huruf Hijaiyah, Pendidikan Anak Usia Dini

ABSTRACT

This study aims to examine the impact of animated media on students' motivation to recognize and read hijaiyah letters at Raudhatul Athfal (RA) Al-Muhajirin. The research is grounded in the issue of low student interest and motivation when using conventional teaching methods. By utilizing interactive and visually engaging animation media with audio-visual elements, this study evaluates how such an approach can enhance children's attention, interest, and active participation in the learning process. A descriptive qualitative method was employed, with data collected through observation, interviews, documentation, and simple questionnaires. The research subjects included one principal, three teachers, and six students. The findings reveal that the use of animation media positively influences students' learning motivation. Children showed greater enthusiasm, focus, and interest during lessons. Furthermore, animation media was found to assist teachers in delivering material more effectively and creating an enjoyable learning atmosphere. However, several challenges were noted, such as limited technological facilities and the need for intensive guidance. Overall, animation media serves as an effective strategy to enhance student motivation in learning hijaiyah letters at an early age.

Keywords: Learning Motivation, Animated Media, Hijaiyah Letters, Early Childhood Education

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan dasar-dasar kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik anak (Ningrum, Pane & Yani, 2022). Pada tahap ini, anak berada dalam masa keemasan (*golden age*) yang sangat menentukan arah perkembangan intelektual dan spiritualnya di masa depan (Farida, 2024). Oleh karena itu, penting bagi lembaga pendidikan seperti Raudhatul Athfal (RA) untuk merancang program pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik.

Salah satu aspek penting dalam pendidikan anak usia dini di lembaga RA adalah pengenalan dasar-dasar agama Islam, termasuk kemampuan membaca huruf hijaiyah sebagai dasar untuk membaca Al-Qur'an. Kegiatan ini tidak hanya bersifat kognitif, melainkan juga spiritual dan emosional, karena terkait erat dengan pembentukan kecintaan anak kepada kitab suci dan nilai-nilai Islam. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa tidak semua anak menunjukkan minat dan motivasi yang tinggi dalam mengenal serta membaca huruf hijaiyah. Hal ini bisa disebabkan oleh berbagai faktor, seperti metode pengajaran yang monoton, keterbatasan media pembelajaran, serta kurangnya pendekatan yang sesuai dengan dunia anak.

Perkembangan teknologi digital saat ini memberikan peluang besar bagi guru dan pendidik untuk memanfaatkan media animasi sebagai alat bantu pembelajaran (Putri, Agustini & Awalia, 2024). Media animasi yang dirancang secara edukatif dan interaktif dapat membantu anak-anak memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan dan bermakna. Hal ini sesuai dengan teori konstruktivisme Vygotsky, yang menekankan pentingnya interaksi sosial dan penggunaan alat bantu (*tools*) dalam mendukung proses belajar anak. Menurut Vygotsky (1978), zona perkembangan proksimal anak akan lebih optimal tercapai jika mereka dibimbing melalui alat bantu yang tepat, termasuk media visual seperti animasi.

Dalam konteks ini, penggunaan media animasi dalam mengenalkan huruf hijaiyah dapat menjadi pendekatan yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar anak (Putri, Agustini & Turrahmah, 2025). Motivasi belajar sendiri merupakan salah satu faktor kunci dalam keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Sardiman (2018), motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, umumnya dengan beberapa indikator seperti minat, perhatian, dan ketekunan. Ketika anak tertarik dan termotivasi, maka proses pengenalan huruf hijaiyah pun akan lebih mudah dan menyenangkan.

Pembelajaran berbasis animasi tidak hanya memperkenalkan huruf hijaiyah secara visual, tetapi juga menyertakan unsur suara, gerakan, dan cerita yang kontekstual (Nugraha & Hidayat, 2019). Unsur-unsur ini sangat sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini, yang cenderung lebih responsif terhadap rangsangan audiovisual. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media animasi dapat meningkatkan daya ingat, memperkuat pemahaman konsep, dan menumbuhkan minat belajar pada anak (Arsyad, 2021; Suyanto, 2015). Dalam studi yang dilakukan oleh Syafei (2020), disebutkan bahwa media animasi interaktif mampu meningkatkan penguasaan huruf hijaiyah pada anak PAUD hingga 70% dibandingkan metode konvensional.

