



UIN SUSKA RIAU

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS  
ARTIFICIAL INTELLIGENCE TERHADAP PENINGKATAN  
ASPEK AGAMA DAN MORAL ANAK USIA 5-6 TAHUN  
DI RA AL-HUDA SUNGAI TONANG KECAMATAN  
KAMPAR UTARA KABUPATEN KAMPAR**



**SKRIPSI**



**OLEH:**

**RANI FITRAH NADILLAH**

**NIM: 12110920773**

**UIN SUSKA RIAU**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU**

**PEKANBARU**

**1447 H / 2025 M**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS  
ARTIFICIAL INTELLIGENCE TERHADAP PENINGKATAN  
ASPEK AGAMA DAN MORAL ANAK USIA 5-6 TAHUN  
DI RA AL-HUDA SUNGAI TONANG KECAMATAN  
KAMPAR UTARA KABUPATEN KAMPAR**

Skripsi

Diajukan untuk memperoleh gelar

Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



OLEH:

**RANI FITRAH NADILLAH**

NIM: 12110920773

**UIN SUSKA RIAU**

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU**

**PEKANBARU**

**1447 H / 2025 M**



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PERSETUJUAN**

Skripsi dengan judul “**Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Artificial Intelligence terhadap Peningkatan Aspek Agama dan Moral Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al-Huda Sungai Tonang Kecamatan Kampar Utara Kabupaten Kampar**” yang ditulis oleh Rani Fitrah Nadillah, NIM 12110920773 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 18 Dzulqa'dah 1446 H

16 Mei 2025 M

Menyetujui:

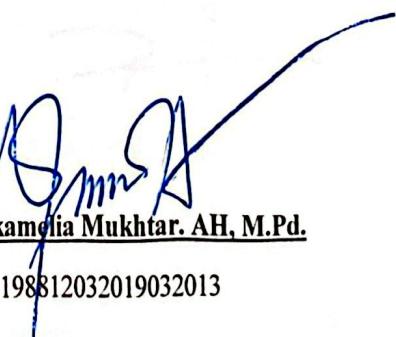
Ketua Jurusan

Pendidikan Islam Anak Usia Dini

  
Dr. Hj. Nurhasanah Bakhtiar, M. Ag.

NIP. 197305142001122002

Pembimbing

  
Nurkamalia Mukhtar, AH, M.Pd.

NIP. 198812032019032013



UIN SUSKA RIAU

S K R I P S I M A T I C H A N D A M A N A

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### PENGESAHAN

Skripsi dengan judul Pengaruh Media Video Animasi Berbasis AI (*Artificial Intelligence*) Terhadap Peningkatan Aspek Agama dan Moral Anak Usia 5–6 Tahun di RA Al-Huda Sungai Tonang Kecamatan Kampar Utara Kabupaten Kampar, yang ditulis oleh Rani Fitrah Nadillah NIM. 12010920773 telah diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 1 Dzulhijjah 1446 H/ 28 Mei 2025 M. Skripsi ini diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Pekanbaru, 1 Dzulhijjah 1446 H  
28 Mei 2025 M

Mengesahkan  
Sidang Munaqasyah

Pengaji I

Dra. Hj. Sarah, M.Pd.

Pengaji II

Salmiza, M.Pd.E.

Pengaji III

Dewi Sri Suryanti, M.S.I.

Pengaji IV

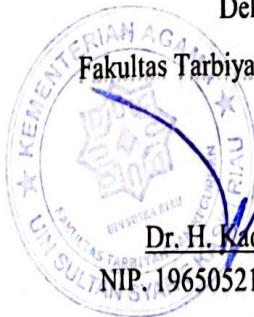
Zetri Rahmat, M.Pd.

Dekan

Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan

Dr. H. Kadar M. Ag.

NIP. 19650521 199402 1 001





UIN SUSKA RIAU

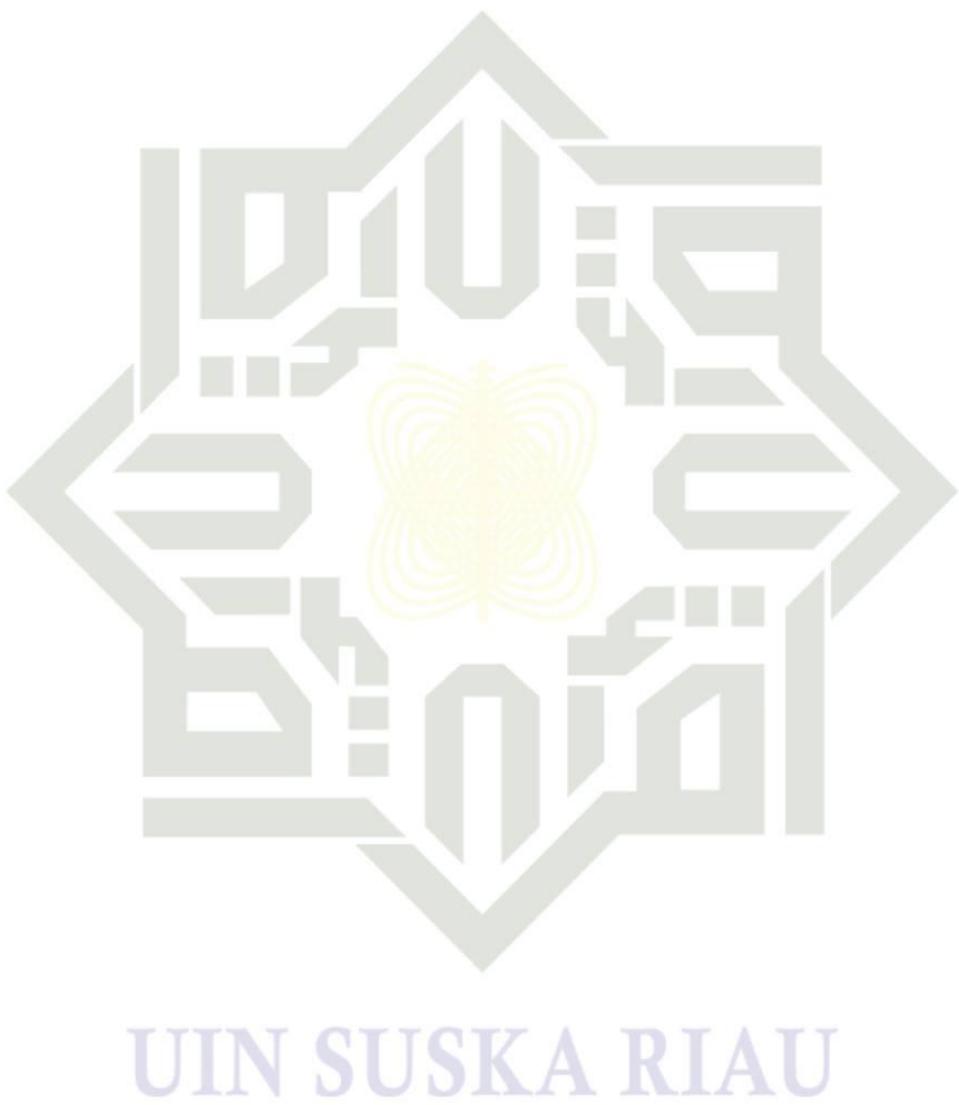
© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGESAHAN





UN SUSKA RIAU

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rani Fitrah Nadillah  
Tempat/Tgl. Lahir : Pekanbaru, 12 Juli 2003  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Artificial Intelligence terhadap Peningkatan Aspek Agama dan Moral Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al-Huda Sungai Tonang Kecamatan Kampar Utara Kabupaten Kampar.

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Penulisan skripsi dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah cantumkan sumbernya.
3. Oleh karena itu skripsi saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat.
4. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan skripsi saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 30 Juni 2025

Yang membuat pernyataan



Rani Fitrah Nadillah  
NIM. 12110920773



UN SUSKA RIAU

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Alhamdulillahirobbil' alamin*, segala puji dan syukur kepada Allah SWT atas segala limpahan nikmat diantaranya nikmat sehat, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan Judul “Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Artificial Intelligence terhadap Peningkatan Aspek Agama dan Moral Anak Usia 5-6 tahun di RA Al-Huda Sungai Tonang Kecamatan Kampar Utara Kabupaten Kampar”. Serta shalawat dan salam tidak lupa ucapan kepada teladan terbaik dunia, yaitu Rasul paling mulia, Muhammad SAW. Semoga dengan perbanyak salam kepadanya akan menjadikan kita salah satu umatnya yang mendapatkan syafaatnya dihari kelak nanti Amin.

Upaya penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Penulisan skripsi ini dapat peneliti selesaikan dengan adanya dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu dengan kerendahan hati, ucapan banyak terima kasih dan penghormatan yang tak terhingga kepada kedua Orang Tua Tercinta Ayahanda Mardalis dan Ibunda Rosmani, S.Pd. yang tak henti-hentinya memberikan doa dan dukungan serta kasih sayang yang tulus sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya hingga dapat menyelesaikan studi ini kepada:

1 Prof. Dr. Hj. Leny Nofianti MS, SE, M.SI, AK, CA. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau beserta Wakil Rektor I Prof. Dr. Hj. Helmiati, M.Ag. Wakil Rektor II Prof. Dr. H. Mas'ud Zein, M.Pd. dan Wakil Rektor III Prof. Edi Erwan, S.Pt., M.Sc., Ph.D. sebagai

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pimpinan yang telah memberikan kebijakan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

Dr. H. Kadar, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Dr. H. Zarkasih, M.Ag. selaku wakil dekan I Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga, Prof. Dr. Zubaidah Amir, MZ, M.Pd. selaku wakil dekan II Bidang Administrasi Umum, perencanaan dan keuangan, Prof. Dr. Amira Diniaty, MPd kons. Selaku wakil dekan III Bidang Administrasi dan kerjasama Fakultas Tarbiyah dan Keguruan beserta seluruh staff.

3. Dr. Hj. Nurhasanah Bakhtiar, M.Ag., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Nurkamelia Mukhtar, AH, M.Pd., selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini beserta staff.
4. Nurkamelia Mukhtar AH, M.Pd., sebagai Dosen Penasehat Akademik dan Dosen Pembimbimg.

Seluruh dosen jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Kepala Sekolah dan seluruh guru RA AL-Huda Sungai Tonang yang telah mengizinkan peneliti melakukan penelitian untuk penyusunan skripsi ini.

Kepada Saudara/i Rio Rizki Aditia, S.H., Raffi Mardillah, Ns. Hikmah Fadilah, S.Kep., Indri Hidayaturrahmi, S.Pd., Izzatun Nisa, S.H., dan beserta seluruh keluarga besar yang telah memberikan doa dan support dan bantuan selama saya melaksanakan kuliah di UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kepada teman seperjuangan selama bangku kuliah Ulfa Malini, Pujawati, Miranda, Viona Alisia Milano, Dea Ofni Pitaloka, Novriti Ramadora, dan kepada kakak tercinta yang selalu mendukung semua aktivitas penulis selama kuliah Ririn Sri Yunika Putri, S.Pd., Dinda Lestari Wibowo, S.Pd., Terimakasih sudah menjadi teman dan kakak yang baik yang selalu memberikan motivasi, arahan dan semangat kepada penulis serta segala kebaikan kalian.

Kepada Ririn Aisyah dan seluruh Keluarga besar KKN dan PPL Intenational 2024 terkhusus Tim Yala Rajabath University Thailand yang selalu memberi semangat dan dorongan agar terselesainya skripsi ini.

10. Kepada Sally Nabila, S.H., Suci Azhari, S.H., Nadhira Osman, Salsabila Putri Balqis, S. Ked., Della Ayu Fihira, Annisa Sopian dan Zahrotul Azkiyyah Ali yang selalu memberi dukungan emosional dan motivasi, serta semangat untuk selalu menyelesaikan skripsi ini.

11. Keluarga Besar Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, khususnya teman-teman angkatan 2021 kelas C.

12. Seluruh pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu. Terimakasih atas doa dan dukungannya serta bantuan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini

Pekanbaru, Juni 2025  
Penulis,

Rani Fitrah Nadillah  
NIM. 12110920773



UN SUSKA RIAU

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan, rahmat dan hidayah, sehingga penulis masih diberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana. Walaupun jauh dari kata sempurna, namun penulis bangga telah mencapai pada titik ini. Shalawat serta salam senantiasa dituturkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW. Tiada daya dan upaya kecuali hanya dengan pertolongannya.

Dengan segala kerendahan hati dan rasa syukur yang mendalam, kupersembahkan skripsi ini kepada kedua orang tua tercinta yakni Ayahanda Mardalis dan Ibunda Rosmani, S.Pd. yang dalam sujudnya tiada henti mendoakan, yang selalu memberikan cinta yang tulus dan dukungan yang tak pernah putus. Beserta Abang Rio Rizky Aditya, S.H., Raffi Mardillah, dan Kakak Ns. Hikmah Fadilah, S.Kep. yang selalu memberikan dukungan kepada penulis. Semoga persembahan kecil ini bisa menjadi kebanggaan bagi kita semua.

Semoga persembahan kecil ini bisa menjadi kebanggaan bagi kita semua.

Teruntuk teman-teman PIAUD C angkatan 2021 terima kasih telah memberikan kesan yang begitu baik dan memahami perjalanan perkuliahan yang begitu singkat, semoga kita mampu mencapai mimpi dan kesuksesan yang kita idam-idamkan sejak dulu, Aamin..



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## ABSTRAK

**Rani Fitrah Nadillah, (2025): Pengaruh Media Video Animasi Berbasis Artificial Intelligence terhadap Peningkatan Aspek Agama dan Moral Anak Usia 5–6 Tahun di RA Al-Huda Sungai Tonang Kecamatan Kampar Utara Kabupaten Kampar.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan media video animasi berbasis AI (*Artificial Intelligence*) terhadap peningkatan aspek agama dan moral anak usia 5–6 tahun di RA Al-Huda Sungai Tonang, Kecamatan Kampar Utara, Kabupaten Kampar. Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia 5–6 tahun, sedangkan objek penelitiannya adalah pengaruh media video animasi berbasis AI terhadap aspek agama dan moral. Populasi yang digunakan adalah seluruh anak usia 5–6 tahun di RA Al-Huda Sungai Tonang, yang berjumlah 30 anak. Sampel berjumlah 30 anak yang dipilih melalui teknik saturated sampling, terdiri dari 15 anak pada kelompok eksperimen dan 15 anak pada kelompok kontrol. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen dan desain *Non-Equivalent Control Group Design*. Kelompok eksperimen memperoleh pembelajaran melalui media video animasi berbasis AI selama enam sesi, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran konvensional. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas, uji homogenitas, paired sample t-test, dan independent sample t-test. Hasil menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelompok eksperimen meningkat dari 16,4 pada pretest menjadi 37,6 pada posttest dengan signifikansi 0,000 ( $p < 0,05$ ). Kelompok kontrol meningkat dari 16,3 menjadi 31,0. Uji independent sample t-test menunjukkan perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Dengan demikian, hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima. Kesimpulannya, media video animasi berbasis Artificial Intelligence terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman nilai-nilai agama dan moral pada anak usia dini.

**Kata Kunci:** *Aspek Agama dan Moral Anak, Media Video Animasi, Artificial Intelligence*

**UIN SUSKA RIAU**



UN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## ABSTRACT

**Rani Fitrah Nadillah, (2025): The Influence of Artificial Intelligence-Based Animated Video Media on the Improvement of Religious and Moral Aspects of Children Aged 5–6 Years at RA Al-Huda Sungai Tonang, Kampar Utara District, Kampar Regency.**

This research aims to examine the influence of using AI-based animated video media on the improvement of religious and moral aspects in children aged 5–6 years at RA Al-Huda Sungai Tonang, Kampar Utara District, Kampar Regency. The subjects of this study are children aged 5–6 years, while the object of the research is the influence of AI-based animated video media on religious and moral aspects. The population used is all children aged 5–6 years at RA Al-Huda Sungai Tonang, totaling 30 children. The sample consisted of 30 children selected through saturated sampling, comprising 15 children in the experimental group and 15 children in the control group. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental method and a Non-Equivalent Control Group Design. The experimental group received instruction through AI-based animated video media over six sessions, while the control group followed conventional instruction. Data collection techniques include observation, tests, and documentation. Data analysis was conducted through normality tests, homogeneity tests, paired sample t-tests, and independent sample t-tests. The results showed that the average score of the experimental group increased from 16.4 in the pretest to 37.6 in the posttest with a significance of 0.000 ( $p < 0.05$ ). The control group increased from 16.3 to 31.0. The independent sample t-test showed a significant difference between the two groups. Thus, the null hypothesis ( $H_0$ ) is rejected and the alternative hypothesis ( $H_1$ ) is accepted. In conclusion, Artificial Intelligence-based animated video media has proven effective in enhancing the understanding of religious and moral values in early childhood.

**Keywords:** Aspects of Children's Religion and Morality, Animated Video Media, Artificial Intelligence

UIN SUSKA RIAU

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## ملخص

راني فطرة ناديه، (٢٠٢٥): تأثير الوسائل المرئية المتحركة المعتمدة على الذكاء الاصطناعي على الجوانب الدينية والأخلاقية للأطفال في سن ٥-٦ سنوات في روضة الأطفال الهدى بسونغاي تونانغ، مديرية كامبار الشمالية، منطقة كامبار تونانغ، مديرية كامبار الشمالية، منطقة كامبار

هذا البحث يهدف إلى دراسة تأثير الوسائل المرئية المتحركة المعتمدة على الذكاء الاصطناعي على الجوانب الدينية والأخلاقية للأطفال في سن ٥-٦ سنوات في روضة الأطفال الهدى بسونغاي تونانغ، مديرية كامبار الشمالية، منطقة كامبار. واستخدم الباحث المنهج الكمي باستخدام أسلوب التجربة الشبه مع تصميم مجموعة ضابطة غير مكافحة وشملت العينة 30 طفلاً تم اختيارهم بطريقة هادفة، مقسمين إلى أن 15 طفلاً في المجموعة التجريبية و 15 طفلاً في المجموعة الضابطة. تلقت المجموعة التجريبية تعليماً باستخدام وسائل مرئية متحركة معتمدة على الذكاء الاصطناعي خلال ست جلسات، بينما تلقى المجموعة الضابطة تعليماً تقليدياً. شملت أدوات جمع البيانات الملاحظة والاختبار والتوثيق. وتم تحليل البيانات باستخدام اختبار التوزيع الطبيعي، واختبار التجانس، والاختبار الثنائي للعينات المترابطة، والاختبار الثنائي للعينات المستقلة. أظهرت النتائج أن متوسط درجات المجموعة التجريبية ارتفع من 16.4 في الاختبار القبلي إلى 37.6 في الاختبار البعدى، مع دلالة إحصائية 0.000 ( $p < 0.05$ )، في حين ارتفعت درجات المجموعة الضابطة من 16.3 إلى 31.0. وأظهر الاختبار الثنائي للعينات المستقلة وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعتين، مما يعني رفض الفرضية المبدئية وقبول الفرضية البديلة. وبالتالي، خلص البحث إلى أن الوسائل المرئية المتحركة المعتمدة على الذكاء الاصطناعي أثبتت فعاليتها في تعزيز فهم القيم الدينية والأخلاقية لدى الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة.

الكلمات الأساسية: الجوانب الدينية والأخلاقية للأطفال، الوسائل المرئية المتحركة، الذكاء الاصطناعي





UN SUSKA RIAU

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR ISI

<b>PERSETUJUAN</b>	i
<b>PENGESAHAN</b>	ii
<b>PERNYATAAN</b>	iii
<b>KATA PENGANTAR</b>	iv
<b>PERSEMBAHAN</b>	vii
<b>ABSTRAK</b>	viii
<b>ABSTRACT</b>	ix
<b>مختصر المحتوى</b>	x
<b>DAFTAR ISI</b>	xi
<b>DAFTAR TABEL</b>	xiii
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	xiv
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b>	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Penegasan Istilah	9
C. Permasalahan	11
D. Tujuan Penelitian	13
E. Manfaat Penelitian	13
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b>	16
A. Teori Pembelajaran dan Media	20
B. Teori Kecerdasan Buatan ( <i>Artificial Intelligence</i> ) dalam Pendidikan	24
C. Rancangan Video	31
D. Proses Pembuatan Video Animasi Menggunakan AI ( <i>Artificial Intelligence</i> )	42
E. Aspek Perkembangan Anak Usia Dini	46
F. Aspek Agama dan Moral Usia 5-6 Tahun	48
G. Penelitian Relevan	53
H. Konsep Operasional	60
I. Hipotesis	62



UN SUSKA RIAU

<b>Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang</b>	
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:	
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.	
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.	
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.	
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	64
A. Jenis Penelitian.....	64
B. Subjek dan Objek Penelitian .....	66
C. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	66
D. Populasi dan Sampel Penelitian .....	67
E. Teknik Pengumpulan Data .....	67
F. Teknik Analisis Data .....	68
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	73
A. Gambaran Umum Tempat Penelitian .....	73
B. Penyajian Data .....	80
C. Analisis Data .....	105
<b>BAB V PENUTUP</b>	120
A. Kesimpulan .....	120
B. Saran.....	121
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	123
<b>LAMPIRAN</b>	127



UN SUSKA RIAU

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR TABEL

Table 2.1. STTPA PENDIS 1331 2021 .....	52
Table 2.2. Intrumen Penelitian untuk Guru.....	61
Table 2.3. Intrumen Penelitian untuk Guru.....	62
Table 3.1. Two Group Pretest-Posstest Design.....	65
Table 4.1. Profil RA AL-Huda Sungai Tonang .....	55
Table 4.2. Sarana dan Prasarana RA Al-Huda Sungai Tonang.....	78
Table 4.3. Data Guru RA Al-Huda Sungai Tonang .....	79
Table 4.4. Data Anak RA Al-Huda Sungai Tonang.....	79
Table 4.5. Konversi Hasil Pengukuran .....	81
Table 4.6. Rekapan Aspek Agama Moral Anak usia 5-6 tahun .....	82
Table 4.7. Rekapan Aspek Agama Moral Anak usia 5-6 tahun .....	84
Table 4.8. Rekapan Skor Treatment Pertama pada Anak Usia 5-6 tahun.....	86
Table 4.9. Rekapan Treatment kedua Aspek Agama Moral .....	87
Table 4.10. Rekapan Skor Treatment Kedua pada Anak Usia 5-6 tahun .....	89
Table 4.11. Rekapan Treatment ketiga Aspek Agama Moral .....	91
Table 4.12. Rekapan Skor Treatment Ketiga pada Anak Usia 5-6 tahun .....	92
Table 4.13. Rekapan Treatment keempat Aspek Agama Moral .....	94
Table 4.14. Rekapan Skor Treatment Keempat pada Anak Usia 5-6 tahun .....	95
Table 4.15. Rekapan Treatment kelima Aspek Agama Moral .....	97
Table 4.16. Rekapan Skor Treatment Kelima pada Anak Usia 5-6 tahun .....	98
Table 4.17. Rekapan Treatment keenam Aspek Agama Moral .....	100
Table 4.18. Rekapan Skor Treatment Keenam pada Anak Usia 5-6 tahun.....	101
Table 4.19. Rekapan Aspek Agama Moral Anak usia 5-6 tahun .....	104



