

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF ADAB DAN DOA HARIAN RAMAH ANAK DI TK ABA BABAKAN

DEVELOPMENT OF ADAB INTERACTIVE LEARNING MEDIA AND CHILD-FRIENDLY DAILY PRAYERS IN ABA BABAKAN KINDERGARTEN

Miftakhurrokhmah¹, Priyanto²

Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

E-mail: miftakhurrokhmah.2019@student.uny.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the unavailability of interactive learning media to support the learning process, so this study aims to develop interactive learning media and child-friendly prayers by using Articulate Storyline 3 in ABA Babakan Kindergarten and knowing the level of quality. The method used in this study is Research and Development (R&D) with a development model from Puslitjaknov (2008). The data collection techniques used are observation, interviews, and questionnaires which are analyzed using descriptive statistical analysis techniques by converting the average results of the assessment into a quality score. The results resulted in an expert assessment of the material 4.46 in the "Very good" category. Media experts score 4.41 in the "Very good" category. A small-scale trial with a total of 7 students obtained an average of 4.36 in the "Very good" category. Finally, a large-scale trial with a total of 44 students had an average of 4.29 with the category "Very good". Thus, it can be concluded that the learning media "Children's Daily Adab and Prayer" is very feasible to be used as an interactive learning media.

Keywords: Learning Media, Adab and Prayer, Articulate Storyline

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi belum tersedianya media pembelajaran interaktif untuk menunjang proses pembelajaran, sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif adab dan doa ramah anak dengan menggunakan *Articulate Storyline 3* di TK ABA Babakan serta mengetahui tingkat kualitasnya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan dari Puslitjaknov (2008). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan kuesioner yang dianalisis menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dengan mengubah hasil rata-rata penilaian ke dalam skor kualitas. Hasil penelitian menghasilkan penilaian ahli materi 4,46 kategori "Sangat baik". Ahli media skor 4,41 dengan kategori "Sangat baik". Uji coba skala kecil dengan jumlah 7 siswa diperoleh rata-rata 4,36 dengan kategori "Sangat baik". Terakhir uji coba skala besar dengan jumlah 44 siswa memiliki rata-rata 4,29 dengan kategori "Sangat baik". Dengan demikian dapat disimpulkan media pembelajaran "Adab dan Doa Harian Anak" sangat baik digunakan sebagai media pembelajaran interaktif.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Adab dan Doa, *Articulate Storyline*.

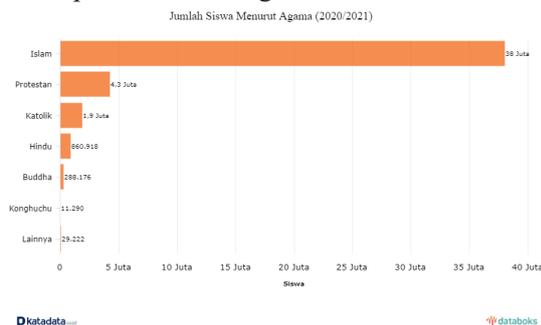
PENDAHULUAN

Sumber daya manusia dapat ditingkatkan dengan mengupayakan pendidikan. (Musanna, 2017:121) menjelaskan pendidikan berada pada posisi strategis untuk meningkatkan kualitas

dan kapasitas setiap orang untuk kehidupan selanjutnya. Karena pertumbuhan adalah bagian alami dari kehidupan, pendidikan dapat mendukung pertumbuhan batin tanpa memandang usia.

Istilah "anak usia dini" mengacu pada anak berusia antara 0 sampai 6 tahun. (Undang-Undang Sisdiknas tahun 2003). Rentang usia 0-6 dikenal dengan anak emas atau *golden age*. Setiap individu mengalami *golden age* satu kali di kehidupannya, sehingga saat usia dini orang tua perlu memanfaatkannya dengan baik. Anak usia dini adalah waktu yang ideal untuk membentuk kepribadian dalam jiwa anak dan membantu mereka mengembangkan kepribadian mereka (Taja, N., Inten, D. N., & Hakim, 2019).

Sila pertama Pancasila yaitu Ketuhanan Yang Maha Esa yang berarti Tuhan menjadi pedoman utama bagi setiap manusia untuk menjalankan aktivitasnya. Pendidikan agama harus dimasukkan dalam kurikulum pendidikan dasar, menengah, dan tinggi, menurut UU No. 20 tahun 2003 bab X pasal 37. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa salah satu aspek kehidupan adalah beragama.



