

**KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH ANAK USIA DINI  
DALAM ANIMASI RAINBOW RUBY DAN RELEVANSINYA  
DENGAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**



**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof.  
K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

**Oleh :**

**BELLA DWIAN RACHMAWATI  
NIM: 1717406053**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UIN PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO  
2021**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya :  
Nama : Bella Dwian Rachmawati  
NIM : 1717406053  
Jenjang : S1  
Jurusan : PIAUD (Pendidikan Islam Anak Usia Dini)  
Program Studi : PIAUD (Pendidikan Islam Anak Usia Dini)  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa Naskah Skripsi yang berjudul **“Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini Dalam Animasi Rainbow Ruby Dan Relevansinya Dengan Pendidikan Anak Usia Dini”** ini secara keseluruhan adalah hasil dari penelitian atau karya saya sendiri, bukan hasil dari buatan orang lain, bukan saduran, juga bukan terjemahan. Terkecuali hal-hal yang bukan karya saya yang dikutip dalam skripsi ini, diberi tanda citasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar akademik yang telah saya peroleh.

Purwokerto, 29 September 2021

Saya yang menyatakan,



**Bella Dwian Rachmawati**

**NIM. 1717406053**



## PENGESAHAN

Skripsi Berjudul:

**KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH ANAK USIA DINI DALAM ANIMASI  
RAINBOW RUBY DAN RELEVANSINYA DENGAN PENDIDIKAN ANAK USIA  
DINI**

Yang disusun oleh: Bella Dwian Rachmawati, NIM: 1717406053, Jurusan: Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Program Studi: Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto telah diujikan pada hari: Rabu, tanggal 29 bulan September tahun 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada sidang Dewan Penguji Skripsi.

Purwokerto, 26 Oktober 2021

Disetujui Oleh:

Penguji I/Ketua Sidang/Pembimbing,

Dr. Kholid Mawardi, S.Ag., M.Hum  
NIP. 197402281999031005

Penguji II/Sekretaris Sidang,

Dewi Ariyani, M.Pd.I.  
NIP. 198408092015032002

Penguji Utama,

Dr. Hj. Tutuk Ningsih, S.Ag., M.Pd.  
NIP. 196409161998032001

Mengetahui :

Dekan,



  
Dr. H. Suwito, M.Ag.  
NIP. 197104241999031002

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Purwokerto, 14 Juni 2021

Hal : Pengajuan Munaqosyah Skripsi Sdri. Bella Dwian Rachmawati

Kepada Yth.

Dekan FTIK UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri

Di Purwokerto

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan, dan koreksi, maka melalui surat ini saya sampaikan bahwa:

Nama : Bella Dwian Rachmawati

NIM : 1717406053

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Judul Skripsi : Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini Dalam Animasi Rainbow Ruby dan Relevansinya Dengan Pendidikan Anak Usia Dini.

Sudah dapat diajukan kepada Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk dimunaqosyahkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Demikian atas arahan Bapak, saya mengucapkan terimakasih.

*Wassalamu'alaikum, Wr. Wb.*

Purwokerto, 9 September 2021

Dosen Pembimbing



**Dr. Kholid Mawardi S.Ag., M.Hum.**  
**NIP. 197402281999031005**

# KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH ANAK USIA DINI DALAM ANIMASI RAINBOW RUBY DAN RELEVANSINYA DENGAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

**Bella Dwian Rachmawati**  
**NIM. 1717406053**

**Abstrak:** Kemampuan pemecahan masalah anak usia dini merupakan salah satu kemampuan yang terdapat dalam aspek perkembangan kognitif. Sehingga kemampuan tersebut perlu dikembangkan pada diri setiap anak usia dini. Anak usia dini sangat menyukai tontonan animasi di televisi. Salah satu animasi yang ditayangkan di televisi yaitu Rainbow Ruby, ternyata mengandung sikap kemampuan pemecahan masalah anak usia dini serta nilai-nilai Islam dan aspek-aspek perkembangan yang sesuai dengan pendidikan anak usia dini. Orang tua dapat mendampingi dan membimbing anaknya saat menonton animasi Rainbow Ruby karena animasi Rainbow Ruby tidak hanya tontonan yang menghibur melainkan juga memiliki kemampuan pemecahan masalah dan nilai-nilai Islam yang dapat ditanamkan pada diri anak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menjelaskan kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini dalam animasi Rainbow Ruby serta relevansi animasi Rainbow Ruby dengan Pendidikan Anak Usia Dini. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan teknik 6 data (*content analysis*). Berdasarkan penelitian yang dilakukan, dapat diperoleh hasil penelitian yaitu indikator keterampilan pemecahan masalah anak usia dini meliputi keterampilan observasi atau mengamati, keterampilan mengumpulkan data dan informasi, keterampilan mengolah informasi, dan keterampilan mengkomunikasikan informasi. Hasil berikutnya Relevansi dengan Pendidikan Anak Usia Dini dalam animasi Rainbow Ruby yang meliputi Pendidikan Akhlak dan Kompetensi Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.

**Kata Kunci :** Kemampuan Pemecahan Masalah, Anak Usia Dini, Animasi Rainbow Ruby, Pendidikan Anak Usia Dini.

## **MOTTO**

“Berdoa dan berusaha adalah cara terbaik untuk mendapatkan apa yang kita inginkan”

(Bella Dwian Rachmawati)



## PERSEMBAHAN

Dengan ucapan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT, skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Bapak Rohmat dan Ibu Tuti Kuswati tercinta yang selalu mendoakan setiap saat dan selalu mendukung putrinya untuk menyelesaikan skripsi.
2. Dr. Kholid Mawardi S.Ag., M.Hum., selaku pembimbing yang telah sabar membimbing sampai skripsi ini selesai.
3. Kakak dan adikku yang sudah mendukung untuk kelancaran pengerjaan tugas akhir ini.
4. Teman-temanku Nur Salfiatika, Sofy Karimah, Tri Laelina dan Pratiwi Ainun Najah yang selalu memberi semangat serta dukungan serta menjadi tempat keluh kesah saya selama mengerjakan skripsi.
5. Teman-teman seperjuangan PIAUD B 2017 yang telah memberi dukungan dan semangat serta memberi kenangan hidup dalam menjalani studi di UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT yang mana telah melimpahkan rahmad dan hidayah-Nya, sehingga senantiasa peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini Dalam Animasi Rainbow Ruby dan Relevansinya Dengan Pendidikan Anak Usia Dini”**.

Shalawat serta salam semoga tercurah limpahkan kepada Nabi Agung Muhammad SAW, yang senantiasa selalu dinantikan syafa'atnya di Yaumul Akhir nanti. Aamiin.

Bahwasanya peneliti dalam menyusun skripsi ini tidak lepas dari dukungan, bimbingan, dan arahan dari berbagai pihak. Maka dari itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. H. Suwito, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
2. Dr. Suparjo, M.A., selaku Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
3. Dr. Subur, M.Ag., selaku Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
4. Dr. Sumiarti, M.Ag., selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
5. Dr. Heru Kurniawan, S.Pd., M.A., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD).
6. Dr. Kholid Mawardi, S.Ag., M.Hum., selaku pembimbing skripsi.
7. Prof. Dr. Fauzi, M.Ag., selaku Pembimbing Akademik PIAUD-B Angkatan 2017.
8. Segenap Dosen, Staff Administrasi UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.

Semoga atas bantuan, do'a dan dukungan yang telah diberikan kepada peneliti dapat menjadi amal kebaikan dan mendapatkan rahmat yang berlimpah dari Allah

SWT. Dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pengetahuan dan wawasan pendidikan anak usia dini dan pembaca.

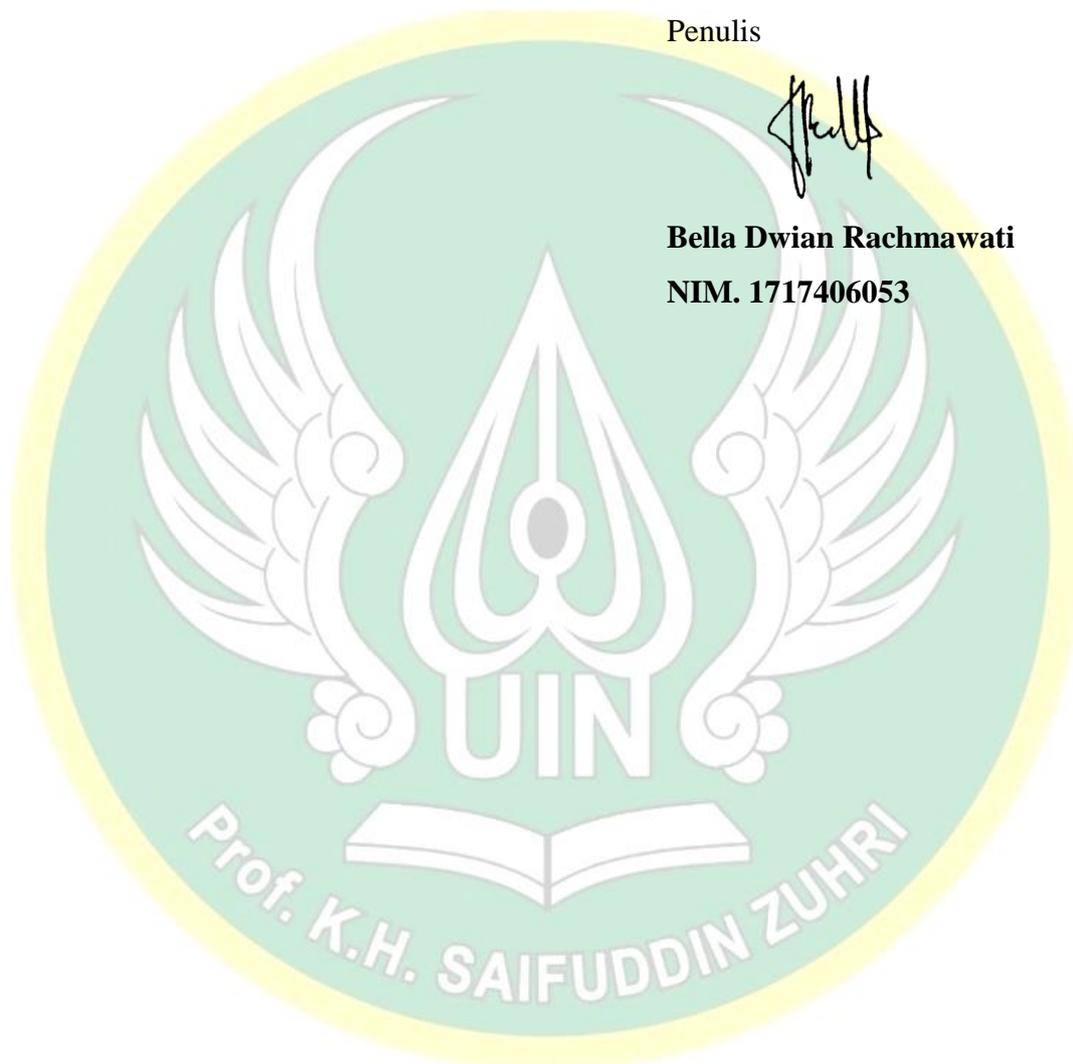
Purwokerto, 26 Oktober 2021

Penulis



**Bella Dwian Rachmawati**

**NIM. 1717406053**



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	ii
<b>PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>NOTA DINAS PEMBIMBING</b> .....	iv
<b>ABSTRAK</b> .....	v
<b>MOTTO</b> .....	vi
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	vii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Definisi Konseptual .....	6
C. Rumusan Masalah .....	8
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	9
E. Kajian Pustaka .....	10
F. Metode Penelitian .....	11
G. Sistematika Pembahasan .....	14
<b>BAB II KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH ANAK USIA DINI DAN RELEVANSINYA DENGAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI</b>	
A. Pemecahan Masalah .....	15
B. Anak Usia Dini .....	18
C. Serial Animasi .....	23
D. Pendidikan Anak Usia Dini .....	29
<b>BAB III SERIAL ANIMASI RAINBOW RUBY</b>	
A. Latar Belakang Animasi Rainbow Ruby .....	36
B. Karakter Animasi Rainbow Ruby .....	37

C. Sinopsis Serial Animasi Rainbow Ruby .....	38
---	----

#### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini dalam Animasi Rainbow Ruby .....	41
B. Relevansi dengan Pendidikan Anak Usia Dini .....	52
1. Relevansi Animasi Rainbow Ruby dengan Moral dan Agama...	52
2. Relevansi Animasi Rainbow Ruby dengan Kompetensi Dasar Pendidikan Anak Usia Dini .....	57

#### **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	65
B. Saran .....	66

#### **DAFTAR PUSTAKA**

#### **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

#### **DAFTAR RIWAYAT HIDUP**



## DAFTAR TABEL

**Tabel 1.1** Karakter Animasi Rainbow Ruby



## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1.1</b>	Ruby
<b>Gambar 1.2</b>	Choco
<b>Gambar 1.3</b>	Thunderbell
<b>Gambar 1.4</b>	Lingling
<b>Gambar 1.5</b>	Jina
<b>Gambar 1.6</b>	Putri Kiki
<b>Gambar 1.7</b>	Paisy
<b>Gambar 1.8</b>	Peri
<b>Gambar 1.9</b>	Jessy
<b>Gambar 1.10</b>	Ellie
<b>Gambar 1.11</b>	Tuan Sloth
<b>Gambar 1.12</b>	Daisy



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Salah satu aspek perkembangan anak usia dini adalah aspek perkembangan kognitif. Dalam aspek perkembangan kognitif, kemampuan pemecahan masalah adalah aspek yang perlu dimiliki oleh anak usia dini. Kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini penting karena anak akan menemui masalah dalam kehidupan sehari-hari, sehingga anak perlu mempunyai kemampuan dalam menyelesaikan masalah tersebut.

Anak usia dini pada masa keemasan berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang perlu di stimulasi dengan baik. Pada masa ini anak akan mudah menerima stimulus yang diberikan oleh orang tua maupun guru. Aspek perkembangan kognitif merupakan salah satu yang perlu dikembangkan terlebih pada kemampuan pemecahan masalah. Kemampuan berfikir dalam memecahkan masalah perlu dimiliki anak usia dini agar dirinya bisa mengatasi masalah yang dihadapi.

Pada hakikatnya, anak usia dini memiliki kemampuan dalam pemecahan masalah. Tetapi pada kenyataannya sering kali masih belum bisa mengatasi masalahnya sendiri dan masih dibantu oleh orang tua dalam menyelesaikan masalahnya. Perilaku tersebut akan berdampak buruk dan cenderung membuat anak untuk tidak menyelesaikan masalah. Oleh karena itu kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini penting di stimulasikan agar anak tidak kesulitan ketika sudah tumbuh menjadi pribadi dewasa yang selalu dihadapkan dengan masalah-masalah dalam kehidupannya.

Menurut Brewer dan Scully, keterampilan pemecahan masalah pada anak usia dini meliputi keterampilan melakukan observasi, mengelompokkan, membandingkan, mengukur, mengkomunikasikan, melakukan eksperimen, menghubungkan, menyimpulkan dan menggunakan informasi.

Anak usia 4-6 tahun memiliki rasa ingin tahu yang tinggi tentang lingkungannya. Mereka memperoleh pengalaman belajar yang bermakna melalui bermain, melakukan percobaan percobaan, menemukan, dan melalui interaksi sosial. Maria menyebutkan bahwa indikator keterampilan pemecahan masalah pada anak usia dini antara lain keterampilan observasi/mengamati, keterampilan mengumpulkan data dan informasi, dan keterampilan mengolah informasi dan keterampilan mengkomunikasikan informasi.<sup>1</sup>

Pengembangan kognitif memiliki peranan yang sangat penting dalam membantu meletakkan dasar kemampuan dan pembentukan karakter anak di kehidupan kelak, oleh sebab itu sebaiknya kognitif anak harus sering dan selalu diasah oleh bermacam-macam kegiatan yang dapat mengembangkan kognitif anak secara optimal. Kegiatan yang diberikan juga harus sesuai dengan karakteristik dan umur anak agar materi yang disampaikan mudah dipahami dan diterima secara mudah oleh anak. Kegiatan yang dapat mengasah kognitif anak diantaranya adalah kegiatan sains dimana dalam kegiatan sains ini anak akan belajar penalaran, belajar tentang konsep sebab akibat sehingga anak dapat berpikir secara logis.<sup>2</sup>

Anak belajar melalui pemecahan masalah karena dengan pemecahan masalah, anak berkesempatan untuk melakukan aktivitas dan berpikir melalui kegiatan sehari-hari. Anak belajar bahwa banyak cara yang bisa dilakukan untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dan banyak jawaban yang memungkinkan untuk mengatasi masalah tersebut. Melalui pemecahan masalah, anak dapat menunjukkan sifat rasa ingin tahunya, kecerdasan dan fleksibilitas saat dirinya menghadapi keadaan yang baru.<sup>3</sup>

Kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini dapat dilihat melalui kemampuan anak dalam bersosialisasi dan menerima pendapat

---

<sup>1</sup> Dini Wati, *Pemecahan Masalah Sederhana di TK*, (Bandung: PPPPTK dan PLB Bandung, 2019), hlm. 25.

<sup>2</sup> Dini Wati, *Pemecahan Masalah Sederhana...*, hlm 30.

<sup>3</sup> Ajeng Rizki Safira dan Ayunda Sayyidatul Ifadah, *Pembelajaran Sains dan Matematika Anak Usia Dini*, (Gresik: Caremedia Communication, 2020), hlm. 71.

orang lain<sup>4</sup>, oleh sebab itu kemampuan ini harus dikembangkan pada anak usia dini. Seperti yang sudah diteliti oleh penulis, animasi rainbow ruby dengan tokoh anak bernama ruby ini memiliki kemampuan pemecahan masalah yang baik.

Animasi Rainbow Ruby sudah tidak asing lagi di kalangan anak usia dini. Animasi ini sudah ditayangkan di Rajawali TV selama 2 season.<sup>5</sup> Tayangnya 2 season Rainbow Ruby di Rajawali TV menunjukkan bahwa animasi ini banyak ditonton oleh anak-anak. Animasi Rainbow Ruby mempunyai tokoh utama yaitu Ruby, dia adalah anak perempuan yang senang berpetualang dan penuh imajinasi. Dalam petualangannya, Ruby selalu dihadapkan masalah dan dia selalu berhasil menyelesaikan masalah tersebut.

Tokoh Ruby dalam setiap episodenya selalu membantu temannya di desa pelangi dalam memecahkan masalah. Ketika salah satu warga di desa pelangi memiliki suatu permasalahan dan kekacauan, maka Ruby akan segera datang ke desa pelangi dan memberi solusi dalam memecahkan permasalahan tersebut.

Dalam memecahkan masalah di desa pelangi, Ruby sering kali menjadi seorang dengan profesi yang cocok dengan permasalahan tersebut. Saat menjadi seorang dengan profesi yang sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, Ruby menggunakan alat-alat dan kretifitasnya. Profesi yang dipilih Ruby sangat tepat dalam membantu dirinya untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dan tentunya Ruby juga bekerjasama dengan warga pelangi agar permasalahan cepat terselesaikan.

---

<sup>4</sup> Kiki Suryati, Skripsi: "Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Metode Mind Map Di Taman Kanak-Kanak Mutiara Merau Mataram Lampung Selatan", (Lampung: UIN Raden Intan, 2019), hlm.7.

<sup>5</sup> Rainbow Ruby Season 2, <https://twitter.com/langitRTV/status/12835848889741139969?s=20>. Diakses pada 10 Maret 2021, pukul 06.54 WIB.

