



**PENGEMBANGAN CD MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK  
MENINGKATKAN MOTIVASI ANAK DALAM PENGENALAN  
HURUF HIJAIYAH DI TK TUNAS BANGSA BUKITTINGGI**

**SKRIPSI**

*Ditulis Sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
(S-1)  
Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini*

**IRMA ARIZTA AFRIYANTI**

**13 132 032**

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)  
BATANGHARI  
2018**

## ABSTRAK

**Irma Arizta Afriyanti. NIM 13 132 032.** Judul Skripsi: “**Pengembangan CD Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Anak dalam Pengenalan Huruf Hijaiyah di TK Tunas Bangsa Bukittinggi**”. Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Batusangkar.

Berdasarkan survei awal, motivasi anak dalam mengenal huruf hijaiyah di TK Tunas Bangsa Bukittinggi masih rendah, diperkirakan rendahnya hasil belajar ini disebabkan oleh keterbatasan sumber belajar atau media pembelajaran yang ada seperti CD Multimedia Interaktif. Oleh karena itu, dirancang dan dibuatlah sebuah media pembelajaran berupa CD Multimedia Interaktif dalam pengenalan huruf hijaiyah. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengungkap kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan CD Multimedia Interaktif agar layak digunakan di lapangan. Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and Development/ R&D*). Desain dan prosedur pengembangan penelitian adalah model 4-D yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develope* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). *Disseminate* (penyebaran) dilakukan dengan skala terbatas. Instrument penelitian meliputi lembar validasi, angket respon guru, dan lembar observasi. Pada proses validasi, CD multimedia interaktif divalidasi oleh 2 orang pakar Pendidikan di IAIN Batusangkar. Pada proses praktikalitas multimedia diujicobakan oleh 2 orang guru, dengan mengisi angket respons guru.

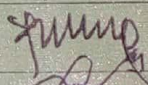
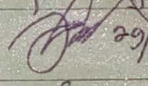
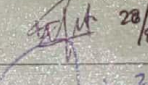

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, CD multimedia interaktif dalam pengenalan huruf hijaiyah anak yang telah dihasilkan persentase penilaian sebesar **83,75%** dengan kategori sangat valid, CD multimedia interaktif diperoleh persentase **86,46%** dengan kategori sangat praktis, hasil efektifitas saat uji coba pada lembar observasi motivasi belajar anak termasuk dalam kategori tinggi dengan persentase **73,13%**, hasil penyebaran (*disseminate*) yang dilakukan dalam kelompok 2 termasuk dalam kategori sangat tinggi dengan persentase **83,75%**. Dari penelitian yang telah dilakukan dalam mengenal huruf hijaiyah pada anak menunjukkan bahwa pengenalan huruf hijaiyah pada anak menggunakan CD multimedia interaktif sangat valid, sangat praktis dan efektif dipergunakan pada proses pembelajaran untuk mengenal huruf hijaiyah.

***Kata Kunci : Pengembangan, CD Multimedia Interaktif, Huruf Hijaiyah.***

### PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi atas nama Irma Arizta Afriyanti, NIM: 13 132 032 judul: **Pengembangan CD Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Anak dalam Pengenalan Huruf Hijaiyah di TK Tunas Bangsa Bukittinggi**, telah diuji dalam Ujian Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Batusangkar yang dilaksanakan tanggal 07 Agustus 2018.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan seperlunya.

No	Nama / NIP Penguji	Jabatan	Tanggal persetujuan
1	Iswandi, M.Kom / NIP. 19700510 200312 1 004	Ketua Sidang/ Pembimbing I	 20/8 18
2	Ade Sri Madona, M.Pd / NIDN. 1021018604	Sekretaris Sidang/ Pembimbing II	 29/8 18
3	Dr. Wahidah Fitriani, M.A / NIP. 19790916 200312 2 003	Anggota Sidang / Penguji I	 20/8 18
4	Dr. Hj. Nurlaila, M.A / NIP. 19791215 200312 2 001	Anggota Sidang / Penguji II	 20/8 18

Batusangkar, September 2018  
Mengetahui  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu  
Keguruan



  
**Dr. Sirajul Munir, M.Pd**  
NIP. 19740725 199903 1 003

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing SKRIPSI atas nama Irma Arizta Afriyanti, NIM 13 132 032, judul: **PENGEMBANGAN CD MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI ANAK DALAM PENGENALAN HURUF HIJAIYAH DI TK TUNAS BANGSA BUKITTINGGI**, memandang bahwa SKRIPSI yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk diajukan ke sidang *munaqassyah*.

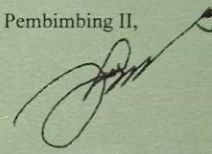
Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan seperlunya.

Batusangkar, 30 Juli 2018

Pembimbing I

Pembimbing II,

  
**Iswandi M.Kom,**  
NIP. 19700510 200312 1 004

  
**Ade Sri Madona, M.Pd**  
NIDN. 1021018604

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Irma Arizta Afriyanti

NIM : 13 132 032

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul: **“Pengembangan CD Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Anak dalam Pengenalan Huruf Hijaiyah di TK Tunas Bangsa Bukittinggi”** adalah hasil karya sendiri, bukan plagiat. Apabila di kemudian hari terbukti sebagai plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan berlaku.

Batusangkar, September 2018



**Irma Arizta Afriyanti**

NIM. 13 132 032

## DAFTAR ISI

<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	ii
<b>PENGESAHAN TIM PENGUJI</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI</b> .....	iv
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	viii
<b>ABSTRAK</b> .....	x
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiv
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xv

### **BAB I PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang Masalah .....	
B. Identifikasi Masalah .....	8
C. Batasan Masalah .....	8
D. Rumusan Masalah .....	9
E. Tujuan Penelitian .....	9
F. Kegunaan Penelitian .....	9
G. Spesifikasi Produk .....	10
H. Pentingnya Pengembangan .....	11
I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	11
J. Definisi Operasioanl .....	12

### **BAB II PEMBAHASAN**

A. Landasan Teori	
1. Pengembangan	
a. Pengertian Pengembangan .....	14
b. Jenis-jenis Pengembangan .....	15
2. Multimedia Interaktif	
a. Pengertian Multimedia .....	15
b. Pemanfaatan Multimedia .....	17

c. Kelebihan Multimedia .....	18
d. Komponen Multimedia .....	21
3. Media Pembelajaran	
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	22
b. Media Pembelajaran.....	23
4. Kemampuan Mengenal dan Membaca Huruf Hijaiyah	
a. Hakikat Kemampuan Mengenal.....	23
b. Hakikat Membaca Huruf Hijaiyah	
1) Pengertian Membaca .....	24
2) Tujuan Membaca .....	25
c. Huruf Hijaiyah	
1) Pengertian Huruf Hijaiyah .....	26
2) Jenis-jenis Huruf Hijaiyah .....	27
5. Motivasi Belajar Anak Usia Dini	
a. Pengertian Motivasi Belajar .....	29
b. Jenis-jenis Motivasi Belajar .....	30
c. Indikator Motivasi Belajar .....	31
6. Macromedia Flash 8	
a. Pengertian Macromedia Flash .....	31
b. Kelebihan Macromedia Flash .....	33
c. Persyaratan Pengembangan Multimedia Interaktif .....	34
d. Kelebihan dan Kekurangan Penelitian.....	36
B. Penelitian Relevan.....	36
C. Kerangka Konseptual .....	37
D. Hipotesis Tindakan .....	38

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian .....	40
B. Model Pengembangan .....	40

C. Prosedur Pengembangan .....	41
D. Uji Coba Produk.....	43
E. Subjek Uji Coba .....	43
F. Jenis Data .....	43
G. Instrumen Pengumpulan Data .....	43
H. Teknik Analisis Data .....	46

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

A. Penyajian Data Uji Coba.....	49
1. Tahap Define.....	50
2. Tahap Design .....	54
3. Tahap Development .....	63
4. Tahap Disseminate.....	72
B. Analisis Data .....	73
C. Revisi Produk .....	75
D. Keterbatasan Penelitian.....	77

#### **Bab V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	78
B. Implikasi.....	78
C. Saran.....	79

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>80</b>
-----------------------------	-----------

<b>Lampiran .....</b>	<b>83</b>
-----------------------	-----------

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A.Latar Belakang Masalah**

Menurut Latif, et.al (2013, 1) Anak adalah pemilik masa kini dan masa depan bangsa sekaligus pemilik bangsa, karena di tangan merekalah diteruskan sejarah kehidupan manusia selanjutnya, begitu pentingnya mereka dalam rantai kelangsungan tradisi suatu bangsa. Dalam perkembangannya, dari mulai lahir hingga memasuki pendidikan dasar merupakan masa keemasan sekaligus masa kritis dalam tahapan kehidupan manusia, yang akan menentukan perkembangan anak selanjutnya. Untuk itu, pengembangan anak usia dini secara menyeluruh mencakup kesehatan dasar, gizi, dan pengembangan emosi serta intelektual anak perlu diperhatikan agar mereka dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.

Sedangkan menurut Undang-Undang Sisdiknas tahun 2003 (dalam Mursidi, 2013, 8), menyatakan anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun dan 0-8 tahun menurut pakar pendidikan anak. Menurut Mansur (Mursidi, 2013, 8) anak usia dini adalah sekelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan. Pada masa ini merupakan masa emas atau *golden age*, karena anak mengalami pertumbuhan yang sangat pesat dan tidak tergantikan pada masa mendatang.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan, bahwa anak pemilik masa depan yakni anak usia dini dimana anak yang berada pada usia dari lahir atau 0-6 tahun yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Sehingga diperlukan stimulasi yang tepat agar dapat tumbuh dan berkembang dengan maksimal. Maka dari itu pemberian stimulasi tersebut harus diberikan dengan maksimal mungkin melalui lingkungan keluarga, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) jalur non formal, formal maupun informal.

Menurut Latif, et.al (2013, 3) PAUD sebagai pendidikan yang diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar, memiliki kelompok sasaran

anak usia 0-6 tahun yang sering disebut sebagai masa emas perkembangan. Di samping itu, pada usia ini anak-anak masih sangat rentan yang apabila penanganannya tidak tepat justru dapat merugikan anak itu sendiri. Oleh karena itu penyelenggaraan PAUD harus memperhatikan dan sesuai dengan tahap-tahap perkembangan anak.

PAUD menurut Ardy (2015, 4) merupakan suatu upaya yang ditujukan kepada anak sejak lahir (0 tahun) sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Sedangkan PAUD berdasarkan UU pada pasal 28, PAUD diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan. Dan juga dapat melalui jalur formal, nonformal ataupun informal.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa PAUD adalah pendidikan sebelum anak menginjak pendidikan dasar. Dan PAUD juga lembaga yang berperan penting dalam perkembangan anak sehingga anak dapat dibimbing, diasuh, dan sekaligus dapat menstimulasi perkembangan anak. Maka dari itu, setiap orang tua dan guru harus memperhatikan setiap perkembangan anak, dan paham atas tahap-tahap perkembangan anak sesuai umur anak.

PAUD diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar yang terdiri dari beberapa bentuk yaitu Tempat Penitipan Anak (TPA), Kelompok Bermain (KB), dan Taman Kanak-kanak (TK). Taman Kanak-kanak adalah lembaga pendidikan prasekolah sebelum memasuki lembaga pendidikan Sekolah Dasar (SD) yang melibatkan anak didiknya berkisar pada usia empat sampai enam tahun, dengan lama pendidikan berkisar satu sampai dua tahun. Taman Kanak-kanak bertujuan untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan menyediakan pembelajaran bagi anak usia dini.

Pendidikan menurut Suryana (dalam Fadhillah, 2015, 8) “merupakan cara pengembangan potensi yang dimiliki oleh manusia”. Pendidikan menjadi media bagi pemuliaan manusia dengan berkembangnya kemampuan yang dimiliki oleh manusia, maka semakin tercerminlah kemuliaan manusia dan hakikat kemanusiaannya. Menurut Dewey (Fadhillah, 2015, 8) pendidikan (*education*)

diartikan sebagai proses pembentukan kecakapan-kecakapan fundamental secara intelektual dan emosional ke arah alam dan sesama manusia. Pendidikan sebagai proses pembentukan pribadi, pendidikan diartikan sebagai suatu kegiatan yang sistematis dan sistemik terarah kepada terbentuknya kepribadian peserta didik.

Meskipun pendidikan merupakan suatu gejala yang umum dalam setiap kehidupan masyarakat, namun perbedaan filsafat dan pandangan hidup yang dianut oleh masing-masing bangsa atau masyarakat dan bahkan individu menyebabkan perbedaan penyelenggaraan kegiatan pendidikan tersebut, dengan demikian selain bersifat universal pendidikan juga bersifat nasional. Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Menurut Susanto (2012, 19) perkembangan merupakan suatu perubahan, dan perubahan ini tidak bersifat kuantitatif, melainkan kualitatif. Perkembangan tidak ditekankan pada segi material, melainkan pada segi fungsional. Sedangkan menurut Aisyah, dkk (2008, 1.37) perkembangan pada anak usia dini dapat dibagi dalam beberapa tahap. Setiap tahap tersebut memiliki tugas perkembangan tertentu yang mencakup berbagai dimensi perkembangan, seperti : motorik, sosial, emosi, disiplin, intelektual dan bahasa.

Dari paparan di atas, dapat disimpulkan perkembangan ialah keadaan yang berubah dimiliki anak atau bisa juga disebut perubahan-perubahan dalam diri anak yang bersifat konkret atau abstrak sesuai tahapan umurnya. Yang mencakup perkembangan motorik, sosial, emosi intelektual dan bahasa anak.

Menurut Mansur (Mursidi, 2013) ada beberapa aspek perkembangan yang harus dicapai anak dalam kegiatan pelaksanaan program di PAUD, karena anak usia dini memiliki karakteristik yang khas baik secara fisik, psikis, sosial, moral dan sebagainya. Aspek-aspek tersebut yaitu perkembangan fisik/motorik, perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, perkembangan sosial emosional,

perkembangan moral dan nilai agama dan perkembangan seni. Salah satu aspek perkembangan yang harus dikembangkan adalah kognitif. Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir. Sementara itu menurut Santrock (2007, 253) menyatakan “bahwa pada tahap pra-operasional, anak mulai merepresentasikan dunianya dengan kata-kata, bayangan dan gambar-gambar. Anak mulai berfikir simbolik, pemikiran-pemikiran mental muncul, egosentris tumbuh, dan keyakinan magis mulai terkonstruksi.

Pada masa anak-anak harus mulai diperkenalkan pada pendidikan Al-Qur’an dengan tahapan dasar pengenalan huruf hijaiyah pada anak, karna Al-Quran yang menjadi pegangan pedoman di dalam kehidupannya sehari-hari. Maka dari itu untuk membaca Al-Qur’an, kita harus mengenalkan huruf-huruf hijaiyah pada anak sebagai dasar pembelajaran Al-Qur’an.

Huruf hijaiyah merupakan huruf yang dimulai dari alif (ا) sampai huruf ya’ (ي). Untuk dapat mengenal huruf hijaiyah tersebut perlu memiliki keterampilan membaca. Sesuai dengan misi pendidikan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berbunyi pendidikan diselenggarakan dengan mengembangkan budaya membaca, menulis, dan berhitung bagi segenap warga masyarakat. Artinya, pendidikan di Indonesia mendukung pentingnya keterampilan membaca, baik membaca huruf dan kata-kata maupun mengenal membaca Iqra’ dan Al-Quran. Upaya pengembangan pengenalan huruf hijaiyah harus dilakukan melalui kegiatan bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain. Dengan bermain anak diharapkan melakukan berbagai kegiatan yang merangsang dan mendorong perkembangan pribadinya.

Membaca merupakan keterampilan berbahasa yang berhubungan dengan keterampilan berbahasa yang lain. Membaca merupakan suatu proses aktif yang bertujuan dan memerlukan strategi. Menurut Pandawa (2009, 4) membaca adalah proses pengucapan tulisan untuk mendapatkan isinya. Pengucapan tidak selalu dapat didengar, misalnya membaca dalam hati.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di TK Tunas Bangsa Bukittinggi peneliti mengamati kegiatan awal hingga akhir. Selama pembelajaran anak hanya

terpaku terhadap guru. Selama pembelajaran masih berpusat pada guru, anak kurang diberi kesempatan untuk membangun sendiri pengetahuannya tentang suatu hal. Guru lebih menggunakan metode ceramah, sehingga pembelajaran kurang bermakna. Maka dari itu guru hanya sebentar mencontohkan cara membaca huruf hijaiyah. Guru tergesa-gesa seolah-olah waktu tidak cukup untuk menyampaikan materi, selain itu guru hanya menggunakan metode visual saja. Tidak diberikan kesempatan kepada anak untuk berkreaitivitas, mandiri dan kemampuan anak seolah-olah hanya berpaku pada satu Iqra'. Sehingga anak merasa bosan dan monoton. Dalam pembelajaran anak sering menebak-nebak dan terkadang diam terpaku melihat huruf hijaiyah yang tidak diketahuinya. Untuk mengatasi anak yang mudah beralih perhatiannya dan dimana anak yang memiliki karakteristik yang cenderung mudah bosan dan banyak malasny. Selanjutnya kurang termotivasi anak dalam belajar, sehingga mengakibatkan kurangnya konsentrasi dalam belajar. Ini terlihat dari seringnya keluar masuknya anak di dalam ruangan dan anak juga cendung bermain dengan teman yang lainnya.

Maka perlu adanya konsep belajar yang membantu guru dalam mengaitkan materi dengan situasi anak. Disini terlihat dari cara anak yang melakukan kegiatan lain, dan apabila ditanya anak hanya terpaku diam dan melirik-lirik gurunya. Selain itu guru juga menggunakan media papan tulis untuk mengenalkan huruf hijaiyah kepada anak, menyebabkan anak kurang termotivasi dalam pembelajaran membaca huruf hijaiyah. Metode yang diberikan guru dalam mengupayakan kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada anak juga kurang tepat dan tidak menarik, karena yang dilakukan hanya dengan bercakap-cakap tanpa menggunakan alat atau media permainan edukatif yang dapat menarik perhatian anak dalam kegiatan pembelajaran, sehingga anak kurang memperhatikan apa yang guru ajarkan.