Gambar 1 Jumlah Siswa Beragama Islam
Sumber gambar (Katadata)

Dari katadata (Annur, 2021) yang terlihat pada gambar 1 mengenai jumlah siswa beragama islam di Indonesia, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan jumlah siswa dari SD sampai SMA/SMK tahun 2020/2021 terdapat 38 juta atau 83,85% dari seluruh siswa yang menganut agama islam. Kemudian agama Protestan menempati posisi kedua sebanyak 4,3 juta atau 9,39 dari seluruh siswa. Lalu disusul agama Katolik sebanyak 1,9 juta atau 4,13%. Keempat ada agama Hindu dengan jumlah 860,9 ribu atau 1,9%. Kelima agama Budha sejumlah 288,2 ribu atau 0,64%. Terakhir agama Konghucu dengan 11,3 ribu atau 0,02% dari seluruh siswa di Indonesia.

Doa adalah sarana komunikasi antara manusia dan Tuhan Yang Maha Esa. Doa menjadi penggerak dalam menggapai harapan dan cita-cita agar bisa hidup lebih baik. Sehingga pembelajaran doa sangat penting untuk dilakukan sejak dini. Tujuannya agar terbentuk karakter dan menguatkan mental. Jika anak sudah terbiasa berdoa maka kebahagiaan dan mensyukuri nikmat tuhan akan selalu di hati anak.

Perkembangan teknologi bidang IPTEK telah berkembang di Indonesia dikarenakan IPTEK memberikan banyak manfaat sebagaimana yang dijelaskan (Bangun, 2023: 122-127) adanya pertumbuhan dari berbagai aspek kehidupan seperti pendidikan, ekonomi, sosial, politik dan lainnya dikarenakan perkembangan IPTEK. Akhir-akhir ini teknologi media berkembang pesat, perkembangan teknologi ini mempengaruhi kegiatan masyarakat dewasa maupun anak-anak. Hampir setiap kegiatan manusia berkaitan dengan komputer.

TK ABA Babakan merupakan sekolah siswa umur 4-7 tahun yang ada di Dusun Babakan. Sekolah ini terdapat 3 kelas yaitu, kelas A, kelas B1, dan kelas B2. Selain itu, sekolah ini memiliki 1 ruang guru dan kepala sekolah serta 1 ruang Tata Usaha. Sistem pembelajaran di TK ABA Babakan menggunakan kurikulum merdeka namun di beberapa pertemuan masih menggunakan sistem manual dengan cara penyampaian materi dari guru ke siswa. Hal itu kurang efisien karena adanya perkembangan teknologi yang semakin canggih dan anak-anak yang kurang suka pelajaran agama semakin malas untuk belajar di kelas.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti melakukan observasi, pendampingan belajar dan wawancara kepada guru TK ABA Babakan saat melakukan proses pembelajaran. Salah satu guru pendamping mengatakan bahwa orang tua selalu mendukung anaknya untuk datang belajar bersama dengan siswa yang lain namun ada beberapa siswa yang selalu aktif bergerak dan kurang bisa konsentrasi hanya dengan

mendengarkan saja tanpa ada media yang dilihat. Dimasa pergantian kurikulum ini, guru juga masih kesulitan untuk mengajak anak bermain dengan tujuan belajar. Sehingga proses pemberian lembar kerja dan penjelasan satu arah masih dilakukan. Pembelajaran seperti ini kurang efektif, alasannya (1) Konsentrasi siswa terganggu karena pembelajaran yang diberikan hanya satu arah sehingga anak yang konsentrasinya kurang baik tidak bisa memaksimalkan proses pembelajaran; (2) Pembelajaran yang monoton membuat anak cepat bosan dan berbicara dengan teman yang lain.

Hasil observasi dan wawancara yang sudah dilakukan di lapangan, penelitian ini dikhususkan pada anak-anak di TK ABA Babakan dengan memfokuskan pembelajaran berisi doa sehari-hari dan adab yang perlu dilakukan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Adab dan Doa Harian Ramah Anak di TK ABA Babakan”.

Media pembelajaran interaktif dipilih karena memiliki kelebihan yang disampaikan oleh (Munir, 2012: 132-133) yaitu (1) Keinovatifan dan keinteraktifan yang dimiliki pada sistem pembelajaran (2) Guru akan lebih kreatif serta inovatif dalam proses pembelajaran (3) Tulisan, sketsa, audio, animasi, video, dan navigasi tombol dapat menciptakan media pembelajaran yang baik serta saling mendukung untuk mencapai tujuan proses pembelajaran (4) Adanya alat konvensional dapat memvisualisasikan materi dengan lebih mudah (5) Siswa mampu belajar lebih mandiri. Selain itu (Zaim et al., 2023: 100) berpendapat, setiap orang hanya dapat mengingat 10% dari apa yang mereka baca, 20% dari apa yang mereka dengar, 30% dari apa yang mereka lihat, 50% dari apa yang mereka dengar dan lihat, 80% dari apa yang mereka katakan, dan 90% dari apa yang mereka ucapkan dan tindakan. Sehingga multimedia interaktif berperan aktif untuk memudahkan siswa dalam memahami materi.