Sikap para tokoh dalam serial animasi Rainbow Ruby ternyata mengandung sikap terpuji dan pendidikan moral<sup>6</sup> yang bisa dijadikan sebagai contoh untuk Pendidikan Anak Usia Dini khususnya Pendidikan Anak Usia Dini. Sikap terpuji juga perlu distimulasikan sejak dini sehingga anak-anak usia dini kelak akan menjadi pribadi yang berkelakuan baik dalam bersosialisasi dan menjalani kehidupannya.

Dalam serial animasi Rainbow Ruby, tokoh Ruby memiliki kepribadian dan sikap yang baik kepada teman-temannya ketika sedang mencari solusi untuk memecahkan masalah di desa pelangi, seperti membantu<sup>7</sup>, tolong menolong memaafkan satu sama lain dan lainnya. Sehingga perilaku ini bisa dijadikan sebagai stimulus kepada anak usia dini.

Animasi Rainbow Ruby telah menerima beberapa penghargaan seperti penghargaan *Grand Prize in Animations and Comics* pada ajang *Chinese Award for Creativity and Investment in Animations, Comics and (video) Games* pada tahun 2015<sup>8</sup>. Selain itu, animasi Rainbow Ruby telah tayang di berbagai negara seperti Indonesia, Cina, dan Australia. Oleh karena itu penulis memilih animasi Rainbow Ruby sebagai bahan penelitian kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini.

Animasi Rainbow Ruby merupakan animasi yang disukai anak-anak. Seperti yang sudah disebutkan di atas, dengan tayangnya 2 season pada channel Rajawali Televisi, berarti rating dan peminat animasi Rainbow Ruby cukup tinggi sehingga Rajawali Televisi kembali menayangkan animasi Rainbow Ruby season 2.<sup>9</sup> Selain itu, animasi Rainbow Ruby juga

---

<sup>6</sup> Nurus Sobah, "Kartun Korea Yang Tayang Di Indonesia, Pendidikan Moralnya Bagus Lho!" <https://today.line.me/id/v2/amp/article/Evz5na>. Diakses pada 10 Maret 2021, pukul 06.45 WIB.

<sup>7</sup> Dinda Silviana Dewi, "Jadwal Tayang Animasi Rainbow Ruby Season 2 di RTV" <https://tirto.id/jadwal-tayang-animasi-rainbow-ruby-season-2-di-rtvFRSJ>. Diakses pada 10 Maret 2021, pukul 07.00 WIB.

<sup>8</sup> MAMAJAGOAN, "Asiknya Mengenal Profesi Bersama Ruby" <https://www.mamajagoan.com/2017/04/asyiknya-mengenal-profesi-bersama-ruby.html?m=1>. Diakses pada 27 Februari 2021, pukul 20.30 WIB.

<sup>9</sup> Rainbow Ruby Season 2, <https://twitter.com/langitRTV/status/12835848889741139969?s=20>. Diakses pada 10 Maret 2021, pukul 06.54 WIB.

banyak mengandung nilai-nilai positif yang dapat diterima oleh anak usia dini. Misalnya saja pada kemampuan pemecahan masalah. Animasi Rainbow Ruby selalu membantuu pemecahan masalah dengan caranya yang berubah menjadi berbagai macam profesi yang sesuai dengan masalah yang sedang dihadapi. Pemilihan profesi itu menentukan bagaimana langkah-langkah yang akan dilakukan sehingga masalah itu bisa diselesaikan. Berdasarkan kemampuan pemecahan masalah yang dilakukan Ruby, peneliti tertarik untuk meneliti kemampuan pemecahan masalah anak usia dini dalam animasi Rainbow Ruby. Ketertarikan lain yaitu disamping kemampuan pemecahan masalah anak usia dini yang terdapat dalam animasi Rainbow Ruby, peneliti juga tertarik untuk meneliti nilai-nilai Islam sesuai dengan aspek perkembangan moral dan agama yang ada dalam animasi Rainbow Ruby, karena setelah berulang kali menonton animasi Rainbow Ruby, peneliti menemukan beberapa nilai-nilai Islam yang cocok dengan pendidikan anak usia dini. Nilai-nilai Islam ini akan menjadi contoh yang akan tersampaikan pada anak usia dini saat menonton animasi Rainbow Ruby.

Kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini sangat penting untuk digunakan dalam menghadapi masalah di kehidupan sehari-hari. Animasi Rainbow Ruby bisa dijadikan media pembelajaran bagi anak usia dini dalam kemampuan pemecahan masalah. Rainbow Ruby memberikan efek positif kepada anak usia dini untuk bisa menemukan cara dan ide dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, dalam animasi Rainbow Ruby terdapat sikap-sikap terpuji yang bisa dicontoh oleh anak usia dini. Sehingga peneliti ingin meneliti dengan judul “Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Dalam Animasi Rainbow Ruby dan Relevansinya Dengan Pendidikan Anak Usia Dini”.

## B. Definisi Konseptual

Untuk menghindari terjadinya kekeliruan dalam memahami istilah-istilah yang terdapat dalam judul skripsi ini, maka penulis menjelaskan beberapa istilah sebagai berikut:

### 1. Pemecahan Masalah

Pemecahan masalah adalah penemuan langkah-langkah untuk mengatasi kesenjangan yang ada. Pemecahan masalah merupakan salah satu aspek fundamental terutama dalam perkembangan kognitif anak usia dini. Pada dasarnya pemecahan masalah adalah sebuah proses intelektual ketika anak menemukan suatu masalah lalu muncul pemecahan masalah tersebut berupa keputusan pemikiran atau perbuatan.<sup>10</sup>

Menurut Polya, pemecahan masalah adalah suatu usaha mencari jalan keluar dari suatu kesulitan yang dihadapi oleh individu.<sup>11</sup> Anak usia dini juga merupakan individu kecil yang sudah dihadapkan dengan masalah-masalah kecil. Sehingga pemecahan masalah bagi anak usia dini adalah usaha mencari solusi atau jalan keluar dalam mengatasi masalah yang dihadapinya.

### 2. Anak Usia Dini

Anak usia dini ditinjau dari aspek formal yang disebutkan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, adalah kelompok manusia yang berusia 0 sampai dengan 6 tahun.<sup>12</sup>

Menurut *National Association for The Education of Young Childern* (NAEYC), anak usia dini adalah anak yang berusia antara 0 sampai 8 tahun yang mendapatkan layanan pendidikan. Sedangkan menurut Sujiono, anak usia dini adalah anak dengan rentan usia 0 sampai 8 tahun

---

<sup>10</sup> Dini Wati, *Pemecahan Masalah Sederhana di TK*, (Bandung: PPPPTK dan PLB Bandung, 2019), hlm. 23-24.

<sup>11</sup> Errnawulan Syaodih dkk, *Pengembangan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini Dalam Pembelajaran Proyek Di Taman Kanak-Kanak*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 12 Edisi 1, April 2018, hlm. 30.

<sup>12</sup> Marwany dan Heru Kurniawan, *Literasi Anak Usia Dini*, (Banyumas: Rizquna, 2019), hlm. 11.

yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan.<sup>13</sup>

Dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0 sampai 8 tahun yang sedang berada pada masa pertumbuhan dan perkembangan yang membutuhkan faktor pendukung dalam perkembangannya agar berkembang secara maksimal. Perkembangan anak usia dini meliputi aspek perkembangan kognitif, fisik- motosik, sosialemosional, moral-agama, bahasa, dan seni.

### 3. Serial Animasi

Animasi adalah serangkaian gambar yang bergerak dengan cepat secara kontinu yang memiliki hubungan antara satu dan lainnya.<sup>14</sup> Animasi adalah hasil dari pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak. Penemuan awalnya, animasi dibuat dari berlembar-lembar kertas gambar yang kemudian di putar hingga muncul efek gambar yang bergerak.

Animasi pada dasarnya adalah suatu disiplin ilmu yang memadukan unsur seni dengan teknologi.<sup>15</sup> Saat ini pembuatan animasi menjadi sangat mudah dan cepat karena dibantu oleh teknologi komputer dan grafika. Hingga saat ini, serial animasi sudah berkembang sangat pesat.

Salah satu animasi yaitu Rainbow Ruby adalah serial televisi animasi CGI yang ditujukan untuk anak-anak dan diproduksi oleh Studio Animasi CJ E&M Corporation di Korea Selatan, China Entertainment Corporation di China dan DHX Media di Kanada.

Rainbow Ruby pertama kali disiarkan di Kanada pada tahun 2015. Animasi ini dijadikan sarana UNESCO dalam mendukung kampanye pendidikan anak-anak perempuan. Untuk itu secara bertahap, Rainbow

---

<sup>13</sup> Syafdaningsih dkk, *Pembelajaran Matematika Anak Usia Dini*, (Tasikmalaya: EDU PUBLISHER, 2020), hlm. 8.

<sup>14</sup> Yudistira dan Bayu Adjie, *Buku Latihan: 3D Studio MAX 9.0*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2007), hlm. 143.

<sup>15</sup> Partono Soeyanto, *Animasi 2D*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2017), hlm.1.

Ruby disiarkan di China pada tahun 2016 dan di Korea Selatan pada tahun 2017, kemudian ditayangkan di Indonesia sejak tahun 2017. Animasi Rainbow Ruby menggunakan bahasa Inggris dalam penayangannya, namun ketika ditayangkan di Indonesia, animasi ini sudah di dubbing agar mudah dimengerti oleh anak-anak.

#### 4. Pendidikan Anak Usia Dini

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 28 ayat 1, pendidikan anak usia dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar.<sup>16</sup>

Pendidikan anak usia dini merupakan penyelenggaraan pendidikan yang fokus pada pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial-emosional (sikap dan perilaku serta beragama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan tahap perkembangan yang dilalui oleh setiap anak usia dini.<sup>17</sup> Pendidikan anak usia dini memberikan kerangka dasar berkembangnya pengetahuan, sikap dan keterampilan yang ada pada diri anak.<sup>18</sup>

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah peneliti kemukakan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini dalam animasi Rainbow Ruby?

---

<sup>16</sup> Mursid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), hlm. 2.

<sup>17</sup> Novan Ardy Wiyani, *Dasar-Dasar Manajemen PAUD Konsep, Karakteristik, dan Implementasi Manajemen PAUD*, (Yogyakarta: Arruzz Media, 2020), hlm. 12.

<sup>18</sup> Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*, (Jakarta: Kencana, 2016), hlm. 3.

2. Bagaimana relevansi kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini dalam animasi Rainbow Ruby dengan Pendidikan Anak Usia Dini?

#### **D. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

##### **1. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian yang berjudul ini adalah untuk mengetahui dan menjelaskan kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini dalam serial animasi Rainbow Ruby serta relevansinya dengan Pendidikan Anak Usia Dini.

##### **2. Manfaat Penelitian**

###### **a. Manfaat Teoritis**

Menambah pengetahuan keilmuan mengenai kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini di bidang pendidikan khususnya Pendidikan Anak Usia Dini.

###### **b. Manfaat Praktis**

###### **1) Untuk Guru**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan bahan evaluasi sebagai seorang pendidik dalam memberikan stimulus kemampuan kognitif khususnya dalam kemampuan pemecahan masalah anak usai dini.

###### **2) Untuk Orang Tua**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi pengertian terhadap orang tua mengenai pentingnya memberikan stimulus kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini sebagai pendidik di rumah.

###### **3) Untuk Peneliti**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan dan pengalaman tentang kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini.

###### **4) Untuk Siswa**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan semangat siswa dalam mengembangkan kreatifitas untuk memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

#### **E. Kajian Pustaka**

Adapun beberapa penelitian yang dilakukan dan memiliki kesamaan dengan topik atau fokus penelitian yang akan peneliti lakukan, diantaranya:

Pertama, penelitian dengan judul "*Pengembangan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini Dalam Pembelajaran Proyek Di Taman Kanak-Kanak*" yang ditulis oleh Ernawulan Syaodih, dkk. Penelitian ini menjelaskan bahwa model pembelajaran proyek dapat mengembangkan kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini, terbukti dengan hasil peningkatan KPM. Keterkaitan penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti penulis adalah kesamaan fokus penelitian kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti penulis adalah penulis akan meneliti animasi Rainbow Ruby.

Kedua, penelitian dengan judul "*Pengaruh Pendekatan Saintifik Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak*" yang ditulis oleh Erna Widiastuti, dkk. Penelitian ini menjelaskan bahwa adanya pengaruh pendekatan saintifik terhadap kemampuan pemecahan masalah anak kelompok B di Gugus IV Kecamatan Buleleng. Kemampuan pemecahan masalah anak meningkat setelah adanya pendekatan saintifik. Keterkaitan penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti penulis adalah kesamaan penelitian kemampuan pemecahan masalah anak usia dini. Sedangkan perbedaan penelitian ini adalah penulis meneliti animasi Rainbow Ruby.

Ketiga, penelitian dengan judul "*Analisis Kemampuan Kognitif Pemecahan Masalah Anak Dalam Bermain Balok*" yang ditulis oleh Farida Nur Utami dan Ratna Wahyu Pusari. Dalam penelitian ini disebutkan bahwa

tahap pemecahan masalah anak pada saat bermain balok yaitu membaca dan berfikir, mengeksplorasi dan merencanakan, memilih strategi, mencari jawaban, yang terakhir refleksi dan mengembangkan. Keterkaitan penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti penulis adalah kesamaan penelitian kemampuan pemecahan masalah anak usia dini. Sedangkan perbedaan penelitian ini adalah penulis meneliti animasi Rainbow Ruby.

## **F. Metode Penelitian**

### **a. Jenis Penelitian**

Berdasarkan objek penelitian yang akan diteliti, maka penelitian ini termasuk dalam penelitian pustaka. Penelitian ini termasuk dalam penelitian pustaka karena objek yang diteliti adalah media dokumentasi yaitu dengan menganalisis serial animasi Rainbow Ruby tentang kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini. Oleh karena itu penelitian ini disebut penelitian pustaka atau *library research*. Penelitian kajian pustaka adalah penampilan argumentasi penalaran keilmuan yang merupakan hasil kajian pustaka dan hasil olah pikir peneliti mengenai suatu masalah yang berisi satu topik yang memuat beberapa gagasan yang berkaitan yang harus didukung oleh data yang diperoleh dari sumber pustaka.<sup>19</sup>

Kepustakaan adalah suatu penelitian yang dilakukan di ruang perpustakaan untuk mengumpulkan dan menganalisis data baik yang bersumber dari buku, dokumen, dan sumber lain di perpustakaan yang dapat dijadikan sebagai rujukan dalam menyusun laporan ilmiah.

Dalam penelitian ini, pendekatan yang digunakan adalah pendekatan *literer*. Pendekatan *literer* adalah pendekatan yang sumber

---

<sup>19</sup> Mestika Zed, *Metode Penelitian Kepustakaan*, (Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2004), hlm. 15.

data atau objek utamanya merupakan bahan pustaka yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti.<sup>20</sup>

Peneliti mengumpulkan berbagai informasi mengenai kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini dan serial animasi Rainbow Ruby sebagai sumber rujukan penelitian.

## **b. Sumber Data**

### **1. Sumber Primer**

Sumber data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung dari sumber asli penelitian yang dilakukan. Dalam penelitian ini, sumber data primernya yaitu serial animasi Rainbow Ruby. Peneliti mengumpulkan data dengan metode pengamatan langsung. Data primer ini diperoleh dengan cara menganalisa langsung serial animasi Rainbow Ruby disertai dengan mengelompokkan adegan-adegan maupun potongan gambar yang terdapat dalam serial animasi Rainbow Ruby.

### **2. Sumber Sekunder**

Sumber data sekunder merupakan data yang diperoleh secara tidak langsung atau melalui perantara yang dapat berupa buku, catatan, artikel ilmiah yang telah ada baik itu dipublikasikan maupun tidak dipublikasikan secara umum. Dengan kata lain, peneliti mengumpulkan data dengan membaca buku-buku sesuai teori dari objek penelitian, artikel-artikel yang berkaitan dengan pembahasan konten, media-media dari laman internet yang berhubungan dengan kemampuan pemecahan masalah anak usia dini. Sumber data dalam penelitian ini adalah buku unit pembelajaran kognitif pemecahan masalah sederhana di Taman Kanak-Kanak yang ditulis oleh Dini Wati dan diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, PPPPTK TK dan PLB Bandung.

---

<sup>20</sup> Abdurrahman Fathoni, *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm. 95-96.

### c. Metode Pengumpulan dan Analisis Data

Pengumpulan data kualitatif menurut Lincoln dan Guba adalah menggunakan teknik wawancara, observasi dan kajian dokumen saling mendukung dan melengkapi dalam memenuhi data yang diperlukan sebagai fokus penelitian.<sup>21</sup>

Pada penelitian ini, metode pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah dokumentasi. Dokumentasi merupakan seluruh data yang didapat dari penelitian dikumpulkan dan ditafsirkan oleh peneliti dan didukung oleh instrumen sekunder, yaitu: foto, catatan dan dokumen-dokumen yang berkaitan dengan fokus penelitian. Dalam penelitian kualitatif, foto sangat diperlukan sebagai instrumen yang berhubungan dengan latar tertentu yang digunakan untuk menganalisis data.<sup>22</sup>

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis isi atau *content analysis*. Analisis isi banyak digunakan untuk menggambarkan karakteristik dari suatu pesan.<sup>23</sup> Tahapan awal dari analisis isi adalah merumuskan tujuan dari analisis, selanjutnya peneliti melakukan konseptualisasi dan operasionalisasi untuk diturunkan ke lembar *coding*. Setelah peng *codingan*, tahap selanjutnya yaitu merumuskan populasi dan sampel analisis isi. Kemudian peneliti menguji validitas reliabilitas dan melakukan proses *coding*. Sampai pada tahap terakhir menghitung reliabilitas final sampai melakukan input data dari hasil pada lembar *coding* dan analisis data.<sup>24</sup>

---

<sup>21</sup> Salim dan Syahrums, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Citapustaka Media, 2012), hlm. 114.

<sup>22</sup> Salim dan Syahrums, *Metodologi Penelitian Kualitatif...*, hlm. 124.

<sup>23</sup> Eriyanto, *Analisis Isi: Pengantar Metodologi untuk Penelitian Ilmu Komunikasi dan Ilmu-ilmu Sosial Lainnya*, (Jakarta: Kencana, 2015), hlm. 32.

<sup>24</sup> Eriyanto, *Analisis Isi: Pengantar ...*, hlm. 56-57.

## **G. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan menjelaskan tentang kerangka penelitian yang akan disajikan dari awal hingga akhir penelitian. Adapun sistematika dalam penelitian ini sebagai berikut:

BAB I adalah Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Definisi Konseptual, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Kajian Pustaka, Metode Penelitian, Sumber Data, Teknik Analisis Data dan Sistematika Pembahasan.

BAB II merupakan Landasan Teori yang berisi tentang Kemampuan Pemecahan Masalah, Anak Usia Dini, Serial Animasi, dan Pendidikan Anak Usia Dini.

BAB III menjelaskan tentang Serial Animasi Rainbow Ruby yang terdiri dari Latar Belakang Animasi Rainbow Ruby, Tokoh-tokoh Animasi Rainbow Ruby, dan Sinopsis Animasi Rainbow Ruby.

BAB IV berisi pembahasan hasil penelitian, mengkaji Serial Animasi Rainbow Ruby tentang Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Anak Usia Dini yang terdiri dari Penjelasan Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Anak Usia Dini dalam Animasi Rainbow Ruby, dan Relevansi Kemampuan Pemecahan Masalah Anak dengan Pendidikan Anak Usia Dini.



## **BAB II**

### **KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH ANAK USIA DINI DAN RELEVANSINYA DENGAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**

#### **A. Pemecahan Masalah**

##### **1. Definisi Pemecahan Masalah**

Layaknya orang dewasa, anak-anak juga sering kali menghadapi masalah dan hambatan dalam kehidupannya. Misalnya saja berebut mainan saat bermain bersama temannya, kesulitan saat bermain mainan yang baru, dan lain-lain. Walaupun masalah yang dihadapi tidak sesulit masalah orang dewasa, anak tetap harus mempunyai kemampuan pemecahan masalah yang bisa membantu dirinya dalam mengatasi masalah, sehingga kemampuan tersebut akan berkembang seiring dengan pertumbuhannya.

