

ANALISIS VIDEO ANIMASI NUSA DAN RARA DALAM MENANAMKAN NILAI TANGGUNG JAWAB PADA ANAK USIA 5-6

Ismi Ulfatul Ilmiah & Mailinda Anis Zulaiha

Universitas Al-falah As-sunniah Kencong

ismiulfatulilmia@gmail.com; mailinda@gamil.com

Abstract

Although the development of children aged 5–6 years is very significant, responsibility remains a relatively weak aspect and requires strengthening through appropriate learning strategies. This study aims to assess the contribution of the *Nusa dan Rara* animated videos in instilling a sense of responsibility in children aged 5–6 years. This study employed a descriptive qualitative approach involving 15 children at SPS Lemuru 88. Data were collected through observation, interviews, and documentation, and were then analyzed through the stages of data reduction, data display, and conclusion drawing to obtain a deeper understanding of children's behavior. The results showed that the use of the *Nusa dan Rara* animated videos had a positive impact on improving the value of responsibility in children. The children showed fairly significant behavioral changes, such as obeying rules during activities, becoming more independent, maintaining environmental cleanliness, putting toys away after use, and having the courage to admit mistakes. These changes indicate that children are able to recognize and imitate the positive behaviors displayed in the animated videos. These findings are in line with Bandura's social learning theory, which emphasizes that children acquire knowledge through the processes of observing, imitating, and receiving reinforcement. This study concludes that the use of animated videos is an effective way to instill the value of responsibility in early childhood, especially when supported by teacher guidance and conducive learning conditions. The implications of this study underscore the importance of utilizing audio-visual media in learning to strengthen character education while opening opportunities for further research on the use of new media in instilling moral values in children.

Keywords: Animated Videos; Responsibility; Early Childhood; Character Education; *Nusa dan Rara*

Abstrak: Meskipun perkembangan anak usia 5–6 tahun berlangsung sangat signifikan, tanggung jawab masih menjadi aspek yang relatif lemah dan memerlukan penguatan melalui strategi pembelajaran yang sesuai. Penelitian ini bertujuan untuk menilai kontribusi video animasi *Nusa dan Rara* dalam menanamkan rasa tanggung jawab pada anak usia 5–6 tahun. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan melibatkan 15 anak di SPS Lemuru 88. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai perilaku anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video animasi *Nusa dan Rara* berdampak positif terhadap peningkatan nilai tanggung jawab pada anak. Anak-anak menunjukkan perubahan perilaku yang cukup signifikan, seperti mematuhi aturan selama kegiatan, menjadi lebih mandiri, menjaga kebersihan lingkungan, merapikan mainan setelah digunakan, serta berani mengakui kesalahan. Perubahan tersebut mengindikasikan bahwa anak mampu mengenali dan mencontoh perilaku positif yang ditampilkan dalam video animasi. Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran sosial Bandura yang menekankan bahwa anak memperoleh pengetahuan melalui proses mengamati, meniru, dan memperoleh penguatan. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan video animasi merupakan cara yang efektif untuk menanamkan nilai tanggung jawab pada anak usia dini, terutama apabila didukung oleh bimbingan guru dan kondisi belajar yang kondusif. Implikasi penelitian ini menegaskan pentingnya pemanfaatan media audio-visual dalam pembelajaran untuk memperkuat pendidikan karakter serta membuka peluang bagi penelitian lanjutan mengenai penggunaan media baru dalam penanaman nilai-nilai moral pada anak.

