

PENGGUNAAN VIDEO INTERAKTIF UNTUK PENANAMAN KEYAKINAN MENGENAL ALLAH SWT PADA ANAK USIA DINI

Sherin Agustian Putri, Dr. Idat Muqadas, M.Pd, Jojor Renta Maranatha, M.Pd

Universitas Pendidikan Indonesia

sherinagustianputri@upi.edu, idatmuqodas@upi.edu, jojor.renta@upi.edu

Abstrak

Anak dapat mengenal Tuhan yang ia sembah dan mengenal peran dirinya sebagai seorang hamba. Selain itu, penting bahwa anak dapat menyesuaikan diri dengan baik terhadap peraturan-peraturan yang telah ditetapkan oleh Allah swt. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui perkembangan anak usia dini sebelum dan sesudah video interaktif diterapkan serta mengetahui tingkat efektivitas perlakuan melalui video interaktif terhadap penanaman keyakinan mengenal Allah swt. Penelitian ini menggunakan (Single Subject Research). Desain penelitian yang digunakan yaitu desain A-B-A. Alasan peneliti menggunakan metode tersebut karena ingin melakukan analisis visual dengan membandingkan data grafik dari tiap kondisi yang menginterpretasikan beberapa hal mendasar seperti mengetahui terjadinya perubahan dari garis grafik yang menaik atau menurun dan mendatar dan mengetahui besar dampak dari tada overlap. Selain itu, alasan lainnya menyesuaikan kebutuhan subjek yang sedikit. Subjek pada penelitian ini berjumlah 4 orang yang dipilih yaitu 3 orang perempuan dan 1 laki-laki. Penanaman keyakinan pada Allah SWT untuk anak usia dini sebelum diberikan video interaktif dinyatakan mulai berkembang, setelah menggunakan video interaktif dapat di buktikan bahwa keyakinan menjadi berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik serta dapat diketahui bahwa video interaktif efektif untuk penanaman keyakinan mengenal Allah swt.

Kata Kunci : Video Interaktif, Anak Usia Dini, Allah SWT

PENDAHULUAN

Anak dilahirkan dengan kecerdasan spiritual yang tinggi, tetapi perlakuan lingkungan yang menyebabkan potensi spiritual mengalami perkembangan atau hambatan. Sedangkan menurut Seto Mulyadi (dalam Nurhayati, 2017) mengungkapkan penanaman keyakinan adalah bagaimana manusia dapat berhubungan dengan Sang Pencipta. Kecerdasan spiritual adalah kemampuan manusia untuk mengenali potensi fitrah dalam dirinya serta kemampuan seseorang mengenali tuhan yang telah menciptakannya, sehingga di manapun berada merasa dalam pengawasan Tuhannya. Penanaman keyakinan ini tidak semerta-merta anak dapat melakukan sendiri. Tingkatan kecerdasan spiritual pada diri seseorang dapat berbeda-beda tergantung bagaimana pendekatan atau ragam stimulus yang digunakan kepada anak.

“Mengenal Allah swt kita akan mengenal diri (Burhanuddin & Sopian, 2015). Sadar diri, sadar posisi dan sadar aturan adalah puncak pentingnya mengenal Allah swt, perlu suatu bimbingan agar anak dapat mempertebal keyakinan dengan memberikan kesempatan untuk terus menerus belajar menyelidiki, memperdalam pemahaman mengenal tentang Allah swt. Apabila kebutuhan rasa ingin tau anak untuk mengenal Allah swt terpenuhi, maka kecintaan pada Allah swt tumbuh merekah serta dapat mewujudkan suatu prinsip dalam kehidupan anak.

Keberadaan media pembelajaran memberikan manfaat yang besar terhadap guru, dengan adanya media pembelajaran maka tugas guru dalam menyampaikan bahan-bahan pembelajaran akan lebih mudah sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai Mulyani Sumantri dan Johar Permana (dalam Daryanto, 2018). Media pembelajaran dapat mengemas kekayaan informasi tentang mengenal Allah swt yang mudah dipahami karena melibatkan beberapa indera yang aktif untuk mendukung perkembangan anak usia dini. Media pembelajaran yang menarik tentu dapat membekas sangat kuat pada ingatan anak dan hal ini menyokong suatu pembelajaran yang efektif untuk menyalurkan nilai-nilai keyakinan pada Allah swt. Kehadiran media pembelajaran dapat disajikan secara audio visual salah satunya

yaitu video interaktif sebagai upaya yang dilakukan untuk memberikan perlakuan penanaman keyakinan pada Allah swt.

