

Efektivitas Penggunaan Media Animasi Diva terhadap Pengenalan Huruf Hijaiyah Anak Usia Dini di Kober Assyafi'iyah

Ai Sri Masfuroh¹, Diwan Ramadhan Jauhari², Saepulloh³

¹ Sekolah Tinggi Agama Islam Darul Falah; aisrimasfuroh1@gmail.com

² Sekolah Tinggi Agama Islam Darul Falah; diwanrjauhari@staidaf.ac.id

³ Sekolah Tinggi Agama Islam Darul Falah; saepulloh@staidaf.ac.id

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa baik media animasi Diva membantu anak-anak usia dini memahami huruf hijaiyah. Karena metode pembelajaran konvensional dan kurangnya media pembelajaran yang menarik, kegagalan siswa adalah masalah utama. Studi ini menggunakan metodologi kuantitatif, *quasi-eksperimen*, dan desain *nonequivalent control group*. Di Kober Assyafi'iyah, dua puluh anak berusia antara empat dan lima tahun dibagi menjadi kelompok *eksperimen* dan kontrol. Sebelum data diuji dengan uji-*t*, *tes pretest* dan *posttest* dilakukan. Hasilnya menunjukkan bahwa menggunakan media animasi Diva secara signifikan meningkatkan kemampuan untuk memahami huruf hijaiyah, dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Animasi Diva mampu menarik perhatian anak, meningkatkan keinginan mereka untuk belajar, dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi anak. Media ini juga efektif karena mampu membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif sekaligus sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Penelitian ini berkontribusi dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan menarik, sehingga dapat mempermudah guru PAUD dalam menyampaikan materi pengenalan huruf hijaiyah secara lebih efektif dan menyenangkan bagi anak-anak. Dengan demikian, penggunaan media animasi tidak hanya menjadi alternatif yang kreatif terhadap metode konvensional, tetapi juga berpotensi meningkatkan minat belajar, keterlibatan aktif, serta pemahaman anak terhadap huruf hijaiyah secara lebih mendalam.

Kata Kunci: Animasi Diva, huruf hijaiyah, anak usia dini, media pembelajaran, efektivitas

ABSTRACT

The purpose of this study is to determine how effectively the Diva animated media helps young children understand hijaiyah letters. Student learning difficulties often arise due to conventional teaching methods and the lack of engaging learning media. This research employs a quantitative approach with a quasi-experimental method and a nonequivalent control group design. At Kober Assyafi'iyah, twenty children aged four to five years were divided into experimental and control groups. A pretest and posttest were administered before the data were analyzed using a t-test. The results revealed that the use of Diva animated media significantly improved the ability to recognize hijaiyah letters,

with a significance value of $0.000 < 0.05$. The Diva animation successfully captured children's attention, enhanced their motivation to learn, and created an enjoyable and engaging learning environment. This medium proved effective in making the learning process more enjoyable and interactive while aligning with the developmental characteristics of early childhood. The study contributes to the development of innovative and engaging learning media, making it easier for early childhood teachers to teach hijaiyah letter recognition more effectively and enjoyably. Thus, the use of animated media not only serves as a creative alternative to conventional methods but also has the potential to enhance learning interest, active engagement, and children's understanding of hijaiyah letters more deeply.

Keywords: Diva animation, Arabic letters, early childhood, learning media,

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini memiliki peran penting dalam membentuk dasar perkembangan kognitif, afektif, dan spiritual anak. Masa ini disebut sebagai periode keemasan di mana otak anak berkembang pesat dan kemampuan belajar berada pada puncaknya (Rustiyana et al., 2025). Oleh karena itu, pendidikan pada tahap ini tidak hanya berfokus pada aspek akademik seperti pengenalan angka dan huruf, tetapi juga perlu menanamkan nilai-nilai moral dan spiritual. Dalam konteks pendidikan Islam, pengenalan huruf hijaiyah merupakan langkah awal dalam menumbuhkan kecintaan terhadap Al-Qur'an serta membentuk karakter religius anak sejak dini (Wathoni, 2020).

