

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO UNTUK MENGENALKAN HURUF HIJAIYAH PADA ANAK USIA DINI DI PAUD AISYIYAH 05 PATI

DEVELOPMENT OF VIDEO MEDIA TO INTRODUCE HIJAIYAH LETTERS IN EARLY CHILDHOOD AT PAUD AISYIYAH 05 PATI

Oleh: Agung Jiwantoro Ade, Universitas Negeri Yogyakarta,
jiwantoroade@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasikan sebuah media video pembelajaran “Pengenalan Huruf Hijaiyah” di PAUD Aisyiah 05 Pati Jawa Tengah. Penelitian ini menggunakan model penelitian riset dan pengembangan (R&D) teori dari Borg dan Gall. Terdapat sembilan langkah yang dilaksanakan dalam penelitian ini meliputi menganalisis potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain produk, revisi desain produk, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, dan revisi produk. Uji coba produk dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu uji coba lapangan awal kepada 3 anak, uji coba lapangan utama kepada 6 anak, dan uji coba lapangan operasional kepada 16 anak. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, observasi, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik kuantitatif deskriptif. Hasil skor penilaian kelayakan produk melalui validasi pada ahli materi sebesar 3,5 (kategori layak) dan pada ahli media sebesar 3,1 (kategori layak). Selanjutnya uji coba lapangan awal diperoleh skor hasil penilaian sebesar 0,52 (kategori tidak layak), pada uji coba lapangan utama diperoleh skor 0,80 (kategori layak), dan pada uji coba lapangan operasional diperoleh skor 0,90 (kategori layak). Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa Media Video Pembelajaran “Pengenalan Huruf Hijaiyah” ini layak digunakan sebagai sumber belajar.

Kata kunci: Pengembangan Media, Huruf Hijaiyah, Paud Aisyiyah 05 Pati

Abstract

This study aims to produce a video media for learning "Introduction to Hijaiyah Letters" at PAUD Aisyiyah 05 Pati, Central Java. This study used a Borg and Gall research and development model (R & D). There are nine steps carried out in this study including analyzing potential and problems, data collection, product design, product design validation, product design revisions, product trials, product revisions, usage trials, and product revisions. Product trials were carried out in three stages namely the initial field trials for 3 children, the main field trials for 6 children, and the operational field trials for 16 children. The data collection instruments used were interviews, observations, questionnaires and documentation. Data analysis techniques used in this study were descriptive quantitative analysis techniques. The results of the product feasibility assessment score through validation on material experts amounted to 3.5 (feasible category) and to media experts at 3.1 (feasible category). Furthermore, the initial field test obtained an assessment score of 0.52 (inadequate category), in the main field trial the score was 0.80 (feasible category), and in the operational field trial the score was 0.90 (feasible category). Based on the results of these studies it can be concluded that the Learning Video Media "Introduction to Hijaiyah Letters" can be used as a learning resource.

Keywords : Media Development, Hijaiyah Letters, Paud Aisyiyah 05 Pati.

PENDAHULUAN

Perubahan dan kemajuan teknologi yang sangat pesat seperti sekarang ini dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan, dengan demikian teknologi tersebut dapat bermanfaat untuk mencari media pembelajaran yang tepat dan efektif, sehingga mempermudah proses pengajaran. Salah satu media yang dapat

digunakan, mudah diakses dan dianggap dapat menarik perhatian anak yaitu media video.

PAUD Aisyiyah merupakan PAUD yang berbasis islam, sehingga pelajaran huruf hijaiyah menjadi salah satu pelajaran yang wajib untuk dipelajari oleh anak. Huruf hijaiyah merupakan pembelajaran awal dalam membaca dan memahami ilmu Al-qur'an. Huruf hijaiyah adalah huruf yang dipakai

dalam kitab suci Al-qur'an yang terdiri dari 30 huruf dengan beberapa harakat dan merupakan langkah awal untuk membaca kitab suci Al-qur'an. Belajar membaca untuk anak sangat perlu dilakukan agar anak lebih mudah dalam memahami dan mengetahui huruf hijaiyah karena pada masa balita mereka memiliki tumbuh kembang yang sangat cepat dan mudah merespon sesuatu yang baru mereka lihat. Belajar huruf hijaiyah harus dilakukan sejak dini untuk menanamkan pengetahuan agar anak mampu membedakan huruf-huruf hijaiyah. tetapi yang terjadi masih banyak anak sulit untuk mengenal huruf hijaiyah. Hal tersebut terjadi dikarenakan kurangnya media pembelajaran dan metode pembelajaran yang terpusat pada guru (konvensional), dan mengakibatkan banyak anak kurang memahami huruf hijaiyah, oleh sebab itu peneliti akan menggunakan media video dalam menyampaikan materi tentang huruf hijaiyah, media video dengan animasi kartun di pandang sangat cocok untuk karakter anak, anak dapat melihat, menunjuk huruf sesuai instruksi video, dan bernyanyi bersama, sehingga anak akan terlibat aktif dalam pembelajaran dan harapan yang diinginkan dapat tercapai. Dalam penggunaan media anak akan diputar video pembelajaran huruf hijaiyah sehingga anak akan bernyanyi sambil mengenal huruf hijaiyah bersama teman-temannya.