Beberapa ahli mendefinisikan masalah, diantaranya yaitu menurut Irmansyah Effendi, masalah adalah pelajaran ketika Anda sadar sebagai kesadaran jiwa. Anda dapat melihat dengan mudah berbagai kelemahan dan masalah dalam hidup anda. Menurut Abdul Cholil, masalah adalah bagian kecil dari kehidupan. Setiap manusia pasti pernah memiliki dan menghadapi masalah, baik yang berasal dari diri sendiri maupun yang bersumber dari orang lain. Sedangkan menurut Istijanto, masalah adalah bagian terpenting dalam suatu proses riset, karena masalah dapat menghadirkan petunjuk berupa jenis informasi yang nantinya akan sangat kita butuhkan.<sup>25</sup>

---

<sup>25</sup> Dini Wati, *Pemecahan Masalah Sederhana di TK*, (Bandung: PPPPTK dan PLB Bandung, 2019), hlm. 22-23.

## 2. Jenis-jenis Masalah

Secara umum, masalah dapat dikelompokkan menjadi dua jenis yaitu masalah sederhana dan masalah rumit. Berikut adalah perbedaan masalah sederhana dan masalah rumit.

Masalah sederhana memiliki cakupan yang kecil, tidak berhubungan dengan masalah lainnya, tidak memiliki konsekuensi besar, pemecahannya cukup mudah, dan dapat dipecahkan oleh individu. Masalah ini hanya sebatas masalah individu saja dan dapat diselesaikan juga oleh individu itu sendiri.

Sedangkan masalah rumit memiliki cakupan yang lebih besar, dapat berhubungan dengan berbagai masalah lainnya, memiliki konsekuensi yang sangat besar, dan dalam pemecahan masalahnya membutuhkan kerja sama kelompok serta analisis yang mendalam. Masalah ini berhubungan dengan banyak individu sehingga dalam penyelesaian masalahnya juga membutuhkan banyak individu.<sup>26</sup>

## 3. Pemecahan Masalah pada Anak Usia Dini

Pemecahan masalah adalah penemuan langkah-langkah untuk mengatasi kesenjangan yang ada. Sedangkan proses pemecahan masalah merupakan kegiatan manusia dalam menerapkan konsep-konsep dan aturan-aturan yang diperoleh sebelumnya. Pemecahan masalah menekankan pada penggunaan proses ilmiah secara efektif oleh anak untuk melakukan suatu penyelidikan terhadap suatu objek atau peristiwa tertentu yang terjadi di lingkungan sekitarnya.

Pemecahan masalah merupakan salah satu aspek perkembangan kognitif pada anak usia dini. Pemecahan masalah pada anak usia dini adalah sebuah proses intelektual, karena ketika anak menemukan suatu masalah kemudian muncul pemecahan masalah yang berupa keputusan

---

<sup>26</sup> Dini Wati, *Pemecahan Masalah Sederhana di TK*, (Bandung: PPPPTK dan PLB Bandung, 2019), hlm. 23.

pemikiran atau perbuatan. Apabila anak belum menemukan solusi untuk pemecahan masalah, maka anak akan kembali mencari cara untuk memecahkan masalahnya.

Sama halnya dengan orang dewasa, anak usia dini juga akan menghadapi masalah dalam kehidupannya dan untuk mengahadapunya maka anak perlu memiliki kemampuan pemecahan masalah untuk membantu mengatasi masalahnya. Kemampuan pemecahan masalah tidak hanya dibutuhkan untuk mengatasi masalah yang dihadapi dalam kesehariannya tetapi juga bermanfaat untuk mengeksplorasi dunia anak atau pada saat mengerjakan tugas-tugas.

Anak usia 4-6 tahun memiliki rasa ingin tahu yang tinggi tentang lingkungan tempat tinggalnya. Mereka mendapat pengalaman belajar yang bermakna melalui bermain, melakukan percobaan, menemukan, dan melalui interaksi sosial. Maria menyebutkan bahwa indikator keterampilan pemecahan masalah pada anak usia 4-6 tahun antara lain, keterampilan observasi atau mengamati, keterampilan mengumpulkan data dan informasi, keterampilan mengolah informasi, dan keterampilan mengkomunikasikan informasi.<sup>27</sup>

Pada usia 4-5 tahun, anak pada umumnya sudah dapat berpartisipasi dalam kegiatan-kegiatan bermain variatif yang membutuhkan pemecahan masalah dalam memainkannya. Misalnya permainan menyusun *puzzle*, lompat tali, menyusun balok, atau bermain petak umpet. Setiap permainan tersebut memiliki aturan main tersendiri sehingga anak akan memikirkan cara agar dapat memainkan permainan tersebut dan menyelesaikannya.<sup>28</sup>

Pada situasi seperti ini, peran orang tua dan pendidik hanyalah sebagai pendamping yang mendampingi anak dalam bereksplorasi dengan pemikirannya, dengan begitu maka kemampuan pemecahan

---

<sup>27</sup> Dini Wati, *Pemecahan Masalah Sederhana di TK*, (Bandung: PPPPTK dan PLB Bandung, 2019), hlm. 25.

<sup>28</sup> Dini Wati, *Pemecahan Masalah Sederhana...*, hlm. 25.

masalah anak akan terlatih. Kecuali jika anak benar-benar kesulitan dan membutuhkan bantuan, maka orang tua dan pendidik boleh sedikit membantu anak dalam memecahkan masalah.

#### **4. Kegiatan Bermain untuk mengembangkan pemcahan masalah**

Anak usia 4-6 tahun memiliki rasa ingin tahu yang tinggi tentang lingkungannya. Mereka memperoleh pengalaman belajar yang bermakna melalui bermain, melakukan percobaan, menemukan, dan melalui interaksi sosial. Anak usia 4-5 tahun pada umumnya sudah berpartisipasi dalam kegiatan-kegiatan bermain variatif yang membutuhkan pemecahan masalah dalam memainkannya.<sup>29</sup>

Berikut adalah beberapa kegiatan bermain yang dapat mengembangkan kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini: a) Menyusun puzzle, b) Menyusun balok, c) Bermain petak umpet, d) Bermain peran.<sup>30</sup>

### **B. Anak Usia Dini**

#### **1. Definisi Anak Usia Dini**

Anak usia dini menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003 adalah anak yang berada pada rentan usia 0-6 tahun. Sedangkan menurut Mansur, anak usia dini adalah anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang unik sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan yang unik sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya.

Sedangkan menurut Isjoni dan Mulyasa, anak usia dini dikelompokkan dalam usia 0-1 tahun, 2-3 tahun, dan 4-6 tahun dengan

---

<sup>29</sup> Dini Wati, *Pemecahan Masalah Sederhana di TK*, (Bandung: PPPPTK dan PLB Bandung, 2019), hlm. 25.

<sup>30</sup> Dini Wati, *Pemecahan Masalah Sederhana...*, hlm. 25.

karakteristik masing-masing sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangannya.<sup>31</sup>

## 2. Karakteristik Anak Usia Dini

Usia *golden age* (0-6 tahun) pada anak usia dini merupakan usia yang sangat menentukan pembentukan kepribadian anak. Ada beberapa masa yang dilalui oleh anak usia dini yaitu:<sup>32</sup>

- a. Masa peka, adalah masa yang sensitif bagi anak dalam penerimaan stimulasi dari lingkungan.
- b. Masa egosentris, adalah sikap anak yang mau menang sendiri, keinginannya selalu ingin dituruti, sehingga perlu perhatian khusus dan kesabaran dari orang tua maupun pendidik.
- c. Masa berkelompok, pada usia ini anak-anak lebih senang bermain dengan teman sebayanya, mencari teman yang dapat menerima satu sama lain sehingga orang tua seharusnya memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain bersama teman-temannya.
- d. Masa meniru, anak akan meniru apa yang dilihat oleh dirinya ketika berada di lingkungan sekitarnya. Proses peniruan terhadap orang-orang dekat di sekelilingnya, misalnya saja meniru ibu ketika merias diri dan berbagai perilaku lain dari keluarga maupun tokoh dari televisi yang sering dilihatnya.
- e. Masa eksplorasi, masa eksplorasi pada anak merupakan pemanfaatan benda-benda di sekitarnya, mencoba dengan cara memegang, memakan atau meminumnya, serta melakukan *trial and error* terhadap benda-benda yang ditemukannya.

---

<sup>31</sup> Lalu Muhammad Nurul Wathoni, *Pendidikan Islam Anak Usia Dini: Pendidikan Islam dalam Menyikapi Kontroversi Belajar Membaca Pada Anak Usia Dini*, (Mataram: Sanabil, 2020), hlm.22.

<sup>32</sup> Marwany dan Heru Kurniawan, *Literasi Anak Usia Dini: Meningkatkan dan Mengembangkan Busaya Membaca, Keterampilan Menulis, dan Kemampuan Berpikir Anak-anak*, (Banyumas: CV.Rizquna, 2019), hlm. 12.

Perkembangan setiap anak usia dini berbeda-beda dan memiliki keunikan tersendiri. Perbedaan itu dapat terlihat dalam hal intelegensi, bakat, minat, kreativitas, kematangan emosi, kepribadian, kondisi jasmani, dan sosialnya. Anak usia dini memerlukan intervensi dari orang tua maupun pendidik untuk memberikan perhatian khusus dengan cara memberi pengalaman yang beragam sehingga bisa memperkuat perkembangan otak anak yang 2,5 kali lebih aktif dari orang dewasa. Artinya, pendidikan pada anak usia dini harus disesuaikan dengan tahap perkembangannya melalui berbagai pengalaman yang beragam sehingga perkembangannya semakin optimal.

Montessori mengemukakan bahwa seorang anak dikaruniai dengan potensi kemampuan yang luar biasa besar. Montessori juga membagi perkembangan anak usia dini dalam beberapa tahap yaitu usia 0-6 tahun, 6-12 tahun, 12-18 tahun. Ia menganggap masa kehidupan yang sangat penting adalah masa pertumbuhan pertama pada usia 0-6 tahun, saat intelegensi mengalami pembentukan. Keberhasilan perkembangan tahap ini sangat menentukan keberhasilan pada tahap-tahap selanjutnya. Agar anak dapat berkembang secara normal pada tahap perkembangan usia 6-12 tahun, maka anak harus berkembang dengan baik pada usia 0-6 tahun.<sup>33</sup>

### **3. Aspek Perkembangan Anak Usia Dini**

Perkembangan berhubungan dengan keseluruhan kepribadian individu, karena kepribadian individu membentuk kesatuan yang terintegrasi. Kesatuan kepribadian ini sesungguhnya sulit dipisah, tetapi untuk sekedar membantu mempermudah dalam mempelajari dan

---

<sup>33</sup> Marwany dan Heru Kurniawan, *Literasi Anak Usia Dini: Meningkatkan dan Mengembangkan Busaya Membaca, Keterampilan Menulis, dan Kemampuan Berpikir Anak-anak*, (Banyumas: CV.Rizquna, 2019), hlm.14.

memahaminya, pembahasan aspek demi aspek bisa dilakukan. Beberapa aspek utama dalam kepribadian adalah sebagai berikut:<sup>34</sup>

### 1. Aspek Fisik dan Motorik

Aspek perkembangan fisik dan motorik ditentukan oleh keturunan dan sangat dipengaruhi oleh kondisi lingkungan. Pertumbuhan dan perkembangan fisik merupakan proses yang bersifat individual. Proses ini bertanggungjawab dalam perubahan bentuk badan, proporsi dan juga ukuran tubuh secara keseluruhan. Pertumbuhan fisik bertanggungjawab untuk meningkatkan kekuatan otot ketika bergerak, mengkoordinasi penglihatan dan pengendalian motorik, serta menggabungkan kegiatan syaraf dan otot guna mengendalikan buang air kecil dan besar. Perkembangan motorik adalah kemampuan untuk bergerak dan mengendalikan fungsi utama dari perkembangan fisik. Perkembangan motorik bergantung pada kematangan otak, input dari sistem sensorik, meningkatnya ukuran dan jumlah otot, sistem syaraf yang sehat dan kesempatan untuk berlatih.

### 2. Aspek Intelektual

Perkembangan aspek intelektual diawali dengan perkembangan kemampuan mengamati, melihat hubungan dan memecahkan masalah sederhana. Kemudian berkembang ke arah pemahaman dan pemecahan masalah yang lebih rumit. Aspek intelektual berkembang pesat pada usia 6-7 tahun dan berkembang konstan selama masa belajar sehingga mencapai puncak perkembangan pada usia 16-17 tahun.

### 3. Aspek Sosial

Perkembangan aspek sosial diawali pada usia 3-5 tahun, dimana anak sedang senang bermain dengan teman sebayanya. Hubungan

---

<sup>34</sup> Marwany dan Heru Kurniawan, *Literasi Anak Usia Dini: Meningkatkan dan Mengembangkan Busaya Membaca, Keterampilan Menulis, dan Kemampuan Berpikir Anak-anak*, (Banyumas: CV.Rizquna, 2019), hlm. 14-15.

persebayaan ini berkembang pesat pada usia 11-12 tahun dan sangat pesat pada usia 16-18 tahun. Perkembangan sosial pada anak-anak berlangsung melalui hubungan anak dengan teman-temannya dalam berbagai bentuk permainan.

#### 4. Aspek Bahasa

Perkembangan aspek bahasa dimulai dengan peniruan bunyi dan suara, dilanjutkan dengan menulis. Perkembangan awal bahasa pada masa sekolah dasar adalah kemampuan berbahasa sosial, seperti bahasa untuk memahami perintah, ajakan serta hubungan anak dengan teman-temannya maupun orang dewasa. Perkembangan selanjutnya adalah bahasa pengetahuan yang berhubungan erat dengan perkembangan kemampuan intelektual dan sosial. Bahasa merupakan alat untuk berpikir, berpikir adalah suatu proses melihat dan memahami hubungan antar hal. Bahasa juga alat untuk berkomunikasi dengan dengan orang lain dan berkomunikasi langsung dalam interaksi sosial.<sup>35</sup>

#### 5. Aspek Emosi

Emosi pada anak usia dini sudah berkembang sejak anak lahir, yaitu emosi kedekatan antara ibu dan anak. Anak akan merasa sangat dekat dan membutuhkan seorang ibu. Ibu bagi anak adalah pemberi ketenangan, kenyamanan, dan perlindungan untuk anaknya.<sup>36</sup>

#### 6. Aspek Moral dan Keagamaan

Perkembangan moral dan keagamaan juga sudah berkembang sejak anak masih kecil. Peran lingkungan keluarga sangat mempengaruhi bagi perkembangan moral dan keagamaan anak. Pada awalnya anak melakukan kegiatan bermoral atau keagamaan dengan cara meniru, kemudian menjadi perbuatan sendiri. Perbuatan sendiri awalnya

---

<sup>35</sup> Marwany dan Heru Kurniawan, *Literasi Anak Usia Dini: Meningkatkan dan Mengembangkan Busaya Membaca, Keterampilan Menulis, dan Kemampuan Berpikir Anak-anak*, (Banyumas: CV.Rizquna, 2019), hlm. 16.

<sup>36</sup> Marwany dan Heru Kurniawan, *Literasi Anak Usia...*, hlm. 16.

dilakukan karena adanya kontrol dari luar, kemudian berkembang karena kontrol dari dirinya sendiri. Tingkat perkembangan tertinggi dalam perkembangan moral adalah melakukan suatu perbuatan bermoral karena panggilan hati nurani, tanpa perintah, tanpa mengharpkan imbalan atau pujian.<sup>37</sup>

## C. Serial Animasi

### 1. Definisi Animasi

Animasi berasal dari bahasa latin yaitu *anima* yang artinya jiwa, hidup, semangat. Sedangkan karakter adalah orang, hewan maupun objek nyata lainnya yang dituangkan dalam bentuk gambar 2 Dimensi maupun 3 Dimensi. Sehingga, karakter animasi dapat diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna, dan spesial efek. Animasi yang dalam bahasa inggris *to animate* yang berarti menggerakkan. Animasi dapat diartikan sebagai menggerakkan suatu gambar atau objek yang diam.

Menurut Vaughan, animasi adalah suatu usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup. Animasi merupakan perubahan visual sepanjang waktu yang memberi kekuatan besar pada proyek multimedia dalam halaman web yang dibuat. Animasi adalah suatu proses dalam menciptakan efek gerakan atau perubahan dalam jangka waktu tertentu, dapat juga berupa perubahan warna tertentu, dan bisa juga dikatakan perubahan bentuk dari suatu objek ke objek lainnya dalam jangka waktu tertentu.<sup>38</sup>

---

<sup>37</sup> Marwany dan Heru Kurniawan, *Literasi Anak Usia Dini: Meningkatkan dan Mengembangkan Busaya Membaca, Keterampilan Menulis, dan Kemampuan Berpikir Anak-anak*, (Banyumas: CV.Rizquna, 2019), hlm.17.

<sup>38</sup> Ni Wayan Eka Putri Suantari, *Dunia Animasi*, (Denpasar, 2016) hlm. 21-22.

## 2. Sejarah Animasi

Sejarah animasi di Indonesia ditemukan dari gambar wayang batu pada relief dinding candi. Digambarkan lengkap dengan menonjolkan ekspresi *gesture*. Sedangkan sejarah animasi di Spanyol ditemukan dari lukisan babi hutan pada gua Altamira Spanyol. Jumlah kaki pada lukisan babi ini ada 8, seolah olah sedang berlari dari kejaran pemburu. Selain itu, animasi tertua di Mesir ditemukan dari lukisan pada tiang kuil Dewa ISIS yang dibuat pada masa Pharaoh Ramses II. Pada dinding tiang tersebut terdapat relief figure Dewa, dalam urutan gerakan yang runtut. Urutan gerakan tersebut menunjukkan seolah-olah gambar itu bergerak.<sup>39</sup>

Antanasius Kircher menciptakan Animasi *Magic Latern* pada tahun 1640 dengan menggunakan alat yang disebut sebagai awal mula diciptakannya kamera proyektor. Setelah *Magic Latern*, muncul animasi lain dengan nama Flip Book pada tahun 1800. Flip book merupakan buku dengan rangkaian gambar dari satu halaman ke halaman berikutnya secara urut sehingga ketika buku itu dibuka dengan cepat, akan muncul sebuah gerakan seolah gambar itu bergerak. Animasi kemudian muncul kembali pada tahun 1828 dengan nama *Thaumatrope* yang diciptakan oleh Paul Roget. *Thaumatrope* merupakan alat yang biasanya berbentuk kepingan bulat yang dikaitkan dengan tali pegas diantara kedua sisinya. Pada masing-masing sisi diberi gambar, satu sisi bergambar burung dan sisi lainnya bergambar sangkar, sehingga pada saat tali pegas ditarik maka kepingan akan berputar dan membuat gambar burung seolah masuk kedalam sangkar. Dilanjutkan dengan penemuan Eadward Muybridge pada tahun 1893 yang menemukan *Phenakistoscope*, yaitu alat untuk membuat gambar bergerak pertama dan sebagai awal muka dari sinematografi.<sup>40</sup> *Phenakistoscope*

---

<sup>39</sup> Ni Wayan Eka Putri Suantari, *Dunia Animasi*, (Denpasar, 2016), hlm. 24.

<sup>40</sup> Ni Wayan Eka Putri Suantari, *Dunia Animasi...*, hlm. 26.

berbentuk piringan yang dipang secara vertikal di muka cermin dan berputar mengitari porosnya, sehingga gambar akan terlihat bergerak.