Islam menempatkan pendidikan anak pada posisi yang sangat penting. Konsep fitrah dalam QS. Ar-Rum ayat 30 menunjukkan bahwa setiap anak lahir dengan kecenderungan alami untuk mengenal Tuhan (Karima et al., 2022). Proses pendidikan yang sesuai fitrah ini harus dilakukan secara bertahap dan menyenangkan, sebagaimana prinsip *at-tadrij* dalam QS. Al-Muzzammil ayat 4 (Lestari et al., 2023). Selain itu, QS. Al-'Alaq ayat 1-5 menegaskan pentingnya membaca dan belajar sebagai bentuk penghormatan terhadap ilmu (Maisyarah & Amalih, 2023). Pengenalan huruf hijaiyah sejak usia dini bukan hanya melatih kemampuan membaca Al-Qur'an, tetapi juga menanamkan nilai-nilai spiritual dan kecintaan terhadap ajaran Islam (Azzahra & Irawan, 2023).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di lapangan, ditemukan bahwa sebagian anak usia dini masih mengalami kesulitan dalam mengenali bentuk dan pelafalan huruf hijaiyah. Kesulitan ini muncul karena pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional seperti penggunaan buku Iqra' dan hafalan, yang membuat proses belajar terasa monoton dan kurang menarik bagi anak. Media pembelajaran yang digunakan juga masih terbatas sehingga belum mampu memberikan stimulasi visual dan auditori yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi media yang lebih interaktif, salah satunya melalui penggunaan animasi yang mampu menarik perhatian, meningkatkan motivasi, serta memudahkan anak memahami huruf hijaiyah secara bertahap.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa anak usia dini sering mengalami kesulitan dalam mengenali bentuk dan pelafalan huruf hijaiyah karena

pembelajaran masih bersifat konvensional (Cantika & Umam, 2024; Dekontri et al., 2024; Maksuroh & Agustin, 2025). Media pembelajaran seperti kartu huruf dan buku Iqra' belum sepenuhnya menarik perhatian anak, sehingga dibutuhkan inovasi media yang lebih interaktif. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa media berbasis animasi dapat meningkatkan motivasi dan fokus anak dalam belajar (Fatimah et al., 2020; Laiya, 2023; Sofiana et al., 2023; Tita & Syihabuddin, 2023). Salah satu animasi yang banyak digunakan di PAUD adalah film animasi Diva, yang dikenal dengan karakter ceria, warna menarik, dan narasi edukatif. Namun, penelitian sebelumnya mengenai penggunaan animasi Diva masih terbatas pada aspek deskriptif dan belum mengukur efektivitasnya secara kuantitatif terhadap pengenalan huruf hijaiyah (Purnamasari, 2023).

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini memiliki *novelty* dalam menggunakan metode kuantitatif untuk menguji seberapa baik media animasi Diva membantu anak belajar membaca huruf hijaiyah. Diharapkan metode ini akan memberikan bukti empiris tentang seberapa baik animasi memengaruhi kemampuan belajar anak. Secara praktis, penelitian ini bertujuan memberikan alternatif media pembelajaran yang menarik, efektif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Adapun secara teoretis, hasil penelitian diharapkan berkontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran Islam berbasis teknologi yang relevan di era digital..

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *eksperimen* semu (*quasi-experimental*) yang bertujuan untuk menilai efektivitas suatu perlakuan dalam kondisi lapangan yang tidak memungkinkan randomisasi subjek (Sugiyono, 2018). Desain *quasi-eksperimen* dipilih karena peserta didik telah berada dalam kelompok belajar yang tetap sejak awal tahun ajaran. Meski tanpa randomisasi, desain ini tetap memberi kesempatan untuk membandingkan hasil belajar antara kelompok yang memperoleh perlakuan dan kelompok yang tidak. Dalam penelitian ini, kelompok *eksperimen* belajar menggunakan media animasi Diva, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran konvensional. Kedua kelompok tersebut memiliki karakteristik usia dan kemampuan awal yang serupa sehingga layak dibandingkan. Penggunaan dua kelompok memungkinkan peneliti menilai perbedaan efektivitas pembelajaran secara lebih objektif. Instrumen *pretest* digunakan untuk menggambarkan kemampuan awal peserta didik pada kedua kelompok. Selanjutnya, *posttest* diberikan untuk menunjukkan capaian belajar setelah pembelajaran berlangsung. Hasil perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* memberikan gambaran tingkat peningkatan kemampuan pada masing-masing kelompok. Oleh karena itu, desain *quasi-eksperimen* sangat relevan untuk menilai efektivitas media pembelajaran di lingkungan pendidikan anak usia dini.