Kata Kunci: Video Animasi; Tanggung Jawab; Anak Usia Dini; Pendidikan Karakter; *Nusa dan Rara*

PENDAHULUAN

Pendidikan untuk anak yang masih kecil memainkan peran yang sangat penting dalam membangun nilai-nilai tanggung jawab sebagai pembentukan karakter mereka. Anak-anak yang berumur 5 hingga 6 tahun berada di fase terakhir pendidikan formal, dimana mereka mulai mampu membedakan antara tindakan yang benar dan yang salah serta mencontoh perilaku yang mereka amati di sekitarnya. Di fase perkembangan ini, anak menjalani fase pertumbuhan yang sangat krusial dan sensitif terhadap rangsangan belajar, sehingga pengalaman pendidikan yang mereka terima akan mempunyai dampak signifikan dalam membentuk karakter mereka di masa mendatang (Syahirah et al., 2024). Berdasarkan observasi di lapangan bahwa anak yang berusia 5-6 tahun di lembaga anak usia dini masih lebih menekankan pada kemampuan akademis, sedangkan penanaman nilai tanggung jawab rendah. Hal ini terlihat di SPS LEMURU 88, dimana berdasarkan pengamatan awal peneliti, anak-anak pada usia dini masih menunjukkan sikap tanggung jawab yang sangat rendah, seperti membuang sampah sembarangan, tidak merapikan mainan dan enggan untuk mengakui kesalahan. Masalah ini sesuai dengan penelitian dari (Hijriati

et al., 2024) yang menyatakan bahwa di institusi pendidikan untuk anak usia dini lebih focus pada keterampilan akademis seperti mengenal huruf, angka dan beberapa aspek kognitif lainnya. di sisi lain pendidikan karakter, seperti nilai-nilai tanggung jawab belum di terapkan dengan optimal.

Media pembelajaran memiliki fungsi krusial untuk mengajarkan anak-anak memahami nilai-nilai moral dan sosial, seperti menanamkan nilai kewajian pada anak usia awal. Alat yang memanfaatkan suara dan gambar terutama vidio animasi, dianggap berhasil karna dapat menyampaikan pesan moral dan contoh perilaku tanggung jawab dengan menggunakan gambar dinamis, bunyi, dan narasi yang mudah di pahami menjadikan hal ini cocok untuk anak-anak usia kecil (Hanifah et al. , 2025). Sejalan dengan hal tersebut, pengembangan karakter pendidikan di indonesia bertujuan untuk mengembangkan nilai-nilai dasar, salah satunya adalah nilai tanggung jawab, yang harus di tanamkan mulai dari usia dini dengan kontribusi dari keluarga, sekolah dan penggunaan media pembelajaran yang sesuai (Padangsidimpuan, 2021).

Teori pembelajaran sosial yang dirumuskan oleh Bandura mengemukakan bahwa anak-anak memperoleh perilaku baru melalui pengamatan dan peniruan terhadap tindakan dari contoh yang mereka anggap menarik dan berarti. Proses ini mencakup beberapa langkah seperti perhatian, mengingat, meniru, dan motivasi untuk mengadopsi perilaku tersebut, menurut Albert Bandura, (Amsari et al., 2024). Teori moral yang dilakukan oleh *Lawrence Kohlberg* menyatakan bahwa anak-anak pada usia awal berada di fase prokovenasional dalam artian anak dalam fase pertumbuhan moral anak yang menganggap baik atau buruk berdasarkan konsekuensi langsung dari tindakannya, bukan karna ia paham aturan atau nilai baik buruk. Anak-anak pada tahap ini mengenali mana yang benar dan salah berdasarkan pengalaman langsung mereka hadapi. Oleh karna itu, untuk menanamkan nilai tanggung jawab terhadap anak-anak yang berumur 5 hingga 6 tahun haruslah jelas dan dilakukan secara teratur. Penggunaan vidio animasi yang memperlihatkan karakter dengan perilaku tanggung jawab dapat membantu anak menghubungkan tindakan dengan konsekuensinya. Menurut Teori *Lawrence Kohlberg* dalam jurnal (Hanafiah, 2024).

Berdasarkan penelitian sebelumnya sebelumnya menunjukkan bahwa pengguna media audio visual terutama vidio animasi, sangat efektif dalam mendorong perkembangan nilai-nilai keagamaan, etika, dan sifat untuk anak-anak pada tahap awal kehidupan. Tetapi

terdapat banyak penelitian yang sudah ada masih bersifat umum mengenai nilai-nilai moral agama, dan belum fokus pada analisis nilai tanggung jawab.