Penelitian ini berkonsentrasi pada rumusan masalah diantaranya 1) bagaimana perkembangan keyakinan mengenal Allah swt pada anak usia dini sebelum video interaktif diterapkan?, 2) bagaimana perkembangan keyakinan mengenal Allah swt pada anak usia dini setelah video interaktif diterapkan?, 3) Apakah penggunaan video interaktif efektif dalam keyakinan mengenal Allah swt pada anak usia dini ?.

Tujuan penelitian ini tidak lain untuk menjawab dan memecahkan rumusan masalah yaitu 1) untuk mendeskripsikan perkembangan keyakinan mengenal Allah swt pada anak usia dini sebelum video interaktif diterapkan. 2) untuk mengidentifikasi perkembangan keyakinan mengenal Allah swt pada anak usia dini setelah video interaktif diterapkan. 3) untuk menjelaskan efektivitas penggunaan video interaktif efektif dalam keyakinan mengenal Allah swt pada anak usia dini.

KAJIAN TEORI

Keyakinan

Syekh Husain bin Audah al-awaisyah (dalam Subhi, 2020, hlm. 5) menyebutkan bahwa keyakinan adalah iman dalam hati, ucapan dengan lisan dan perbuatan dengan anggota tubuh. Amal perbuatan dengan segala macamnya, baik amalan hati maupun amalan anggota tubuh termasuk hakikat keimanan. (Lubis, 2016). Kehidupan seperti inilah sebagai derajat muttaqin dan muhsinin. Kepribadian muslim yang diharapkan itu memiliki dimensi yang tunduk pada dasar-dasar keimanan sebagaimana diajarkan Islam. Ciri-ciri yang menonjol dari pribadi muslim adalah memiliki integritas yang kokoh dalam hal akidah, tujuan hidup, peribadatan, pemikiran, kehidupan alam perasaan dan sikap.

Hakikat Mengenal Allah swt

Menurut Buya Hamka (dalam Akbar, 2020) Tuhan atau disebut dalam Islam dengan “Allah” adalah Zat Maha Suci, yang kita percaya dan kita berusaha beramal karena-Nya. Darinyalah kita hidup dan kepadanya kita kembali. Amat suci Dia dan kepadanya terhimpun pujian dan pujaan . Tidak terhitung banyak pujian yang harus diberikan kepadanya dan belum setara usaha kita memuja dengan kesabaran yang ada padanya. Menurut TR dan Sopian (2015) di antara urgensi mengenal Allah swt adalah 1) mengenal Allah maka kita akan mengenal diri, 2) mendapat keuntungan (keberkahan) di dunia dan di akhirat, 3),mengetahui Allah itu wajib, dan 4)agar selamat dari api neraka dan meraih surga

Hakikat Anak Usia Dini

Anak berusia 0-6 tahun merupakan masa peka bagi anak, dimana anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya dan stimulus dalam mendukung perkembangan seluruh potensi anak (Opan, 2021). Menurut Ananda (2017) dalam proses pembinaan dan pengembangan nilai-nilai agama bagi anak usia dini, muatan materi pembelajarannya harus bersifat: a) Aplikatif, materi pembelajaran bersifat terapan, yang berkaitan dengan kegiatan rutin anak sehari-hari b) *Enjoyable*, pengajaran materi dan materi yang dipilih diupayakan mampu membuat anak senang, menikmati dan mau mengikuti dengan antusias. c) Mudah ditiru, materi yang disajikan dapat dipraktikkan sesuai dengan kemampuan fisik dan karakter lahiriah anak.