Animasi *Stop Motion* pada tahun 1993 adalah salah satu teknik animasi untuk membuat objek agar terlihat bergerak. Objek tersebut difoto satu per satu setiap gerakannya, sehingga menciptakan ilusi bergerak ketika foto tersebut dimainkan berurutan. Beberapa waktu setelah kemunculan *stop motion*, kemudian muncul animasi komputer. Animasi komputer adalah teknik menghasilkan gambar yang bergerak sendiri melalui bantuan komputer dan merupakan bidang komputer grafik dan animasi. Pembuatan animasi seluruhnya dibuat menggunakan komputer. Film animasi komputer pertama adalah *Toy Story* pada tahun 1995 yang di produksi oleh Pixar. Sejak itu semakin banyak animasi komputer 3 Dimensi.<sup>41</sup>

### 3. Jenis-jenis Animasi

Berdasarkan teknik pembuatannya, maka animasi dapat dikelompokan sebagai berikut:

#### a. Animasi Stop Motion

Animasi teknik *stop motion* dihasilkan dari pengambilan beberapa gambar berupa objek seperti boneka yang digerakkan tahap demi tahap. Dalam membuat animasi *stop motion* membutuhkan kesabaran untuk mengerjakannya karena teknik animasi ini cukup sulit dikerjakan.<sup>42</sup>

#### b. Animasi Tradisional

Teknik animasi tradisional merupakan teknik animasi yang pengerjaannya dilakukan pada *celluloid transparent* yang sekilas mirip dengan transparansi OHP.<sup>43</sup> Seiring dengan perkembangan

---

<sup>41</sup> Ni Wayan Eka Putri Suantari, *Dunia Animasi*, (Denpasar, 2016), hlm. 29-30.

<sup>42</sup> Ni Wayan Eka Putri Suantari, *Dunia Animasi...*, hlm. 35.

<sup>43</sup> Ni Wayan Eka Putri Suantari, *Dunia Animasi...*, hlm. 36.

komputer maka animasi tradisional dibuat menggunakan komputer dan dikenal dengan nama animasi 2 Dimensi.

c. Animasi Komputer

Teknik animasi komputer secara keseluruhan dikerjakan dengan menggunakan komputer. Dimulai dari pembuatan karakter, mengatur gerakan, suara serta efek semuanya dikerjakan oleh komputer. Perkembangan animasi komputer saat ini semakin memudahkan orang untuk membuat animasi.<sup>44</sup>

#### 4. Prinsip-prinsip Animasi

Beberapa prinsip-prinsip animasi menurut Thomas dan Johnston adalah sebagai berikut:

1. Anticipation

*Anticipation* atau gerakan pendahulu merupakan gerakan yang menjadi awal mula dari gerakan yang akan dilakukan. Gerakan ini bertujuan untuk menjelaskan gerakan pertama agar orang yang menonton animasi bisa mengerti gerakan apa yang akan terjadi selanjutnya.<sup>45</sup>

2. Squash dan Strech

*Squash* dan *stretch* merupakan prinsip yang penting untuk membuat animasi terlihat lebih hidup. *Stretch* adalah bentuk kelenturan dari objek yang mengalami sedikit penekanan pada tubuhnya ketika bergerak cepat, sedangkan *squash* merupakan bentuk kelenturan objek saat bergerak dan menabrak serta memantul sehingga terlihat mengalami penekanan.<sup>46</sup>

3. Staging

*Staging* berhubungan pembuatan animasi seperti sudut pengambilan gambar, framing, dan panjang *scene*. *Staging*

---

<sup>44</sup> Ni Wayan Eka Putri Suantari, *Dunia Animasi*, (Denpasar, 2016), hlm. 37.

<sup>45</sup> Ni Wayan Eka Putri Suantari, *Dunia Animasi...*, hlm. 38.

<sup>46</sup> Ni Wayan Eka Putri Suantari, *Dunia Animasi...*, hlm. 39.

merupakan sudut pengambilan gambar seperti memperbesar wajah tokoh untuk memperlihatkan ekspresi yang lebih jelas.<sup>47</sup>

#### 4. Straight-ahead Action dan Pose-to-Pose

*Straight-ahead action* dimulai dari satu titik dan berakhir di titik dalam satu gerakan yang kontinu, sedangkan *pose-to-pose* merupakan variasi gerakan dari satu *scene* yang membutuhkan kejelasan penggambaran *keyframe* untuk menandai titik gerakan yang ekstrim.<sup>48</sup>

#### 5. Follow – through dan Overlapping Action

*Follow – through overlapping action* yaitu gerakan penutup sebelum benar-benar diam. *Follow-through* merupakan kebalikan dari gerakan *anticipation*. Ketika karakter berhenti, pasti ada bagian yang masih bergerak. *Overlapping* terjadi ketika ada aksi *follow-through* yang menjadi *anticipation* untuk gerakan selanjutnya.<sup>49</sup>

#### 6. Slow In dan Slow Out

*Slow in* dan *slow out* adalah percepatan dan perlambatan. Prinsip ini berarti menggunakan gambar terlebih di awal dan akhir suatu gerakan. Prinsip ini merupakan prinsip yang paling sering digunakan pada sebuah animasi. *Slow in* dan *slow out* menjelaskan bahwa setiap gerakan memiliki percepatan dan perlambatan yang berbeda-beda.<sup>50</sup>

#### 7. Arcs

*Arcs* atau lengkungan digunakan untuk menggambarkan gerakan secara lebih alami, serta digunakan untuk menggambarkan garis aksi suatu karakter. *Arcs* merupakan pola atau jalur pergerakan tubuh pada karakter animasi.<sup>51</sup>

#### 8. Secondary Action

<sup>47</sup> Ni Wayan Eka Putri Suantari, *Dunia Animasi*, (Denpasar, 2016), hlm. 40.

<sup>48</sup> Ni Wayan Eka Putri Suantari, *Dunia Animasi...*, hlm. 41.

<sup>49</sup> Ni Wayan Eka Putri Suantari, *Dunia Animasi...*, hlm. 42.

<sup>50</sup> Ni Wayan Eka Putri Suantari, *Dunia Animasi...*, hlm. 43.

<sup>51</sup> Ni Wayan Eka Putri Suantari, *Dunia Animasi...*, hlm. 44.

*Secondary action* atau gerakan pelengkap merupakan gerakan lain yang mengambil tempat dan waktu bersamaan dengan gerakan utama. Gerakan yang muncul setelah gerakan utama menimbulkan efek di gerakan akhir, inilah yang disebut sebagai *secondary action*. Gerakan tambahan ini dibuat untuk memperkuat gerakan utama agar animasi tampak lebih nyata.<sup>52</sup>

#### 9. Timing

*Timing* atau waktu berhubungan dengan bagaimana karakter melakukan interaksi secara alami. *Timing* harus dilakukan secara teknis untuk memutuskan berapa gambar yang akan digunakan untuk menggambarkan suatu gerakan.<sup>53</sup>

#### 10. Exaggeration

*Exaggeration* yaitu melebih-lebihkan, mempunyai keterkaitan dengan prinsip *anticipation* dan *staging* agar gerakan yang digambarkan semakin nyata. *Exaggeration* merupakan upaya untuk mendramatisir animasi dalam bentuk rekayasa gambar yang bersifat hiperbolis.<sup>54</sup>

#### 11. Solid Drawing

*Solid drawing* digunakan untuk menyampaikan *scene* dari 3 Dimensi melalui penggambaran garis, warna, dan bayangan. *Solid drawing* merupakan gerakan animasi dengan memandang animasi yang memperhatikan pencahayaan untuk membentuk gradasi gelap terang suatu karakter agar tidak terlihat kaku.<sup>55</sup>

#### 12. Appeal

*Appeal* atau daya tarik karakter, merupakan pemberian kepribadian kepada karakter yang dibuat. *Appeal* adalah kelanjutan dari prinsip *staging*, dimana *appeal* merupakan pola atau cara

---

<sup>52</sup> Ni Wayan Eka Putri Suantari, *Dunia Animasi*, (Denpasar, 2016), hlm. 45.

<sup>53</sup> Ni Wayan Eka Putri Suantari, *Dunia Animasi...*, hlm. 46.

<sup>54</sup> Ni Wayan Eka Putri Suantari, *Dunia Animasi...*, hlm. 47.

<sup>55</sup> Ni Wayan Eka Putri Suantari, *Dunia Animasi...*, hlm. 48.

meletakkan objek-objek terhadap objek utama dan latar, jarak objek, sudut objek ataupun gerak kamera sehingga tampak nyata.<sup>56</sup>

## D. Pendidikan Anak Usia Dini

### 1. Definisi Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 pada pasal 28 ayat 1 yaitu pendidikan anak usia dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan persyaratan untuk mengikuti pendidikan dasar. Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang fokus terhadap pertumbuhan dan perkembangan fisik, perkembangan kecerdasan yang meliputi kecerdasan daya pikir, kecerdasan daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual, perkembangan emosional, bahasa dan komunikasi sesuai dengan pertumbuhan masing-masing anak usia dini. Pendidikan anak usia dini memberikan upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan pemberian kegiatan pembelajaran yang menghasilkan kemampuan serta keterampilan anak.<sup>57</sup>

Menurut Siibak dan Vinter, PAUD adalah pendidikan yang memberikan pengasuhan, perawatan, dan pelayanan kepada anak usia lahir sampai enam tahun.<sup>58</sup> Pendidikan anak usia dini merupakan wadah pendidikan yang fundamental dalam memberikan perkembangan dasar-dasar pengetahuan, sikap, dan keterampilan pada anak. Apabila proses pendidikan pada masa anak usia dini berhasil, maka akan menjadi dasar untuk menuju proses pendidikan selanjutnya.<sup>59</sup>

Pengertian PAUD dalam perspektif pengalaman dan pembelajaran, diartikan sebagai upaya stimulasi bagi anak yang berada pada masa yang

---

<sup>56</sup> Ni Wayan Eka Putri Suantari, *Dunia Animasi*, (Denpasar, 2016), hlm. 49.

<sup>57</sup> Mursid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD*, (Bandung, 2015), hlm. 2-3.

<sup>58</sup> Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak*, (Jakarta, 2016), hlm. 3.

<sup>59</sup> Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa...*, hlm. 3.

penyempurnaan dengan peristiwa yang unik dan penting yang meletakkan dasar untuk masa depannya. Pengalaman belajar yang didapat tidak akan pernah bisa digantikan oleh pengalaman berikutnya. Sedangkan dalam perspektif hakikat belajar dan perkembangan, PAUD adalah proses yang berkesinambungan antara belajar dan perkembangan. Pengalaman belajar dan perkembangan awal merupakan dasar suatu proses belajar dan perkembangan berikutnya. Anak usia dini yang mendapat rangsangan cukup dalam mengembangkan otaknya akan lebih siap untuk belajar.<sup>60</sup>

## 2. Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini

Kurikulum menurut Undang-Undang nomor 20 Tahun 2003 adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Terdapat dua dimensi kurikulum, yang pertama yaitu rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran, sedangkan yang kedua yaitu cara yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran.<sup>61</sup>

Struktur kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pengorganisasian muatan kurikulum, Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan lama belajar.<sup>62</sup>

### a. Muatan Kurikulum

Muatan kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini berisi program-program pengembangan yang terdiri dari:

1. Program pengembangan nilai agama dan moral mencakup perwujudan suasana belajar untuk berkembangnya perilaku baik

---

<sup>60</sup> Novan Ardy Wiyani, *Dasar-Dasar Manajemen PAUD Konsep, Karakteristik, dan Implementasi Manajemen PAUD*, (Yogyakarta: Arruzz Media, 2020), hlm.13.

<sup>61</sup> Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, *Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*, hlm. 1.

<sup>62</sup> Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, *Kerangka Dasar dan...*, hlm. 4.

yang bersumber dari nilai agama dan moral serta bersumber dari kehidupan bermasyarakat dalam konteks bermain.

2. Program pengembangan fisik-motorik mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan kinestetik dalam konteks bermain.
3. Program pengembangan kognitif mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan proses berpikir dalam konteks bermain.
4. Program pengembangan bahasa mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan bahasa dalam konteks bermain.
5. Program pengembangan sosial-emosional mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kepekaan, sikap, dan keterampilan sosial serta kematangan emosi dalam konteks bermain.
6. Program pengembangan seni mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya eksplorasi, ekspresi, dan apresiasi seni dalam konteks bermain.

b. Kompetensi Inti

Kompetensi Inti Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini merupakan gambaran pencapaian Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak pada akhir layanan PAUD usia 6 (enam) tahun. Kompetensi Inti mencakup:<sup>63</sup>

1. Kompetensi Inti-1 (KI-1) untuk kompetensi inti sikap spiritual.
2. Kompetensi Inti-2 (KI-2) untuk kompetensi inti sikap sosial.
3. Kompetensi Inti-3 (KI-3) untuk kompetensi inti pengetahuan.
4. Kompetensi Inti-4 (KI-4) untuk kompetensi inti keterampilan.

c. Kompetensi Dasar

---

<sup>63</sup> Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, *Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*, hlm. 5.

Kompetensi Dasar merupakan tingkat kemampuan dalam konteks muatan pembelajaran, tema pembelajaran, dan pengalaman belajar yang mengacu pada Kompetensi Inti.

Rumusan Kompetensi Dasar dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik dan kemampuan awal anak serta tujuan setiap program pengembangan. Kompetensi Dasar dibagi menjadi empat kelompok sesuai dengan pengelompokan kompetensi inti yaitu:<sup>64</sup>

1. Kelompok 1: kelompok Kompetensi Dasar sikap spiritual dalam rangka menjabarkan KI-1;
2. Kelompok 2: kelompok Kompetensi Dasar sikap sosial dalam rangka menjabarkan KI-2;
3. Kelompok 3: kelompok Kompetensi Dasar pengetahuan dalam rangka menjabarkan KI-3; dan
4. Kelompok 4: kelompok Kompetensi Dasar keterampilan dalam rangka menjabarkan KI-4.

d. Lama Belajar

Berikut adalah beberapa ketentuan lama belajar yang terdapat di kurikulum PAUD:<sup>65</sup>

1. Lama belajar merupakan keseluruhan waktu untuk memperoleh pengalaman belajar yang harus diikuti anak dalam satu minggu, satu semester, dan satu tahun. Lama belajar pada PAUD dilaksanakan melalui pembelajaran tatap muka.
2. Kegiatan tatap muka di PAUD dengan lama belajar sebagai berikut :
  - a. Kelompok usia lahir sampai 2 (dua) tahun dengan lama belajar paling sedikit 120 menit per minggu.

---

<sup>64</sup> Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, *Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*, hlm. 6.

<sup>65</sup> Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, *Kerangka Dasar dan...*, hlm. 9.

- b. Kelompok usia 2 (dua) tahun sampai 4 (empat) tahun dengan lama belajar paling sedikit 360 menit per minggu.
  - c. Kelompok usia 4 (empat) tahun sampai 6 (enam) tahun dengan lama belajar paling sedikit 900 menit per minggu.
3. Satuan PAUD untuk kelompok usia 4-6 tahun yang tidak dapat melakukan pembelajaran 900 menit per minggu wajib melaksanakan pembelajaran 540 menit dan ditambah 360 menit pengasuhan terprogram.

### 3. Program Kegiatan Pendidikan Anak Usia Dini

Kurikulum pada pendidikan lembaga PAUD tidak hanya mengatur dan menentukan tema atau topik program pembelajaran saja, tetapi juga menyajikan program kegiatan PAUD lainnya seperti program pengasuhan, program pembiasaan dan program pembelajaran.<sup>66</sup>

#### a. Program Pengasuhan

Pengasuhan dalam PAUD menjadi filosofi utama bagi anak usia dini yaitu sebagai tempat asah, asih, asuh yang diartikan sebagai upaya mewujudkan kepribadian dan jati diri agar anak memiliki karakter. Pola asuh dalam PAUD merupakan pola interaksi antara anak dengan guru. Ada tiga model pola asuh guru yang sering digunakan yaitu pola asuh otoriter, pola asuh demokratis, dan pola asuh permisif.<sup>67</sup>

Selain pola asuh, ada pula kegiatan dalam program pengasuhan, yaitu:<sup>68</sup>

#### 1. Kegiatan Pengasuhan Responsif

Kegiatan pengasuhan ini dilakukan dengan memperhatikan keinginan dan kebutuhan anak ketika sedang berinteraksi

---

<sup>66</sup> Novan Ardy Wiyani, *Dasar-Dasar Manajemen PAUD Konsep, Karakteristik, dan Implementasi Manajemen PAUD*, (Yogyakarta: Arruzz Media, 2020), hlm. 43.

<sup>67</sup> Novan Ardy Wiyani, *Dasar-Dasar Manajemen...*, hlm. 44.

<sup>68</sup> Novan Ardy Wiyani, *Dasar-Dasar Manajemen...*, hlm. 46.

dengan guru. Pada kegiatan pengasuhan responsif, guru memiliki kesempatan untuk menumbuhkan perasaan saling kenal, mengembangkan kasih sayang, dan pemahaman mendalam satu sama lain.

## 2. Kegiatan Pengasuhan Atas Permintaan

Kegiatan ini dilakukan oleh guru berdasarkan permintaan dari anak maupun orang tua. Permintaan dari anak bisa meliputi minta makan dan minum, istirahat, dan tidur siang. Sedangkan permintaan orang tua biasanya berupa keinginan terkait dengan kemampuan dan karakter apa yang harus dimiliki oleh anak.

## 3. Kegiatan Pengasuhan Prediktif

Kegiatan ini dilakukan dengan memberikan kebiasaan kepada anak untuk menstimulasi pertumbuhan dan perkembangannya. Kebiasaan atau rutinitas yang diberikan oleh anak biasanya meliputi kegiatan kebersihan diri dan kebersihan lingkungan seperti menggosok gigi, mencuci tangan, menyapu, dan penghijauan.<sup>69</sup>

### b. Program Pembiasaan

Pembiasaan dapat diartikan sebagai perilaku yang sengaja dilakukan berulang-ulang agar kegiatan tersebut menjadi kebiasaan.<sup>70</sup> Ada tiga macam pembiasaan yang dilakukan oleh anak usia dini yaitu:

#### 1. Pembiasaan Rutin

Pembiasaan rutin adalah kegiatan yang dilakukan oleh anak secara terus menerus dan konsisten setiap saat. Tujuannya yaitu untuk menyediakan kegiatan yang dijadwalkan secara rutin

---

<sup>69</sup> Novan Ardy Wiyani, *Dasar-Dasar Manajemen PAUD Konsep, Karakteristik, dan Implementasi Manajemen PAUD*, (Yogyakarta: Arruzz Media, 2020), hlm. 47.

<sup>70</sup> Novan Ardy Wiyani, *Dasar-Dasar Manajemen ...*, hlm. 47.

untuk membentuk suatu kebiasaan yang diperlukan anak dalam berinteraksi, bersosialisasi, dan bermasyarakat.<sup>71</sup>

## 2. Pembiasaan Spontan

Pembiasaan spontan adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru terhadap anak pada saat itu juga dan pada waktu tertentu. Tujuan dari pembiasaan spontan adalah lebih meningkatkan apresiasi anak terhadap nilai-nilai yang terdapat pada suatu peristiwa atau keadaan sehingga lebih bersifat reflektif.<sup>72</sup>

## 3. Pembiasaan Keteladanan

Pembiasaan keteladanan adalah kegiatan yang memberikan contoh perbuatan baik sesuai dengan nilai yang berlaku oleh guru dan anak. Tujuannya yaitu mengarahkan anak pada berbagai macam perilaku yang dapat diterima oleh masyarakat dengan cara menunjukkan langsung di depan anak.<sup>73</sup>

### c. Program Pembelajaran

Program pembelajaran bagi anak usia dini disebut dengan pembelajaran terpadu. Pembelajaran terpadu yaitu pendekatan yang digunakan pada saat kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan kegiatan ke dalam semua bidang pengembangan. Meliputi aspek kognitif, sosial emosional, bahasa, agama dan moral, fisik motorik, dan seni yang kemudian dijabarkan dalam kegiatan pembelajaran yang berpusat pada satu tema.<sup>74</sup>

---

<sup>71</sup> Novan Ardy Wiyani, *Dasar-Dasar Manajemen PAUD Konsep, Karakteristik, dan Implementasi Manajemen PAUD*, (Yogyakarta: Arruzz Media, 2020), hlm. 48.