Meskipun demikian, implementasi media animasi dalam pembelajaran hijaiyah masih menghadapi beberapa tantangan. Di antaranya adalah keterbatasan guru dalam mengoperasikan perangkat digital, belum tersedianya konten animasi yang sesuai dengan kurikulum RA, serta keterbatasan infrastruktur seperti proyektor, speaker, atau koneksi internet. Oleh karena itu, sangat penting dilakukan penelitian untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media animasi dapat memengaruhi motivasi anak dalam mengenal dan membaca huruf hijaiyah, serta



bagaimana strategi yang tepat untuk mengintegrasikan teknologi ini dalam kegiatan belajar-mengajar di RA.

Raudhatul Athfal Al-Muhajirin sebagai lembaga pendidikan Islam yang berkomitmen pada pengembangan karakter dan keilmuan anak usia dini menjadi lokasi yang relevan untuk dijadikan subjek penelitian ini. Berdasarkan observasi awal, sebagian besar siswa di RA Al-Muhajirin menunjukkan ketertarikan terhadap media visual dan cerita bergambar. Namun, dalam proses pembelajaran hijaiyah, metode yang digunakan masih konvensional, yaitu berupa pengulangan dan hafalan menggunakan kartu huruf atau buku cetak. Hal ini membuat beberapa siswa tampak kurang antusias dan mudah terdistraksi selama pembelajaran.

Dalam konteks tersebut, penelitian ini ingin menjawab beberapa pertanyaan penting: Bagaimana tingkat motivasi siswa RA Al-Muhajirin dalam mengenal dan membaca huruf hijaiyah ketika menggunakan media animasi? Apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan media animasi tersebut? Dan bagaimana strategi implementasi pembelajaran berbasis animasi yang efektif bagi siswa usia dini?

Dengan merumuskan pertanyaan-pertanyaan tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritik dan praktis dalam bidang pendidikan anak usia dini, khususnya dalam pembelajaran keislaman berbasis teknologi. Secara teoritik, hasil penelitian ini akan memperkaya literatur tentang penggunaan media digital dalam pembelajaran hijaiyah. Sementara secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi para pendidik, kepala sekolah, serta penyusun kurikulum dalam merancang strategi pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan perkembangan zaman.

Selain itu, penelitian ini juga dilatarbelakangi oleh pentingnya membangun keterampilan literasi keagamaan sejak usia dini. Dalam konteks pendidikan Islam, literasi keagamaan tidak hanya berarti kemampuan membaca huruf hijaiyah secara mekanis, tetapi juga mencakup pemahaman makna, pembentukan karakter, dan pengenalan terhadap nilai-nilai Islam. Seperti yang ditegaskan oleh Tilaar (2000), pendidikan seharusnya tidak hanya mengejar aspek kognitif, tetapi juga berperan dalam membentuk manusia yang beriman, berakhlak mulia, dan mampu hidup secara harmonis dalam masyarakat.

Pembelajaran huruf hijaiyah yang menyenangkan dan menarik akan menumbuhkan kecintaan anak terhadap Al-Qur'an sejak dini (Kurniawan, Izzah, & Faradina, 2024). Kecintaan ini diharapkan menjadi fondasi yang kokoh bagi pembelajaran agama Islam di jenjang pendidikan berikutnya. Maka, pemanfaatan media animasi dalam proses tersebut tidak hanya berfungsi sebagai sarana teknis, tetapi juga sebagai strategi pedagogis untuk menumbuhkan motivasi intrinsik dalam diri anak (Efendi, 2018).

Perlu pula dicatat bahwa generasi anak-anak saat ini dikenal sebagai generasi digital (*digital native*) yang tumbuh dalam lingkungan yang sangat akrab dengan perangkat teknologi. Dalam pandangan Prensky (2001), generasi digital ini memiliki cara berpikir dan belajar yang berbeda dibandingkan generasi sebelumnya. Mereka lebih cepat menyerap informasi visual, memiliki rentang perhatian yang lebih pendek, dan cenderung belajar secara eksploratif (Riva'i, Kurniawan, & Aulia, 2024). Oleh karena itu, penggunaan media animasi dalam pembelajaran merupakan respons yang relevan terhadap kebutuhan dan gaya belajar anak-anak masa kini.