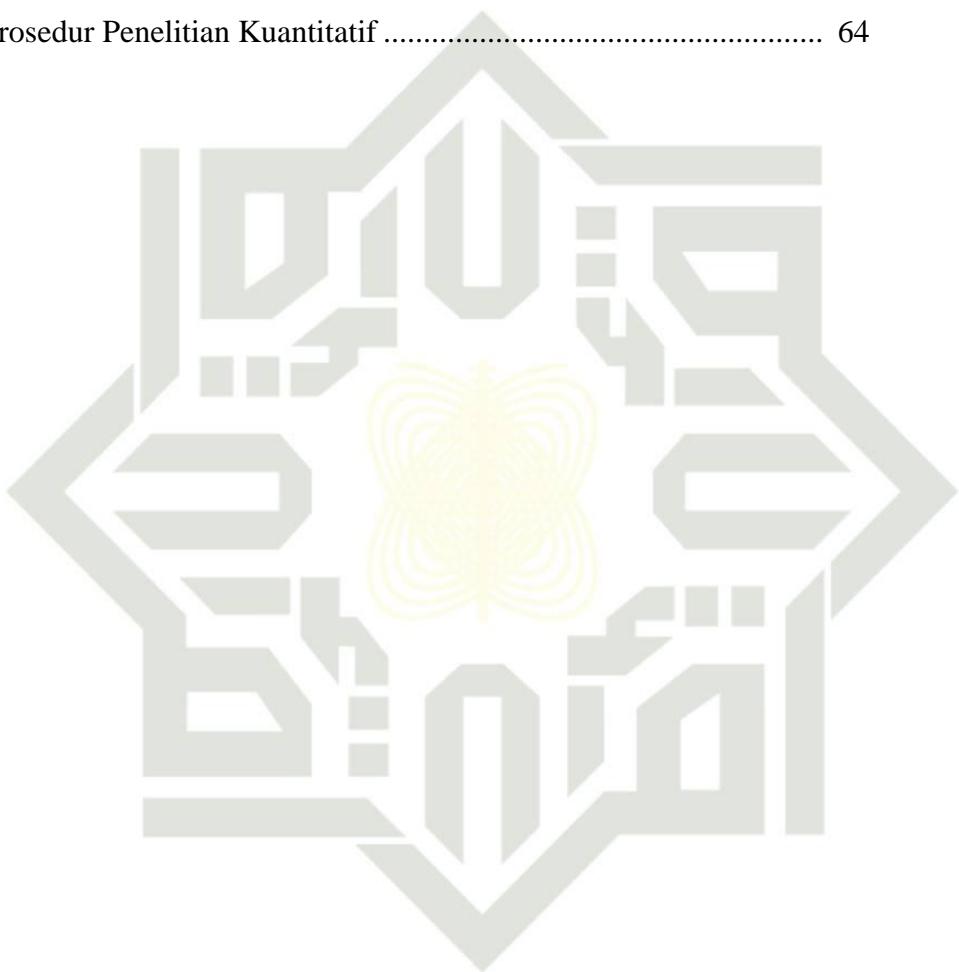
UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta  
Garnik  
UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 ChatGPT.....	44
Gambar 2. 2 RunAway ML.....	44
Gambar 2. 3 PixVerse.ai .....	45
Gambar 3. 1 Prosedur Penelitian Kuantitatif .....	64



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**BAB 1****PENDAHULUAN****A. Latar Belakang Masalah**

Moralitas adalah prinsip tentang baik dan buruk yang bersifat individual dan menjadi dasar perilaku seseorang. Seseorang yang berpendidikan akan melakukan sesuatu untuk meningkatkan kualitas pengetahuannya, kemampuan, serta moral dalam pribadinya. Pada hakikatnya, pendidikan merupakan kebutuhan dasar manusia, dan pemerintah berupaya untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat dan kualitas sumber daya manusia (SDM).<sup>1</sup> Bagi sebuah bangsa atau negara, memiliki sumber daya manusia yang berkualitas tinggi sangatlah penting. Hal tersebut dikarenakan pendidikan memainkan peran yang penting dalam memastikan keberlangsungan hidup suatu negara.

Namun menurut IMD *World Talent Report* 2024, yang menganalisis indikator keadaan pengembangan sumber daya manusia, Indonesia berada di peringkat ke-54 dari 67 negara secara keseluruhan. Indonesia berada di peringkat ke-43 pada indikator keterampilan dan kompetensi SDM. Direktur IMD *World Competitiveness Center*, Arturo Bris mengatakan bahwa Indonesia sebenarnya memiliki daya tarik tenaga ahli asing yang baik. kendala utama Indonesia adalah stagnasi investasi dan pengembangan pendidikan, termasuk pendidikan karakter dan moral.

---

<sup>1</sup> Rahmat Pupu Saeful, *Perkembangan Peserta Didik*. (Jakarta Timur: Bumi Aksara, 2018). hal.214



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Penurunan kualitas pendidikan ini turut berdampak pada kemerosotan moral generasi muda.<sup>2</sup>

Berdasarkan penelitian yang terjadi di Universitas Muhammadiyah Riau yang membahas isu etika moral dari 2017 hingga 2023, Hal ini menjawab bahwa pemerosotan nilai etika dan moral merupakan faktor globalisasi.<sup>3</sup> Sehubungan dengan itu maka dapat dilihat bagaimana kondisi moral anak di Indonesia saat ini. Salah satu kasus yang cukup mengkhawatirkan dilaporkan oleh Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak, yaitu adanya dugaan pelecehan terhadap anak usia lima tahun oleh teman sebayanya di sebuah TK Islam di Pekanbaru<sup>4</sup>. Kasus ini menggambarkan kemunduran nilai moral anak usia dini yang perlu menjadi perhatian serius.

Banyak faktor yang menyebabkan merosotnya nilai moral anak, di antaranya pengaruh keluarga, egoisme, dan budaya asing yang masuk tanpa filter. Jika dibiarkan, hal ini akan berdampak buruk pada masa depan generasi bangsa dan hal ini akan menimbulkan dampak yang serius terhadap masa depan bangsa. Oleh karena itu, pendidikan moral dan agama perlu dioptimalkan sejak usia dini<sup>5</sup>.

<sup>2</sup> Ahdiat Adi, *Skor Daya Saing Sdm Indonesia menurut IMD World Talent Ranking*. Databooks, 2024., <https://databoks.katadata.co.id/teknologi-telekomunikasi/statistik/80edb3ffeb1a6aa/ini-perkembangan-daya-saing-sdm-indonesia-5-tahun-terakhir>

<sup>3</sup> Hudi Ima, et All. "Krisis Moral dan Etika pada Generasi Muda Indonesia". *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi*. Vol. 1 No (2), 2024. hal 236.

<sup>4</sup> Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak. *Dugaan kekerasan seksual di TK di Pekanbaru: Kemen PPPA dorong penyelesaian dengan pendekatan terbaik bagi anak*. 2024

<sup>5</sup> Usman Citra. "Urgensi Moral Remaja dan Upaya Orang Tua Dalam Mengatasinya", *Educational Guidance and Counseling Development Jounal*, Vol. 2, No (2), 2019. hal 58



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Menurut Jean Piaget, anak usia 5–7 tahun berada dalam tahap moralitas heteronom, yaitu menilai baik buruk suatu tindakan berdasarkan akibat, bukan niat.<sup>6</sup> Otak anak usia dini merupakan periode yang baru berkembang secara responatif, karena terdapat milyaran sirkuit saraf yang dibangun melalui interaksi genetika, lingkungan dan pengalaman.<sup>7</sup> Maka dengan begitu apa yang didengar, dilihat, dan dialami anak akan mudah terserap, sehingga para ahli menyarankan untuk mengoptimalkan semua aspek perkembangan anak pada saat usia dini. Terutama bagi masyarakat Indonesia yang memiliki jiwa religious, maka perkembangan moral dan agama begitu penting dan fundamental.<sup>8</sup>

Menurut Al-Ghazali, anak adalah amanah dari Allah, anak merupakan fitrah dengan hati yang masih bersih dan suci seperti lembaran putih. Pendidikan yang diberikan kepada anak akan menentukan apakah mereka akan tumbuh menjadi individu yang baik atau sebaliknya. Oleh karena itu, Al-Ghazali menekankan pentingnya peran orang tua dan guru dalam membimbing anak agar memiliki akhlak yang mulia. Beliau berpendapat bahwa pendidikan agama harus dimulai sejak dini, tidak hanya aspek oral namun juga harus memperhatikan aspek keimanan, akal, social dan jasmani. Aspek social seperti mengajarkan tentang ketaatan dan

---

<sup>6</sup> Yuniarni Desni, "Peningkatan Perilaku Moral Melalui Metode Bercerita pada anak usia 5-6 tahun", *Tanjungpura Elementary Education Journal*, Vol. 3 No (9). hal 47

<sup>7</sup> Puput Melati, "Hubungan Antara Perhatian Yang Diberikan Orang Tua Dengan Tingkat Perkembangan Moral Anak Usia Dini", *KOLOKUM Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, Vol. 6 No (1) hal. 88

<sup>8</sup> Ahmad Nawawi, "Pentingnya Pendidikan Nilai Moral bagi Generasi Penerus", *Insania* Vol. 16 No (2), 2011. hal.122



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kehormatan pada yang lebih tua, dan aspek akal pemikiran seperti memberi pemahaman aqidah dan tauhid.<sup>9</sup>

Sejalan dengan pendapat dari Syaodih menyebutkan bahwasanya nilai-nilai moral dan agama pada anak usia dini akan berkembang melalui proses-proses seperti berinteraksi dengan lingkungan sosialnya dan terpengaruh oleh lingkungan tersebut, anak bersikap imitasi (*imitation*) yakni awal mula anak meniru sikap, cara pandang, dan perilaku orang lain.<sup>10</sup>

Pernyataan dari Kohlberg memberitahukan bahwasanya perkembangan moral anak usia prasekolah (paud) berada pada tingkatan yang paling dasar yang dikenal dengan penalaran moral prakonvensional.<sup>11</sup> Anak-anak belum menunjukkan internalisasi nilai-nilai moral yang kuat pada tingkat ini. Meskipun demikian, beberapa anak PAUD sudah sangat peka dan bereaksi baik secara positif maupun negatif terhadap lingkungan mereka. Prinsip-prinsip moral dan agama sangat penting bagi keberlangsungan suatu negara. Salah satu tujuan pendidikan adalah untuk meningkatkan kualitas hidup bangsa melalui pertumbuhan moral. Prinsip-prinsip moral yang kuat menjadi landasan bagi pengembangan ilmu pengetahuan untuk menghasilkan kebaikan dan manfaat.

<sup>9</sup> Mukhtar Nurkamelia, *et all. Perkembangan Moral & Agama Anak Usia Dini*, (Yogyakarta; 2024) hal 24

<sup>10</sup> Novia Safitri, *et all. "Metode Penanaman Nilai-Nilai Agama Dan Moral Anak Usia Dini"*, *Journal of Earlu Childhood Education*, Vol. 1 No (2). 2019.hal 35

<sup>11</sup> Purba, Romirio Torang . "Perkembangan Moral Menurut Kohlberg Dan Implementasinya Dalam Perspektif Kristen Terhadap Pendidikan Moral Anak Di Sekolah Dasar", *Aetheia Christian Educators Journal*, Vol 3 No (1), 2022, hal.13



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Moral berarti tata cara, kebiasaan dan adat. Sementara dalam *Webster's new World dictionary* mengemukakan bahwa Moral adalah sesuatu yang berkaitan atau ada hubungannya dengan kemampuan menentukan benar salah dan baik buruknya tingkah laku.<sup>12</sup> Dalam hal perkembangan awal nilai-nilai agama dan moral, anak-anak berusia antara 5-6 tahun menunjukkan nilai-nilai moral-keagamaan seperti kemampuan untuk menghafal beberapa surah dalam Al-Quran, kemampuan untuk menghafal gerakan shalat, kemampuan untuk menyebutkan rukun iman kemampuan untuk menunjukkan rasa hormat kepada orang tua, menghargai teman , kemampuan untuk menyayangi adik-adiknya atau anak-anak yang lebih muda dari mereka dan kemampuan untuk mengungkapkan rasa syukur dan terima kasih.<sup>13</sup>

Namun, saat ini banyak sekali anak yang kurang memahami konsep moral, seperti tidak menghormati orang tua ataupun menghargai teman. Seperti yang peneliti temui di sekolah RA Al-Huda Sungai Tonang ini bahwa terdapat beberapa orang tua yang mengadu bahwa anaknya bersikap kurang sopan kepada orang tua atau dengan temannya. Misalnya, seorang anak yang menunjukkan kemarahan terhadap Allah karena mengalami penyakit pada keluarganya, menunjukkan adanya kegagalan dalam memahami konsep takdir dan keimanan. Di sisi lain, keluhan orang tua mengenai anak yang sering berkata kasar, melawan perintah orang tua,

<sup>12</sup> Dian Ibung, *Mengembangkan Nilai Moral pada Anak*, (Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2009) hal. 15.

<sup>13</sup> Frida Citra C, Soraya Rosna S. "Strategi Pengembangan Moral Agama Anak Pada Era Pandemi Di Pos Paud Pelita Mandiri Pagerejo", *Journal Sentra Cendekia* Vol 3No. (2). 2022, hal.76.



#### **Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

serta meniru perilaku tidak pantas dari lingkungan pergaulan yang lebih dewasa, menjadi cerminan bahwa penguatan nilai agama dan moral di usia dini belum sepenuhnya optimal.

Gejala-gejala tersebut bukan semata-mata kesalahan anak, melainkan sinyal bahwa pembelajaran nilai agama dan moral memerlukan pendekatan yang lebih kontekstual, menyenangkan, dan bermakna. Anak-anak usia dini belum mampu memahami konsep abstrak tentang Tuhan, takdir, atau akhlak, kecuali melalui media yang konkret, visual, dan dekat dengan keseharian mereka. Di era globalisasi ini, teknologi telah berkembang ke titik di mana teknologi dapat digunakan sebagai alat pelengkap untuk menyajikan materi di dalam kelas dalam bentuk yang mudah dipahami oleh siswa, sehingga bahan ajar bukan hanya tentang media cetak<sup>14</sup>. Oleh karena itu, diperlukan adanya pengembangan atau inovasi baru dalam pemanfaatan sarana dan prasarana yang efisien. Dengan adanya inovasi ini, anak-anak akan lebih termotivasi untuk belajar dan pelajaran akan lebih menarik dan tidak bersifat repetitif.

Pada era digital, anak usia dini sudah berinteraksi dengan teknologi seperti gadget atau computer. Maka dengan demikian maka pembelajaran akan menjadi lebih menarik bagi anak dengan digunakannya teknologi. Sehubungan dengan hal ini, Teknologi juga dapat membantu proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang bisa diaplikasikan yakni media audio-visual, seperti penggunaan video animasi.

<sup>14</sup> Mambu, Joupy G. Z. *et all*, “Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence (AI) Dalam Menghadapi Tantangan Mengajar Guru di Era Digital”. *Journal on Education* Vol. 06, No. (01), 2023. hal.2690



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Video animasi memberikan potensi besar dalam pembelajaran karena praktis dan menarik perhatian peserta didik. Animasi merupakan gambar yang berurutan untuk menciptakan suatu ilusi gerakan. Untuk menciptakan pembelajaran yang efektif maka diperlukan media pembelajaran yang mendukung seperti video animasi berbasis AI (*Artificial Intelligence*), media pembelajaran tersebut digunakan untuk peningkatan pemahaman siswa mengenai bahan ajar yang diajarkan sehingga berdampak pada peningkatan minat dan bakat anak.<sup>15</sup>

Marvin Minsky mengatakan dalam Santoso S Hamijaya, mendefinisikan AI sebagai ilmu yang membuat mesin melakukan pekerjaan yang membutuhkan suatu kecerdasan ketika dioperasikan manusia.<sup>16</sup> Salah satunya AI dapat digunakan dalam penyediaan materi dan media pembelajaran yang interaktif sehingga dapat mendeteksi arah minat pembelajaran anak. AI atau Artificial Intelligence merupakan kecerdasan buatan, hal ini berada di bidang ilmu computer yang lebih berfocus dalam membantu dalam penggerjaan sehingga lebih efisien dalam menghemat waktu dan tenaga. AI tetap memerlukan kecerdasan manusia untuk pelaksanaan programnya, artificial intelligence ini mencakup machine learning, deep learning, dan natural language processing untuk

<sup>15</sup> Haka Nukhbatul Bidayati, Suhanda, Pengembangan Komik Manga Biologi Berbasis Android Untuk Peserta Didik Kelas Xi Ditingkat Sma / Ma, *Jurnal Teknologi* Vol 1, No. (1), 2018. hal.2

<sup>16</sup> Riadi Bambang dkk, *Media Animasi Berbasis Arificial Intelligence Teori dan Praktik*. (Jakarta: Selat Malaka, 2024) hal. 80

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menciptakan sistem yang mampu belajar, memahami, dan membuat keputusan berdasarkan data.<sup>17</sup>

AI (*Artificial Intelligence*) video adalah teknologi kecerdasan buatan yang memanfaatkan algoritma pintar dan pemrosesan data yang kompleks untuk meningkatkan berbagai aspek Bahan dengan hak cipta dalam produksi, analisis, dan pengeditan video. Ini mencakup berbagai teknik seperti pengenalan pola, pemrosesan citra, pemodelan 3D, dan analisis konten untuk menciptakan pengalaman video yang lebih baik.<sup>18</sup>

Melalui rancangan AI (*Artificial Intelligence*) maka memudahkan pendidik dalam penggunaan media pembelajaran tersebut. Penggunaan AI (*Artificial Intelligence*) dengan pemahaman belajar anak dengan lebih menyenangkan sehingga anak dapat termotivasi dengan pembelajaran tersebut. Dengan begitu, AI (*Artificial Intelligence*) dapat digunakan dalam membantu menciptakan media pembelajaran yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran yang efektif. Dengan begitu, Pendidikan agama moral pada usia ini memainkan peran penting dalam membentuk karakter anak-anak dan mempermudah anak-anak untuk menelaah konsep-konsep moral seperti kebaikan, kasih sayang, keadilan, dan empati. Untuk memudahkan pengajaran tersebut maka peneliti ingin menggunakan AI (*Artificial Intelligence*) untuk memudahkan pendidik dalam membuat media pembelajaran. Dengan kemampuannya untuk menyajikan cerita yang menarik dan berwarna, video animasi dapat

<sup>17</sup>Joseph Teguh Santoso, *Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence)* (Semarang; Yayasan Prima Agus Teknik, 2023), hal 1.

<sup>18</sup> Panduan Praktis Canva AI



#### **Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menarik minat anak-anak dan mempermudah anak-anak dalam menelaah konsep-konsep moral dengan cara yang mudah dicerna.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penting untuk dilakukan penelitian mengenai pengaruh media video animasi berbasis AI (*Artificial Intelligence*) terhadap peningkatan aspek agama dan moral anak usia 5–6 tahun. Namun, pemanfaatan media berbasis AI (*Artificial Intelligence*) dalam pembelajaran PAUD masih belum banyak dipahami oleh pendidik di Indonesia. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengkaji media ini serta memberikan rekomendasi yang tepat terkait implementasinya di lingkungan anak usia dini.

### **B. Penegasan Istilah**

Peneliti akan menjelaskan mengenai istilah-istilah yang digunakan untuk menghindari kesalahan penafsiran. Berikut penjelasan secara rinci mengenai istilah yang digunakan:

#### **1. Media Pembelajaran**

Media Pembelajaran diambil dari bahasa latin *medius* yang berarti perantara. Secara khusus, Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran perasaan, perasaan, perhatian dan keterampilan belajar sehingga mendorong terjadinya proses belajar mengajar.<sup>19</sup> Media pembelajaran dapat berupa media cetak (buku, majalah, leaflet), media audio (radio, rekaman suara), media visual (gambar,

---

<sup>19</sup> Arief Miftah, Dofrayanti. *Media dan Teknologi Pembelajaran* (Malang ; Literasi Nusantara, 2022) hal.45.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

diagram), media audiovisual (video, film), dan media berbasis teknologi (komputer, internet, aplikasi berbasis AI).

## 2. Video Animasi

Video Animasi adalah rangkaian gambar bergerak yang dihasilkan melalui teknik animasi, yang dipadukan dengan narasi, suara, dan efek visual untuk menyampaikan informasi atau cerita. Dalam konteks pembelajaran, video animasi dirancang untuk menyajikan materi pelajaran dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Video animasi berfungsi untuk memperjelas konsep yang sulit, menarik minat belajar siswa, serta memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan.<sup>20</sup>

## 3. AI (*Artificial Intelligence*)

AI (*Artificial Intelligence*) ialah teknologi yang memungkinkan komputer atau sistem untuk melakukan tugas-tugas yang biasanya membutuhkan kecerdasan manusia, seperti pengenalan suara, pemrosesan bahasa alami, pembelajaran, dan pengambilan keputusan.<sup>21</sup> Dalam media pembelajaran, AI dapat digunakan untuk personalisasi konten, adaptasi interaksi, dan memberikan umpan balik yang disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing siswa. Dalam konteks video animasi pembelajaran, AI dapat digunakan untuk menyesuaikan tingkat kesulitan materi,

<sup>20</sup> Rinda Fauzian, *Media Pembelajaran Animasi*. (Sukabumi; Farha Pustaka, 2021). hal. 35

<sup>21</sup> Riadi Bhambang dkk, *Media Animasi Berbasis Arifcial Intelligence Teori dan Praktik*. hal.42

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

memberikan contoh yang relevan berdasarkan respons siswa, serta membantu guru dalam memonitor perkembangan belajar siswa secara lebih efektif.

#### 4. Aspek Agama dan Moral

NAM mencakup pengetahuan, pemahaman, dan praktik ajaran agama, seperti rukun Islam, doa sehari-hari, dan cerita nabi. Tujuannya adalah untuk menanamkan nilai-nilai keagamaan dan membentuk karakter religius pada anak-anak. Aspek ini mencakup nilai-nilai etika dan perilaku yang baik, seperti kejujuran, kedisiplinan, kerjasama, dan sopan santun. Tujuannya adalah untuk membentuk karakter anak yang berakhhlak mulia dan bertanggung jawab.<sup>22</sup>

Penegasan istilah ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang jelas mengenai konsep dan terminologi yang digunakan dalam penelitian, sehingga dapat membantu dalam penyusunan kerangka teoritis dan metodologis yang lebih terarah.

### C. Permasalahan

#### 1. Identifikasi Masalah di Sekolah

Berdasarkan latar belakang yang disampaikan, maka di identifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

---

<sup>22</sup> Mukhtar Nurkamelia, *et all. Perkembangan Moral & Agama Anak Usia Dini*, hal.36

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a. Kurangnya variasi dan kreatifitas pendidik dalam media pembelajaran dengan penggunaan teknologi sehingga pembelajaran kurang efektif.
- b. Kurangnya pemahaman nilai moral anak dilingkungan keluarga sehingga berpengaruh pada lingkungan social

## 2. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini difokuskan pada upaya menstimulus perkembangan Agama dan Moral anak dengan menggunakan Video Animasi dengan berbasis AI. Penelitian ini hanya berfokus pada anak-anak usia 5-6 tahun yang bersekolah di RA Al-Huda Sungai Tonang Kecamatan Kampar Utara, Kabupaten Kampar .

Penelitian ini dilakukan dalam rentang waktu yang terbatas, sehingga hasil yang diperoleh hanya mencerminkan pengaruh jangka pendek dari penggunaan media pembelajaran berbasis AI. Dampak jangka panjang dari penggunaan media ini pada perkembangan moral dan agama anak belum dapat dievaluasi. Penelitian hanya berfokus pada pengaruh media video animasi berbasis AI terhadap aspek agama dan moral.

## 3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Adakah Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi berbasis *Artificial*

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

*Intelligence* terhadap Peningkatan Aspek Agama dan Moral pada anak usia 5-6 tahun di RA Al-Huda Sungai Tonang Kecamatan Kampar Utara Kabupaten Kampar?

