

EFEKTIVITAS MEDIA VIDEO ANIMASI NUSSA DAN RARA SEBAGAI STIMULASI PENINGKATAN KESADARAN KEBERSIHAN LINGKUNGAN DI SANGGAR BIMBINGAN AT-TANZIL SERDANG MALAYSIA

Nadiya Siti Mardiyah, Oman Hadiana, Nanan Abdul Manan,
Wawang Anwarudin, Azmi Darrotul Mutmainah

Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi,
Fakultas Sosial dan Teknologi, Universitas Muhammadiyah Kuningan
nadiyamardiyah10@gmail.com

ABSTRAK

Pendidikan bagi anak pekerja migran di tanah perantauan seringkali menghadapi kendala dalam internalisasi nilai-nilai karakter karena terbatasnya media pembelajaran yang kontekstual dan menarik bagi anak-anak. Fenomena di Sanggar Bimbingan At-tanzil Serdang, Malaysia, menunjukkan rendahnya kepedulian siswa terhadap kebersihan kelas dan pembuangan sampah, yang mengindikasikan bahwa metode ceramah konvensional belum mampu mengubah perilaku siswa secara signifikan. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas media video animasi Nussa dan Rara sebagai stimulus audio-visual dalam meningkatkan kesadaran kebersihan lingkungan siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimental yang melibatkan 10 siswa yang dipilih melalui purposive sampling. Data dihimpun melalui observasi perilaku dan instrumen pre-test serta post-test untuk mengukur perubahan sebelum dan sesudah intervensi. Analisis data menunjukkan peningkatan skor yang signifikan dan perubahan perilaku nyata siswa dalam menjaga kebersihan lingkungan sanggar bimbingan. Hal ini membuktikan bahwa media video animasi efektif sebagai sarana internalisasi nilai-nilai kebersihan. Media ini direkomendasikan sebagai variasi metode instruksional yang inovatif untuk mengatasi kejenuhan belajar sekaligus meningkatkan keterlibatan afektif siswa.

Kata Kunci: *Media, Video Animasi Nussa dan Rara, Kesadaran Lingkungan, Sanggar Bimbingan At-Tanzil serdang*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Nasional merupakan instrumen strategis untuk mentransformasi nilai guna membentuk manusia yang utuh, adaptif, dan bermartabat. Sesuai dengan UU No. 20 Tahun 2003, pendidikan bertujuan tidak hanya mengasah kecerdasan kognitif, tetapi juga membina karakter religius, mandiri, dan peduli terhadap harmoni lingkungan[1].

Namun, pemenuhan hak pendidikan berkualitas menghadapi tantangan kompleks bagi warga negara Indonesia di luar negeri, khususnya anak-anak pekerja migran yang rentan kehilangan akses pendidikan formal akibat kendala legalitas dan administrative[2].

Sebagai langkah strategis, pemerintah Indonesia menyelenggarakan pendidikan non-formal melalui Sanggar Bimbingan (SB) di bawah naungan KBRI Kuala Lumpur untuk menjaga identitas kebangsaan dan memastikan stimulasi pendidikan tetap berjalan di tanah perantauan.

Tantangan utama yang dihadapi oleh Sanggar Bimbingan, khususnya di SB At-Tanzil Serdang, Malaysia, adalah rendahnya tingkat kesadaran ekologis di kalangan siswa. Kebiasaan menjaga kebersihan lingkungan seringkali terabaikan karena keterbatasan media pembelajaran yang mampu memberikan contoh konkret dan menarik bagi siswa dengan latar belakang yang beragam. Di sisi lain, disrupsi digital menuntut adanya transformasi metodologi pengajaran melalui integrasi teknologi[3].

Media pembelajaran saat ini dituntut untuk mampu memvisualisasikan konsep abstrak menjadi pesan yang lebih dinamis dan mudah diserap oleh peserta didik.

