

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF MENULIS HURUF HIJAIYAH PADA ANAK RAUDHATUL ATHFAL

Ach. Faiqul Khozin¹, Sikhabuden², Sulthoni²

¹Alumnus Jurusan TEP FIP UM, E-mail: achfaiqulkhozin@yahoo.com

²Pembimbing, Pascasarjana Prodi TEP UM, Jl. Semarang 5 Malang 65145
E-mail: sikhabuden@gmail.com, E-mail: tonikueren@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari pengembangan ini menghasilkan produk media interaktif yang layak dan valid sebagai sumber belajar yang dapat melatih motorik halus, efektif dan efisien serta mampu meningkatkan hasil belajar anak terutama dalam menulis huruf hijaiyah. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall (1983). Subjek penelitian dalam pengembangan ini adalah siswa Kelas-B RA Purwanida 3 Malang. Jenis data yang digunakan adalah data kuantitatif (instrumen ahli media, ahli materi) dan kualitatif (observasi dan wawancara). Berdasarkan hasil dari uji coba media interaktif ini dinyatakan valid dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Interaktif, Menulis Huruf Hijaiyah

Pada usia dini ini telah berkembang juga fisik motorik anak. Perkembangan fisik motorik anak adalah perkembangan saraf yang terkordinasi dengan otot-otot anak, sehingga menjadikan gerak tubuh menjadi reflek terhadap sesuatu. Suyadi (2010: 67). Di dalam Fisik motorik anak dibedakan menjadi 2 yaitu gerak motorik halus dan gerak motorik kasar. Dalam hal ini lembaga harus bisa mengembangkan semua gerak fisik motorik tersebut. Gerak fisik motorik halus pada anak sangat berpengaruh. Usia yang baik dalam perkembangan motorik halus ini adalah pada usia anak – anak. Banyak kegiatan yang dapat dilakukan untuk meningkatkan gerak motorik halus anak seperti dalam permainan. Dalam sebuah permainan anak dapat juga bermain menghubungkan satu titik dengan titik yang lain sehingga membentuk pola yang telah dibuat sebelumnya.

Pada pembelajaran menulis huruf hijaiyah terdapat beberapa kendala terhadap anak, yaitu sulitnya berkembang fisik motorik halus anak, hal ini jelas kaitannya dengan motorik halus anak yang selama ini sulit berkembang. Maka dari itu diperlukan media interaktif sebagai melatih motorik anak dan untuk mengatasi masalah sulit berkembangnya perkembangan motorik pada anak. Dalam hal ini peneliti mengembangkan media interaktif untuk membantu mengembangkan motorik halus anak. Media interaktif menulis huruf hijaiyah memerlukan bantuan alat sebagai proyeksi media yang terdapat pada laptop atau PC, yaitu dengan layar LCD dengan dikemas sebagai teknologi *Interactive Whiteboard*. Adapun alat-alat terkait *interactive whiteboard* terdiri dari komputer atau laptop yang terhubung dengan layar LCD dan sebuah pen *infrared* terhubung dengan *remote wii* yang menghadap ke layar LCD.

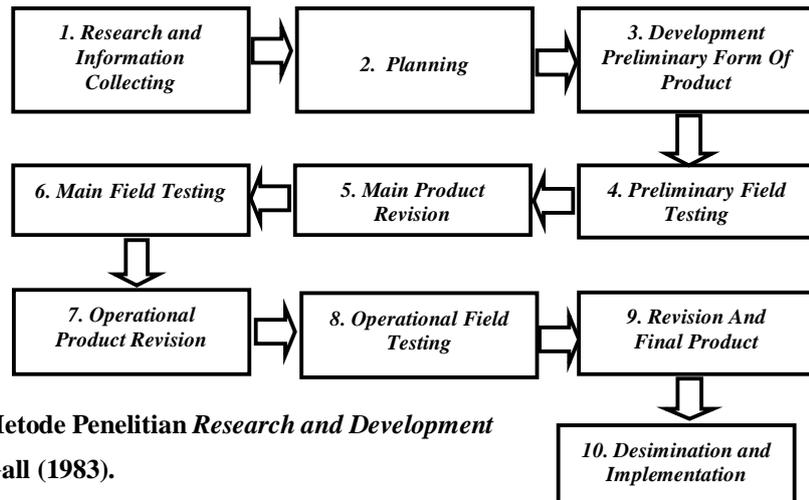
Sehubungan dengan hal di atas, media yang akan digunakan sebagai penghubung antar pemberi pesan dengan penerima pesan di RA Purwanida 3 Malang masih kurang memuaskan. Media yang sudah ada masih terbatas pada media cetak. Kondisi tersebut menjadi dorongan diperlukannya rancangan pembelajaran. Alat bantu media diperlukan untuk mempercepat pengetahuan anak didik dalam menulis huruf hijaiyah, salah satunya adalah dengan media pembelajaran interaktif menulis huruf hijaiyah.