Articulate storyline dapat menjadi solusi untuk menerapkan pembelajaran berbasis ICT

(pembelajaran berbasis teknologi dan informasi). Materi dapat disajikan dalam bentuk tulisan, ilustrasi, video, animasi. Siswa juga dapat melakukan interaksi secara dua arah untuk menarik perhatian dan minat untuk belajar.

Untuk meningkatkan kebaktian dan penanaman nilai agama kepada anak, maka pada pengembangan media pembelajaran interaktif doa ini ditambahkan adab-adab yang wajib dilakukan. Imam Malik berkata sebelum mempelajari doa lebih baik untuk belajar adab.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian pengembangan (R&D) merupakan model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini. Hal ini didasarkan pada model pengembangan Borg & Gall, yang disederhanakan oleh Puslitjaknov (2008) dan memiliki lima tahapan utama yaitu analisis, mengembangkan produk awal, validasi ahli dan revisi, uji coba skala kecil dan revisi, uji coba skala besar dan produk akhir.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK ABA Babakan Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta, tepatnya di Dusun Babakan, Desa Poncosari, Kecamatan Srandakan pada bulan Mei 2023, yaitu pada saat siswa melaksanakan proses pembelajaran.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa TK ABA Babakan yang berjumlah 44 siswa, dengan bantuan dari wali atau orang tua siswa untuk mengisi kuesioner kualitas. Penelitian ini juga melibatkan ahli materi dan ahli media untuk menilai kualitas produk.

Prosedur

Penelitian ini menggunakan (R&D) dengan model pengembangan Borg & Gall, yang disederhanakan oleh Puslitjaknov (2008) dan memiliki lima tahapan utama:

1. Analisis

Sebelum melakukan pengembangan produk dilakukan proses analisis untuk menentukan kebutuhan media pembelajaran interaktif dan mengetahui penerapan pembelajaran doa sehari-hari pada siswa di TK ABA Babakan dengan cara:

a. Menentukan tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran ditentukan berdasarkan capaian pembelajaran yang diterapkan di TK ABA Babakan.

b. Identifikasi kebutuhan

Mengidentifikasi kebutuhan dalam pengembangan media adab dan doa menggunakan *Articulate Storyline 3* untuk mendapatkan informasi tentang metode pengajaran efektif yang membuat siswa merasa senang dan mampu memahami materi pelajaran.

Analisis ini dilakukan dengan melakukan survei lapangan observasi dan wawancara kepada guru pengampu TK ABA Babakan.

a. Observasi

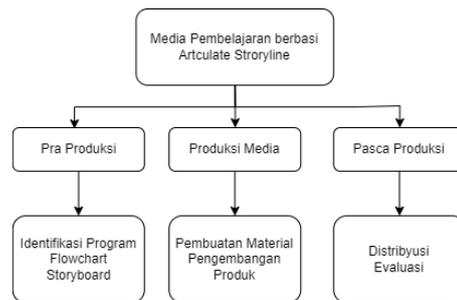
Analisis kebutuhan dilakukan dengan mengamati kegiatan guru dalam pembelajaran agama khususnya pengenalan doa sehari-hari berlangsung. Tujuannya untuk mengidentifikasi kegiatan pembelajaran sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*.

b. Wawancara

Pengumpulan informasi yang dilakukan kepada guru pengampu untuk mengetahui kebutuhan siswa dalam pembelajaran doa sehari-hari.

2. Mengembangkan produk awal

Langkah selanjutnya setelah melakukan analisis adalah proses perancangan desain. Produk yang dihasilkan sebagai hasil penelitian dan pengembangan penelitian ini nantinya dapat bermanfaat bagi guru dan siswa yang ingin menggunakan produk dengan kualitas yang baik. Produk ini dikembangkan menggunakan *Articulate Storyline 3* dengan tujuan siswa lebih produktif dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran. Berikut ini adalah beberapa langkah yang terlibat dalam pengembangan produk pada gambar 2:



Gambar 2 Pengembangan Produk Awal

a. Pra Produksi

- 1) Menyusun konsep untuk merencanakan isi terkait model dan alur berbasis *Articulate Storyline 3* dalam pengembangan media pembelajaran interaktif
- 2) Membuat *flowchart* tentang alur produk secara ringkas mengenai media pembelajaran interaktif.
- 3) Membuat *storyboard* untuk menyusun rencana dan spesifikasi menyeluruh untuk pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3*. Tujuannya untuk menggambarkan cerita dengan jelas dalam bentuk deskripsi atau serangkaian gambar di setiap menu dari awal hingga akhir program.

b. Produksi Media

- 1) Pembuatan material
Menyiapkan karakter, tombol, suara, *background* dan kebutuhan lainnya untuk pengembangan media.
- 2) Pengembangan produk
Dari materi dan desain *storyboard* yang sudah dibuat selanjutnya dikembangkan menggunakan *Articulate Storyline 3*.

c. Pasca Produksi

- 1) Distribusi atau Evaluasi
Terakhir melakukan evaluasi dari pengembangan media pembelajaran interaktif yang sudah dibuat untuk menghindari kesalahan yang terjadi sesuai dengan *flowchart* dan *storyboard*.