Tujuannya untuk meningkatkan kesadaran kebersihan lingkungan siswa di SB At-Tanzil melalui pendekatan edutainment. Rencana penyelesaian masalah dilakukan dengan memanfaatkan media video animasi "Nussa dan Rara" sebagai instrumen stimulasi karakter. Penggunaan video animasi dipilih karena kemampuannya mentransformasi materi karakter menjadi visualisasi yang konkret dan menyenangkan, sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi serta retensi ingatan siswa.

Berdasarkan kondisi tersebut, Sanggar Bimbingan At-Tanzil yang berlokasi di Serdang, Malaysia, menjadi lokus penelitian yang relevan untuk mengamati sejauh mana media digital dapat memberikan pengaruh nyata bagi perubahan karakter siswa. Efektivitas media video animasi Nussa dan Rara dalam penelitian ini dirancang sebagai instrumen stimulasi untuk meningkatkan kesadaran kebersihan lingkungan, dengan harapan dapat membangun kebiasaan hidup bersih yang berkelanjutan. Melalui pendekatan ini, diharapkan proses pembelajaran di Sanggar Bimbingan At-tanzil Serdang, Malaysia, tidak hanya fokus pada pencapaian kognitif, tetapi juga mampu menghasilkan generasi muda Indonesia di Malaysia yang memiliki karakter Islami yang kuat dan

kepedulian yang tinggi terhadap kelestarian lingkungan di sekitar mereka.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Media

Istilah media merujuk pada kata Latin yang berarti perantara. Secara operasional dalam komunikasi, ia bertindak sebagai penghubung yang mengalirkan pesan dari pengirim ke penerima. Secara lebih spesifik dalam dunia pendidikan, Media diposisikan sebagai unsur sumber belajar yang mengintegrasikan konten instruksional ke dalam ekosistem pembelajaran siswa. media bukan sekadar alat bantu tambahan, melainkan teknologi pembawa informasi yang strategis guna menstimulasi aspek kognitif, afektif, serta fokus dan antusiasme peserta didik, sehingga tercipta interaksi pembelajaran yang lebih edukatif dan tepat sasaran. Dalam cakupan yang luas, media bertindak sebagai jembatan komunikasi yang memungkinkan interaksi terjadi melampaui batasan ruang dan waktu. Ketika konsep ini diterapkan dalam dunia pendidikan, maka lahirilah Media pembelajaran adalah integrasi sarana fisik dan non-fisik yang menjadi alat komunikasi utama pendidik dalam menyampaikan kurikulum kepada siswa. Media pembelajaran memiliki andil besar dalam menggerakkan pikiran, perasaan, serta keinginan siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar. Peran ini membuktikan bahwa media bukan sekadar alat tambahan, media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar yang mampu mengubah pesan-pesan yang bersifat abstrak dan teoritis menjadi pengalaman visual atau auditori yang lebih nyata dan mudah dipahami [4].

Jenis-jenis media pembelajaran meliputi media gambar/grafik, suara/radio, video/film, multimedia interaktif seperti aplikasi/game dan benda nyata/manipulatif. Alat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, baik secara fisik maupun digital[5].

Media pembelajaran adalah perantara yang sangat vital sebagai sarana transmisi informasi dari hulu ke hilir. Media yang baik harus mampu membangkitkan motivasi, menyediakan stimulus belajar, dan meningkatkan efektivitas serta efisiensi dalam mencapai tujuan instruksional. Media berdasarkan perkembangannya dibagi menjadi 4 bagian yaitu: Media cetak, Media Audio-visual, Media berbasis computer dan Media hasil gabungan teknologi cetak dan computer[6].

Penerapan media pembelajaran berbasis inovasi sangat krusial untuk mengatasi keterbatasan indra serta membangkitkan motivasi intrinsik siswa. Melalui media, pendidik dapat menghadirkan objek atau peristiwa yang sulit dijangkau secara langsung ke dalam ruang kelas melalui representasi yang akurat. Hal ini juga memastikan adanya keseragaman persepsi di antara seluruh peserta didik terhadap suatu konsep yang diajarkan. Dengan demikian, media

pembelajaran berperan sebagai instrumen transformasi yang mengubah pola belajar konvensional yang cenderung satu arah menjadi interaksi instruksional yang lebih dinamis, partisipatif dan rekreatif agar keberhasilan pendidikan dapat diraih secara komprehensif dan optimal.