<sup>72</sup> Novan Ardy Wiyani, *Dasar-Dasar Manajemen...*, hlm. 49.

<sup>73</sup> Novan Ardy Wiyani, *Dasar-Dasar Manajemen...*, hlm. 50.

<sup>74</sup> Novan Ardy Wiyani, *Dasar-Dasar Manajemen...*, hlm. 52.

### BAB III

#### SERIAL ANIMASI RAINBOW RUBY

##### A. Latar Belakang Animasi Rainbow Ruby

Serial animasi Rainbow Ruby merupakan serial televisi animasi CGI untuk anak-anak yang diproduksi oleh Studio Animasi CJ E&M Corporation di Korea Selatan, China Entertainment Corporation di China, dan DHX Media di Kanada. Animasi ini pertama kali disiarkan di Kanada pada tahun 2015 dan dijadikan sebagai sarana pendukung kampanye pendidikan anak-anak perempuan oleh UNESCO. Pada tahun 2016, Rainbow Ruby ditayangkan di China, kemudian menyusul di Korea Selatan pada tahun 2017. Penayangan Rainbow Ruby berlanjut ditayangkan di Indonesia sejak tahun 2017.<sup>75</sup>

Animasi Rainbow Ruby merupakan serial animasi pendek yang ditayangkan di Indonesia melalui saluran Rajawali Televisi atau biasa disebut dengan RTV. Tidak hanya ditayangkan di televisi, Rainbow Ruby berbahasa Indonesia juga ditayangkan di *youtube* dengan nama *channel* Rainbow Ruby Indonesia RTV dan sudah mempunyai 307 ribu *subscriber* sejak tahun 2018 sampai tahun 2021.

---

<sup>75</sup> MAMAJAGOAN, "Asiknya Mengenal Profesi Bersama Ruby" <https://www.mamajagoan.com/2017/04/asyiknya-mengenal-profesi-bersama-ruby.html?m=1>. Diakses pada 22 Juni 2021, pukul 21.24 WIB.

### B. Karakter Animasi Rainbow Ruby

Gambar Karakter	Nama Karakter
 <p data-bbox="564 853 719 943">Gambar 1.1 Ruby</p>	 <p data-bbox="1046 853 1203 943">Gambar 1.2 Choco</p>
 <p data-bbox="564 1335 719 1424">Gambar 1.3 Thunderbell</p>	 <p data-bbox="1046 1335 1203 1424">Gambar 1.4 Lingling</p>
 <p data-bbox="564 1783 719 1872">Gambar 1.5 Jina</p>	 <p data-bbox="1046 1783 1203 1872">Gambar 1.6 Putri Kiki</p>

 <p>Gambar 1.7 Paisy</p>	 <p>Gambar 1.8 Peri</p>
 <p>Gambar 1.9 Jessy</p>	 <p>Gambar 1.10 Ellie</p>
 <p>Gambar 1.11 Tuan Sloth</p>	 <p>Gambar 1.12 Daisy</p>

Tabel 1.1

### C. Sinopsis Animasi Rainbow Ruby

Ruby adalah seorang anak tunggal yang tinggal bersama ayah dan ibunya dalam sebuah rumah yang cukup besar. Ruby memiliki banyak mainan di dalam kamarnya. Mainan itu seperti mainan ajaib karena bisa seolah-olah hidup dalam sebuah desa bernama Desa Pelangi. Boneka-boneka yang ada di Desa Pelangi adalah boneka gajah berwarna biru yang

bernama Walikota Lingling, boneka kukang berwarna ungu yang berperan sebagai tuan kukang yang pemalas, boneka putri raja bernama Putri Kiki, boneka bajak laut wanita yang tomboy bernama Jina, boneka kelinci yang lincah bernama Thunderbell, boneka domba lucu bernama Ellie, boneka bayi perempuan dengan rambut keriting berwarna coklat bernama Jessy, boneka rusa kecil bernama Daisy, dan boneka kertas perempuan bernama Paisy.

Setiap harinya, walikota Lingling selalu meminta bantuan Ruby untuk mengatasi masalah yang ada di Desa Pelangi. Tanda-tanda Ruby harus datang ke Desa Pelangi adalah hati yang menyala pada dada boneka Choco. Ketika hati berwarna merah pada dada Choco menyala, itu artinya Ruby sedang dibutuhkan di Desa Pelangi dan harus segera datang. Ruby akan masuk ke dalam kamarnya kemudian Choco hidup dan Ruby membuka payung pelanginya dan berkata “Desa Pelangi, kami datang!” sambil bernyanyi bersama Choco sampai semua boneka dan mainan dalam kamar Ruby terbang dan berubah menjadi penghuni dan Desa Pelangi. Mereka berdua selalu siap membantu mencari solusi untuk menyelesaikan masalah dengan cara menjadi berbagai macam profesi sesuai dengan masalah yang dihadapi, seperti menjadi dokter, koki, pemandu acara pesta, tukang kebun, arsitek, fotografer, desainer dan profesi lainnya. Semua alat yang ruby butuhkan juga ada di dalam koper berwarna pink yang Ia bawa. Ketika Ruby mengambil salah satu alat dari dalam kopernya, Ruby akan menjelaskan manfaat dari alat itu.

Selain itu, lagu dalam Rainbow Ruby juga memiliki makna yang baik untuk diperdengarkan kepada anak. Berikut adalah lagu ketika Ruby berubah menjadi profesi untuk membantu menyelesaikan masalah:<sup>76</sup>

*Bagaimana caraku membantumu. Profesi apa untuk hari ini.  
Bagaimana caraku membantumu. Apa yang kubutuhkan. Untuk  
menyelamatkan hari ini.*

---

<sup>76</sup> Ngekids: Ngobrolin Seputar Dunia Anak-Anak, "Terjemahan Lirik Lagu Rainbow Ruby" <https://ruangkartun.blogspot.com/2017/12/super-girly-rtv-rainbow-ruby.html?m=1>. Diakses pada 22 Juni 2021, pukul 21.47 WIB.

Selain lagu itu, ketika Ruby berhasil menyelesaikan masalah, penghuni Desa Pelangi juga akan menyanyikan sebuah lagu untuk Ruby yang mereka nyanyikan bersama-sama. Berikut lagu yang dinyanyikan penghuni Desa Pelangi:

*Terimakasih Rinbow Ruby. Kau menyelamatkan hari. Kau datang dan membantu kami. Dengan caramu yang special. Setiap ada masalah. Kamu bisa mengandalkanmu. Kamu teman dan penolong super.*

Rainbow Ruby layak untuk anak usia 3 tahun ke atas, karena animasi Rainbow Ruby menggunakan bahasa yang sopan, tidak menayangkan adegan berbahaya, tidak menayangkan adegan dewasa, dan memberikan banyak pengetahuan untuk para anak usia dini.<sup>77</sup> Pengetahuan yang didapat dari menonton animasi Rainbow Ruby antara lain pengetahuan berbagai macam profesi. Ruby mengenalkan profesi dan peralatan dalam kopernya dengan adegan yang jelas dan bahasa yang mudah dipahami, sehingga anak usia dini akan mendapat pengetahuan mengenai profesi mulai dari profesi yang sudah sering diketahui sampai profesi yang baru diketahui. Melalui pengenalan berbagai macam profesi ini akan membuka pemikiran anak usia dini tentang cita-citanya. Ruby juga mengajarkan sifat-sifat baik seperti tolong menolong.

---

<sup>77</sup> MAMAJAGOAN, "Asiknya Mengenal Profesi Bersama Ruby" <https://www.mamajagoan.com/2017/04/asyiknya-mengenal-profesi-bersama-ruby.html?m=1>. Diakses pada 27 Februari 2021, pukul 20.30 WIB.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Kemampuan Pemecahan Masalah pada Anak Usia Dini**

Pada sub bab ini akan membahas Film Animasi Rainbow Ruby yang di dalamnya terdapat kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini. Peneliti mengambil beberapa episode dengan judul yang berbeda dan akan disajikan data yang menunjukkan kemampuan pemecahan masalah anak usia dini untuk kemudian dianalisis.

##### **1. Episode Petugas Polisi**

Episode ini berdurasi 11 menit 51 detik. Karakter yang ada dalam cerita ini yaitu Ruby, Choco, Walikota Lingling, Jessy, Jina, dan Thunderbell. Pada awalnya Ruby datang ke desa pelangi, kemudian Walikota Lingling memberitahu kepada Ruby bahwa Jessy sedang menangis. Setelah itu Ruby bertanya kepada Jessy dan ternyata Jessy telah kehilangan Daisy. Ruby kemudian membantu Jessy mencari Daisy dengan cara berubah menjadi petugas polisi dan meminta bantuan dari Walikota Lingling, Thunderbell dan Jina untuk membantunya mencari Daisy. Akhirnya setelah mengumpulkan informasi, Ruby dan tim pencari lainnya berhasil menemukan Daisy.

##### **2. Episode Ramuan Ajaib**

Episode ini berdurasi 11 menit 53 detik. Karakter yang ada dalam cerita ini yaitu Ruby, Choco, Walikota Lingling, Putri Kiki, Ellie, Nari dan Jina. Pada awalnya Ruby datang ke desa pelangi dan langsung disambut oleh walikota Lingling dan putri Kiki yang sedang melayang-layang. Choco kemudian mengikatkan tali di kaki Lingling, sedangkan Ruby memegang tangan putri Kiki. Setelah mereka berhenti melayang, Ruby mulai bertanya kepada walikota Lingling dan putri Kiki tentang apa yang terjadi dan kenapa mereka melayang. Ternyata mereka terkena *floatiosis*. Setelah Ruby mendengar penjelasan mereka, Ruby langsung berubah menjadi seorang ilmuwan dan menggunakan semua peralatan yang

digunakan ilmuwan untuk membantu mencari tahu apa penyebab *floatiosis* dan bagaimana cara menyembuhkannya. Ruby pun berhasil menemukan cara untuk menyembuhkan mereka setelah melakukan beberapa eksperimen.

### 3. Episode Cacar Polka

Episode ini berdurasi 11 menit 49 detik. Karakter yang ada dalam cerita ini yaitu Ruby, Choco, Walikota Lingling, Thunderbell, Ellie dan para domba kecil. Pada awalnya Ruby tiba di desa Pelangi bersama Choco dan melihat walikota Lingling dengan Thunderbell terjatuh dari sepedanya. Ruby dan Choco bergegas menolong mereka. Setelah itu walikota Lingling memberitahu kepada Ruby bahwa ada yang aneh dengan anak domba Ellie. Mereka semua kemudian menuju ke rumah Ellie dan benar saja, Ellie langsung mengajak Ruby masuk dan melihat anak dombanya yang aneh itu. Ruby mendekati anak domba itu dan bertanya kepadanya, namun anak domba itu tidak menjawab pertanyaan Ruby. Setelah melihat kelakuan anak domba yang terlihat sakit, Ruby berubah menjadi seorang Dokter. Ruby menggunakan alat-alat yang digunakan oleh Dokter untuk mencari tahu penyakit apa, apa penyebab penyakit itu, dan bagaimana cara menyembuhkan penyakit tersebut. Ruby melakukan pemeriksaan kepada anak domba yang sakit dan ternyata penyakitnya adalah cacar polka. Ruby segera melihat bukunya dan menemukan cara untuk menyembuhkan cacar polka. Anak domba itupun sembuh setelah Ruby mengoleskan berry polka di tubuh anak domba.

Berdasarkan data yang sudah diambil sebelumnya, peneliti dapat menganalisis indikator keterampilan pemecahan masalah anak usia dini sebagai berikut:

#### a. Keterampilan Observasi atau Mengamati (*Observation*)

Salah satu ranah pengembangan kognitif pada anak usia dini adalah pengembangan visual. Pengembangan ini berkaitan dengan proses melihat, mengamati, memperhatikan, menanggapi hingga pada tahap

memersepsi.<sup>78</sup> Pada tahap ini sesuai dengan indikator keterampilan observasi atau mengamati karena Ruby melakukan proses melihat dan mengamati sampai menanggapi masalah yang sedang terjadi. Berikut adalah data dalam animasi Rainbow Ruby terkait dengan keterampilan observasi atau mengamati:

Episode Petugas Polisi:

[02:05] – [03:13]

*Ruby : “... Hmm untuk menemukan Daisy, aku harus berbicara pada siapapun yang mungkin tahu kemana dia pergi dan mengikuti petunjuk untuk menemukannya. Untungnya aku membawa benda-benda berguna di tas pelangiku. Aku bisa membantu menjadi petugas polisi! ...”*

Data tersebut menunjukkan bahwa Ruby melakukan indikator keterampilan observasi atau mengamati. Keterampilan observasi ini dapat dilihat ketika Ruby bertanya kepada teman-temannya yang sedang menghadapi masalah. Pada Episode Petugas Polisi, Ruby bertanya kepada Jessy apa yang membuat dirinya menangis dan apa yang terjadi. Kemudian Ruby mengamati dan menanggapi dengan cara menjadi petugas polisi, di bantu dengan benda-benda yang dilakukan polisi dalam proses pencarian.

Episode Rahasia Ramuan Ajaib:

[02:22] - [03:30]

*Ruby : “Tunggu sebentar. untuk membantu teman temanku. Aku harus cari tahu kenapa mereka melayang dan mencari cara untuk membawa mereka turun. untungnya aku membawa benda benda berguna di tas pelangiku. Aku bisa membantu dengan menjadi ilmuan. ...”*

Pada Episode Rahasia Ramuan Ajaib, Ruby sebelumnya telah bertanya kepada walikota Lingling, putri Kiki dan anjing kenapa mereka melayang, setelah mengetahui dugaan awal bahwa mereka terkena *floatiosis* maka Ruby menjadi ilmuan. Ruby juga menggunakan

---

<sup>78</sup> Khadijah dan Nurul Amelia, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori dan Praktik*, (Jakarta: Kencana, 2020), hlm. 13.

peralatan yang ada di dalam tas nya yaitu benda-benda yang digunakan ilmuwan untuk membantunya melakukan eksperimen.

Episode Cacar Polka:

[02:59] – [03:43]

*Ruby : “... Tunggu sebentar, aku harus mencari tahu apa yang terjadi dengan Lucky dan mencari cara untuk menyembuhkannya. Untungnya aku membawa benda-benda berguna di tas pelangiku. Aku bisa membantu menjadi dokter. ...”*

Pada Episode Cacar Polka, Ruby juga melihat apa yang terjadi dengan domba yang ada di rumah Ellie, kemudian setelah dia mendekati dan bertanya kepada Lucky namun tidak mendapatkan jawaban, Ruby memilih untuk menjadi dokter untuk mencari cara menyembuhkan Lucky dibantu dengan benda-benda yang digunakan oleh dokter untuk merawat pasiennya.

Ketika Ruby sudah melihat dan mengamati permasalahannya, Ruby langsung menentukan profesi apa yang akan dia pilih, dia kemudian mengambil tas nya dan mengeluarkan alat-alat yang digunakan untuk membantunya selama proses pemecahan masalah. Semua cara yang dilakukan Ruby merupakan bentuk dari keterampilan observasi karena Ruby melihat dan mengamati menggunakan visualnya apa yang terjadi, kemudian dia menanggapi dengan cara mencari profesi yang cocok untuk menangani masalah yang terjadi.

#### **b. Keterampilan Mengumpulkan Data dan Informasi (*Collecting*)**

Karakteristik perkembangan kognitif anak usia 2 sampai 7 tahun menurut Piaget yaitu tahap Praoperasional. Pada tahap ini anak usia dini menunjukkan sifat ingin tahu yang tinggi, memiliki keingintahuan yang besar sehingga mendorong anak untuk suka bertanya.<sup>79</sup> Ruby mengumpulkan data dan informasi dengan cara bertanya kepada

---

<sup>79</sup> Khadijah dan Nurul Amelia, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori dan Praktik*, (Jakarta: Kencana, 2020), hlm. 9.

siapapun yang sekiranya mengetahui tentang masalah yang sedang terjadi dan mendengarkan jawaban mereka dengan baik. Menurut Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, anak-anak yang memiliki kemampuan mendengar yang baik akan mudah memahami maksud dan membuat penafsiran yang bertujuan untuk memperoleh informasi dan pemahaman.<sup>80</sup> Berikut adalah data dalam animasi *Rainbow Ruby* terkait dengan keterampilan mengumpulkan data dan informasi:

Episode Petugas Polisi:

[05:12] – [05:45]

*Ruby: "Nah jessy, dimana terakhir kau melihat daisy?"*

*Jessy: "Taman pelangi..."*

*Ruby: "Oh begitu, apa yang kau lakukan di taman sebelum kau menyadari daisy tidak ada disana lagi?"*

*Jessy: "Makan siang di taman"*

*Ruby: "Di taman ada yang lain juga tidak yang melihat daisy?"*

*Jessy: "Ellie dan Woolies..."*

*Ruby: "Oh kau pintar sekali jessy. Selanjutnya, bicara dengan Ellie dan Woolies mencari tahu apa mereka tahu kemana Daisy."*

Data tersebut menunjukkan bahwa Ruby melakukan indikator keterampilan Mengumpulkan Data dan Informasi. Keterampilan ini dapat dilihat ketika Ruby memberikan beberapa pertanyaan kepada para temannya. Pada Episode Petugas Polisi, Ruby berusaha mendapatkan informasi dari Jessy mengenai hilangnya Daisy. Setelah Jessy menjawab semua pertanyaan yang Ruby berikan, Ruby mendapat informasi lain bahwa Ellie dan woolies juga bisa memberikan informasi. Ruby pun menemui Ellie dan woolies untuk mengumpulkan informasi selanjutnya. Sembari bertanya, Ruby mencatatnya di buku catatannya.

Episode Rahasia Ramuan Ajaib:

[03:39] – [04:10]

*Ruby: "Jadi, kapan kalian mulai merasa ringan?"*

*Lingling: "Biar ku ingat, dimulai setelah makan siang."*

---

<sup>80</sup> Khadijah dan Nurul Amelia, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori dan Praktik*, (Jakarta: Kencana, 2020), hlm. 13.

*Ruby : “Apa ada makanan yang aneh saat makan siang?”*

*Lingling : “... Ellie membuat keripik kentang yang lezat. kami belum pernah makan yang seperti itu.”*

[04:12] – [04:29]

*Ellie : “Ini garam peri dan keripik kentang pelangi. Ini resep yang baru”*

*Ruby : “Garam peri itu apa?”*

*Ellie : “Nari yang memberinya. dia bilang ini akan membuat keripiknya lebih ringan dari udara.”*

*Ruby : “Lebih ringan dari udara?”*

*Ruby : “Nah Choco, eksperimen ini akan menunjukkan apa benar garam perinya membuat semua ringan.” (Ruby melakukan eksperimen)*

[06:24] – [06:45]

*Jina : “Emm aku makan keripik Ellie banyak sekali dan rasanya sangat lezat. Aku merasa baik baik saja.”*

*Ruby : “... Apa ada diantara kalian makan makanan yang tidak biasa?”*

*Lingling : “... Thunderbell membuat biskuit untukku”*

*Ruby : “Mungkin itu sebabnya kau tidak melayang jina. Apa semuanya makan biskuit Thunderbell? Artinya kita harus melakukan sains lagi. Ayo kita temui Thunderbell.”*

Pada Episode Rahasia Ramuan Ajaib, Ruby bertanya kepada walikota Lingling dan putri Kiki untuk mendapatkan informasi. Setelah bertanya pada mereka, Ruby mendapatkan informasi bahwa mereka telah memakan keripik kentang Ellie. Ruby kemudian mendatangi Ellie untuk mendapatkan informasi selanjutnya. Data selanjutnya menunjukkan Ruby yang telah mendapatkan informasi dari Ellie yang ternyata membuat keripik kentang menggunakan garam peri dari Nari. Tetapi setelah Jina datang dan ternyata dia baik-baik saja setelah memakan keripik kentang Ellie, Ruby kembali bertanya kepada walikota Lingling dan lainnya apakah mereka memakan makanan yang tidak biasa. Ternyata mereka memakan biskuit Thunderbell. Ruby pun menemui Thunderbell untuk mengumpulkan informasi selanjutnya.