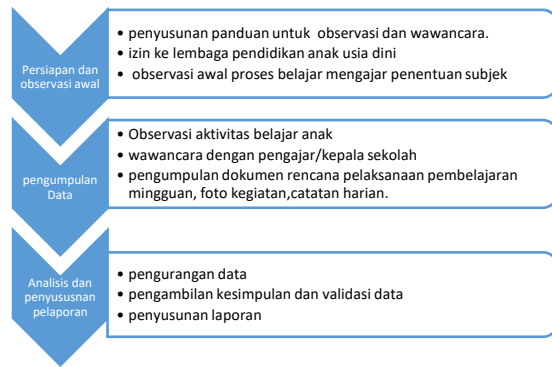
Berdasarkan uraian tersebut Tujuan dari studi ini adalah untuk menganalisis film animasi Nusa dan Rara dalam menanamkan nilai tanggung jawab bagi anak-anak yang berusia 5 hingga 6 tahun. Keunikan penelitian ini terletak pada pendekatannya yang secara khusus menelaah nilai tanggung jawab lewat tindakan karakter, dialog, dan alur cerita dalam animasi Nusa dan Rara, serta mengaitkannya dengan karakteristik perkembangan anak di usia dini. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi baik secara teoritis maupun praktis untuk pengembangan pembelajaran karakter di pendidikan anak usia dini melalui penggunaan video animasi yang sesuai dengan kebutuhan anak.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan ini dipilih untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai cara nilai-nilai tanggung jawab ditanamkan kepada anak-anak pada usia dini dengan memanfaatkan video animasi Nusa dan Rara dalam proses belajar. Pendekatan kualitatif adalah sebuah cara yang di pakai untuk menciptakan pengetahuan dengan melihat dari sudut pandang konstruktif, partisipatif, atau perpaduan antara keduanya (Paud et al., 2025)

Subyek yang diteliti dalam studi ini adalah anak-anak berumur 5 hingga 6 tahun yang berada di SPS Lemuru 88, dengan total sebanyak 15 anak. Pemilihan partisipan dilakukan secara sengaja, dengan alasan bahwa mereka berada pada fase perkembangannya yang ideal untuk memahami dan menirukan nilai tanggung jawab lewat media Audio visual. Dalam penelitian kualitatif, subjek penelitian juga berfungsi sebagai contoh penelitian yang dipilih menggunakan metode purposive sampling yaitu proses dengan tujuan penelitian. Pengambilan sampel secara purposive sampling atau pengambilan sampel dengan tujuan tertentu adalah cara memilih sampel dengan sadar berdasarkan ciri-ciri tertentu yang berhubungan dengan tujuan penelitian data yang di peroleh dapat lebih mendalam dan memiliki makna.(Niam, M.Fathun., Rumahlewang, E., Umayati, H., 2024). Alasan pemilihan anak berumur 5 hingga 6 tahun di dasarkan oleh fakta bahwa usia tersebut Adalah tahap penting bagi perkembangan moral dan sosial, dimana anak perlu meniru perilaku, dan memperlihatkan kepedulian terhadap diri sendiri serta lingkungan sekitar mereka(Suryana & Hijriani, 2022).

Objek penelitian ini adalah nilai tanggung jawab yang di perlihatkan dalam vidio animasi Nusa dan Rara, serta reaksi anak yang terlihat setelah mereka menonton vidio, baik dalam hal tanggung jawab pribadi maupun terhadap lingkungan dan orang lain. Dalam pelaksanaan penelitian meliputi tahapan: persiapan dan observasi awal, pengumpulan data, analisis dan pelaporan. Adapun tahapan tersebut dapat di uraikan sebagai berikut:



Bagan 1. tahapan penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan mulai dari minggu kedua bulan januari hingga minggu ke dua bulan februari, dengan dua hari kegiatan dalam satu minggu, bertempat di SPS Lemuru 88. Pelaksanaan penelitian terdiri dari beberapa langkah, yaitu tahap persiapan dan observasi awal, pengumpulan informasi, analisis data, dan pelaporan hasil penelitian.