Melalui penelitian ini, penulis berharap dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai pengaruh media animasi terhadap motivasi siswa RA dalam mengenal huruf hijaiyah. Penelitian ini tidak hanya akan mengukur aspek motivasional, tetapi juga akan menggali pengalaman belajar anak, pendapat guru, serta dinamika kelas dalam proses implementasi media



animasi tersebut. Dengan pendekatan kualitatif-kuantitatif, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam pengembangan model pembelajaran Islam yang berbasis teknologi dan berorientasi pada anak.

Akhirnya, urgensi dari penelitian ini juga berkaitan dengan tujuan pendidikan nasional, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berbudi pekerti luhur. Pendidikan Islam pada jenjang usia dini merupakan pijakan penting untuk mencapai tujuan tersebut, dan harus dirancang dengan pendekatan yang kontekstual, kreatif, dan adaptif terhadap perkembangan zaman.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam bagaimana media animasi memengaruhi motivasi siswa dalam mengenal dan membaca huruf hijaiyah di RA Al-Muhajirin (Sugiyono, 2019). Data utama diperoleh melalui wawancara semi-terstruktur, observasi langsung, dan dokumentasi kegiatan pembelajaran.

Wawancara dilakukan dengan kepala sekolah dan guru untuk menggali pandangan mengenai efektivitas penggunaan animasi dalam proses belajar (Moelong, 2019). Observasi dilaksanakan saat kegiatan belajar berlangsung, dengan fokus pada respons siswa terhadap penggunaan media animasi. Dokumentasi berupa foto kegiatan, catatan guru, dan materi pembelajaran digunakan untuk memperkuat hasil temuan.

Sebagai data penunjang, peneliti menyebarkan kuesioner tertutup yang sifatnya ringan kepada guru dan orang tua siswa. Kuesioner berisi sepuluh pertanyaan sederhana yang menilai aspek visual, audio, serta dampaknya terhadap minat dan motivasi belajar anak.

Seluruh data dianalisis menggunakan pendekatan Miles dan Huberman yang terdiri reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan (Moelong, 2019). Kemudian validitas temuan diperkuat melalui triangulasi sumber dan teknik. Penelitian ini juga memperhatikan aspek etis, dengan memperoleh izin resmi dari sekolah dan persetujuan dari orang tua siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Motivasi Siswa dalam Mengetahui dan Membaca Huruf Hijaiyah dengan Media Animasi

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan kepala sekolah, diketahui bahwa penggunaan media animasi memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa dalam mengenal huruf hijaiyah. Guru menyampaikan bahwa siswa menjadi lebih antusias mengikuti pelajaran, lebih fokus saat materi disampaikan melalui gambar bergerak, dan menunjukkan keingintahuan yang lebih tinggi. Salah satu guru menyatakan:

“Biasanya anak-anak cepat bosan kalau hanya menggunakan buku atau kartu huruf. Tapi saat ditampilkan animasi, mereka langsung duduk tenang, menyimak, bahkan ikut menirukan suara huruf yang ditampilkan.”

Kepala sekolah juga mengonfirmasi bahwa media animasi membantu menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif dan menyenangkan. Ia menilai bahwa media ini mampu menarik perhatian anak-anak yang sebelumnya kurang aktif dalam kegiatan belajar.

Temuan ini diperkuat oleh hasil kuesioner yang disebarkan kepada 10 responden yang terdiri dari guru, kepala sekolah, dan orang tua siswa. Sebanyak 100% responden menyatakan bahwa media animasi memiliki daya tarik visual tinggi dan mudah digunakan oleh anak.



Sementara itu, 90% responden mengakui bahwa audio dalam animasi membantu anak memahami pelafalan huruf dengan lebih baik.

Untuk mengukur sejauh mana efektivitas sebuah media pembelajaran, khususnya yang berbasis animasi, diperlukan pendekatan evaluatif yang melibatkan para pemangku kepentingan secara langsung. Dalam konteks pembelajaran huruf hijaiyah untuk anak usia dini, keterlibatan guru, orang tua, dan pihak sekolah sangat penting dalam memberikan umpan balik yang objektif terhadap pengalaman penggunaan media tersebut. Oleh karena itu, dalam penelitian ini digunakan instrumen berupa kuesioner yang disusun secara sistematis untuk menghimpun pandangan dan pengalaman para pengguna langsung maupun pendamping anak dalam proses pembelajaran.