Episode Cacar Polka:

[05:30] – [05:53]

*Thunderbell : “Ayo Lucky, ayo coba untuk duduk.”*

*Ruby : “Tolong stetoskopnya Choco. hmm detak jantungmu normal. Sekarang kita coba Lucky.”*

*Ruby : “Hmm ini baru tidak normal.”*

*Ruby : “Eheheh tolong otoskopnya, hmm semua kelihatan baik baik saja. Ayo kita periksa suhu tubuhnya. Termometer? Tolong buka mulutmu Lucky. Dibawah lidah, biarkan termometernya disitu. Lalu kita keluarkan, ohh panas sekali, dia demam.”*

Pada Episode Cacar Polka, Ruby mengumpulkan informasi dengan cara memeriksa kesehatan Lucky menggunakan peralatan medisnya. Ruby mendapatkan informasi bahwa detak jantung Lucky tidak normal dan suhu tubuhnya tinggi, sehingga Ruby mencari tahu sakit yang diderita oleh Lucky dan melakukan pemeriksaan.

Rasa ingin tahu yang tinggi membuat Ruby banyak memberikan pertanyaan kepada para tokoh yang menjadi narasumber pada permasalahannya. Jawaban-jawaban yang Ruby dengar dari para narasumber dituliskan di buku catatan dengan singkat dan jelas. Pemberian pertanyaan dan pencatatan tersebut merupakan bentuk dari keterampilan mengumpulkan data dan informasi.

### **c. Keterampilan Mengolah Informasi (*Communicating*)**

Salah satu prinsip perkembangan kognitif anak usia dini adalah fungsi. Fungsi yang dimaksud yaitu cara yang digunakan untuk membuat kemajuan intelektual. Piaget melihat perkembangan intelektual sebagai proses membangun realitas diri dalam rangka memperoleh informasi. Fungsi asimilasi yang berkaitan dengan perkembangan intelektual merupakan proses penyatuan informasi, persepsi, konsep dan pengalaman baru untuk menghadapi masalah yang dihadapi dalam lingkungan.<sup>81</sup> Ruby melakukan penyatuan informasi setelah mendapatkan berbagai data dan informasi untuk kemudian

---

<sup>81</sup> Khadijah dan Nurul Amelia, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori dan Praktik*, (Jakarta: Kencana, 2020), hlm. 11.

mengolah informasi tersebut. Berikut adalah data dalam animasi Rainbow Ruby terkait keterampilan mengolah informasi:

Episode Petugas Polisi:

[08:10] – [08:30]

*Ruby : “Tunggu sebentar. Daisy hijau, Daisy kuning, Daisy pelangi.. Daun hijau, telur orak arik kuning, pie sparkleberry pelangi! Pantas saja tidak ada yang melihatnya. Semua mencari Daisy warna merah muda.”*

[08:44] – [09:00]

*Ruby : “Kita baru saja mengetahui apa yang diketahui Jessy. Daisy berubah warna berdasarkan makanan yang dia makan. Jadi kalau dia makan sparkleberry, dia pasti akan jadi Daisy berwarna pelangi.”*

Data tersebut menunjukkan bahwa Ruby melakukan keterampilan mengolah informasi. Keterampilan ini dapat dilihat ketika Ruby menganalisis semua data dan informasi yang telah didapatkan. Pada Episode Petugas Polisi, Ruby menyatukan semua informasi yang dia dapatkan dari awal dia bertanya kepada Jessy dan informasi yang didapatkan dari Ellie dan Woolies. Kemudian pada saat mendengar Jessy yang terus berkata “*Daisy hijau, Daisy kuning, Daisy pelangi*” dan Ruby yang teringat bahwa Daisy memakan bubur pelangi berpikiran bahwa Daisy sepertinya tersembunyi diantara rumput-rumput pelangi. Ruby menyuruh semuanya diam dan ternyata dia mendengar suara dengkur kecil. Ruby pun menyusuri rumput itu pelan-pelan dan dia berhasil menerukan Daisy yang sedang tertidur pulas diantara rumput-rumput pelangi.

Episode Rahasia Ramuan Ajaib:

[04:29] – [05:20]

*Ruby : “Tutup yang ada di tabung dan letakkan di dalam kotaknya.”*

*Ruby : “... Tabungnya tenggelam saat terisi penuh air. Kita lihat apa yang terjadi apa yang terjadi kalau kita tambahkan garam perinya.”*

*Ruby : “Ohh wow garam peri membuat semua menjadi ringan.”*

Pada Episode Rahasia Ramuan Ajaib, Ruby mengolah informasi dengan cara melakukan eksperimen menggunakan peralatan sainsnya. Kemudian saat ada informasi lain bahwa bukan garam peri penyebab dari masalahnya, Ruby mengamati cara pembuatan biskuit Thunderbell yang memakai bubuk pelangi. Ternyata bubuk pelangi tidak membuat mereka melayang juga. Setelah Ruby melihat Thunderbell dan Jina bertukar makanan kemudian mereka melayang, Ruby mengetahui apa penyebab yang membuat mereka semua melayang di udara.

Episode Cacar Polka:

[05:40] – [05:53]

*Ruby : “Coba aku lihat di badannya ada bintik bintik polka. Detak jantung meningkat dan demam. Aha! Ini cacar polka! Pasien yang terjangkit ini ada bintik warna warni dan menari polka.”*

Pada Episode Cacar Polka, Ruby mengolah informasinya dengan cara menganalisis informasi yang didapatkan dari hasil pemeriksaan Lucky. Ternyata setelah dilihat dalam buku yang dibawa Ruby, Lucky terkena penyakit cacar polka yang menyebabkan munculnya bintik-bintik warna warni di tubuhnya dan terus menari polka.

Informasi-informasi yang sudah dikumpulkan oleh Ruby sebelumnya selanjutnya diolah seperti pada data dan analisis di atas. Ruby menyatukan informasi yang didapat kemudian memunculkan persepsi baru pada saat proses mengolah informasi. Hasil dari pengolahan informasi itulah yang kemudian menjadi bahan untuk Ruby menyampaikan informasi pada indikator pemecahan masalah selanjutnya.

#### **d. Keterampilan Mengkomunikasikan Informasi**

Pengembangan sains atau eksperimen permulaan anak usia dini pada ranah pengembangan kognitif berhubungan dengan berbagai

macam percobaan atau praktik langsung yang bertujuan mencari tahu apa yang ada di sekitarnya dan anak mampu melakukan pengamatan, melakukan uji coba eksperimen sederhana, melakukan perbandingan, memprediksi dan menyampaikan informasi serta meningkatkan sikap kreatif.<sup>82</sup> Seperti yang sudah dilakukan Ruby mulai dari observasi atau pengamatan sampai dengan ada episode melakukan eksperimen dan memprediksi apa masalah yang terjadi sehingga Ruby bisa mendapat informasi dan menyampaikan informasi bagaimana dia bisa menyelesaikan masalah tersebut.

Pada tahap perkembangan auditori anak usia dini, anak memiliki perkembangan dalam kemampuan mendengar melalui proses penerimaan informasi yang didapat. Anak bisa mendengarkan kemudian mampu menyusun pengetahuan dan ide. Kemampuan ini membuat anak dapat mendengarkan cerita dengan baik dan menceritakan kembali cerita secara lisan sederhana.<sup>83</sup> Seperti yang dilakukan Ruby, setelah mengolah informasi, dia menyampaikan informasinya dengan cara menceritakan kembali apa yang dia dengar. Berikut adalah data dalam animasi Rainbow Ruby terkait keterampilan mengkomunikasikan informasi:

Episode Petugas Polisi:

[09:33] – [09:50]

*Ruby : “Tenanglah Jessy, petugas polisi tidak akan berhenti sampai kita berhasil menemukannya. Nah kalau Daisy berubah menjadi warna pelangi setelah makan pie sparkleberry, dia pasti menyatu dengan semak sparkleberry dan jadi sangat sulit mencarinya. Aha! Mungkin daripada mencari dengan mata, kita harus mendengarkan dia saja!...”*

Data tersebut menunjukkan bahwa Ruby melakukan keterampilan mengkomunikasikan informasi. Keterampilan ini dapat dilihat ketika Ruby memberitahu kepada Jessy dan tim pencari bahwa

---

<sup>82</sup> Khadijah dan Nurul Amelia, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori dan Praktik*, (Jakarta: Kencana, 2020), hlm. 15.

<sup>83</sup> Khadijah dan Nurul Amelia, *Perkembangan Kognitif Anak...*, hlm. 17.

Daisy berubah menjadi warna pelangi karena telah memakan pie sparkleberry. Setelah itu Ruby memberitahu cara untuk mencari Daisy yaitu dengan cara mendengarkan suara, karena terlalu sulit jika mencari dengan mata. Setelah itu Ruby dan lainnya melakukan informasi yang telah diberikan Ruby. Keterampilan mengkomunikasikan informasi ini berhasil membuat Ruby, Jessy dan tim pencari lainnya menemukan Daisy yang sedang tertidur di antara semak pelangi.

Episode Rahasia Ramuan Ajaib:

[09:28] – [10:00]

*Ruby : “... Eksperimen ini membuktikan saat kita menyatukan garam peri dan bubuk pelangi menjadi satu, akan menghasilkan gas. Lihat gas nya mengisi balon dan membuatnya melayang. Jadi agar kalian pulih kembali, kita harus mengeluarkan gas nya dari perut kalian.”*

*Thunderbell : “Ahahaha aku suka saat balon mengeluarkan suara itu hahaha.”*

*Ruby : “Berhasil! Kalian semua kembali ke tanah...”*

Pada Episode Rahasia Ramuan Ajaib, Ruby mengkomunikasikan informasi dengan cara memberi tahu kepada semua yang ada disana bahwa ketika mereka hanya memakan keripik kentang Ellie, mereka tidak akan melayang. Tetapi ketika garam peri dan bubuk pelangi disatukan maka akan menghasilkan gas yang membuat mereka melayang. Untuk menurunkan diri masing-masing, mereka harus mengeluarkan gas yang ada dalam perut mereka. Gas itu bisa keluar ketika mereka tertawa. Setelah mereka semua berhasil mengeluarkan gas, semuanya berhasil turun dan masalahpun terselesaikan.

Episode Cacar Polka:

[09:28] – [09:55]

*Thunderbell : “Tapi apa obatnya?”*

*Ruby : “Katanya kita butuh berry polka.”*

*Thunderbell : “Aku berhasil mendapatkannya!”*

*Ruby : “...terimakasih Thunderbell. Kita hancurkan buah berrynya agar lebih mudah mengoleskan ke tubuh woolies.”*

*Ruby : “Berhasil!”*

Pada Episode Cacar Polka, Ruby mengkomunikasikan informasi dengan memberi tahu tentang obat untuk menyembuhkan cacar polka. Obat untuk cacar polka adalah berry polka. Setelah mendapatkan berry polka, Ruby memberi tahu cara untuk menggunakan berry polka sebagai obat cacar polka yaitu dengan cara menghancurkan berry polka dan mengoleskannya pada tubuh para domba yang terkena cacar polka. Setelah Ruby mengoleskan berry polka pada semua domba yang sakit cacar polka, domba-domba itu pun berhasil sembuh dan masalah telah terselesaikan.

Indikator terakhir dari keterampilan pemecahan masalah anak usia dini adalah mengkomunikasikan informasi. Setelah melakukan pengolahan informasi, Ruby mendapatkan persepsi dan mengetahui apa informasi yang harus disampaikan kepada para temannya yang menghadapi masalah. Ruby telah mendengarkan informasi dengan baik sehingga dia bisa mengolah semua informasi yang dia terima menjadi sebuah informasi yang baik pula. Melalui pengkomunikasian informasi yang diberikan oleh Ruby, akhirnya semua permasalahan yang terjadi di desa pelangi bisa diselesaikan. Seperti yang sudah dijabarkan sebelumnya, Ruby memang melakukan semua indikator keterampilan pemecahan masalah anak usia dini sesuai dengan perkembangan kognitif pemecahan masalah anak usia dini usia 4 sampai 6 tahun.

## **B. Relevansi dengan Pendidikan Anak Usia Dini**

Relevansi animasi Rainbow Ruby dengan pendidikan anak usia dini akan dijabarkan supaya terlihat ada atau tidaknya hubungan diantara keduanya, maka peneliti akan menjabarkannya sebagai berikut:

### **a. Relevansi Animasi Rainbow Ruby dengan Moral dan Agama**

Pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan anak usia 0-6 tahun melalui pemberian stimulus sesuai dengan tahapan pertumbuhan

dan perkembangannya.<sup>84</sup> Dalam pendidikan anak usia dini, terdapat aspek perkembangan moral dan keagamaan. Tingkat perkembangan tertinggi dalam perkembangan moral adalah melakukan suatu perbuatan bermoral karena panggilan hati nurani, tanpa perintah, tanpa mengharpkan imbalan atau pujian.

Salah satu nilai moral dan agama yang ada pada animasi Rainbow Ruby adalah pendidikan akhlak. Pendidikan akhlak merupakan kelakuan, sifat yang tertanam dalam jiwa. Selain itu akhlak adalah perpaduan antara hati nurani, perasaan, pikiran, bawaaan dan kebiasaan yang menyatu membentuk suatu perbuatan.<sup>85</sup>

Dalam animasi Rainbow Ruby, ada beberapa adegan sikap yang menunjukkan dan sesuai aspek perkembangan moral dan agama, diantaranya yaitu:

#### 1. Tolong Menolong

Manusia saling membutuhkan satu sama lain. Oleh karena itu, umat Islam dianjurkan untuk saling tolong menolong dan memudahkan urusan umat lainnya. Tolong menolong merupakan perilaku yang bisa dibiasakan sejak dini untuk anak usia dini. Sesuai dengan aspek perkembangan moral dan agama, anak yang melihat sikap Ruby tolong menolong akan menjadi kebiasaan yang suatu saat akan anak lakukan di kehidupannya. Berikut adalah sikap tolong menolong yang ada dalam animasi Rainbow Ruby:

*Ruby : "Hai Walikota Lingling. Ada yang bisa kubantu?."*

*Lingling : "Masalah Jessy, dia di taman tidak mau berhenti menangis, tidak ada yang tahu apa sebabnya."*

*Ruby : "Tenanglah Walikota Lingling, aku akan selesaikan."*

---

<sup>84</sup> Lalu Muhammad Nurul Wathoni, *Pendidikan Islam Anak Usia Dini: Pendidikan Islam dalam Menyikapi Kontroversi Belajar Membaca Pada Anak Usia Dini*, (Mataram: Sanabil, 2020), hlm. 33.

<sup>85</sup> Nini Aryani, *Konsep Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Perspektif Pendidikan Islam*, POTENSIA: Jurnal Kependidikan Islam, Vol. 1, No. 2, Juli-Desember 2015, hlm. 219.

Sebelumnya Walikota Lingling telah membeberitahu Ruby tentang apa yang terjadi di desa pelangi. Ternyata Jessy sedang menangis karena kehilangan Daisy. Masalah kehilangan seperti ini biasa terjadi di kehidupan sehari-hari, misalnya saja orang hilang. Sehingga anak tahu apa yang sebaiknya dilakukan saat ada orang di sekitarnya menghilang.

*Ruby : “Kau tidak bisa menemukan Daisy? Itu masalahnya? Tenang ya Jessy aku akan membantumu mencarinya....”*

Setelah itu Ruby mendekati Jessy dan menanyai masalah yang apa yang terjadi. Kemudian Ruby berkata kepada Jessy bahwa dia akan membantunya untuk mencari Daisy. Manusia yang paling dicintai Allah adalah manusia yang bermanfaat dan berguna untuk manusia lainnya, sedangkan perbuatan yang paling dicintai Allah adalah memberikan kebahagiaan atau menghapus kesedihan orang lain, sesuai dengan sabda Rasulullah:

أَحَبُّ النَّاسِ إِلَى اللَّهِ تَعَالَى أَنْفَعُهُمْ لِلنَّاسِ وَأَحَبُّ الْأَعْمَالِ إِلَى اللَّهِ عَزَّ وَجَلَّ سُرُورٌ يُدْخِلُهُ عَلَى مُسْلِمٍ أَوْ يَكْشِفُ عَنْهُ كُرْبَةً أَوْ يَقْضِي عَنْهُ دَيْنًا أَوْ يَطْرُدُ عَنْهُ جُوعًا وَلَأَنْ أَمْشِيَ مَعَ أَخٍ فِي حَاجَةٍ أَحَبُّ إِلَيَّ مِنْ أَنْ أَعْتَكِفَ فِي هَذَا الْمَسْجِدِ ( يَعْنِي مَسْجِدَ الْمَدِينَةِ ) شَهْرًا وَمَنْ كَفَّ غَضَبَهُ سَتَرَ اللَّهُ عَوْرَتَهُ وَمَنْ كَظَمَ غَيْظَهُ وَلَوْ شَاءَ أَنْ يَمْضِيَهُ أَمْضَاهُ مَلَأَ اللَّهُ قَلْبَهُ رَجَاءً يَوْمَ الْقِيَامَةِ وَمَنْ مَشَى مَعَ أَخِيهِ فِي حَاجَةٍ حَتَّى تَنْتَهِيَ لَهُ أَثْبَتَ اللَّهُ قَدَمَهُ يَوْمَ تَزُولُ الْأَقْدَامُ

Artinya: “Manusia yang paling dicintai oleh Allah adalah yang paling bermanfaat untuk manusia dan amal yang paling dicintai oleh Allah adalah kegembiraan yang engkau masukan ke hati seorang mukmin, atau engkau hilangkan salah satu kesusahannya, atau engkau membayarkan hutangnya, atau engkau hilangkan kelaparannya. Dan aku berjalan bersama saudaraku untuk memenuhi kebutuhannya itu lebih aku cintai daripada ber-i'tikaf di masjid Nabawi selama sebulan

lamanya. Dan siapa yang menahan marahnya maka Allah akan tutupi auratnya. Barangsiapa yang menahan marahnya padahal ia bisa menumpahkannya, maka Allah akan penuh hatinya dengan keridhaan di hari kiamat. Dan barangsiapa berjalan bersama saudaranya sampai ia memenuhi kebutuhannya, maka Allah akan mengokohkan kedua kakinya di hari ketika banyak kaki-kaki terpeleset ke api neraka” HR. Ath Thabrani.<sup>86</sup>

## 2. Rendah Hati

Rendah hati dalam Islam disebut sebagai tawadhu’. Islam mengajarkan umat manusia untuk bersikap baik dan rendah hati kepada teman dan tetangga.<sup>87</sup> Sikap rendah hati yang bisa diajarkan kepada anak usia dini yaitu bersikap baik hati, berbagi dengan teman, dan berbagai perbuatan baik lainnya. Berikut adalah sikap rendah hati yang ada dalam animasi Rainbow Ruby:

*Ruby : "Bisa tidak kau mencari Daisy dari atas kapalmu? Kau bisa gunakan walkie talkie ini untuk memberi tahu."*

*Jina : "Akan kulakukan!"*

Adegan tersebut adalah ketika Ruby meminta tolong kepada Jina untuk mencari Daisy dari atas kapal. Dia juga dengan rendah hati meminjamkan *walkie talkie*nya kepada Jina. Selain itu, Jina juga dengan senang hati mau melakukan apa yang diminta oleh Ruby.

