



Analisis Penggunaan Video Animasi Nussa dan Rara dalam Menstimulasi Kemampuan Empati Anak Usia 4-5 Tahun di TK Negeri Pembina Pandeglang

Naiya Fadhillah^{1*}, Atin Fatimah¹, Luluk Asmawati¹

¹ Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2902>

Article Info:

Received : 18 Juni 2026
Revised : 26 Juni 2026
Accepted : 21 Juli 2026
Published : 25 Juli 2026

Correspondence:

Naiya Fadhillah

Phone: +6285792562722

Abstract: This study aims to analyze the use of the Nussa and Rara animated video in stimulating the empathy skills of children aged 4–5 years at TK Negeri Pembina Pandeglang. The study employed a descriptive qualitative approach, with data collected through observation, interviews, documentation, and field notes. The findings revealed that the implementation of the Nussa and Rara animated video was carried out systematically through three stages: planning, implementation, and evaluation. The planning stage included preparing the Daily Learning Implementation Plan (RPPH), selecting video episodes containing empathy-related values, and organizing instructional materials. During the implementation stage, the animated videos were shown once or twice a week for approximately five minutes under teacher guidance. The evaluation stage involved discussions, question-and-answer sessions, and positive reinforcement to strengthen children's understanding. The use of the Nussa and Rara animated video successfully stimulated three dimensions of children's empathy: cognitive empathy, reflected in the ability to understand others' feelings; affective empathy, demonstrated by the ability to share and experience others' emotions; and behavioral empathy, shown through concrete actions such as sharing food, cooperating to tidy up toys, and inviting lonely peers to play together. The selection of the Nussa and Rara animated video was based on its positive role models, age-appropriate storylines for children aged 4–5 years, engaging visual presentation, adequate audiovisual facilities, and relevance to children's daily lives. However, several challenges remained, including differences in children's verbal abilities and limited parental support. These challenges were addressed by selecting shorter video episodes, using simple guiding questions, and implementing active and creative learning strategies. Therefore, the Nussa and Rara animated video can serve as an effective educational medium for stimulating empathy skills in early childhood.

Keywords: Nussa and Rara Animated Video; Empathy Skills; Empathy Stimulation; Early Childhood.

Citation: Fadhillah, N., Fatimah, A., & Asmawati, L. (2026). Analisis Penggunaan Video Animasi Nussa dan Rara dalam Menstimulasi Kemampuan Empati Anak Usia 4-5 Tahun di TK Negeri Pembina Pandeglang. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(3), 4410–4414. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2902>

Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan yang diselenggarakan sebelum pendidikan dasar bagi anak sejak lahir hingga usia enam tahun melalui berbagai kegiatan pembelajaran yang bersifat edukatif, dengan tujuan mendukung perkembangan fisik dan mental anak secara optimal

(Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003). PAUD berperan sebagai layanan pendidikan yang komprehensif dalam mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak secara terpadu, mencakup kognitif, sosial-emosional, bahasa, fisik-motorik, dan spiritual, sehingga memiliki peran strategis dalam membangun kualitas sumber daya manusia sejak dini.

Email: 2228220043@untirta.ac.id

Empati merupakan salah satu kemampuan sosial-emosional dasar yang penting dikembangkan pada anak usia dini, yaitu kemampuan memahami dan merasakan keadaan emosional individu lain, yang menjadi fondasi bagi berkembangnya keterampilan sosial dan perilaku prososial anak. Peraturan Menteri Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD menetapkan bahwa anak usia 4-5 tahun diharapkan mampu menunjukkan kepedulian kepada orang lain, memahami perasaan orang lain, serta berperilaku sesuai dengan nilai dan norma di lingkungan sekitarnya. Namun, penanaman sikap empati pada anak usia dini masih menghadapi berbagai tantangan dalam pelaksanaannya di lapangan.

Berdasarkan observasi awal di TK Negeri Pembina Pandeglang, sekolah ini telah menerapkan berbagai upaya inovatif untuk menstimulasi kemampuan empati anak, salah satunya melalui penggunaan video animasi Nussa dan Rara sebagai media pembelajaran. Video ini digunakan sebagai stimulus untuk membantu anak memahami dan merasakan perasaan orang lain; setelah menonton, guru mengajak anak berdiskusi mengenai pesan moral dalam cerita dan menanamkan sikap empati tersebut dalam kegiatan bermain dan interaksi sehari-hari.