Dalam penelitian ini peneliti menawarkan media interaktif, dimana media interaktif merupakan salah satu alternatif media yang dapat menunjang pengajar dalam menyampaikan materi. Sifat media ini selain interaktif juga bersifat multimedia karena terdapat unsur-unsur media secara lengkap meliputi gambar, suara, dan teks. Kelebihan lain dari media interaktif ini anak didik bisa belajar secara mandiri setelah mendapatkan petunjuk dari guru pengajar.

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media interaktif. Alasan dipilihnya media ini menarik tingkat keinginan siswa dalam belajar menulis huruf hijaiyah khususnya. Sedangkan layar LCD akan menjadi alat proyeksi media sehingga membuat anak didik di RA Purwanida 3 Malang tidak kesulitan berhadapan langsung pada laptop atau PC. Tentunya materi akan disesuaikan dengan karakter anak didik di RA Purwanida 3 Malang.

METODE:

Metode yang akan diterapkan dalam penelitian ini dengan mengadopsi langkah-langkah penelitian pengembangan *Borg and Gall*. Menurut *Borg and Gall* (1983:772), *educational research and development is a process used to develop and validate educational product*, artinya bahwa penelitian pengembangan pendidikan (R&D) adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Adapun langkah- langkah model pengembangan *Borg and Gall* (1983: 775) terdiri atas: : (1) *Research and information collecting*; (Penelitian dan Pengumpulan Informasi Awal) (2) *Planning* (Perencanaan penelitian); (3) *Development Primary From of Product* (Pengembangan produk awal); (4) *Preliminary Field Testing* (Uji lapangan terbatas); (5) *Main Product Revision* (Revisi hasil uji lapangan terbatas); (6) *Main Field Testing* (Uji lapangan lebih luas); (7) *Operational Product Revision* (Revisi hasil uji lapangan lebih luas); (8) *Operational Field Testing* (Uji kelayakan); (9) *Final Product Revision* (revisi hasil uji kelayakan); (10) *Dissemination and implementation* (penyebaran dan implementasi). Dapat digambarkan sebagai berikut:



Langkah-langkah penelitian tersebut tidaklah harus diikuti secara mutlak. Peneliti dapat melakukan modifikasi yang sesuai dengan kondisi yang ada pada lapangan. Hal tersebut senada dengan Ardhana (2002:9) setiap pengembangan tentu saja dapat memilih dan menentukan langkah-langkah yang paling tepat bagi dirinya berdasarkan kondisi khusus yang dihadapinya dalam proses pengembangan. Peneliti dalam hal ini hanya melakukan beberapa serangkaian langkah-langkah dalam metode tersebut, dikarenakan keterbatasan waktu, biaya, dan tenaga. Dengan begitu peneliti melakukan hanya dengan tujuh tahapan yaitu: (1) Penelitian dan Pengumpulan Informasi. (2) Perencanaan. (3) Pengembangan Produk Awal. (4) Uji Coba Awal. (5) Revisi Hasil Uji Coba. (6) Uji Coba Utama. (7) Revisi dan Produk Akhir. Jika digambarkan akan seperti pada gambar berikut :



TEKNIS ANALISIS DATA

Teknik analisis data yang akan diperoleh dari penelitian pengembangan ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Adapun data yang dimaksud sebagai berikut:

- a. Data kuantitatif diperoleh dari ahli media dan ahli materi yang berupa angket kuisisioner, data dari kedua ahli tersebut digunakan untuk mengukur persentase hasil pengumpulan data awal. Rumus mengolah data sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{jumlah keseluruhan jawaban responden}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Keterangan :

P = Persentase

100 = Konstanta

- b. Data kualitatif diperoleh dari *audience* berupa tanggapan dan saran yang digunakan sebagai bahan untuk melakukan revisi produk. Adapun dari hasil observasi berupa kemenarikan, efisiensi, efektivitas terhadap anak saat menggunakan produk media.
- c. Kriteria interpretasi media interaktif
Pedoman yang digunakan untuk menilai kelayakan produk digunakan kriteria valid, cukup valid, kurang valid, dan tidak valid, yang akan dijabarkan pada kriteria kevaliditasan media pembelajaran sebagai berikut :

Kategori	Persentase	keterangan	Skor
A	76 – 100	Valid	4
B	51 – 75	Cukup valid	3
C	26 – 50	Kurang valid	2
D	0 – 25	Tidak valid	1

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian dan validasi yang telah dilakukan pada media interaktif ini telah memenuhi kriteria valid diantaranya, pada ahli media analisis data ahli media diperoleh hasil **87,5%**. Pada ahli materi, analisis data hasil validasi ahli materi diperoleh hasil **95%**. Adapun analisis audiens sebagai berikut:

- Kemenarikan

Dari segi kemenarikan, semua siswa tertarik belajar menggunakan *interactive whiteboard*, tertarik dengan gambar yang digunakan, tertarik dengan penggunaan warna, dan tertarik menggunakan pen interaktif. Akan tetapi kurang efek suara yang terdengar oleh siswa, dikarenakan kurang kondusipnya anak didik di dalam kelas.