Teknik pengumpulan data dilaksanakan dengan metode:

1. Pengamatan, yakni mencermati tingkah laku anak sebelum, selama, dan setelah menyaksikan video animasi Nusa dan Rara. Pengamatan merupakan dasar dari seluruh disiplin ilmu. Para peneliti hanya dapat menjalankan tugasnya berdasarkan data, yaitu kebenaran-kebenaran tentang kenyataan yang diperoleh melalui observasi.(Aisyah & Karyawati, 2025).
2. Wawancara merupakan cara yang dipakai untuk mengumpulkan data pada penelitian kualitatif. Tujuanya adalah menukar informasi dan ide melalui proser tanya jawab yang kemudian akan dianalisis untuk menyusun kesimpulan atau makna terkait topik tertentu (Al, 2021). sederhana dilakukan kepada guru untuk mendapatkan informasi mengenai perilaku tanggung jawab anak selama kegiatan belajar sehari-hari. Dalam penelitian kualitatif, wawancara di gunakan sebagai alat untuk mendapatkan penjelasan, arti, dan konteks dari fenomena yang sedang di teliti
3. Pengumpulan dokumentasi, termasuk foto-foto kegiatan,catatan tentang perkembangan anak, dan rekaman aktivitas belajar yang berhubungan dengan penelitian ini.

Instrumen penelitian sebagai instrumen utama yang di bantu oleh kertas observasi yang berfokus pada nilai tanggung jawab untuk anak berusia 5 hingga 6 tahun yang mengacu pada STTPA. Dalam penelitian kualitatif ini, kehadiran peneliti sebagai instrumen utama sangat penting karena mereka memiliki kemampuan memahami makna, konteks, dan dinamika perilaku responden secara mendalam sesuai kondisi lapangan. Teknik dalam menganalisis data di penelitian ini bertujuan untuk memahami dan menguraikan secara mendetail makna dari tindakan bertanggung jawab anak-anak berusia 5-6 tahun yang terjadi setelah mereka menonton video animasi Nusa dan Rara. Analisis data tidak hanya mencakup penjelasan mengenai apa yang di lakukan oleh anak, tetapi juga menginterpretasikan makna dari tindakan tersebut sebagai cara untuk meningkatkan nilai tanggung jawab. Dilakukan dalam tiga tahapan, yaitu:

1. Reduksi data, yaitu menyaring data hasil observasi dan wawancara yang berhubungan dengan nilai tanggung jawab.
2. Penyajian data dalam bentuk narasi deskriptif serta tabel yang menampilkan temuan pengamatan.
3. Penarikan kesimpulan untuk mengidentifikasi pola dan makna nilai tanggung jawab yang diajarkan melalui video animasi Nusa dan Rara.

Keabsahan data dijamin dengan teknik triangulasi, yakni dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi.

HASIL

Berdasarkan pengamatan, wawancara, dan dokumen yang diperoleh dari 15 anak berusia 5–6 tahun di SPS Lemuru 88, data tentang kemajuan nilai tanggung jawab anak setelah mereka menerima pembelajaran menggunakan video animasi Nusa dan Rara telah terkumpul. Penelitian ini mengungkapkan adanya perubahan perilaku yang cukup nyata pada anak dalam beberapa indikator tanggung jawab.