3. Validasi ahli dan revisi

Sebelum diuji pada siswa, suatu produk divalidasi untuk menentukan validitasnya.

Dalam pembuatan media pembelajaran interaktif, fungsi validasi digunakan untuk mengidentifikasi dan memperbaiki kesalahan dari ahli, diantaranya:

a. Validasi Ahli Materi

Dilakukan oleh dosen dan guru ahli materi bertujuan untuk menilai materi pembelajaran doa berbasis *Articulate Storyline 3* sesuai dengan aspek yang akan digunakan.

b. Validasi ahli media

Dilakukan oleh dosen. Tujuan validasi media adalah untuk memberikan umpan balik dan menilai media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* sesuai dengan aspek yang akan digunakan.

Apabila produk media pembelajaran dinyatakan baik maka media ini dapat dimanfaatkan untuk uji coba selanjutnya.

4. Uji coba lapangan skala kecil dan revisi produk

Sebanyak 5-10 murid TK ABA Babakan berusia antara 4 dan 7 tahun dipilih dalam pengujian skala kecil. Tes skala kecil dilakukan untuk memastikan pandangan dan penilaian orang tua dan wali terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*. Evaluasi ini merupakan kontribusi untuk pengembangan produk, tujuannya untuk meningkatkan produk yang dikembangkan dan dapat dilakukan perubahan untuk menyempurnakan produk jika terdapat kekurangan.

5. Uji coba lapangan skala besar dan produk akhir

Media pembelajaran interaktif yang sudah selesai perbaikan sesuai hasil pengambilan data skala kecil kemudian mengimplementasikan produk ke dalam skala besar dengan melakukan penyebaran angket. Evaluasi didapatkan dari hasil pendapat dan penilaian orang tua/wali. Hasil tersebut digunakan untuk mengukur kualitas media pembelajaran dengan kualitas produk minimal kategorisasi baik.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik dan instrumen pengumpulan data diperoleh dari *validator* dan uji coba lapangan.

Data validasi ini dikumpulkan dengan berkonsultasi dengan para ahli, melakukan uji lapangan termasuk wawancara, observasi, dan meminta responden untuk mengisi survei.

1. Wawancara

Untuk mencari permasalahan dan mengumpulkan data mengenai kebutuhan pengembangan media pembelajaran interaktif, dilakukan wawancara. Wawancara dilakukan kepada guru pengajar di TK ABA Babakan. (Sugiyono, 2004) menjelaskan wawancara adalah gambaran umum tentang masalah yang akan ditanyakan. Tabel 1 menunjukkan kisi-kisi pedoman wawancara

Tabel 1 Kisi-kisi Pedoman Wawancara

No.	Indikator
1.	Kurikulum yang digunakan
2.	Proses Pembelajaran
3.	Hambatan dalam pembelajaran
4.	Media pembelajaran yang digunakan

2. Observasi

Observasi dilakukan secara partisipan dengan mengamati proses pembelajaran guru kepada siswa kemudian mencatat hasil pengamatan. Observasi partisipan adalah metode yang digunakan untuk melihat dan berpartisipasi dalam kegiatan pendidikan agama di TK ABA Babakan. Kisi-kisi observasi dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2 Kisi-kisi Observasi

No.	Indikator
1.	Metode guru
2.	Media yang ada
3.	Sikap siswa

3. Angket

Kuesioner adalah formulir yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan cara meminta partisipan untuk memberikan respons terhadap serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis (Sugiyono, 2004: 199). Untuk mendapatkan informasi mengenai perspektif responden tentang kualitas media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dalam pembelajaran doa harian,

angket dapat berupa pertanyaan atau pernyataan yang ditujukan kepada responden.

Tabel 3 Skala Likert

Kriteria jawaban	Nilai
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Kurang Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Orang tua/wali murid, ahli media, dan ahli materi diminta untuk mengisi kuesioner. Kuesioner non-tes dengan skala likert 5 pilihan jawaban yang dapat dilihat pada tabel 3 mulai dari kriteria sangat setuju hingga sangat tidak setuju untuk menguji kualitas media pembelajaran interaktif.