2.2. Video Animasi Nussa dan Rara

Media animasi hadir sebagai salah satu format pembelajaran audio-visual yang memanfaatkan teknologi digital untuk memproses gambar, teks dan suara menjadi rangkaian gerakan yang dinamis dan menarik. Dalam konteks pendidikan, media ini berfungsi sebagai instrumen edutainment yang mampu memvisualisasikan materi yang kompleks menjadi simulasi yang lebih konkret dan mudah dipahami oleh logika berpikir anak. Melalui penggunaan karakter yang kuat dan alur cerita yang relevan, Media animasi tidak hanya bertugas mendistribusikan pengetahuan, namun juga berperan sebagai sarana stimulasi indra penglihatan dan pendengaran secara simultan yang terbukti mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, pendekatan ini memicu motivasi serta membantu siswa mengingat materi lebih lama, sesuai dengan kebutuhan edukasi modern[7].

Tampilan visual yang hidup dan penuh warna dalam dunia animasi menjadi daya tarik utama yang sangat efektif bagi perkembangan imajinasi anak, sehingga mampu menyederhanakan pesan moral yang kompleks menjadi alur cerita sederhana yang mudah diingat melalui keterlibatan emosional. Salah satu contoh media yang mampu menggambarkan hal tersebut adalah tayangan animasi Nussa dan Rara, yang dirancang khusus dengan muatan nilai karakter dan religius yang kental melalui interaksi tokoh utamanya. Dengan penggunaan media video animasi ini secara langsung menggunakan Teknik modelling. Teknik modelling ini memungkinkan anak untuk menyerap informasi dengan cara melihat bagaimana orang lain berperilaku, lalu mempraktikkan kembali apa yang telah mereka saksikan[8].

Animasi ini mengedepankan aspek keteladanan dengan menampilkan sosok model yang menunjukkan perilaku terpuji, mulai dari adab berbicara hingga tanggung jawab terhadap kebersihan lingkungan dalam konteks kehidupan sehari-hari yang relevan dengan dunia anak. Dalam animasi ini membuat pesan moral lebih mudah mengendap dalam memori jangka panjang anak. Karakter animasi yang konsisten memudahkan anak untuk mengidentifikasi perilaku mana yang baik Sebagai alat bantu untuk mengidentifikasi perilaku terpuji dan perilaku yang harus di jauhi[9].

Efektivitas video animasi "Nussa dan Rara" sebagai instrumen stimulasi bertujuan untuk menanamkan kesadaran ekologis melalui pengamatan visual yang berulang. Dengan menyaksikan karakter favorit mereka mempraktikkan kebiasaan hidup bersih, seperti membuang sampah pada tempatnya atau merawat ekosistem sekitar, siswa cenderung

melakukan identifikasi diri dan meniru tindakan positif tersebut. Proses imitasi ini memungkinkan nilai-nilai kebersihan yang awalnya hanya berupa tontonan bertransformasi menjadi kesadaran internal yang kuat. Pada akhirnya, integrasi media animasi ini diharapkan mampu mendorong perubahan perilaku siswa secara proaktif, sehingga mereka memiliki inisiatif mandiri untuk menjaga kelestarian dan kebersihan lingkungan tanpa perlu adanya paksaan dari pihak luar.