Kemajuan teknologi informasi turut mendorong pemanfaatan media berbasis teknologi dalam pembelajaran anak usia dini. Media audiovisual berupa video animasi dipandang sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang masih berpikir konkret, karena mampu menyajikan gambar bergerak, suara, musik, dan narasi yang menarik perhatian anak sekaligus merangsang indra penglihatan dan pendengaran secara bersamaan. Salah satu video animasi yang populer di Indonesia adalah "Nussa dan Rara", produksi Little Giantz bersama 4Stripe Production yang ditayangkan melalui platform YouTube, menampilkan tokoh Nussa sebagai kakak yang bijaksana dan Rara sebagai adik yang ceria, dengan cerita yang sarat nilai keislaman, pesan moral, dan pembelajaran sosial-emosional. Video ini memuat berbagai situasi yang dapat menstimulasi empati anak, seperti menumbuhkan kepedulian terhadap sesama dan mendorong respons positif terhadap kondisi emosional orang lain.

Beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji video animasi Nussa dan Rara dari berbagai sudut pandang, seperti analisis nilai moral dan agama (Ramadhini, 2021) serta pengaruh film terhadap empati anak di Kota Padang (Hutasuhut & Yaswinda, 2020). Meskipun video ini telah dimanfaatkan sebagai media pembelajaran di TK Negeri Pembina Pandeglang, hingga saat ini belum ditemukan penelitian yang secara khusus mengkaji proses penggunaannya dalam menstimulasi kemampuan empati anak usia 4-5 tahun di sekolah tersebut. Atas dasar itu, penelitian ini dirancang

untuk menjawab tiga fokus utama, yaitu: (1) bagaimana proses penggunaan video animasi Nussa dan Rara dalam menstimulasi kemampuan empati anak usia dini; (2) aspek kemampuan empati apa saja yang dikembangkan melalui penggunaan video tersebut; dan (3) mengapa video animasi Nussa dan Rara dipilih sebagai media stimulasi empati. Penelitian ini diharapkan memberikan gambaran komprehensif mengenai pemanfaatan video animasi Nussa dan Rara sebagai media pembelajaran empati bagi anak usia dini, sekaligus menjadi bahan evaluasi bagi guru dan sekolah dalam mengembangkan strategi pembelajaran empati yang lebih efektif.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif, yaitu penelitian yang bertujuan menyelidiki, menemukan, dan menggambarkan suatu fenomena secara mendalam tanpa mengandalkan pengukuran statistik, guna memberikan gambaran mengenai kejadian yang sedang berlangsung di lapangan. Penelitian dilaksanakan di TK Negeri Pembina Pandeglang.

Sumber data penelitian terdiri atas data primer, yang diperoleh langsung dari lapangan melalui observasi terhadap anak kelompok A1 dan wawancara dengan kepala sekolah serta guru kelas, dan data sekunder, yang diperoleh dari literatur pendukung seperti jurnal nasional dan internasional, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), catatan perkembangan anak, serta portofolio perkembangan kemampuan empati anak. Subjek penelitian meliputi kepala sekolah, guru kelas yang menggunakan video animasi Nussa dan Rara dalam pembelajaran, serta 13 anak kelompok A1 (9 anak perempuan dan 4 anak laki-laki) berusia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina Pandeglang.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui empat cara. Pertama, observasi langsung terhadap proses pembelajaran menggunakan video animasi Nussa dan Rara, mulai dari persiapan penayangan, proses menonton, diskusi, hingga kegiatan tindak lanjut, serta respons dan perilaku empati anak sebelum dan sesudah menonton. Kedua, wawancara mendalam dengan guru kelas mengenai langkah-langkah penggunaan video, strategi stimulasi empati, teknik penilaian, dan kendala yang dihadapi, serta dengan kepala sekolah mengenai kebijakan lembaga, dukungan sarana prasarana, dan alasan pemilihan media. Ketiga, dokumentasi berupa foto dan video kegiatan pembelajaran, catatan perkembangan anak, RPPH, dan perangkat pembelajaran. Keempat, catatan lapangan untuk mencatat temuan di lapangan sebagai pembandingan data observasi dan wawancara. Analisis data dilakukan melalui tiga tahap, yaitu reduksi data,

penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Untuk menjamin keabsahan data, penelitian ini menerapkan teknik triangulasi (sumber dan teknik), member check, perpanjangan keikutsertaan, ketekunan pengamatan, analisis kasus negatif, dan penggunaan bahan referensi. Prosedur penelitian dilaksanakan melalui tahap persiapan, pengumpulan data, reduksi data, hingga penarikan kesimpulan dan verifikasi akhir.

Hasil dan Diskusi

Proses Penggunaan Video Animasi Nussa dan Rara

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video animasi Nussa dan Rara dalam menstimulasi kemampuan empati anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina Pandeglang dilaksanakan secara terstruktur melalui tiga tahapan: perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, guru menyusun RPPH yang memuat tema, tujuan pembelajaran, kegiatan inti, dan media yang digunakan, kemudian memilih episode video secara bertahap sesuai nilai empati yang ingin distimulasi -- di antaranya "Alhamdulillah Terkabul" (kepedulian terhadap teman), "Toleransi" (empati terhadap musibah), "Merdeka" (menolong tanpa pamrih), "Tolong dan Terima Kasih" (kesopanan berbicara), dan "Belajar Ikhlas" (tetap berbuat baik meski tidak dihargai) -- serta menyiapkan perangkat pendukung berupa laptop dan speaker.

Pada tahap pelaksanaan, video ditayangkan di dalam kelas dengan durasi sekitar 5 menit sebanyak 1-2 kali per minggu, disertai bimbingan guru berupa komentar singkat dan pertanyaan sederhana untuk menjaga perhatian anak. Anak-anak menunjukkan antusiasme tinggi dan respons spontan terhadap peristiwa yang dialami tokoh, misalnya menunjukkan rasa peduli terhadap Abdul yang kecewa tidak terpilih mewakili tim sepak bola, atau menyatakan ingin membantu dan menghibur Ci Meimei yang mengalami musibah kebakaran. Pada tahap evaluasi, guru memimpin diskusi dan tanya jawab sederhana, seperti "Apa yang sebaiknya kita lakukan jika teman kita sedang sedih?", untuk membantu anak mengaitkan isi video dengan kehidupan sehari-hari serta memberikan penguatan positif atas respons anak. Meski demikian, sebagian anak masih memerlukan bimbingan dalam mengungkapkan perasaan secara verbal, sehingga stimulasi empati tetap memerlukan penguatan berkelanjutan sesuai karakteristik masing-masing anak.

Aspek Kemampuan Empati yang Berkembang

Penggunaan video animasi Nussa dan Rara terbukti menstimulasi tiga aspek kemampuan empati anak. Pertama, empati kognitif, yaitu kemampuan memahami perasaan orang lain, yang terlihat ketika anak mampu mengenali emosi tokoh berdasarkan

ekspresi wajah, intonasi suara, dan situasi cerita -- misalnya memahami kekecewaan Abdul atau kesedihan Rara karena kebbaikannya tidak dihargai. Kedua, empati afektif, yaitu kemampuan merasakan emosi orang lain, yang tampak ketika anak menyatakan ikut sedih atas musibah yang dialami Ci Meimei dan menunjukkan kepedulian terhadap kondisi tokoh tersebut, meski kemampuan ini masih dalam tahap berkembang mengingat anak usia 4-5 tahun umumnya masih berpusat pada diri sendiri.

Ketiga, empati perilaku, yaitu kemampuan menolong orang lain, yang terwujud dalam tindakan nyata sehari-hari seperti berbagi bekal makanan, bekerja sama merapikan mainan, serta mengajak teman yang sendirian untuk bermain bersama. Anak juga mulai memahami pentingnya mengucapkan "tolong" dan "terima kasih" sebagai bentuk penghargaan kepada orang lain. Ketiga aspek tersebut berkembang secara bertahap seiring frekuensi penayangan video dan pendampingan diskusi yang dilakukan guru secara konsisten.