- Keefisiensian

Dari segi keefisiensian poin kemudahan memahami materi menggunakan media interaktif, meningkatkan kerja sama antar siswa, kesesuaian materi yang disampaikan dan meningkatkan motivasi belajar siswa sudah terpenuhi. Tetapi

ada dua anak yang tidak lancar dalam menggunakan alat media interaktif karena anak tersebut sering menutup sensor *infrared* ketika menulis menggunakan pen *infrared*, hal tersebut membuat sensor tidak dapat berjalan lancar.

- Keefektifan

Dari segi keefektifan poin kemudahan penggunaan media, kemenarikan media saat digunakan, dan kecepatan anak memahami media sudah terpenuhi. Tetapi pada poin kemudahan menulis mengikuti alur dan kecepatan anak saat menggunakan media tidak dapat berjalan dengan lancar, dikarenakan seringnya anak menutupi sensor pen *infrared* dengan *WII*-nya.

Berdasarkan kriteria yang ditetapkan maka dapat disimpulkan bahwa media interaktif menulis huruf hijaiyah yang dikembangkan termasuk dalam kriteria **Valid** atau **layak** digunakan dalam proses pembelajaran siswa Arikunto (2010).

1. Produk Media Interaktif Menulis Huruf Hijaiyah yang Dikembangkan

Produk media interaktif menulis huruf hijaiyah yang dikembangkan meliputi :

- a. Aplikasi : Produk media interaktif menulis huruf hijaiyah ini berupa aplikasi *desktop* yang disimpan di dalam kepingan CD (*compact disk*) yang dapat diinstal di komputer atau laptop
- b. Materi : Materi yang disajikan adalah menulis huruf hijaiyah yang dibatasi hanya 7 huruf meliputi huruf ali, ba, ta, tsa, jim, ha, kha, yang dikemas dalam media interaktif

2. Teknik

a. Teknik pembuatan

Pada proses pengembangan produk, pengembang menggunakan *software* utama yaitu *Delphi 7* dan dukungan beberapa *software* seperti *Adobe Photoshop CS6* dan *adobe Audition CS6*. Setelah produk selesai dikembangkan selanjutnya dikemas ke dalam format *.exe* menggunakan *software* *Innosetup* dan di *burning* ke dalam CD.

b. Teknik Pemakaian

Pemanfaatan produk ini memerlukan beberapa peralatan antara lain LCD Proyektor, *WII Remote*, Laptop dan bluetooth. *Setting* beberapa peralatan tersebut sesuai yang ada pada buku petunjuk pemanfaatan yang telah dibuat oleh pengembang.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pengembangan *mobile learning* bahwa *mobile learning* Siklus Hidrologi pada materi pelajaran Geografi pokok bahasan siklus hidrologi termasuk dalam kriteria **valid** dan **layak** digunakan dalam proses pembelajaran.

Adapun saran dari peneliti sebagai berikut :

- a. guru perlu memberikan pendampingan anak ketika mengoperasikan media interaktif menulis huruf hijaiyah.
- b. peran guru dibutuhkan untuk memberikan panduan sehingga anak mampu untuk kemudian menjalankan media interaktif menulis huruf hijaiyah dengan mudah.

- c. guru perlu melatih anak menulis tanpa dibimbing penuh sebagai tindak lanjut dari pemanfaatan media interaktif menulis huruf hijaiyah.

Dalam penyebarluasan produk ini hendaknya dibutuhkan pengkajian terlebih dahulu terhadap kesesuaian produk dengan sasaran yang dituju. Kemudian adanya pengakuan produk terhadap pihak-pihak terkait terutama pihak kepala sekolah lembaga RA dan persetujuan Kemenag, sehingga mendapatkan perijinan atas validalitas media yang layak digunakan.

DAFTAR RUJUKAN

- Ardhana, Wayan. 2002. *Konsep Penelitian Pengembangan Dalam Bidang Pendidikan dan pembelajaran*. Malang: Universitas Negeri Malang
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi Kedua)*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Borg, W. & Gal, M. 1983. *Educational Research: An Introduction (Fourth Edition)*. New York: Longman Inc.
- Suyadi. 2010. *Psikologi Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pedagogia