2.3. Kesadaran Kebersihan Lingkungan

Kesadaran kebersihan lingkungan dimaknai sebagai tingkat pemahaman, sikap, dan kepedulian individu terhadap kondisi di sekitarnya. Hal ini bukan sekadar pengetahuan tentang mana yang bersih dan kotor, melainkan internalisasi nilai bahwa menjaga kelestarian alam adalah kewajiban moral yang berdampak pada keberlangsungan hidup manusia. Kesadaran yang dibangun melalui media ini bertujuan untuk menciptakan perubahan perilaku yang konsisten. Dengan melihat karakter animasi melakukan aktivitas kebersihan (seperti memilah sampah organik dan anorganik), audiens mendapatkan contoh praktis yang mudah ditiru, yang lambat laun akan membentuk kebiasaan (habit) bersih di dunia nyata. Kesadaran lingkungan di era digital harus didukung oleh media yang interaktif dan menarik. Video animasi nussa dan rara memenuhi kriteria tersebut karena mampu mempertahankan fokus perhatian audiens lebih lama, sehingga pesan mengenai pentingnya menjaga sanitasi dan kesehatan lingkungan dapat tersampaikan dengan lebih efektif dan menetap dalam memori jangka Panjang[10].

2.4. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ema, Frans, Khasby, Sudirman, dan Fahrur Rozi dalam studinya yang berjudul "Efektivitas Video Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi" menjelaskan bahwa pemanfaatan media video animasi memiliki dampak signifikan terhadap keberhasilan proses belajar mengajar. Fokus utama dalam penelitian tersebut adalah bagaimana integrasi teknologi informasi dalam bentuk visual dapat meningkatkan daya serap materi bagi siswa. Penelitian ini menjadi landasan bagi peneliti dalam memahami efektivitas penggunaan media animasi secara umum sebagai alat bantu edukasi yang relevan di era digital[11].

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Ine Agustin dan Ema Aprianti dengan judul "Serial Animasi Nussa dan Rara dalam Meningkatkan Nilai Agama Anak Usia Dini" secara khusus menyoroti konten serial tersebut sebagai sarana pembentukan karakter. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pesan-pesan moral yang disampaikan lewat tokoh Nussa dan Rara sangat efektif untuk menanamkan nilai-nilai agama pada anak-anak. Studi ini memberikan kontribusi bagi peneliti mengenai

kekuatan narasi dalam serial Nussa dan Rara untuk mempengaruhi perilaku dan pemahaman anak terhadap nilai-nilai positif[12].

Terakhir, Salsabila Januar Putri dan Ainun Nadlif dalam penelitiannya yang berjudul "Penerapan Film Animasi Nussa dan Rara sebagai Media Pembelajaran Akidah Akhlak" mengeksplorasi penggunaan film animasi ini dalam konteks pembelajaran formal di kelas. Fokus penelitian mereka adalah untuk melihat bagaimana media ini membantu guru dalam menanamkan etika dan perilaku akhlakul karimah kepada peserta didik. Melalui kajian ini, peneliti memperoleh gambaran bahwa animasi Nussa dan Rara bukan sekadar hiburan, melainkan instrumen edukasi yang mampu menstimulasi kesadaran karakter siswa terhadap aspek-aspek kehidupan sehari-hari[13].

3. METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Metode yang digunakan adalah eksperimen semu (Quasi-Experimental Design). Penelitian ini hanya melibatkan satu subjek kelompok kerja (kelompok eksperimen) untuk menguji intervensi tertentu tanpa menggunakan kelompok pembandingan atau kontrol dalam prosedurnya.

Menurut [14] Metode penelitian secara esensial merupakan prosedur ilmiah guna menghimpun data untuk tujuan tertentu. Dalam studi ini, peneliti menerapkan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen. Pemilihan metode ini dianggap paling relevan untuk mengukur efektivitas media video animasi Nussa dan Rara dalam menstimulasi kesadaran kebersihan lingkungan bagi siswa di Sanggar Bimbingan At-tanzil, Serdang, Malaysia. Desain penelitian yang diterapkan adalah One-Group Design, di mana penelitian ini hanya dilakukan pada satu kelompok saja. Penelitian ini dilakukan pada hari Jum'at 06 Februari 2026 yang diawali dengan pengukuran awal (pre-test), kemudian diberikan perlakuan menonton animasi nussa dan rara episode viral! Bersih kota kita (treatment), dan diakhiri dengan pengukuran akhir (post-test) untuk mengevaluasi dampak dari intervensi yang diberikan. Skema One-Group Pretest-Posttest Design ditunjukkan sebagai berikut[15].