Teknik Analisis Data

Teknik yang digunakan untuk melakukan penelitian pengembangan media ini adalah teknik analisis statistik deskriptif. Prosedur yang digunakan untuk melakukan analisis statistik deskriptif terhadap data yaitu dengan melibatkan penentuan nilai rata-rata setiap komponen evaluasi kemudian membandingkannya dengan standar yang telah ditetapkan. Rumus analisis statistik deskriptif yang digunakan adalah sebagai berikut:

Mean

$$Me = \frac{\sum X_i}{n}$$

Keterangan :

Me = Mean (Rata - rata)

Σ = Epsilon (jumlah)

X_i = Jumlah individu

(Sugiyono, 2004: 49)

Mean adalah nilai yang paling dekat dengan nilai sebenarnya, yang merupakan kumpulan data atau bisa juga disebut sebagai rata-rata. Mean dapat dihitung dengan membagi hasil penjumlahan semua nilai data dengan jumlah total data yang dikumpulkan.

Penghitungan skor dilakukan menggunakan SPSS kemudian dikonversikan ke dalam kriteria 5 skala pada tabel 4.

Tabel 4 Rumus Penilaian

Rumus	Rerat a	Klasifikasi	Nilai
$X > X_i + 1,8 \times sb_i$	$>4,2$	Sangat baik	5
$X_i + 0,6 \times sb_i < X \leq X_i + 1,8 \times sb_i$	$> 3,4 - 4,2$	Baik	4
$X_i - 0,6 \times sb_i < X \leq X_i + 0,6 \times sb_i$	$> 2,6 - 3,4$	Kurang baik	3
$X_i - 1,8 \times sb_i < X \leq X_i - 0,6 \times sb_i$	$> 1,8 - 2,6$	Tidak baik	2
$X \leq X_i - 1,8 \times sb_i$	$\leq 1,8$	Sangat tidak baik	1

Keterangan

X_i (rerata ideal) : $\frac{1}{2}$ (skor maksimum ideal + skor minimum ideal)

Sb_i (simpangan baku ideal) : $\frac{1}{6}$ (skor maksimum ideal – skor minimum ideal)

X : skor empiris

Penjelasan

Klasifikasi : media pembelajaran sangat baik digunakan dalam pembelajaran ($>4,2$)

Klasifikasi : media pembelajaran baik digunakan dalam pembelajaran ($>3,4 - 4,2$)

Klasifikasi : media pembelajaran cukup ($>2,6 - 3,4$) kurang baik digunakan dalam pembelajaran

Klasifikasi : media pembelajaran kurang ($>1,8 - 2,6$) tidak baik digunakan dalam pembelajaran

Klasifikasi : media pembelajaran sangat kurang ($\leq 1,8$) sangat tidak baik digunakan dalam pembelajaran

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Analisis

Pembuatan media pembelajaran interaktif dimulai dengan tahap analisis, hasil analisis ini digunakan untuk pedoman dalam penyusunan media dengan cara:

- a. Membuat tujuan pembelajaran dan tujuan kegiatan dari capaian pembelajaran nilai agama dan budi pekerti yang sudah ditetapkan sekolah. Dalam penelitian ini media yang digunakan berbasis *Articulate Storyline 3*.
- b. Identifikasi kebutuhan. Jika kebutuhan siswa terpenuhi maka proses pembelajaran akan semakin mudah, kapan saja, di mana saja, dan dengan perangkat apa saja, seseorang dapat mengakses media pendidikan menggunakan *handphone/laptop* yang tersambung internet. Sehingga mempermudah anak-anak untuk belajar di rumah dan di sekolah dengan dukungan orang tua atau wali. Hal ini juga akan meningkatkan semangat belajar siswa di mana pun berada.

Selanjutnya melakukan observasi dan wawancara yang menghasilkan, TK ABA Babakan sudah menggunakan kurikulum merdeka, namun penggunaan lembar kerja dan penjelasan dari guru secara satu arah masih dilakukan di waktu tertentu. Hasil wawancara menjelaskan metode pengajaran kurikulum merdeka di TK dengan belajar sambil bermain. Dari hasil observasi yang dilakukan kurikulum merdeka ini masih belum siap digunakan oleh guru dan siswa. Guru belum terbiasa dalam mengajarkan materi dalam pola bermain dan siswa kurang bisa memanfaatkan permainan dengan pedoman belajar. Sehingga media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai sarana untuk membantu guru dalam memberikan materi kepada siswa sambil bermain yang menarik. Selain itu, dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3*, siswa dapat belajar dengan lebih mandiri. Hasil observasi yang dilakukan, sekolah memiliki fasilitas LCD proyektor, TV dan Wi-Fi sehingga memudahkan siswa dalam menggunakan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3*. Selain itu

2. Mengembangkan produk awal

Langkah-langkah berikut ini diikuti untuk mengembangkan produk:

a. Pra produksi

1) Identifikasi Program

Konsep program media yang akan dikembangkan untuk siswa TK ABA Babakan sebagai berikut:

- a) Media yang dikembangkan untuk anak TK, sehingga dibuat menarik dan mudah digunakan, tujuan untuk belajar di rumah dengan bantuan orang tua atau wali dan dimaksudkan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan informasi. Selain itu, untuk menarik keingintahuan dan keinginan siswa dalam mempelajari adab dan doa harian.
- b) Media pembelajaran bertemakan alam.
- c) Menambahkan teks, gambar, audio, dan video.
- d) Dibuat secara sederhana, terpadu, seimbang, menarik. Teks, gambar, audio, dan video dapat ditampilkan dengan jelas dan menggunakan kalimat yang mudah dipahami.
- e) Aplikasi yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran berupa *Articulate Storyline 3* dan *corel draw*.