Hakikat Media Video Interaktif

Menurut Azhar Arsyad (2011, hlm. 100) video interaktif dalam hal ini video untuk memancing siswa pada saat pembelajaran. Siswa akan merespon dari apa yang mereka lihat dan dengar, sehingga pesan dari isi materi yang terdapat dalam video akan dikonstruksi oleh otak siswa dan menimbulkan timbal balik yang berupa pertanyaan-

pertanyaan mengenai materi pembelajaran yang akan menciptakan interaksi antara siswa dan media pembelajaran. Konsep interaktif dalam pembelajaran dengan media video, pada umumnya mengikuti tiga unsur, yaitu: a) urutan-instruksional yang dapat disesuaikan, b) jawaban atau respon pekerjaan siswa, c) umpan balik yang dapat disesuaikan

METODE PENELITIAN

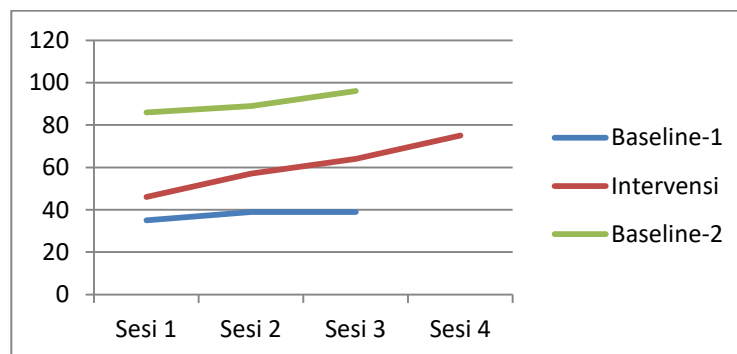
Peneliti menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan *single subject research* dengan desain A-B-A sebagai kondisi penelitian. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan lembar observasi sebagai pengamatan terkait perkembangan anak dari waktu ke waktu dengan melihat secara objektif pencapaian perkembangan anak mengenai penanaman keyakinan pada Allah swt dan menggunakan dokumentasi berupa foto pada saat melakukan rangkaian kegiatan menggunakan media pembelajaran dan pembelajaran. Penelitian *Single Subject Research*, biasanya peneliti mengandalkan analisis visual dengan data grafik untuk menginterpretasikan efek dari eksperimen (Prahmana, 2021). Pada prinsipnya, analisis visual dilakukan dengan membandingkan titik-titik data atau point data pada grafik yang menunjukkan kondisi baseline dengan point data yang menunjukkan kondisi intervensi atau membandingkan point data yang menunjukkan perilaku selama intervensi. Menurut Neuman & McCorrnick (dalam Prahmana, 2021) saat melaksanakan analisis visual dalam *penelitian Single Subject Research* maka terdapat beberapa hal mendasar yang perlu dilakukan adalah mengetahui terjadinya perubahan, mengetahui seberapa besar perubahan tersebut, mengetahui terdapat perubahan, mengetahui datanya berubah, mencari tau jika perubahan perilaku tersebut tampak *reliable* atau tidak.

PEMBAHASAN

Berikut ini merupakan hasil yang disajikan peneliti mengenai data subjek :

a. Subjek MLN

Berikut merupakan hasil yang di temukan peneliti setelah mengakumulasi data yang berpedoman pada instrumen penelitian yang berlaku pada subjek MLN.



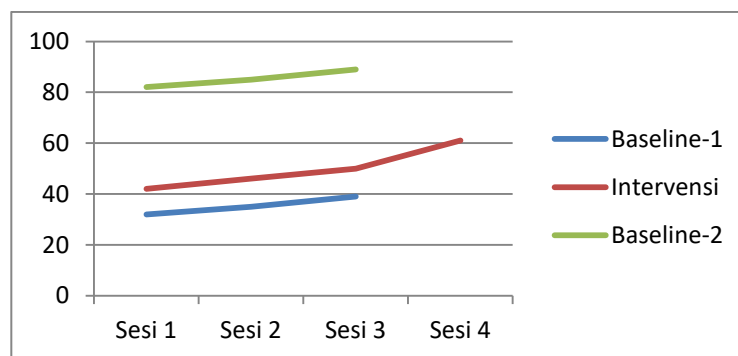
Gambar 1 Grafik Data hasil Perolehan Skor Subjek MLN

Kemampuan subjek MLN pada baseline-1 sesi ke 1 mencetak presentase 35%,. Pada sesi kedua, anak mencetak presentase 39% terdapat perubahan dari kemampuan anak,. Kemudian di sesi ketiga, kemampuan anak mencetak presentase konsisten 39%. Saat intervensi kemampuan SYF pada sesi 1 SYF mencetak persentase ketercapaian 42%, sesi ke 2 terdapat peningkatan hingga 46% dan sesi -3 mencetak 50%. sesi ke 4 kemampuan subjek akan tercapainya meraih 61%. Memasuki baseline-2 subjek MLN sesi ke 1 mencetak presentase 85%. Pada sesi kedua, anak mencetak presentase 89%. Kemudian di sesi ketiga, kemampuan anak mencetak presentase konsisten 96%.