Dalam indikator kemampuan untuk memahami isi video, sebagian besar anak dapat menceritakan kembali isi tayangan dengan kalimat sederhana yang sesuai dengan pemahaman mereka masing-masing. Anak-anak juga menunjukkan kemajuan dalam mengatur diri sesuai dengan aturan saat kegiatan berlangsung, seperti duduk rapi, memperhatikan tayangan, dan tidak mengganggu teman sebaya. Selanjutnya, dalam hal

kemandirian, anak-anak mulai mampu berpartisipasi dalam aktivitas tanpa membutuhkan bantuan yang berlebihan dari pengajar.

Dalam hal tanggung jawab terhadap lingkungan, mereka mulai menunjukkan perilaku untuk merapikan mainan setelah bermain dan membuang sampah di tempat yang tepat, meskipun masih memerlukan bimbingan di beberapa keadaan. Selain itu, dalam hal tanggung jawab terhadap diri sendiri, anak-anak mulai menunjukkan keberanian untuk mengakui kesalahan dan meminta maaf. Dari wawancara dengan guru, terungkap bahwa sebelum penggunaan video animasi, mayoritas anak masih menunjukkan perilaku kurang bertanggung jawab. Namun, setelah menggunakan media tersebut, tampak adanya peningkatan perilaku yang berlangsung secara bertahap.

Hasil penelitian mengindikasikan bahwa penggunaan video animasi Nusa dan Rara berkontribusi secara positif pada pertumbuhan nilai tanggung jawab pada anak usia dini.

Tabel 1. Hasil Pengamatan Nilai kewajiban Tanggung Jawab Anak berusia 5 hingga 6 tahun Setelah Menonton Video Animasi Nusa dan Rara.

No	Indikator	Hasil pengamatan
1	Menceritakan kembali isi video	Sebagian besar anak kuasa menceritakan kembali isi video dengan bahasa sederhana sesuai pemahamannya
2	Mematuhi aturan saat menonton	Anak mulai duduk tertib, memperhatikan tayangan, dan tidak mengganggu teman
3	Kemandirian dalam kegiatan	Anak menunjukkan sikap lebih mandiri dalam mengikuti kegiatan menonton tanpa bantuan berlebihan
4	Merapikan mainan	Anak mulai merapikan dan mengembalikan mainan setelah digunakan
5	Menjaga kebersihan lingkungan	Anak sudah mulai membuang sampah pada tempatnya meskipun perlu di ingatkan
6	Mengakui kesalahan	Anak mulai berani mengakui kesalahan dan meminta maaf

Tabel 1 menyajikan hasil pengamatan terhadap enam aspek nilai tanggung jawab pada anak berusia 5–6 tahun setelah menonton video animasi Nusa dan Rara. Dari tabel tersebut, terlihat bahwa mayoritas anak dapat menceritakan kembali isi video dengan kata-kata sederhana yang sesuai dengan pemahaman mereka. Pada aspek mematuhi aturan, anak-anak menunjukkan perilaku yang lebih teratur, dapat duduk dengan baik, dan tidak mengganggu teman-teman mereka selama kegiatan berlangsung.

Dalam aspek kemandirian, anak-anak mulai berpartisipasi dalam kegiatan tanpa terlalu banyak bantuan dari guru. Selain itu, pada aspek merapikan mainan, anak sudah mulai terbiasa untuk mengembalikan mainan setelah menggunakannya. Dalam hal menjaga

kebersihan lingkungan, anak-anak mulai membuang sampah pada tempat yang tepat meskipun masih memerlukan pengingat. Sementara itu, pada aspek mengakui kesalahan, anak-anak mulai berani untuk mengakui atas kesalahan dan meminta maaf.

Pada aspek tanggung jawab individu, banyak anak telah memperlihatkan kemampuan untuk menyampaikan kembali isi video yang telah diputar dengan bahasa yang mudah dipahami berdasarkan pengetahuan mereka. Anak-anak juga menunjukkan peningkatan dalam mengikuti aturan saat menonton, seperti duduk dengan baik, berkonsentrasi pada tayangan, dan tidak mengganggu teman-teman. Selain itu, anak-anak tampak lebih mandiri saat melakukan kegiatan tanpa memerlukan banyak bantuan dari guru.