Quasi-eksperimen ini lazim digunakan dalam penelitian pendidikan karena struktur kelas biasanya telah ditentukan sejak awal sehingga tidak dapat dibentuk ulang. Pada penelitian ini, peneliti memberikan perlakuan berupa media animasi Diva kepada kelompok *eksperimen* dan membandingkannya dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. *Pretest* diberikan kepada

seluruh peserta didik untuk memperoleh gambaran kemampuan awal dalam mengenal huruf hijaiyah. *Posttest* kemudian diberikan setelah kegiatan pembelajaran selesai untuk melihat capaian akhir peserta didik. Dengan membandingkan hasil kedua tes tersebut, peneliti dapat menilai sejauh mana peningkatan kemampuan membaca huruf hijaiyah terjadi. Prosedur ini memastikan bahwa evaluasi efektivitas perlakuan dilakukan secara sistematis. Walaupun tidak ada pengacakan, konsistensi prosedur pengukuran membuat desain ini tetap valid untuk menilai keberhasilan pembelajaran. Desain *quasi-eksperimen* juga memungkinkan analisis hasil belajar dilakukan dengan mempertimbangkan kondisi alami kelas. Oleh karena itu, desain ini sangat tepat digunakan dalam penelitian efektivitas media pembelajaran bagi anak usia dini.

Penelitian ini dilaksanakan di Kober Assyafi'iyah dengan melibatkan peserta didik berusia 4–5 tahun pada tahun ajaran yang sedang berlangsung. Sampel penelitian berjumlah 20 anak, yang terdiri dari 10 anak pada kelompok *eksperimen* dan 10 anak pada kelompok kontrol. Jumlah sampel tersebut dipilih berdasarkan pertimbangan ketersediaan peserta didik serta keseragaman tingkat perkembangan kognitif. Teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling*, yaitu pemilihan sampel berdasarkan kesesuaian karakteristik dengan kebutuhan penelitian. Seluruh peserta didik yang dipilih memiliki kemampuan awal yang relatif setara berdasarkan hasil *pretest*. Instrumen penelitian berupa tes pengenalan huruf hijaiyah diberikan dua kali untuk menilai kemampuan awal dan kemampuan akhir peserta didik. Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif untuk menggambarkan kecenderungan kemampuan belajar anak pada masing-masing kelompok. Selanjutnya, uji *t-test independen* digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan efektivitas pembelajaran antara kedua kelompok. Seluruh analisis dilakukan menggunakan SPSS versi 26 untuk memastikan akurasi perhitungan. Dari hasil analisis tersebut, efektivitas media animasi Diva dapat dinilai secara lebih terukur dan objektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Hasil dari berbagai kegiatan yang telah dilakukan menghasilkan data kuantitatif yang diperoleh melalui nilai *pretest* dan *posttest* pada kelompok *eksperimen* serta kelompok kontrol. Data tersebut mencerminkan kemampuan awal dan akhir peserta didik setelah diberikan perlakuan yang berbeda. Seluruh data kuantitatif kemudian diolah menggunakan program *Statistical Package for the Social Sciences (SPSS)* versi 26 untuk memperoleh hasil analisis yang akurat dan objektif. Proses pengolahan data ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok penelitian. Hasil akhir dari pengolahan tersebut disajikan secara rinci dalam tabel berikut sebagai dasar interpretasi hasil penelitian.

Tabel 1. Uji Deskriptif Data *Pretest* dan *Posttest*

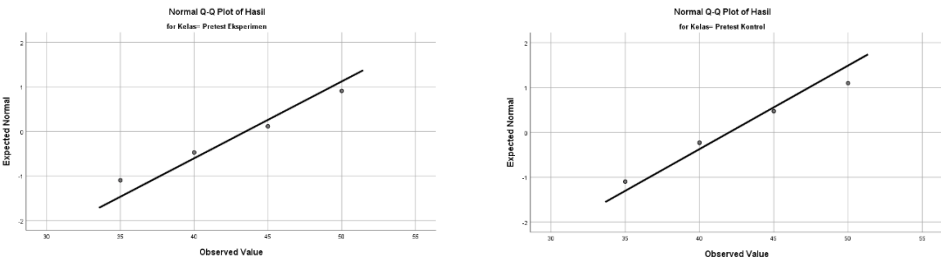
Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Pretest</i> Eksperimen	10	35	50	43.50	5.798
<i>Posttest</i> Eksperimen	10	60	80	67.50	6.770
<i>Pretest</i> Kontrol	10	35	50	42.00	5.375
<i>Posttest</i> Kontrol	10	35	50	43.00	5.375
Valid N (listwise)	10				

Tabel hasil uji statistik deskriptif di atas memberikan gambaran umum mengenai data hasil penelitian yang mencakup ukuran-ukuran statistik seperti nilai minimum, maksimum, rata-rata (*mean*), dan simpangan baku (*standard deviation*). Terdapat dua kelompok yang dilakukan analisis, yaitu kelompok *eksperimen* yang proses pembelajarannya menggunakan media animasi Diva, dan kelompok kontrol yang menggunakan media pembelajaran seperti biasanya yaitu dengan metode konvensional yang berupa buku Iqra. Uji ini dilakukan baik sebelum pembelajaran (*pretest*) maupun setelah pembelajaran (*posttest*).