**D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Untuk Mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi berbasis *Artificial Intelligence* terhadap Peningkatan Aspek Agama dan Moral pada anak usia 5-6 tahun di RA Al-Huda Sungai Tonang Kecamatan Kampar Utara Kabupaten Kampar.

**E. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis. Penelitian ini berguna untuk menambah pengetahuan dalam penggunaan teknologi AI dalam pendidikan anak usia dini, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran video animasi. Dan juga untuk memperkuat teori bahwa media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman anak-anak.
2. Manfaat Praktis

Penelitian ini bermanfaat bagi pihak-pihak yang berkepentingan dengan pendidikan dan penelitian, yaitu:

- a. Bagi peneliti : Penelitian ini memungkinkan peneliti untuk mengembangkan keahlian dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi AI, serta pemahaman mendalam

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tentang pendidikan anak usia dini. Selain itu Peneliti mendapatkan pengalaman berharga dalam merancang, melaksanakan, dan menganalisis penelitian serta memberikan solusi inovatif untuk tantangan pendidikan anak usia dini.

- b. Bagi Anak: Dapat meningkatkan pemahaman anak-anak terhadap nilai-nilai agama dan moral secara lebih efektif dan menyenangkan. Sehingga Anak-anak akan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, yang dapat meningkatkan motivasi dan minat mereka dalam belajar.
- c. Bagi Sekolah: Sekolah dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan mengadopsi media pembelajaran inovatif yang memanfaatkan teknologi AI. Dengan penggunaan teknologi canggih dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan citra sekolah sebagai lembaga yang modern dan berorientasi pada inovasi, sehingga sekolah akan memiliki sumber daya pendidikan tambahan yang dapat digunakan oleh guru dalam mengajar dan oleh anak-anak untuk belajar secara mandiri.
- d. Bagi Guru:
  - 1) Guru mendapatkan alat bantu yang efektif untuk menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 2) Media pembelajaran berbasis AI dapat membantu guru dalam menyampaikan konsep-konsep agama dan moral secara lebih efektif, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- 3) Guru mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan mereka dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran, serta memahami bagaimana teknologi dapat digunakan untuk mendukung perkembangan anak-anak.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**BAB II****KAJIAN TEORI****A. Media Pembelajaran Video Animasi****1. Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan alat, metode, atau teknik yang digunakan untuk membantu proses pengajaran agar lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat membawa informasi dari sumber ke penerima, dengan tujuan memfasilitasi kegiatan belajar-mengajar. Media ini bisa berupa alat fisik seperti buku, papan tulis, atau teknologi digital seperti video, komputer, dan aplikasi berbasis internet.<sup>23</sup>

Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi<sup>24</sup>, antara lain:

- a. Meningkatkan perhatian peserta didik dengan cara visual, audio, atau interaksi yang menarik.
- b. Mempermudah pemahaman konsep, karena dapat menyederhanakan konsep yang abstrak atau sulit dipahami dengan menggunakan representasi visual atau simulasi.
- c. Meningkatkan partisipasi aktif yang dapat memicu keterlibatan siswa dalam proses belajar, baik secara individual maupun kelompok.

<sup>23</sup> Arief Miftah, Sofrayani, *Media Teknologi Pembelajaran*. (Jakarta; Literasi Nusantara, 2022). hal 8

<sup>24</sup> Hasan Muhammad, dkk. *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta; Tahta Media Grup, 2021). hal.13

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- d. Mengakomodasi perbedaan gaya belajar yang berbeda, dan penggunaan media yang beragam dapat memenuhi kebutuhan belajar visual, auditori, maupun kinestetik.
2. Pembagian Media Pembelajaran
- a. Media Visual adalah media yang mengkomunikasikannya antara fakta dan data yang berupa gagasan atau kata-kata verbal dengan gambar, seperti poster, kartun, dan komik. Contoh media visual meliputi gambar, grafik, diagram, foto, dan video. Media ini membantu siswa memahami informasi melalui penglihatan.
- Pemilihan media visual harus memperhatikan beberapa hal, antara lain:<sup>25</sup>
- 1) Media yang dipilih hendaknya bisa digunakan sesuai fungsinya.
  - 2) Media yang dipilih hendaknya selalu disesuaikan dengan kemampuan dan daya nalar siswa
  - 3) Media yang digunakan hendaknya bisa digunakan sesuai fungsinya
  - 4) Media yang dipilih hendaknya memang tersedia, artinya alat/bahannya memang tersedia, baik dilihat dari waktu untuk mempersiapkan maupun untuk mempergunakannya
  - 5) Media yang dipilih hendaknya disenangi oleh guru dan anak

<sup>25</sup> Desi Noviana, dkk. "Pemanfaatan Media Visual Dalam Pembelajaran Di Tk Negeri Pembina Pontianak Selatan", *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)* Vol.7 No.(7), 2018. hal 2

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

6) Persiapan dan penggunaan media hendaknya disesuaikan dengan biaya yang tersedia

7) Kondisi fisik lingkungan kelas harus mendukung.

- b. Media Audio menggunakan suara sebagai alat untuk menyampaikan materi, seperti rekaman suara, podcast, atau alat bantu mendengarkan. Penggunaan pembelajaran media audio memberikan pengalaman kepada anak untuk mengenal hal yang ada disekitarnya melalui suara/bunyi.<sup>26</sup>

Anak-anak juga dapat termotivasi oleh media audio, baik dari dalam maupun dari luar. Motivasi intrinsik dapat berupa dorongan untuk berhasil di sekolah, serta aspirasi dan tujuan untuk masa depan. Sedangkan motivasi ekstrinsik merupakan pemberian penghargaan kepada siswa dan menyediakan kegiatan belajar yang menarik dan tidak membosankan.

- c. Media Audiovisual: Kombinasi antara gambar dan suara, seperti dalam film atau video. Media ini efektif dalam menyampaikan informasi secara komprehensif dan menarik.

Terdapat 2 tujuan dari media audio Visual<sup>27</sup> yaitu :

- 1) Kognitif yaitu:

<sup>26</sup> Ifada Ayunda Sayyidatul, dkk. *Media Audio Dan Pembelajaran Bahasa Anak Usia Dini, Journal of Islamic Education for Early Childhood JIEEC*, Vol.1 No (1), 2020. hal 2

<sup>27</sup> Fitria Ayu, Cakrawala Dini, Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini , *Journal Pendidikan* Vol. 5 No (2), 2014. hal 60

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a) Dapat mengembangkan mitra kognitif yang menyangkut kemampuan mengenal kembali dan kemampuan memberikan rangsangan gerak dan serasi,
  - b) Dapat menunjukkan serangkaian gambar diam tanpa suara sebagai media foto dan film bingkai meskipun kurang ekominis.
  - c) Melalui media audio visual dapat pula diajarkan pengetahuan tentang hukumhukum dan prinsip – prinsip tertentu.
  - d) Media audio visual dapat digunakan untuk menunjukan contoh dan cara bersikap atau berbuat dalam suatu penampilan, khususnya yang menyangkut interaksi siswa.
- 2) Afektif,<sup>28</sup> yaitu
    - 1) Media audio visual merupakan media yang baik sekali untuk menyampaikan informasi dalam matra afektif.
    - 2) Dapat menggunakan efek dan teknik, media audio visual dapat menjadi media yang sangat baik dalam mempengaruhi sikap dan emosi. Untuk tujuan psikomotorik

---

<sup>28</sup> Nika Cahyati, Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Karakter Tanggung Jawab Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Golden Age Hamzanwadi University* Vol. 2 No(2), 2018, hal.78

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3) Media audio visual merupakan media yang tepat untuk memperlihatkan contoh ketrampilan yang menyangkut gerak.

4) Dengan alat ini dijelaskan, baik dengan cara memperlambat maupun mempercepat gerakan yang ditampilkan.

d. Interaktif ialah Media yang melibatkan siswa dalam proses belajar secara aktif, seperti aplikasi komputer, perangkat lunak edukasi, dan platform digital yang memungkinkan siswa berinteraksi dengan konten.

Penggunaan multimedia interaktif memiliki dampak yang besar pada seberapa baik anak-anak belajar bahasa daerah mereka. Hal ini karena multimedia interaktif untuk anak usia dini membantu meningkatkan pemahaman anak-anak dalam mempelajari bahasa daerah. Dalam pengajarannya, guru menggunakan metode demonstrasi untuk mengajar dengan multimedia interaktif ini. Sehingga dapat terjadi interaksi langsung di antara anak-anak melalui multimedia interaktif.<sup>29</sup>

### 3. Teori Pembelajaran dan Media

a. Teori Kognitif Multimedia. Teori ini menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika informasi disajikan secara visual dan verbal, sesuai dengan kemampuan kognitif manusia

<sup>29</sup> Hidayatu Munawaroh, Pembelajaran Bahasa Daerah Melalui Multimedia Interaktif Pada Anak Usia Dini, *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 6, No (5), 2022. hal.4061

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dalam memproses informasi melalui dua saluran berbeda (visual dan audio).

- b. Teori Pembelajaran Sosial Bandura berpendapat bahwa siswa dapat belajar dari pengamatan terhadap model dalam media, seperti video. Anak-anak meniru perilaku yang mereka lihat dalam media, yang berarti media pembelajaran dapat membantu membentuk perilaku positif.
- c. Teori Konstruktivisme. Teori ini dikemukakan oleh Piaget yaitu dalam media pembelajaran yang interaktif, dapat membantu siswa membangun pengetahuan mereka sendiri melalui eksplorasi dan manipulasi informasi.<sup>30</sup>

#### 4. Video Animasi

Media pembelajaran audiovisual mengacu pada penggunaan kombinasi media yang melibatkan aspek visual (gambar, animasi, video) dan audio (suara, musik, narasi) untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa dengan cara memanfaatkan dua saluran sensorik utama, yaitu pendengaran dan penglihatan. Dalam konteks pembelajaran menggunakan video animasi, informasi disampaikan secara dinamis melalui kombinasi gambar bergerak dan suara yang membantu

---

<sup>30</sup> Aghni Rizqi Ilyasa, Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi Functions And Types Of Learning Media In Accounting Learning, *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. XVI, No. (1), 2018, hal. 99.



#### **Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mempermudah siswa dalam memahami konsep abstrak atau kompleks.<sup>31</sup>

Video animasi adalah representasi grafis yang dihasilkan melalui teknik animasi (baik 2D maupun 3D), di mana gambar atau objek bergerak digunakan untuk menyampaikan cerita, ide, atau konsep. Dalam konteks pendidikan, video animasi dirancang secara khusus untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan cara yang menarik dan mudah dicerna. Animasi memvisualisasikan konsep yang mungkin sulit dipahami melalui teks atau gambar statis, seperti proses sains, sejarah, atau moralitas.

Beberapa kelemahan dan kelebihan animasi sebagai media pembelajaran. Kelebihannya, mencakup<sup>32</sup>

- a. media dapat digunakan berulang kali jika disimpan
- b. dinilai efektif dan menghemat waktu dalam penyampaian materi
- c. visualisasi dalam media animasi dapat menjadikan materi abstrak menjadi lebih konkret
- d. animasi dapat meningkatkan motivasi belajar dan rasa ingin tahu yang kuat pada peserta didik.

Kelemahannya, meliputi:

- a. membutuhkan software khusus untuk membuat animasi

<sup>31</sup> Anwariningsih Sri Huning dan Ahmad Khairul. *Media Pembelajaran Berbasis Animasi Menggunakan Video MakerFX*. (Jakarta : CV. Catur Berlian Media Tama, 2022). Hal.13

<sup>32</sup> Riadi Bambang dkk, *Media Animasi Berbasis Artificial Intelligence Teori dan Praktik*. Hal.79

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- b. membutuhkan keterampilan, kemampuan, dan kreativitas dalam merancang, mendesain, sampai mengaplikasikan media animasi
5. Elemen Kunci dalam Media Pembelajaran Audiovisual Menggunakan Video Animasi
- a. Visualisasi Dinamis: Animasi memudahkan representasi konsep-konsep yang tidak mudah ditangkap secara statis, seperti proses atau hubungan sebab-akibat. Visualisasi dinamis membantu memecah informasi kompleks menjadi potongan-potongan yang mudah dimengerti.
  - b. Narasi dan Suara: Suara latar, musik, atau narasi yang menyertai animasi dapat memberikan penjelasan lebih lanjut, membimbing perhatian siswa, dan menambah dimensi emosional terhadap materi yang dipelajari.
  - c. Interaksi: Beberapa video animasi modern menggunakan elemen interaktif, di mana siswa dapat berpartisipasi dalam pembelajaran melalui kuis atau tugas sederhana yang muncul selama video berlangsung.<sup>33</sup>

Keunggulan Video Animasi sebagai Media Pembelajaran antara lain:

- a. Mempermudah Pemahaman Konsep Abstrak<sup>34</sup>: Video animasi dapat menyederhanakan konsep yang sulit dipahami secara verbal saja. Contoh penggunaan animasi adalah dalam pelajaran sains, di

<sup>33</sup> Riadi Bambang, dkk. *Media Animasi Berbasis Artificial Intelligence: Teori & Praktik*, hal.80

<sup>34</sup> Afrilia Lirza, "Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas Iv Sekolah Dasar", *Jurnal Cakrawala Pendas*, Vol. 8 No. 3, Juli 2022. Hal 23

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mana video animasi dapat menunjukkan proses biologis atau kimia yang tidak bisa dilihat secara langsung.

- b. Meningkatkan Daya Tarik dan Motivasi Belajar: Video animasi, dengan warna cerah, karakter menarik, dan cerita yang seru, mampu membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar. Ini sangat efektif terutama untuk anak usia dini yang cenderung belajar lebih baik melalui visual dan audio.
- c. Meningkatkan Retensi Informasi: Menurut beberapa penelitian, siswa cenderung mengingat lebih baik materi yang disampaikan melalui media visual dibandingkan dengan teks atau ceramah verbal. Video animasi yang menarik dapat meningkatkan retensi informasi di otak siswa.
- d. Menyesuaikan dengan Berbagai Gaya Belajar: Video animasi dapat memenuhi kebutuhan berbagai gaya belajar, baik siswa yang lebih suka belajar secara visual, auditori, maupun kinestetik (dengan video interaktif).

## **B. Teori Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence*) dalam Pendidikan**

### 1. Konsep Dasar Kecerdasan Buatan

Kecerdasan buatan (AI) adalah cabang ilmu komputer yang berfokus pada pembuatan sistem atau mesin yang dapat melakukan tugas-tugas yang biasanya memerlukan kecerdasan manusia. Tugas-tugas ini termasuk pemecahan masalah, pengenalan pola, pengambilan keputusan, pemahaman bahasa alami, dan pembelajaran dari data atau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pengalaman.<sup>35</sup> Menurut McCarthy, salah satu pencetus istilah "Artificial Intelligence," AI didefinisikan sebagai "ilmu dan rekayasa menciptakan mesin cerdas." AI berusaha meniru kemampuan kognitif manusia seperti penalaran, pengenalan objek, pemrosesan bahasa, dan pembelajaran.

Tujuan Kecerdasan Buatan AI memiliki beberapa tujuan utama:

- 1) Automasi: Menciptakan mesin atau program yang dapat melakukan tugas-tugas yang sebelumnya memerlukan campur tangan manusia.
- 2) Pemecahan Masalah: Mengembangkan sistem yang mampu menganalisis dan memecahkan masalah secara efisien.
- 3) Keputusan: Menciptakan sistem yang dapat menganalisis informasi dan mengambil keputusan yang optimal atau mendekati optimal.
- 4) Pembelajaran Adaptif: Membuat sistem yang dapat belajar dari data atau pengalaman dan menyesuaikan tindakan atau hasil berdasarkan informasi baru.

## 2. Komponen Utama AI

- 1) Pembelajaran Mesin (*Machine Learning*)<sup>36</sup>: Salah satu cabang AI yang paling penting, machine learning (ML) memungkinkan komputer belajar dari data dan meningkatkan

<sup>35</sup> Gunawan, et al. *Pengembangan Media Pembelajaran Agama Islam Berbasis AI* (Bantul; K-Media, 2023). hal 15

<sup>36</sup> Riadi Bambang, dkk. *Media Animasi Berbasis Artificial Intelligence: Teori & Praktik*, hal.86

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

performanya tanpa pemrograman eksplisit. Algoritma ML dibagi menjadi tiga kategori utama:

- a) Pembelajaran Terawasi (*Supervised Learning*): Sistem belajar dari data yang sudah diberi label untuk memprediksi hasil masa depan.
  - b) Pembelajaran Tak Terawasi (*Unsupervised Learning*): Sistem menganalisis data yang tidak diberi label untuk menemukan pola atau struktur tersembunyi.
  - c) Pembelajaran Penguatan (*Reinforcement Learning*): Sistem belajar dari lingkungan melalui percobaan dan kesalahan, dengan tujuan memaksimalkan penghargaan.
- 2) Pemrosesan Bahasa Alami (*Natural Language Processing - NLP*): AI yang memungkinkan mesin memahami, menginterpretasi, dan menghasilkan bahasa manusia. NLP digunakan dalam aplikasi seperti chatbot, terjemahan otomatis, dan analisis sentimen.
  - 3) Pengenalan Pola (*Pattern Recognition*): Sistem yang dapat mengenali pola dalam data visual, audio, atau teks, seperti pengenalan wajah, suara, atau tulisan tangan.
  - 4) Sistem Pakar (*Expert Systems*): AI yang menggunakan basis pengetahuan khusus untuk membuat keputusan atau memecahkan masalah di bidang tertentu, misalnya di medis, keuangan, atau teknik.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5) Robotika Cerdas: Integrasi AI dengan robotika memungkinkan mesin untuk melakukan tindakan fisik secara otomatis dan adaptif, seperti dalam kendaraan otonom atau robot industri.<sup>37</sup>

Kecerdasan Buatan terbagi dalam beberapa pembagian, antara lain ;

- 1) AI Sempit (*Narrow AI*): AI yang dirancang untuk melakukan satu tugas atau fungsi spesifik, seperti pengenalan wajah atau permainan catur. Ini adalah jenis AI yang paling umum saat ini.
- 2) AI Umum (*General AI*)<sup>38</sup>: AI yang memiliki kemampuan untuk melakukan berbagai tugas intelektual yang dilakukan oleh manusia. Ini adalah tujuan jangka panjang dari penelitian AI, meskipun saat ini belum terwujud.
- 3) AI Super (*Superintelligence*): AI yang kemampuannya melampaui kecerdasan manusia dalam segala hal, termasuk kreativitas, pemecahan masalah, dan keterampilan sosial. Ini masih merupakan spekulasi dan bagian dari diskusi etis dalam bidang AI.

### 3. Peran Kecerdasan Buatan dalam pendidikan

Kecerdasan buatan atau AI (*Artificial Intelligence*) memiliki peran yang semakin penting dalam dunia pendidikan, membantu memperbaiki kualitas pembelajaran, meningkatkan efisiensi sistem

<sup>37</sup> Riadi Bambang, dkk. *Media Animasi Berbasis Artificial Intelligence: Teori & Praktik*, hal.88

<sup>38</sup> Ravizki Eka Nanda , “Artificial Intelligence Sebagai Subjek Hukum: Tinjauan Konseptual dan Tantangan Pengaturan di Indonesia”, *Jurnal Notaire*, Vol. 5 No (3) 2022. hal 360.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pendidikan, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih personal bagi siswa. Berikut adalah beberapa peran utama AI dalam pendidikan:<sup>39</sup>

1) Pembelajaran yang Dipersonalisasi (*Personalized Learning*)

AI memungkinkan terciptanya pengalaman belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan, kemampuan, dan preferensi setiap siswa. Dengan menganalisis data tentang kemajuan, gaya belajar, dan kesulitan yang dihadapi siswa, sistem berbasis AI dapat menyesuaikan materi pembelajaran, memberikan tantangan yang sesuai, dan mempercepat atau memperlambat pembelajaran sesuai kebutuhan individu. Ini membantu memastikan bahwa siswa belajar dengan cara yang paling efektif bagi mereka.

2) Bantuan Guru dan Pengajaran Otomatis

AI dapat membantu guru dengan melakukan tugas administratif, seperti penilaian otomatis, perencanaan pelajaran, dan pengelolaan kelas, sehingga guru dapat lebih fokus pada interaksi langsung dengan siswa. Selain itu, AI dapat memberikan umpan balik secara real-time kepada siswa tentang pekerjaan mereka.

3) Pembelajaran Berbasis Data (*Data-Driven Education*)

AI dapat menganalisis data dalam jumlah besar untuk mengidentifikasi tren dan pola dalam pembelajaran siswa. Ini memungkinkan para pendidik untuk membuat keputusan yang

---

<sup>39</sup> Karyadi Bambang, "Pemanfaatan kecerdasan Buatan Dalam Mendukung Pembelajaran Mandiri". *Jurnal Educate*, Vol. 8, No. (2), 2023 . hal 259

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

lebih cerdas tentang metode pengajaran, menyesuaikan kurikulum, dan bahkan mengidentifikasi siswa yang mungkin memerlukan perhatian lebih sebelum mereka jatuh terlalu jauh.

#### 4) Tutor Virtual dan Dukungan Belajar Otomatis

AI dapat berperan sebagai tutor virtual yang siap sedia membantu siswa memahami konsep yang sulit di luar waktu kelas. Tutor berbasis AI mampu memberikan penjelasan tambahan, latihan soal, dan umpan balik yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa.

#### 5) Pembelajaran Bahasa dan Terjemahan Otomatis

AI sangat efektif dalam membantu pembelajaran bahasa asing. Sistem pemrosesan bahasa alami (*Natural Language Processing*) dapat digunakan untuk memberikan latihan bahasa, mengoreksi tata bahasa, dan membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan bahasa asing mereka melalui percakapan interaktif atau aplikasi berbasis AI.

#### 6) Peningkatan Aksesibilitas Pendidikan

AI juga memainkan peran penting dalam membuat pendidikan lebih inklusif dan mudah diakses oleh siswa dengan kebutuhan khusus. Teknologi AI dapat membantu menciptakan alat-alat pembelajaran yang lebih inklusif, seperti sistem pembelajaran berbasis suara untuk siswa yang tunanetra atau teknologi teks-ke-suara (*text-to-speech*) bagi siswa dengan kesulitan membaca.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**7) Pembelajaran Jarak Jauh dan Kelas Virtual**

AI berperan penting dalam mendukung pembelajaran jarak jauh melalui platform daring yang menggunakan AI untuk mengelola interaksi siswa, menyesuaikan konten, serta memberikan umpan balik. AI juga membantu dalam pengelolaan kelas virtual dan pengawasan otomatis selama ujian online.

**8) Pemahaman dan Pemrosesan Bahasa Alami (*Natural Language Processing - NLP*)**

Teknologi AI yang menggunakan NLP memungkinkan siswa berinteraksi dengan komputer dalam bahasa alami. Hal ini membantu dalam aplikasi-aplikasi pembelajaran seperti chatbot atau asisten virtual yang mampu menjawab pertanyaan siswa, memberikan saran, dan bahkan menyediakan bimbingan karir.

**9) Gamifikasi Pembelajaran**

AI dapat digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar dengan gamifikasi, yakni penerapan elemen permainan dalam pembelajaran. AI dapat mempersonalisasi permainan pembelajaran sesuai dengan kemajuan siswa, mendorong keterlibatan yang lebih tinggi dan motivasi belajar.