Pengumpulan data dilakukan setelah anak-anak menggunakan aplikasi animasi yang dirancang khusus untuk memfasilitasi pembelajaran huruf hijaiyah. Tujuannya adalah untuk mengetahui respons terhadap aplikasi tidak hanya dari segi teknis, tetapi juga dari sisi pedagogis, estetis, dan motivasional. Kuesioner disebarakan kepada 10 responden yang terdiri atas 3 orang tua, 6 guru, dan 1 kepala sekolah. Kelompok responden ini dipilih karena mereka merupakan pihak yang terlibat langsung dalam mendampingi proses belajar anak, serta memiliki kapasitas dalam menilai kualitas dan efektivitas media pembelajaran.

Instrumen kuesioner terdiri atas 10 butir pertanyaan yang dirancang secara sederhana namun mencakup berbagai aspek penting, antara lain: kemudahan penggunaan aplikasi oleh anak, daya tarik tampilan visual, kejelasan elemen audio dan animasi, serta pengaruh aplikasi terhadap minat dan antusiasme anak dalam belajar. Dengan pendekatan ini, diharapkan diperoleh gambaran yang utuh mengenai sejauh mana aplikasi animasi tersebut mampu mendukung tujuan pembelajaran, sekaligus menjadi dasar untuk pengembangan lebih lanjut baik dari sisi konten maupun fitur teknis.

Tabel. 1 Pertanyaan Kuesioner

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Apakah untuk memulai animasi ini mudah digunakan bagi anda?		
2	Apakah aplikasi ini dapat membantu anak anda mengenal dan membaca huruf hijaiyah?		
3	Apakah setelah mencoba aplikasi ini anak anda lebih tertarik untuk belajar?		
4	Apakah dengan aplikasi ini dapat membantu anak anda lebih kreatif lagi untuk belajar?		
5	Menurut anda apakah aplikasi ini menarik untuk dipelajari?		
6	Menurut anda apakah latihan yang diberikan mudah untuk dijawab?		
7	Apakah suara dalam animasi ini terdengar jelas?		
8	Apakah gambar animasi yang terdapat di aplikasi ini menarik bagi anda?		
9	Apakah gambar huruf hijaiyah yang digunakan dalam aplikasi ini mudah dimengerti?		
10	Apakah anda berminat kembali mencoba aplikasi ini setelah percobaan pertama?		



Tabel. 2 Pengisian Kuesioner

	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10
Ya	10	10	9	8	10	10	9	9	10	8
Tidak	0	0	1	2	0	0	1	1	0	2

Berdasarkan Tabel 2, terlihat bahwa mayoritas responden memberikan jawaban "Ya" terhadap sebagian besar pertanyaan dalam kuesioner. Hal ini menunjukkan kecenderungan positif terhadap penggunaan aplikasi animasi dalam pembelajaran huruf hijaiyah. Analisis per butir soal dapat dijelaskan sebagai berikut:

Soal 1 dan 2 (Kemudahan Penggunaan dan Daya Tarik Tampilan). seluruh responden (10 orang) menjawab "Ya", menandakan bahwa aplikasi dianggap mudah digunakan dan tampilannya menarik bagi anak-anak. Ini merupakan indikator penting bahwa aplikasi memiliki antarmuka yang ramah pengguna dan mampu menarik perhatian anak secara visual.

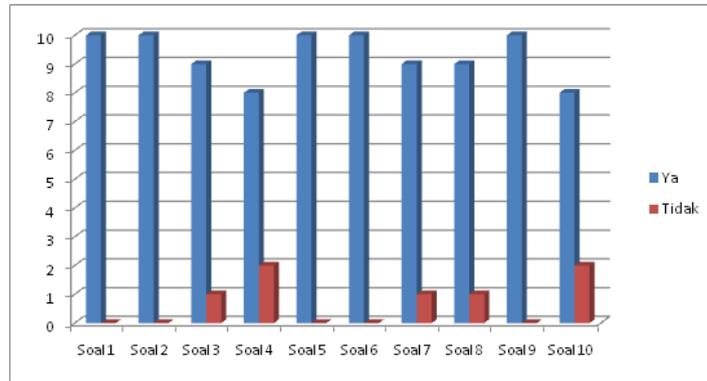
Soal 3 (Kejelasan Audio) Sebanyak 9 responden menjawab "Ya", sementara 1 responden menjawab "Tidak". Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar pengguna menganggap audio sudah cukup jelas, namun masih terdapat ruang perbaikan untuk memperjelas suara atau narasi yang digunakan dalam aplikasi.