*Ruby : "Ah.. apa bisa kami pinjam fotonya? Woolies mungkin memotret beberapa petunjuk tanpa menyadarinya."*

*Ellie : "Tentu saja."*

Pada adegan selanjutnya, Ruby ingin meminjam foto dari Ellie. Kemudian Ellie dengan rendah hati meminjamkan foto itu

---

<sup>86</sup> Muslim.or.id, "HADITS Amalan-Amalan Yang Paling Dicintai Allah", <https://muslim.or.id/27498-amalan-amalan-yang-paling-dicintai-allah>. Diakses pada 27 Juli 2021, pukul 19.03 WIB.

<sup>87</sup> Endang Kartikowati dan Zubaedi, *Pola Pembelajaran 9 Pilar Karakter Pada Anak Usia Dini Dan Dimensi-Dimensinya*, (Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP, 2020), hlm. 96.

kepada Ruby. Kedua adegan di atas menunjukkan sikap rendah hati. Jina dan Ellie sangat rendah hati, mereka mau membantu dan memberikan apa yang diminta oleh Ruby. Perilaku rendah hati ini juga bisa tertanam dalam diri anak karena anak melihat apa yang dilakukan oleh para tokoh. Allah akan mengangkat derajat orang yang rendah hati dan akan merendahkan orang yang sombong. Sesuai dengan sabda Rasulullah:

قَالَ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: { مَنْ تَوَاضَعَ لِلَّهِ رَفَعَهُ اللَّهُ وَمَنْ تَكَبَّرَ  
وَضَعَهُ اللَّهُ }

Artinya : “Siapa yang tawadhu’ karena Allah, maka Allah akan mengangkat (derajat) nya (di dunia dan akhirat), dan siapa yang sombong maka Allah akan merendharkannya.” HR. Imam Ibnu Mandah dan Imam Abu Nu’aim.<sup>88</sup>

### 3. Kasih Sayang

Kasih sayang yang bisa dilakukan oleh anak usia dini adalah memberikan perhatian kepada temannya.<sup>89</sup> Perilaku kasih sayang bagi anak usia dini sangatlah penting. Apalagi ketika anak sudah bertemu dengan teman-temannya, maka sebaiknya dia bersikap menyayangi temannya. Tidak jarang ada anak yang kurang menyayangi temannya, tetapi melalui contoh para tokoh, anak bisa melihat bagaimana cara menyayangi teman. Berikut adalah sikap kasih sayang yang ada dalam animasi Rainbow Ruby:

*Jessy : “Makan siang, makan siang...”*

*Ellie : “Iya Jessy, itu makan siang yang lezat. Bahkan aku punya sisanya kalau kalian mau untuk menjaga tenaga kalian dalam pencarian Daisy.”*

<sup>88</sup> Umma, “Hadis-hadis Keutamaan Tawadhu’”, <https://umma.id/post/hadis-hadis-keutamaan-tawadhu-274933?lang=id>. Diakses pada 28 Juli 2021, pukul 14.15 WIB.

<sup>89</sup> AYAHBUNDA, “Cara Ajarkan Balita Sayang Teman”, <https://ayahbunda.co.id/amp/Balita-Psikologi/Cara-Ajarkan-Balita-Sayang-Teman>. Diakses pada 28 Juli 2021, pukul 13.55 WIB.

Pada adegan ini, Ellie menawarkan sisa makan siang yang dia punya kepada Jessy, Ruby dan Choco. Ellie menyayangi teman-temannya sehingga dia mau berbagi kepada temannya. sikap berbagi ini termasuk bentuk kasih sayang yang bisa dilakukan anak usia dini ketika sedang bermain bersama temannya.

*Jessy : “Pelangi bergoyang.. Daisy, Daisy, Daisy!!! Jessy rindu bertemu Daisy...”*

Adegan selanjutnya adalah adegan terakhir dari episode petugas polisi. Disini Jessy telah menemukan Daisy. Dia sangat senang karena bertemu dengan Daisy. Setelah itu dia mendekati Daisy dan memeluknya sambil berkata kalau dia merindukannya. Jessy sangat menyayangi Daisy. Anak bisa mempraktekkan perilaku kasih sayang ini dengan caya memeluk temannya baik dalam keadaan sedih maupun bahagia. Sesungguhnya Allah menyayangi hambaNya yang penyayang, seperti sabda Rasulullah:

إِنَّمَا يَرْحَمُ اللَّهُ مِنْ عِبَادِهِ الرَّحْمَاءَ

Artinya: “Sesungguhnya Allah hanya menyayangi hamba-hambaNya yang penyayang.” HR. Ath-Thabrani.<sup>90</sup>

#### **b. Relevansi Animasi Rainbow Ruby dengan Kompetensi Dasar PAUD**

Pendidikan anak usia dini juga menggunakan kurikulum sebagai pedoman pada proses pembelajaran. Dalam Kurikulum, terdapat pengorganisasian Muatan Kurikulum, Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar.<sup>91</sup> Berikut akan dijabarkan hubungan antara animasi

<sup>90</sup> IDN TIMES, “5 Hadis tentang Kasih Sayang, Sifat Terpuji yang Dirahmati Allah SWT”, <https://www.idntimes.com/life/relationship/amp/muhammad-tarmizi-murdianto/hadis-tentang-kasih-sayang>. Diakses pada 27 Juli 2021, pukul 19.05 WIB.

<sup>91</sup> Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, *Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*, hlm. 4.

Rainbow Ruby dengan kompetensi dasar sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran pendidikan anak usia dini.

Berdasarkan data pada tabel percakapan yang sudah peneliti sajikan di atas, peneliti dapat menganalisis bahwa yang dilakukan oleh para karakter dalam Rainbow Ruby pada episode Petugas Polisi, Rahasia Ramuan Ajaib, dan Cacar Polka, mengandung beberapa adegan yang sesuai dengan kompetensi dasar pendidikan anak usia dini.

Berdasarkan karakter utama yaitu Ruby, peneliti menemukan bahwa Ruby berhasil memecahkan masalah yang ada di desa pelangi dengan cara-cara yang sudah disiapkan dan dilakukan. Peneliti akan menjabarkan perilaku dalam animasi Rainbow Ruby yang sesuai dengan kompetensi dasar pendidikan anak usia dini sebagai berikut:

#### 1. Kompetensi Dasar 2.9

Kompetensi 2.9 adalah memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuannya.<sup>92</sup> Adegan yang menunjukkan kompetensi dasar 2.9 dalam animasi Rainbow Ruby:

*Ruby : "Jessy, ada apa? Kau terluka?"*

*Jessy : "Tidak"*

*Ruby : "Tidak? Kau capek? Lapar? Daisy selalu main dengan Jessy. Mungkin Daisy tahu sesuatu?"*

*Jessy : "Daisy hilang, hilang..."*

*Ruby : "Kau tidak bisa menemukan Daisy? Itu masalahnya? Tenang ya Jessy, aku akan membantumu mencarinya"*

Pada adegan tersebut, Ruby menunjukkan rasa kepeduliannya kepada Jessy dengan cara mendekatinya dan bertanya kepadanya. Ketika Ruby mengetahui bahwa Jessy telah kehilangan Daisy, dia menunjukkan sikap mau membantunya dengan mengatakan "*aku akan mencarinya*".

---

<sup>92</sup> Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, *Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*, hlm. 7.

Adegan lain yang sesuai dengan kompetensi dasar 2.9 dalam animasi Rainbow Ruby adalah:

*Ellie : "Iya Jessy, itu makan siang yang lezat. Bahkan aku punya sisanya kalau kalian mau untuk menjaga tenaga kalian dalam pencarian Daisy."*

Pada adegan kali ini, Ellie menunjukkan sikap kepedulian kepada teman-temannya dengan cara menawarkan makan siang yang masih dia miliki untuk diberikan kepada Jessy, Ruby dan Choco. Ellie peduli kepada teman-temannya sehingga ingin membagikan makanan yang ia miliki untuk menjaga tenaga mereka ketika sedang mencari Daisy yang hilang.

Beberapa adegan lain dalam animasi Rainbow Ruby yang menunjukkan sikap yang sesuai dengan kompetensi dasar 2.9:

*Ruby : "Walikota Lingling, saat kami melakukannya, apa kau mau kembali ke kantor polisi dan mulai membuat poster Daisy yang hilang?"*

*Lingling : "Siap bertugas, petugas!"*

*Ruby : "Hai Jina"*

*Jina : "Oh hai Rainbow Ruby"*

*Ruby : "Bisa tidak kau mencari Daisy dari atas kapalmu? Kau bisa gunakan walkie talkie ini untuk memberi tahuku."*

*Jina : "Akan kulakukan!"*

*Jessy : "Daisy... hiks, tidak ada Daisy hiks..."*

*Ruby : "Tenanglah Jessy, petugas polisi tidak akan berhenti sampai kita berhasil menemukannya."*

## 2. Kompetensi Dasar 3.5 dan Kompetensi Dasar 4.5

Kompetensi 3.5 adalah mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif.<sup>93</sup> Sedangkan kompetensi dasar 4.5 adalah menyelesaikan masalah sehari-hari

---

<sup>93</sup> Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, *Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*, hlm. 7.

dengan kreatif.<sup>94</sup> Adegan yang menunjukkan kompetensi dasar 3.5 dan 4.5 dalam animasi Rainbow Ruby:

*Ruby : “Kau tidak bisa menemukan Daisy? Itu masalahnya? Tenang ya Jessy, aku akan membantumu mencarinya. Hmm untuk menemukan Daisy, aku harus berbicara pada siapapun yang mungkin tahu kemana dia pergi dan mengikuti petunjuk untuk menemukannya. Untungnya aku membawa benda-benda berguna di tas pelangiku. Aku bisa membantu menjadi petugas polisi! Lencana ini akan membuat semua tahu kalau kita polisi yang bertugas. Aku gunakan buku catatan dan pensil untuk menulis informasi baru dan aku akan memotret petunjuk atau tanda bukti dengan kamera. Walkie talkie ini membantuku tetap berhubungan dengan tim ku setiap kami berada di tempat berbeda. Dan aku bisa berkeliling kota dengan sepeda polisiku. Benar kan Walikota Lingling?”*

Pada adegan tersebut, Ruby menunjukkan sikap mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dengan cara mencari informasi kepada siapapun yang mungkin mengetahui keberadaan Daisy. Selain itu dia juga tahu harus menjadi petugas polisi untuk mengatasi masalah Daisy yang hilang. Ruby juga akan menggunakan benda-benda yang dia bawa di dalam kopernya untuk membantunya dalam proses pencarian Daisy.

Adegan lain yang sesuai dengan kompetensi dasar 3.5 dalam animasi Rainbow Ruby adalah:

*Ruby : “Yang pertama, kita harus bicara pada siapapun yang kita temui dan cari tahu apa yang mereka tahu dimana Daisy berada. Walikota Lingling, saat kami melakukannya, apa kau mau kembali ke kantor polisi dan mulai membuat poster Daisy yang hilang?”*

Adegan selanjutnya menunjukkan Ruby yang memberikan informasi kepada tim pencari untuk berbicara kepada siapapun yang mereka temui dan meminta kepada Walikota Lingling untuk

---

<sup>94</sup> Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, *Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*, hlm. 8.

membuat poster hilangnya Daisy. Sikap ruby yang meminta Walikota Lingling untuk membuat poster hilangnya Daisy termasuk dalam perilaku kreatif karena Ruby mempunyai pola pikir kreatif untuk meminta Walikota Lingling membuat poster kehilangan.

Berikut ini adalah adegan yang menunjukkan kompetensi dasar 4.5 dalam animasi Rainbow Ruby:

*Ruby : “Tunggu sebentar. Daisy hijau, Daisy kuning, Daisy pelangi.. Daun hijau, telur orak arik kuning, pie sparkleberry pelangi! Pantas saja tidak ada yang melihatnya. Semua mencari Daisy warna merah muda.”*

*Ruby : “Kita baru saja mengetahui apa yang diketahui Jessy. Daisy berubah warna berdasarkan makanan yang dia makan. Jadi kalau dia makan sparkleberry, dia pasti akan jadi Daisy berwarna pelangi.”*

Adegan tersebut menunjukkan Ruby yang telah mengolah informasi yang dari awal sudah dikumpulkan untuk mengetahui keberadaan Daisy. Ruby telah menemukan informasi bahwa Daisy yang sedang dicari ternyata berwarna pelangi karena memakan pie sparkleberry.

Adegan lain yang sesuai dengan kompetensi dasar 4.5 dalam animasi Rainbow Ruby adalah:

*Ruby : “...Nah kalau Daisy berubah menjadi warna pelangi setelah makan pie sparkleberry, dia pasti menyatu dengan semak sparkleberry dan jadi sangat sulit mencarinya. Aha! Mungkin daripada mencari dengan mata, kita harus mendengarkan dia saja!...”*

Adegan selanjutnya menunjukkan Ruby yang sudah mengetahui cara untuk menemukan Daisy. Ruby memberi tahu semua tim pencari bagaimana cara untuk menemukan Daisy. Cara Ruby menemukan Daisy adalah dengan mendengarkan suara Daisy karena terlalu sulit jika mencarinya di antara semak berwarna

pelangi. Akhirnya Ruby dan tim pencari berhasil menemukan Daisy dengan cara tersebut.

### 3. Kompetensi Dasar 3.9 dan Kompetensi Dasar 4.9

Kompetensi 3.9 adalah mengenal teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dan lain-lain).<sup>95</sup> Sedangkan kompetensi 4.9 adalah menggunakan teknologi sederhana untuk menyelesaikan tugas dan kegiatannya (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dan lain-lain).<sup>96</sup> Adegan yang menunjukkan kompetensi dasar 3.9 dan 4.9 dalam animasi *Rainbow Ruby*:

*Ruby: "... Aku gunakan buku catatan dan pensil untuk menulis informasi baru dan aku akan memotret petunjuk atau tanda bukti dengan kamera. Walkie talkie ini membantuku tetap berhubungan dengan tim ku setiap kami berada di tempat berbeda. Dan aku bisa berkeliling kota dengan sepeda polisiku...."*

Pada adegan dalam episode petugas polisi, Ruby mengenal dan menggunakan peralatan seperti buku catatan dan pensil, kamera, *walkie talkie*, dan sepeda dalam menyelesaikan tugas dan kegiatannya selama mencari Daisy sebagai petugas polisi. Adegan tersebut menunjukkan bahwa Ruby mengenal dan mengerti kegunaan dari benda-benda teknologi sederhana yang digunakan oleh seorang polisi.

*Ruby :Nah Choco, eksperimen ini akan menunjukkan apa benar garam peri membuat semua ringan. (Ruby melakukan eksperimen).*

*Ruby :Tutup yang ada di tabung dan letakkan di dalam kotaknya (Choco melemparnya ke dalam kotak berisi air).*

---

<sup>95</sup> Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, *Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*, hlm. 7.

<sup>96</sup> Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, *Kerangka Dasar dan ...*, hlm. 8.

Adegan pada episode rahasia ramuan ajaib tersebut menunjukkan bahwa Ruby menggunakan tabung ilmiah untuk melakukan eksperimennya. Selain itu dia juga menggunakan sarung tangan pada saat proses eksperimen sedang dilakukan. Itu menunjukkan Ruby mengenal dan mengerti benda-benda yang digunakan oleh seorang ilmuwan ketika sedang melakukan tugasnya.

*Ruby :”... Ehehehe akan kugunakan peralatan dokterku untuk merawat lucky. Ada stetoskop untuk mendengarkan detak jantungnya. Termometer untuk memeriksa suhu tubuhnya. Otoskop untuk memeriksa telinganya dan buku medis untuk mempelajari penyakitnya.”*

Adegan selanjutnya pada episode cacar polka, Ruby yang memilih dokter sebagai profesi untuk mengatasi masalahnya bisa mengenal dan mengerti benda-benda yang digunakan oleh dokter. Benda yang digunakan Ruby adalah stetoskop, termometer, otoskop serta buku medis untuk mengetahui tentang penyakitnya.

#### 4. Kompetensi Dasar 4.2

Kompetensi 4.2 adalah menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia.<sup>97</sup> Banyak adegan yang mencerminkan akhlak mulia dalam animasi Rainbow Ruby. Pada ketiga episode yang peneliti pilih, selalu ada adegan mengucapkan terimakasih dan maaf. Akhlak mulia yang paling menonjol pada animasi Rainbow Ruby adalah tolong menolong. Seperti yang sudah peneliti paparkan pada sub kompetensi dasar 2.9. Para tokoh dalam Rainbow Ruby beberapa kali mengatakan dan meminta maaf kepada yang lainnya dengan rendah hati. Padahal mereka belum tentu bersalah atau menyebabkan masalahnya terjadi. Selain itu, ucapan terimakasih juga sering kali terdengar pada setiap

---

<sup>97</sup> Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, *Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*, hlm. 8.

adegan. Berikut adalah beberapa adegan yang menunjukkan akhlak mulia dalam animasi Rainbow Ruby:

*Ellie : “Maaf aku tidak lihat. Setelah makan siang kami sangat kenyang...”*

*Ruby : “Terimakasih Walikota Lingling dan Thunderbell.”*

*Lingling : “Hai Rainbow Ruby, astaga sampai jumpa Ruby. Huh terimakasih Choco.”*

*Ruby : “Terimakasih Thunderbell. Ayo kita buka!”*

Ketika masalah sudah berhasil di selesaikan oleh Ruby, semua tokoh dalam animasi Rainbow Ruby selalu mengucapkan terimakasih kepada Ruby dengan nyanyian. Sikap meminta maaf dan terimakasih yang selalu terucap akan menjadi kebiasaan yang mencerminkan akhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari.

Seperti itulah adegan-adegan dalam Animasi Rainbow Ruby yang sesuai dengan kompetensi dasar pendidikan anak usia dini. Mulai dari memilih profesi yang cocok untuk menangani masalah, mencari cara untuk menemukan Daisy yang hilang dengan menggunakan benda-benda yang dia bawa, melakukan kerjasama dengan karakter lain, sampai akhirnya menemukan daisy dengan ide nya sendiri. Oleh karena itu, peneliti dapat menyimpulkan bahwa Ruby dapat menyelesaikan masalah yang ada di desa pelangi sekaligus telah membantu Jessy menemukan Daisy. Sehingga dapat memberikan pengetahuan kepada anak usia dini yang menonton bahwa profesi petugas polisi adalah orang yang membantu mencari orang hilang, serta mengetahui alat-alat yang digunakan oleh polisi dan cara polisi menggunakan alat itu untuk membantu menyelidiki kasus yang dihadapi sampai akhirnya masalah terselesaikan.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan analisis pada animasi Rainbow Ruby, peneliti dapat menyimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah anak usia dini dalam animasi Rainbow Ruby dalam setiap pemecahan masalahnya mencakup 4 indikator keteampilan pemecahan masalah anak usia dini yaitu kemampuan observasi atau mengamati (*observation*), kemampuan mengumpulkan data dan informasi (*collecting*), kemampuan mengolah informasi (*communicating*), dan kemampuan mengkomunikasikan informasi.