Dalam konteks tanggung jawab terhadap lingkungan dan orang lain, anak mulai menunjukkan perilaku positif seperti merapikan mainan setelah bermain, menjaga kebersihan di sekitarnya, dan mengakui kesalahan yang dibuat. Meskipun terkadang masih perlu arahan, perubahan ini mencerminkan perkembangan nilai tanggung jawab pada anak.

Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa sebelum penggunaan media video animasi, anak-anak cenderung kurang menunjukkan perilaku bertanggung jawab. Namun, setelah media tersebut digunakan, terlihat adanya peningkatan kesadaran dan perubahan perilaku yang terjadi secara bertahap.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan video animasi Nusa dan Rara memberikan efek positif dalam menanamkan nilai tanggung jawab pada anak-anak usia dini.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan video animasi berhasil dalam mengajarkan nilai tanggung jawab kepada anak-anak yang masih kecil. Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran sosial yang dikemukakan oleh Bandura, yang menyatakan bahwa anak-anak memperoleh pengetahuan melalui pengamatan dan mencontoh perilaku orang lain (Suantini et al., 2024). Dalam penelitian ini, karakter dalam video animasi Nusa dan Rara berfungsi sebagai contoh perilaku yang memberikan ilustrasi nyata tentang sikap tanggung jawab. Proses pendidikan yang dialami anak dalam studi ini sejalan dengan konsep belajar sosial yang diajukan oleh Bandura.

Proses ini mencakup beberapa langkah penting, yaitu perhatian, penyimpanan informasi dalam ingatan, pengulangan perilaku, dan adanya motivasi yang mendorong diri untuk menirukan perilaku yang diamati. Seperti yang diuraikan dalam jurnal, “dalam belajar melalui pengamatan, Bandura menemukan empat proses utama yang berlangsung, yaitu perhatian, penyimpanan, reproduksi gerakan, dan motivasi” (Keanu Pramudiantoro et al., 2025). Ini menunjukkan bahwa anak yang tertarik pada suatu tayangan akan lebih gampang untuk fokus, menyimpan informasi dalam ingatan, serta meniru perilaku yang ditampilkan.

Ketertarikan anak terhadap alat bantu belajar, seperti animasi video, memiliki peran krusial dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui pengamatan. Saat anak sangat fokus, proses penyimpanan dan pengulangan perilaku akan berjalan lebih baik, sesuai dengan yang dijelaskan dalam teori pembelajaran sosial Bandura dan penelitian mengenai efektivitas video pendidikan untuk anak-anak kecil (Azizah et al., 2025)

Hasil dari studi ini menunjukkan bahwa penggunaan video animasi sangat berguna untuk memperkuat pemahaman tentang nilai-nilai moral di kalangan anak-anak pada tahap awal kehidupan, terutama dalam pengembangan karakter yang bertanggung jawab. Keberhasilan ini berkaitan dengan keunggulan media audio visual yang mampu menyampaikan informasi dengan cara yang menarik serta mudah dimengerti oleh anak-anak. Hal ini terjadi karena anak-anak dapat memperoleh informasi secara langsung melalui penglihatan dan pendengaran, sebagaimana dinyatakan bahwa “melalui penggunaan media audio visual, anak-anak dapat memperoleh pemahaman mengenai pesan moral yang ada dalam cerita atau film yang mereka saksikan dan dengarkan.” Selain itu, pemanfaatan video animasi dalam proses belajar juga dapat meningkatkan semangat belajar anak-anak, karena “penggunaan media video animasi sangat efisien, karena dapat mendorong motivasi belajar dan mengurangi beban bagi pengajar (Rifka Alkhilyatul Ma’rifat, I Made Suraharta, 2024).

Penerapan media audiovisual dalam kegiatan belajar terbukti efektif karena mampu menyampaikan informasi dengan cara yang menarik dan dapat dimengerti dengan baik oleh anak-anak. Video animasi menggabungkan unsur visual, suara, dan narasi yang bisa memperbaiki ketertarikan serta pemahaman anak terhadap nilai-nilai moral (Dela Puspita Sari, 2024)

Hasil ini juga sejalan dengan studi sebelumnya yang mengungkapkan bahwa program animasi Nusa dan Rara memiliki unsur-unsur pendidikan karakter, termasuk aspek tanggung jawab (Taja & Latifah, 2021).

Namun begitu, penanaman nilai tanggung jawab tidak hanya tergantung pada media pembelajaran saja. Peran guru dan lingkungan sangat krusial dalam memberikan dukungan dan pembiasaan yang teratur. Anak memerlukan pendampingan agar nilai yang didapat dari tayangan bisa diimplementasikan dalam aktivitas sehari-hari secara berkelanjutan (Nurkhofifah et al. , 2024).

Studi ini memiliki sejumlah batasan yang harus diperhatikan. Pertama, jumlah subjek yang diteliti cukup kecil, yaitu hanya melibatkan 15 anak, sehingga hasilnya belum bisa diterapkan secara umum. Kedua, studi ini dilaksanakan hanya di satu lembaga pendidikan, sehingga kondisi yang berbeda di tempat lain belum terwakili. Ketiga, waktu penelitian yang terbatas menyebabkan pengamatan terhadap perubahan perilaku anak belum dilakukan dalam jangka waktu yang panjang. Di samping itu, penelitian ini hanya fokus pada satu jenis media, yaitu video animasi Nusa dan Rara, sehingga belum ada perbandingan efektivitas dengan media pembelajaran lainnya. (Sari et al., 2021)

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa animasi Nusa dan Rara merupakan alat yang efisien untuk mendukung pendidikan karakter, khususnya dalam menyampaikan nilai tanggung jawab kepada anak-anak berusia 5 hingga 6 tahun, jika didukung oleh metode pengajaran yang sesuai dan berkelanjutan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penemuan dan kajian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan video animasi Nusa dan Rara sangat berhasil dalam mengajarkan nilai tanggung jawab kepada anak-anak berumur 5 hingga 6 tahun. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan dalam perilaku tanggung jawab anak, seperti menaati peraturan, menunjukkan kemandirian, menjaga kebersihan lingkungan, merapikan mainan setelah bermain, serta berani mengakui kesalahan. Oleh karena itu, tujuan penelitian untuk menganalisis peran video animasi dalam menanamkan nilai tanggung jawab telah berhasil dicapai.

Studi ini memberikan sumbangan penting bagi pengembangan pendidikan anak usia dini, khususnya dalam pemanfaatan media audio visual sebagai sarana untuk mengajarkan nilai-nilai karakter. Di samping itu, temuan dari penelitian ini juga mendukung teori pembelajaran sosial yang mengungkapkan bahwa anak-anak mempelajari hal melalui proses mengamati dan meniru perilaku model yang mereka saksikan.

Rekomendasi untuk penelitian mendatang adalah untuk meningkatkan jumlah subjek dan lokasi penelitian agar hasilnya lebih representatif. Selanjutnya, penelitian yang datang dapat mengeksplorasi penggunaan media pembelajaran lainnya yang lebih bervariasi atau menggabungkan video animasi dengan metode pembelajaran interaktif untuk meningkatkan efektivitas dalam menanamkan nilai karakter pada anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Amsari, D., Wahyuni, E., & Fadhilaturrahmi, F. (2024). The social learning theory Albert Bandura for elementary school students. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1654–1662. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7247>
- Azizah, A. N., Loita, A., & Rizqi, A. M. (2025). Efektivitas Media Video dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini: Studi Literatur. *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 322–330. <https://doi.org/10.31326/jcpaud.v8i1.2247>
- Fitriah. (2023). *Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi dan Media Gambar Seri dalam Meningkatkan Capaian Perkembangan Nilai Moral Anak Usia 5-6 Tahun* [Master's thesis, Universitas Negeri Yogyakarta]. <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/89601>
- Hanafiah, M. (2024). Perkembangan Moral Anak Dalam Perspektif Pendidikan: (Kajian Teori Lawrence Kohlberg). *Ameena Journal*, 2(1), 75–91. <https://doi.org/10.63732/ajj.v2i1.54>
- Hanifah, S., Soraya, I., & Kurjum, M. (2025). Optimalisasi Media Video Animasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(2), 1600–1608. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i2.3356>
- Hijriati, H., Luthfiah, Q., & Hayati, Z. (2024). Animasi “Nussa”: Nilai Pendidikan Karakter Tanggung Jawab pada Tokoh Pemeran Utama. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 944–958. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i1.505>
- Nada, A. Q., & Karyawati, L. Q. (2025). Storytelling to increase early childhood responsibility in RA Ar-Raihan. *Al-Ulum: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Keislaman*, 12(4), 407–412. <https://doi.org/10.31102/alulum.12.4.2025.407-412>
- Niam, M. F., Rumahlewang, E., & Umiyati, H. (2024). *Metode penelitian kualitatif*. Widina Media Utama.
- Nurhofifah, N., Marmawi, R., & Amalia, A. (2024). Peran Menanamkan Tanggung Jawab Anak Usia 5-6 Tahun di TK Islam Al-Ikhwah Pontianak Kota. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 13(11), 2418–2426. <https://doi.org/10.26418/jppk.v11i12.60849>
- Nurul, D., Fadhilah, M. N., Mariana, A., & Febriani, R. (2025). Marginalisasi Anak Berkebutuhan Khusus di Lembaga PAUD. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 110–121. <https://doi.org/10.24853/yby.9.2.110-121>
- Pramudiantoro, K., Maharani, H., & Nindiatma, B. A. (2025). Upaya Guru Dalam Mengimplementasi Teori Belajar Sosial Albert Bandura di Kelas. *Jurnal At-Tarbiyyah*:

Jurnal Pendidikan Islam, 11(1), 17–24.
<https://ejournal.unisai.ac.id/index.php/jiat/article/download/1037/801>

- Ramadhini, F. (2021). Analisis Nilai-Nilai Moral dan Agama Anak Usia Dini dalam Tayangan Film Kartun Nussa dan Rara. *Darul Ilmi: Jurnal Ilmu Kependidikan dan Keislaman*, 9(1), 53–68. <https://doi.org/10.24952/di.v9i1.3626>
- Sari, D. K. (2020). *Efektivitas Media Film Animasi Nussa dan Rara untuk Mengenalkan Ketanbihan pada Anak di TK Al Huda Kota Malang* [Diploma thesis, Universitas Negeri Malang]. <http://repository.um.ac.id/id/eprint/142275>
- Sari, D. P. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Karakter Tanggung Jawab pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Chatra: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(3), 91–97. <https://doi.org/10.62238/chatra.v2i3.82>
- Suantini, N. N., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). Implementasi Teori Kognitif Sosial Bandura Melalui Media Video Animasi Cerita Rakyat Bali untuk Meningkatkan Pendidikan Moral Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(1), 716–727. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i1.1950>
- Suryana, D., & Hijriani, A. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini 5-6 Tahun Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 1077–1094. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1413>
- Syahirah, N. H., Ningsih, W., & Sari, N. I. (2024). Analisis Nilai Religius pada Serial Animasi Film Nussa dan Rara untuk Anak Usia Dini. *Thufuli: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 177–190. <https://doi.org/10.62070/thufuli.v2i2.313>
- Taja, N., & Latifah, D. (2021). Pendidikan Profetik pada Anak Usia Dini dalam Film Animasi Nussa dan Rara. *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(2), 168–175. <https://doi.org/10.29313/tjpi.v10i2.8591>