Soal 4 (Pemahaman Melalui Animasi), Hanya 8 responden yang menjawab "Ya", sementara 2 responden menjawab "Tidak". Ini menjadi catatan penting bahwa meskipun animasi digunakan sebagai media pembelajaran, tidak semua pengguna merasa bahwa animasi tersebut cukup membantu dalam memahami materi. Mungkin perlu evaluasi terhadap kualitas, kecepatan, atau keterpaduan antara animasi dan narasi.

Soal 5 dan 6 (Minat Anak dan Kemampuan Mengikuti Instruksi), seluruh responden menjawab "Ya" untuk soal 5, menandakan bahwa aplikasi mampu membangkitkan minat anak untuk belajar. Pada soal 6, satu responden menjawab "Tidak", yang bisa menunjukkan bahwa sebagian kecil anak mungkin masih memerlukan bimbingan saat mengikuti instruksi dalam aplikasi.

Soal 7 dan 8 (Kesesuaian Materi dan Motivasi Belajar), masing-masing memperoleh 9 dan 10 jawaban "Ya". Artinya, secara umum materi yang disajikan dianggap sesuai dan mampu memotivasi anak untuk belajar lebih lanjut. Namun, satu responden pada soal 7 menilai materi belum sepenuhnya sesuai, yang mungkin berkaitan dengan latar belakang anak atau perbedaan kebutuhan belajar.

Soal 9 dan 10 (Pandangan Guru/Orang Tua dan Efektivitas Umum), pada soal 9, delapan responden menjawab "Ya", dan dua menjawab "Tidak". Ini mengindikasikan bahwa sebagian besar guru dan orang tua merasa terbantu dengan adanya aplikasi, namun masih ada yang belum merasakan manfaat yang signifikan. Pada soal 10 (efektivitas), dua responden juga menjawab "Tidak", mengisyaratkan adanya ruang evaluasi terhadap efektivitas aplikasi secara keseluruhan.



Gambar 1. Histogram Motivasi Siswa

Temuan ini memperkuat argumen bahwa media animasi mampu meningkatkan motivasi belajar anak dalam mengenal dan membaca huruf hijaiyah yang sering kali dianggap sulit atau kaku. Dengan pendekatan visual yang menarik dan interaktif, anak-anak lebih mudah menerima informasi dan lebih bersemangat dalam mengikuti proses belajar. Pembelajaran semacam ini juga lebih sesuai dengan karakteristik generasi digital yang akrab dengan teknologi dan menyukai hal-hal visual dan dinamis (Prensky, 2001).

Meski demikian, beberapa guru juga mencatat bahwa tidak semua anak memiliki tingkat pemahaman yang sama melalui animasi. Dua dari sepuluh responden menyatakan bahwa anak memerlukan pendampingan tambahan untuk memahami isi animasi secara menyeluruh, terutama bagi siswa dengan gaya belajar kinestetik.

Secara keseluruhan, hasil wawancara dan kuesioner menunjukkan bahwa penggunaan media animasi memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan motivasi siswa dalam mengenal dan membaca huruf hijaiyah, meskipun tetap perlu didukung oleh strategi pendampingan yang sesuai dengan karakteristik belajar masing-masing anak.

Faktor Pendukung dan Penghambat Penerapan Media Animasi dalam Pembelajaran Huruf Hijaiyah

Penerapan media animasi dalam pembelajaran huruf hijaiyah di RA Al-Muhajirin mendapat sambutan positif, baik dari peserta didik maupun pendamping belajar seperti guru dan orang tua. Salah satu faktor utama yang mendukung keberhasilan media ini adalah tampilan visual yang menarik. Warna-warna cerah, karakter lucu, dan animasi yang hidup membuat anak-anak merasa senang dan tertarik untuk belajar. Hal ini sesuai dengan karakteristik usia dini yang sangat responsif terhadap rangsangan visual. Berikut penuturan dari salah satu guru:

“Yang paling menonjol adalah tampilan visualnya. Warna-warnanya cerah, karakter yang ditampilkan juga lucu dan menggemaskan. Anak-anak usia dini memang sangat tertarik pada hal-hal visual seperti itu. Selain itu, animasi yang bergerak juga membantu mereka lebih fokus dan mudah mengingat bentuk huruf hijaiyah.”