Naluri fitrah subjek MLN untuk mengenal Allah telah ditumbuhkan pada *baseline-1* karena berdasarkan hasil observasi pada MLN indikator rata-rata sudah meraih poin mulai berkembang, ditunjukkan dengan tingkah laku anak yang berusaha merespon dan berpartisipasi dalam kegiatan walaupun mempraktikkan ibadah dan memberikan jawaban secara kurang tepat. Subjek MLN menunjukkan pemahaman yang baik terkait keyakinan mengenal Allah Swt. MLN mulai mencapai sadar bahwa dirinya adalah hamba Allah dan mengembangkan diri untuk beramal baik bahkan berusaha memberikan contoh pada sekitarnya. Azhar Arsyad (2011, hlm. 100) video interaktif dalam hal ini video untuk memancing siswa pada saat pembelajaran. Siswa akan merespon dari apa yang mereka lihat dan dengar, sehingga pesan dari isi materi yang terdapat dalam video akan dikonstruksi oleh otak siswa dan menimbulkan timbal balik yang berupa respon mengenai materi pembelajaran yang akan menciptakan interaksi antara siswa dan media pembelajaran.

b. Subjek SYF

Grafik dibawah ini menunjukkan hasil data yang berpedoman pada instrumen penelitian terhadap subjek SYF



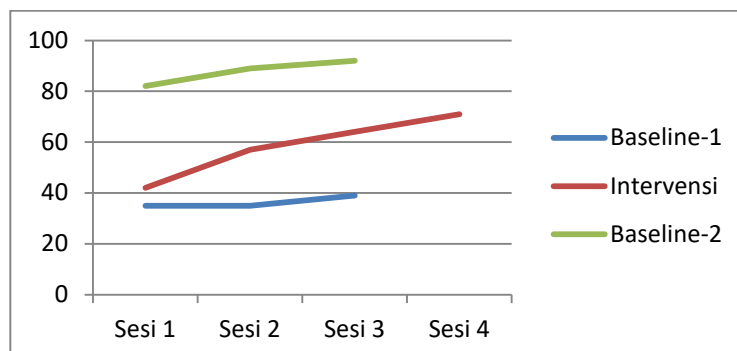
Gambar 2. Grafik Data Hasil Perolehan Skor Subjek SYF

Data baseline-1 mengungkapkan bahwa subjek SYF dalam sesi ke 1 mencapai 35%, ketercapaian rendah disebabkan karena awal mula mengikuti kegiatan pembelajaran anak kurang percaya merespon karena keterbatasan ilmu anak. Memasuki sesi ke 2 anak mengalami perubahan dengan mencetak persentase menjadi 35%. Kemudian sesi ke 3 anak mencapai angka 39%. Data intervensi yang telah diakumulasikan pada SYF dari setiap sesi yang di ikuti. Sesi 1 SYF mencetak persentase ketercapaian menjadi 42%. Memasuki sesi 2 terdapat peningkatan hingga 46% dan 3 mencetak 50%, ketercapaian sesi ke 4 kemampuan subjek akan tercapainya meraih 61%. Baseline-2 SYF dalam sesi ke 1 mencapai 82%. Memasuki sesi-2 anak mengalami perubahan dengan mencetak persentase perubahan menjadi 85%. Kemudian sesi ke 3 anak mencapai angka tetap 89%.