Selanjutnya, bersangkutan dengan motivasi anak dalam pembelajaran ada dua pendekatan yang dapat digunakan untuk meninjau dan memahami motivasi, ialah, menurut Hamalik (2013, 105) : (1) motivasi dipandang sebagai suatu proses pengetahuan tentang proses ini dapat membantu guru menjelaskan tingkah laku

yang diamati dan meramalkan tingkah laku orang lain, (2) menentukan karakteristik proses berdasarkan petunjuk tingkah laku seseorang.

Berkenaan dengan media, menurut Scramm (dalam Rusman, 2012, 159) media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Media ada yang tinggal dimanfaatkan oleh guru (*by utilization*) dalam kegiatan pembelajaran, artinya media tersebut dibuat oleh pihak tertentu (produsen media) dan guru tinggal menggunakannya secara langsung dalam kegiatan pembelajaran, begitu juga media yang sifatnya alamiah yang tersedia di lingkungan sekolah juga termasuk yang dapat langsung digunakan. Selain itu, kita juga dapat merancang dan membuat media sendiri (*by desain*) sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan siswa.

Jika media dikaitkan dengan era digital menurut Nahriyah (2017, 70) perkembangan teknologi sekarang semakin pesat yang menjadikan semuanya serba digital, sehingga secara langsung maupun tidak langsung perkembangan teknologi dapat memengaruhi terhadap gaya hidup. Dalam kegiatan sehari-hari baik di rumah ataupun di tempat kerja dapat dipastikan semua aktifitas tidak terlepas dari penggunaan barang-barang elektronik. Penggunaan elektronik tersebut dapat mempermudah pekerjaan dan mendapatkan informasi dari luar serta mendapatkan hiburan. Melihat hal tersebut menunjukkan begitu pentingnya peran digital dalam kehidupan sehari-hari. Maka dari itu setiap media terbaru kini telah disesuaikan dengan era digital.

Menurut Rusman (2012, 159) Media merupakan alat yang harus ada apabila kita ingin memudahkan sesuatu dalam pekerjaan. Media merupakan alat bantu yang dapat mempermudah pekerjaan. Setiap orang pasti ingin pekerjaan yang dilakukan dapat diselesaikan dengan baik dan dengan hasil yang memuaskan. Media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Maka dapat dikatakan pula sebagai alat yang dapat digunakan sebagai perantara dalam menstimulasi semua aspek perkembangan pada anak usia dini baik aspek nilai moral dan agama, aspek fisik motorik, aspek bahasa, aspek sosial emosional, aspek kognitif maupun aspek seni. Dalam menstimulasi aspek perkembangan anak usia dini harus disesuaikan dengan usia dan tahapan perkembangannya karena

setiap anak walaupun memiliki usia yang sama tapi terkadang memiliki tahap perkembangan yang berbeda.

Untuk merangsang semua aspek perkembangan anak usia dini tidak bisa lepas dari media pembelajaran karena bagi anak usia dini belajar dilakukan melalui bermain dengan menggunakan media pembelajaran baik media nyata, media audio, media visual, media lingkungan sekitar maupun media audio visual, sehingga kegiatan pembelajaran pada anak usia dini berjalan secara efektif. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan perhatian anak didik untuk tercapainya tujuan pendidikan. Dari beberapa teori di atas dapat kita ambil kesimpulan bahwa media pembelajaran itu sangatlah penting.

Maka untuk membentuk tingkah laku dan dapat memicu motivasi anak dalam pembelajaran dibentuk suatu media pembelajaran, yang nantinya dapat digunakan dan dimanfaatkan oleh pengguna yaitu guru dan peserta didik. Menurut Miarso (dalam Rusman 2012, 160) media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar termasuk teknologi perangkat keras.

Sejalan dengan hal di atas, salah satu media yang dapat mengembangkan pengenalan huruf hijaiyah pada anak yaitu CD multimedia interaktif. Dengan CD multimedia tersebut anak tahu yang mana bacaan dan bentuk dari huruf-huruf hijaiyah. Di dalam CD multimedia tersebut ada selingan permainan untuk anak sehingga anak tidak terkesan bosan dan tidak terfokus dengan belajar saja. Hal tersebut terlihat pada anak masih keliru membaca huruf hijaiyah yang mirip bentuk dan mirip bunyi. Mirip bentuk contohnya huruf ب(*ba*), ت(*ta*), ث(*tsa*), ن(*nun*); ج(*jim*), ح(*ha*), خ(*kho*); ف(*fa*), ق(*qaf*), و(*waw*). Mirip bunyi contohnya huruf ا(*alif*), ع(*'ain*); س(*Sin*), ش(*Syin*), ث(*tsa*); ض(*dho*), ذ(*dal*); ح(*Ha*), ه(*HA*).

Maka dari itu diperlukan adanya suatu upaya perubahan yang harus dilakukan guru untuk membantu anak dalam pengenalan huruf hijaiyah. Oleh

karena itu, peneliti tertarik untuk mencobakannya dalam sebuah penelitian yang berjudul **Pengembangan CD Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Anak dalam Pengenalan Huruf Hijaiyah di TK Tunas Bangsa Bukittinggi.**

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas maka terdapat permasalahan yang dapat diidentifikasi masalahnya antara lain :

1. Anak kurang diberi kesempatan untuk membangun sendiri pengetahuannya tentang suatu hal.
2. Guru tergesa-gesa dalam pengenalan huruf hijaiyah, Sehingga kemampuan pengenalan huruf hijaiyah belum berkembang baik.
3. Guru lebih menggunakan metode ceramah, sehingga pembelajaran kurang bermakna.
4. Guru hanya menggunakan metode visual saja.
5. Guru tidak memberikan kesempatan kepada anak untuk berkreaitifitas, mandiri dan hanya terpaku pada satu iqra'. Sehingga kurang menarik dan membosankan.
6. Dalam pembelajaran anak sering menebak-nebak dan diam melihat huruf hijaiyah yang tidak diketahuinya. Sehingga anak keliru dalam mengenal huruf hijaiyah, sehingga anak susah membedakan huruf hijaiyah.
7. Kurangnya termotivasi anak, sehingga mengakibatkan anak tidak konsentrasi dalam belajar.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada Pengembangan CD Multimedia Interaktif untuk meningkatkan motivasi dalam pengenalan huruf hijaiyah pada anak. Tahap penelitian pengembangan pada penelitian ini dilakukan pada tahap *define*, *design* dan *development*, sedangkan *disseminate* dilakukan dalam skala terbatas yakni pada 1 sekolah saja.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana perancangan CD Multimedia Interaktif dalam pengenalan huruf hijaiyah pada anak TK Tunas Bangsa Bukittinggi yang valid?
2. Bagaimana menghasilkan CD Multimedia Interaktif dalam pengenalan huruf hijaiyah pada anak TK Tunas Bangsa Bukittinggi yang praktis?
3. Bagaimana penerapan CD Multimedia Interaktif dalam pengenalan huruf hijaiyah pada anak TK Tunas Bangsa Bukittinggi yang efektif?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan permasalahan di atas, maka penelitian pengembangan ini bertujuan untuk :

1. Untuk merancang CD Multimedia Interaktif dalam pengenalan huruf hijaiyah pada anak TK Tunas Bangsa Bukittinggi yang memenuhi kriteria valid
2. Untuk menghasilkan CD Multimedia Interaktif dalam pengenalan huruf hijaiyah pada anak TK Tunas Bangsa Bukittinggi yang memenuhi kriteria praktis
3. Untuk menerapkan CD Multimedia Interaktif dalam pengenalan huruf hijaiyah pada anak TK Tunas Bangsa Bukittinggi yang memenuhi kriteria efektif

#### **F. Kegunaan Penelitian**

1. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberi pemahaman atau masukan dalam kegiatan pembelajaran mengenal huruf hijaiyah bagi anak usia dini.
2. Secara praktis, penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:
  - a. Bagi Anak

Untuk memotivasi anak dalam pengenalan huruf hijaiyah dan mengembangkan kemampuan mengenal hijaiyah terutama melafalkan bunyi bacaan huruf hijaiyah mengetahui tanda baca dalam belajar Al-Qur'an dan memberikan pembelajaran yang menarik dan bermakna untuk anak. Agar proses pembelajaran mengenal huruf hijaiyah dapat

berjalan lebih optimal dan kemampuan membaca Al-Qur'an pada anak dapat berkembang dengan baik.

b. Bagi Guru

Dalam kegiatan pembelajaran, pengenalan huruf hijaiyah pada al-Qur'an yang dapat digunakan oleh guru dalam mengembangkan kemampuan membaca huruf hijaiyah. Dan meningkatkan motivasi anak dalam belajar mengenal huruf hijaiyah.

c. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber bacaan dan inspirasi untuk melakukan penelitian dimasa yang akan datang.

### G. Spesifikasi Produk

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan produk yang spesifikasi, yaitu media dengan karakteristik sebagai berikut: CD Multimedia interaktif untuk meningkatkan motivasi anak dalam pengenalan huruf hijaiyah pada anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Bangsa Bukittinggi.

1. Media ini didesain sesuai tahap perkembangan anak dalam hal pengenalan huruf hijaiyah.
2. Program atau software yang digunakan adalah *Macromedia Flash 8*.
3. Hardware yang digunakan dalam pembuatan produk adalah *notebook*, *mouse*, CD sebagai alat penyimpanan dan alat pemindah produk atau penyimpanan untuk sementara menggunakan *flashdisk*.
4. CD Multimedia interaktif ini terdiri dari lima bagian, yaitu:
  - a. Cover atau sampul.
  - b. Materi, materi yang dimaksud disini terdiri dari 3 materi, dimana materi ini disesuaikan dengan tahap perkembangan anak khususnya dalam pengenalan bentuk dan bunyi huruf hijaiyah.
  - c. Latihan, latihan yang dimaksud adalah berupa review materi yang diberikan. Apakah anak telah paham dalam menganal huruf hijaiyah atau tidak.
  - d. Profil, profil berisikan tentang biodata penulis secara lengkap, sehingga tidak akan terjadi plagiat.

## H. Pentingnya Pengembangan

Penelitian dan pengembangan merupakan konsep yang relatif masih baru dibidang pendidikan. Ilmu pengetahuan dapat dianggap sebagai strategi mencari pengetahuan yang kurang lebih bersifat abstrak yang dinamakan teori. Sedangkan pengembangan adalah penerapan pengetahuan yang terorganisasi untuk membantu memecahkan masalah dalam masyarakat termasuk di bidang pendidikan dan arti pengembangan dikaitkan menjadi satu kata utuh yaitu penelitian dan pengembangan.

Penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada yang dapat dipertanggung jawabkan. Produk yang dihasilkan tidak harus berbentuk benda perangkat keras (*hardware*) namun juga dapat berupa benda yang tidak kasat mata atau perangkat lunak (*software*). Produk yang dihasilkan (dalam dunia pendidikan) dapat berupa model pembelajaran, multimedia pembelajaran atau perangkat pembelajaran, seperti RPP, buku, LKS, soal-soal dll atau bisa juga penerapan teori pembelajaran dengan menggabungkan pengembangan perangkat pembelajaran.

Produk yang penulis hasilkan nantinya adalah berupa CD Multimedia Pembelajaran Interaktif, dengan materi mengenal huruf hijaiyah untuk anak usia dini, sehingga dengan menggunakan media ini akan tercipta pembelajaran yang efektif dan efisien.

## I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

### 1. Asumsi

Beberapa asumsi yang melandasi penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Suatu pembelajaran akan lebih baik apabila menggunakan media yang mendukung.
- b. Motivasi siswa akan meningkat apabila menggunakan media pembelajaran.
- c. Aktivitas belajar siswa akan lebih terarah dengan menggunakan media pembelajaran.

## 2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan CD Multimedia pembelajaran interaktif dibatasi pada materi pengenalan huruf hijaiyah pada anak usia dini umur 5-6 tahun, didasarkan pada analisis kebutuhan dan karakteristik anak usia dini, sehingga produk pengembangan yang dihasilkan hanya dipergunakan anak usia dini umur 5-6 tahun.

## J. Definisi Operasional

Untuk memudahkan dan menghindari timbulnya pemahaman yang salah terhadap pengertian dari judul proposal ini, maka penulis menjelaskan beberapa istilah yang berkenaan dengan judul di atas. Berikut penjelasannya :

### 1. Pengembangan

Adalah menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Pengembangannya yang penulis maksud adalah CD multimedia interaktif untuk pengenalan huruf hijaiyah pada anak usia dini.

### 2. CD (*Compact Disc*)

*CD (Compact Disc)* juga sering dinamakan media penyimpanan, yang berbentuk lapisan tipis bulat, dan mudah dibawa kemana saja. *CD (Compact Disc)* ini hampir memiliki kesamaan dengan *disket*, yakni berfungsi untuk perekaman elektronik, penyimpanan, dan pemutaran *audio*, *video* dan informasi lain yang terkandung didalamnya berbentuk *digital* dengan lubang kecil ditengahnya.

### 3. Multimedia Interaktif

Adalah *suatu* tampilan multimedia yang dirancang oleh desainer agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktivitas kepada penggunanya (*user*).

### 4. Motivasi

Adalah suatu keinginan atau minat seseorang yang timbul atas dorongan untuk mencapai suatu tujuan.

## **5.Pengenalan Huruf Hijaiyah**

Adalah kemampuan mengenal dan membaca yang dimiliki seseorang untuk syarat anak dapat mengetahui huruf hijaiyah. Dimana mengenalkan huruf hijaiyah pada anak lebih baik dilaksanakan pada usia dini. Hal itu dapat dikembangkan melalui media yang menarik, yaitu multimedia pembelajaran interaktif yang dilengkapi dengan materi dan latihan yang memudahkan anak dalam belajar.

## **6.Validitas**

Adalah model oleh ahli/pakar. Hal-hal yang divalidasi meliputi panduan penggunaan model dan perangkat model pembelajaran. Tim ahli yang dilibatkan dalam proses validasi terdiri dari: pakar teknologi pembelajaran, pakar bidang studi pada mata pelajaran yang sama, pakar evaluasi hasil belajar.

## **7.Praktikalitas**

Adalah merupakan tingkat kepraktisan dari sudut pandang guru yang didapat berdasarkan komentar atau pendapat dari guru terhadap media pembelajaran interaktif.

## **8.Efektivitas**

Adalah pengujian yang harus dilakukan terhadap media pembelajaran interaktif dalam mengenal huruf hijaiyah yang telah dikembangkan. Dalam hal ini efektivitas media pembelajaran interaktif dapat dilihat dari aktifitas dan motivasi anak dalam mengenal huruf hijaiyah.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Pengembangan**

###### **a. Pengertian Pengembangan**

Pengembangan menurut Borg & Gall (dalam Setyosari, 2010, 194) adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Selanjutnya, menurut Setyosari (2010, 195) pengembangan itu sendiri dilakukan berdasarkan suatu model pengembangan berbasis industri, yang temuan-temuannya dipakai untuk mendesain produk dan prosedur, yang kemudian secara sistematis dilakukan uji lapangan, dievaluasi, disempurnakan untuk memenuhi kriteria keefektifan, kualitas, dan standar tertentu.

Sedangkan menurut Sudjana (dalam Trianto, 2010, 81) untuk melaksanakan pengembangan perangkat pengajaran diperlukan model-model pengembangan yang sesuai dengan sistem pendidikan. Sehubungan dengan itu ada beberapa jenis pengembangan pengajaran. Dalam pengembangan perangkat pembelajaran dikenal tiga jenis pengembangan perangkat, yaitu model Kemp, model Dick-Carey, dan model *Four-D*.

Dari paparan di atas dapat disimpulkan suatu proses atau rancangan yang terencana dan berkesinambungan agar pengembangan terlaksana dengan baik, sehingga terbentuk produk yang bermanfaat dalam pembelajaran, khususnya dalam mengenal huruf hijaiyah sehingga terpicunya motivasi anak dalam belajar. Selain itu pengembangan ini memiliki macam-macam jenis. Sehingga penyajian produk tersaji sangat baik dan relevan. Dan kegiatan yang menghasilkan produk ataupun menyempurnakan produk kemudian diteliti keefektifan dan kelayakan dari produk tersebut.

## **2. Jenis-jenis Pengembangan**

Sebagaimana yang telah dipaparkan dalam paparan di atas, maka akan dijelaskan secara rinci jenis-jenis pengembangan menurut Sudjana (dalam Trianto, 2010, 81) yakni:

### **1. Model Pengembangan Menurut Kemp**

Menurut Kemp (dalam Trianto, 2010, 81) Pengembangan perangkat merupakan suatu lingkaran yang kontinum. Tiap-tiap langkah pengembangan berhubungan langsung dengan aktivitas revisi. Pengembangan perangkat dapat dimulai dari titik manapun di dalam siklus tersebut.

### **2. Model Pengembangan Pembelajaran Menurut Dick & Carey**

Perancangan pengajaran menurut sistem pendekatan model Dick & Carey, yang dikembangkan oleh Walter Dick & Lou Carey (dalam Trianto, 2010, 186). Menurut pendekatan ini terdapat beberapa komponen yang akan dilewati di dalam proses pengembangan dan perancangan tersebut.

### **3. Model *four-D* (4-D)**

Model pengembangan penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan *four-D* (4-D). Model pengembangan 4-D (dalam Trianto, 2010, 129) terdiri atas empat tahap yaitu, *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Model pengembangan ini dipilih karena model ini lebih mudah untuk dipahami dan model ini yang peneliti pahami dengan baik, dari model yang lain juga model ini yang sering dipakai dalam pengembangan suatu penelitian.

## **3. Multimedia Interaktif**

### **a. Pengertian Multimedia Interaktif**

Menurut Sifoo (dalam Esa,et.al, 2003, 2-3) tenaga pengajar patut menyelitikan multimedia di dalam setiap subjek yang diajar oleh mereka dan kesemua subjek di sekolah boleh disampaikan menggunakan produk

multimedia. Dari pada pendapat ini jelas menunjukkan bahwa semua tenaga pengajar perlu memberi komitmen dan kerjasama dengan memaksimalkan penggunaan multimedia sebagai alat bantu mengajar di dalam setiap subjek yang diajarnya. Peranan multimedia dalam proses pengajaran dan pembelajaran tidak dapat dinafikan lagi kepentingannya karena ia memberi manfaat kepada semua guru-guru dan pelajarnya.