Hal ini juga diperkuat oleh penuturan salah satu dari orang tua siswa:

“Saya sangat senang dengan media yang digunakan di RA Al-Muhajirin. Anak saya jadi lebih semangat belajar, terutama saat belajar huruf hijaiyah. Biasanya harus dibujuk dulu, tapi sekarang malah dia sendiri yang minta diputar.”

videonya di rumah.”

Kemudahan penggunaan aplikasi juga menjadi faktor pendukung yang kuat. Dari hasil kuesioner, seluruh responden menyatakan bahwa aplikasi ini mudah digunakan. Antarmuka yang sederhana dan tidak membingungkan memungkinkan guru maupun orang tua dapat memandu anak-anak tanpa kesulitan berarti. Anak-anak pun mampu menjalankan aplikasi secara mandiri setelah beberapa kali mencoba.

Respon anak-anak terhadap aplikasi juga menunjukkan antusiasme yang tinggi. Mereka merasa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Bahkan sebagian besar anak menunjukkan keinginan untuk mencoba kembali aplikasi tersebut di waktu lain. Ini merupakan indikasi kuat bahwa media animasi ini mampu membangkitkan motivasi belajar yang bersifat intrinsik.

Selain itu, aspek kejelasan visual, khususnya pada gambar huruf hijaiyah, dinilai sangat membantu. Seluruh responden menyatakan bahwa huruf-huruf hijaiyah yang ditampilkan dalam aplikasi mudah dimengerti. Ini menegaskan bahwa animasi tidak hanya menarik, tetapi juga efektif dalam menyampaikan materi. Yang tidak kalah penting adalah dukungan dari guru dan orang tua. Lingkungan belajar yang mendukung menjadi faktor eksternal yang memperkuat efektivitas media ini. Ketika guru bersedia memfasilitasi dan orang tua memberikan pendampingan, proses belajar menjadi lebih bermakna dan berkesinambungan, baik di sekolah maupun di rumah.

Meskipun secara umum media animasi ini berjalan dengan baik, terdapat beberapa hambatan yang perlu diperhatikan untuk pengembangan ke depan. Salah satunya adalah kualitas audio dalam animasi. Beberapa responden menyatakan bahwa suara dalam aplikasi tidak terdengar jelas. Gangguan suara ini bisa disebabkan oleh kualitas rekaman, perangkat yang digunakan, atau pengaturan volume yang tidak optimal. Audio yang tidak jelas tentu mengurangi efektivitas penyampaian materi, terutama bagi anak yang baru belajar mengenal bunyi huruf. Berikut penuturan dari guru:

“Tantangannya mungkin lebih ke sisi teknis, seperti ketersediaan perangkat yang baik, misalnya ada beberapa kali gangguan suara dan kualitas rekaman. Tapi sejauh ini bisa diatasi dengan perencanaan yang baik. Yang penting, media ini sangat efektif untuk anak-anak usia dini karena sesuai dengan karakter mereka yang lebih mudah belajar lewat visual.”

Selain masalah teknis pada suara, keterbatasan sarana dan prasarana juga menjadi tantangan. Tidak semua lembaga atau rumah memiliki perangkat yang mendukung, seperti tablet, proyektor, atau speaker yang baik. Ketika fasilitas tidak memadai, penggunaan media animasi menjadi kurang maksimal. Hal ini menunjukkan perlunya dukungan teknologi yang setara agar semua peserta didik bisa merasakan manfaat yang sama.

Perbedaan karakter anak juga turut memengaruhi penerapan media ini. Ada anak yang cepat tertarik pada animasi, tetapi ada pula yang kurang fokus atau lebih menyukai kegiatan motorik langsung. Media ini belum tentu cocok bagi semua gaya belajar, sehingga perlu adanya kombinasi dengan metode pembelajaran lain yang lebih menyentuh aspek kinestetik atau verbal-interpersonal.

Durasi tayangan animasi juga menjadi catatan penting. Jika terlalu singkat, anak mungkin belum sempat memahami isi materi. Sebaliknya, jika terlalu panjang, anak bisa kehilangan fokus. Oleh karena itu, durasi dan fleksibilitas pengulangan animasi perlu diatur secara tepat sesuai dengan rentang perhatian anak usia dini yang cenderung singkat.