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas *Pretest*

Tests of Normality				
Hasi	Kelas	Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
1	<i>pretest</i> Eksperimen	.878	10	.124
	<i>pretest</i> Kontrol	.892	10	.177

Tabel diatas menunjukkan hasil uji normalitas dengan menggunakan *Shaporo-Wilk* dengan hasil bahwa sata *pretest* pada kelas *eksperimen* memiliki nilai signifikansi sebesar 0,124 dan pada kelas kontrol sebesar 0,177. Kedua nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest* pada kedua kelompok berdistribusi normal.



Gambar 1. Uji Normal Q.Q Plot Data *Pretest*

Berdasarkan hasil analisis uji normalitas menggunakan grafik Q-Q Plot dapat diketahui bahwa distribusi data pada kedua kelompok menunjukkan pola

yang mendekati garis diagonal terhadap data *pretest* pada kelas *eksperimen* dan kelas kontrol. Pada grafik Q-Q Plot untuk kelas *eksperimen*, titik-titik data tersebar mengikuti garis diagonal secara konsisten tanpa penyimpangan ekstrem, yang mengindikasikan bahwa data *pretest* pada kelompok ini berdistribusi normal

Tabel 3. Uji Homogenitas *Pretest*

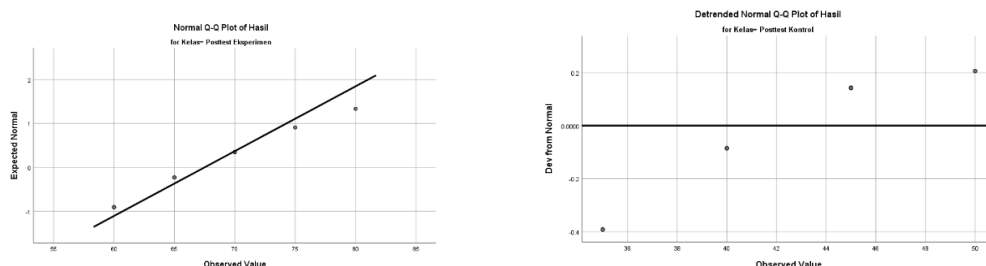
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.104	1	18	.751

Hasil uji homogenitas data *pretest* menggunakan *Levene's Test* ditunjukkan dalam tabel. Tujuan uji ini adalah untuk memastikan bahwa variabel antara kelompok *eksperimen* dan kelompok kontrol sebelum perlakuan (*pretest*) berada dalam kondisi yang sama atau tidak berbeda secara signifikan. Untuk memastikan bahwa perbedaan dalam kemampuan awal anak untuk membaca huruf hijau tidak disebabkan oleh ketidakseimbangan dalam distribusi data, homogenitas *varians* sangat penting. Ini akan membuat hasil perbandingan lebih akurat dan dapat dipercaya di masa mendatang. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,751 dan nilai *Levene Statistic* sebesar 0,104. Pada tahap *pretest*, tidak ada variasi yang signifikan antara kelompok *eksperimen* dan kontrol karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 (Sig. > 0,05). Oleh karena itu, kemampuan awal kedua kelompok untuk membaca huruf hijaiyah adalah sama. Data setelah tes juga diperiksa.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas *Posttest*

Tests of Normality				
	Kelas	Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.
Hasil	<i>posttest</i> Eksperimen	.909	10	.276
	<i>posttest</i> Kontrol	.892	10	.177

Nilai signifikansi kelas *eksperimen* adalah 0,276, sedangkan kelas kontrol adalah 0,177. Hasil uji normalitas pada data *posttest* menggunakan uji *Shapiro-Wilk* menunjukkan hal ini.



Gambar 2. Uji Normal Q.Q Plot Data *Posttest*

Hasil analisis uji normalitas menggunakan grafik Q-Q Plot terhadap data posttest pada kelas *eksperimen* dan kelas kontrol menunjukkan bahwa sebaran data dari kedua kelompok cenderung mengikuti distribusi normal. Pada grafik Q-Q Plot kelas *eksperimen* (kiri), titik-titik data mengikuti pola garis diagonal dengan penyimpangan yang sangat minim, menandakan bahwa distribusi data posttest pada kelompok ini mendekati normal. Sementara itu, pada grafik *Detrended Normal Q-Q Plot* untuk kelas kontrol (kanan), titik-titik juga tidak menunjukkan penyimpangan ekstrem dari garis horizontal nol, yang berarti tidak terdapat deviasi besar dari distribusi normal. Titik-titik pada kedua grafik tersebut tersebar secara simetris dan tidak memperlihatkan pola lengkung yang mengindikasikan *skewness* atau *outlier*. Dengan demikian, secara visual dapat disimpulkan bahwa data posttest pada kedua kelompok, baik kelas *eksperimen* maupun kontrol, memenuhi asumsi normalitas.