Multimedia menurut Munir (2012, 110) merupakan perpaduan antara berbagai media (*format file*) yang berupa teks, gambar (*vector* atau *bitmap*), *grafik*, *sound*, *animasi*, *video*, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan kepada publik. Sedangkan pengertian Interaktif terkait dengan komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi. Komponen komunikasi dalam multimedia interaktif (berbasis komputer) adalah hubungan antara manusia dan komputer.

Menurut Mulyanta (dalam Husaini, 2013, 69) multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (*video* dan animasi) menjadi suatu kesatuan dengan link dan tool yang tepat sehingga memungkinkan pemakai multimedia dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi. Selain itu multimedia menurut Sutopo (2012, 102-103) dapat diartikan sebagai lebih dari satu media. Multimedia diartikan sebagai kombinasi dari macam-macam objek multimedia, yaitu teks, *image*, animasi, audio, video, dan link interaktif untuk menyajikan informasi.

Multimedia interaktif menurut Elsem-Cook (dalam Munir, 2012, 110) adalah kombinasi dari berbagai komunikasi saluran menjadi pengalaman komunikatif terkoordinasi yang bahasa lintas-chanel yang terintegrasi penafsiran tidak ada. Sedangkan multimedia interaktif, menurut Reddi & Mishra (dalam Munir, 2012, 111) dapat didefinisikan sebagai suatu integrasi elemen beberapa media (audio, video, grafik, teks, animasi, dan lain-lain) menjadi satu kesatuan yang sinergis dan simbiosis

yang menghasilkan manfaat lebih bagi pengguna akhir dari salah satu dari unsur media dapat memberikan secara individu.

Dari paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa media lebih dari multimedia, multimedia ialah gabungan dari teks, *image*, grafik, suara, animasi sehingga terbentuk sebuah informasi. Sedangkan multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktivitas kepada penggunaannya atau sering disebut *user*. Dengan terbentuknya sebuah informasi dapat dimanfaatkan orang banyak, di kalangan banyak orang. Dari anak usia dini hingga orang dewasa, dan mempermudah dalam pembelajaran mengenal huruf hijaiyah.

Dengan perkembangan teknologi multimedia ini, para guru perlu memahirkan diri dengan teknologi ini agar proses pengajaran dan pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan pelajar-pelajar dapat menerima ilmu dari guru dengan mudah. Ia juga secara tidak langsung untuk memahirkan guru-guru menggunakan alat teknologi yang lebih canggih dan menarik kepada murid-murid. Daya menarik melalui animasi dan multimedia interaktif boleh menarik minat kanak-kanak dan memikat mereka mengikuti guru dalam proses penyampaian ilmu dan maklumat kepada mereka.

#### **b. Pemanfaatan Multimedia Interaktif**

Multimedia juga memiliki peran yang penting dalam berbagai bidang seperti: ekonomi, pendidikan, teknologi informasi, dan bidang lainnya. Adapun dalam bidang pendidikan. Menurut Munir (2012, 7) dijelaskan:

manfaat multimedia memberi nuansa baru dalam pemeroleh informasi melalui aktivitas membaca. Membaca berbentuk multimedia dapat memberikan beberapa manfaat, yaitu menjadikan kegiatan membaca lebih dinamis dengan memberi dimensi baru pada kata-kata dalam aplikasi multimedia bisa menjadi pemicu yang dapat digunakan memperluas cakupan teks untuk memeriksa suatu topik tertentu secara lebih luas. Multimedia melakukan hal ini bukan hanya dengan menyediakan lebih banyak teks melainkan juga mehidupkan teks dengan menyertakan bunyi, gambar, musik, animasi dan video.

Dalam aplikasi pembelajaran peserta didik dapat memilih materi atau subjek yang akan dipelajari. Dilayar monitor akan muncul teks materi/subjek disertai gambar, suara, atau gambar hidup dari subjek yang dipelajari. Perhatian peserta didik akan lebih terpusat dan rasa ingin tahunya akan lebih tinggi untuk mempelajari hal-hal lain karena merasa tertarik akan media penyajiannya. Proses belajar mengajar biasanya hanya menggunakan alat bantu papan tulis, *white board*, buku-buku, diktat dan lain-lain.

Multimedia sering diartikan sebagai gabungan dari banyak media atau setidaknya terdiri lebih dari satu media. Multimedia dapat diartikan sebagai komputer yang dilengkapi dengan *CD-player*, *sound card*, *speaker* dengan kemampuan memproses gambar gerak, audio dan grafis dalam resolusi yang tinggi. Menurut Warsita (2008, 154) program multimedia interaktif yang dirancang sebagai media pembelajaran disebut program Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI). Maka multimedia juga memiliki manfaat dalam pembelajaran interaktif, dan sebagai alat mempermudah dalam proses belajar, sehingga mempermudah interaksi antara guru dan murid.

Berkenaan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa bidang pendidikan penyampaian bahan ajar secara interaktif dan dapat mempermudah pembelajaran karena didukung oleh berbagai aspek seperti suara/audio, video, teks dan grafik. Pendidikan sangat membutuhkan teknologi multimedia. Peserta didik dapat langsung melihat dan mendengar tentang hal-hal yang dipelajarinya. Selanjutnya, multimedia juga berperan penting dalam berbagai bidang, salah satunya dalam pendidikan. Dalam penyampaian materi yang terdiri dari gambar seolah-olah gambar tersebut hidup, dan memiliki suara. Sehingga belajar tidak terasa bosan dan tidak hanya terpaku pada satu media saja.

### **c. Kelebihan Multimedia Interaktif**

Multimedia Interaktif mempunyai kelebihan, Munir (2012, 113) menyebutkan 6 kelebihan multimedia interaktif yaitu :

- (1) Sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif, (2) pendidikan akan selalu dituntut untuk kreatif inovatif dalam mencari terobosan

pembelajaran, (3) mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran, (4) menambah motivasi peserta didik selama proses belajar mengajar hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan, (5) mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang pengetahuan, (6) melatih peserta didik lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.

Multimedia interaktif dalam pembelajaran muncul dari kebutuhan untuk berbagi informasi dan pengetahuan tentang praktek menggunakan multimedia dalam pengaturan berbagai pendidikan. Multimedia interaktif sebagai subjek/topik menarik teknologi pendidikan. Namun, desain dan pengembangan program multimedia interaktif adalah hal yang kompleks yang melibatkan tim ahli, termasuk penyedia konten, pengembangan multimedia, desain grafis, dan perancang pelajaran/pembelajaran.

Adapun beberapa alasan menurut Munir (2012, 113) yang menjadi penguat pembelajaran harus didukung oleh multimedia interaktif, yaitu:

(1) Pesan yang disampaikan dalam materi lebih terasa nyata karena memang tersaji secara kasat mata, (2) merangsang berbagai indera sehingga terjadi interaksi antara indera, (3) visualisasi dalam bentuk teks, gambar, audio, video maupun animasi akan lebih dapat diingat dan ditangkap oleh peserta didik, (4) proses pembelajaran lebih mobile jika lebih praktis dan terkendali, (5) menghemat waktu, biaya dan energi.

Keunggulan multimedia menurut Daryanto (dalam Mulyani, 2017) menyatakan keunggulan dari multimedia pembelajaran interaktif adalah sebagai berikut; 1) memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak nampak oleh mata, 2) memperkecil benda yang sangat besar, 3) menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, 4) menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, 5) menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, 6) meningkatkan daya tarik atau perhatian siswa.

Menurut Warsita (2008, 155) dibanding dengan media lainnya, program multimedia interaktif mempunyai sejumlah kelebihan antara lain sebagai berikut:

1. ***Fleksibel***, baik dalam pemberian kesempatan untuk memilih isi setiap mata pelajaran yang disajikan. Selain itu fleksibel dalam pemanfaatannya bisa secara individual atau secara kelompok.
2. ***Self-pacing*** yaitu bersifat melayani kecepatan belajar individu, artinya kecepatan waktu pemanfaatannya sangat tergantung kepada kemampuan dan kesiapan masing-masing peserta didik yang menggunakannya.
3. ***Content-rich*** yaitu bersifat kaya isi, artinya program ini menyediakan isi informasi yang cukup banyak.
4. ***Interaktif*** yaitu bersifat komunikasi dua arah, artinya program ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memberikan respon, dan melakukan berbagai aktivitas yang akhirnya juga bisa di respon balik oleh program.
5. ***Individual*** yaitu bersifat melayani kecepatan belajar individu, artinya program multimedia ini sejak awal sudah dirancang dan disediakan untuk memenuhi minat dan kebutuhan belajar individu peserta didik.

Menurut paparan di atas dapat disimpulkan, bahwa dari kelebihan multimedia tersebut yang penting adalah menambah motivasi anak selama proses belajar, dimana setiap anak memiliki karakteristik mudah bosan, sehingga motivasi dalam belajar tidak ada, disini multimedia interaktif melayani kesempatan anak belajar mandiri. Dan lima alasan yang menjadi penguat pembelajaran harus didukung oleh media misalnya: memiliki pesan, dan dapat merangsang panca indra anak sehingga dapat diingat dan ditangkap oleh anak, dan juga menghemat waktu biaya, sehingga pembelajaran lebih praktis. Dan juga keunggulan dari multimedia sehingga meningkatkan daya tarik peserta didik. Dan kelebihan lain dari multimedia

yaitu *fleksibel, self-pacing, content-rich*, interaktif dan individual sehingga memicu kecepatan belajar anak untuk memenuhi minat kebutuhan belajarnya.

#### **d. Komponen Multimedia**

Berkenaan dengan komponen multimedia, menurut Munir (2012, 16-17) memaparkan tentang komponen multimedia antara lain:

(1)Teks, teks adalah suatu kombinasi huruf yang membentuk satu kata atau kalimat yang menjelaskan suatu maksud atau materi pembelajaran yang dapat dipahami oleh orang yang membacanya, (2) grafik, grafik merupakan komponen penting dalam multimedia, grafik berarti juga gambar (*image, picture* atau *drawing*), (3) gambar (*images* atau *visual* diam) gambar merupakan penyampaian informasi dalam bentuk *visual*, (4) *video* (*visual* gerak), *video* pada dasarnya adalah alat atau media yang dapat menuntukkan simulasi benda nyata. video sebagai media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar-gambar bergerak dan dapat memberikan ilusi/fantasi, (5) animasi, animasi adalah suatu tampilan yang menggabungkan antara media teks, grafik dan suara dalam suatu aktivitas pergerakan.

Menurut Rosch (dalam Warsita, 2008, 32) multimedia dipandang sebagai suatu kombinasi antara komputer dan video, Mc. Cormik (dalam Warsita, 2008, 32) juga menyatakan bahwa multimedia merupakan sebuah kombinasi tiga elemen yaitu suara, gambar, dan teks. Selain itu, setiap komponen memiliki perannya masing-masing dalam mewujudkan suatu informasi yang menarik dan berkesan pada anak dalam belajar sambil bermain. Mengakses berbagai macam bentuk media atau jalur di dalam program multimedia sehingga program tersebut lebih berarti dan lebih memberikan kepuasan pada pengguna.

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa, komponen multimedia adalah berupa, teks, grafik, gambar, video dan juga animasi. Yang paling penting dalam komponen tersebut yaitu grafik, dikarenakan grafik berarti juga gambar. Anak lebih cenderung senang belajar menggunakan grafik (*image, picture* atau *drawing*), maka dari itu komponen tersebut memiliki arti penting dalam pembuatan permainan dalam belajar yang menggunakan media.

## **4. Media Pembelajaran**

### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran menurut Latif (2013, 152) media pembelajaran berarti segala sesuatu yang dapat dijadikan bahan (*soft-ware*) dan alat (*hardware*) untuk bermain yang membuat AUD mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan menentukan sikap.

Sedangkan menurut Rusman (2012, 160) “Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran.

Dari paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa media dalam proses pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapai. Berbagai penelitian yang dilakukan terhadap penggunaan media dalam pembelajaran sampai pada kesimpulan, bahwa proses dan hasil belajar siswa menunjukkan yang signifikan antara pembelajaran tanpa media dengan pembelajaran menggunakan media.

Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar termasuk teknologi perangkat keras. Karena hakikatnya media pembelajaran sebagai wahana untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber pesan diteruskan pada penerima. Pesan atau bahan ajar yang disampaikan adalah materi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran atau sejumlah kompetensi yang telah dirumuskan, sehingga dalam prosesnya memerlukan media sebagai sub sistem pembelajaran.

Media pembelajaran adalah teknologi yang merupakan software atau hardware berupa sarana komunikasi dan sarana fisik yang dapat menyampaikan informasi untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam bentuk cetak atau pandang dengar. Sehingga dapat membantu dalam proses pembelajaran dalam mengenal huruf hijaiyah untuk anak usia dini.

## **b. Media Pembelajaran**

Manfaat media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton (dalam Latif et.al 2013, 166) yaitu : (1) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar, (2) pembelajaran dapat lebih menarik, (3) pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar, (4) waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek, (5) kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan, (6) proses pembelajaran dapat berlangsung kapan pun dan di mana pun diperlukan, (7) sikap positif siswa terhadap materi pelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan, (8) peranan guru ke arah yang positif.

Sedangkan menurut Sudjana & Rivai (dalam Sutirman, 2013, 17) menyebutkan bahwa media pembelajaran dalam proses belajar bermanfaat agar : (1) pembelajaran lebih menarik perhatian sehingga menumbuhkan motivasi belajar siswa, (2) materi pembelajaran akan lebih mudah dipahami oleh siswa, (3) metode mengajar menjadi lebih variatif sehingga dapat mengurangi kebosanan belajar, (4) siswa lebih aktif melakukan kegiatan belajar.

Maka dapat disimpulkan bahwasanya manfaat dari media pembelajaran sangat banyak, dan memiliki peran penting dalam pembelajaran terhadap anak usia dini. Dengan manfaat tersebut jalan pembelajaran sangat mudah sehingga dapat menghindari kebosanan, dapat meningkatkan keaktifan anak, dapat memicu motivasi anak dalam belajar dan menimbulkan kemampuan dan minat belajar anak.

## **5. Kemampuan Mengenal dan Membaca Huruf Hijaiyah**

### **a. Hakikat Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah**

Menurut Bond (dalam Abddurrahman, 2003, 200) mengemukakan bahwa membaca merupakan pengenalan simbol-simbol bahasa tulis yang merupakan stimulus yang membantu proses mengingat tentang apa yang dibaca, untuk membangun suatu pengertian melalui pengalaman yang telah dimiliki.

Lebih lanjut, Suyanto (Susanto, 2011, 85) Mengatakan bahwa dahulu guru mengajar anak mengenal huruf dengan cara menunjukkan huruf dan mengucapkan bunyinya. Misalnya, guru menunjukkan huruf “a” sambil berkata “a”; kemudian huruf “b” dibaca “be”. Demikian seterusnya yang dilakukan guru hingga membentuk gandingan huruf yang lebih panjang, seperti babe dan bobo.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah adalah potensi yang dimiliki seseorang untuk syarat anak dapat mengetahui huruf hijaiyah. Dimana mengenalkan huruf hijaiyah pada anak lebih baik dilaksanakan pada usia dini. Apabila anak tidak mengetahui huruf hijaiyah dari sedini mungkin maka anak akan banyak menemui kendala untuk mengenal huruf hijaiyah.

Maka dari itu kemampuan mengenal dan membaca huruf hijaiyah anak masih perlu dilatih dan dibimbing karena aktivitas pembelajaran dalam mengenal dan membaca huruf hijaiyah masih rendah hal ini akan berdampak minat belajar dalam pengenalan huruf hijaiyah anak masih tergolong rendah. Pengenalan huruf hijaiyah pada anak usia dini merupakan bagian penting dari upaya mendekatkan anak pada sumber ajaran agama yang dianutnya. Hal ini tentu saja dengan pengenalan huruf hijaiyah kepada anak disesuaikan dengan tingkat nalar dan kemampuan anak, sehingga memerlukan pendekatan atau metode dalam mengenalannya.

## **b. Hakikat Membaca Huruf Hijaiyah**

### **1) Pengertian Membaca**

Membaca pada hakikatnya menurut Rahim (2007, 2) yaitu :

suatu yang rumit yang melibatkan banyak hal, tidak hanya sekedar melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas visual, berpikir, psikolinguistik, dan metakognitif. Sebagai proses menerjemahkan simbol tulis (huruf) ke dalam kata-kata lisan. Sebagai suatu proses berpikir, membaca mencakup aktivitas pengenalan kata, pemahaman literal, interpretasi, membaca kritis, dan pemahaman kreatif. Adapun tiga istilah yang sering digunakan untuk memberikan komponen dasar dari proses membaca, yaitu *recording*, *decoding* dan *meaning*.

Lain pendapat Guntur (2005, 8) membaca adalah :

suatu metode yang kita pergunakan untuk berkomunikasi dengan diri kita sendiri dan kadang-kadang dengan orang lain, yaitu mengkomunikasikan makna yang terkandung atau tersirat pada lambang-lambang seolah-olah beranggapan bahwa membaca adalah suatu kemampuan untuk melihat lambang-lambang tertulis. Membaca dapat pula dianggap sebagai suatu proses untuk memahami yang tersirat dalam yang tersurat, melihat pikiran yang terkandung di dalam kata-kata yang tertulis. Tingkatan hubungan antara makna yang hendak dikemukakan oleh penulis turut menentukan ketepatan membaca. Makna bacaan tidak terletak pada halaman tertulis tetapi berada pada pikiran pembaca.

Sedangkan membaca menurut Pandawa (2009, 4) merupakan:

keterampilan berbahasa yang berhubungan dengan keterampilan berbahasa yang lain. Membaca merupakan suatu proses aktif bertujuan dan memerlukan strategi. Maka dari itu membaca merupakan dasar untuk menguasai berbagai bidang studi. Jika anak pada usia sekolah permulaan tidak segera memiliki kemampuan membaca, maka ia akan mengalami banyak kesulitan dalam mempelajari berbagai bidang studi.