Terakhir, ketergantungan pada teknologi tanpa pendampingan bisa menjadi efek samping yang harus diantisipasi. Anak-anak usia dini belum bisa mengelola penggunaan media digital secara mandiri. Tanpa bimbingan, mereka bisa menyalahgunakan media atau justru lebih fokus pada aspek hiburan daripada pembelajaran. Maka, peran guru dan orang tua dalam mendampingi dan mengarahkan penggunaan aplikasi sangat penting agar tujuan pembelajaran tetap tercapai.

Strategi Implementasi Pembelajaran Berbasis Animasi di Raudhatul Athfal Al-Muhajirin

Penerapan media animasi sebagai sarana pembelajaran huruf hijaiyah di Raudhatul Athfal Al-Muhajirin dilakukan dengan strategi yang sederhana namun terstruktur. Strategi ini dirancang untuk menyesuaikan dengan kondisi lingkungan belajar, karakter peserta didik, serta fasilitas yang tersedia di lembaga tersebut.

1. Penggunaan Media Animasi sebagai Pengantar Materi

Di RA Al-Muhajirin, guru menggunakan animasi sebagai pembuka dalam setiap sesi pembelajaran huruf hijaiyah. Anak-anak diajak duduk bersama menghadap layar proyektor atau monitor, lalu diperdengarkan dan ditampilkan animasi huruf demi huruf. Animasi tersebut menampilkan bentuk huruf hijaiyah, cara membacanya, serta contoh kata dalam bahasa Arab yang familiar dengan kehidupan anak. Melalui tayangan animasi ini, anak-anak dapat melihat bentuk huruf dengan jelas, mendengar pelafalannya, dan menangkap makna kata melalui ilustrasi visual. Sebagian besar siswa menunjukkan ketertarikan tinggi saat animasi mulai diputar—hal ini ditandai dengan antusiasme mereka menyimak dan menirukan suara dalam video.



Gambar 2. Belajar Huruf Hijaiyah menggunakan Media Animasi

2. Pendampingan Langsung oleh Guru

Selama animasi diputar, guru tidak hanya membiarkan anak menonton secara pasif, tetapi turut serta memberikan arahan. Guru menjelaskan kembali isi tayangan secara sederhana, memberikan pertanyaan, dan menstimulasi anak untuk menirukan pelafalan huruf yang baru saja dipelajari. Misalnya, setelah animasi menampilkan huruf "Ba", guru akan bertanya, "Siapa yang bisa bilang 'Ba' seperti tadi?" Anak-anak pun dengan serentak mengulangnya.



Gambar 3. Menu Mengenal dan Membaca Huruf Hijaiyah

Pendekatan ini membuat kegiatan menonton tidak sekadar hiburan, tetapi menjadi proses belajar aktif. Guru juga mengamati ekspresi dan respon anak, apakah mereka menyimak dengan baik atau perlu pengulangan.

3. Kegiatan Lanjutan Berbasis Motorik

Setelah menonton animasi, pembelajaran dilanjutkan dengan kegiatan yang bersifat motorik. Anak-anak diajak menggambar huruf yang telah ditonton, menebalkan huruf di buku kerja, atau menyusun potongan huruf menjadi kata sederhana. Dalam beberapa sesi, guru juga mengadakan permainan edukatif seperti tebak huruf, menyusun urutan huruf, dan mencocokkan antara huruf dan gambar. Strategi ini penting karena anak usia dini membutuhkan aktivitas konkret untuk memperkuat pemahaman abstrak yang mereka terima dari media digital. Dengan demikian, materi tidak hanya tersimpan dalam ingatan visual, tetapi juga melekat melalui pengalaman fisik.

4. Jadwal Teratur dan Penggunaan yang Terbatas

Penggunaan animasi di RA Al-Muhajirin tidak dilakukan setiap hari, tetapi disesuaikan dengan jadwal belajar huruf hijaiyah, yaitu 2 hingga 3 kali dalam seminggu. Hal ini dilakukan untuk menjaga agar anak tidak jenuh atau terlalu tergantung pada layar, serta memberi ruang bagi pendekatan pembelajaran lain seperti bernyanyi, bercerita, dan bermain peran. Dengan jadwal yang teratur namun tidak berlebihan, anak-anak selalu menanti dengan antusias sesi animasi, dan tetap semangat mengikuti kegiatan belajar lainnya.