Tabel.1 Design Penelitian

Pre-test	Treatment	Post-test
O_1	X	O_2

Keterangan :

O_1 : Data yang diperoleh sebelum pengimplementasian video Nussa dan Rara sebagai instrumen pembelajaran.

X : Efektivitas media animasi Nussa dan Rara di Sanggar Bimbingan At-tanzil Serdang, Malaysia.

O_2 : Data yang diperoleh setelah pengimplementasian video animasi Nussa dan Rara sebagai instrumen pembelajaran.

3.2. Subjek Penelitian

Subjek yang menjadi fokus dalam penelitian ini berjumlah 10 siswa. Mereka berasal dari Sanggar Bimbingan At-Tanzil, Serdang, Malaysia, yang ditentukan berdasarkan kriteria tertentu melalui metode purposive.

Menurut [16] Purposive sampling merupakan metode penentuan sampel yang didasarkan pada pertimbangan kriteria spesifik guna memastikan kesesuaian dengan fokus dan tujuan penelitian yakni siswa sanggar bimbingan di Malaysia memerlukan stimulasi untuk meningkatkan kesadaran kebersihan lingkungan di lingkungan pendidikan non-formal.

3.3. Data, Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menghimpun data yang kemudian diolah untuk membedah hasil temuan. Adapun instrumen yang digunakan berfungsi sebagai sarana pendukung dalam proses pengumpulan informasi tersebut [17].

Instrumen penelitian ini diimplementasikan melalui tiga tahapan operasional yaitu: Persiapan, Pelaksanaan, dan Analisis. Maka, Tahap persiapan meliputi dalam menentukan waktu penelitian, tempat penelitian, menentukan media yang digunakan dan penyusunan instrumen tes. Tahap Pelaksanaan melalui Proses pengumpulan data diawali dengan melakukan pre-test sebelum pembelajaran menggunakan media lalu dilanjutkan dengan pemberian perlakuan (treatment) berupa penayangan video animasi Nussa dan Rara dalam episode viral! Bersih kota kita dan ditutup dengan post-test setelah pembelajaran menggunakan media serta observasi pengamatan dari peneliti untuk melihat perubahan perilaku partisipan selama berada di lingkungan sanggar bimbingan. Tahap Analisis yaitu setelah dilakukan test maka selanjutnya dilakukan analisis data.

3.4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif dilakukan dengan menggunakan statistik. Teknik analisis data kuantitatif didefinisikan sebagai aktivitas mengubah data mentah yang diperoleh dari instrumen penelitian yang berupa tes menjadi informasi yang bermakna. Proses ini bertujuan untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis yang telah ditetapkan sebelumnya[18].

Penelitian ini menggunakan Uji Normalitas, Uji Homogenitas dan Uji T-test untuk menguji signifikansi perbedaan skor sebelum dan sesudah treatment, mengingat jumlah sampel yang terbatas (10 orang). Selain itu, peneliti menerapkan analisis N-Gain Score untuk mengukur tingkat efektivitas video animasi sebagai stimulasi peningkatan kesadaran siswa dalam menjaga kebersihan lingkungan sanggar bimbingan. Keunggulan N-Gain adalah kemampuannya memberikan gambaran efektivitas yang murni dari media tersebut, tanpa terpengaruh

oleh tingkat pengetahuan awal siswa yang mungkin berbeda-beda[19].

Untuk memperkuat temuan angka, dilakukan pula analisis deskriptif kualitatif guna mendeskripsikan secara naratif perubahan perilaku dan pola tindak siswa dalam menjaga kebersihan lingkungan sanggar secara mandiri.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di Sanggar Bimbingan At-tanzil Serdang, Malaysia, dengan sampel siswa kelompok menengah SB yang berjumlah 10 siswa dari populasi 40 siswa sanggar bimbingan At-tanzil Serdang Malaysia. Sebelum melakukan penelitian, peneliti menyiapkan segala kebutuhan penelitian (tahap persiapan). kemudian pada tanggal 06 februari 2026 yang diawali dengan pemberian pre-test kepada partisipan mengenai menjaga kebersihan lingkungan, Lalu dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media video animasi nussa dan rara episode Viral! Bersih kota kita, Setelah dilakukan intervensi atau treatment dan diakhiri dengan pemberian post-test kepada partisipan (tahap pelaksanaan). Setelah seluruh data terkumpul, peneliti melakukan analisis data guna melihat pemahaman dan peningkatan kesadaran siswa dalam menjaga kebersihan lingkungan sanggar bimbingan (tahap analisis).