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa membaca adalah suatu proses atau cara berkomunikasi dengan orang lain. Membaca bisa berupa lisan maupun tulisan, dan juga bisa dari pendapat orang lain. Setiap anak harus memiliki kemampuan membaca, karena keterampilan membaca ini akan membawa anak kepada bidang-bidang tertentu. Misal dalam pengenalan huruf hijaiyah, anak harus dapat membaca terlebih dahulu. Sehingga pengenalan huruf hijaiyah melalui CD multimedia interaktif dapat berjalan dengan baik dan benar. Dan sehingga mencapai tujuan, anak dapat belajar tanpa rasa bosan.

## 2) Tujuan Membaca

Menurut Rivers dan Temperly (dalam Pandawa, 2009, 5) mengajukan tujuh tujuan utama dalam membaca yaitu :

- (1) Memperoleh informasi untuk suatu tujuan,
- (2) Memperoleh petunjuk tentang cara melakukan sesuatu pekerjaan,
- (3) Berakting dalam sebuah drama, bermain *game*,

- (4) Surat menyurat atau untuk memahami surat-surat bisnis,
- (5) Mengetahui kapan dan di mana sesuatu akan terjadi,
- (6) Mengetahui apa yang sedang terjadi atau telah terjadi (seperti laporan, koran, majalah),
- (7) Memperoleh kesenangan atau hiburan.

Lain pendapat dengan Rahim (2005, 11) membaca hendaknya mempunyai tujuan, karena seseorang yang membaca dengan suatu tujuan, cenderung lebih memahami dibandingkan dengan orang yang tidak mempunyai tujuan. Tujuan membaca mencakup :

- (1) Kesenangan, Menyempurnakan membaca nyaring,(2) menggunakan strategi tertentu,(3) memperbaharui pengetahuannya tentang suatu topik,(4) mengaitkan informasi baru dengan informasi yang telah diketahuinya,(5) memperoleh informasi untuk laporan lisan atau tertulis, (6) mengkonfirmasi atau menolak prediksi,(7) menampilkan suatu eksperimen atau mengaplikasikan informasi yang diperoleh dari suatu teks dalam beberapa cara lain dan mempelajari tentang struktur teks.

Dapat disimpulkan tujuan membaca antara lain ialah: mengetahui informasi, kejadian yang terjadi atau telah terjadi secara lisan maupun lisan. Dan ada halnya untuk memperoleh kesenangan atau hiburan dalam bermain game, salah satunya game mengenal huruf hijaiyah. Anak dapat membaca perintah satu persatu dalam sebuah game yang telah jadi dibuat peneliti. Sehingga game tersebut mencapai tujuan dalam pembelajaran untuk anak.

### **c. Huruf Hijaiyah**

#### **1) Pengertian Huruf Hijaiyah**

Huruf hijaiyah menurut Rusdianto (2014, 45) “merupakan abjad atau sistem aksara Arab yang digunakan dalam Al-Qur’an atau tulisan-tulisan Arab lainnya. Huruf hijaiyah merupakan kunci dasar mampu membaca Al-Qur’an. Huruf hijaiyah digunakan sebagai ejaan untuk menulis kata atau kalimat dalam Al-Qur’an. Sedangkan menurut Radja (dalam Riyadh, 2007, 79) huruf hijaiyah merupakan huruf pokok yang digunakan menulis Al-

Qur'an. Huruf hijaiyah terdiri dari 29 huruf yang perlu dihafal. Membacanya harus dimulai dari kanan menuju kiri.

Selanjutnya Menurut Thabari (dalam Siswanti, 2012, 125) menjelaskan bahwa huruf hijaiyah adalah salah satu jenis bahasa yang khas yang ditampilkan dalam Al-Qur'an. Al-Qur'an memang disusun menggunakan huruf hijaiyah dengan makhraj yang berbeda sekaligus mengisyaratkan bahwa Al-Qur'an diturunkan menggunakan bahasa arab.

Rasulullah SAW bersabda:

*“Sebaik-baik kalian adalah orang yang mempelajari Al-Qur'an dan mengajarkannya.”* (HR. Al-Bukhari)

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa huruf hijaiyah merupakan huruf yang dipakai di Timur Tengah atau di Arab dan sekitarnya serta menjadi kunci dasar untuk mampu membaca Al-Quran. Jumlah huruf hijaiyah terdiri 29 huruf. Yang huruf pertama yaitu *alif* dan huruf terakhir huruf *ya'*.

## 2) Jenis-jenis Huruf Hijaiyah

Huruf hijaiyah mempunyai 2 jenis nama menurut Zamani (dalam Fadhillah, 2015, 33), yaitu:

1) *Asmaa-ul huruuf* (nama-nama huruf)

- a) Huruf yang hanya mempunyai satu nama. Jumlahnya ada 16 huruf, yaitu: *jim* (ج), *dal* (د), *dzal* (ذ), *sin* (س), *syin* (ش), *shad* (ص), *dlad* (ض), *'ain* (ع), *ghain* (غ), *qaf* (ق), *kaf* (ك), *la* (ل), *mim* (م), *nun* (ن), *wawu* (و), *alif* (ا).
- b) Huruf yang mempunyai 2 nama. Jumlahnya ada 12 huruf, yaitu *hamzah* (ء), *ba'* (ب), *ta'* (ت), *tsa'* (ث), *ha'* (ح), *kha'* (خ), *ra'* (ر), *tha'* (ط), *zha'* (ظ), *fa'* (ف), *ha'* (ه), dan *ya'* (ي).
- c) Huruf yang mempunyai 4 nama, yaitu huruf *za'* (ز). Nama-namanya adalah: *Zaayun*, *Zaa-un*, *Za*, *Ziyyun*.

2) *Musammaaatul huruuf* (yang dinamai huruf)

Huruf yang sudah diharakati sehingga mempunyai ketentuan-ketentuan cara membacanya. Huruf hijaiyah berjumlah 29 huruf, berikut perinciannya.

**Tabel 1.1 Huruf-Huruf Hijaiyah**

NO	Huruf Hijaiyah	Nama Huru
1.	ا	Alif
2.	ب	Ba'
3.	ت	Ta'
4.	ث	Tsa'
5.	ج	Jim
6.	ح	Ha
7.	خ	Kha
8.	د	Dal
9.	ذ	Dzal
10.	ر	Ra'
11.	ز	Zai
12.	س	Sin
13.	ش	Syin
14.	ص	Sad
15.	ض	Dad
16.	ط	Tha
17.	ظ	Zha
18.	ع	'Ain
19.	غ	Gain
20.	ف	Fa
21.	ق	Qaf
22.	ك	Kaf
23.	ل	Lam
24.	م	Mim
25.	ن	Nun
26.	و	Wau
27.	ه	Ha
28.	ء	Hamzah

29.	ﻯ	Ya
-----	---	----

(Sumber Buku IQRA' cara cepat belajar membaca Al-Quran)

## 6. Motivasi Belajar Anak Usia dini

### a. Pengertian Motivasi Belajar

Menurut Uno (2008, 1) motivasi adalah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertingkah laku. Dorongan ini berada pada diri seseorang yang menggerakkan untuk melakukan sesuatu yang sesuai dengan dorongan dalam dirinya. Oleh karena itu, perbuatan seseorang yang didasarkan atas motivasi tertentu mengandung tema sesuai dengan motivasi yang mendasarinya. Motivasi juga dapat dikatakan sebagai perbedaan antara dapat melaksanakan dan mau melaksanakan. Motivasi lebih dekat pada saat akan melaksanakan tugas untuk mencapai tujuan.

Lain pendapat, motivasi menurut Khodijah (2016, 150) adalah:

sebuah konsep yang digunakan untuk menjelaskan inisiasi, arah dan intensitas perilaku individu. Motivasi merupakan kekuatan yang mendorong seseorang melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan, kekuatan ini dirangsang oleh adanya berbagai macam kebutuhan, seperti (1) keinginan yang hendak dipenuhi, (2) tingkah laku, (3) tujuan, dan (4) umpan balik.

Sedangkan Mc Donald (dalam Hamalik, 2013, 106) merumuskan, bahwa "*Motivasi is an energy change within the person characterized by effective arousal and anticipatory goal reaction*", yang diartikan, bahwa motivasi adalah suatu perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.

Dari paparan di atas dapat disimpulkan, motivasi ialah suatu perilaku atau perubahan dalam diri untuk bertujuan mencapai tujuan. Motivasi juga bisa pemicu manusia dari adanya tidak adanya niat untuk melakukan suatu hal, sehingga menimbulkan rasa ingin melakukan dari dalam diri seseorang. Jadi dibutuhkan motivasi belajar untuk anak usia dini dalam pembelajaran, sehingga anak ingin/termotivasi untuk mengenal huruf hijaiyah berupa *game*. Sehingga tercapainya tujuan anak untuk mengetahui apa-apa saja itu

huruf hijaiyah. Dan apa hukum bacaan huruf tersebut, dan dapat memenuhi kebutuhan anak dalam pengenalan dan belajar Al-Qur'an.

Pada hakikatnya motivasi belajar menurut Uno (2008, 23) adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Motivasi belajar dapat timbul karena faktor yakni berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Maka dari itu betapa pentingnya motivasi dalam belajar, terutama untuk anak usia dini dalam pengenalan huruf hijaiyah melalui CD multimedia interaktif.

#### **b. Jenis-jenis Motivasi Belajar**

Dilihat dari sumbernya, motivasi belajar ada dua jenis menurut Winkel (dalam Khodijah, 2016, 152) yaitu :

1. Motivasi instrinsik, adalah motivasi yang timbul dari dalam diri tanpa rangsang atau bantuan orang lain.
2. Motivasi ekstrinsik, adalah motivasi yang timbul karena rangsangan atau bantuan orang lain.

Menurut Hamalik (2013, 109) dari keseluruhan teori motivasi, dapat diajukan tiga pendekatan untuk menentukan jenis-jenis motivasi, yakni: (1) pendekatan kebutuhan, (2) pendekatan fungsional, (3) pendekatan deskriptif.

Jenis-jenis kebutuhan tersebut dapat menjadi dasar dalam upaya menggerakkan motivasi belajar siswa. Upaya untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan tersebut melalui proses pembelajaran hanya dapat dilakukan oleh guru dalam batas-batas tertentu.

Hal ini juga dapat berpengaruh kepada motivasi dan minat siswa yang masih rendah dalam mengenal huruf hijaiyah, sehingga pemahaman mereka terhadap huruf hijaiyah belum optimal. Motivasi dan minat siswa dapat timbul dari rangsangan intrinsik ataupun dari ekstrinsik. Untuk itu diperlukan peningkatan kompetensi anak, dimana guru dituntut untuk lebih kreatif dan

inovatif dalam mengembangkan bahan ajar yang praktis, sederhana dan mudah digunakan oleh siswa dan guru serta sesuai dengan indikator yang akan dicapai dan mudah dalam belajar.

Maka dapat disimpulkan bahwa motivasi anak timbul adanya rangsangan dari guru. Sehingga dorongan atau keinginan anak dalam mengenal huruf hijaiyah sangat maksimal. Maka untuk tercapainya pengenalan huruf hijaiyah ini sangat maksimal maka dikenalkan CD multimedia interaktif dalam mengenal huruf hijaiyah untuk anak usia 5-6 tahun terutama anak TK Tunas Bangsa Bukittinggi.

### **c. Indikator Motivasi Belajar**

Indikator motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Indikator motivasi belajar menurut Uno (2008, 10) dapat diklasifikasikan sebagai berikut: (1) adanya hasrat dan keinginan berhasil, (2) adanya dorongan dan kebutuhan melakukan kegiatan, (3) adanya harapan dan cita-cita, (4) adanya penghargaan dan penghormatan atas diri, (5) adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang belajar dengan baik, dan (6) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.

Dari paparan di atas dapat disimpulkan motivasi suatu dorongan yang timbul oleh adanya rangsangan dari dalam maupun dari luar sehingga seseorang berkeinginan untuk mengadakan perubahan tingkah laku menjadi baik dari keadaan sebelumnya. Dan menimbulkan suatu harapan dan cita-cita seseorang, sehingga menghasilkan penghargaan dan penghormatan dalam lingkungan belajar yang kondusif. Maka terciptanya kegiatan yang menarik anak dalam proses belajar.

## **7. Macromedia Flash**

### **a. Pengertian Macromedia Flash**

*Macromedia Flash* dapat digunakan untuk mengembangkan multimedia dengan interface untuk input data serta menampilkan output dari

script Active Server Pages (ASP) dan pengolahan database. Action Script dapat berkomunikasi dengan script ASP serta file text, dengan cara mengintegrasikan Flash dengan script ASP (Sutopo, 2003, 1).

Sedangkan menurut Andreas Suciadi (2003, 3) *Macromedia Flash* adalah program untuk membuat animasi dan aplikasi *web* profesional. Bukan hanya itu, *Macromedia Flash* juga banyak digunakan untuk membuat *game*, animasi kartun, dan aplikasi multimedia interaktif seperti demo produk dan tutorial interaktif. *Software* keluaran *Macromedia* ini merupakan program untuk mendesain grafis animasi yang sangat populer dan banyak digunakan desainer grafis. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk memuat animasi logo, *movie*, *game*, pembuatan navigasi pada situs *web*, *banner*, tombol animasi, menu interaktif, interaktif form isian, *screen server*, dan pembuatan situs *web* atau pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya.

Macromedia Flash adalah sebuah program multimedia dan animasi yang keberadaannya ditunjukkan bagi pecinta desain dan animasi untuk berkreasi membuat aplikasi-aplikasi unik, animasi-animasi interaktif pada halaman web, film animasi kartun, persentasi bisnis maupun kegiatan pembelajaran (Sri, 2016, 1). Macromedia flash menurut Khairani (2016, 1) merupakan *software* yang tepat untuk membuat sajian visual yang dapat menginterpretasikan berbagai media, seperti video, animasi, gambar, dan suara. *Software* ini cukup handal dalam pembuatan berbagai macam aplikasi tutorial yang interaktif dan menarik.

Dapat disimpulkan dari paparan di atas, macromedia juga bisa disebut multimedia, *Software*, dan aplikasi berupa input dan output dari ASP atau pengolahan data berbentuk animasi, gambar dan menghasilkan suara. Dengan macromedia flash ini dapat terbentuk suatu produk berbasis pembelajaran pengenalan huruf sehingga pemberian materi lebih menarik tidak monoton. Sehingga siapapun yang menggunakan multimedia dengan fitur-fitur baru yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran.

## b. Kelebihan Macromedia Flash

Menurut Wahyono (2006, 4-5) penggunaan Macromedia Flash menyediakan berbagai kemudahan dalam pembuatan desain perangkat publikasi. Beberapa kelebihan yang dimiliki aplikasi ini adalah dalam hal produktivitas, ketersediaan media pendukung, dan kemampuan improvisasi.

*Macromedia Flash* menurut Andi (2004, 5) yang sering dijumpai pada saat pembuatan animasi:

- 1) *Properties* suatu cabang perintah dari suatu perintah yang lain.
- 2) animasi sebuah gerakan objek maupun teks yang diatur sedemikian rupa sehingga kelihatan menarik.
- 3) *action script* Suatu perintah yang diletakkan dalam suatu *frame* atau objek sehingga *frame* atau objek tersebut akan menjadi interaktif.
- 4) *movie clip* Suatu animasi yang dapat digabungkan dengan animasi atau objek yang lain.
- 5) *frame* suatu bagian dari *layer* yang digunakan untuk mengatur pembuatan animasi.
- 6) *scene* layar yang digunakan untuk menyusun objek-objek baik tulisan maupun gambar.
- 7) *time line* bagian yang digunakan untuk menampung *layer*.
- 8) *masking* suatu perintah yang digunakan untuk menghilangkan sebuah isi dari suatu *layer* dan isi *layer* media tersebut akan tampak ketika *movie* dijalankan.
- 9) *layer* sebuah nama atau tempat yang digunakan untuk menampung suatu gerakan atau objek.

Menurut Sri (2016, 1) keunggulan macromedia flash dibandingkan program animasi lainnya adalah:

- (1) Mudah dipelajari bagi seorang pemula yang masih awam dengan dunia desain,
- (2) pengguna dapat dengan mudah dan bebas dalam berkreasi membuat animasi dengan gerakan bebas sesuai dengan alur adegan yang dikehendaki,
- (3) dapat menghasilkan file yang ukurannya kecil. Karena flash menggunakan animasi yang berbasis vector,
- (4) macromedia flash menghasilkan file bertipe ekstensi *FLA* yang bersifat fleksibel, karena dapat dikonversikan menjadi bertipe *swf*, *html*, *gif*, *png*, *exe*, *mov*.

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa macromedia flash dengan berbagai kelebihannya. Banyak sekali istilah-istilah yang terdapat dalam macromedia flash, dari semua istilah ada terdapat dalam aplikasi macromedia flash, yang memiliki fungsi dan kegunaan masing-masing. Sehingga dapat

mempermudah dalam pengaplikasian media pembelajaran dalam pengenalan huruf hijaiyah. Kelebihan Macromedia Flash adalah menarik minat dan perhatian anak untuk belajar dikarenakan materi lebih mudah dipahami. Mereka dapat melihat animasi berjalan sendiri dengan mengklik tombol play. Jadi, apa yang mereka bayangkan dapat dilihat secara visual.

## 8. Persyaratan Pengembangan Multimedia Interaktif

Pengembangan perangkat pembelajaran harus memperhatikan syarat-syarat pengembangannya yang telah ditentukan. Beberapa syarat yang harus diperhatikan untuk membuat sebuah pengembangan antara lain: validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Ketiga istilah ini mempunyai makna yang berbeda dalam penafsirannya. Untuk lebih jelasnya dapat diuraikan sebagai berikut.