**10) Pendidikan Berkelanjutan dan Pengembangan Profesional**

AI juga membantu pengembangan profesional bagi guru dan pendidik melalui analisis kinerja mengajar, pelatihan otomatis,

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dan pengembangan materi pembelajaran baru berdasarkan tren pendidikan terkini.

### C. Rancangan Video

1. Judul : *"Aisyah dan Langit Cerah: Allah Itu Satu"*

Tema : Keimanan

Durasi : 3 menit

Tujuan:

- 1) Memperkenalkan konsep Allah yang Esa kepada anak-anak dengan cara sederhana.
- 2) Mengajarkan pentingnya beribadah melalui aktivitas sehari-hari yang dekat dengan kehidupan anak.
- 3) Membantu anak-anak menanamkan rasa syukur kepada Allah atas nikmat yang diberikan.

Konsep Cerita (Karakter Manusia): Tokoh utama adalah Aisyah (5 tahun), yang penasaran tentang ciptaan di sekitarnya. Cerita menggunakan pendekatan dialog sederhana dengan latar visual yang penuh warna dan adegan yang mendukung pemahaman anak-anak tentang keimanan.

Alur Cerita:

- 1) Pembukaan:

- a) Adegan: Aisyah sedang bermain di taman rumah dengan adiknya, Ali. Mereka melihat burung-burung terbang, bunga-bunga yang mekar, dan mendengar suara angin.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b) Dialog: Aisyah bertanya, "Ali, siapa yang membuat burung bisa terbang?" Ali menjawab, "Aku tidak tahu, Kak Aisyah."

c) Mereka memutuskan untuk bertanya kepada ibu mereka.

## 2) Dialog dengan Ibu:

a. Adegan: Ibu sedang duduk di teras membaca buku. Aisyah dan Ali datang dengan rasa penasaran.

## b. Dialog:

Aisyah : "Bu, siapa yang menciptakan burung, bunga, dan angin?"

Ibu : "Semua itu diciptakan oleh Allah. Allah adalah Tuhan yang Esa. Dia yang menciptakan langit, bumi, dan kita semua."

Ali : "Apa itu Esa, Bu?"

Ibu : "Esa artinya Allah itu satu. Tidak ada yang seperti Dia. Dia yang memberi kita kehidupan dan semua keindahan ini."

c. Ilustrasi Visual: Ketika ibu menjelaskan, muncul animasi awan, matahari, dan kehidupan alam yang bergerak lembut.

## 3) Belajar Bersyukur dan Beribadah:

a. Adegan: Ibu mengajak Aisyah dan Ali melihat sekeliling.

## b. Dialog:

Ibu : "Lihat bunga ini, indah sekali, ya? Itu salah satu tanda cinta Allah kepada kita. Karena itu, kita harus bersyukur."

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Aisyah : "Bagaimana cara bersyukur, Bu?"

Ibu : "Kita bisa mengucapkan 'Alhamdulillah' dan beribadah kepada Allah, seperti salat dan berdoa."

## 4) Penutup :

a. Adegan: Malam tiba. Aisyah dan Ali sedang bersiap tidur.

## b. Dialog:

Aisyah : "Terima kasih, Bu. Sekarang aku tahu Allah adalah Tuhan yang menciptakan kita semua. Aku akan selalu ingat untuk bersyukur kepada-Nya."

Ibu : "Alhamdulillah. Ingatlah, Allah selalu menjaga kita, jadi jangan lupa berdoa sebelum tidur."

c. Adegan Penutup: Aisyah dan Ali menutup mata sambil tersenyum, dan visual menunjukkan bintang-bintang di langit sebagai tanda keagungan Allah.

2. Judul : "*Rukun Iman dan Ilmu Pengetahuan*"

Tema : Aspek Akal (Penciptaan)

Durasi : 3 menit

Tujuan:

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Menanamkan pemahaman tentang Rukun Iman secara sederhana kepada anak-anak.
2. Mengaitkan keimanan kepada Allah dengan penggunaan akal untuk memahami ciptaan-Nya.
3. Memberikan contoh perilaku baik yang sesuai dengan ajaran agama, seperti bersyukur, berbuat baik kepada sesama, dan menjaga lingkungan.

Konsep Cerita:

Tokoh utama, Aisyah dan adiknya Ali , belajar tentang Rukun Iman melalui percakapan dengan ayah mereka. Cerita akan dilengkapi dengan visual menarik dan penjelasan sederhana tentang iman kepada Allah, malaikat, kitab suci, dan hari akhir, serta bagaimana keimanan itu diterapkan dalam perilaku sehari-hari.

Alur Cerita:

1) Pembukaan :

- a) Adegan: Aisyah dan Ali sedang melihat langit malam di halaman rumah bersama ayah mereka. Langit penuh bintang membuat mereka penasaran.

b) Dialog:

Ali : "Ayah, siapa yang membuat bintang-bintang ini?"

Aisyah : "Dan kenapa bintang-bintang itu tidak jatuh, ya?"

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Ayah : "Bintang-bintang diciptakan oleh Allah.  
Allah yang Esa, Maha Kuasa, dan menjaga  
segalanya dengan sempurna."

c). Visual: Animasi bintang di langit malam dengan fokus pada keindahan dan keteraturan ciptaan Allah.

2) Penjelasan Rukun Iman:

Adegan: Ayah mengajak Aisyah dan Ali duduk di teras untuk bercerita.

Dialog:

Ayah : "Tahukah kalian tentang Rukun Iman?"

Aisyah : "Apa itu, Ayah?"

Ayah : "Rukun Iman ada enam:

Iman kepada Allah.

Iman kepada malaikat.

Iman kepada kitab-kitab Allah.

Iman kepada nabi-nabi Allah.

Iman kepada hari akhir.

Iman kepada takdir, baik dan buruk."

Visual: Animasi setiap poin Rukun Iman dengan ilustrasi sederhana, seperti bumi untuk iman kepada Allah, kitab suci untuk iman kepada kitab-kitab, dan malaikat bersayap putih untuk iman kepada malaikat.

3) Contoh Penerapan dalam Kehidupan Sehari-hari:

Adegan 1:

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dialog:

Ayah: "Kalian tahu, iman kepada Allah artinya kita percaya bahwa Allah menciptakan dan mengatur segalanya. Jadi, kita harus bersyukur dengan menjaga ciptaan-Nya, seperti tidak membuang sampah sembarangan."

Ayah: "Iman kepada malaikat artinya kita percaya ada malaikat yang selalu mencatat perbuatan kita. Maka, kita harus berbuat baik, seperti membantu teman yang kesulitan."

**4) Penutup :**

Adegan: Malam semakin larut, Aisyah dan Ali bersiap tidur.

Dialog:

Aisyah : "Ayah, aku senang belajar tentang Rukun Iman. Sekarang aku tahu kenapa kita harus bersyukur dan berbuat baik."

Ayah : "Alhamdulillah. Ingatlah, iman kepada Allah membuat kita menjadi anak yang baik dan menjaga dunia ini dengan bijak."

- e. Visual: Aisyah dan Ali tidur dengan senyum, sementara bintang-bintang di langit malam tetap bersinar.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Judul : "Belajar Sopan Santun"
- Tema : Aspek Sosial (Kehormatan)
- Durasi : 1-3 menit

Tujuan:

1. Mengajarkan pentingnya ketaatan kepada orang tua dan guru.
2. Menanamkan nilai sopan santun dalam kehidupan sehari-hari, seperti berbicara sopan, meminta izin, dan menghormati orang lain.
3. Memberikan contoh nyata perilaku baik yang dapat diterapkan oleh anak-anak.

Konsep Cerita:

Aisyah adalah anak yang ceria, tetapi kadang lupa untuk berbicara dengan sopan dan meminta izin. Suatu hari, ia belajar dari pengalaman di rumah dan sekolah tentang pentingnya sopan santun, meminta izin, dan berbicara dengan bahasa yang baik.

Alur Cerita:

Pembukaan :

Adegan: Aisyah bermain di ruang tamu dengan mainannya. Ia melihat ponsel ibunya di atas meja dan langsung memainkannya tanpa izin.

Dialog:

Aisyah : "Hmm, main game sebentar saja."

Ibunya datang dan berkata

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Ibu : "Aisyah, kamu harus meminta izin dulu sebelum menggunakan barang milik orang lain, termasuk milik Ibu."

Aisyah : "Oh, iya, Bu. Maaf, aku lupa."

Visual: Aisyah mengangguk dengan rasa bersalah, dan ibunya tersenyum sambil mengajarkan pentingnya meminta izin.

Di Sekolah :

Adegan: Di sekolah, Aisyah berbicara dengan teman-temannya di kelas, tetapi menggunakan nada suara yang terlalu keras. Guru, Bu Rahma, melihat ini.

Dialog:

Bu Rahma : "Aisyah, saat berbicara dengan teman atau guru, gunakan bahasa yang sopan dan suara yang lembut agar orang lain merasa nyaman."

Aisyah : "Oh, maaf, Bu Rahma. Aku akan berbicara lebih pelan dan sopan."

Adegan selanjutnya: Temannya, nurul, meminta bantuan Aisyah untuk meminjam penghapus. Nurul berkata dengan sopan, "Aisyah, bolehkah aku meminjam penghapusmu?"

Aisyah tersenyum dan menjawab, "Tentu saja, nurul. Ini dia."

Visual: Aisyah belajar meniru perilaku sopan Nurul, dengan animasi yang menunjukkan sikap santun di antara teman-temannya.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Belajar di Rumah :**

Adegan: Aisyah sedang ingin bermain di luar rumah, tetapi ia ingat untuk meminta izin kepada ayahnya terlebih dahulu.

Dialog:

Aisyah : "Ayah, bolehkah aku bermain di halaman sebentar?"

Ayah : "Tentu saja, Aisyah. Terima kasih sudah meminta izin terlebih dahulu. Jangan lupa pakai sandal, ya."

Adegan selanjutnya: Saat makan malam, Aisyah membantu ibu menyiapkan meja makan tanpa diminta.

Dialog:

Ibu : "Terima kasih, Aisyah. Anak yang sopan dan taat kepada orang tua akan selalu disayang Allah."

Visual: Aisyah tersenyum bahagia saat melihat keluarganya senang dengan sikapnya.

Penutup :

Adegan: Aisyah merenungkan pelajaran hari itu sebelum tidur. Ia berbicara kepada ibunya.

Dialog:

Aisyah : "Bu, aku senang belajar untuk lebih sopan dan menghormati orang lain. Besok aku akan terus



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

berlatih meminta izin dan berbicara dengan baik."

Ibu : "Bagus sekali, Aisyah. Sopan santun adalah tanda anak yang baik dan disayangi Allah."

Visual: Aisyah tidur dengan senyum, dan visual malam yang damai di rumah.

4. Judul :" Menjaga Kebersihan dan Akhlak yang Baik"

Tema : Aspek Jasmani (Perilaku)

Durasi : 1-3 menit

Tujuan:

1. Mengajarkan pentingnya menjaga kebersihan jasmani, seperti mencuci tangan sebelum makan.
2. Menanamkan perilaku tidak berkata kasar dalam berinteraksi.
3. Mengajarkan tanggung jawab, seperti merapikan mainan atau barang setelah digunakan.
4. Menyampaikan pesan melalui cerita yang mengalir secara alami dengan latar yang saling terhubung.

Konsep Cerita:

**UIN SUSKA RIAU**

Aisyah belajar menjaga kebersihan dan akhlak baik melalui pengalaman di rumah bersama keluarganya. Cerita berfokus pada keseharian yang alami, mulai dari waktu makan, bermain, hingga menjelang tidur, untuk menunjukkan integrasi nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Alur Cerita:

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1) Pembukaan di Ruang Makan :

- a) Adegan: Aisyah Ali, sedang bermain di ruang tamu. Ibu memanggil mereka untuk makan siang.

b) Dialog:

Ibu : "Aisyah, Ali, ayo makan siang! Tapi jangan lupa cuci tangan dulu, ya."

Ali : "Kenapa harus cuci tangan, Bu? Kan tangan kita tidak kotor."

Ibu : "Mencuci tangan membantu membersihkan kuman yang tidak terlihat agar kita tetap sehat."

- c) Visual: Aisyah dan Ali mencuci tangan di wastafel dengan sabun. Animasi menunjukkan air mengalir dan tangan yang bersih.

2) Waktu Bermain di Kamar :

- a) Adegan: Aisyah dan Ali bermain dengan mainan di kamar mereka. Ketika selesai, Ali bergegas keluar tanpa membereskan mainannya. Aisyah mencoba mengingatkannya.

b) Dialog:

Aisyah : "Ali, mainan kita harus dirapikan lagi supaya kamar tetap bersih dan rapi."  
Ucap aisyah marah

Ali : "Tapi aku ingin bermain di luar, dan bisakah kamu menurunkan nada bicaramu. Tidak baik berbicara kasar."

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Aisyah : "maafkan aku sedang emosi, tapi merapikan mainan adalah tanggung jawab kita. Kalau kamar bersih, kita juga lebih nyaman bermain lagi nanti."

c) Visual: Animasi menunjukkan Aisyah dan Ali merapikan mainan bersama sambil tertawa.

3) Malam Hari di Ruang Keluarga:

a) Adegan: Sebelum tidur, keluarga berkumpul di ruang keluarga. Ibu memuji Aisyah dan Ali atas sikap mereka hari ini.

Ibu : "Aisyah, Ali, kalian hari ini sudah belajar banyak hal baik. Mencuci tangan sebelum makan, berbicara dengan sopan, dan merapikan mainan adalah akhlak yang disukai Allah."

Ibu : "Kalian hebat! Kalau kita menjaga kebersihan dan berperilaku baik setiap hari, kita akan jadi anak yang sehat dan disayangi banyak orang."

b) Visual: Aisyah dan Ali tersenyum bahagia, memeluk orang tua mereka, lalu bersiap tidur.

#### **D. Proses Pembuatan Video Animasi Menggunakan AI (Artificial Intelligence)**

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan atau AI (*Artificial Intelligence*) telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

bidang, termasuk industri kreatif dan produksi video. AI memungkinkan otomatisasi berbagai tahapan dalam pembuatan video, mulai dari penulisan skrip, pengeditan, hingga rendering akhir. Proses ini tidak hanya mempercepat produksi tetapi juga mengurangi kebutuhan akan keterampilan teknis yang tinggi dalam pengeditan video.

Proses pembuatan video menggunakan AI dapat dibagi menjadi beberapa tahap utama:

- a. Perencanaan dan Penulisan Naskah

Pada tahap ini, AI dapat digunakan untuk membantu dalam pembuatan skrip berdasarkan input berupa topik atau kata kunci tertentu. Model bahasa berbasis AI seperti GPT dapat menghasilkan teks yang sesuai dengan kebutuhan konten video, termasuk dialog dan narasi. Namun tetap perlu pembahasan lebih lanjut apakah naskah yang diberikan sudah sesuai atau tidak dengan kurikulum dan materi yang akan diberikan.

- b. Generasi Gambar

Dalam proses ini, AI dapat digunakan untuk membuat ilustrasi, animasi, atau bahkan karakter virtual. Teknologi seperti Generative Adversarial Networks (GANs) dan text-to-image models memungkinkan penciptaan gambar yang realistik sesuai dengan kebutuhan video. Dalam proses ini penulis menggunakan GPT 4-0 untuk menghasilkan gambar, namun masih banyak AI yang menyediakan Text-to-Image seperti Canva.Com ataupun Leonardo.AI

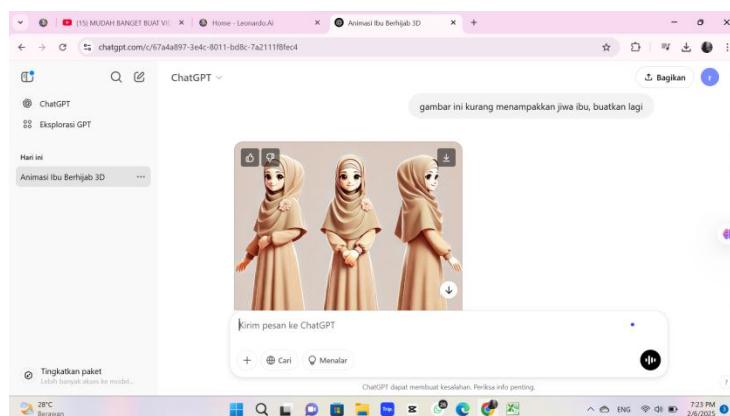


## © Hak cipta milik UIN Suska Riau

## State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

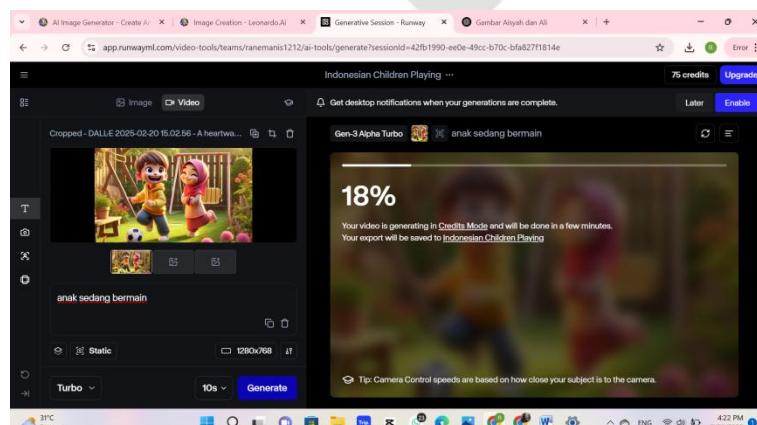
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 2. 1 : ChatGPT

### c. Generasi Gambar ke Animasi

Setelah mendapatkan gambar yang diinginkan, maka langkah selanjutnya adalah mengubah gambar menjadi animasi yang bergerak. Dalam proses ini banyak website dan aplikasi yang menawarkan hal tersebut, seperti hal ini penulis mengandalkan beberapa AI seperti runawayml.ai, capcut.com, dan pixverse.ai. perlu diingat dalam pembuatan Image-to-Video ini semuanya memberikan pelayanan gratis namun terbatas, jika untuk penggunaan jangka panjang maka kita diberikan tawaran untuk menggunakan premium.



Gambar 2. 2 : RunAway ML

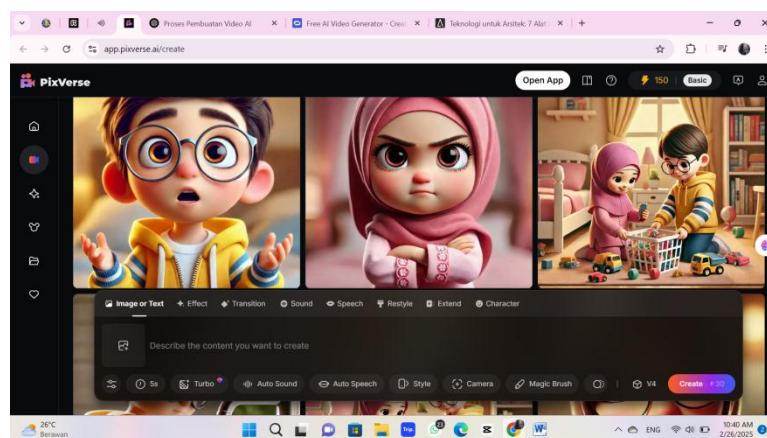


## © Hak cipta milik UIN Suska Riau

## State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 2. 3 : PixVerse.ai

### d. Perekaman dan Pemrosesan Suara

AI juga berperan dalam sintesis suara melalui teknologi text-to-speech (TTS). Dengan model suara sintetis, AI dapat menggantikan narator manusia dan menghasilkan audio berkualitas tinggi dengan berbagai pilihan intonasi dan aksen. Dalam proses gererasi gambar ke animasi sebenarnya juga menawarkan animasi with speech, namun kita bisa memilih untuk menambahkan suara kemudian dengan menggunakan AI seperti Capcut.com

### e. Pengeditan dan Penyusunan Video

Setelah semua elemen tersedia, AI dapat mengotomatiskan proses penyuntingan video dengan menyesuaikan transisi, efek visual, serta pemotongan klip yang sesuai dengan alur cerita. Beberapa platform AI seperti Adobe Sensei, Runway ML, dan Synthesia, dan CapCut memungkinkan proses ini dilakukan secara lebih efisien.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**f. Rendering dan Publikasi**

Tahap akhir dalam produksi video dengan AI adalah proses rendering.

AI dapat mengoptimalkan kecepatan rendering dengan menyesuaikan resolusi, bitrate, dan format file agar sesuai dengan platform yang dituju. Setelah rendering selesai, video dapat langsung diunggah ke berbagai media sosial atau platform streaming secara otomatis.

**E. Aspek Perkembangan Anak Usia Dini**

Aspek perkembangan anak usia dini mengacu pada berbagai domain atau area pertumbuhan yang menjadi dasar pembentukan karakter, keterampilan, dan potensi anak. Pada masa usia dini, yaitu periode 0-6 tahun, anak berada dalam fase emas perkembangan yang sangat menentukan kemampuan mereka di masa depan. Aspek-aspek perkembangan ini saling berkaitan dan mencakup kemampuan fisik, intelektual, sosial, emosional, bahasa, serta moral dan agama.

Anak usia dini belajar melalui pengalaman langsung dengan lingkungan, baik di rumah, sekolah, maupun komunitas. Aspek perkembangan anak usia dini mencakup berbagai domain yang saling terkait dan berperan penting dalam pertumbuhan serta pembentukan karakter anak. Berikut adalah aspek-aspek utama perkembangan anak usia dini:

**a. Perkembangan Fisik**

- 1) Motorik Kasar: Kemampuan yang melibatkan gerakan tubuh besar, seperti berlari, melompat, dan menyeimbangkan diri.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 2) Motorik Halus: Kemampuan yang melibatkan koordinasi tangan dan mata, seperti menggambar, menulis, dan memegang benda kecil.
- 3) Kesehatan dan Kebugaran: Kondisi fisik anak, termasuk gizi, pertumbuhan tubuh, dan daya tahan tubuh.
- b. Perkembangan Kognitif
  - 1) Pemecahan Masalah: Kemampuan anak untuk berpikir logis dan mencari solusi terhadap masalah sederhana.
  - 2) Daya Ingat: Kemampuan menyimpan dan mengingat informasi yang telah dipelajari.
  - 3) Konsep Dasar: Mengenali angka, warna, bentuk, dan huruf.
  - 4) Kreativitas: Kemampuan menciptakan ide baru dan imajinasii dalam bermain atau belajar.
- c. Perkembangan Bahasa
  - 1) Kemampuan Reseptif: Memahami kata-kata, instruksi, atau cerita yang disampaikan oleh orang lain.
  - 2) Kemampuan Ekspresif: Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan kebutuhan melalui bahasa verbal maupun nonverbal.
  - 3) Perkembangan Literasi Awal: Mengenali huruf, kata, dan memahami konsep dasar membaca dan menulis.
- d. Perkembangan Sosial dan Emosional
  - 1) Interaksi Sosial: Kemampuan anak untuk berkomunikasi, bermain, dan bekerja sama dengan teman sebaya maupun orang dewasa.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- e. Perkembangan Moral dan Agama**
- 1) Nilai-Nilai Dasar: Memahami konsep sederhana tentang baik dan buruk, serta menghormati aturan.
  - 2) Keimanan: Mengenal ajaran agama, seperti berdoa, bersyukur, atau mengikuti aktivitas ibadah.
  - 3) Etika dan Karakter: Mengembangkan sikap sopan santun, tanggung jawab, dan kejujuran.
- f. Perkembangan Seni dan Kreativitas**
- 1) Ekspresi Seni: Mengenal dan mengekspresikan diri melalui seni seperti menggambar, bernyanyi, atau menari.
  - 2) Imajinasi: Kemampuan menciptakan cerita atau ide melalui permainan simbolik atau seni kreatif.