2) Flowchart

Media pembelajaran interaktif berisi menu tujuan yang akan dicapai, belajar adab dan doa orang tua, sebelum belajar, dan selesai belajar. Menu bermain untuk mengevaluasi hasil belajar siswa dengan 3 permainan yaitu sambung ayat, tebak doa, dan *puzzle* yang langsung terjawab hasil dari jawaban siswa. Menu petunjuk penggunaan berupa teks dan video dan terakhir menu pengembang.

3) Storyboard

Storyboard adalah deskripsi dari setiap tampilan dalam bentuk desain awal. Fungsi dari *storyboard* ini untuk mendeskripsikan komponen yang ada pada setiap tampilan.

b. Produksi

- 1) Pembuatan material dengan menyiapkan karakter, tombol, suara, *background* dan kebutuhan lainnya untuk pengembangan media.
- 2) Pengembangan produk dari materi dan desain *storyboard* yang sudah dibuat selanjutnya dikembangkan menggunakan *Articulate Storyline 3*.

c. Pasca Produksi

Tujuan dari evaluasi ini adalah untuk mengurangi elemen-elemen yang tidak

diinginkan. Evaluasi dilaksanakan sebelum melakukan uji coba skala luas dengan melibatkan ahli media, ahli materi, dan, uji coba skala kecil. Media pembelajaran dapat digunakan ketika hasil evaluasi dinyatakan baik digunakan. Hasil evaluasi angket menunjukkan bahwa penilaian orang tua/wali terhadap media pembelajaran sangat baik digunakan

3. Validasi ahli materi dan media

Kualitas media pembelajaran interaktif ditentukan oleh ahli. Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* ini diukur oleh dua ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Data dikumpulkan untuk mendapatkan tingkat validitas kualitas produk sedangkan sarannya sebagai faktor penyempurnaan media pembelajaran. Temuan dari validasi oleh ahli materi dan ahli media yang dilakukan adalah sebagai berikut:

a. Validasi instrumen

Validasi instrumen dilakukan oleh dosen pembimbing yaitu Dr. Priyanto, M.Kom. Validasi ini memberikan saran instrumen untuk menilai kualitas media pembelajaran untuk ahli materi, ahli media, dan responden. Tabel 5 menunjukkan hasil validasi instrumen.

Tabel 5 Hasil validasi instrumen

Sebelum diperbaiki	Setelah diperbaiki
<p>ASPEK BAHASA</p> <p>13. Bahasa yang digunakan dalam memaparkan materi sudah dipahami <i>dan media</i></p> <p>14. Penyajian materi pada media pembelajaran interaktif sesuai dengan umur dan tingkat pemahaman siswa</p>	<p>ASPEK BAHASA</p> <p>13. Bahasa yang digunakan dalam memaparkan materi pembelajaran komunikatif</p> <p>14. Penyajian materi pada media pembelajaran interaktif sesuai dengan umur</p>
<p>Media pembelajaran mudah digunakan tanpa perawatan khusus <i>cepat</i></p>	<p>4. Media pembelajaran mudah digunakan</p>
<p>Media pembelajaran dapat dijalankan berbagai spesifikasi <i>operating system</i></p>	<p>6. Media pembelajaran dapat dijalankan di spesifikasi <i>software</i> yang digunakan</p>
<p>Kesesuaian perbedaan warna tulisan dengan background <i>white</i></p> <p>Kejelasan animasi <i>white</i></p> <p>Penggunaan animasi <i>white</i></p> <p>Kemampuan definisi <i>white</i></p>	<p>15. Kesesuaian warna dalam media pembelajaran</p> <p>16. Kualitas tampilan animasi</p> <p>17. Tata letak animasi di layar</p>

b. Validasi ahli materi

Validasi materi dilakukan oleh dua ahli dari dosen Pendidikan Teknik Elektronika dan Informatika serta guru pengampu TK ABA Babakan. Tujuan validasi ini adalah untuk mengevaluasi kualitas media pembelajaran dalam hal konten menggunakan pertanyaan skala Likert mulai dari 1 hingga 5 dari perspektif tujuan, materi, soal, bahasa, dan motivasi. Selain itu, para ahli materi juga memberikan rekomendasi untuk

menyempurnakan media pembelajaran. Tabel 6 menampilkan rekapitulasi nilai.