Tabel 5. Uji Homogenitas *Posttest*

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.617	1	18	.442

Pada Tabel di atas ditampilkan hasil uji homogenitas *posttest* menggunakan *Levene's Test*, yang bertujuan untuk mengetahui apakah kedua kelompok kelompok *eksperimen* dan kelompok kontrol memiliki varians yang sama. Homogenitas *variens* menjadi salah satu syarat penting dalam uji- *tindependent* karena metode tersebut mengasumsikan bahwa data berasal dari populasi yang memiliki penyebaran atau keragaman nilai yang serupa. Hasil analisis menunjukkan bahwa kedua kelompok tidak menunjukkan variasi yang signifikan; nilai *Levene Statistic* adalah 0,617 dan nilai signifikansi (Sig.) ialah 0,442, yang lebih besar dari batas kritis 0,05. Oleh karena itu, hasil *posttest* dari kedua kelompok *eksperimen* dan kontrol dianggap sama.

Tabel 6. Hasil Uji *Independent Sample T-Test* terhadap Nilai *Posttest*

F	Sig.	t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower CI (95%)	Upper CI (95%)
0.617	0.442	7.869	18	0.000	24.500	3.114	17.981	31.019

Hasil dari Tes Sampel Independen menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.000, yang menunjukkan bahwa nilai ini lebih kecil dari 0.05. Hasil ini menunjukkan perbedaan statistik yang signifikan antara hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil belajar kedua kelompok berbeda rata-rata 24,500, dan interval kepercayaan 95% berkisar dari 18,757 hingga 30,243. Namun, nilai Sig. Tes *Levene* 0,442 (lebih besar dari 0.05) menunjukkan kesamaan varians. Oleh karena itu, baris pertama mengasumsikan kesamaan varian, yang berfungsi sebagai dasar untuk interpretasi data. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan pada kelompok

eksperimen meningkatkan hasil belajar secara signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media animasi Diva memberikan efektivitas yang jelas dalam meningkatkan kemampuan pengenalan huruf hijaiyah pada anak usia dini. Temuan ini tampak dari perbedaan hasil posttest antara kelompok *eksperimen* dan kelompok kontrol yang sangat mencolok, di mana rata-rata nilai kelompok *eksperimen* mencapai 74,50 sementara kelompok kontrol hanya 59,50. Perbedaan tersebut memperlihatkan bahwa stimulus visual dan auditori yang diberikan melalui animasi mampu membantu anak memahami huruf hijaiyah secara lebih baik dibandingkan metode konvensional seperti membaca Iqra'. Dengan demikian, penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa pembelajaran berbasis multimedia dapat menjadi strategi yang lebih efektif dalam konteks pendidikan Islam anak usia dini.

Pada tahap *pretest*, kedua kelompok memiliki kemampuan awal yang hampir setara, ditandai dengan rata-rata nilai 50,00 pada kelompok *eksperimen* dan 49,00 pada kelompok kontrol. Kesetaraan ini menunjukkan bahwa sebelum perlakuan, kemampuan dasar anak dalam mengenal huruf hijaiyah berada pada level yang sama dan masih sangat rendah. Kondisi tersebut sejalan dengan temuan Cantika & Umam (2024) serta Dekontri et al., (2024) yang mengungkapkan bahwa anak usia dini masih mengalami kesulitan mengenali bentuk huruf hijaiyah, terutama ketika pembelajaran disajikan secara monoton dan tidak menarik perhatian mereka. Dengan demikian, data awal penelitian ini mengonfirmasi permasalahan umum dalam pembelajaran huruf hijaiyah pada berbagai lembaga PAUD.

Setelah diberikan perlakuan, peningkatan signifikan terjadi pada kelompok *eksperimen*. Peningkatan ini bukan hanya tampak pada skor *posttest*, tetapi juga terlihat pada respon perilaku anak yang menjadi lebih antusias, fokus, dan mampu mengikuti instruksi dengan lebih cepat. Rangsangan visual yang dinamis, warna cerah, suara narasi, dan karakter animasi dalam Diva memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang menyebutkan bahwa anak usia 4-5 tahun berada pada tahap praoperasional, sehingga pembelajaran harus disajikan melalui representasi visual-simbolik yang konkret dan mudah diindera (Piaget & Inhelder, 2008).