### a. Validitas (*Validity*)

Istilah validitas (*validity*) biasanya dipakai untuk menguji suatu penelitian. Terkait dengan hal tersebut, Menurut Otto (dalam Faisal) menjelaskan bahwa, “*Validity refers to the notion that the best actually measures what it is intended to measure. This means that the best items or tasks are carefully selected to represent key developmental milestones and behaviors*”. Maksudnya, validitas tersebut mengacu pada gagasan yang tepat untuk mengukur sesuatu yang diukur. Ini berarti bahwa berbagai tugas secara hati-hati dipilih untuk mewakili dasar kelayakan media pembelajaran interaktif.

Selain itu Suswina (2011, 49) menyatakan bahwa Validitas yang dilakukan pada penelitian ini menekankan pada validitas isi dan validitas konstruk. Validitas isi disini dinyatakan valid oleh validator karena bahan ajar yang dikembangkan telah sesuai dengan materi yang seharusnya disajikan. Untuk menguji validitas konstruksi (*construct validity*), dapat digunakan pendapat dari ahli (*judgment validity*).

Mengetahui tingkat validitas dari media pembelajaran interaktif yang dikembangkan, pengembangannya dapat dilakukan secara teoritis maupun secara empiris. Secara teoritis, validitas dapat dikaji melalui penilaian para ahli

(validator) untuk menilai kesesuaian setiap butir instrumen dengan konsep yang diukurnya. Sedangkan secara empiris, dilakukan dengan cara memvalidasi hasil media pembelajaran interaktif untuk melihat ketelitian dan ketepatan datanya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa validitas adalah konsep yang mengukur tingkat kesahihan dan kevalidan suatu media yang digunakan dalam penelitian secara tepat.

#### **b. Praktikalitas (*Practicality*)**

Istilah praktikalitas (*practicality*) perlu dipahami secara jelas konsep dan tujuan yang dimaksud. Untuk memahaminya dapat dilihat pengertian yang dikemukakan oleh para ahli. Menurut Akker, (dalam Faisal) “*practically refers to the extent that user (or other expert) consider the intervention as appealing and usable in ‘normal’ conditions*”. Artinya, praktikalitas mengacu pada tingkatan bahwa pengguna (atau pakar-pakar lainnya) mempertimbangkan intervensi dapat digunakan dan disukai dalam kondisi normal.

Berdasarkan pendapat yang telah diungkapkan, dapat dijelaskan bahwa yang dimaksud dengan praktikalitas adalah dasar acuan pada kondisi perangkat pembelajaran pada saat diuji cobakan dapat membuat guru dan peserta didik mudah menggunakannya, sehingga pembelajaran yang dilakukan lebih efektif, menarik, menyenangkan, dan berguna bagi kehidupan peserta didik. Dalam pengembangan ini, yang akan divalidasi adalah lembar angket guru dan media. Pada tahap praktikalitas terdiri dari tiga tahap yakni keterlaksanaan lembar angket guru, respon siswa dan respon guru.

#### **c. Efektivitas (*Effectivity*)**

Istilah efektivitas merupakan istilah yang sudah tidak asing lagi bagi sebagian besar praktisi pendidikan. Namun, agar lebih jelas diberikan gambaran secara umum tentang pengertian efektivitas yang dimaksud. Berkaitan dengan media pembelajaran interaktif, efektivitas media pembelajaran interaktif adalah keterpakaian perangkat pembelajaran yang berkaitan dengan hasil sesuai dengan harapan. Berkaitan dengan efektivitas pengembangan, Akker, dkk (dalam Faisal) menjelaskan bahwa, “*Effectiveness*

*refer to the extent that the experiences and outcomes with the intervention are consistent with the intended aims*". Artinya, keefektifan mengacu pada tingkatan pengalaman dan hasil intervensi konsisten dengan tujuan yang dimaksud.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa efektivitas adalah ketepatan dan kesesuaian penggunaan media pembelajaran interaktif dengan sasaran yang diharapkan sehingga dapat memberikan pengalaman yang berarti bagi setiap pengguna. Pada tahap efektivitas yang dilihat adalah tingkat aktivitas dan hasil belajar anak untuk melihat kepraktisan sebuah media pembelajaran interaktif.

## **B. Penelitian Relevan**

1. Isnaini (2013) mahasiswi dari Universitas Muhammadiyah Surakarta dalam penelitiannya yang berjudul "Upaya meningkatkan kemampuan membaca huruf hijaiyah dengan media *Flash Card* di kelompok A Tk Islam Orbit 1 Surakarta" Penelitian ini relevan dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu terdapat persamaan dengan penelitian lakukan sama terhadap kemampuan mengenal/membaca huruf hijaiyah anak, sedangkan perbedaan yang akan peneliti lakukan adalah peneliti menggunakan CD Multimedia Interaktif.

Berdasarkan penelitian di atas, penelitian yang peneliti lakukan sama-sama dalam mengenal kemampuan membaca huruf hijaiyah anak, namun dalam penelitian ini peneliti tidak menggunakan media yang sama dengan penelitian yang di atas. Selain itu penelitian terdahulu dapat dijadikan masukan selanjutnya untuk meningkatkan kemampuan membaca huruf hijaiyah anak.

2. Aryani (2014) Mahasiswa PG-PAUD IKIP Veteran Surakarta dalam penelitiannya yang berjudul "Peningkatan kemampuan mengenal huruf hijaiyah melalui bermain kartu huruf pada siswa" penelitian ini relevan dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu terdapat persamaan dalam pengenalan huruf hijaiyah terhadap anak, sedangkan perbedaannya yaitu peneliti menggunakan media edukasi dengan CD Multimedia Interaktif.

3. Mulyani (2017) Mahasiswa IAIN Batusangkar jurusan PIAUD dalam skripsi yang berjudul “Pengembangan CD Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Pengenalan Geometri Anak Di Tk Islam Raudahtul Jannah Payakumbuh” penelitian sangat relevan dalam pembuatan skripsi yang peneliti buat, yakni sama menghasilkan sebuah produk CD Multimedia Interaktif. Hanya saja yang variable yang berbeda peneliti hanya fokus pada pengenalan huruf hijaiyah pada anak.

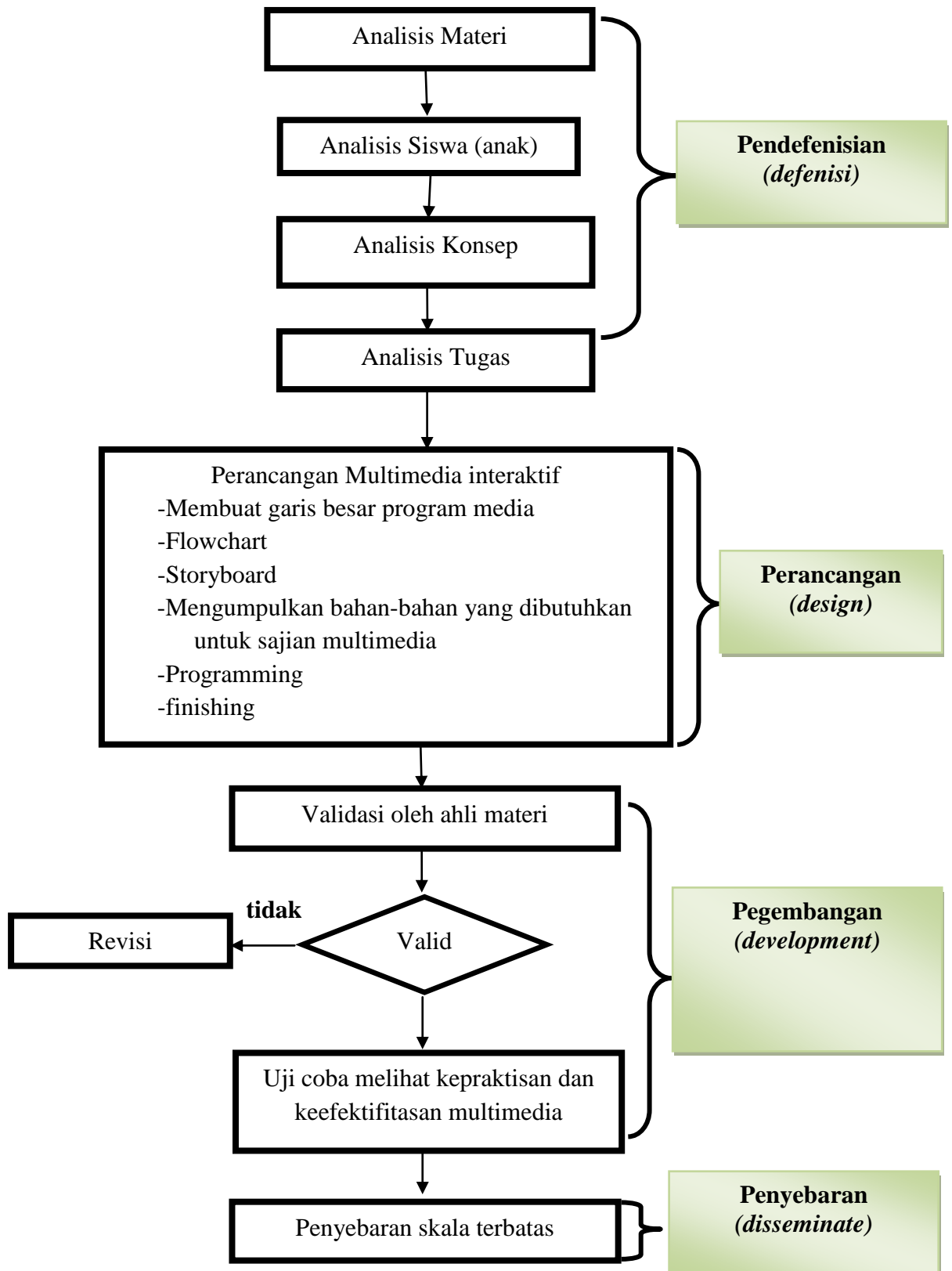
### **C. Kerangka Konseptual**

Kerangka konseptual merupakan suatu hipotesa yang digambarkan dalam bentuk diagram dari rangkaian hubungan antara faktor-faktor tertentu yang diyakini mempengaruhi atau memberi dampak kepada kondisi sasaran. Terkait CD multimedia dalam pengenalan huruf hijaiyah merupakan media yang berisikan gambaran yang memiliki animasi dan suara yang menarik bagi anak. Gambaran tersebut dapat menstimulasi dalam perkembangan anak mengenai pengenalan huruf hijaiyah dan bacaannya, sehingga anak lebih mudah mengenali huruf hijaiyah tanpa rasa bosan. Sebelum terbentuknya CD multimedia interaktif menjadi sebuah permainan yang menarik maka di rancang sebuah konsep dengan tahap-tahap yang sesuai dengan perkembangan anak. Bagan konseptual tersebut dapat dilihat pada halaman selanjutnya (bagan 2.1, halaman 39).

**D.Hipotesis Tindakan**

Ho : Pengembangan CD multimedia interaktif dalam pengenalan huruf hijaiyah tidak efektif dalam meningkatkan motivasi anak dalam pengenalan huruf hijaiyah di TK Tunas Bangsa Bukittinggi.

Ha : Pengembangan CD multimedia interaktif dalam pengenalan huruf hijaiyah efektif dalam meningkatkan motivasi anak dalam pengenalan huruf hijaiyah di TK Tunas Bangsa Bukittinggi.



Gambar 2.1 Bagan Pengembangan Konseptual

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang diteliti yaitu “Pengembangan CD Multimedia Interaktif Dalam Pengenalan Huruf Hijaiyah di TK Tunas Bangsa Bukittinggi”, maka penelitian ini merupakan penelitian berbentuk pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development*, menurut Sugiyono (2012, 297) bahwa “*Research and Development*” adalah metode penelitian dan pengembangan yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

Langkah-langkah dalam proses penelitian ini mengarah kepada siklus yang berdasarkan kajian dan temuan peneliti, kemudian dikembangkan suatu produk, pengembangan produk yang didasarkan pada temuan kajian pendahuluan, diuji dalam situasi nyata dan dilakukan revisi terhadap uji coba sampai pada akhirnya diperoleh suatu produk yang dapat digunakan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran anak dalam mengenal huruf hijaiyah

#### **B. Model Pengembangan**

Menurut Trianto (2009, 189) menyatakan model pengembangan penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan 4-D. Model pengembangan 4-D ini terdiri atas 4 tahap pengembangan yaitu *define*, *design*, *develop* dan *disseminate*.

1. *Tahap define* (pendefinisian), tahap pendefinisian (*define*)/tahap analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui kondisi di lapangan tujuan pada

tahap ini adalah menetapkan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan pembelajaran dengan menganalisis, tujuan dan batasan materi.

2. *Tahap design*, pada tahap ini bertujuan untuk menyiapkan prototype perangkat pembelajaran. Tahap ini dilakukan perancangan draft media pembelajaran.
3. *Tahap develop* (pengembangan), tahap ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan serta kepraktisan media animasi yang telah diuji cobakan kepada siswa.
4. *Tahap disseminate* (pendiseminasian), tahap ini merupakan tahap penggunaan CD multimedia interaktif yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas, misalnya untuk menguji efektivitas penggunaan CD multimedia interaktif dalam pengenalan huruf hijaiyah pada anak TK Tunas Bangsa Bukittinggi.

### **C. Prosedur Pengembangan**

#### 1. *Tahap define* (pendefinisian)

##### a. Analisis Materi

Analisis materi dilihat untuk bertujuan menyesuaikan materi pada pengenalan huruf hijaiyah dengan apa yang telah dicantumkan pada silabus untuk bertujuan memacu motivasi anak dalam pembelajaran.

##### b. Analisis siswa

Analisis siswa merupakan telaah karakteristik siswa yang sesuai dengan rancangan dan pengembangan media pembelajaran berbantuan CD multimedia interaktif. Karakteristik tersebut meliputi ciri-ciri anak dan kemampuan anak. Contoh anak lebih cenderung menyukai adanya permainan, maka disesuaikan dalam pengembangan adanya permainan.

##### c. Analisis Konsep

Analisi konsep ditunjukkan untuk mengidentifikasi, merinci dan menyusun secara sistematis konsep-konsep yang relevan yang akan

diajarkan berdasarkan analisis materi. Analisis ini merupakan dasar dalam menyusun tujuan pembelajaran.

#### d. Analisis tugas

Analisis ini merupakan pengidentifikasian tugas/keterampilan-keterampilan utama yang dilakukan siswa selama pembelajaran. Kemudian menganalisis animasi teks yang digunakan untuk referensi materi yang digunakan dalam pembuatan multimedia interaktif baik secara isi maupun permainan dan penutup ke dalam suatu kerangka keterampilan yang lebih spesifik.

### 2. Tahap *Design* (perancangan)

#### a. Merancang Media Animasi

Pada tahap ini langkah-langkah yang mesti dilakukan menurut Susilana dan Cepi (2007, 31) adalah:

- 1) Identifikasi program berupa judul, sasaran, pokok-pokok materi dan hal-hal lain yang akan dituangkan dalam media animasi
- 2) Membuat *flowchart* yang merupakan alur program dari pembukaan sampai penutup
- 3) Membuat *storyboard* berupa penjelasan dari *flowchart*
- 4) Mengumpulkan bahan-bahan yang diperlukan untuk membuat media animasi
- 5) Melakukan *programming*
- 6) Terakhir *finishing*

### 3. Tahap *development* (pengembangan)

Pada tahap ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan serta kepraktisan media animasi yang telah diuji cobakan kepada anak usia 5-6 tahun dalam mengenalkan huruf hijaiyah.

### 4. Tahap *Disseminate* (penyebaran)

Setelah dilakukan uji coba terbatas, maka tahap selanjutnya adalah tahap *disseminate* (penyebaran) yang bertujuan untuk menyebarluaskan CD multimedia interaktif. Pada penelitian dilakukan diseminasi terbatas, hanya

menyebarkan produk CD multimedia interaktif dalam pengenalan huruf hijaiyah pada anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Bangsa Bukittinggi.

#### **D.Uji Coba Produk**

Uji coba terbatas dengan menggunakan CD Multimedia Interaktif. Selama pembelajaran berlangsung yang dilakukan oleh anak TK Tunas Bangsa Bukittinggi, Pengamat mengamati keterlaksanaan penggunaan multimedia dengan mempergunakan lembar aktifitas belajar anak diakhir pembelajaran dalam mengenal huruf hijaiyah.

#### **E.Subjek Uji Coba**

Uji coba terbatas dengan menggunakan CD Multimedia Interaktif selama pembelajaran berlangsung, pengamat mengamati keterlaksanaan penggunaan multimedia dengan mempergunakan lembar motivasi belajar anak.

#### **F.Jenis Data**

Jenis data yang diambil pada penelitian ini adalah data primer. Data pertama berupa hasil validasi perangkat pembelajaran yang diberikan oleh validator, yaitu hasil validasi CD Multimedia Interaktif. Data kedua diperoleh pada pelaksanaan uji coba. Pada uji coba ini diambil tiga data berupa : (1) motivasi belajar anak (2) angket respons guru setelah perangkat pembelajaran diuji cobakan dan (3) tingkat perkembangan pengenalan huruf hijaiyah pada anak.

#### **G.Instrumen Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah :

##### **1.Lembar validasi**

Kegiatan validasi ini dilakukan dengan mengisi lembar validasi. Pelaksanaan ini juga diiringi oleh wawancara dengan para pakar mengenai perbaikan yang harus dilakukan agar CD Multimedia Interaktif untuk pembelajaran ini dapat dan layak digunakan.

**Tabel 3.1. Aspek Validasi CD Multimedia Interaktif Pengenalan Huruf Hijaiyah**

No.	Aspek	Metode Pengumpulan Data	Instrumen
1	Konstruk	Diskusi dengan pakar materi	Lembar
2	Konten	Diskusi dengan pakar media	Validasi
3	Bahasa		

## 2. Lembar praktikalitas (Angket respon guru)

Praktikalitas adalah tingkat keterlaksanaan *prototype* perangkat pembelajaran oleh peserta didik dan guru. Praktikalitas perangkat pembelajaran diuji dalam proses pembelajaran melalui penggunaan perangkat multimedia pembelajaran oleh guru dan peserta didik. Perangkat yang digunakan merupakan perangkat yang telah di isi oleh guru menggunakan angket respon guru.