Subjek SYF selama mengikuti *baseline-1* mengalami progres secara perlahan dalam kategori mulai berkembang. Pada *baseline-2* subjek mulai mengamalkan nilai-nilai keyakinan. Selain itu, subjek tidak mengamalkan sendiri, subjek dapat mengajak teman lainnya. Selaras dengan (Laksana, dkk, 2020) memaparkan bahwa video interaktif merupakan media dengan kategori sangat layak dan ahli media dengan persentase sebesar 97% kategori sangat layak, maka dengan ini media yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

c. Subjek ANN

Berikut merupakan hasil yang di temukan peneliti setelah mengakumulasi data yang berpedoman pada instrumen penelitian yang berlaku pada subjek ANN.



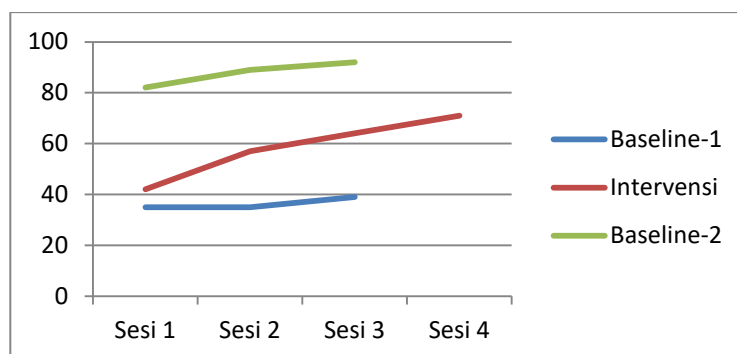
Gambar 3. Grafik Data hasil Perolehan Skor Subjek ANN

Subjek ANN pada baseline-1 telah mendapatkan ketercapaian 32% pada sesi ke1, memasuki sesi ke 2 ANN telah meraih ketercapaian 35%, selanjutnya sesi ke 3 ketercapaian ANN meningkat menjadi 39%. Kemampuan ANN pada intervensi sesi 1 mencapai 42%, menyusul pada sesi ke 2 telah mencapai 53%, peningkatan terus berkembang mencapai 64%, kemudian sesi empat intervensi mencapai puncak 71%. Kondisi baseline-2 ANN telah mendapatkan ketercapaian 82% pada sesi ke 1. berikutnya sesi ke 2 ANN telah meraih ketercapaian menjadi 85% dan sesi ke 3 ketercapaian ANN meningkat menjadi 82%.

Baseline-1 subjek ANN mulai berkembang karena subjek menunjukkan proses menyesuaikan ibadah walaupun kurang tepat. Subjek SYF telah memiliki pemahaman mengenal Allah Swt dengan baik serta cenderung mengamalkan ibadah dan mengajak pada kebaikan terhadap sesama temannya. Mengacu pada penemuan (Daryanto, 2021) memaparkan bahwa penggunaan video interaktif sebagai media pembelajaran Tembang Macapat dalam mata pelajaran Bahasa Daerah, dapat meningkatkan pemahaman secara signifikan.

d. Subjek AFJ

Berikut merupakan hasil yang di temukan peneliti setelah mengakumulasi data yang berpedoman pada instrumen penelitian yang berlaku pada subjek AFJ.



Gambar 4 . Grafik Data Hasil Perolehan Skor Subjek AFJ

Menguraikan hasil skor subjek AFJ baseline-1 di sesi ke 1 telah meraih 39%, sesi ke 2 AFJ meraih skor yang tetap, yakni 39 % pula, berikutnya sesi ke 3 AFJ mulai mengalami peningkatan dengan meraih hasil ketercapaian 42%. Kondisi intervensi AFJ pada sesi ke-1

mencetak persentase 42%. Menindaklanjuti pada sesi ke 2 terdapat perubahan menjadi 50%. Sesi 3 terus mengalami kemajuan menjadi 57%. Terakhir pada sesi 4 mencapai puncak 64%. Berganti pada kondisi baseline-2 subjek AFJ di sesi ke 1 telah meraih 82%. Sesi ke 2 AFJ meraih skor, yakni 85% pula. Berikutnya sesi ke 3 AFJ mulai mengalami peningkatan dengan meraih hasil ketercapaian 92%.

Subjek AFJ selama mengikuti *baseline-1* kategori mulai berkembang. Pada *baseline-2* subjek mulai mengamalkan nilai-nilai keyakinan. Selain itu, subjek tidak mengamalkan sendiri, subjek dapat mengajak teman lainnya. Selaras dengan (Laksana, dkk, 2020) memaparkan bahwa video interaktif merupakan media dengan kategori sangat layak dan ahli media dengan persentase sebesar 97% kategori sangat layak.