Dari perspektif teori dual coding Paivio (1990), pengolahan informasi melalui dua saluran (visual dan verbal) memberikan keuntungan dalam penyimpanan dan pemanggilan kembali informasi. Ketika huruf hijaiyah ditampilkan bersama narasi, warna, dan contoh objek yang relevan, anak tidak hanya menghafal bentuk huruf tetapi juga menghubungkannya dengan makna tertentu. Hal ini menjelaskan mengapa anak pada kelompok *eksperimen* dapat mengingat huruf dengan lebih cepat dan konsisten. Faktor ini pula yang turut memperkuat efektivitas animasi dalam meningkatkan daya ingat jangka panjang. Selain itu, pemrosesan ganda membantu anak menghindari beban kognitif berlebihan karena informasi disajikan dalam bentuk yang mudah diterima otak.

Dengan cara ini, anak dapat memahami materi tanpa harus mengalami kebingungan akibat penyajian simbol yang terlalu abstrak. Oleh karena itu, integrasi visual dan verbal menjadi komponen penting yang membuat media animasi lebih unggul dibandingkan metode konvensional.

Hasil penelitian ini juga berkaitan dengan teori multimedia Mayer (2009) yang menegaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika peserta didik menerima informasi melalui integrasi teks, suara, dan gambar. Media animasi Diva memadukan ketiga elemen tersebut sehingga proses mental anak menjadi lebih aktif. Anak tidak hanya melihat huruf, tetapi juga mendengar pelafalan, mengamati contoh penggunaan, serta melihat ilustrasi visual yang mendukung. Integrasi ini mempercepat proses encoding informasi dan membantu anak membangun pemahaman yang lebih mendalam. Selain itu, Mayer menjelaskan bahwa multimedia yang dirancang sesuai kapasitas kognitif anak dapat mengurangi kejenuhan selama belajar. Hal ini terlihat dari respons anak yang tetap fokus meskipun materi disampaikan melalui beberapa tahap. Dengan demikian, media animasi Diva memenuhi prinsip *multimedia learning* yang efektif bagi anak usia dini.

Selain itu, penelitian ini mendukung teori konstruktivisme yang menekankan bahwa anak belajar lebih optimal ketika mendapatkan *scaffolding* atau bantuan terstruktur (Vygotsky, 1987). Animasi Diva berperan sebagai *scaffold* visual dan auditori yang memandu anak mengenal huruf secara bertahap, melalui pengulangan, ilustrasi konkret, dan penjelasan sederhana. Proses ini membantu anak bergerak dari zona perkembangan aktual menuju zona perkembangan proksimal, sebagaimana dijelaskan Vygotsky. Dukungan ini membuat anak merasa lebih percaya diri karena mereka tidak belajar secara mandiri tanpa panduan. Ketika animasi menyediakan langkah-langkah yang jelas, anak dapat mengikuti alur pembelajaran tanpa merasa terbebani. Selain itu, *scaffolding* visual memungkinkan anak menciptakan representasi mental yang lebih stabil mengenai huruf yang dipelajari. Dengan demikian, animasi Diva tidak hanya membantu proses kognitif tetapi juga memberikan dukungan afektif yang meningkatkan kesiapan belajar anak.

Temuan penelitian ini juga konsisten dengan berbagai penelitian terdahulu. Purnamasari (2023) menyimpulkan bahwa animasi Diva membantu anak menghafal huruf hijaiyah dengan lebih baik. Sari & Wirman (2023) menunjukkan bahwa video animasi meningkatkan keterampilan anak dalam mengenal huruf hijaiyah secara signifikan. Animasi meningkatkan konsentrasi dan motivasi karena menyajikan pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan (Fatimah et al., 2020). Penelitian Laiya (2023) menegaskan, anak usia dini lebih mudah memproses simbol visual melalui media animasi dibandingkan pembelajaran verbal semata. Firdausih et al (2025) juga melaporkan bahwa penggunaan animasi mengurangi kejenuhan dan meningkatkan partisipasi aktif anak juga meningkatkan konsentrasi anak.

Konsistensi temuan tersebut memperkuat posisi penelitian ini bahwa media animasi, terutama Diva, merupakan pilihan tepat dalam pembelajaran huruf hijaiyah di PAUD. Namun, penelitian ini memberikan nilai tambah (*novelty*) karena tidak hanya mendeskripsikan penggunaan animasi, tetapi juga menguji

efektivitasnya secara kuantitatif melalui uji statistik. Dengan demikian, penelitian ini menghasilkan bukti empiris yang lebih kuat dibanding penelitian sebelumnya yang cenderung bersifat kualitatif atau deskriptif.