**Tabel 3.2 Angket Praktikalitas (Respon Guru)**

No	INDIKATOR
1	Multimedia interaktif memiliki penampilan yang menarik.
2	Multimedia interaktif menyajikan materi tentang pengenalan huruf hijaiyah untuk anak dengan jelas.
3	Multimedia interaktif dapat merangsang motivasi anak, karena tersedia animasi, warna, dan musik yang menambah minat bagi anak dalam belajar.
4	Multimedia interaktif dapat membantu anak dalam mengenal huruf hijaiyah.
5	Multimedia interaktif dapat merangsang anak untuk belajar mandiri.
6	Bahasa yang dalam multimedia interaktif mudah dipahami.
7	Multimedia interaktif mudah dijalankan dan dioperasikan.
8	Upaya pengenalan huruf hijaiyah anak lebih mudah melalui multimedia interaktif.
9	Informasi yang ada dalam multimedia interaktif jelas oleh anak.
10	Multimedia interaktif merespon anak, melibatkan alat indra dalam proses mengoperasikannya.
11	Untuk lebih mengenal huruf hijaiyah, multimedia interaktif dapat digunakan anak berulang kali.
12	Anak dapat belajar menggunakan multimedia interaktif sesuai dengan tingkatan pemahaman setiap anak.

**Tabel 3.3 Daftar Nama Guru yang Menguji Praktikalitas CD Multimedia Interaktif**

No	NAMA	KETERANGAN
1.	Maisyarah, S.Pd	Guru Kelas B1 TK Tunas Bangsa Bukittinggi
2.	Yenni Herawati, S.Pd	Guru Kelas B2 TK Tunas Bangsa Bukittinggi

### 3. Lembar Efektivitas (Observasi)

Pada tahap efektivitas dilakukan evaluasi untuk mengetahui apakah CD multimedia interaktif dapat digunakan untuk mencapai tujuan yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dalam penelitian ini observasi bertujuan untuk mengetahui efektivitas pelaksanaan CD multimedia interaktif untuk meningkatkan pemahaman interaktif untuk anak dilakukan oleh guru TK Tunas Bangsa dan peneliti sendiri. Alat pengumpul data yang digunakan untuk mengobservasi adalah lembar observasi dan indikator penilaian.

Teknik pengumpulan data dan instrument yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada table berikut:

**Tabel 3.4 Teknik Pengumpulan Data**

No	Aspek Yang Diteliti	Teknik Pengumpulan Data	Instrument
1	Validitas	Lembar validasi dengan 2 pakar, yaitu pakar materi dan pakar media	Lembar validasi
2	Praktikalitas	Angket respon guru	Angket praktikalitas
3	Efektifitas	Lembar observasi tentang motivasi belajar anak	Lembar observasi

**Tabel 3.5 Indikator Motivasi Belajar Anak**

Tahap kemampuan	Indikator
Motivasi	Adanya hasrat dan keinginan berhasil,
	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar,
	Adanya penghargaan dalam belajar,
	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
	Adanya lingkungan belajar yang kondusif

(Modifikasi Uno)

## H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan untuk mengetahui hasil penelitian adalah:

### 1. Lembar Validasi

Hasil validasi dari validator terhadap seluruh aspek yang dinilai disajikan dalam bentuk tabel.

**Tabel 3.6 Skala Penilaian Lembar Validasi**

Huruf	Skala Nilai	Keterangan
A	4	Sangat Baik
B	3	Baik
C	2	Cukup
D	1	Kurang

(Nana Sudjana, 2009, 77)

Selanjutnya, masing-masing lembar validasi dicari persentase dengan teknik yang menggunakan rumus menurut Purwanto (2008, 102) :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan : NP = Nilai Persen yang dicari / harapan

R = Skor mentah yang diperoleh

SM = Skor maximum ideal

100 = Bilangan tetap

Hasil yang diperoleh diinterpretasikan dengan menggunakan kriteria berikut:

**Tabel 3.7 Kategori Validitas Lembar Validasi**

Range Persentase (%)	Kriteria
81-100	Sangat Valid
61-80	Valid
41-60	Cukup Valid
21-40	Kurang Valid
0-20	Tidak Valid

(Arikunto, 2009, 44)

a. Analisis Respon guru

Data hasil pengamatan keterlaksanaan angket respon peserta didik dianalisis menggunakan skala nilai menurut Sudjana (2009, 77-78) dengan ketentuan seperti tabel berikut:

**Tabel 3.8 Skala Penilaian Lembar Praktikalitas**

Huruf	Skala Nilai	Keterangan
A	4	Sangat Baik
B	3	Baik
C	2	Cukup
D	1	Kurang

(Nana Sudjana, 2009, 77)

Angket diberikan kepada guru setelah mencoba media pembelajaran menggunakan CD multimedia interaktif yang dikemukakan oleh yang menggunakan rumus:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan : NP = Nilai Persen yang dicari / harapan

R = Skor mentah yang diperoleh

SM = Skor maximum ideal

100 = Bilangan tetap

Hasil yang diperoleh diinterpretasikan dengan menggunakan kriteria berikut:

**Tabel 3.9 Kategori Lembar Praktikalitas**

Range Persentase (%)	Kriteria
81-100	Sangat Praktis
61-80	Praktis
41-60	Cukup Praktis
21-40	Kurang Praktis
0-20	Tidak Praktis

(Arikunto, 2009, 44)

## 2. Lembar Efektivitas (Observasi) CD Multimedia Interaktif

### a. Analisis motivasi belajar anak

Skala penilaian motivasi anak menurut Sudjana (2009, 77), skala penilaian mengukur minat (motivasi) anak pada suatu kategori yang bermakna nilai. Titik tersebut mengkategorikan nilai rentang tertinggi sampai yang rendah.

**Tabel 3.10 Skala Penilaian**

Huruf	Skala Nilai	Keterangan
A	4	Sangat Baik
B	3	Baik
C	2	Cukup
D	1	Kurang

(Nana Sudjana, 2009, 77)

Data hasil pengisian lembaran motivasi belajar anak di analisis dengan menghitung persentase

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan : NP = Nilai Pesen yang dicari / harapan

R = Skor mentah yang diperoleh

SM = Skor maximum ideal

100 = Bilangan tetap

Kriteria penilaian motivasi diadopsi dan dimodifikasi dari (Arikunto, 2009, 44) tabel :

**Tabel 3.11 Penilaian Motivasi terhadap CD Multimedia Pengenalan Huruf Hijaiyah**

%	Kriteria Motivasi
81-100	Sangat Tinggi
61-80	Tinggi
41-60	Sedang
21-40	Rendah
0-20	Sangat Rendah

(Arikunto, 2009, 44)

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Penyajian Data Uji Coba**

Penelitian dan pengembangan bahan ajar berupa multimedia interaktif dalam mengenal huruf hijaiyah ini dilaksanakan sejak 24 Februari sampai 24 April 2018. Penelitian ini berorientasi pada pengembangan produk multimedia pembelajaran interaktif. Proses pengembangannya dideskripsikan seteliti mungkin dan produk akhir akan dievaluasi oleh pakar ahli. Proses pengembangan ini juga disebut berbasis *discovery learning* yakni meliputi empat tahap, yaitu tahap perencanaan, tahap penyusunan atau mendesign tampilan, review dan terakhir uji coba. Proses validasi dilakukan dua orang tenaga ahli kependidikan (dosen) dan dua orang praktisi pendidikan (guru TK).

Adapun proses awal penelitian dari awal ialah kegiatan seperti biasa yaitu berdoa, absen hadir anak, lalu anak mereview apa yang telah dipelajari hari sebelumnya. Sesuai dengan tema tanah airku anak diperkenalkan sedikit tentang tema. Lalu ada sesi dimana anak membaca iqra', saat perintah membaca iqra' jelas dari wajah anak sangat bosan belajar iqra. Lalu peneliti berinisiatif untuk belajar membaca iqra menggunakan media bernyanyi. Setelah itu ada anak yang antusias untuk mempelajarinya, tetapi tidak sampai akhir anak akan fokus pada satu media nyanyi tersebut. Lalu peneliti memberi aba-aba, dimana anak akan di perkenalkan tentang CD multimedia interaktif mengenai huruf hijaiyah. Anak sangat senang, peneliti dan observer menunjukkan/memperlihatkan media dengan menggunakan tiga *notebook* yang peneliti bawa. Anak-anak sangat termotivasi karena adanya media baru.

Maka peneliti memberikan intruksi kepada ada, jika ingin bermain sambil belajar maka harus mengikuti perintah guru. Di saat peneliti menjelaskan cara penggunaan CD multimedia interaktif dalam pengenalan huruf hijaiyah ini anak sangat fokus pada guru dan media, itu bisa disebut adanya motivasi atau dorongan/keinginan anak lebih mengetahui huruf hijaiyah menggunakan CD

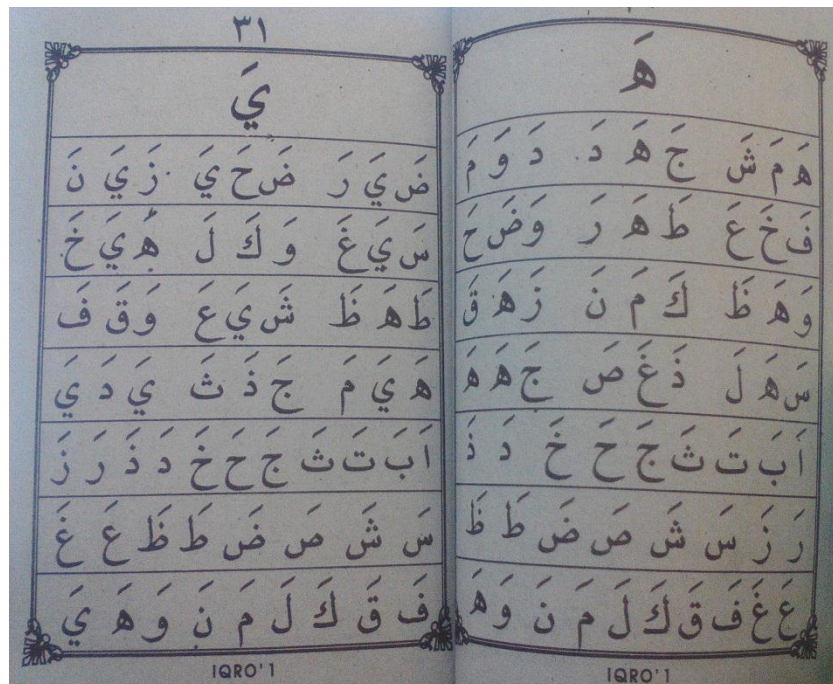
multimedia interaktif tersebut. Dalam pengenalan anak patuh kepada guru, dan setelah pengenalan lanjut anak-anak mengaplikasikan CD multimedia tersebut. Dari cara mengaplikasikan CD multimedia interaktif tampak adanya dorongan/keinginan atau motivasi anak dalam mengenal huruf hijaiyah. Tidak akan berhasil penelitian ini tanpa tahap-tahap yang telah peneliti lakukan seperti berikut:

### **1. Tahap *Define* (Pendefenisian)**

CD Multimedia interaktif untuk meningkatkan motivasi anak dalam mengenal huruf hijaiyah dirancang berdasarkan tahap pendefenisian dengan melakukan analisis kebutuhan. Tahap *define* (pendefenisian) merupakan langkah paling awal yang dilakukan dalam penelitian ini. Adapun hasil analisis tersebut dapat di uraikan sebagai berikut:

#### **a. Analisis Materi**

Dalam menganalisis materi dalam pembelajaran huruf hijaiyah dapat dilihat dari silabus yang telah ditentukan sekolah. Setiap anak harus mengetahui huruf hijaiyah dan bacaannya. Maka CD multimedia interaktif ini dirancang untuk bertujuan memacu motivasi anak dalam pengenalan huruf hijaiyah. Dilihat dalam penelitian CD multimedia ini dapat memicu mitovasi anak dalam pengenalan huruf hijaiyah. Contohnya saja anak berpacu-pacu dalam mengikuti pembelajaran mengenal huruf hijaiyah menggunakan CD multimedia interaktif. Dari awal sebelumnya kurang motivasinya anak dalam pembelajaran mengenal huruf hijaiyah.



**Gambar 4.1 Buku Iqra'**

Pengembangan CD multimedia interaktif menjadi salah satu alternatif bagi guru dan anak, karena dengan dirancangnya CD multimedia semenarik mungkin dapat memicu motivasi anak dalam belajar. Anak juga suka dengan hal baru seperti gambar-gambar, video, suara dan animasi yang menarik baginya.

**b. Analisis Siswa (Anak)**

Analisis siswa dilakukan untuk mengetahui kualitas perseorangan sehingga dapat dijadikan sebagai petunjuk dalam pengembangan suatu strategi pengelolaan belajar. Berdasarkan dari analisis anak, dapat dikatakan karakteristik anak yang cenderung mudah bosan.



**Gambar 4.2 Anak Membaca Iqra'**

Anak lebih suka sesuatu hal yang baru dan menarik menurut mereka, baik itu dalam segi permainan. Namun saat dilihat saat penelitian anak menggunakan buku iqra' yang telah menjadi ketentuan buku pedoman dalam pengenalan huruf hijaiyah, tapi dengan itu tidak dapat memicu motivasi anak dalam belajar.

Analisis siswa (anak) dijadikan sebagai gambaran untuk mengembangkan CD multimedia interaktif. Karakteristik anak di TK Tunas Bangsa Bukittinggi, ditemukan bahwa anak lebih termotivasi dan aktif dalam belajar apabila ada media menarik yang digunakan. Peserta didik cenderung aktif apabila ada media pembelajaran.



**Gambar 4.3 Anak Belajar Menggunakan Media**

#### c. Analisis Konsep

Analisis konsep merupakan untuk menentukan konsep-konsep utama dari materi pengenalan huruf hijaiyah. Adapun konsep penting yang harus di pahami anak dalam mengenal huruf hijaiyah materi tersebut adalah :

- 1) Mengetahui huruf hijaiyah
- 2) Mengetahui huruf hijaiyah bacaan Fathah
- 3) Mengetahui huruf hijaiyah bacaan Kasrah
- 4) Mengetahui huruf hijaiyah bacaan Dhommah

Analisis konsep dilakukan dengan mengidentifikasi konsep-konsep utama dari materi pengenalan huruf hijaiyah.

#### d. Analisis Tugas

Langkah analisis tugas digunakan untuk menganalisis CD multimedia interaktif dalam pengenalan huruf hijaiyah yang harus diketahui oleh anak agar dalam pengenalan huruf hijaiyah menggunakan CD Multimedia ini dapat memicu motivasi anak dalam belajar. Tugas-tugas yang diberikan berupa game yaitu game mengelompokkan huruf dan game tebak huruf hijaiyah dimana game ini untuk mengukur sejauh mana pemahaman anak terhadap pengenalan huruf hijaiyah dan seberapa besar pemicu motivasi anak dalam belajar mengenal huruf hijaiyah.

## 2. Tahap Design (Perancangan)

Tahap selanjutnya adalah tahap design (perancangan). Pada tahap ini, dirancang perangkat pembelajaran yang menghasilkan berupa prototipe CD multimedia interaktif dalam pengenalan huruf hijaiyah pada anak usia dini. Prototipe CD multimedia interaktif ini berisi tentang materi pengenalan huruf hijaiyah.

Menurut Susilanan dan Cipi Riyana (2009, 131), pengembangan CD multimedia interaktif dapat ditempuh dengan adanya langkah-langkah sebagai berikut: a) Pembuatan garis besar program media, b) pembuatan *flowchart*, c) pembuatan *storyboard*, d) pengumpulan bahan-bahan yang dibutuhkan, e) pemograman, dan yang terakhir f) *finising*.

### 1) Membuat garis besar program media.

Kegiatan ini berisi identifikasi program media simulasi yang dibuat. Melalui identifikasi ini maka dapat di tentukan beberapa hal dalam tabel di bawah.

**Tabel 4.1 Garis Besar Program CD Multimedia Interaktif**

NO	Aspek	Uraian
1	Satuan Pendidikan	Taman Kanak-Kanak
2	Kelas	B
3	Topik	Pengenalan Huruf Hijaiyah
4	Media	Animasi
5	Validator	1. Dr. Devy Aisyah M. Ag 2. Lidya Rahmi, M. Pd. T
6	Praktisi	1. Maisyarah S. Pd 2. Yenni Herawati, S. Pd

### 2) Pembuatan *flowchart*.

*Flowchart* adalah alur program yang dibuat dimulai dari membuka (start). Cover, menu, isi, latihan, profil, sampai keluar program (exit/quit).

*Flowchart* ini digunakan sebagai panduan untuk merancang *storyboard*. (dapat dilihat pada lampiran 1)

### 3) Membuat *storyboard*.

Langkah selanjutnya ialah membuat *storyboard*. *Storyboard* merupakan rangkaian gambar manual yang dibuat keseluruhan sehingga menggambarkan suatu cerita. *Storyboard* menggambarkan tampilan dari setiap scene. *Storyboard* dapat dilihat pada lampiran 2.

### 4) Pengumpulan bahan-bahan yang dibutuhkan.

Bahan yang digunakan untuk mengembangkan CD multimedia pembelajaran interaktif dalam pengenalan huruf hijaiyah pada anak adalah buku panduan huruf hijaiyah atau sering disebut iqra', gambar, rekaman suara, dan musik. Iqra' digunakan sebagai acuan atau buku pemandu peneliti untuk mempermudah peneliti pembuatan CD multimedia interaktif dalam pengenalan huruf hijaiyah pada anak.

Adapun gambar yang digunakan sebagai CD multimedia interaktif untuk pengenalan huruf hijaiyah pada anak, kemudian rekaman suara diperoleh dari peneliti sendiri, serta musik-musik yang mendukung peneliti cari dan ambil dari sebuah situs atau link lalu peneliti download.

### 5) Pemograman.

Analisis pemograman CD multimedia interaktif dalam pengenalan huruf hijaiyah pada anak menggunakan *macromedia flash* dikategorikan kepada dua bentuk yaitu analisis spesifikasi teknis dan analisis spesifikasi kerja program.