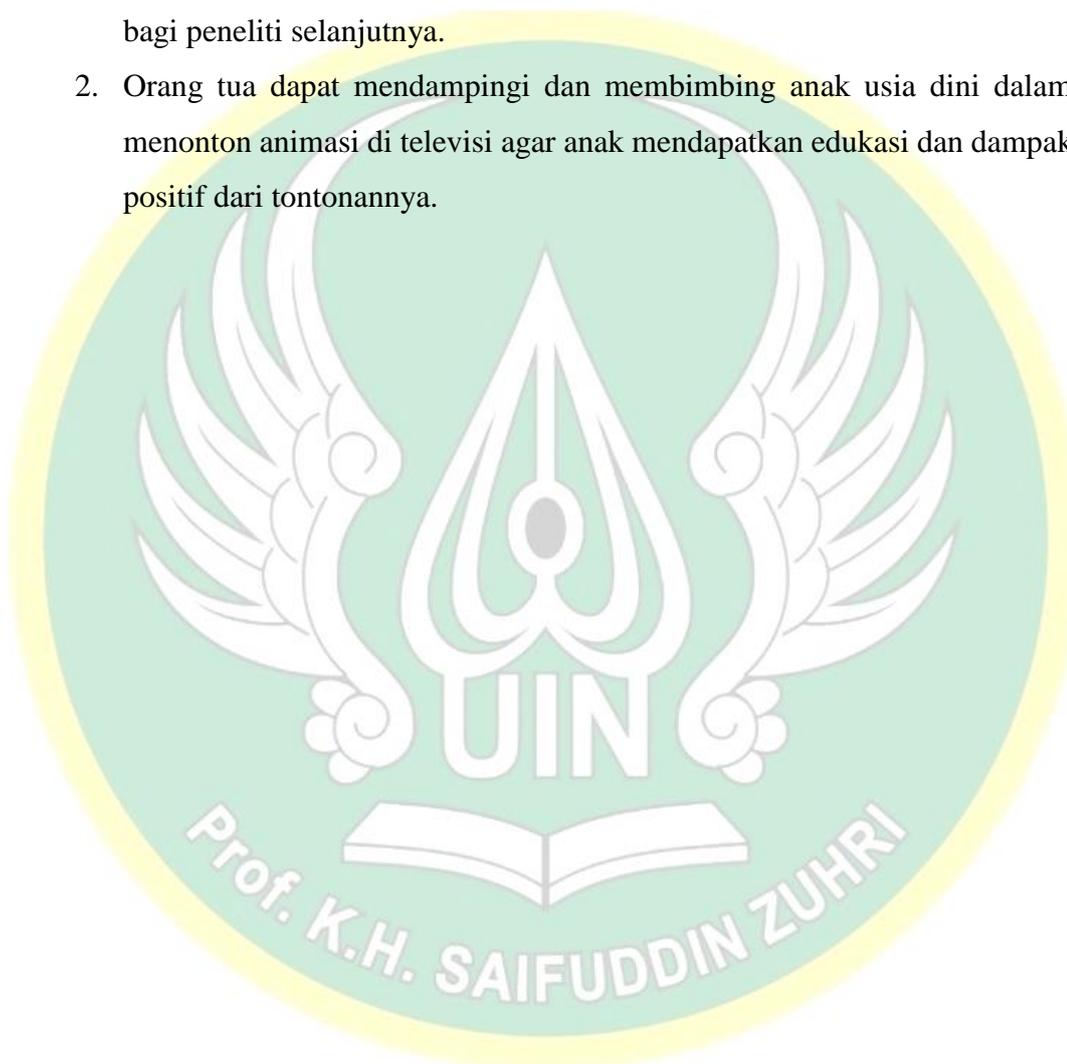
Relevansi animasi Rainbow Ruby dengan Pendidikan Anak Usia Dini meliputi Perilaku Moral dan Agama serta Sikap yang sesuai dengan Kompetensi Dasar sebagai berikut:

- a. Perilaku Moral dan Agama dalam animasi Rainbow Ruby yaitu tolong menolong, rendah hati, dan kasih sayang.
- b. Sikap para tokoh dalam animasi Rainbow Ruby yang sesuai dengan Kompetensi Dasar Pendidikan Anak Usia Dini yaitu Kompetensi Dasar 2.9 (memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika dimintai bantuannya), Kompetensi Dasar 3.5 (mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif) dan Kompetensi Dasar 4.5 (menyelesaikan masalah sehari-hari dengan kreatif), Kompetensi Dasar 3.9 (mengenal teknologi sederhana) dan Kompetensi Dasar 4.9 (menggunakan teknologi sederhana untuk menyelesaikan tugas dan kegiatannya), serta Kompetensi Dasar 4.2 (menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia).

## B. Saran

Penulis ingin menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepada peneliti selanjutnya yang ingin meneliti tentang kemampuan pemecahan masalah anak usia dini pada animasi Rainbow Ruby ataupun pada animasi lainnya, penulis berharap agar lebih variatif dalam metode dan jenis analisis data. Sehingga dapat menjadi wawasan dan pengetahuan bagi peneliti selanjutnya.
2. Orang tua dapat mendampingi dan membimbing anak usia dini dalam menonton animasi di televisi agar anak mendapatkan edukasi dan dampak positif dari tontonannya.



## DAFTAR PUSTAKA

- Adjie, Bayu & Yudistira. 2007. *Buku Latihan: 3D Studio MAX 9.0*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Amelia, Nurul & Khadijah. 2020. *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori dan Praktik*. Jakarta: Kencana.
- Fathoni, Abdurrahman. 2006. *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ifadah, Ayunda Sayyidatul & Ajeng Rizki Safira. 2020. *Pembelajaran Sains dan Matematika Anak Usia Dini*. Gresik: Caremedia Communication.
- Kartikowati, Endang dan Zubaedi. 2020. *Pola Pembelajaran 9 Pilar Karakter Pada Anak Usia Dini Dan Dimensi-Dimensinya*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Kurniawan, Heru & Marwany. 2019. *Literasi Anak Usia Dini*. Banyumas: Rizquna.
- Madyawati Lilis. 2016. *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Jakarta: Kencana.
- Mursid. 2017. *Pengembangan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia, *Kerangka Dasar Dan Struktur Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Soeyanto, Partono. 2017. *Animasi 2D*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Suantari, Ni Wayan Eka Putri. 2016. *Dunia Animasi*. Denpasar.
- Syafdaningsih, dkk. 2020. *Pembelajaran Matematika Anak Usia Dini*. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Syahrum & Salim. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Citapustaka Media.
- Wati, Dini. 2019. *Pemecahan Masalah Sederhana di TK*. Bandung: PPPPTK dan PLB Bandung.
- Wathoni, Lalu Muhammad Nurul. 2020. *Pendidikan Islam Anak Usia Dini Pendidikan Islam dalam Menyikapi Kontroversi Belajar Membaca Pada Anak Usia Dini*. Mataram: Sanabil.
- Wiyani, Novan Ardy. 2020. *Dasar-Dasar Manajemen Paud Konsep, Karakteristik, dan Implementasi Manajemen PAUD*. Yogyakarta: Arruz Media.

- Zed, Mestika. 2004. *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Aryani, Nini. 2015. "Konsep Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Perspektif Pendidikan Islam". *POTENSIA: Jurnal Kependidikan Islam*, Vol. 1, No. 2, Juli-Desember.
- Syaodih, Ernawulan, dkk. 2018. "Pengembangan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini Dalam Pembelajaran Proyek Di Taman Kanak-Kanak". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 12 Edisi 1.
- Suryati, Kiki. 2019. Skripsi: "Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Metode Mind Map Di Taman Kanak-Kanak Mutiara Meru Mataram Lampung Selatan". Lampung: UIN Raden Intan.
- Ayahbunda, "Cara Ajarkan Balita Sayang Teman", <https://ayahbunda.co.id/amp/Balita-Psikologi/Cara-Ajarkan-Balita-Sayang-Teman>. Diakses pada 28 Juli 2021, pukul 13.55 WIB.
- Dinda Silviana Dewi, "Jadwal Tayang Animasi Rainbow Ruby Season 2 di RTV" <https://tirto.id/jadwal-tayang-animasi-rainbowruby-season-2-di-rtv-fRSJ>. Diakses pada 10 Maret 2021, pukul 07.00 WIB.
- IDN Times, "5 Hadis tentang Kasih Sayang, Sifat Terpuji yang Dirahmati Allah SWT", <https://www.idntimes.com/life/relationship/amp/muhammad-tarmizi-murdianto/hadis-tentang-kasih-sayang>. Diakses pada 27 Juli 2021, pukul 19.05 WIB.
- Nurus Sobah, "Kartun Korea Yang Tayang Di Indonesia, Pendidikan Moralnya Bagus Lho!" [https://today.line.me/id/v2/amp/article\\_/Evz5na](https://today.line.me/id/v2/amp/article_/Evz5na). Diakses pada 10 Maret 2021, pukul 06.45 WIB.
- Muslim.or.id, "Hadist Amalan-Amalan Yang Paling Dicintai Allah", <https://muslim.or.id/27498-amalan-amalan-yang-paling-dicintai-allah>. Diakses pada 27 Juli 2021, pukul 19.03 WIB.
- Ngekids: Ngobrolin Seputar Dunia Anak-Anak, "Terjemahan Lirik Lagu Rainbow Ruby" <https://ruangkartun.blogspot.com/2017/12/super-girly-rtv-rainbow-ruby.html?m=1>. Diakses pada 22 Juni 2021, pukul 21.47 WIB.
- Rainbow Ruby Season 2, <https://twitter.com/langitRTV/status/12835848889741139969?s=20>. Diakses pada 10 Maret 2021, pukul 06.54 WIB.
- Umma, "Hadis-hadis Keutamaan Tawadhu'", <https://umma.id/post/hadis-hadis-keutamaan-tawadhu-274933?lang=id>. Diakses pada 28 Juli 2021, pukul 14.15 WIB.

Mamajagoan, "Asiknya Mengenal Profesi Bersama Ruby"  
<https://www.mamajagoan.com/2017/04/asyiknya-mengenal-profesi-bersamaruby.html?m=1>. Diakses pada 27 Februari 2021, pukul 20.30 WIB.



LAMPIRAN – LAMPIRAN





وزارة الشؤون الدينية  
الجامعة الإسلامية الحكومية بوروكرتو  
الوحدة لتنمية اللغة

عنوان: شارع جعفرال احمد باني رقم: ٥٠ بوروكرتو ٥٣١٣٦ هاتف ٠٢٨١ - ٦٣٥٦٤٤ www.tainpurwokerto.ac.id

## التميز

الرقم: ان.١٧ / UPT.Bhs / PP.٠٠٩ / ٦٦٤٧ / ٢٠٢٠

منحت الى

الاسم : بيلا دويان رحماواتي

المولودة : بيانونج، ٣٠ يوليو ١٩٩٨

الذي حصل على

٥١ : فهم المسموع

٤١ : فهم العبارات والتراكيب

٤٨ : فهم المقروء

٤٦٦ : النتيجة



في اختبارات القدرة على اللغة العربية التي قامت بها الوحدة لتنمية اللغة في التاريخ ٤  
مايو ٢٠١٩

بوروكرتو، ١٩ يوليو ٢٠٢٠  
رئيس الوحدة لتنمية اللغة.

الحاج أحمد سعيد، الماجستير  
رقم التوظيف: ١٩٧٠٠٦١٧٢٠٠١١٢١٠٠١



ValidationCode



# SERTIFIKAT

APLIKASI KOMPUTER

KEMENTERIAN AGAMA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO  
**UPT TEKNOLOGI INFORMASI DAN PANGKALAN DATA**  
Alamat: Jl. Jend. Ahmad Yani No. 40A Telp. 0281-635624 Website: www.iainpurwokerto.ac.id Purwokerto 53126



No. IN.17/UPT-TIPD/3189/VII/2020

## SKALA PENILAIAN

SKOR	HURUF	ANGKA
86-100	A	4.0
81-85	A-	3.6
76-80	B+	3.3
71-75	B	3.0
65-70	B-	2.6

Diberikan Kepada:

**BELLA DWIAN RACHMAWATI**  
NIM: 1717406053

Tempat / Tgl. Lahir: Bandung, 30 Juli 1998

Sebagai tanda yang bersangkutan telah menempuh dan **LULUS** Ujian Akhir Komputer pada Institut Agama Islam Negeri Purwokerto **Program Microsoft Office®** yang telah diselenggarakan oleh UPT TIPD IAIN Purwokerto pada tanggal 26-06-2019.

## MATERI PENILAIAN

MATERI	NILAI
Microsoft Word	95 / A
Microsoft Excel	80 / B+
Microsoft Power Point	85 / A-



Purwokerto, 19 Juli 2020  
Kepala UPT TIPD

**Dr. H. Fajar Hardoyono, S.Si, M.Sc**  
NIP. 19801215 200501 1 003





KEMENTERIAN AGAMA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO  
UPT MA'HAD AL-JAMI'AH

Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40 A Purwokerto 53126  
Telp : 0281-635624, 628250, Fax : 0281-636553, www.iaipurwokerto.ac.id

# SERTIFIKAT

Nomor: B-206/In.17/UPT.MAJ/Sti.011/VIII/2018

Diberikan oleh UPT Ma'had Al-Jami'ah IAIN Purwokerto kepada:

**BELLA DWIAN RACHMAWATI**  
**1717406053**

MATERI UJIAN	NILAI
1. Tes Tulis	71
2. Tartil	71
3. Tahfidz	72
4. Imla'	70
5. Praktek	72

NO. SERI: MAJ-G2-2018-169

Sebagai tanda yang bersangkutan telah LULUS dalam Ujian Kompetensi Dasar  
Baca Tulis Al-Qur'an (BTA) dan Pengetahuan Pengamalan Ibadah (PPI).

IAIN PURWOKERTO

Purwokerto, 9 Agustus 2018  
Mudir Ma'had Al-Jami'ah,

Drs. H. M. Mukti, M.Pd.I  
NIP. 19570521 198503 1 002



KEMENTERIAN AGAMA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PURWOKERTO  
LABORATORIUM FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40A Telp. (0281). 635624 Psw. 121 Purwokerto 53126

# Sertifikat

Nomor : B. 036 / In. 17/K. Lab. FTIK/PP.009/ IV /2021

Diberikan kepada :

**BELLA DWIAN RACHMAWATI**

1717406053

Sebagai bukti yang bersangkutan telah melaksanakan kegiatan  
Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) Semester Genap Tahun Akademik 2020/2021  
pada tanggal 1 Februari sampai dengan 13 Maret 2021

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Purwokerto, 12 April 2021  
Laboratorium FTIK  
Kepala,

Dr. H. Suwito, M.Ag.  
NIP. 19710424 199903 1 002

Dr. Murfuadi, M. Pd. I.  
NIP. 19711021 200604 1 002



# SERTIFIKAT

Nomor: 1441/K.LPPM/KKN.46/11/2020

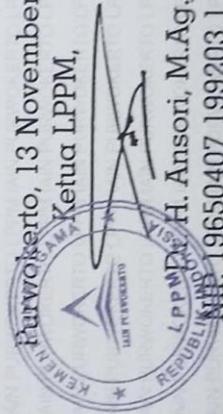
Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM)  
Institut Agama Islam Negeri Purwokerto menyatakan bahwa :

Nama : BELLA DWIAN RACHMAWATI  
NIM : 1717406053  
Fakultas / Prodi : FTIK / PIAUD

## TELAH MENGIKUTI

Kuliah Kerja Nyata (KKN) Angkatan Ke-46 IAIN Purwokerto Tahun 2020  
dan dinyatakan LULUS dengan Nilai **96 (A)**.

Purwokerto, 13 November 2020  
Ketua LPPM,



H. Ansori, M.Ag.  
NIP. 19650407 199203 1 004



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
*Alamat: Jl Jend. A. Yani No. 40 A Telp. (0281) 635624 Fax (028)636553Purwokerto53126*

**REKOMENDASI**  
**SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI**

Dengan ini kami Dosen Pembimbing dari mahasiswa :

Nama	:	BELLA DWIAN RACHMAWATI
NIM	:	1717406053
Semester	:	7 (TUJUH)
Jurusan/Prodi	:	PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
Tahun Akademik	:	2017
Judul Proposal Skripsi	:	ANALISIS KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH ANAK DALAM SERIAL ANIMASI RAINBOW RUBY DAN RELEVANSINYA DENGAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

Menerangkan bahwa proposal skripsi mahasiswa tersebut telah siap untuk diseminarkan apabila yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan akademik. Kepada pihak-pihak yang terkait dengan seminar ini harap maklum.

Purwokerto, 1 April 2021

Mengetahui,  
 Ketua Jurusan/ Prodi PIAUD

Dr. Heru Kurniawan, S.Pd., M.A.  
 NIP. 198103222005011002

Dosen Pembimbing

Dr. Kholid Mawardi, S.Ag., M.Hum.  
 NIP. 197402281999031005



KEMENTERIAN AGAMA  
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO  
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto 53126  
 Telp. (0281) 635624, 628250 Fax: (0281) 636553, www.iainpurwokerto.ac.id



## BLANGKO PENGAJUAN JUDUL PROPOSAL SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

1. Nama : Bella Dwian Rachmawati
2. NIM : 1717406053
3. Program Studi : PIAUD
4. Semester : 7
5. Penasehat Akademik : Prof. Dr. Fauzi, M.Ag.
6. IPK (sementara) : 3.63

Dengan ini mengajukan judul proposal skripsi: ANALISIS KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH ANAK USIA DINI DALAM FILM ANIMASI RAINBOW RUBY

Calon Dosen Pembimbing yang diajukan :

1. Ellen Prima, S.Psi., M.A.
2. Layla Mardiyah, M.Pd.

Mengetahui:  
 Penasehat Akademik

Prof. Dr. Fauzi, M.Ag.  
 NIP. 197408051998031004

Purwokerto, 15 Desember 2020  
 Yang mengajukan,

Bella Dwian Rachmawati  
 NIM. 1717406053



IAIN.PWT/FTIK/05.02
Tanggal Terbit : <u>diisi tanggal surat</u>
No. Revisi : 0



KEMENTERIAN AGAMA  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto 53126  
 Telp. (0281) 635624, 628250 Fax: (0281) 636553, www.iainpurwokerto.ac.id



**BLANGKO PENGAJUAN**  
**UJIAN PROPOSAL SKRIPSI**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

1. Nama	:	Bella Dwian Rachmawati
2. NIM	:	1717406053
3. Jurusan/Prodi	:	FTIK/PIAUD
4. Semester	:	VII (Tujuh)
5. Penasehat Akademik	:	Prof. Dr. Fauzi, M. Ag.
6. IPK (sementara)	:	3.64

Dengan ini mengajukan ujian proposal skripsi kepada Jurusan/prodi FTIK/PIAUD dengan judul: Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Dalam Serial Animasi Rainbow Ruby Dan Relevansinya Dengan Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Purwokerto, 1 April 2021

Mengetahui,  
 Dosen Pembimbing

Dr. Kholid Mawardi, S.Ag., M.Hum.  
 NIP. 197402281999031005

Yang Mengajukan

Bella Dwian Rachmawati  
 NIM. 1717406053

**Catatan:**

Blanko pengajuan ini dilampiri dengan Syarat-Syarat pengajuan seminar sebagaimana yang telah ditentukan.



IAIN.PWT/FTIK/05.02
Tanggal Terbit : <b>DIBUAT OTOMATIS</b>
No. Revisi : 0

**DAFTAR RIWAYAT HIDUP****A. Identitas Diri**

1. Nama Lengkap : Bella Dwian Rachmawati
2. NIM : 1717406053
3. Tempat/Tgl. Lahir : Bandung, 30 Juli 1998
4. Alamat Rumah : Jl. Kauman RT 02/ RW 07 Kesugihan,  
Cilacap
5. Nama Ayah : Rohmat
6. Nama Ibu : Tuti Kuswati

**B. Riwayat Pendidikan**

1. Pendidikan Formal
  - a. SD/MI, tahun lulus : SD Negeri 01 Kesugihan, 2010
  - b. SMP/MTs, tahun lulus : SMP Negeri 2 Maos, 2013
  - c. SMA/MA, tahun lulus : SMA Negeri 1 Maos 2016
  - d. S1, tahun masuk : IAIN Purwokerto, 2017

**C. Pengalaman Organisasi**

1. Komunitas PIAUD Studio

Cilacap, 25 Oktober 2021



Bella Dwian Rachmawati