Dari sisi pedagogis, pembelajaran menggunakan animasi Diva tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif anak, tetapi juga memberikan dampak positif pada aspek afektif. Anak menjadi lebih percaya diri, berani menjawab pertanyaan, serta menunjukkan minat belajar yang lebih tinggi. Hal ini penting karena motivasi belajar merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran usia dini. Ketika anak merasa senang dengan media yang digunakan, maka proses belajar menjadi lebih efektif dan bermakna. Dalam konteks pendidikan Islam, hasil penelitian ini memiliki implikasi strategis. Huruf hijaiyah adalah dasar utama dalam membaca Al-Qur'an, sehingga pengenalnya pada usia dini harus dilakukan dengan pendekatan yang tepat, menyenangkan, dan tidak membebani anak. Penggunaan animasi Diva sebagai media pembelajaran sejalan dengan prinsip *at-tadarruj* dalam Islam, yaitu belajar secara bertahap dan sesuai dengan tahapan perkembangan peserta didik. Dengan memberikan pengalaman belajar positif sejak dini, anak diharapkan memiliki motivasi yang lebih kuat untuk melanjutkan pembelajaran Al-Qur'an pada tahap berikutnya.

Secara keseluruhan, pembahasan ini memperlihatkan bahwa media animasi Diva bukan hanya sekadar bahan ajar alternatif, tetapi merupakan strategi pembelajaran yang tepat, adaptif, dan relevan dengan kebutuhan anak usia dini. Media ini efektif membantu anak mengenal huruf hijaiyah secara kognitif, mendukung perkembangan afektif, serta memberikan dukungan terhadap literasi religius sejak usia dini. Dengan semakin berkembangnya teknologi pendidikan, penggunaan animasi seperti Diva dapat menjadi inovasi pembelajaran yang layak diintegrasikan ke lembaga PAUD, khususnya yang berbasis pendidikan Islam.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media animasi Diva efektif dalam meningkatkan kemampuan pengenalan huruf hijaiyah anak usia dini. Efektivitas ini tampak dari peningkatan nilai *posttest* kelompok *eksperimen* yang jauh lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Anak-anak yang belajar melalui media animasi menunjukkan pemahaman yang lebih baik dalam mengenali bentuk dan pelafalan huruf hijaiyah dibandingkan anak-anak yang belajar menggunakan metode konvensional seperti buku Iqra'. Kombinasi unsur visual, auditori, karakter animasi, serta penyajian yang interaktif membuat anak lebih fokus, termotivasi, dan lebih mudah mengingat materi secara kontekstual. Dengan demikian, pembelajaran menggunakan animasi Diva tidak hanya meningkatkan aspek kognitif anak, tetapi juga menumbuhkan rasa percaya diri dan minat belajar sejak dini.

Secara teoretis, penelitian ini memperkuat teori multimedia Mayer yang menyatakan bahwa integrasi visual dan auditori dapat meningkatkan efektivitas proses belajar pada anak. Temuan ini juga mendukung perspektif konstruktivisme Vygotsky, terutama konsep *scaffolding*, di mana bantuan visual dan pengulangan terstruktur membantu anak membangun pemahaman baru secara bertahap. Secara praktis, hasil penelitian memberikan kontribusi bagi pengembangan media

pembelajaran inovatif dalam pendidikan Islam anak usia dini. Media animasi Diva dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Selain itu, temuan ini membuktikan bahwa teknologi dapat dimanfaatkan secara positif untuk memperkuat pembelajaran nilai-nilai Islam secara kreatif dan bermakna.