Tabel.2 Hasil Pre-test dan Post-test

Keterangan	Pre-test	Post-test
Rata-Rata	66,5	94,5
Nilai Terendah	50	85
Nilai Tertinggi	80	100

Data pada tabel tersebut menunjukkan peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan. Pada tahap pre-test, skor tertinggi yang dicapai adalah 80 dan skor terendah 50, dengan rerata sebesar 66,5. Setelah diberikan intervensi (treatment), hasil post-test meningkat tajam dengan skor tertinggi mencapai 100, skor terendah 85, dan nilai rata-rata naik menjadi 94,5. Perbandingan kedua hasil tersebut membuktikan bahwa intervensi yang diberikan efektif dalam meningkatkan capaian partisipan.

Analisis efektivitas media dalam penelitian ini menggunakan parameter N-gain score dan t-test. Sebelum analisis tersebut dilakukan, validitas distribusi data diperiksa melalui uji normalitas dan homogenitas. Proses standarisasi distribusi data ini diproses menggunakan program SPSS 31.0 guna menjamin akurasi hasil penelitian.

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre_test	.249	10	.079	.937	10	.516
Post_test	.241	10	.103	.855	10	.067

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 1. Hasil Uji Normalitas

Penelitian ini menggunakan uji Shapiro-Wilk untuk memverifikasi normalitas data, mengingat ukuran sampel yang kecil ($n < 50$). Dasar pengambilan keputusan adalah nilai Sig. $> 0,05$ untuk distribusi normal. Merujuk pada hasil olah data, diperoleh nilai Sig. sebesar 0,516 untuk pre-test dan 0,067 untuk post-test. Dengan demikian, data dinyatakan memenuhi asumsi normalitas karena kedua skor tersebut berada di atas standar signifikansi yang ditetapkan.

Tests of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	2.062	1	18	.168
	Based on Median	.686	1	18	.418
	Based on Median and with adjusted df	.686	1	11.812	.424
	Based on trimmed mean	2.014	1	18	.173

Gambar 2. Hasil Uji Homogenitas

Hasil analisis homogenitas memperlihatkan nilai Sig. sebesar 0,173. Merujuk pada ketentuan nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,05, data tersebut memenuhi syarat homogenitas sehingga analisis data dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya.

Paired Samples Test									
		Paired Differences				Significance			
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference	t	df	One-Sided p	Two-Sided p
Pair 1	Pre_test-Post_test	-28.000	7.528	2.380	-33.385 -22.615	-11.762	9	<.001	<.001

Gambar 3. Uji T (Paired Samples Test)

Hasil analisis menggunakan uji-t berpasangan menunjukkan nilai Sig. sebesar $0,001 < 0,050$. Temuan ini membuktikan bahwa intervensi yang diberikan memberikan dampak yang signifikan terhadap perubahan skor partisipan. Dengan demikian, hipotesis penelitian diterima karena terdapat perbedaan yang berarti antara kondisi sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Skor	10	.60	1.00	.8453	.15438
Ngain_Persen	10	60.00	100.00	84.5278	15.43830
Valid N (listwise)	10				

Gambar 4. Hasil Uji N Gain

Dari Hasil Uji N Gain diatas, diketahui Ngain_skor mendapatkan nilai Mean sebesar $0,8453 > 0,7$ maka dapat dikategorikan nilainya tinggi dan Ngain_persen mendapatkan nilai Mean sebesar $84,5278 > 76\%$ maka dinyatakan sudah efektif. yang artinya Efektivitas media video animasi nussa dan rara sebagai stimulasi kesadaran kebersihan lingkungan di sanggar bimbingan at-tanzil Serdang Malaysia sudah Efektif.