Tabel 6 Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Ahli Materi		Rata-rata	Kategori
		I	II		
1.	Tujuan	4	5	4,5	Sangat baik
2.	Materi	4	4,67	4,33	Sangat baik
3.	Soal	4	5	4,5	Sangat baik
4.	Bahasa	4	5	4,5	Sangat baik
5.	Motivasi	4	5	4,5	Sangat baik
Rerata		4	4,9	4,5	Sangat baik

Berdasarkan hasil validasi materi tersebut di atas, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata aspek tujuan adalah 4,5; aspek materi 4,33; aspek soal 4,5; aspek bahasa 4,5; dan aspek motivasi 4,5. Nilai rata-rata ini mengacu pada konversi Eko Putro Widoyoko, dan penilaian kualitas media pembelajaran termasuk dalam kategori sangat baik dengan nilai rata-rata 4,5.

c. Validasi ahli media

Validasi media dilakukan oleh satu ahli dari dosen Pendidikan Teknik Elektro serta dua dosen Pendidikan Teknik Elektronika dan Informatika. Tujuan validasi ini untuk menilai kualitas media pembelajaran untuk di uji coba kan menggunakan angket skala 1-5 dari aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek komunikasi visual. Selain itu, ahli media juga memberikan saran untuk perbaikan media pembelajaran. Rekapitulasi nilai disajikan dalam tabel 7.

Tabel 7 Validasi Ahli Media

No	Aspek	Ahli Media			Rata-rata	Kategori
		I	II	III		
1.	Rekayasa Perangkat Lunak	4,5	4,8	4	4,46	Sangat baik
2.	Komunikasi Visual	4,4	4,7	4	4,36	Sangat baik
Rerata		4,4	4,7	4	4,41	Sangat baik
		5	9			

Berdasarkan hasil validasi media tersebut di atas, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata aspek rekayasa perangkat lunak adalah

4,46 dan nilai rata-rata aspek komunikasi visual adalah 4,36, sehingga menghasilkan rata-rata 4,41 untuk konversi Eko Putro Widoyoko. Penilaian kualitas media pembelajaran ini termasuk dalam nilai rata-rata >4,2 dengan klasifikasi sangat baik untuk digunakan, sesuai dengan saran ahli media.

d. Revisi Produk

Revisi dilakukan sesuai dengan rekomendasi dari ahli materi dan ahli media berdasarkan hasil masukan yang diberikan oleh validator pada tahap validasi.

1) Revisi Ahli Materi

a) Menambahkan kajian teori mengenai strategi pembelajaran dan kriteria media pembelajaran

2) Revisi Ahli Media

a) Menghapus panah kiri di menu pengembang

b) Ikon pause diganti dari persegi Panjang menjadi persegi

c) Menambahkan tulisan kembali di panah

d) Mengganti urutan menu

e) Memperjelas teks pada menu

4. Uji coba skala kecil

Setelah menerima umpan balik dari ahli materi dan ahli media kemudian melakukan uji coba skala kecil dengan 7 orang siswa. Media pembelajaran interaktif diperbaiki sesuai dengan rekomendasi. Tujuan uji coba ini adalah untuk mengevaluasi kualitas media pembelajaran interaktif sebelum digunakan secara luas. Uji coba ini menggunakan skala Likert.

Tabel 8 Uji Coba Skala Kecil

Aspek Kualitas	Jumlah Skor	Rata-rata	Kategori
Rekayasa Perangkat Lunak Desain Pembelajaran Komunikasi Visual	181	4,31	Sangat baik
Desain Pembelajaran Komunikasi Visual	283	4,5	Sangat baik
Komunikasi Visual	179	4,27	Sangat baik
Total	643	4,36	Sangat baik

Berdasarkan validasi materi tersebut di atas, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata aspek rekayasa perangkat lunak adalah 4,31; nilai rata-rata aspek desain pembelajaran adalah 4,5; dan nilai rata-rata aspek komunikasi visual adalah 4,27 Sehingga diperoleh nilai rata-rata

4,36, yang berhubungan dengan konversi Eko Putro Widoyoko. Penilaian kualitas media pembelajaran interaktif ini termasuk dalam nilai rata-rata >4,2, sehingga tergolong sangat baik untuk digunakan.

5. Uji coba skala besar

Media pembelajaran yang sudah selesai dilakukan uji validasi ahli materi, ahli media, dan uji coba skala kecil kemudian dilakukan uji coba skala besar dengan melibatkan 44 siswa. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk melihat tingkat kualitas media yang digunakan dalam pendidikan anak usia dini Uji coba ini menggunakan skala Likert.. Hasil uji coba skala kecil dapat dilihat pada Tabel 9.