Ke depan, penelitian lebih lanjut dapat mengembangkan konten animasi lain yang berfokus pada materi Al-Qur'an lebih luas, seperti pengenalan harakat, suku kata, atau ayat pendek, serta menguji efektivitas media ini pada sampel yang lebih besar. Penelitian lanjutan juga dapat membandingkan berbagai jenis media digital untuk menemukan strategi terbaik dalam meningkatkan literasi religius anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Azzahra, L., & Irawan, D. (2023). Pentingnya Mengenalkan Alqur'an Sejak Dini Melalui Pendidikan Agama Islam. *Pengertian: Jurnal Pendidikan Indonesia (PJPI)*, 1(1), 13–20. <https://doi.org/https://doi.org/10.61930/pjpi.v1i1.83>
- Cantika, L., & Umam, K. (2024). Peningkatan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah dan Menghafal Surat Pendek melalui Metode Bermain Edukatif di TK Islam Terpadu Insan Kamil Purwakarta. *Journal of Pedagogical and Teacher* ..., 1(1), 32–46. <https://doi.org/https://doi.org/10.35719/jptpd.v1i1.3>
- Dekontri, K., Rahman, A., & Siswanto, S. (2024). Pengaruh Media Kartu Gambar Terhadap Kemampuan Siswa dalam Mengenal Huruf Hijaiyah dengan Metode Wafa Kelas I di SD IT Khoiru Ummah. *INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP*. <https://e-theses.iaincurup.ac.id/7099/>
- Fatimah, E. L., Yulianingsih, Y., & Syam'iyah, S. (2020). Kemandirian Anak Usia Dini Dengan Penggunaan Media Film Animasi "Nussa Dan Rara." *Murhum Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 74–83. <https://doi.org/10.37985/murhum.v1i2.10>
- Firdausih, I., DP, T. T., & Ali, M. (2025). Implementasi Pembelajaran Berbasis Audio Visual Dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Nurul Islam. *IJIGAEd: Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education*, 6(1), 13–21. <https://doi.org/https://doi.org/10.32332/10507>
- Karima, N. C., Ashilah, S. H., Kinasih, A. S., Taufiq, P. H., & Hasnah, L. (2022). Pentingnya penanaman nilai agama dan moral terhadap anak usia dini. *Yinyang: Jurnal Studi Islam Gender Dan Anak*, 17(2), 273–292. <https://doi.org/https://doi.org/10.24090/yinyang.v17i2.6482>
- Laiya, S. W. (2023). Pengembangan Video Animasi Dalam Mengenalkan Literasi Awal Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7623–7637. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.4542>
- Lestari, P. D., Fadil, M., & Zebua, A. M. (2023). Berperan Aktif Dalam Memperbaiki Bacaan Al-Qur'an Anak-Anak Di Nagari Palokan Inderapura. *RANGGUK: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 87–92. <https://ejournal.iainkerinci.ac.id/index.php/RGK/article/view/3896>
- Maisyarah, P., & Amalih, I. (2023). Literasi Dalam Al-Qur'an: Tinjauan Tematik Tafsir Al-Mishbah. *Al Furqan: Jurnal Ilmu Al Quran Dan Tafsir*, 6(2), 246–263.

- <https://doi.org/https://doi.org/10.58518/alfurqon.v6i2.1853>
- Maksuroh, M., & Agustin, M. (2025). Efektivitas Penggunaan Kartu Huruf Hijaiyah dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyyah Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(1), 62–69. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/aulad.v8i1.873>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning: prinsip-prinsip dan aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 64, 116. <https://doi.org/https://doi.org/10.55943/jipmukjt.v5i2.301>
- Paivio, A. (1990). *Mental representations: A dual coding approach*. Oxford university press.
- Piaget, J., & Inhelder, B. (2008). *The psychology of the child*. Basic books.
- Purnamasari, N. I. (2023). Inovasi Penggunaan Media Pembelajaran; Film Animasi Diva sebagai Stimulan Pengembangan Kemampuan Menghafal Huruf Hijaiyah pada Anak. *Waladi*, 1(2), 223–252. <https://doi.org/https://doi.org/10.61815/waladi.v1i2.350>
- Rustiyana, R., Mutoharoh, M., Husin, F., Ardiansyah, W., Aryanti, N., Damera, M., Lestari, P., Rizal, S. S., & Tukunang, T. D. (2025). *Pendidikan Anak Usia Dini*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Sari, N., & Wirman, A. (2023). Efektivitas Media Video Animasi dalam Mengenalkan Huruf Hijaiyah terhadap Anak Usia 5-6 Tahun. *Pelangi: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 158–172. <https://ejournal.iaimbima.ac.id/index.php/pelangi/article/view/1231>
- Sofiana, D., Damayanti, A., Nurul, I., & Al-fajri, A. R. (2023). Perancangan Film Animasi 3D Adab Berpuasa Menggunakan Metode Pose-to-Pose. *Jstie (Jurnal Sarjana Teknik Informatika) (E-Journal)*. <https://doi.org/10.12928/jstie.v11i2.26388>
- Sugiyono, T. (2018). *Metode Penelitian Evaluasi (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi)*. Bandung: Alfabeta.
- Tita, T. T., & Syihabuddin, S. (2023). Nilai Pendidikan Karakter Pada Animasi “Nussa” (Kajian Semiotik Saussure). *Estetika Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(1), 27–37. <https://doi.org/10.36379/estetika.v5i1.299>
- Vygotsky, L. S. (1987). *The collected works of LS Vygotsky: The fundamentals of defectology (Vol. 2)*. Springer Science & Business Media.
- Wathoni, L. M. N. (2020). *Pendidikan Islam anak usia dini: pendidikan Islam dalam menyikapi kontroversi belajar membaca pada anak usia dini*. Sanabil.



© 2025 by the authors. Submitted for possible open-access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC-BY-SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).