Hasil observasi pengamatan dan hasil data analisa pretest posttest mengenai hasil efektivitas media video animasi nussa dan rara di sanggar bimbingan at-tanzil Serdang Malaysia memberikan pengaruh terhadap stimulasi anak dalam menjaga kebersihan lingkungan sanggar bimbingan. Yang

awalnya siswa cenderung pasif dan abai terhadap sampah diarea belajar. Namun, setelah diberikannya perlakuan atau intervensi melalui efektivitas media animasi nussa dan rara yang dilakukan secara terstruktur, siswa tidak lagi menunggu instruksi dari pengelola sanggar untuk membersihkan ruang kelas, melainkan mulai menunjukkan inisiatif mandiri seperti memilah sampah dan merapikan alat tulis setelah selesai digunakan. Signifikansi statistik dari perbandingan data ini membuktikan bahwa stimulasi visual yang konsisten mampu memicu respon positif dalam struktur kognitif anak-anak Sanggar bimbingan At-tanzil Serdang, Malaysia.

Pembahasan mendalam mengenai temuan ini merujuk pada efektivitas teknik modelling (keteladanan) yang menjadi jiwa dari animasi Nussa dan Rara ini. Keberhasilan perubahan perilaku terjadi karena proses identifikasi diri, di mana siswa melihat karakter Nussa dan Rara bukan sekadar tokoh fiksi, melainkan sosok sebaya yang merepresentasikan nilai-nilai ideal dalam kehidupan sehari-hari. Pesan mengenai kebersihan yang disampaikan melalui narasi "Kebersihan adalah Sebagian dari Iman" dalam video tersebut berhasil menjembatani internalisasi nilai Akidah Akhlak ke dalam praktik nyata. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan media animasi yang tepat sasaran dapat menjadi instrumen strategis untuk membangun karakter peduli lingkungan dan kemandirian sosial bagi anak-anak di tanah perantauan, sekaligus membekali mereka dengan etika moral yang kokoh sejak dini di Sanggar Bimbingan At-Tanzil, Serdang, Malaysia.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Setelah mengolah data dan mengaitkannya dengan teori yang relevan, penelitian ini menyimpulkan bahwa efektivitas video animasi Nussa dan Rara sebagai instrumen pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan kesadaran kebersihan lingkungan di kalangan siswa Sanggar Bimbingan At-Tanzil, Serdang, Malaysia. Peningkatan ini terlihat nyata dari perbedaan perolehan nilai antara tahap awal dan tahap akhir pengujian, di mana pemahaman kognitif siswa mengenai pentingnya menjaga kebersihan lingkungan meningkat drastis setelah diberikan intervensi. Lebih dari sekadar pemahaman teoretis, penggunaan media audiovisual ini berhasil memicu perubahan perilaku psikomotorik yang positif, ditandai dengan munculnya inisiatif mandiri siswa dalam menjaga kebersihan lingkungan sanggar bimbingan tanpa perlu instruksi berulang dari pendidik. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis teknologi di sekolah non-formal terbukti membangun ekosistem pembelajaran di dalam ruang lingkup kelas yang rekreatif dan adaptif bagi generasi alfa di tanah perantauan. Penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan media edukasi berbasis animasi bukan hanya sekadar sarana hiburan, melainkan solusi strategis untuk membangun karakter