5. Evaluasi Sederhana dan Refleksi Guru

Evaluasi dilakukan secara informal, baik melalui pengamatan langsung terhadap respon anak, hasil lembar kerja, maupun melalui pertanyaan lisan. Guru juga menggunakan kuesioner sederhana kepada orang tua dan guru lainnya untuk mengetahui sejauh mana media animasi ini efektif dan menarik bagi anak. Dari hasil evaluasi yang telah dilakukan, mayoritas anak terlihat lebih termotivasi dalam belajar huruf hijaiyah setelah penggunaan media animasi. Hal ini diperkuat oleh data kuesioner yang menunjukkan bahwa hampir seluruh responden merasa aplikasi animasi mudah digunakan, menyenangkan, dan memotivasi anak untuk belajar kembali.

SIMPULAN

Penggunaan media animasi dalam pembelajaran huruf hijaiyah di Raudhatul Athfal Al-Muhajirin terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Media ini mampu menarik perhatian anak melalui tampilan visual dan audio yang menarik, sehingga siswa menjadi lebih antusias, fokus, dan aktif selama proses pembelajaran. Guru juga merasa terbantu dalam menyampaikan materi karena animasi mempermudah penjelasan dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Meskipun masih terdapat kendala seperti keterbatasan perangkat dan kualitas suara, secara keseluruhan media animasi memberikan dampak positif dan menjadi alternatif inovatif dari metode pembelajaran konvensional. Dengan pendampingan guru dan dukungan orang tua, media animasi dapat menjadi strategi pembelajaran yang relevan untuk generasi digital dalam mengenal dan membaca huruf hijaiyah sejak dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2021). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Efendi, N. M. (2018). Revolusi pembelajaran berbasis digital (Penggunaan animasi digital pada start up sebagai metode pembelajaran siswa belajar aktif). *Habitus: Jurnal Pendidikan*,



- Sosiologi, & Antropologi*, 2(2), 173-182.
- Farida, M. C. (2024). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Pertumbuhan Intelligence Quotient, Emotional Quotient dan Spiritual Quotient Pada Anak Usia Dini. *Mathetes: Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen*, 5(1), 87-98.
- Kurniawan, M. A., Izzah, N., & Faradina, S. (2024). Pengaruh Metode Iqra' terhadap Kemampuan Membaca Al-Qur'an Siswa Kelas III di SDIT Al-Yasmin Bogor. *Risalah, Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, 10(3), 1045-1053.
- Moleong, L. J. (2019). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Edisi Revisi). Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ningrum, N. P. W., Pane, F. M. J., & Yani, S. I. (2022). Pendidikan anak usia dini: perannya dalam membangun karakter dan tumbuh kembang anak usia dini. *Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 1(1), 59-63.
- Nugraha, A. T., & Hidayat, A. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ekonomi Akuntansi*, 1-9.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1-6. <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>
- Putri, W., Agustini, R. R., & Awalia, R. (2024). Penguatan Kompetensi Guru Berbasis Literasi STEM (Science, Technology, Engineering and Mathematics) di SDIT Al-Munawwar Bogor. *Jurnal Abdimas Kartika Wijayakusuma*, 5(3), 833-845.
- Putri, W., Agustini, R. R., & Turrahmah, N. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Media Audio Visual (Studi Kasus: Siswa Kelas V di MI Taman Pendidikan Islam pada Mata Pelajaran IPS). *Risalah, Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, 11(1), 163-173.
- Riva'i, F. A., Kurniawan, M. A., & Aulia, S. (2024). Assistance in the formulation and preparation of the curriculum at Bimba Rainbow Kids Al-Ghifary Cibungbulang Bogor. *al-Afkar, Journal For Islamic Studies*, 7(1), 404-416.
- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyanto, S. (2015). *Menjadi guru hebat di era global*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Syafei, A. (2020). Pengaruh penggunaan media animasi terhadap penguasaan huruf hijaiyah anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 88-97.
- Tilaar, H. A. R. (2000). *Pendidikan: Kebudayaan dan masyarakat madani Indonesia*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes* (M. Cole, V. John-Steiner, S. Scribner, & E. Souberman, Eds. & Trans.). Cambridge, MA: Harvard University Press.