**F. Aspek Agama dan Moral Usia 5-6 Tahun**

Pendidikan adalah fondasi yang sangat penting dalam perkembangan anak, terutama pada usia dini, yang merupakan periode krusial dalam membentuk karakter dan kepribadian mereka. Di dalam konteks ini, pendidikan agama dan pendidikan moral menjadi dua aspek yang saling

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

melengkapi dan berperan vital dalam membimbing anak untuk tumbuh menjadi individu yang baik, beretika, dan memiliki integritas.<sup>40</sup>

Pendidikan agama adalah proses pembelajaran yang berfokus pada pengenalan dan pemahaman ajaran agama yang dianut, serta nilai-nilai spiritual yang terkandung di dalamnya. Tujuan utamanya adalah membantu anak memahami dan menghayati keyakinan agama mereka serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dalam praktiknya, pendidikan agama dapat dimulai dengan memperkenalkan anak pada konsep-konsep dasar keyakinan, seperti keberadaan Tuhan dan ajaran-ajaran dari teks suci. Misalnya, melalui cerita-cerita dari kitab suci, anak diajak memahami nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, seperti kasih sayang, keadilan, dan pentingnya membantu sesama. Cerita-cerita ini tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga membangun rasa cinta dan kedekatan anak terhadap ajaran agama.

Metode pengajaran dalam pendidikan agama dapat bervariasi. Pembelajaran teoretis yang melibatkan ceramah, diskusi, dan pembacaan buku dapat digunakan untuk menyampaikan ajaran agama dengan cara yang sistematis.<sup>41</sup> Sudah banyak tokoh-tokoh Muslim terdahulu, seperti Nabi dan Lukmanul-Hakim, yang membahas tentang mendidik anak dan menanamkan nilai-nilai moral dan agama kepada mereka. Menurut

<sup>40</sup> Safitri, N., Kuswanto, C. W., & Alamsyah, Y. A. "Metode penanaman nilai-nilai agama dan moral anak usia dini". *Journal of Early Childhood Education (JECE)*, Vol, 1No (2), 2019. hal 29-44.

<sup>41</sup> Supriyanto, D. "Perkembangan Nilai Agama dan Moral Anak dan Pendidikan Keagamaan Orangtua." *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, Vol. 2No. (2), 2015. hal 66-75.



#### **Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lukman, anak-anak harus disayangi dan dididik sesuai dengan tingkatan usia dan development task-nya.<sup>42</sup> Selain itu, pembelajaran melalui contoh dari tokoh agama atau figur inspiratif dapat memberikan pengaruh positif dan motivasi bagi anak untuk meneladani perilaku baik. Kegiatan kelompok, seperti kelas agama, juga dapat memperkuat pemahaman anak melalui interaksi dan diskusi dengan teman sebaya. Namun, pendidikan agama juga memiliki tantangan. Terkadang, ajaran yang berbeda dapat menimbulkan kebingungan, terutama jika ada perbedaan penafsiran di antara keluarga atau komunitas. Oleh karena itu, penting untuk menyampaikan ajaran dengan cara yang inklusif dan mempertimbangkan konteks sosial dan budaya anak. Selain itu, pendekatan yang terlalu kaku dapat menghambat kreativitas dan pemahaman anak, sehingga penting untuk menggunakan metode yang beragam dan menyenangkan.

Sementara itu, pendidikan moral berfokus pada pengajaran nilai-nilai etika dan norma-norma sosial yang membantu anak membedakan antara yang benar dan yang salah. Aspek ini sangat penting karena memberikan dasar bagi perkembangan karakter dan perilaku yang baik dalam konteks interaksi sosial.<sup>43</sup> Pendidikan moral dapat dimulai dengan memperkenalkan anak pada nilai-nilai dasar, seperti kejujuran, tanggung jawab, dan rasa hormat. Melalui pengajaran yang melibatkan cerita moral, anak diajak untuk merenungkan situasi yang berkaitan dengan nilai-nilai

<sup>42</sup> Madyawati Lilis, dkk. "Urgensi Nilai Agama pada Moral Anakin di Era Society 5.0". *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*. Vol. 18 (No.2), 2022. Hal. 135

<sup>43</sup> Nurjanah, S. "Perkembangan nilai agama dan moral (STTPA Tercapai)". *Paramurobi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 2018. hal 43-59.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ini. Misalnya, sebuah cerita tentang anak yang berbagi mainan dengan temannya dapat mengajarkan pentingnya berbagi dan empati. Diskusi mengenai cerita-cerita ini juga membantu anak untuk memahami konsekuensi dari tindakan mereka.

Praktik perilaku baik sangat penting dalam pendidikan moral. Kegiatan sosial, seperti membantu orang lain atau berpartisipasi dalam kegiatan sukarela, memberikan anak pengalaman langsung tentang pentingnya memberikan kontribusi positif kepada masyarakat.<sup>44</sup> Selain itu, melalui role playing, anak dapat berlatih mengambil keputusan dalam situasi tertentu, membantu mereka memahami perspektif orang lain dan menilai tindakan mereka sendiri. Pendekatan dalam pendidikan moral juga mencakup pembelajaran melalui teladan. Orang tua dan pengasuh berperan penting sebagai contoh dalam menerapkan nilai-nilai moral dalam kehidupan sehari-hari. Ketika anak melihat orang dewasa di sekitarnya berperilaku baik dan menunjukkan integritas, mereka cenderung meniru perilaku tersebut.

Namun, pendidikan moral juga menghadapi tantangan. Konteks budaya dan sosial dapat memengaruhi cara nilai-nilai tersebut diterima dan dipahami. Selain itu, pengaruh lingkungan sosial yang negatif dapat menghambat penerapan nilai-nilai yang telah diajarkan. Orang tua yang dapat mendidik anaknya seperti Rasulullah saw. Sangat sulit mewujudkan karakter yang bertipe seperti Rasulullah. Sekalipun

<sup>44</sup> Safitri, L. N. "Pengembangan nilai agama dan moral melalui metode bercerita pada anak". *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, Vol. 4. No. (1), 2019. hal 85-96.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

demikian dalam kondisi apapun sebagai umat Islam diusahakan agar mengikuti jejak Rasul sebagai orang tua panutan dalam Islam. Orang yang berkepribadian seperti Rasulullah saw. hendaknya dapat meneladani sifat Rasul, dengan selalu berkata benar, dan amanah, berkewajiban melaksanakan perintah Allah.<sup>45</sup> Oleh karena itu, penting untuk menciptakan lingkungan yang mendukung pendidikan moral dan melibatkan seluruh komunitas dalam proses ini.

***Table 2.1. STTPA PENDIS 1331 2021***

LINGKUP PERKEMBANGAN	TINGKAT PENCAPAIAN PERKEMBANGAN ANAK
	USIA 5–6 TAHUN
I. NILAI AGAMA DAN MORAL 1. QS Ali Imran: 19 2. QS Al A’raf: 180 3. QS. As Baqarah: 177 4. QS. Al Maidah: 100 5. QS. Adz Dzaariyaat: 56 6. QS. Al Kafirun: 6 7. QS. Al Ahzab: 21 8. Hadis : HR Al-Baihaqi dari Abu Hurairah Radhiyallahu ‘Anhu “Sesungguhnya aku diutus hanya untuk menyempurnakan kemuliaan akhlak.” 9. Hadis : HR. Bukhari, no. 8; Muslim, no. 16 Dari Abu ‘Abdurrahman ‘Abdullah bin ‘Umar bin AlKhattab radhiyallahu ‘anhuma, ia	1. Mengenal Islam sebagai agama yang dianut 2. Mengenal Allah melalui ciptaan-Nya 3. Mengenal minimal dua puluh (20) Asmaul Husna dengan artinya 4. Mengenal enam (6) Rukun Iman 5. Mengenal lima (5) Rukun Islam 6. Mengenal 10 nama Malaikat beserta tugasnya 7. Melakukan gerakan dan bacaan salat dengan urutan yang benar 8. Melafalkan adzan dan iqomah 9. Melafalkan minimal sepuluh (10) doa sehari-hari 10. Terbiasa berinfak dan bersedekah 11. Terbiasa mengucapkan kalimat thayyibah

<sup>45</sup> Madyawati Lilis, dkk. "Urgensi Nilai Agama pada Moral Anak di Era Society 5.0". *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*. Vol. 18 No (2) 2022. Hal. 138

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<p>mengatakan bahwa ia mendengar Rasulullah shallallahu ‘alaihi wa sallam bersabda: “Islam dibangun di atas lima perkara: bersaksi bahwa tidak ada yang berhak disembah melainkan Allah dan bersaksi bahwa Muhammad adalah hamba dan utusan Allah; menunaikan shalat; menunaikan zakat; menunaikan haji ke Baitullah; dan berpuasa Ramadhan.”</p>	<p>12. Terbiasa menjaga kebersihan diri dan lingkungan</p> <p>13. Terbiasa berperilaku baik dan menghindari perilaku buruk</p> <p>14. Terbiasa mengucapkan dan menjawab salam</p> <p>15. Melafalkan minimal dua belas (10) surat pendek dalam Al Qur’ān</p> <p>16. Melafalkan minimal sepuluh (10) hadis beserta artinya</p> <p>17. Mengenal dua puluh lima (25) Nabi dan Rasul</p> <p>18. Mengenal agama lain</p> <p>19. Mengenal hari-hari besar agama</p> <p>20. Menghormati pemeluk agama lain</p>
---	--

**G. Penelitian Relevan**

1. Artikel jurnal berjudul "*Computer-Animated Videos in Education: A Comprehensive Review and Teacher Experiences from Animation Creation*" oleh Alexandros Kleftodimos yang diterbitkan oleh Digital : Journal International, memberikan tinjauan mendalam tentang penggunaan video animasi dalam pendidikan. Studi ini dibagi menjadi dua bagian utama: tinjauan literatur yang komprehensif mengenai efektivitas video animasi dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa, serta pengalaman guru dalam menciptakan konten animasi mereka sendiri. Dengan membahas berbagai alat perangkat lunak yang tersedia untuk pembuatan animasi dan tantangan yang dihadapi oleh guru, artikel ini memberikan wawasan berharga tentang potensi dan tantangan penggunaan video animasi dalam proses



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pembelajaran, serta menyerukan penelitian lebih lanjut mengenai dampak jangka panjang dari animasi yang dibuat oleh guru terhadap hasil belajar siswa.<sup>46</sup>

Persamaan dengan penelitian ini terletak pada fokus penggunaan media video animasi sebagai alat pembelajaran yang dinilai mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik. Namun, perbedaannya terletak pada subjek penelitiannya yaitu penelitian Kleftodimos menitikberatkan pada pengalaman guru dan siswa umum, bukan anak usia dini, serta tidak secara spesifik membahas aspek agama dan moral. Selain itu, metode yang digunakan berupa tinjauan literatur dan refleksi pengalaman, berbeda dengan pendekatan kuantitatif eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini.

2. Artikel kedua, dengan judul "*Artificial Intelligence* sebagai Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini" oleh Ade Suryani, dkk., mengkaji pemanfaatan kecerdasan buatan AI (*Artificial Intelligence*) dalam mendukung pembelajaran anak usia dini (PAUD).<sup>47</sup> Penelitian menggunakan metode kualitatif deskriptif untuk menganalisis artikel-artikel ilmiah, serta melibatkan pandangan guru, orang tua, dan anak. Hasilnya menunjukkan bahwa AI (*Artificial Intelligence*) efektif menciptakan pengalaman belajar yang personal, adaptif, dan

<sup>46</sup> Kleftodimos Alexandros. "Computer-Animated Videos in Education: A Comprehensive Review and Teacher Experiences from Animation Creation". *Digital*, 4, 2024. 613–647

<sup>47</sup> Suryani Ade, et all. "*Artificial Intelligence* sebagai Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini." *Ceria Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 13, No. 3, 2024

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

interaktif, di mana konten pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan individu anak. AI (*Artificial Intelligence*) juga dapat memberikan umpan balik secara real-time, mendukung pengembangan keterampilan sosial, serta meningkatkan motivasi belajar. AI dianggap sebagai alat potensial dalam meningkatkan efisiensi pembelajaran dan mempersiapkan anak menghadapi tantangan era digital.

Kesamaan pada penelitian ini, yaitu sama-sama meneliti penggunaan kecerdasan buatan AI (*Artificial Intelligence*) sebagai media pembelajaran di jenjang PAUD. Penelitian ini menunjukkan bahwa AI dapat menciptakan pembelajaran yang interaktif, personal, dan adaptif, serta memberikan umpan balik secara real-time kepada anak. Namun, perbedaannya adalah pada fokus kajian; penelitian Ade Suryani bersifat umum dan tidak secara khusus menyoroti aspek agama dan moral. Di samping itu, penelitian mereka menggunakan metode kualitatif deskriptif, sedangkan penelitian ini menggunakan eksperimen kuantitatif untuk mengukur pengaruh secara langsung terhadap perkembangan agama dan moral anak usia 5-6 tahun.

3. Jurnal ketiga dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran Digital Animasi dan Kepercayaan Diri terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Anak" karya Nur Qomariah Panjaitan, Elindra Yetti, dan Yuliani Nurani meneliti pengaruh penggunaan media animasi digital dan kepercayaan diri terhadap hasil belajar siswa kelas 2 SD pada

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Penelitian menggunakan metode eksperimen dengan desain treatment by level 2x2 pada 64 siswa yang dibagi menjadi kelompok eksperimen (menggunakan animasi) dan kelompok kontrol (menggunakan digital storytelling). Hasilnya menunjukkan bahwa media pembelajaran animasi lebih efektif dibandingkan media storytelling, terutama pada siswa dengan tingkat kepercayaan diri tinggi, karena animasi yang dinamis mampu meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman siswa. Interaksi antara kepercayaan diri dan media pembelajaran juga memengaruhi hasil belajar secara signifikan. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media animasi digital adalah alat yang efektif untuk membuat pembelajaran PAI lebih aktif, kreatif, dan menarik.<sup>48</sup>

Kesamaan dengan penelitian ini dalam hal penggunaan media animasi digital untuk pembelajaran agama. Penelitian mereka juga menunjukkan bahwa video animasi dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa, khususnya dalam Pendidikan Agama Islam (PAI). Namun, perbedaannya terletak pada subjek penelitian, yaitu anak kelas 2 SD, bukan anak usia dini. Penelitian mereka juga memasukkan variabel kepercayaan diri, sedangkan penelitian ini lebih terfokus pada pengaruh media AI terhadap aspek agama dan moral anak usia 5-6 tahun. Selain itu, desain eksperimen yang digunakan

<sup>48</sup> Panjaitan Nur Qomariah, Elindra Yetti, Yuliani Nuraini. Pengaruh Media Pembelajaran Digital Animasi dan Kepercayaan Diri terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 4 (20) 2020. 588-596

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

adalah treatment by level 2x2, berbeda dari desain eksperimen dan kontrol dua kelompok yang digunakan dalam penelitian ini.

4. Jurnal Keempat ini menyajikan penelitian yang mendalam mengenai efektivitas penanaman moral keagamaan pada anak usia dini melalui pendekatan berbasis animasi, dengan fokus khusus pada kisah Nabi Muhammad SAW sebagai konten utama. Penelitian ini dilaksanakan di KB Tunas Harapan PKK Talun Ngebel, melibatkan anak-anak usia dini sebagai subjek penelitian untuk mengeksplorasi bagaimana media animasi dapat berkontribusi dalam pengembangan nilai-nilai moral dan keagamaan. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif, yang menggabungkan teknik observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan analisis konten terhadap respon dan pemahaman moral anak-anak setelah mereka terlibat dalam aktivitas berbasis animasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman anak terhadap nilai-nilai moral dan keagamaan, serta respons positif yang ditunjukkan oleh anak-anak terhadap metode pembelajaran interaktif ini. Dengan demikian, jurnal ini tidak hanya memberikan kontribusi terhadap literatur akademik, tetapi juga menawarkan panduan praktis bagi pengembangan kurikulum pendidikan yang lebih efektif dalam menanamkan nilai-nilai moral dan keagamaan pada generasi muda.<sup>49</sup>

---

<sup>49</sup> Sumariati Wiwik, *et all.* "Penanaman Moral Keagamaan Anak Berbasis Animasi Kisah Nabi Muhammad SAW". *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 8,1 2024. hal 1-5

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Penelitian yang dilakukan di KB Tunas Harapan PKK Talun Ngebel meneliti efektivitas penanaman nilai moral keagamaan melalui media animasi yang berisi kisah Nabi Muhammad SAW. Penelitian ini memiliki kedekatan yang erat dengan fokus penelitian ini karena sama-sama membahas penanaman nilai agama dan moral pada anak usia dini melalui media animasi. Namun, perbedaan utamanya terletak pada teknologi yang digunakan: penelitian ini menggunakan media animasi berbasis kecerdasan buatan (AI), sedangkan penelitian di KB Talun Ngebel tidak melibatkan aspek AI. Selain itu, pendekatan yang digunakan adalah kualitatif dengan observasi dan wawancara, sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen untuk mengetahui pengaruh secara terukur terhadap perkembangan anak.

5. Penelitian Kelima ini mengembangkan media video pembelajaran tematik berbasis kearifan lokal untuk anak usia dini (5–6 tahun) di Kabupaten Tanah Datar dengan tujuan meningkatkan kualitas pembelajaran dan melestarikan budaya lokal. Dengan pendekatan Research and Development (R&D) menggunakan model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate), penelitian ini dimulai dengan analisis kebutuhan yang menemukan bahwa media pembelajaran yang digunakan pendidik masih kurang kreatif dan inovatif, serta belum memanfaatkan potensi budaya lokal sebagai materi pembelajaran. Materi yang dikembangkan mencakup tema budaya lokal seperti

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Istano Pagaruyung dan ikan bilih Danau Singkarak, yang dirancang untuk memperkenalkan anak pada nilai-nilai budaya dengan pendekatan yang menarik dan interaktif. Hasil uji validitas menunjukkan media ini sangat valid dengan skor rata-rata 83%, sementara uji praktikalitas menunjukkan respon guru sebesar 93% dan respon orang tua sebesar 84,71%, keduanya berada dalam kategori sangat praktis.<sup>50</sup> Selain itu, uji efektivitas menunjukkan bahwa media ini sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan anak terhadap materi pembelajaran. Media ini disebarluaskan melalui platform daring seperti YouTube, WhatsApp, dan media sosial lainnya, memungkinkan akses yang luas bagi pendidik dan orang tua. Video pembelajaran ini tidak hanya meningkatkan motivasi belajar anak tetapi juga menanamkan cinta terhadap budaya lokal sejak usia dini, sekaligus memanfaatkan teknologi sebagai sarana inovasi dalam pendidikan. Dengan pendekatan tematik yang sesuai dengan kurikulum 2013 dan prinsip pembelajaran anak usia dini, media ini berhasil menghadirkan pembelajaran yang relevan, bermakna, dan menyenangkan, serta memberikan kontribusi pada upaya pelestarian budaya lokal di era digital.

Kesamaan dengan penelitian ini adalah penggunaan video pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan anak usia dini, serta penerapan pendekatan yang inovatif dan interaktif sesuai dengan

<sup>50</sup> Suryana Dadan, Aini Hijriani. "Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini 5-6 Tahun Berbasis Kearifan Lokal." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 6 (2). 2022.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

prinsip pembelajaran PAUD. Namun, terdapat beberapa perbedaan penting. Fokus utama penelitian tersebut adalah pada pelestarian budaya lokal seperti Istano Pagaruyung dan ikan bilih Danau Singkarak, sedangkan penelitian ini lebih menekankan pada penguatan aspek agama dan moral anak usia 5-6 tahun. Selain itu, metode yang digunakan dalam penelitian Tanah Datar adalah Research and Development (R&D) dengan model 4D, bukan eksperimen kuantitatif seperti dalam penelitian ini. Penelitian ini juga menggunakan teknologi berbasis AI, sedangkan penelitian di Tanah Datar tidak menggunakan pendekatan kecerdasan buatan.

## **H. Konsep Operasional**

Konsep operasional merupakan suatu konsep yang dibentuk dan disusun secara sistematis berdasarkan teori-teori yang relevan dan digunakan untuk menjelaskan serta mendefinisikan variabel-variabel yang menjadi fokus utama dalam sebuah penelitian.<sup>51</sup> Dengan adanya konsep operasional, peneliti dapat merumuskan secara konkret bagaimana suatu variabel akan diukur atau diamati dalam konteks penelitian tertentu, sehingga tidak hanya bersifat teoritis namun juga dapat diimplementasikan dalam bentuk indikator yang jelas dan terukur.