Pengaruh Video Interaktif pada Penanaman Keyakinan Mengenal Allah swt

No	Subjek Penelitian	Persentase Data Overlap	
		Baseline-1 (A^1)/ Intervensi	Intervensi /Baseline-2 (A^2)
1	MLN	0,25%	0%
2	SYF	0%	0%
3	ANN	0%	0%
4	AFJ	0%	0%

Penggunaan video interaktif memberikan efektivitas yang baik untuk penanaman keyakinan pada Allah SWT terhadap anak usia dini. Mengacu pada data overlap sebesar 0,25%, pada baseline-1, 0% pada intervensi, 0% pada baseline-2. Azhar Arsyad (2011, hlm. 100) video interaktif dalam hal ini video untuk memancing siswa pada saat pembelajaran. Siswa akan merespon dari apa yang mereka lihat dan dengar, sehingga pesan yang terdapat dalam video akan dikonstruksi oleh otak siswa dan menimbulkan timbal balik yang respon mengenai materi pembelajaran yang akan menciptakan interaksi antara siswa dan media pembelajaran.

KESIMPULAN

Sebelum penggunaan video interaktif untuk penanaman keyakinan mengenal Allah swt secara umum mulai berkembang menuju pembentukan keyakinan. Hal ini dapat dibuktikan melalui data yang ditelaah dari 4 subjek terkait rata-rata persentase yang meningkat selama 3 sesi, kemudian persentase baseline-1 sesi pertama meraih 44%, sesi kedua meningkat menjadi 49% dan baseline 3 meningkat hingga 53%. Penanaman keyakinan pada Allah SWT terhadap anak usia dini setelah penggunaan video interaktif menghasilkan berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik. Subjek sudah menjawab dan merespon dengan benar sesuai indikator. Hal ini berlandaskan hasil rata-rata 4 subjek persentase kondisi baseline-2 sesi pertama 83%, kemudian sesi kedua 87%, terakhir sesi ketiga 92%. Hal lainnya dapat ditunjukkan pula oleh pencapaian persentase baseline-2 yang lebih besar dibandingkan intervensi. Di dukung pula oleh kecenderungan stabilitas subjek pada baseline-2 yang mencapai 100%. Penggunaan video interaktif memberikan efektivitas yang baik untuk penanaman keyakinan pada Allah SWT terhadap anak usia dini. Mengacu pada data overlap sebesar 0,25%, pada baseline-1, 0% pada intervensi, 0% pada baseline-2

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, N. (2020). Keberadaan Tuhan : Studi Atas Pemikiran Agus Mustofa dan Buku “ Bersatu dengan Allah. ” *Skripsi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru*.
- Ananda, R. (2017). Implementasi Nilai-nilai Moral dan Agama pada Anak Usia Dini. *Implementasi Nilai-nilai Moral dan Agama pada Anak Usia Dini. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini., Volume 1* (Issue 1. doi. 10.31004/obsesi.v1i1.28).

- Arsyad, A. (2006). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Auliyah, N. (2012). Pengembangan Bahan Ajar Mendengarkan Berbasis Video Interaktif Bermedia Flash Kelas VIIIID SMP Negeri 1 Kedamean. *Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*,
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran (Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran)*. Yogyakarta: Gava Media.
- Nur, C. M. (2015). Peran Keyakinan Religius Dalam Mewujudkan Nilai-Nilai Akhlak Di Kalangan Masyarakat Aceh. *Jurnal Mudarrisuna (Media Kajian Pendidikan Agama Islam)*,
- Opan, A., et al. (2021). *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: Widina Bakti Persada Bandung.
- Prahmana, R. C. (2021). *Single Subject Research Teori dan Implementasi Pengantar*. Yogyakarta: UAD Press.
- Subhi, D. (2020). Keimanan : Iman dalam Perspektif Islam. *Jurnal UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten*.
- Burhanudin, T. R & Sopian, A. (2015). *Kajian Penghantar Islam*. Subang: Rosyyan Press.