Alasan Pemilihan Video Animasi Nussa dan Rara

Terdapat lima alasan utama yang mendasari pemilihan video animasi Nussa dan Rara sebagai media stimulasi empati di TK Negeri Pembina Pandeglang. Pertama, karakter tokoh yang positif dan dapat diteladani, karena tokoh dalam video menampilkan sikap peduli, suka menolong, dan menghargai orang lain yang mudah dipahami dan ditiru anak. Kedua, kesesuaian cerita dengan karakteristik perkembangan anak usia 4-5 tahun, dengan bahasa sederhana dan alur cerita yang mudah dipahami, serta pemilihan episode secara bertahap dari yang paling mudah.

Ketiga, tampilan visual yang menarik sehingga mampu meningkatkan perhatian dan antusiasme anak selama pembelajaran berlangsung. Keempat, tersedianya fasilitas pembelajaran audio visual yang memadai di sekolah, meliputi Interactive Flat Panel (IFP), laptop, sound system, dan speaker, yang didukung pula oleh pelatihan guru dalam memanfaatkan media tersebut. Kelima, kedekatan cerita dengan kehidupan sehari-hari anak, baik di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat, sehingga nilai-nilai empati yang terkandung di dalamnya mudah dipahami dan diterapkan. Video ini telah digunakan sejak tahun 2020 dan terus dipertahankan karena terbukti efektif mendukung stimulasi empati anak usia dini.

Meskipun demikian, pelaksanaan pembelajaran ini masih menghadapi sejumlah kendala, seperti perbedaan kemampuan verbal anak dalam mengungkapkan perasaan serta keterbatasan dukungan orang tua di rumah. Guru mengatasi hambatan tersebut dengan memilih episode video yang lebih singkat,

menggunakan pertanyaan yang lebih sederhana, serta menerapkan pembelajaran yang lebih aktif dan kreatif melalui persiapan yang matang.

Temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat Putri & Nadlif (2023) bahwa media video animasi dalam pembelajaran anak usia dini perlu diterapkan secara sistematis melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi agar memberikan dampak optimal terhadap perkembangan anak. Antusiasme tinggi anak selama menonton video juga sejalan dengan pandangan Maranatha & Putri (2022) bahwa media video animasi mampu menarik perhatian anak sehingga penyampaian nilai empati berlangsung lebih efektif.

Perkembangan ketiga aspek empati -- kognitif, afektif, dan perilaku -- konsisten dengan kerangka empati Akollo et al. (2020) dan Nurdin & Fakhri (2017) yang menempatkan kemampuan mengenali emosi orang lain sebagai landasan awal perkembangan empati anak usia dini, yang kemudian berkembang menjadi kemampuan merasakan emosi dan akhirnya terwujud dalam perilaku menolong yang nyata. Pemilihan video animasi Nussa dan Rara berdasarkan karakter positif tokohnya juga memperkuat temuan Padilah & Ramadanti (2022) mengenai peran video ini dalam pembentukan karakter anak usia dini, sekaligus sejalan dengan temuan Hutasuht & Yaswinda (2020) bahwa penggunaan film Nussa dan Rara memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan empati anak usia dini.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menegaskan bahwa keberhasilan stimulasi empati anak tidak hanya bergantung pada pemilihan media video animasi yang tepat, tetapi juga pada peran aktif guru dalam merencanakan, membimbing, dan mengevaluasi proses pembelajaran secara konsisten, serta dukungan lingkungan keluarga di rumah agar nilai-nilai empati yang ditanamkan di sekolah dapat diinternalisasi secara berkelanjutan dalam kehidupan sehari-hari anak.