---

<sup>51</sup> Burhan Burgin, *Metode Penelitian Kuantitaif*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2010), hal.57

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**a. Instrumen Penelitian untuk Guru*****Table 2. 2 Intrumen Penelitian untuk Guru***

NO	INDIKATOR	ITEM PERTANYAAN
1	Penyediaan Materi	a. Materi video animasi sesuai dengan kurikulum pembelajaran agama dan moral. b. Apakah video animasi berbasis AI menyediakan materi pembelajaran agama yang sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 5-6 tahun?
		a. Teknologi AI dalam video mampu memberikan respons sesuai kebutuhan belajar anak. b. Teknologi AI dalam video mampu memberikan respons sesuai kebutuhan belajar anak.
2	Interaktivitas Media	a. Video Animasi AI membantu meningkatkan efisiensi waktu dalam proses pembelajaran? b. Penggunaan media ini membantu guru menyampaikan materi dengan lebih mudah dan menyenangkan.
		a. anak dapat menjelaskan kembali konsep agama dan moral yang disampaikan dalam video animasi berbasis AI? b. anak dapat menjelaskan kembali konsep agama dan moral yang disampaikan dalam video animasi berbasis AI?
3	Efektivitas Media	a. Video animasi memiliki desain visual dan audio yang menarik perhatian anak. b. Media video animasi ini mampu menjaga fokus anak selama pembelajaran.
		a. Video animasi memiliki desain visual dan audio yang menarik perhatian anak. b. Media video animasi ini mampu menjaga fokus anak selama pembelajaran.
4	Peningkatan Pemahaman Anak	a. Video animasi memiliki desain visual dan audio yang menarik perhatian anak. b. Media video animasi ini mampu menjaga fokus anak selama pembelajaran.
		a. Video animasi memiliki desain visual dan audio yang menarik perhatian anak. b. Media video animasi ini mampu menjaga fokus anak selama pembelajaran.
5	Kualitas konten pembelajaran	a. Video animasi memiliki desain visual dan audio yang menarik perhatian anak. b. Media video animasi ini mampu menjaga fokus anak selama pembelajaran.
		a. Video animasi memiliki desain visual dan audio yang menarik perhatian anak. b. Media video animasi ini mampu menjaga fokus anak selama pembelajaran.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**b. Instrumen Penelitian untuk Peserta Didik***Table 2. 3 Intrumen Penelitian untuk Guru*

NO	INDIKATOR	ITEM PERNYATAAN
1	Aspek Keimanan	<p>a. anak memahami bahwa Allah adalah Tuhan yang Maha Esa dan tidak ada Tuhan selain-Nya</p> <p>b. Anak dapat mengungkapkan pemahaman tentangkewajiban beribadah kepada Allah, seperti sholat, doa, dan hadist sehari-hari.</p>
2	Aspek Akal (Pemahaman Aqidah)	<p>a. Anak dapat menyebutkan ajaran dasar akidah seperti Rukun Iman.</p> <p>b. Anak dapat memberikan contoh perilaku baik yang sesuai dengan ajaran agama.</p>
3	Aspek Sosial (Pemahaman mengenai ketaatan dan penghormatan)	<p>a. Anak menunjukkan sikap sopan kepada orang tua, guru, dan orang yang lebih tua.</p> <p>b. Anak menunjukkan rasa hormat dengan berbicara menggunakan bahasa yang sopan.</p> <p>c. Anak meminta izin sebelum menggunakan barang milik orang lain.</p>
4	Aspek Jasmani (Perilaku dan Akhlak)	<p>g. Anak menjaga kebersihan diri, seperti mencuci tangan sebelum makan.</p> <p>h. Anak tidak berkata kasar atau berperilaku agresif kepada orang lain.</p> <p>i. Anak menunjukkan tanggung jawab dalam tugas sederhana, seperti merapikan mainan setelah bermain.</p>

**I. Hipotesis**

Berdasarkan rumusan masalah dan hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dapat dirumuskan menjadi hipotesis alternative (Ha) dan hipotesis (Ho) sebagai berikut:

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Ha : Ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis AI tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan aspek agama dan moral anak usia 5-6 tahun di RA Al-Huda Sungai Tonang, Kecamatan Kampar Utara, Kabupaten Kampar
- Ho : Tidak terdapat Pengaruh/perbedaan pada aspek agama dan moral anak usia 5-6 tahun di RA Al-Huda Sungai Tonang.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

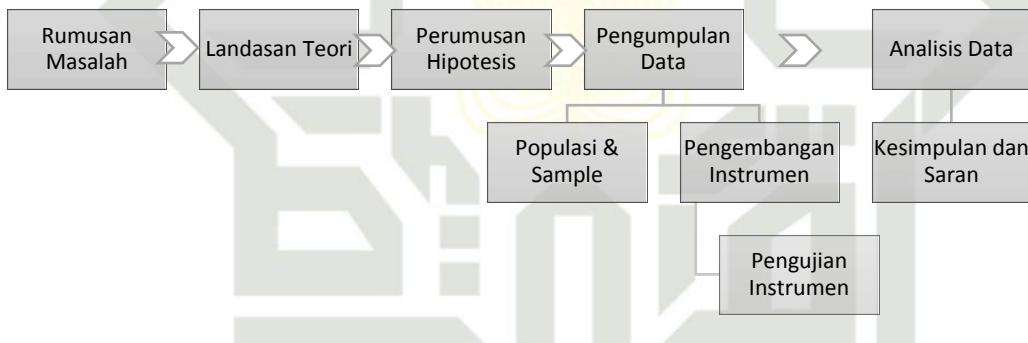
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif eksperimen. Metode eksperimen adalah sebuah metode penelitian kuantitaif digunakan terutama apabila penelitian ingin melakukan percobaan untuk mencari pengaruh variabel independen/treatment/perlakuan tertentu terhadap variabel dependen/hasil/output dalam kondisi terkendalikan.<sup>52</sup>



Gambar 3. 1 Prosedur Penelitian Kuantitatif

Pada penelitian ini, peneliti melakukan penelitian kuantitatif eksperimen desain penelitian Quasi Experimental Design. Dengan jenis model *Non Equivalent control Group Design*. Menurut Sugiyono, suatu metode penelitian yang digunakan untuk mengukur efek dari suatu perlakuan atau intervensi dengan membandingkan dua kelompok yang berbeda. Desain ini melibatkan pengukuran variabel sebelum dan setelah

<sup>52</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitaif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung:Alfabet, 2021), hal.126

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

perlakuan diberikan kepada kelompok eksperimen, sementara kelompok kontrol tidak menerima perlakuan tersebut.<sup>53</sup> Selanjutnya pada kegiatan observasi atau pengukuran dilakukan 2 kali, sebelum diberikan perlakuan (*post-test*). Pada desain ini terdapat pretest, sebelum diberi perlakuan dan posttest setelah diberi perlakuan. Dengan demikian antara keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

**Table 3.1. Two Group Pretest-Posstest Design**

Kelompok	Tes awal ( <i>Pretest</i> )	Perlakuan ( <i>Treatment</i> )	Tes Akhir ( <i>Posstest</i> )
KE1	O <sub>1</sub>	X <sub>1</sub>	O <sub>2</sub>
KE2	O <sub>3</sub>		O <sub>4</sub>

Sumber : Sugiono (2019:74)

Keterangan:

- O<sub>1</sub> : Observasi awal untuk mengukur aspek agama moral pada anak.
- O<sub>2</sub> : Observasi setelah perlakuan pada kelompok eksperimen
- X : Perlakuan berupa penggunaan media video animasi berbasis AI untuk kelompok eksperimen
- O<sub>3</sub> : Observasi awal pada kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan.
- O<sub>4</sub> : Observasi setelah tidak diberikan perlakuan pada kelompok kontrol

X adalah treatment yang akan diberikan dan akan dapat diketahui pengaruhnya dalam eksperimen. Pemberian treatment dapat berupa penggunaan model mengajar, metode mengajar, strategi mengajar, model penelitian, media mengajar, dan lain-lain. O<sub>1</sub> merupakan bentuk tes maupun observasi yang dilakukan sebelum treatment dilakukan,

<sup>53</sup> Prof. Dr. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Alfabeta,2022) Hlm. 110

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sedangkan  $O_2$  merupakan bentuk tes maupun bentuk observasi yang dilakukan sesudah treatment dilakukan.

Pengaruh treatment X dapat diketahui hasilnya dengan membandingkan antara  $O_1$  dan  $O_2$  dalam kondisi yang terkontrol. Dalam pretest-posttest penelitian ini menggunakan lembar observasi untuk mengetahui besarnya pengaruh variable independen (Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis AI (*Artificial Intelligence*) terhadap variabel dependen (Aspek Agama dan Moral Anak Usia 5-6 Tahun di RA AL-Huda Sungai Tonang).

### **B. Subjek dan Objek Penelitian**

Anak usia 5-6 tahun sebagai subjek penelitian di RA Al-Huda Sungai Tonang Kecamatan Kampar Utara Kabupaten Kampar. Sedangkan Objek pada penelitian ini yakni Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi berbasis AI (*Artificial Intelligence*) terhadap Peningkatan aspek Agama dan Moral pada anak Usia 5-6 tahun di RA AL-Huda Sungai Tonang Kecamatan Kampar Utara Kabupaten Kampar.

### **C. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di RA Al-Huda Sungai Tonang Kecamatan Kampar Utara Kabupaten Kampar, sedangkan waktu pelaksanaan dilakukan pada rentang bulan Februari 2025 sampai bulan April 2025.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## D. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia 5-6 tahun di RA Al-Huda dengan jumlah total anak yaitu 30 anak. Adapun Teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *Saturated Sampling* atau Sampling Jenuh. Sampling jenuh adalah teknik pengambilan sampel di mana seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel.<sup>54</sup>

Seluruh anak dijadikan sebagai sampel adalah karena jumlah populasi yang relatif kecil sehingga memungkinkan seluruhnya dijadikan sampel penelitian. Selain itu, seluruh anak berada dalam rentang usia yang sesuai dengan kriteria penelitian, yaitu usia 5–6 tahun, yang merupakan fase penting dalam perkembangan aspek agama dan moral. Dengan menjadikan seluruh populasi sebagai sampel, peneliti berharap memperoleh data yang lebih akurat dan representatif terhadap kondisi nyata di RA Al-Huda Sungai Tonang sehingga hasil penelitian menjadi lebih komprehensif.

## E. Teknik Pengumpulan Data

### 1. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan observasi yang digunakan pada penelitian ini adalah *Participant Observation*, dalam observasi ini penelitian terlibat dalam kegiatan sehari-hari dari subjek dan objek yang sedang diteliti yang akan digunakan sebagai sumber penelitian. Pada

---

<sup>54</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung: Alfabet,2021) Hlm.218

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

observasi ini, peneliti membantu pendidik dalam menyiapkan substansi atau materi video animasi yang akan diberikan, serta observasi-observasi yang akan dilakuakn secara terstruktur.

## **2. Tes**

Tes digunakan guna melihat indikator capaian yang sudah dicapai anak yang sesuai dengan instrument penelitian. Tes ini digunakan ketika awal sebelum menggunakan metode dan di akhir setelah menggunakan metode.

## **3. Dokumentasi**

Dokumentasi yang dikumpulkan pada penelitian ini berupa foto pada saat proses kegiatan di lokasi penelitian.

## **F. Teknik Analisis Data**

Menganalisis data adalah suatu proses mengolah dan menginterpretasi data dengan tujuan untuk mendudukkan berbagai informasi sesuai dengan fungsinya hingga memiliki makna dan arti yang jelas sesuai dengan tujuan penelitian. Teknik analisis data merupakan langkah penting dalam proses penelitian untuk menginterpretasikan data hasil pengumpulan sehingga dapat memberikan informasi yang bermakna sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian.

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data dilakukan melalui tahapan-tahapan sistematis yang bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Adapun penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen dan desain Nonequivalent Control Group

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Design, yaitu membandingkan hasil pretest dan posttest dari dua kelompok: kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan menggunakan media video animasi berbasis (AI) *Artificial Intelligence*, dan kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional. Adapun langkah-langkah teknik analisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

**a. Uji Statistik Deskriptif**

Uji statistik deskriptif bertujuan untuk mengetahui gambaran umum dari data yang diperoleh. Data yang dianalisis meliputi nilai pretest dan posttest dari aspek agama dan moral pada anak. Data ini diuraikan dalam bentuk rata-rata (mean), nilai minimum dan maksimum, serta standar deviasi. Dengan rumus rata-rata (mean):

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

$\bar{X}$  : Nilai rata-rata

$\Sigma X$  : Jumlah seluruh nilai

N : Jumlah sampel

**b. Uji Normalitas**

Uji normalitas data dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Dalam penelitian ini dengan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov, dengan kriteria kenormalan sebagai berikut:

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- f. Jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05 maka data berdistribusi normal
- g. Jika nilai signifikansi (Sig.) < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal

**c. Uji Homogenitas**

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians antar dua kelompok (kontrol dan eksperimen) adalah sama atau tidak. Pengujian ini menggunakan Levene's Test melalui bantuan SPSS. Kriteria pengambilan keputusan:

- 1) Jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05 maka data bersifat homogeny
- 2) Jika nilai signifikansi (Sig.) < 0,05 maka data bersifat tidak homogeny.

**d. Uji Paired Sample t-Test**

Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest dalam satu kelompok, baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Tujuan dari uji ini adalah melihat peningkatan hasil pembelajaran sebelum dan sesudah perlakuan diberikan. Rumus Paired Sample t-Test:

$$t = \frac{\bar{d}}{S_d / \sqrt{n}}$$

Keterangan:

$\bar{d}$  : Rata-rata selisih antara pretest dan posttest

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Sd : Simpangan baku dari selisih  
 n : Jumlah sampel

**e. Uji Independent Sample t-Test**

Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan antara dua kelompok yang tidak berpasangan, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, berdasarkan nilai posttest. Uji ini sangat penting untuk menguji efektivitas media video animasi berbasis Artificial Intelligence (AI) terhadap aspek agama dan moral anak. Rumus Independent Sample t-Test:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

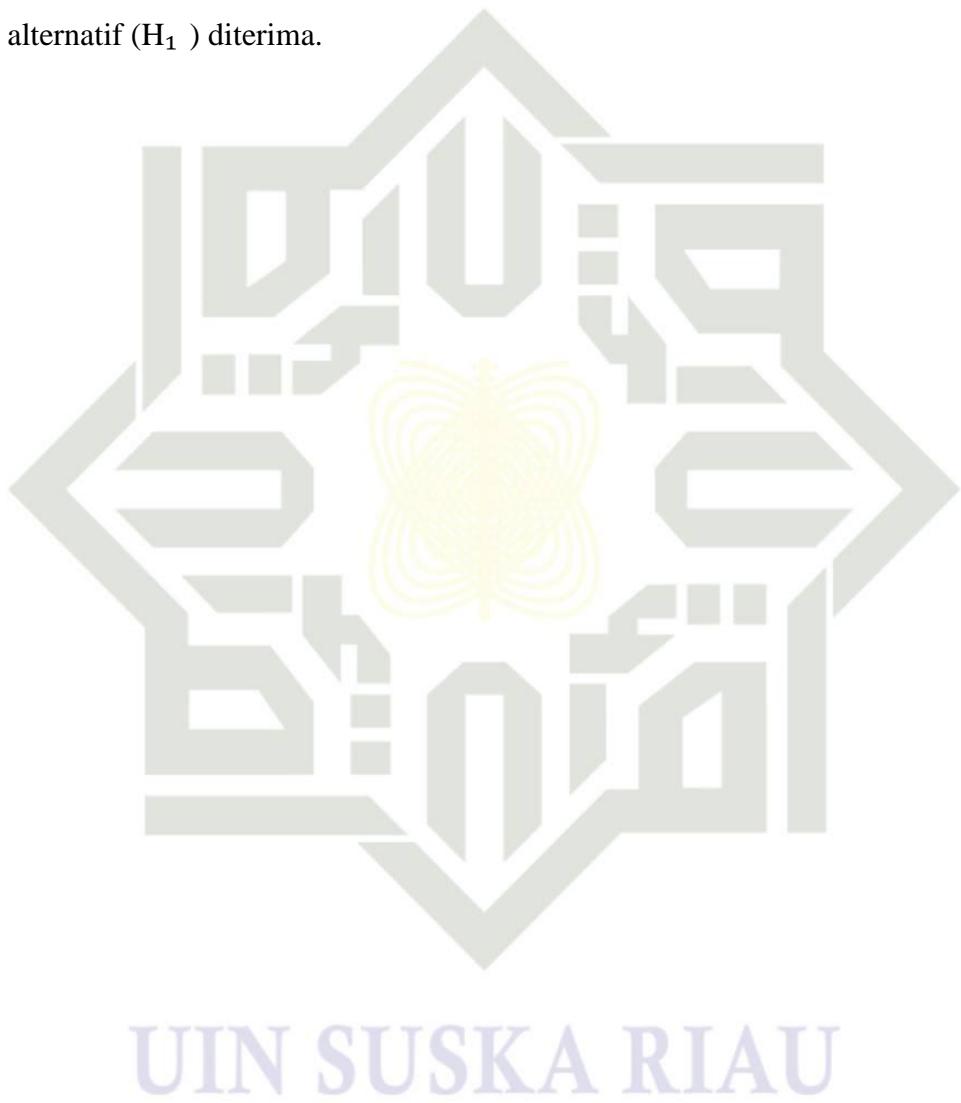
$\bar{X}_1$	:	Rata-rata	kelompok	eksperimen
$\bar{X}_2$	:	Rata-rata	kelompok	kontrol
$S_1^2$	:	Varians	kelompok	eksperimen
$S_2^2$	:	Varians	kelompok	kontrol
$n_1, n_2$		Jumlah sampel pada masing-masing kelompok		

Melalui serangkaian uji statistik tersebut, peneliti dapat menentukan apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media video animasi berbasis AI (*Artificial Intelligence*) terhadap peningkatan aspek agama dan moral anak

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

usia dini. Jika hasil t-test menunjukkan nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan yang mendukung efektivitas media tersebut dalam proses pembelajaran, dan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak serta hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**BAB V**  
**PENUTUP****A. Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dengan judul "*Pengaruh Media Video Animasi Berbasis Artificial Intelligence terhadap Aspek Agama dan Moral Anak Usia 5-6 Tahun di RA Alhuda Sungai Tonang Kecamatan Kampar Utara Kabupaten Kampar*", dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi berbasis AI (*Artificial Intelligence*) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman nilai agama dan moral pada anak usia dini. Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen dengan desain pre-test dan post-test pada dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yang masing-masing terdiri dari 15 anak. Kelompok eksperimen diberi perlakuan berupa penggunaan media video animasi berbasis AI sebanyak enam kali sesi treatment, sementara kelompok kontrol menggunakan media pembelajaran konvensional yang tidak menggunakan teknologi berbasis AI.

Hasil pre-test menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki tingkat perkembangan awal yang hampir sama, yang mengindikasikan bahwa kondisi awal kedua kelompok relatif setara sebelum diberikan perlakuan. Setelah enam kali pemberian perlakuan, hasil post-test pada kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan skor rata-rata meningkat dari 16,4 menjadi 37,6. Peningkatan ini terjadi secara bertahap, dimulai dari 57,5% pada sesi pertama hingga mencapai

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

97,5% pada sesi terakhir dan post-test. Hal ini menunjukkan bahwa media video animasi berbasis AI mampu meningkatkan pemahaman anak terhadap nilai-nilai agama dan moral secara progresif dan efektif.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa media video animasi berbasis AI memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap pengembangan aspek agama dan moral anak usia 5-6 tahun. Media ini terbukti tidak hanya meningkatkan hasil belajar anak secara kuantitatif, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini. Dengan demikian, media video animasi berbasis AI sangat direkomendasikan untuk digunakan sebagai alternatif inovatif dalam proses pembelajaran pendidikan agama Islam di lembaga pendidikan anak usia dini seperti RA Al-Huda Sungai Tonang. Penerapan media ini dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, memotivasi anak untuk lebih aktif dalam pembelajaran, dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap nilai-nilai agama dan moral yang penting bagi perkembangan karakter mereka.

**B. Saran**

1. Untuk Guru Diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti video animasi AI, sebagai alternatif dalam menyampaikan nilai-nilai agama dan moral kepada anak-anak usia dini secara lebih menyenangkan dan bermakna.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Untuk Lembaga RA Dapat mempertimbangkan pengembangan dan integrasi media pembelajaran berbasis AI dalam kurikulum lembaga, guna meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pada aspek penguatan karakter anak.
3. Untuk Peneliti Selanjutnya Disarankan untuk mengembangkan penelitian ini pada aspek perkembangan lainnya, seperti bahasa atau sosial emosional, dan menjangkau sampel yang lebih luas untuk mendapatkan hasil yang lebih general.

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afrilia Lirza, "Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas Iv Sekolah Dasar", *Jurnal Cakrawala Pendas*, Vol. 8 No. 3, (2022)
- Aghni Rizqi Ilyasa, "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi Functions And Types Of Learning Media In Accounting Learning" *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. XVI, No. 1, (2018)
- Ahdiat Adi, "Skor Daya Saing SDM Indonesia menurut IMD World Talent Ranking 2019 – 2023". *Databooks*, (2024)
- Ahmad Nawawi, "Pentingnya Pendidikan Nilai Moral bagi Generasi Penerus", *Insania Journal*, Vol.16 No.2, (2011)
- Anwariningsih Sri Huning dan Ahmad Khairul. *Media Pembelajaran Berbasis Animasi Menggunakan Video MakerFX*, Surakarta : CV. Catur Berlian Media Tama, 2022.
- Arief Miftah, Sofrayani, *Media Teknologi Pembelajaran*, Jakarta: Literasi Nusantara, 2022.
- Burhan Burgin, *Metode Penelitian Kuantitaif*, Jakarta: Prenada Media Group, 2010.
- Suci Noviana, dkk. "Pemanfaatan Media Visual Dalam Pembelajaran Di Tk Negeri Pembina Pontianak Selatan", *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)* Vol.7 No.7, (2018)
- Yudian Ibung, *Mengembangkan Nilai Moral pada Anak*, Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2009.
- Fitriya Ayu, Cakrawala Dini, "Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini" , *Journal Pendidikan* Vol. 5 No. 2, (2014)
- Frida Citra C, Soraya Rosna S. "Strategi Pengembangan Moral Agama Anak Pada Era Pandemi Di Pos Paud Pelita Mandiri Pagerejo", *Journal Sentra Cendekia* Vol 3, No. 2, (2022)
- Gunawan, dkk. *Pengembangan Media Pembelajaran Agama Islam Berbasis AI*, Bantul : K-Media, 2023.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Haka Nukhbatus Bidayati, Suhanda, “Pengembangan Komik Manga Biologi Berbasis Android Untuk Peserta Didik Kelas Xi Ditingkat Sma / Ma”, *Jurnal Teknologi* Vol 1, No. 1, (2018)

Hasan Muhammad, dkk. *Media Pembelajaran*, Yogyakarta : Tahta Media Grup, 2021.

Hasanah Uswatun, “Metode Pengembangan Moral Dan Disiplin Bagi Anak Usia Dini (Moral And Discipline Development Methods For Early Children)”, *Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak*, Vol. 02, No. 01, (2018)

Hidayatu Munawaroh,” Pembelajaran Bahasa Daerah Melalui Multimedia Interaktif Pada Anak Usia Dini”, *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 6, No. 5, (2022)

Hudi Ima, *et all.* ”Krisis Moral dan Etika pada Generasi Muda Indonesia”. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi*. Vol. 1 No. 2 (2024)

Ifada Ayunda Sayyidatul, dkk. ”Media Audio Dan Pembelajaran Bahasa Anak Usia Dini”, *Journal of Islamic Education for Early Childhood JIEC*, Vol.1 No.1, (2020)

Joseph Teguh Santoso, *Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence)*, Semarang; Yayasan Prima Agus Teknik, 2023.

Karyadi Bambang, ”Pemanfaatan kecerdasan Buatan Dalam Mendukung Pembelajaran Mandiri”. *Educate Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 8, No. 2, (2023)

Madyawati Lilis, *et all.* ”Urgensi Nilai Agama pada Moral Anak di Era Society 5.0”. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*. Vol. 18 No.2, (2022)

Mambu, Joupy G. Z. dkk, ”Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence (AI) Dalam Menghadapi Tantangan Mengajar Guru di Era Digital”. *Journal on Education* Vol 06, No. 01, (2023)

Mukhtar Nurkamelia, *et all.* *Perkembangan Moral & Agama Anak Usia Dini*, Yogyakarta: 2024.

Nika Cahyati, “Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Karakter Tanggung Jawab Anak Usia 5-6 Tahun”. *Jurnal Golden Age Hamzanwadi University* Vol. 2 No. 2, (2018)



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Novia Safitri, Cahniyo Wijaya Kuswanto, Yosep Aspat Alamsyah, "Metode Penanaman Nilai-Nilai Agama Dan Moral Anak Usia Dini", *Journal of Early Childhood Education*, Vol. 1 No. 2 (2022)

Nurjanah, S. "Perkembangan nilai agama dan moral (STTPA Tercapai)". *Paramurobi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*. Vol. 1, No. 1 (2018).

Panduan Praktis Canva AI

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, Bandung: Alfabeta,2022.

Puput Melati, "Hubungan Antara Perhatian Yang Diberikan Orang Tua Dengan Tingkat Perkembangan Moral Anak Usia Dini", *Kolokium Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, Vol 6 No. 1. (2018)

Purba, Romirio Torang. "Perkembangan Moral Menurut Kohlberg Dan Implementasinya Dalam Perspektif Kristen Terhadap Pendidikan Moral Anak Di Sekolah Dasar", *Aletheia Christian Educators Journal*, Vol 3 No. 1, (2022)

Rahmat Pupu Saeful, *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta Timur: Bumi Aksara, 2018.

Ravizki Eka Nanda, "Artificial Intelligence Sebagai Subjek Hukum: Tinjauan Konseptual dan Tantangan Pengaturan di Indonesia", *Jurnal Notaire*, Vol. 5 No. 3 (2022)

Rembangsupu Arif, et all. "Studi Yuridis Tentang Jenis Dan Jalur Pendidikan Di Indonesia". *Al-Afkar:Journal For Islamic Studies*, Vol. 5, No. 4, (2022)

Riadi Bambang, et all. *Media Animasi Berbasis Artificial Intelligence: Teori & Praktik*, Yogyakarta : Selat Media Partner, 2024.