#### (a) Spesifikasi teknis

Secara teknis CD multimedia interaktif dalam pengenalan huruf hijaiyah pada anak dirancang dengan menggunakan *Macromedia Flash 8*. Program pendukungnya yaitu *Any Video Converter* adalah untuk mengconvert audio (suara). Perangkat keras yang dibutuhkan untuk mengaplikasikan CD multimedia interaktif dalam pengenalan huruf hijaiyah pada anak ini adalah *notebook* atau perangkat computer, dan *mouse* untuk

mempermudah anak dalam bermain, serta *speaker* untuk membantu kelancaran audio yang didengar.

(b) Perancangan Multimedia Huruf Hijaiyah

Perangkat multimedia interaktif diperlukan untuk memudahkan guru dalam menyajikan materi ajar dan memudahkan peserta didik untuk menyerap informasi dalam proses pembelajaran. Perangkat multimedia interaktif yang dikembangkan mengacu pada indikator-indikator yang telah dirumuskan sebelumnya. Penyajian perangkat multimedia interaktif dalam bentuk CD interaktif, diproses dengan menggunakan Aplikasi *Macromedia Flash 8* yang dilengkapi dengan gambar-gambar, video, teks dan suara-suara yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi.

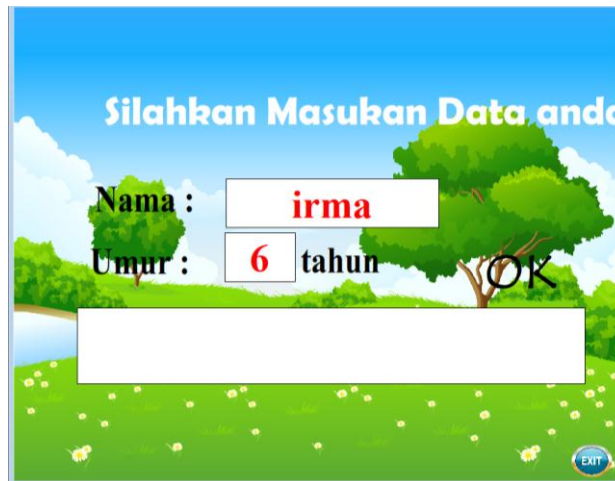
Perangkat multimedia interaktif disusun dengan menjabarkan materi disertai dengan gambar-gambar dan video-video pendukung untuk memperjelas konsep. Seluruh tampilan perangkat multimedia interaktif disajikan dengan warna-warna menarik yang didominasi oleh warna hijau pink dan biru yang dapat menarik perhatian peserta didik melihat tampilan perangkat. Dalam pembuatan perangkat multimedia interaktif dimulai dengan merancang cover, menu tampilan, dan kemudian baru merancang materi dan yang terakhir merancang latihan dan penutup.

(1) *Cover* dan halaman pembuka

*Cover* memuat identitas/judul. Warna *background* utama yang digunakan pada multimedia adalah warna hijau. Berikut ini merupakan desain *cover* dan pembuka multimedia interaktif.



Gambar 4.4 Tampilan Cover Multimedia Interaktif.



Gambar 4.5 Tampilan Menu Pembuka.

## (2) Menu Tampilan

Menu tampilan *adalah* bentuk tampilan secara keseluruhan yang dilengkapi dengan pilihan menu-menu utama seperti materi, latihan dan profil. Adapun bentuk tampilan menu adalah sebagai berikut:



**Gambar 4.6 Tampilan Menu Utama**

(3) Menu *Materi*

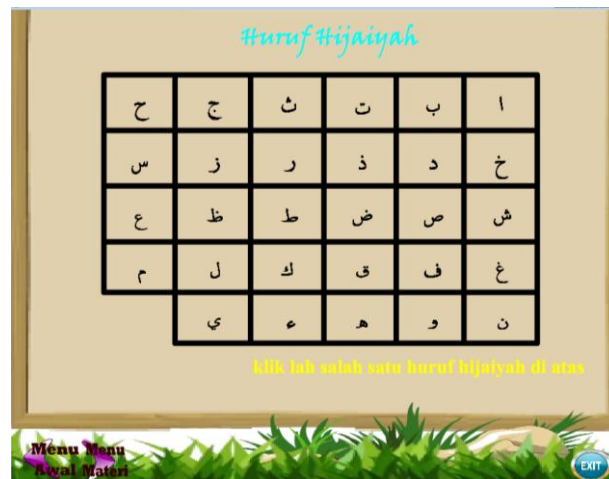
Pada menu materi akan ditampilkan huruf hijaiyah, fathah, kasrah, dhommah. Pada tampilan menu akan dijabarkan semua materi yang berhubungan dengan tema, sub tema. Contoh tampilan kurikulum seperti gambar dibawah ini:



**Gambar 4.7 Tampilan Menu Materi**

## (a)Tampilan Huruf Hijaiyah

Tampilan Huruf hijaiyah menunjukkan keseluruhan tampilan huruf dari alif (ا) sampai ya (ي). Jumlah seluruh huruf hijaiyah ialah 29 Huruf. Dapat dilihat pada gambar dibawah.



**Gambar 4.8 Tampilan Materi Huruf Hijaiyah**

## (b)Tampilan Huruf Fathah

Pada tampilan ini menunjukkan Fathah yakni tanda baca huruf hijaiyah. Fathah adalah hukum bacaan bergaris di atas dan huruf hijaiyah yang bergaris di atas maka di baca “A”. Begitu juga untuk seluruh huruf hijaiyah.



**Gambar 4.9 Tampilan Materi Fathah**

## (c)Tampilan Huruf Kasrah

Pada tampilan ini menunjukkan kasrah yakni tanda baca huruf hijaiyah. Kasrah adalah hukum bacaan bergaris di bawah dan huruf hijaiyah yang bergaris di bawah maka di baca “I”. Begitu juga untuk seluruh huruf hijaiyah.



**Gambar 4.10 Tampilan Materi Kasrah**

## (d)Tampilan Huruf Dhommah

Pada tampilan ini menunjukkan Dhommah yakni tanda baca huruf hijaiyah. Dhommah adalah hukum bacaan bergaris di depan dan huruf hijaiyah yang bergaris di depan maka di baca “U”. Begitu juga untuk seluruh huruf hijaiyah.



**Gambar 4.11 Tampilan Materi Dhommah**

(4) *Latihan Multimedia Interaktif*

Adapun permainan yang di rancang oleh peneliti untuk mengetahui nilai anak, untuk dapat mengetahui pencapaian tingkat motivasi anak dalam mengenal huruf hijaiyah. Pertanyaan mengenai huruf-huruf hijaiyah yang telah dipelajari anak sebelumnya di CD multimedia mengenal huruf hijaiyah. Menu permainan ada dua, tebak huruf hijaiyah dan mencocokkan huruf hijaiyah dengan kelompoknya yang telah di sesuaikan.



**Gambar 4.12 Tampilan Menu Latihan**

a. *Latihan 1 (Tebak Huruf Hijaiyah)*

Dalam latihan ini anak melakukan tebak huruf, dengan perintah yang ada di layar. Dan memilih jawaban yang benar pada latihan tersebut.



**Gambar 4.13 Tampilan Latihan 1**

b.Latihan 1 (Tebak Huruf Hijaiyah)

Dalam latihan ini anak mengelompokkan huruf hijaiyah dengan bacaan fathah, kasrah dan dhommah dengan perintah yang ada di layar.



Gambar 4.14 Tampilan Latihan 2

(5) Profil / identitas peneliti

Perlunya identitas peneliti, sehingga saat penyebaran produk maka pengguna mengetahui tentang data atau profil si peneliti.



Gambar 4.15 Tampilan Profil

## (6) Penutup



**Gambar 4.16 Tampilan Penutup**

## (a)Finishing

Tahap terakhir yaitu *finishing*, dimana tahap ini adalah proses akhir dalam pembuatan CD multimedia interaktif. Jika tahap ini selesai maka CD multimedia dapat digunakan dan diaplikasikan oleh peneliti terhadap anak yang ia teliti.

### 3.Tahap Development (Pengembangan)

Tahap development (pengembangan) ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari CD multimedia interaktif dalam pengenalan huruf hijaiyah anak yang telah diuji cobakan. Berikut diuraikan hasil validasi, praktikalitas, dan efektivitas CD multimedia interaktif dalam pengenalan huruf hijaiyah anak. Diantaranya adalah :

#### 1)Hasil validasi Produk CD Multimedia Interaktif

Media pembelajaran yang sudah dirancang, dilanjutkan dengan kegiatan validasi oleh ahli dan praktisi pendidikan sesuai dengan bidang kajiannya yang terdiri dari 2 orang validator ahli dan 2 orang validator praktisi. Kategori penilaian hasil validasi berdasarkan kriteria yang terdapat pada BAB III.

Berdasarkan hasil diskusi dan saran-saran dari validator, perangkat pembelajaran kemudian direvisi. Revisi yang dilakukan sebanyak dua kali

terutama yang berkaitan dengan kontruk, konten dan bahasa perangkat pembelajaran yang dikembangkan. Hasil revisi ini digunakan untuk perbaikan perangkat pembelajaran yang telah dibuat dengan memasukkan segala saran yang diberikan oleh validator atau memberikan pertimbangan dari hasil diskusi yang sudah dilaksanakan perlu atau tidaknya untuk direvisi. Dari hasil revisi terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki dan dipertimbangkan sehingga menghasilkan media pembelajaran dan bahan ajar berupa multimedia yang valid.

Berikut ini disajikan nama-nama validator yang memvalidasi perangkat pembelajaran yang dikembangkan. Berikut ini disajikan nama-nama validator yang memvalidasi perangkat pembelajaran yang dikembangkan.

**Tabel 4.2 Daftar Nama Validator / Dosen IAIN Batusangkar yang Memvalidasi CD Multimedia Interaktif**

No	NAMA	KETERANGAN
1.	Dr. Devy Aisyah M.Ag	Validator 1/ Dosen IAIN Batusangkar
2.	Lidya Rahmi, M.Pd.T	Validator 2/ Dosen IAIN Batusangkar

**Tabel 4.3 Hasil Penilaian Lembar Validasi Oleh Validator**

No	Aspek	INDIKATOR	V 1	V 2	Rata-rata	%	Ket.
1	Konstruk	a. Pengenalan huruf yang dimuat dalam media sesuai dengan standar tahapan perkembangan	3	4	3.5	87.5	Sangat Valid
		b. Media yang dimuat dalam telah sesuai dengan tujuan pembelajaran untuk anak usia dini	2	4	3	75	valid
		c. Media yang dikembangkan	3	4	3.5	87.5	Sangat Valid

			memiliki tata urutan pembelajaran yang sistematis					
		d.	Media yang dikembangkan mudah dimainkan oleh anak usia dini.	4	4	4	100	Sangat Valid
		e.	Media yang dikembangkan dapat menciptakan interaksi banyak arah, yaitu antara guru sebagai pengguna dan siswa sebagai pembelajar.	4	4	4	100	Sangat Valid
		f.	Media yang dikembangkan memiliki daya saing terhadap media yang lainnya.	3	3	3	75	valid
		g.	Media yang dikembangkan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini	4	3	3.5	87.5	Sangat Valid
		h.	Media yang dikembangkan sesuai dengan kemampuan si pengguna dalam mengoperasikan program	3	3	3	75	valid
		i.	Media yang dikembangkan mampu mendemonstrasikan atau memperagakan konsep yang ada pada materi pembelajaran	4	3	3.5	87.5	Sangat Valid

		j.	Media yang dikembangkan mampu dikenal dan dibiasakan oleh pengguna dan pembelajar.	3	3	3	75	valid
		k.	Media yang dikembangkan mampu menjelaskan atau memperjelas pesan pembelajaran yang lebih konkrit	4	3	3.5	87.5	Sangat Valid
		l.	Media yang dikembangkan mampu membuat si pengguna aktif mengikuti pembelajaran yang ada pada media tersebut	4	4	4	100	Sangat Valid
		m.	Penyajian media mendukung siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran	4	4	4	100	Sangat Valid
<b>Jumlah</b>							<b>87,5</b>	<b>Sangat Valid</b>
2	<b>Konten</b>	a.	Media yang dikembangkan sesuai dengan teori	3	4	3.5	87.5	Sangat Valid
		b.	Media yang dikembangkan memiliki animasi yang menarik	3	3	3	75	valid
		c.	Media menggunakan gambar yang jelas	4	4	4	100	Sangat Valid
		d.	Media menggunakan warna perpaduan yang kontras	3	3	3	75	valid

		e.	Media yang dikembangkan memiliki tampilan yang menarik	3	3	3	75	valid
<b>Jumlah</b>							<b>82,5</b>	<b>Sangat Valid</b>
3	<b>Bahasa</b>	a.	Media yang dikembangkan menggunakan kalimat yang sederhana, jelas dan mudah dimengerti	3	4	3.5	87.5	Sangat Valid
		b.	Media yang dikembangkan memiliki suara dan gambar yang jelas	3	3	3	75	valid
<b>Jumlah</b>							<b>81,25</b>	<b>Sangat Valid</b>

**Tabel 4.4 Katetegori Validitas CD Multimedia Pembelajaran Interaktif**

<b>INTERVAL</b>	<b>KATEGORI</b>
81-100 %	Sangat Valid
61-80%	Valid
41-60%	Cukup Valid
21-40%	Kurang Valid
0-20%	Tidak Valid

Dari hasil validasi CD multimedia interaktif dalam pengenalan huruf hijaiyah yang dinilai validator, seperti tabel 3.11 dapat di ketahui rata-rata hasil validasi secara umum adalah 83,75% yang berarti kategori Sangat Valid. Maka dapat disimpulkan bahwasanya hasil CD multimedia interaktif dalam pengenalan huruf hijaiyah yang telah dinilai oleh validator menunjukkan materi yang dikembangkan sangat valid. Berarti CD multimedia interaktif dalam pengenalan huruf hijaiyah sudah dapat di gunakan dalam proses belajar.

## 2) Analisis Pratikalitas

Pratikalitas dilakukan dengan tujuan mengetahui tingkat kepraktisan CD multimedia pembelajaran interaktif. Pada peneliti ini, pratikalitas yang dilakukan hanya dari segi keterbacaan saja. CD multimedia interaktif yang telah di uji cobakan kepada anak. Setelah di uji cobakan guru mengisi angket respon untuk menilai tingkat kepraktisan CD multimedia interaktif dalam pengenalan huruf hijaiyah.

Uji lapangan dilakukan untuk menguji hasil revisi dari perangkat interaktif setelah dilakukan uji kelompok kecil. Uji ini masih untuk melihat kepraktisan dari perangkat baik bagi siswa maupun guru. Uji lapangan dilaksanakan tanggal 6, 12 dan 20 Maret 2018.

**Tabel 4.5 Hasil Penilaian Lembar Angket Praktikalitas oleh Guru TK**

No	INDIKATOR	P 1	P 2	Rata-rata	%	Keterangan
1	Multimedia Interaktif memiliki penampilan yang menarik	4	3	3.5	87.5	Sangat Praktis
2	Multimedia Interaktif menyajikan materi tentang pengenalan huruf untuk anak dengan jelas	4	4	4	100	Sangat Praktis
3	Multimedia Interaktif dapat merangsang daya pikir anak, karena tersedia animasi, warna, dan musik yang menambah minat bagi anak dalam belajar	4	3	3.5	87.5	Sangat Praktis
4	Multimedia Interaktif dapat membantu anak dalam mengenal huruf	4	3	3.5	87.5	Sangat Praktis
5	Multimedia Interaktif dapat merangsang anak untuk belajar mandiri	3	3	3	75	Praktis
6	Bahasa yang dalam multimedia interaktif mudah dipahami	4	4	4	100	Sangat Praktis
7	multimedia interaktif mudah dijalankan dan dioperasikan	3	3	3	75	Praktis
8	Upaya pengenalan huruf anak lebih mudah melalui multimedia interaktif	4	4	4	100	Sangat Praktis

9	Informasi yang ada dalam multimedia interaktif jelas oleh anak	4	3	3.5	87.5	Sangat Praktis
10	Multimedia Interaktif merespon anak, melibatkan alat indra dalam proses mengoperasikannya	3	3	3	75	Praktis
11	Untuk lebih mengenal huruf, multimedia interaktif dapat digunakan anak berulang kali	4	4	4	100	Sangat Praktis
12	Anak dapat belajar menggunakan multimedia interaktif sesuai dengan tingkatan pemahaman setiap anak	3	2	2.5	62.5	Praktis
<b>Jumlah</b>					<b>86.46</b>	<b>Sangat Praktis</b>

Tabel di atas adalah tabel hasil penilaian lembar angket praktikalitas oleh guru TK dapat diketahui respon guru TK Tunas Bangsa terhadap CD multimedia interaktif dalam pengenalan huruf hijaiyah yang di gunakan selama proses belajar adalah Sangat Praktis dengan rata-rata 86,46%. Dengan ini berarti guru memberi apresiasi yang baik dalam penggunaan CD multimedia interaktif ini dalam proses pembelajaran.

Criteria nilai dari hasil pratikalitas anak berdasarkan pendapat Riduwan (2009, 89) persentase 0-20% adalah kategori tidak praktis, 21-40% dengan kategori kurang praktis, 41-60% kategori cukup praktis, 61-80% kategori praktis dan terakhir 81-100% di kategorikan Sangat praktis.

### 3) Analisis Efektifitas

#### a) Motivasi belajar anak

Motivasi belajar anak selama kegiatan berlangsung, peneliti mengamati anak dengan menggunakan lembar efektifitas yang berisikan lembar observasi motivasi belajar anak. Pengamatan dilakukan selama dua kali pertemuan. Hasil pengamatan dari dua kali pertemuan diratakan-ratakan untuk menggeneralisasi hasil pengamatan motivasi anak. Rata-rata motivasi belajar anak dari dua pertemuan

kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pada kelompok 1 di TK Tunas Bangsa dengan jumlah 8 orang anak.