ekologis dan moralitas yang kokoh bagi anak-anak Pekerja Migran Indonesia (PMI) sejak dini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] W. Ayu Ratnaningrum UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, "DASAR-DASAR YURIDIS SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL," *Educational Technology Journal* |, vol. 2, no. 2, pp. 22–28, 2022, [Online]. Available: <https://journal.unesa.ac.id/index.php/etj>
- [2] A. N. Rachmat, "Penanaman Nasionalime Kepada Anak Pekerja Migran Indonesia di Malaysia," *Jurnal Abdimas Kartika Wijayakusuma*, vol. 5, no. 2, Aug. 2024, doi: 10.26874/jakw.v5i2.425.
- [3] U. Hanifah, S. & Niar, A. Universitas, and A. Dahlan Yogyakarta, "PERAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN DALAM PEMBELAJARAN," 2021. [Online]. Available: <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika>
- [4] M. Hasan, Mp. Milawati, Mp. Darodjat, and Ma. DrTuti Khairani Harahap, "Makna Peran Media Dalam Komunikasi dan Pembelajaran | i MEDIA PEMBELAJARAN," 2021.
- [5] A. Silahuddin *et al.*, "PENGENALAN KLASIFIKASI, KARAKTERISTIK, DAN FUNGSI MEDIA PEMBELAJARAN MA AL-HUDA KARANG MELATI," 2022.
- [6] Azhari Arsyad, "Media Pembelajaran," 2021.
- [7] M. Cholik and S. T. Umaroh, "PEMANFAATAN VIDEO ANIMASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI ERA DIGITAL," *JIPi (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, vol. 8, no. 2, pp. 704–709, May 2023, doi: 10.29100/jipi.v8i2.4121.
- [8] A. R. Hidayah, D. Hedyati, W. Setianingsih, U. N. Semarang, and A. Com, "PENANAMAN NILAI KEJUJURAN MELALUI PENDIDIKAN KARAKTER PADA ANAK USIA DINI DENGAN TEKNIK MODELING," 2018.
- [9] A. Widia Ramadanti, "Pengaruh Film Animasi Nussa dan Rara dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini," *Journal of Early Childhood Education*, vol. 5, no. 3, 2022, doi: 10.31849/paud-lectura.v%vi%i.10696.
- [10] D. Khairiyah, Q. Qomario, and M. Mastur, "Pemanfaatan Video Animasi 3D untuk Edukasi Kebersihan Lingkungan," *MALCOM: Indonesian Journal of Machine Learning and Computer Science*, vol. 5, no. 3, pp. 962–971, Jul. 2025, doi: 10.57152/malcom.v5i3.2033.
- [11] E. Mahayati *et al.*, "EFEKTIVITAS VIDEO ANIMASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI," 2023.
- [12] Ine Agustin and E. Aprianti, "SERIAL ANIMASI NUSSA DAN RARA DALAM MENINGKATKAN NILAI AGAMA ANAK USIA DINI," vol. 6, no. 5, pp. 2614–6347, 2023.
- [13] S. J. Putri and A. Nadlif, "PENERAPAN FILM ANIMASI NUSSA DAN RARA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK," *Research and Development Journal of Education*, vol. 9, no. 2, p. 1140, Oct. 2023, doi: 10.30998/rdje.v9i2.19240.
- [14] M. H. J. Hasan Syahrizal, "Jenis-Jenis penelitian dalam penelitian kuantitatif dan kualitatif," 2023.
- [15] I. Abraham and Y. Supriyati, "DESAIN KUASI EKSPERIMEN DALAM PENDIDIKAN: LITERATUR REVIEW," *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, vol. 8, no. 3, pp. 2442–9511, 2022, doi: 10.36312/jime.v8i3.3800/http.
- [16] D. Firmansyah, S. Pasim Sukabumi, and S. Al Fath Sukabumi, "Teknik Pengambilan Sampel Umum dalam Metodologi Penelitian: Literature Review," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, vol. 1, no. 2, pp. 85–114, 2022, doi: 10.55927.
- [17] Ardiansyah, Ms. Jailani, S. Negeri, B. Provinsi Jambi, and U. Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah," 2023. [Online]. Available: <http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan>
- [18] S. I, "Teknik Analisis Penelitian Data Kuantitatif," 2020.
- [19] M. R. Harianja, M. Yusup, and Sardianto Markos Siahaan, "Uji N-Gain pada Efektivitas Penggunaan Game dengan Strategi SGQ untuk Meningkatkan Berpikir Komputasi dalam Literasi Energi," *Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial dan Sains*, vol. 13, no. 2, Dec. 2024, doi: 10.19109/intelektualita.v13i2.25168