Safitri, L. N. "Pengembangan nilai agama dan moral melalui metode bercerita pada anak". *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, Vol 4. No.1, (2019).

Safitri, N., Kuswanto, C. W., & Alamsyah, Y. A. "Metode penanaman nilai-nilai agama dan moral anak usia dini". *Journal of Early Childhood Education*, Vol.1 No.2, (2019).

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, Bandung: Alfabet, 2021.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Supriyanto, D. "Perkembangan Nilai Agama dan Moral Anak dan Pendidikan Keagamaan Orangtua". *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, Vol. 2, No.2, (2015)

Sisman Citra. "Urgensi Moral Remaja dan Upaya Orang Tua Dalam Mengatasinya", *Educational Guidance and Counseling Development Journal*, Vol. 2, No. 2, (2019)

Yuniarni Desni, "Peningkatan Perilaku Moral Melalui Metode Bercerita Pada Anak Usia 5-6 Tahun Hanifah", *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, Vol. 3 No. 9, (2014)



UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



© Lampiran 1

**DOKUMENTASI**



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University or Sultan Syarif Kasim Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



© Hak



© Sultan Syarif Kasim Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 2. Pedoman Observasi Variabel X

*Rekapitulasi Skor Treatment Pertama pada Anak Usia 5-6 tahun*

*Di RA AL-Huda Sungai Tonang*

NO	INDIKATOR	ITEM PERTANYAAN	Skor Penilaian				JUMLAH SKOR
			1	2	3	4	
1	Penyediaan Materi	a. Materi video animasi sesuai dengan kurikulum pembelajaran agama dan moral.				✓	4
		b. Video animasi berbasis AI menyediakan materi pembelajaran agama yang sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 5-6 tahun?			✓		3
2	Interaktivitas Media	a. Video animasi memberikan pengalaman interaktif yang menarik bagi anak.		✓			2
		b. Teknologi AI dalam video mampu memberikan respons sesuai kebutuhan belajar anak.		✓			2
3	Efektivitas Media	a. Video Animasi AI membantu meningkatkan efisiensi waktu dalam proses pembelajaran?			✓		3
		b. Penggunaan media ini membantu guru menyampaikan materi dengan lebih mudah dan menyenangkan.			✓		3
4	Peningkatan Pemahaman Anak	a. Media ini membantu anak mengaitkan nilai moral dengan kehidupan sehari-hari.	✓				1



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		b. anak dapat menjelaskan kembali konsep agama dan moral yang disampaikan dalam video animasi berbasis AI?	√						2
5	Kualitas konten pembelajaran	a. Video animasi memiliki desain visual dan audio yang menarik perhatian anak.  b. Media video animasi ini mampu menjaga fokus anak selama pembelajaran.	√						2
									1
									23
									57.5%
									Kurang Baik

Sungai Tonang,

2025

Observer

**UIN SUSKA RIAU**

***Rekapan Skor Treatment Kedua pada Anak Usia 5-6 tahun  
Di RA AL-Huda Sungai Tonang***

© Hak cipta milik UIN Suska Riau	INDIKATOR	ITEM PERTANYAAN	Skor Penilaian				Jumlah Skor	
			1	2	3	4		
1	Penyediaan Materi	a. Materi video animasi sesuai dengan kurikulum pembelajaran agama dan moral.				✓	4	
		b. Video animasi berbasis AI menyediakan materi pembelajaran agama yang sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 5-6 tahun?			✓		3	
2	Interaktivitas Media	a. Video animasi memberikan pengalaman interaktif yang menarik bagi anak.	✓				1	
		b. Teknologi AI dalam video mampu memberikan respons sesuai kebutuhan belajar anak.	✓				2	
3	Efektivitas Media	a. Video Animasi AI membantu meningkatkan efisiensi waktu dalam proses pembelajaran?		✓			3	
		b. Penggunaan media ini membantu guru menyampaikan materi dengan lebih mudah dan menyenangkan.		✓			3	
4	Peningkatan Pemahaman Anak	a. Media ini membantu anak mengaitkan nilai moral dengan kehidupan sehari-hari.		✓			3	
		b. anak dapat menjelaskan kembali konsep agama dan moral yang disampaikan dalam video animasi berbasis AI?		✓			2	
5	Kualitas konten pembelajaran	a. Video animasi memiliki desain visual dan audio yang menarik perhatian anak.		✓			3	
		b. Media video animasi ini mampu menjaga fokus anak selama pembelajaran.		✓			3	
<b>Jumlah</b>							27	
<b>Persentase</b>							67.5	
<b>Kategori</b>							Cukup Baik	

Sungai Tonang,

2025

Observer

**UIN SUSKA RIAU**

---

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

***Rekapan Skor Treatment Ketiga pada Anak Usia 5-6 tahun***

***Di RA AL-Huda Sungai Tonang***

© Hak cipta milik UIN Suska Riau	INDIKATOR	ITEM PERTANYAAN	Skor Penilaian				Jumlah Skor	
			1	2	3	4		
1	Penyediaan Materi	a. Materi video animasi sesuai dengan kurikulum pembelajaran agama dan moral.				✓	4	
		b. Video animasi berbasis AI menyediakan materi pembelajaran agama yang sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 5-6 tahun?			✓		3	
2	Interaktivitas Media	a. Video animasi memberikan pengalaman interaktif yang menarik bagi anak.			✓		3	
		b. Teknologi AI dalam video mampu memberikan respons sesuai kebutuhan belajar anak.		✓			2	
3	Efektivitas Media	a. Video Animasi AI membantu meningkatkan efisiensi waktu dalam proses pembelajaran?			✓		3	
		b. Penggunaan media ini membantu guru menyampaikan materi dengan lebih mudah dan menyenangkan.			✓		3	
4	Peningkatan Pemahaman Anak	a. Media ini membantu anak mengaitkan nilai moral dengan kehidupan sehari-hari.				✓	4	
		b. anak dapat menjelaskan kembali konsep agama dan moral yang disampaikan dalam video animasi berbasis AI?		✓			2	
5	Kualitas konten pembelajaran	a. Video animasi memiliki desain visual dan audio yang menarik perhatian anak.		✓			2	
		b. Media video animasi ini mampu menjaga fokus anak selama pembelajaran.			✓		3	
<b>Jumlah</b>							<b>29</b>	
<b>Persentase</b>							<b>72.5</b>	
<b>Kategori</b>							<b>Baik</b>	

Sungai Tonang,

2025

Observer

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

- 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Table 4. 21 Rekapan Skor Tratment Keempat pada Anak Usia 5-6 tahun  
Di RA AL-Huda Sungai Tonang**

No	INDIKATOR	ITEM PERTANYAAN	Skor Penilaian				Jumlah Skor	
			1	2	3	4		
1	Penyediaan Materi	a. Materi video animasi sesuai dengan kurikulum pembelajaran agama dan moral.				✓	4	
		b. Video animasi berbasis AI menyediakan materi pembelajaran agama yang sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 5-6 tahun?				✓	4	
2	Interaktivitas Media	a. Video animasi memberikan pengalaman interaktif yang menarik bagi anak.			✓		3	
		b. Teknologi AI dalam video mampu memberikan respons sesuai kebutuhan belajar anak.			✓		3	
3	Efektivitas Media	a. Video Animasi AI membantu meningkatkan efisiensi waktu dalam proses pembelajaran?				✓	4	
		b. Penggunaan media ini membantu guru menyampaikan materi dengan lebih mudah dan menyenangkan.				✓	4	
4	Peningkatan Pemahaman Anak	a. Media ini membantu anak mengaitkan nilai moral dengan kehidupan sehari-hari.			✓		3	
		b. anak dapat menjelaskan kembali konsep agama dan moral yang disampaikan dalam video animasi berbasis AI?			✓		3	
5	Kualitas konten pembelajaran	a. Video animasi memiliki desain visual dan audio yang menarik perhatian anak.			✓		3	
		b. Media video animasi ini mampu menjaga fokus anak selama pembelajaran.			✓		3	
<b>Jumlah</b>								
<b>Persentase</b>								
<b>Kategori</b>								

Sungai Tonang,

2025

Observer

**UIN SUSKA RIAU**

**Table 4. 22 Rekapan Skor Tratment Kelima pada Anak Usia 5-6 tahun  
Di RA AL-Huda Sungai Tonang**

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau	INDIKATOR	ITEM PERTANYAAN	Skor Penilaian				Jumlah Skor	
			1	2	3	4		
1	Penyediaan Materi	a. Materi video animasi sesuai dengan kurikulum pembelajaran agama dan moral.				√	4	
		b. Video animasi berbasis AI menyediakan materi pembelajaran agama yang sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 5-6 tahun?			√		3	
2	Interaktivitas Media	a. Video animasi memberikan pengalaman interaktif yang menarik bagi anak.				√	4	
		b. Teknologi AI dalam video mampu memberikan respons sesuai kebutuhan belajar anak.				√	4	
3	Efektivitas Media	a. Video Animasi AI membantu meningkatkan efisiensi waktu dalam proses pembelajaran?				√	4	
		b. Penggunaan media ini membantu guru menyampaikan materi dengan lebih mudah dan menyenangkan.				√	4	
4	Peningkatan Pemahaman Anak	a. Media ini membantu anak mengaitkan nilai moral dengan kehidupan sehari-hari.				√	4	
		b. anak dapat menjelaskan kembali konsep agama dan moral yang disampaikan dalam video animasi berbasis AI?				√	4	
5	Kualitas konten pembelajaran	a. Video animasi memiliki desain visual dan audio yang menarik perhatian anak.				√	4	
		b. Media video animasi ini mampu menjaga fokus anak selama pembelajaran.			√		3	
<b>Jumlah</b>							38	
<b>Persentase</b>							95	
<b>Kategori</b>							Amat Baik	

Sungai Tonang,

2025

Observer

UIN SUSKA RIAU

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Table 4. 23 Rekapan Skor Treatment Keenam pada Anak Usia 5-6 tahun  
Di RA AL-Huda Sungai Tonang**

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau	INDIKATOR	ITEM PERTANYAAN	Skor Penilaian				Jumlah Skor
			1	2	3	4	
1	Penyediaan Materi	a. Materi video animasi sesuai dengan kurikulum pembelajaran agama dan moral.				✓	4
		b. Video animasi berbasis AI menyediakan materi pembelajaran agama yang sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 5-6 tahun?				✓	4
2	Interaktivitas Media	a. Video animasi memberikan pengalaman interaktif yang menarik bagi anak.				✓	4
		b. Teknologi AI dalam video mampu memberikan respons sesuai kebutuhan belajar anak.				✓	4
3	Efektivitas Media	a. Video Animasi AI membantu meningkatkan efisiensi waktu dalam proses pembelajaran?				✓	4
		b. Penggunaan media ini membantu guru menyampaikan materi dengan lebih mudah dan menyenangkan.				✓	4
4	Peningkatan Pemahaman Anak	a. Media ini membantu anak mengaitkan nilai moral dengan kehidupan sehari-hari.				✓	4
		b. anak dapat menjelaskan kembali konsep agama dan moral yang disampaikan dalam video animasi berbasis AI?				✓	4
5	Kualitas konten pembelajaran	a. Video animasi memiliki desain visual dan audio yang menarik perhatian anak.				✓	4
		b. Media video animasi ini mampu menjaga fokus anak selama pembelajaran.				✓	3
<b>Jumlah</b>							39
<b>Persentase</b>							97.5
<b>Kategori</b>							Amat Baik

Sungai Tonang,

2025

Observer

UIN SUSKA RIAU

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**© Hak cipta milik UIN Suska Riau**

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

*Lampiran 3. Pedoman Observasi Variabel Y*

**Pedoman Observasi Variabel Y**

<b>Nama Anak</b>	:					
<b>Hari/Tempat</b>	:					
<b>Hari/Tanggal</b>	:					
<b>Waktu</b>	:					
NO	INDIKATOR	ITEM PERNYATAAN	BB	MB	BSH	BSB
1	Aspek Keimanan	<p>c. anak memahami bahwa Allah adalah Tuhan yang Maha Esa dan tidak ada Tuhan selain-Nya</p> <p>d. Anak dapat mengungkapkan pemahaman tentang kewajiban beribadah kepada Allah, seperti sholat, doa, dan hadist sehari-hari.</p>				
	Aspek Akal (Pemahaman Aqidah dan Ilmu Pengetahuan)	<p>c. Anak dapat menyebutkan ajaran dasar akidah seperti Rukun Iman.</p> <p>d. Anak dapat memberikan contoh perilaku baik yang sesuai dengan ajaran agama.</p>				
2	Aspek Sosial (Pemahaman mengenai ketaatan dan penghormatan)	<p>d. Anak menunjukkan sikap sopan kepada orang tua, guru, dan orang yang lebih tua.</p> <p>e. Anak meminta izin sebelum menggunakan barang milik orang lain.</p>				
		<p>f. Anak menunjukkan rasa hormat dengan berbicara menggunakan bahasa yang sopan.</p>				

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- |  |   |  |  |  |
|--|---|--|--|--|
| Aspek Jasmani<br>(Perilaku dan Akhlak) | a. Anak menjaga kebersihan diri, seperti mencuci tangan sebelum makan.                              |  |  |  |
|  | b. Anak tidak berkata kasar atau berperilaku agresif kepada orang lain.                             |  |  |  |
|  | c. Anak menunjukkan tanggung jawab dalam tugas sederhana, seperti merapikan mainan setelah bermain. |  |  |  |

Sungai Tonang,

2025

Observer

UIN SUSKA RIAU



**© Hak Cipta  
UIN Suska Riau**

*Lampiran 4. Skor Aspek Agama Moral Anak Sebelum Treatment Media Pembelajaran Video Animasi berbasis AI (Artificial Intelligence) (Pre-Test)*

*Kelas Eksperimen*

No.	Anak	INDIKATOR										Total Skor	Skor Ideal	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	Anak 1	2	2	1	2	2	1	1	2	1	1	15	40	Tidak Baik
2	Anak 2	2	2	2	1	1	2	1	2	2	2	17	40	Tidak Baik
3	Anak 3	1	1	2	1	2	2	1	1	1	2	14	40	Tidak Baik
4	Anak 4	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	17	40	Tidak Baik
5	Anak 5	1	1	2	2	1	2	2	1	1	2	15	40	Tidak Baik
6	Anak 6	2	2	2	1	1	2	2	2	1	1	16	40	Tidak Baik
7	Anak 7	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	18	40	Tidak Baik
8	Anak 8	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	17	40	Tidak Baik
9	Anak 9	1	2	1	2	2	2	1	2	2	1	16	40	Tidak Baik
10	Anak 10	1	1	1	2	2	1	2	2	2	1	15	40	Tidak Baik
11	Anak 11	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	16	40	Tidak Baik
12	Anak 12	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	19	40	Tidak Baik
13	Anak 13	1	1	1	1	2	2	2	2	2	1	15	40	Tidak Baik
14	Anak 14	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	18	40	Tidak Baik
15	Anak 15	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	17	40	Tidak Baik

**UIN SUSKA RIAU**

**University of Sultan Syarif Kasim Riau**

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

- 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Kelas Kontrol**

No.	Anak	INDIKATOR										Total Skor	Skor Ideal	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	Anak 1	2	1	1	2	1	2	2	1	1	1	14	40	Tidak Baik
2	Anak 2	1	1	1	2	2	1	2	2	2	1	15	40	Tidak Baik
3	Anak 3	2	1	2	1	1	2	2	1	1	1	14	40	Tidak Baik
4	Anak 4	2	1	1	2	2	1	2	1	2	2	16	40	Tidak Baik
5	Anak 5	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	18	40	Tidak Baik
6	Anak 6	1	1	1	2	2	2	1	2	2	1	15	40	Tidak Baik
7	Anak 7	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	17	40	Tidak Baik
8	Anak 8	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	17	40	Tidak Baik
9	Anak 9	1	1	2	1	2	1	2	2	1	2	15	40	Tidak Baik
10	Anak 10	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	17	40	Tidak Baik
11	Anak 11	2	2	2	2	1	1	1	2	1	2	16	40	Tidak Baik
12	Anak 12	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	19	40	Tidak Baik
13	Anak 13	2	2	1	1	2	1	2	2	2	1	16	40	Tidak Baik
14	Anak 14	1	1	2	1	1	2	2	1	2	2	15	40	Tidak Baik
15	Anak 15	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	17	40	Tidak Baik

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**@ Hak Cipta  
© Universitas Sultan Syarif Kasim Riau**

*Lampiran 5. Skor Aspek Agama Moral Anak Sebelum Treatment Media Pembelajaran Video Animasi berbasis AI (Artificial Intelligence) (Post-Test)*

*Kelas Eksperimen*

No.	Anak	INDIKATOR										Total Skor	Skor Ideal	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	Anak 1	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	37	40	Sangat Baik
2	Anak 2	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	38	40	Sangat Baik
3	Anak 3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	36	40	Sangat Baik
4	Anak 4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	39	40	Sangat Baik
5	Anak 5	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	37	40	Sangat Baik
6	Anak 6	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	38	40	Sangat Baik
7	Anak 7	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	37	40	Sangat Baik
8	Anak 8	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39	40	Sangat Baik
9	Anak 9	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	36	40	Sangat Baik
10	Anak 10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	Sangat Baik
11	Anak 11	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	38	40	Sangat Baik
12	Anak 12	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	37	40	Sangat Baik
13	Anak 13	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	36	40	Sangat Baik
14	Anak 14	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39	40	Sangat Baik
15	Anak 15	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	38	40	Sangat Baik

**UIN SUSKA RIAU**

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

- 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Kelas Kontrol**

No.	Anak	INDIKATOR										Total Skor	Skor Ideal	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	Anak 1	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	26	40	Kurang Baik
2	Anak 2	4	4	3	3	3	2	4	4	3	3	33	40	Cukup Baik
3	Anak 3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	30	40	Cukup Baik
4	Anak 4	4	3	4	3	4	3	4	2	4	3	34	40	Cukup Baik
5	Anak 5	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	35	40	Sangat Baik
6	Anak 6	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	28	40	Kurang Baik
7	Anak 7	3	3	3	2	4	3	3	2	3	3	29	40	Cukup Baik
8	Anak 8	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	31	40	Cukup Baik
9	Anak 9	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	33	40	Cukup Baik
10	Anak 10	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	32	40	Cukup Baik
11	Anak 11	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	29	40	Cukup Baik
12	Anak 12	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	35	40	Sangat Baik
13	Anak 13	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	27	40	Kurang Baik
14	Anak 14	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	35	40	Sangat Baik
15	Anak 15	4	4	3	3	3	2	3	3	3	3	31	40	Cukup Baik

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

- 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

*Lampiran 6. Rencana Pembelajaran*

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN RA AL-HUDA SUNGAI TONANG**

**A.1. Identitas Program**

<b>Nama Satuan</b>	<b>:</b> RA AL HUDA SUNGAI TONANG
<b>Kelompok</b>	<b>:</b> B (5- 6 TAHUN)
<b>Semestrer</b>	<b>:</b> 2 ( Genab )
<b>Bulan, Minggu</b>	<b>:</b> Mei, Minggu
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>:</b> 120 Menit @ Pertemuan Luring
<b>Tema</b>	<b>:</b> Alat Komunikasi`
<b>Fokus</b>	<b>:</b> Pemuatan nilai Agama di bulan Ramadhan

**A.2. Tujuan Kegiatan**

- a. Anak mampu berkomunikasi dengan baik
- b. Anak bersyukur atas ciptaan Allah
- c. Anak dapat menyebutkan ciptaan Allah
- d. Anak dapat menyebutkan Bintang
- e. Anak dapat menyebutkan manfaat hujan
- f. Anak dapat menyebutkan guna/ fungsi air

**B. Kegiatan Minggu ke-1**

<b>Fokus Pembelajaran</b>	<b>:</b> Keimaninan dan Tauhid
<b>Tema</b>	<b>:</b> Alat Komunikasi
<b>Sub tema</b>	<b>:</b> Alat Komunikasi Tradisional

**C. 1 Capaian Pembelajaran (CP)**

1. CP Agama dan Moral (CP-1):
  - a. Mengenal dan menunjukkan perilaku baik sesuai ajaran Islam (jujur, sopan, saling menghormati).
  - b. Membiasakan diri melaksanakan ibadah harian secara sederhana (doa harian, salat, membaca Al-Qur'an).

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**2. CP Bahasa (CP-3):**

- a. Mengenal simbol-simbol huruf dan kata.
- b. Mengungkapkan pendapat dan perasaan secara verbal.

**C. 2 Tujuan Pembelajaran (TP):**

1. Anak terbiasa mengikuti pembiasaan baris dan doa pagi.
2. Anak mampu mengulang hafalan surah pendek dan doa harian.
3. Anak mengenal kisah Nabi Muhammad sebagai uswatan hasanah.
4. Anak mengetahui jenis alat komunikasi tradisional (kentongan, surat, burung merpati)

**C. 3 Alur Kegiatan Harian**

<b>Hari</b>	<b>Waktu</b>	<b>Kegiatan</b>	<b>Deskripsi</b>
Senin	08.30–08.30	Pembiasaan	Anak berbaris, menyanyikan lagu nasional/Upacara, membaca doa pagi
	08.30–09.15	Murajaah	Membaca surah pendek dan Hadist sehari hari. Kemudian menyetor hapalan sesuai kelompok hapalan
	09.15–09.30	Kisah Nabi	Guru bercerita kisah Nabi dan teladan
	09.30–10.15	Pembelajaran Inti	Mengenal kentongan sebagai alat komunikasi tradisional, bermain peran mengirim pesan
	10.15–10.30	Iqra	Kegiatan membaca Iqra per kelompok kecil sesuai level masing-masing anak
Rabu	08.30–08.30	Pembiasaan	Anak berbaris, kegiatan fisik motoric, dan membaca doa pagi
	08.30–09.15	Murajaah	Membaca surah pendek dan Hadist sehari hari. Kemudian menyetor hapalan sesuai kelompok hapalan
	09.15–09.30	Kisah Nabi	Guru bercerita tentang Nabi dan teladan
	09.30–10.15	Pembelajaran Inti	Anak menggambar alat komunikasi zaman dahulu (kentongan, merpati pos)
	10.15–10.30	Iqra	Kegiatan membaca Iqra
Jumat	08.30–08.30	Pembiasaan	Lagu islami dan pembacaan doa harian
	08.30–09.00	Sholat	Praktik Sholat Shubuh berjamaah
	09.00–09.35	Kisah Nabi	Kisah Rasulullah dan murajaah hadist sambil bermain peran
	09.35–10.00	Iqra	Membaca Iqra kelompok dan persiapan pulang

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**C. 4 Metode dan Media Pembelajaran**

Metode : Ceramah interaktif, bercerita, bermain peran, tanya jawab

Media : Gambar alat komunikasi, papan flanel, boneka tangan

**C. 5 Penilaian**

No	Aspek Perkembangan	Indikator	Teknik Penilaian
1.	<b>Nilai Agama dan Moral (NAM)</b>	1. Mengikuti murajaah dengan tertib 2. Menunjukkan perilaku sopan sesuai kisah nabi	Observasi, anekdot
2.	<b>Fisik-Motorik</b>	1. Mampu mengangkat, menggunting, atau menempel gambar alat komunikasi 2. Koordinasi tangan-mata saat bermain peran	Unjuk kerja
3.	<b>Kognitif</b>	1. Mengenal fungsi alat komunikasi tradisional dan modern 2. Mengelompokkan berdasarkan bentuk/fungsi	Tanya jawab, observasi
4.	<b>Bahasa</b>	1. Menyebutkan nama-nama alat komunikasi 2. Menggunakan kalimat sederhana saat menjelaskan	Tanya jawab, demonstrasi
5.	<b>Sosial-Emosional</b>	1. Menunjukkan empati, seperti memberi giliran, berbagi alat bermain 2. Menunjukkan rasa tanggung jawab	Observasi dan catatan anekdot
6.	<b>Seni</b>	1. Menggambar atau mewarnai alat komunikasi 2. Mengungkapkan diri melalui lagu/gerakan	Unjuk kerja dan observasi

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Sungai Tonang, Maret 2025  
Guru Kelas,

**ROSMANI, S.Pd**

**DINA MERIZA, S.Pd**

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**C. Kegiatan Minggu ke-2**

**Fokus Pembelajaran : Etika dan akal sehat**

**Tema : Alat Komunikasi**

**Sub tema : Alat Komunikasi Modern**

**D. 1 Capaian Pembelajaran (CP)**

1. CP Agama dan Moral (CP-1):

- a. Menunjukkan perilaku jujur dalam bertutur kata dan bersikap.
- b. Menyebutkan dan mencontoh doa menggunakan alat komunikasi (HP, telepon).