Kesimpulan

Penggunaan video animasi Nussa dan Rara di TK Negeri Pembina Pandeglang terbukti menjadi media pembelajaran yang efektif dalam menstimulasi kemampuan empati anak usia 4-5 tahun. Proses penggunaannya dilaksanakan secara terencana melalui tiga tahapan -- perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi -- yang terlaksana secara sistematis dan saling mendukung. Melalui proses tersebut, tiga aspek kemampuan empati anak berkembang secara bertahap, yaitu empati kognitif (memahami perasaan orang lain), empati afektif (merasakan emosi orang lain), dan empati perilaku (menolong orang lain), yang tercermin dalam perilaku nyata seperti berbagi, bekerja sama, dan mengajak teman bermain bersama. Pemilihan video animasi Nussa dan Rara sebagai media stimulasi empati

didasarkan pada lima alasan utama: karakter tokoh yang positif dan dapat diteladani, kesesuaian cerita dengan karakteristik perkembangan anak, tampilan visual yang menarik, ketersediaan fasilitas audio visual yang memadai, serta relevansi cerita dengan kehidupan sehari-hari anak. Meskipun pelaksanaannya masih menghadapi kendala berupa perbedaan kemampuan verbal anak dan keterbatasan dukungan orang tua, guru berhasil mengatasinya melalui pemilihan episode yang lebih singkat, pertanyaan sederhana, serta pembelajaran yang aktif dan kreatif.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada TK Negeri Pembina Pandeglang yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk melaksanakan penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Kepala Sekolah, guru kelas, peserta didik Kelompok A1, serta seluruh pihak yang telah berpartisipasi dan memberikan dukungan selama proses pengumpulan data. Penulis turut menyampaikan apresiasi kepada dosen pembimbing dari Universitas Sultan Ageng Tirtayasa atas arahan, masukan, dan bimbingan yang diberikan selama penyusunan penelitian ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pembelajaran sosial-emosional, khususnya dalam menstimulasi kemampuan empati anak usia dini melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis video animasi.

Referensi

- Adistiarachma, N., & Alia, D. (2024). Peran Media Video Animasi Pada Pembelajaran Anak Usia Dini. 06(02), 49-57.
- Akollo, J. G., Wattilete, T. A., & Lesbatta, D. (2020). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) dalam Mengembangkan Empati pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan*, 1.
- Ambariani, A., & Suryana, D. (2022). Hambatan Implementasi PAUD Berbasis Holistik Integratif. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5200-5208. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.1599>
- Andrasari, A. N., Haryanti, Y. D., & Yanto, A. (2022). Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster bagi Guru SD. 76-83.
- Arum, R. A. D., Dewi, R. P. K., & Widyasari, C. (2025). Kreativitas Digital dalam Media Pembelajaran Sosial-Emosional Anak. *ECRJ: Early Childhood Research Journal*, 7(1), 160-170. <https://doi.org/10.23917/ecrj.v7i1.8768>
- Fitra, N., Kanza, M., & Muthohar, S. (2025). Strategi Guru dalam Menumbuhkan Empati dan Kerja Sama Anak Usia Dini. 8(2), 615-625. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i2.891>

- Hutasuhut, A. R. S., & Yaswinda. (2020). Analisis Pengaruh Film Nussa dan Rara terhadap Empati Anak Usia Dini di Kota Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4, 1237-1246.
- Latifah, Ni'mah, M., & Hafidlatil Kiromi, I. (2022). Analisis Nilai-Nilai Karakter pada Anak Usia Dini dalam Film Animasi Nussa dan Rara. *Journal Buah Hati*, 9(2), 109-117.
- Mardiyah, S., dkk. (2021). Empati sebagai Dasar Perkembangan Sosial-Emosional Anak Usia Dini.
- Nurdin, & Fakhri. (2017). Perkembangan Empati Kognitif dan Afektif pada Anak Usia Dini.
- Nurfazrina, dkk. (2020). Faktor-Faktor yang Memengaruhi Perkembangan Empati Anak Usia Dini.
- Padilah, & Ramadanti. (2022). Pengaruh Film Animasi Nussa dan Rara dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini.
- Putri, & Nadlif. (2023). Penerapan Film Animasi Nussa dan Rara sebagai Media Pembelajaran Akidah Akhlak.
- Ramadhini. (2021). Analisis Nilai-Nilai Moral dan Agama Anak Usia Dini dalam Tayangan Film Kartun Nussa dan Rara.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.