Tabel 9 Uji Coba Skala Besar

Aspek Kualitas	Jumlah Skor	Rata-rata	Kategori
Rekayasa Perangkat Lunak Desain Pembelajaran Komunikasi Visual	1137	4,30	Sangat baik
Desain Pembelajaran Komunikasi Visual	1714	4,33	Sangat baik
Komunikasi Visual	1121	4,25	Sangat baik
Total	3972	4,29	Sangat baik

Berdasarkan hasil validasi materi di atas, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata dari aspek rekayasa perangkat lunak, desain pembelajaran, dan komunikasi visual berturut-turut adalah 4,30; 4,33; dan 4,25 sehingga diperoleh rerata 4,29. Nilai rata-rata ini mengacu pada konversi Eko Putro Widoyoko, dan penilaian kualitas media pembelajaran ini termasuk dalam nilai rata-rata >4,2, sehingga tergolong sangat baik untuk digunakan.

SIMPULAN DAN SARAN

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif yang berbasis *Articulate Storyline 3* di TK ABA Babakan dapat disimpulkan bahwa:

1. Produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif adab dan doa harian di TK ABA Babakan dengan model pengembangan oleh Puslitjaknov 2008 dari penyederhanaan Borg & Gall yang memiliki lima tahapan

- yaitu: (1) analisis produk yang akan dikembangkan, (2) pengembangan produk awal, (3) validasi dan revisi ahli, (4) uji coba lapangan skala kecil dan revisi produk, (5) uji coba skala besar dan hasil produk.. Hasil dari produk media pembelajaran interaktif memiliki lima menu utama yaitu petunjuk, tujuan, belajar, bermain, dan pengembang.
2. Hasil media pembelajaran interaktif adab dan doa harian anak yaitu sangat baik digunakan. Berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan uji coba skala kecil, tingkat kualitas media pembelajaran interaktif adab dan doa harian yang ramah di TK ABA Babakan telah ditentukan. Hasil rata-rata untuk penilaian ahli material adalah 4,46 yang termasuk dalam kategori "Sangat baik". Sementara itu, ahli media "Sangat baik" dengan skor rata-rata keseluruhan 4,41. Percobaan skala kecil dengan tujuh siswa dengan bantuan pengisian orang tua/wali diperoleh rata-rata 4,36 dengan kategori "Sangat baik". Percobaan TK ABA Babakan skala besar dengan 44 siswa yang diisi orang tua/wali memiliki rata-rata 4,29 dengan kategori "Sangat baik".

SARAN

Saran berikut ini dapat dibuat berdasarkan temuan penelitian mengenai manfaat dan kekurangan dalam membuat materi pembelajaran interaktif doa harian untuk anak yaitu:

1. Saran untuk Guru

Media pembelajaran interaktif adab dan doa harian ramah anak sebaiknya digunakan guru untuk menunjang kegiatan pembelajaran agar proses belajar lebih variatif sehingga siswa lebih antusias mengikutinya.
2. Saran untuk Siswa

Media pembelajaran interaktif adab dan doa harian ramah anak sebaiknya digunakan untuk belajar di rumah bersama orang tua atau mandiri untuk menambah pemahaman materi dan mengisi waktu luang dengan kegiatan bermanfaat

3. Saran untuk peneliti yang akan datang
 - a. Memperbanyak permainan yang lebih menarik dan beragam untuk memicu rasa keinginan siswa untuk belajar.
 - b. Menambahkan sumber daya doa yang lebih luas dan lagu yang bervariasi dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.
 - c. Media pembelajaran interaktif sebaiknya di uji coba kan tidak hanya pada satu sekolah agar dapat digunakan lebih luas dan produk yang dihasilkan lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Annur, M. (2021, November 26). Siswa SD Dominasi Jumlah Pelajar di Indonesia pada Tahun Ajaran 2020/2021. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/11/26/siswa-sd-dominasi-jumlah-pelajar-di-indonesia-pada-tahun-ajaran-20202021>
- Bangun, E. (2023). Keberlanjutan Iptek di Bidang Pendidikan di Era Pandemi Covid 19 dan Endemi Covid-19. Prosiding Konferensi Berbahasa Indonesia Universitas Indraprasta PGRI, 121–128. <https://doi.org/10.30998/kibar.27-10-2022.6306>
- Munir. (2012). Multimedia konsep dan aplikasi dalam pendidikan. In Alfabeta (Vol. 58, Issue 12).
- Sugiyono, P. (2004). Statistik untuk Penelitian.
- Taja, N., Inten, D. N., & Hakim, A. (2019). Upaya Meningkatkan Keterampilan Mengajar Baca Tulis Al-Qur'an bagi Guru. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 68–81. <https://doi.org/10.31004/OBSESI.V3I1.13>
- Zaim, R. A., Annisa, S., Purnomo, E., Widarsa, A. H., Kharisma, M., Visual, D. K., Padang, U. N., Mata, P., & Reality, A. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Augmented Reality. 7(1), 99–104.