2. CP Bahasa (CP-3):

- a. Mampu menyampaikan pendapat sederhana.
- b. Menggunakan kalimat sopan saat berbicara

**D. 2 Tujuan Pembelajaran (TP):**

- a. Anak mengenal berbagai alat komunikasi modern (telepon, HP, walkie-talkie).
- b. Anak memahami pentingnya berkata jujur dalam menyampaikan pesan.
- c. Anak menyampaikan pesan sederhana secara verbal.
- d. Anak membiasakan doa sebelum menggunakan alat komunikasi

**D. 3 Alur Kegiatan Harian**

Hari	Waktu	Kegiatan	Deskripsi
Senin	08.30–08.30	Pembiasaan	Anak berbaris, menyanyikan lagu nasional/Upacara, membaca doa pagi
	08.30–09.15	Murajaah	Membaca surah pendek dan Hadist sehari hari. Kemudian menyetor hapalan sesuai kelompok hapalan
	09.15–09.30	Kisah Nabi	Guru bercerita kisah Nabi dan teladan
	09.30–10.15	Pembelajaran Inti	Anak menyebutkan alat modern yang mereka kenal (telepon, HP, walkie-talkie), menggunakan gambar nyata
	10.15–10.30	Iqra	Kegiatan membaca Iqra per kelompok kecil sesuai level masing-masing anak
Rabu	08.30–08.30	Pembiasaan	Anak berbaris, kegiatan fisik motoric, dan

**© Hak cipta milik UIN Suska Riau**

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Jumat	08.30–09.15	Murajaah	membaca doa pagi Membaca surah pendek dan Hadist sehari-hari. Kemudian menyetor hapalan sesuai kelompok hapalan
	09.15–09.30	Kisah Nabi	Guru bercerita tentang Nabi dan teladan
	09.30–10.15	Pembelajaran Inti	Anak mempraktikkan berbicara sopan melalui mainan HP/telepon tiruan (menyapa, meminta izin, mengucap salam)
	10.15–10.30	Iqra	Kegiatan membaca Iqra
	08.30–08.30	Pembiasaan	Lagu islami dan pembacaan doa harian
	08.30–09.00	Sholat	Praktik Sholat Shubuh berjamaah
	09.00–09.35	Kisah Nabi	Kisah Rasulullah dan murajaah hadist sambil bermain peran
	09.35–10.00	Iqra	Membaca Iqra kelompok dan persiapan pulang

#### D. 4 Metode dan Media Pembelajaran

Metode : Bercerita, diskusi kelompok kecil, bermain peran (telepon-teleponan)

Media : Alat tiruan, gambar alat komunikasi

#### D. 5 Penilaian

No	Aspek Perkembangan	Indikator	Teknik Penilaian
1	<b>Nilai Agama dan Moral (NAM)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengucapkan salam sebelum menggunakan HP atau alat komunikasi lainnya</li> <li>2. Menunjukkan perilaku sopan dalam komunikasi</li> </ol>	Observasi, anekdot
2	<b>Fisik-Motorik</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mampu memegang dan menggunakan mainan telepon atau HP tiruan dengan koordinasi yang baik</li> <li>2. Menggunting dan menempel gambar alat komunikasi modern</li> </ol>	Unjuk kerja
3	<b>Kognitif</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengenal berbagai jenis alat komunikasi modern (HP, telepon, walkie-talkie)</li> <li>2. Mengelompokkan alat berdasarkan bentuk/fungsi</li> </ol>	Tanya jawab, observasi
4	<b>Bahasa</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyebutkan nama alat komunikasi modern</li> <li>2. Menggunakan kalimat sopan dalam bermain peran menelepon</li> </ol>	Tanya jawab, demonstrasi
5	<b>Sosial-Emosional</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menunjukkan empati dengan menunggu giliran menggunakan alat mainan</li> <li>2. Menunjukkan sikap bertanggung jawab dengan mengembalikan alat setelah digunakan</li> </ol>	Observasi, catatan anekdot



© **Hak cipta milik UIN Suska Riau**

<sup>6</sup>

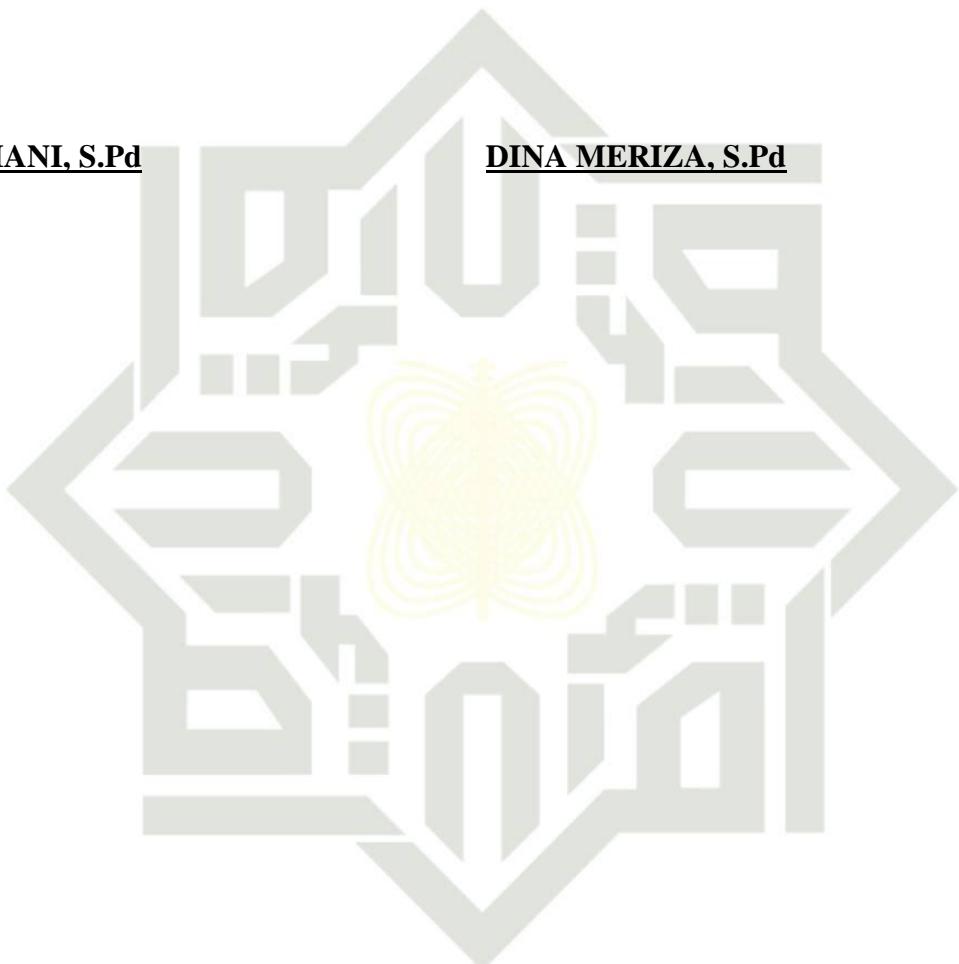
<b>Seni</b>	1. Menggambar atau mewarnai bentuk alat komunikasi modern 2. Mengungkapkan diri melalui lagu atau gerakan tentang alat komunikasi	Unjuk kerja, observasi
-------------	--	------------------------

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Sungai Tonang, Maret 2025  
Guru Kelas,

**ROSMANI, S.Pd**

**DINA MERIZA, S.Pd**



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**D. Kegiatan Minggu ke-3**

**Fokus Pembelajaran : Empati dan Kasih Sayang**

**Tema : Alat Komunikasi**

**Sub tema : Alat Komunikasi Non-Verbal**

**D. 1 Capaian Pembelajaran (CP)****1. CP Agama dan Moral (CP-1):**

- a. Menunjukkan kasih sayang kepada teman, guru, dan keluarga.
- b. Meniru perilaku Nabi dalam berkomunikasi penuh empati.

**2. CP Bahasa (CP-3):**

- a. Menunjukkan empati kepada orang lain melalui tindakan sederhana.
- b. Menggunakan ekspresi wajah dan tubuh secara tepat.

**D. 2 Tujuan Pembelajaran (TP):**

- a. Anak mengenal bentuk komunikasi tanpa kata (ekspresi, gestur, isyarat).
- b. Anak memahami pentingnya menyapa, tersenyum, dan berbicara lembut.
- c. Anak meneladani sikap penyayang Nabi Muhammad SAW kepada sahabat dan anak-anak.

**D. 3 Alur Kegiatan Harian**

Hari	Waktu	Kegiatan	Deskripsi
Senin	08.30–08.30	Pembiasaan	Anak berbaris, menyanyikan lagu islami, dan membaca doa pagi
	08.30–09.15	Murajaah	Membaca surah pendek dan Hadist sehari hari. Kemudian menyetor hapalan sesuai kelompok hapalan
	09.15–09.30	Kisah Nabi	Guru bercerita tentang ekspresi kasih sayang Rasulullah
	09.30–10.15	Pembelajaran Inti	Anak bermain ekspresi wajah: senyum, sedih, marah, dan komunikasi tanpa kata. Senam ekspresi dan membaca doa pagi
	10.15–10.30	Iqra	Kegiatan membaca Iqra per kelompok kecil sesuai level masing-masing anak
Rabu	08.30–08.30	Pembiasaan	Anak berbaris, kegiatan fisik motoric, dan membaca doa pagi
	08.30–09.15	Murajaah	Membaca surah pendek dan Hadist sehari

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

			hari. Kemudian menyetor hapalan sesuai kelompok hapalan
09.15–09.30	Kisah Nabi	Kisah Rasulullah memberi hadiah dan memaafkan saat lebaran	
09.30–10.15	Pembelajaran Inti	Anak menyampaikan perasaan lewat gambar dan isyarat tubuh	
10.15–10.30	Iqra	Kegiatan membaca Iqra	
Jumat	Pembiasaan	Lagu islami dan pembacaan doa harian	
08.30–09.00	Sholat	Simulasi Sholat Idul Fitri berjamaah	
09.00–09.35	Kisah Nabi	Kisah Rasulullah memberi hadiah dan berbagi THR reward anak berpuasa	
09.35–10.00	Iqra	Membaca Iqra kelompok dan persiapan pulang	

**D. 4 Metode dan Media Pembelajaran**

Metode : Bercerita, diskusi kelompok kecil, bermain peran (telepon-teleponan)

Media : Alat tiruan, gambar alat komunikasi

**D. 5 Penilaian**

No	Aspek Perkembangan	Indikator	Teknik Penilaian
1.	<b>Nilai Agama dan Moral (NAM)</b>	1. Menunjukkan sikap sopan saat menyapa dan bersalaman 2. Mengucapkan salam dan permintaan maaf saat bermain peran Idul Fitri	Observasi, anekdot
2.	<b>Fisik-Motorik</b>	1. Melakukan gerakan sholat dengan benar 2. Menggunakan koordinasi tubuh saat menampilkan ekspresi atau isyarat	Unjuk kerja, observasi
3.	<b>Kognitif</b>	1. Mengenal simbol-simbol khas Idul Fitri (ketupat, masjid, salam) 2. Mengenali bentuk komunikasi nonverbal (senyum, pelukan, anggukan)	Tanya jawab, observasi
4.	<b>Bahasa</b>	1. Mengucapkan kalimat salam dan maaf secara sopan 2. Menjelaskan secara lisan tentang kegiatan lebaran atau cara menyampaikan pesan tanpa kata	Tanya jawab, demonstrasi
5.	<b>Sosial-Emosional</b>	1. Menunjukkan empati saat bermain peran Idul Fitri 2. Menunjukkan sikap peduli melalui komunikasi nonverbal (menolong, tersenyum, berbagi)	Observasi, catatan anekdot

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

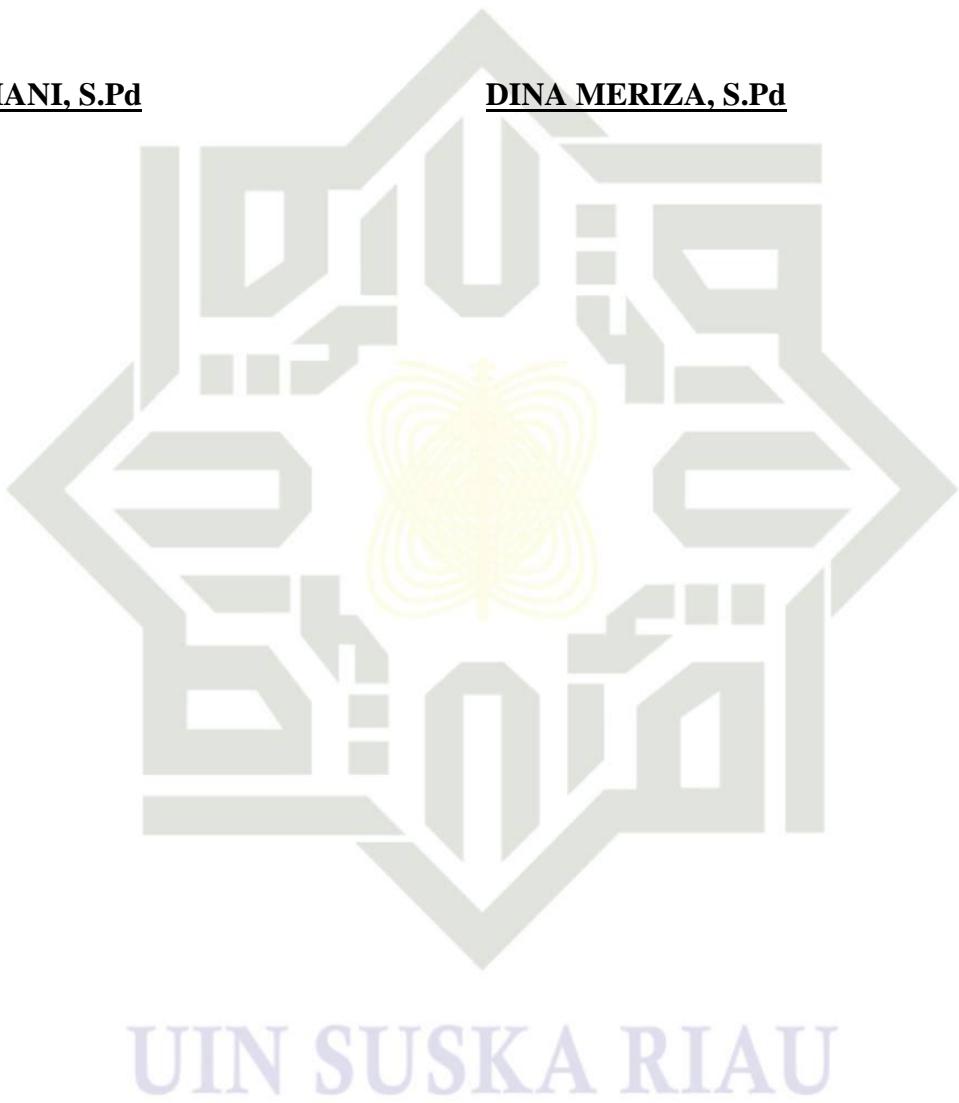
6.	<b>Seni</b>	1. Menyanyi atau menari lagu lebaran dengan ekspresi	Unjuk kerja, observasi
----	-------------	--	------------------------

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Sungai Tonang, April 2025  
Guru Kelas,

**ROSMANI, S.Pd**

**DINA MERIZA, S.Pd**



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

*Lampiran 6. Rencana Pembelajaran Kelas Eksperimen*

**RANCANGAN PEMBELAJARAN VIDEO PEMBELAJARAN  
BERBASIS AI (ARTIFICIAL INTELLIGENCE) DI RA AL-HUDA  
SUNGAI TONANG**

**Nama Satuan : RA AL HUDA SUNGAI TONANG**

**Kelompok : B (5- 6 TAHUN)**

**Hari/Tanggal :**

**A. Tujuan Pembelajaran**

1. Mengenal Allah sebagai Tuhan Yang Maha Esa dan menghubungkan ciptaan-Nya dengan rasa syukur.
2. Menyebutkan 6 Rukun Iman secara sederhana dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari.
3. Menunjukkan perilaku sopan seperti meminta izin, mengucapkan salam, dan berterima kasih.
4. Menjaga kebersihan diri dan lingkungan sebagai bagian dari akhlak mulia dan iman.
5. Mengungkapkan pendapat secara verbal setelah menonton video atau mengikuti cerita.
6. Menggunakan alat komunikasi mainan (HP/telepon) dalam permainan peran secara sopan dan bertanggung jawab.
7. Mengelompokkan alat komunikasi berdasarkan fungsi, bentuk, atau waktu penggunaannya.
8. Menggambar atau mewarnai alat komunikasi modern serta simbol keimanan dengan rapi dan imajinatif.
9. Menunjukkan empati dan tanggung jawab sosial saat bermain bersama, seperti menunggu giliran atau berbagi alat.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

10. Mengikuti murajaah, doa harian, dan praktik ibadah ringan sebagai bagian dari rutinitas pembiasaan Islami.

**B. Capaian Pembelajaran**

1. CP Agama dan Moral (CP-1): Menunjukkan perilaku baik sesuai ajaran Islam; melaksanakan ibadah harian secara sederhana.
2. CP Bahasa (CP-3): Mengungkapkan pendapat dan perasaan secara verbal.
3. CP Sosial-Emosional (CP-2): Menunjukkan empati dan tanggung jawab melalui interaksi sosial.
4. CP Fisik-Motorik (CP-4): Menggunakan koordinasi motorik halus dan kasar untuk kegiatan sehari-hari dan bermain.
5. CP Kognitif (CP-5): Memecahkan masalah sederhana melalui eksplorasi dan pengalaman belajar kontekstual.
6. CP Seni (CP-6): Mengekspresikan diri melalui karya visual, gerakan, lagu, atau drama sederhana.

**C. Media Pembelajaran**

1. Video animasi berbasis AI
2. Gambar visual penunjang

**D. Alat dan Bahan**

1. Proyektor
2. Laptop
3. Speaker

**E. Uraian Kegiatan**

Pertemuan	Kegiatan	Tujuan Khusus	Deskripsi Kegiatan
1	Pre-Test	Mengidentifikasi pemahaman awal anak tentang nilai keimanan, sosial, kebersihan	Tanya jawab ringan, pengamatan sikap anak sebelum perlakuan media video
2	Menonton Video "Allah Itu 1:"	Mengenal Allah sebagai Tuhan yang Esa dan ciptaan-Nya	Diskusi sederhana, menggambar ciptaan Allah, mengucap syukur

**© Hak cipta milik UIN Suska Riau**

**State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau**

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	<i>Satu"</i>		
3	Menonton Video 2: "Rukun Iman & Ilmu"	Mengenal 6 Rukun Iman dan implementasinya dalam kehidupan	Mencocokkan simbol, diskusi tanggung jawab sebagai bagian dari iman
4	Menonton Video 3: "Belajar Sopan Santun"	Berbicara sopan, meminta izin, menghormati orang tua/guru	Bermain peran
5	Menonton Video 4: "Menjaga Kebersihan"	Menjaga kebersihan diri dan lingkungan	Praktik cuci tangan, membersihkan mainan, diskusi akhlak baik
6	Review Video 1 & 2	Menguatkan kembali nilai keimanan dan akal	Menonton ulang, Bercerita tentang ciptaan dan rukun iman
7	Review Video 3 & 4	Memantapkan perilaku sopan dan bersih dalam kehidupan sehari-hari	Bermain peran, membersihkan kelas, menyanyikan lagu kebersihan
8	Post-Test (Semua Video)	Evaluasi akhir pemahaman anak	Menonton semua video, tanya jawab reflektif, unjuk kerja dan apresiasi nilai-nilai yang dipelajari

**Kelas : RA B (Usia 5–6 tahun)**

**Durasi : ± 90 menit**

**Media : Video animasi berbasis AI (3 menit)**

**1. Kegiatan Pembuka (30 menit)**

**Tujuan:** Menyiapkan kesiapan belajar anak secara jasmani dan rohani

**Langkah-langkah:**

- a. Anak berbaris di halaman atau kelas dengan tertib
- b. Menyanyikan lagu pembukaan
- c. Membaca doa pagi bersama
- d. Ice breaking ringan (gerak lagu, tepuk semangat, tanya jawab sederhana)
- e. Guru menyampaikan tujuan kegiatan hari itu secara sederhana
- f. Transisi ke ruangan atau posisi untuk menonton video

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**2. Kegiatan Inti (40 menit)**

**Tujuan:** Memberikan pengalaman belajar utama berdasarkan tujuan pembelajaran

**Langkah-langkah:**

- a. Menonton Video AI (3–5 menit)
- b. Guru memutar video sesuai jadwal pertemuan
- c. Anak menyimak sambil didampingi guru untuk membimbing perhatian
- d. Diskusi Ringan
- e. Guru melakukan sesi Tanya Jawab
- f. Anak menjawab secara lisan
- g. Aktivitas Tematik (Mengikuti Tema Inti Alat Komunikasi)

**3. Kegiatan Penutup (20 menit)**

**Tujuan:** Menutup pembelajaran dengan refleksi dan pembiasaan ibadah

**Langkah-langkah:**

- a. Guru mengajak anak menyebutkan kembali apa yang dipelajari
- b. Satu per satu anak menyebut: “Hari ini aku belajar...”, “Aku senang karena...”
- c. Guru memuji dan mananamkan nilai-nilai akhir (syukur, sopan santun, bersih)
- d. Membaca doa penutup dan saling bersalam-salaman
- e. Persiapan pulang (merapikan barang, mengucap salam)

Sungai Tonang, Maret 2025

Mengetahui,

Kepala RA

Guru Kelas B1

ROSMANI, S.Pd

HASNIATI, S.Pd



## DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS

**Rani Fitrah Nadillah**, lahir di Pekanbaru 12 Juli 2003.

Penulis merupakan anak ketiga dari 3 bersaudara dari pasangan bapak Mardalis dan ibu Rosmani. Tingkat pendidikan penulis dimulai : SDN 013 Kumantan Bangkinang pada tahun 2009-2015, kemudian melanjutkan pendidikan MTS hingga MA di Pondok Pesantren Daarun Nahdhah Thawalib Bangkinang pada

Tahun 2015-2021. Pada tahun 2021 penulis melanjutkan pendidikan di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau melalui jalur SPAN-PTKIN dan tercatat sebagai mahasiswa di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan tepatnya pada Program Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Selama menempuh pendidikan di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Kemudian penulis melaksanakan kuliahan kerja nyata (KKN) dan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di The Demonstration School Of Yala Rajabath University, Provinsi Yala, Thailand.

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.