**Tabel 4.6 Penilaian Lembar Efektivitas oleh Observer saat Uji Coba Kelompok 1**

NO	NAMA	INDIKATOR				
		1	2	3	4	5
1	Darwis	4	3	2	4	2
2	Qnita	4	4	3	3	3
3	Reza	4	3	2	3	1
4	Nabil	4	3	4	2	1
5	Reza el-fakhir	4	3	4	3	3
6	Bintang	3	4	3	1	3
7	Khanza	1	3	1	1	3
8	Zachira	4	3	4	3	4
<b>Rata-Rata</b>		3.50	3.25	2.88	2.50	2.50
<b>Rata-Rata Keseluruhan</b>		2.93				
<b>Persentase</b>		87.50	81.25	71.88	62.50	62.50
<b>Rata-Rata Persentase</b>		73.13				
<b>Kriteria</b>		Sangat Valid	Sangat Valid	valid	valid	valid

#### 4. Tahap Disseminate (penyebaran)

Tahap penyebaran merupakan tahap dimana CD multimedia interaktif dalam pengenalan huruf hijaiyah ini dapat disebar luaskan dengan arti dapat digunakan oleh *user* (pengguna) kelas lain, sekolah lain ataupun guru lain. Tetapi pada penelitian ini, penyebaran hanya dilakukan pada skala terbatas yaitu di TK Tunas Bangsa Bukittinggi. Tujuannya adalah untuk menguji efektivitas pengguna perangkat tersebut pada objek, situasi, dan kondisi.

Tahap penyebaran dilakukan hanya pada kelompok 2 di TK Tunas Bangsa Bukittinggi. Penerapan uji efektivitas yang dilakukan pada tahap ini sama halnya ketika uji coba produk dilakukan sebanyak anak 16 orang.

**Tabel 4.7 Penilaian Lembar Efektivitas oleh Observer saat Penyebaran  
Kelompok 2**

NO	NAMA	INDIKATOR				
		1	2	3	4	5
1	Mutiara	3	3	3	3	4
2	Alika Qhuti	4	3	4	4	3
3	Kenzo	3	2	3	3	4
4	Daffa	2	3	3	3	3
5	Fakih	4	3	2	4	4
6	Shiraa	4	4	4	4	4
7	Raisya	4	3	3	4	4
8	Jihan	4	4	3	4	4
9	Nafwa	4	3	4	4	3
10	Zidan	3	4	4	4	4
11	Cut Meutia Ulfa	4	3	3	3	4
12	Arafa	3	3	3	3	3
13	Rahman	4	3	4	4	3
14	Fahreza Alfahri	2	2	2	2	4
15	Aulea Kanza Zaskia	4	3	3	3	3
16	Adis	3	3	3	4	3
<b>Rata-Rata</b>		3.44	3.06	3.19	3.50	3.56
<b>Rata-Rata Keseluruhan</b>		3.38				
<b>Persentase</b>		85.94	76.56	79.69	87.50	89.06
<b>Rata-Rata Persentase</b>		<b>83.75</b>				
<b>Kriteria</b>		Sangat Valid	valid	valid	Sangat Valid	Sangat Valid

## B. Analisis Data

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan sebuah bahan ajar berupa CD multimedia interaktif dalam pengenalan huruf hijaiyah. Berdasarkan teori pengembangan CD multimedia interaktif pengenalan huruf hijaiyah, pengembangan ini dilaksanakan melalui empat tahap yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan dan penyebaran namun ada pula penelitian yang melakukan hingga tahap pengembangan saja karena mempertimbangkan biaya dan waktu yang minim.

### 1. Tahap Define

Tahap awal dalam pengembangan CD multimedia interaktif dalam pengenalan huruf hijaiyah ini adalah melakukan observasi dan wawancara

dengan guru di TK Tunas Bangsa Bukittinggi. Hal ini dilakukan untuk mengetahui hal apakah yang memang dibutuhkan khususnya dalam kegiatan belajar mengenal huruf hijaiyah. Dari wawancara yang dilakukan dapat diketahui bahwa guru dan anak masih menggunakan iqra' sebagai alat pengenalan huruf hijaiyah. Dengan menggunakan iqra' motivasi anak dalam mengenal huruf hijaiyah berkurang.

Berdasarkan masalah di atas maka penulis menemukan suatu alternatif pemecahan masalah berupa pengembangan bahan ajar berupa CD multimedia interaktif dalam pengenalan huruf hijaiyah. Tahap selanjutnya peneliti melakukan analisis terhadap kemampuan dan motivasi anak dalam mengenal huruf hijaiyah. Pembuatan media ini merujuk pada iqra' yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak.

Pengajaran yang disampaikan pada siswa harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku baik dari segi isi, maupun dari struktur maupun kedalamnya. Dengan CD multimedia interaktif dalam pengenalan huruf hijaiyah peneliti harus memperhatikan karakteristik anak. Dimana anak usia dini sangat menyukai suatu hal yang baru dan suatu tampilan yang menarik.

## ***2.Tahap Design***

Mengacu pada karakteristik anak yang mudah bosan maka di hasilkan produk CD multimedia interaktif dalam pengenalan huruf hijaiyah. Maka produk atau media yang di hasilkan harus dirancang harus sesuai dengan kebutuhan anak. Hasil analisis anak menunjukkan lebih termotivasi saat adanya media belajar yang menarik baginya. Sehingga CD multimedia interaktif dalam pengenalan huruf hijaiyah ini terdiri dari lima bagian : 1) Cover, dengan tampilan gambar-gambar animasi gerak , 2) materi, dengan tampilan yang menarik dan audio tambahan, 3) latihan atau permainan terdiri dari dua pilihan permainan, 4) Profil peneliti, sehingga tidak terjadinya plagiat.

### 3. Tahap Pengembangan

#### a) Validasi Produk

Aspek pertama penentuan kualitas produk pembelajaran adalah kevaliditasan atau kesahihan. Sebelum CD multimedia interaktif pengenalan huruf hijaiyah ini diujicobakan di sekolah, peneliti terlebih dahulu melakukan validasi terhadap CD multimedia interaktif yang sesuai dengan aspek perkembangan dan kriteria anak. Validasi ini dilakukan oleh dua orang tenaga ahli kependidikan (dosen) dan dua orang praktisi (guru TK). Proses validasi berlangsung hingga nilai yang diberikan oleh validator dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

**Tabel 4.8 Hasil Validasi Perangkat Multimedia Interaktif secara Keseluruhan**

<b>NO</b>	<b>ASPEK</b>	<b>RATA-RATA</b>	<b>KATEGORI</b>
1.	Konstruk	<b>87,5</b>	Sangat valid
2.	Konten	<b>82,5</b>	Sangat valid
3.	Bahasa	<b>81,25</b>	Sangat valid
	Rata-rata	<b>83,75</b>	Sangat valid

#### b) Pratikalitas

Praktikalitas media ditentukan melalui hasil observasi, hasil angket respon guru. Observasi di fokuskan untuk melihat tingkat motivasi anak dalam belajar mengenal huruf hijaiyah menggunakan CD multimedia interaktif. Secara umum CD multimedia interaktif sangat membantu guru dan anak dalam mengenal huruf hijaiyah. Selanjutnya hasil analisis angket respon guru terhadap CD multimedia interaktif dalam ujicoba berada dalam kriteria sangat praktis dengan nilai 86,46%. Hasil analisis angket respon guru terhadap pratikalitas CD multimedia interaktif yang dikembangkan menunjukkan bahwa anak termotivasi dalam belajar mengenal huruf hijaiyah karena tampilan media lebih menarik sehingga menimbulkan keinginan anak untuk mengetahui huruf hijaiyah.

## c)Efektivitas

Efektivitas CD multimedia interaktif untuk pengenalan huruf hijaiyah ini mengacu pada indikator motivasi belajar anak. Yang terdiri dari Adanya hasrat dan keinginan berhasil, Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, Adanya penghargaan dalam belajar, Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar dan Adanya lingkungan belajar yang kondusif.

**Tabel 4.9 Hasil Penelitian Lembar Efektivitas oleh Observer saat Uji Coba Kelompok 1**

<b>Indikator</b>	<b>Aktivitas Belajar Anak</b>	<b>Rata-rata</b>	<b>%</b>	<b>Kriteria</b>
1	Adanya hasrat dan keinginan berhasil,	3.50	87.50	Sangat Valid
2	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar,	3.25	81.25	Sangat Valid
3	Adanya penghargaan dalam belajar,	2.88	71.88	valid
4	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	2.50	62.50	valid
5	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	2.50	62.50	valid
<b>JUMLAH</b>		<b>2.93</b>	<b>73.13</b>	<b>valid</b>

#### **4.Tahap disseminate**

Tahap penyebaran merupakan tahap penggunaan perangkat pembelajaran pada ruang lingkup yang lebih luas. Penyebaran ini dapat dilakukan pada kelas lain, sekolah lain, ataupun guru lain. Pada penelitian ini, penyebaran hanya dilakukan pada skala terbatas yaitu kelas yang lain di TK Tunas Bangsa Bukittinggi. Tujuannya adalah untuk menguji efektivitas penggunaan perangkat tersebut pada objek, situasi, dan kondisi yang berbeda.

Tahap penyebaran dilakukan pada hari Rabu tanggal 8 Maret 2018 di TK Tunas Bangsa Bukittinggi. Penerapan uji efektivitas yang dilakukan pada tahap penyebaran sama halnya ketika uji efektivitas ketika uji coba produk dilakukan. Ada dua hal pokok yang perlu menjadi bahan

pertimbangan, yaitu aktivitas dan penilaian keterampilan membaca peserta didik.




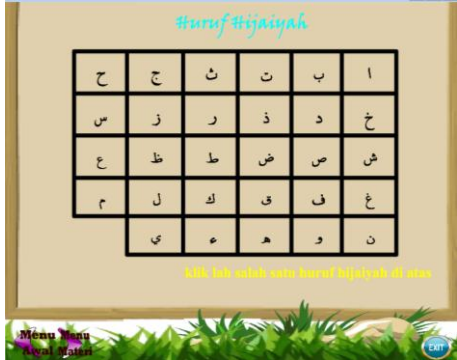


**Tabel 4.10 Hasil Penilaian Lembar Efektivitas oleh Observer Penyebaran Kelompok 2**

Indikator	Aktivitas Belajar Anak	Rata-rata	%	Kriteria
1	Adanya hasrat dan keinginan berhasil,	3.44	85.94	Sangat Valid
2	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar,	3.06	76.56	valid
3	Adanya penghargaan dalam belajar,	3.19	79.69	valid
4	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	3.50	87.50	Sangat Valid
5	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	3.56	89.06	Sangat Valid
<b>JUMLAH</b>		3.35	<b>83.75</b>	Sangat Valid

### C.Revisi produk

**Tabel 4.11 Tampilan sebelum dan sesudah di Perbaiki oleh Validator**

NO	SEBELUM REVISI	SESUDAH REVISI
1.	 <p>Kurangnya animasi sehingga tampilan terlihat polos</p>	 <p>Adanya revisi sehingga dapat memperbaiki tampilan</p>

2.	 <p>Kurangnya tombol kembali ke cover, dan tampilan tombol kembali dan lanjut terlalu kecil dan tidak terlihat</p>	 <p>Tombol tambahan ke menu cover, dan tombol lanjut dan kembali di perbesar dan diperjelas</p>
3.	 <p>Tidak adanya petunjuk untuk melanjutkan permainan</p>	 <p>Adanya petunjuk untuk mengklik huruf di atas</p>
4.	 <p>tampilan polos tanpa animasi</p>	 <p>Adanya tambahan animasi</p>

#### **D.Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini memiliki keterbatasan diantaranya :

- 1.Tidak semua materi pengenalan huruf hijaiyah termuat dalam CD multimedia interaktif dalam pengenalan huruf hijaiyah untuk meningkatkan motivasi anak.
- 2.Penelitian ini hanya disebarakan pada satu sekolah saja, karena mengingat waktu dan biaya.
- 3.Penelitian menggunakan tiga laptop saat uji coba dan penyebaran.
- 4.Kekurangan penelitian terletak pada batasan CD multimedia interaktif ini hanya dalam pengenalan huruf hijaiyah saja.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A.Kajian Produk Yang Telah Direvisi**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Validitas CD multimedia interaktif dalam mengenal huruf hijaiyah pada anak dinyatakan valid, yaitu persentase yang diperoleh **83,75%**.
2. Praktikalitas CD multimedia interaktif dalam mengenal huruf hijaiyah pada anak yang digunakan oleh guru dinyatakan praktis dari segi keterbacaan, yaitu persentase yang diperoleh **86,46%**.
3. Efektivitas CD multimedia interaktif dalam mengenal huruf hijaiyah pada anak, dinyatakan efektif hal ini dibuktikan dengan hasil efektivitas pada lembar observasi bahwa motivasi belajar anak termasuk dalam kategori tinggi dengan persentase **73,13%**. Penyebaran yang dilakukan dengan skala yang terbatas, yakni di TK Tunas Bangsa Bukittinggi dengan menguji keefektivitasan CD multimedia interaktif untuk pengenalan huruf hijaiyah **83,75%** penilaian tersebut termasuk dalam kategori sangat tinggi untuk dilakukan penyebaran dalam belajar menggunakan CD multimedia interaktif di TK Tunas Bangsa Bukittinggi.

Dari hasil penelitian ditemukan CD multimedia interaktif telah valid, praktis dan efektif, dan dapat digunakan dalam pembelajaran huruf hijaiyah.

#### **B.Implikasi**

CD multimedia interaktif berbasis *macromedia flash* dalam mengenal huruf hijaiyah dapat membantu guru dalam menyampaikan materi khususnya dalam pengenalan huruf hijaiyah. Karena dapat menarik minat dan motivasi anak dalam belajar. Hal tersebut berdasarkan hasil observasi penggunaan media dan juga guru sebagai praktisi.

**C.Saran**

1. CD multimedia interaktif dalam mengenal huruf hijaiyah pada anak lebih dikembangkan lagi oleh pembuat media baik peneliti maupun guru,
2. CD multimedia interaktif dalam mengenal huruf hijaiyah pada anak ini dapat dilanjutkan peneliti lain ketahap berikutnya. Namun yang harus diperhatikan adalah fasilitas penunjang yang ada disekolah, seperti labor komputer, speaker, dll yang dapat menunjang digunakannya media ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurraman. M. 2003. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya
- Andi, S. A. 2004. *Macromedia Flash MX*. Jakarta:PT Gramedia
- Ardy, N. W. 2015. *Manajemen PAUD Bermutu: Konsep dan Praktik MMT di KB, TK/RA*. Yogyakarta: Gava Media
- Aryani, R. 2014. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Melalui Bermain Kartu Pada Siswa*. PG PAUD. IKIP Veteran Semarang
- As'ad, H. 2000. *Buku Iqra' Cara Cepat Belajar Membaca Al-Qur'an*. Yogyakarta: Team Tadarus "AMM"
- Cepi, Susilanan. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung: Bumi Rancaekek Kencana
- Fadhillah, R. 2015. *Penelitian Efektivitas Metode Al-Madjid Terhadap Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah*. Universitas Negeri Padang
- Guntur, T. H. 2005. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- Hamalik, O. 2013. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Husaini, F. 2013. *Pembuatan Media Edukasi Ayo Bemain Huruf Hijaiyah Pada TPA An-Nur Daleman*. FTI UNSA
- Isnaini, T. S. 2013. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah Dengan Media Flash Card*. Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Khairani, dkk. 2016. *Pengembangan Media Pembelajara Bentuk Macromedia Flash Materi Tabung untuk SMP kelas IX*. SMPN 44 Sijunjung
- Khodijah, N. 2016. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Grafindo Persada
- Latif, dkk. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Kencana

- Mulyani, F. 2017. *Pengembangan CD Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Pengenalan Geometri Anak Di Tk Islam Raudahtul Jannah Payakumbuh*. Batusangkar: IAIN Batusangkar
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung:Alfabeta
- Mursidi, A. 2013. Dunia Anak Usia Dini Dalam Pendidikan. Universitas Muhammad Surakarta. Tersedia di <http://manpendidikan.blogspot.com/2013/12/kompleksitas-dunia-anak-usia-dini.html>. [Diakses 20 Desember 2017].
- Nahriyah, S. 2017. Tumbuh Kembang Anak Di Era Digital. *Jurnal Pendidikan dan Studi Islam* 4(1): 70. Tersedia di [https://jurnal.faiunwir.ac.id/index.php/Jurnal\\_Risalah/article/view/51](https://jurnal.faiunwir.ac.id/index.php/Jurnal_Risalah/article/view/51). [Diakses 8 Agustus 2018].
- Pandawa, dkk. 2009. *Pembelajaran Membaca*. Jakarta: Depdiknas Direktorat Jendral Peningkatan Mutu Pendidikan dan Tenaga Kependidikan
- Rahim, F. 2009. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Riduwan. 2005. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta
- Riyadh, S. 2007. *Agar Anak Mencintai Al-Qur'an*. Jakarta: Muassasah Iqra'
- Rusdianto. 2014. *Kilat Pintar Tajwid Panduan Belajar Tajwid Tanpa Guru*. Jakarta: Sabil
- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta
- Santrock, J. W. 2007. *Perkembangan Anak jilid 2*. Jakarta: Erlangga
- Setyosari, P. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana
- Siswanti, D. 2012. *Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah Melalui Metode Vakt Dengan Media Plastisin Bagi Anak Tunagrahita*. PLB Limas Padang
- Sri, M.A. 2016. *Bahan Ajar Anak Usia Dini Penuntun Pratikum Komputer Media Pembelajaran Berbasis IT (Macromedia Flash)*. Padang: UBH

- Sudjana, N. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung : Alfabeta
- Susanto, A. 2012. *Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Fajar Interpratama Offsite
- Sutirman. 2013. *Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Sutopo, A.H. 2012. *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- \_\_\_\_\_. 2010. *Pengantar Penelitian Pendidikan bagi Pengembangan Profesi Pendidikan Tenaga Kependidikan*. Jakarta: Kencana
- Uno, Hamzah. 2008. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara
- Wahyono, T. 2006. *36 Jam Belajar Komputer Animasi dengan Macromedia Flash 8*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Warsita, B. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta