



Pengaruh Penerapan Media Digital Interaktif terhadap Penanaman Nilai-Nilai Keislaman pada Anak Usia Dini di Era Society 5.0

Hopman Daulay

Institut Agama Islam Padang Lawas

Email: hopmandaulay75@gmail.com

Informasi Artikel	Abstract
<p>Submitted: 20-05-2025 Revised: 10-06-2025 Published: 02-07-2025</p> <p>Keywords: <i>Digital Media, Islamic Values, Society 5.0 Era, Early Childhood</i></p>	<p><i>This study aims to examine the impact of using interactive digital media in teaching Islamic values to early childhood learners in the era of Society 5.0. The research employs a descriptive qualitative method, utilizing observation, interviews, and documentation for data collection. The findings indicate that the use of digital media—such as Islamic animated videos and educational applications—positively influences children's interest and understanding of Islamic values. Digital media can present Islamic content in an engaging and interactive way, aligned with the developmental characteristics of young children. However, several challenges remain, including limited access to technology, lack of parental support, and low digital literacy among educators. Therefore, ongoing teacher training and adequate infrastructure support are essential to ensure the effective and sustainable integration of digital media in early childhood education.</i></p>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan media digital interaktif dalam proses pembelajaran nilai-nilai keislaman pada anak usia dini di era Society 5.0. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital seperti video animasi Islami dan aplikasi edukatif memiliki pengaruh positif terhadap minat dan pemahaman anak terhadap nilai-nilai Islam. Media digital mampu menyajikan materi keislaman secara menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Namun demikian, tantangan seperti keterbatasan akses teknologi, kurangnya dukungan orang tua, serta rendahnya literasi digital pada tenaga pendidik masih menjadi hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis digital. Oleh karena itu, dibutuhkan pelatihan berkelanjutan bagi guru serta dukungan infrastruktur yang memadai agar integrasi media digital dalam pendidikan anak usia dini dapat berjalan secara efektif dan berkelanjutan.

Kata Kunci: Media Digital, Nilai Keislaman, Era Society 5.0, Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) merupakan fondasi penting dalam membentuk karakter anak sesuai ajaran Islam. Era Society 5.0 yang ditandai dengan perkembangan teknologi dan digitalisasi memberikan tantangan sekaligus peluang dalam proses pembelajaran. Anak-anak generasi alpha lahir dan tumbuh dengan teknologi digital. Oleh karena itu, pendidik perlu memanfaatkan media digital seperti tablet, smartphone, dan internet. Hal ini menyebabkan gaya belajar mereka berbeda dibandingkan generasi sebelumnya.

Dalam konteks ini, pendidik perlu memanfaatkan media digital interaktif sebagai sarana untuk menanamkan nilai-nilai keislaman secara efektif dan menyenangkan. Pendidikan di masa kini tidak cukup hanya mengandalkan metode konvensional, tetapi harus menggabungkan pendekatan inovatif yang sesuai dengan perkembangan zaman.

Penggunaan animasi Islami, video pembelajaran interaktif, permainan edukatif digital, serta aplikasi pembelajaran yang ramah anak menjadi solusi potensial.

Namun demikian, digitalisasi juga membawa tantangan tersendiri, seperti potensi kecanduan layar (*screen addiction*), minimnya interaksi sosial langsung, dan kurangnya kontrol terhadap konten digital yang diakses anak. Oleh karena itu, guru PIAUD dan orang tua perlu menjadi fasilitator yang cerdas dan bijak, serta memastikan bahwa penggunaan media digital tetap sejalan dengan tujuan pendidikan Islam yang menekankan nilai adab, akhlak, dan spiritualitas.

METODE

Jenis penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Subjek penelitian adalah guru dan siswa. Adapun Pengumpulan data dilakukan melalui observasi kegiatan pembelajaran, wawancara mendalam dengan guru dan orang tua, serta dokumentasi media yang digunakan. Data dianalisis dengan teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Validitas data diperoleh melalui triangulasi sumber dan metode.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian menunjukkan bahwa media digital interaktif seperti animasi Omar & Hana, Nussa Rara, dan aplikasi Muslim Kids TV digunakan secara rutin dalam pembelajaran. Anak-anak menunjukkan ketertarikan lebih tinggi saat pembelajaran menggunakan media digital dibandingkan metode konvensional. Nilai keislaman seperti kejujuran, tanggung jawab, dan kasih sayang dapat lebih mudah dipahami melalui cerita digital dan simulasi visual. Namun, ditemukan pula tantangan seperti keterbatasan sarana prasarana, kebutuhan pelatihan guru, serta pengawasan penggunaan media di rumah. Berdasarkan hasil observasi, wawancara dengan guru, serta dokumentasi aktivitas pembelajaran, diperoleh temuan sebagai berikut :

1. Penggunaan Media Digital Interaktif

Media digital yang digunakan meliputi :

- a. Animasi Islami seperti Omar & Hana dan Nussa Rara yang menyajikan cerita dengan pesan moral Islami.
- b. Aplikasi Muslim Kids TV, menawarkan konten interaktif seperti kuis keislaman, lagu-lagu anak Islami, dan video pendidikan doa sehari-hari.
- c. Multimedia visual berbasis Power Point animatif serta lagu-lagu Islami dalam bentuk video singkat.

Guru menggunakan media tersebut secara rutin dalam kegiatan pembelajaran tematik, terutama pada tema akhlak mulia, ibadah harian, serta pengenalan kisah-kisah nabi dan tokoh Islam.

2. Respon Anak terhadap Pembelajaran Digital

Anak-anak usia 4–6 tahun menunjukkan minat belajar yang lebih tinggi saat pembelajaran menggunakan media digital dibandingkan dengan metode konvensional seperti ceramah atau hanya menggunakan buku cerita. Hal ini ditunjukkan oleh:

- a. Perhatian anak yang lebih fokus saat menonton video animasi.
- b. Antusiasme anak dalam menjawab pertanyaan interaktif dari aplikasi.
- c. Kemampuan anak untuk menirukan perilaku positif dari tokoh dalam video, seperti mengucapkan salam, berbagi, dan meminta maaf.
- d.

3. Efektivitas dalam Menanamkan Nilai Keislaman

Nilai-nilai Islam seperti kejujuran, tanggung jawab, kasih sayang, sopan santun, dan kerja sama lebih mudah dipahami oleh anak melalui media berbasis cerita digital dan simulasi visual. Misalnya:

- a. Dalam episode tertentu, tokoh Omar mencontohkan pentingnya meminta izin sebelum menggunakan barang orang lain.
- b. Anak-anak juga mampu menirukan doa-doa harian yang diputar melalui aplikasi Muslim Kids TV.

4. Tantangan Implementasi

Meskipun media digital terbukti efektif, terdapat beberapa kendala dalam implementasinya :

- a. Keterbatasan sarana prasarana, seperti jumlah proyektor dan perangkat tablet yang belum mencukupi di semua kelas.
- b. Kebutuhan pelatihan guru, khususnya dalam hal penggunaan aplikasi, manajemen kelas berbasis digital, serta pengembangan konten Islami berbasis teknologi.
- c. Kurangnya pengawasan di rumah, di mana tidak semua orang tua mengontrol penggunaan gawai anak, sehingga anak dapat mengakses konten yang tidak sesuai nilai Islami.

Penerapan media digital interaktif sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky. Konstruktivisme memandang bahwa anak membangun pengetahuannya melalui pengalaman langsung dan interaksi aktif dengan lingkungan. Dalam konteks pendidikan Islam, pengalaman tersebut mencakup proses internalisasi nilai-nilai keislaman melalui stimulasi visual dan audio yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Anak usia dini membutuhkan rangsangan visual dan audio yang menarik untuk memahami konsep abstrak, termasuk nilai-nilai Islam. Penggunaan media digital memungkinkan guru menyampaikan nilai-nilai tersebut melalui pendekatan yang sesuai perkembangan anak. Namun, peran guru dan orang tua sangat penting dalam mengarahkan penggunaan media agar tidak menjadi bumerang dalam perkembangan karakter anak. Adapun fungsipenerapan media digital interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) antara lain :

1. Media Digital berfungsi sebagai Alat Bantu Konstruktif

Anak usia dini berada dalam tahap berpikir konkret. Mereka belum mampu memahami nilai-nilai abstrak seperti jujur, sabar, atau saling menghargai secara mendalam jika hanya disampaikan secara verbal. Oleh karena itu, media digital seperti video animasi, permainan edukatif, dan aplikasi Islami menjadi alat bantu

yang efektif untuk menyampaikan nilai-nilai tersebut secara kontekstual dan menyenangkan. Misalnya, anak-anak yang menyaksikan tokoh animasi saling berbagi mainan, secara tidak langsung belajar tentang konsep empati dan berbagi.

2. Peran Guru sebagai Fasilitator Nilai

Guru dalam pendidikan Islam berperan sebagai *qudwah hasanah* (teladan yang baik), sekaligus fasilitator dan pembimbing spiritual. Dalam pembelajaran berbasis media digital, guru tidak sekadar menyajikan video atau aplikasi, tetapi juga:

- a. Menyampaikan pesan moral secara eksplisit setelah tayangan.
- b. Mengaitkan nilai dalam video dengan pengalaman nyata anak di sekolah.
- c. Mengajak anak berdiskusi dan berefleksi atas perilaku tokoh dalam video.

Kehadiran guru yang aktif membimbing menjadikan media digital lebih dari sekadar hiburan, melainkan sebagai sarana pembentukan karakter Islami yang terarah.

3. Kolaborasi Guru dan Orang Tua

Keberhasilan implementasi media digital dalam PIAUD juga sangat bergantung pada **peran serta orang tua**. Di rumah, anak lebih bebas mengakses gawai dan berbagai konten digital. Jika tanpa pendampingan, potensi penyimpangan nilai bisa terjadi. Oleh karena itu, penting adanya komunikasi yang sinergis antara guru dan orang tua mengenai:

- a. Jenis aplikasi dan tayangan yang disarankan.
- b. Durasi waktu penggunaan media.
- c. Penanaman nilai yang dapat didiskusikan ulang di rumah.

4. Risiko dan Tantangan

Meskipun media digital memiliki banyak keunggulan, terdapat potensi risiko yang harus diantisipasi:

- a. Anak bisa menjadi pasif jika terlalu sering menonton tanpa interaksi.
- b. Kurangnya kontrol terhadap konten non-edukatif.
- c. Ketergantungan terhadap gawai dapat menghambat perkembangan motorik dan sosial anak.

Dengan demikian, pendekatan terbaik adalah penggunaan media digital secara terbimbing, selektif, dan proporsional, agar tidak menyalahi tujuan utama pendidikan Islam, yaitu membentuk insan yang berakhlak mulia dan seimbang secara jasmani, rohani, intelektual, dan spiritual.

KESIMPULAN

Penggunaan media digital interaktif memberikan dampak positif terhadap pembelajaran nilai-nilai Islam di PIAUD, terutama dalam meningkatkan minat dan pemahaman anak. Namun, penggunaan media ini harus diiringi dengan bimbingan, pengawasan, dan evaluasi yang berkelanjutan dari guru dan orang tua. Disarankan agar lembaga PIAUD menyediakan pelatihan khusus bagi guru dan melakukan evaluasi rutin terhadap penggunaan media digital dalam proses pembelajaran. Penggunaan media

digital interaktif memberikan dampak positif terhadap pembelajaran nilai-nilai Islam di lingkungan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD). Media seperti animasi, aplikasi edukatif, dan video pembelajaran Islami mampu (1) Meningkatkan minat belajar anak; (2) Mempermudah pemahaman nilai-nilai abstrak seperti kejujuran, kasih sayang, dan tanggung jawab dan (3) Membantu proses internalisasi nilai Islami secara menyenangkan dan sesuai perkembangan anak usia dini. Namun, efektivitas media digital sangat bergantung pada peran aktif guru dan orang tua. Tanpa bimbingan dan pengawasan yang baik, media digital justru dapat berdampak negatif, seperti gangguan konsentrasi, ketergantungan pada gawai, dan potensi akses konten yang tidak sesuai nilai Islam.

REFERENCES

- Asy'ari, M. (2020). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Islam*. Jakarta: Kencana.
- Aunurrahman. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Basri, H. (2021). Integrasi Teknologi Digital dalam Pendidikan Islam Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(2), 123-134.
- Daryanto. (2019). *Media Pembelajaran Efektif*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fitria, R. (2022). Media Interaktif Berbasis Android untuk Pendidikan Islam Anak. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 44-55.
- Hamalik, O. (2017). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasanah, N. (2020). Pengaruh Video Animasi terhadap Penanaman Nilai Moral Anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2), 78-87.
- Hidayatullah, R. (2023). Pendidikan Anak Usia Dini di Era Society 5.0. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 34-42.
- Istiqomah, S. (2021). Peran Guru PIAUD dalam Menyampaikan Nilai Islami melalui Media Digital. *Jurnal Edukasi Islam*, 9(3), 189-199.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2020). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Depok: Rajawali Pers.
- Maulana, D. (2021). Model Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Kreatif*, 4(2), 55-64.
- Munir. (2018). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Musthofa, M.I. (2022). Aplikasi Edukatif Islami untuk Meningkatkan Karakter Anak. *Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 101-112.
- Nuryani, L. (2023). Peran Orang Tua dalam Penggunaan Media Digital Islami. *Jurnal Parenting Islami*, 2(1), 18-29.
- Saputra, A. (2020). *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.