Sirojudin (2000: 24) mengemukakan bahwa huruf hijaiyah merupakan alfabet Arab yang disebut dengan huruf *al hija (iyah)* dan huruf *al tahajji* artinya huruf ejaan. Huruf al 'Arabiyah itu terdiri dari huruf yang bertanda baca atau bertitik (huruf al- mu'jam), baik dalam bentuk terpisah-pisah yang belum dipahami kecuali setelah menjadi sebuah rangkaian kata ataupun sebagian atau seluruhnya telah ditambahi dengan tanda baca. Dalam pengenalan, penulisan dan pengucapan huruf hijaiyah, seorang anak memerlukan suatu keterampilan atau potensi yang harus dikembangkan. Jika potensi itu tidak dilatih

secara kontinyu dan konsisten, maka potensi hilang bisa terjadi secara perlahan-lahan, sehingga hal tersebut sangat penting untuk diperkenalkan kepada anak sejak usia dini.

Arsyad (2013: 50), mengemukakan bahwa video merupakan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Kemampuan film dan video melukiskan gambar hidup dan suara memberinya daya tarik tersendiri. Pada umumnya video digunakan untuk tujuan-tujuan seperti hiburan, dokumentasi, dan pendidikan. Dari video dapat menyajikan informasi, memaparkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu dan mempengaruhi sikap. Riyana (2007: 6), mengemukakan bahwa media video pembelajaran adalah media atau alat bantu yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran.

Media video mempunyai kemampuan dasar mengolah perspektif-perspektif ruang dan waktu, tidak hanya melayani tujuan kreatif dan dramatis. Media video memungkinkan memanipulasi waktu (meningkat atau mengurangi waktu) yang diperlukan untuk mengamati suatu peristiwa atau objek dan dapat juga memanipulasi ruang, melalui media video, foto-foto dan gambar-gambar dapat diperbesar atau diperkecil. Media video termasuk jenis media pembelajaran interaktif audio visual yang dapat dioperasikan menggunakan perangkat komputer ataupun *handphone*. Media video dapat diulang-ulang untuk melihat pesan yang belum tersampaikan, dengan akses yang mudah dan dapat memberikan rangsangan yang lebih nyata kepada anak (pengguna), diharapkan dapat membantu anak selama proses pembelajaran di sekolah.

Pembelajaran yang baik harus ada interaksi yang terjadi antara guru dan anak, ataupun anak dan anak, sehingga proses pembelajaran

yang menyenangkan dan tidak membosankan perlu dilakukan di kelas. Suasana kelas yang menyenangkan akan membuat anak aktif dalam pembelajaran. Kegiatan tersebut dimaksudkan supaya kegiatan belajar di dalam kelas tidak terjadi kegiatan belajar yang terpusat pada guru, namun mampu menjadi kegiatan pembelajaran yang terpusat pada anak.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D). Prosedur penelitian menggunakan model pengembangan Borg & Gall (1983:772). Kegiatan yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk awal, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di PAUD Aisyiyah 05 Pati, Jl. Pati-Tayu Km.3 Desa Mulyoharjo Kec. Pati. Di laksanakan pada semester ganjil Tahun Ajaran 2018/2019 tepatnya bulan September sampai Oktober.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini merupakan seseorang atau sesuatu yang diperoleh keterangan. Subjek dalam penelitian ini yaitu anak-anak PAUD Aisyiyah 05 Pati. Teknik dalam Pengambilan data menggunakan teknik *Purposive Sampling*.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Sugiyono (2013: 308) menguraikan bahwa teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Data yang diperlukan dalam penelitian ini diperoleh dengan menggunakan teknik pengumpulan data yakni, (1) observasi, (2) wawancara, (3) dokumentasi

dan (4) Angket. Peneliti juga harus menggunakan pedoman dalam mengumpulkan sebuah data. Baik itu pedoman wawancara maupun pedoman dokumentasi yang dapat membantu peneliti dalam mengumpulkan data dilapangan.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data penelitian ini menggunakan pengembangan model Borg & Gall. Langkah-langkah penelitian Borg & Gall ialah sebagai berikut (*research and information collecting*), (*planning*), (*develop preliminary form of product*).

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif deskriptif. Data yang dianalisis meliputi analisis kelayakan dan respon guru dan anak PAUD Aisyiyah 05 Pati terhadap media video yang di kembangkan.

Analisis data untuk hasil penilaian dari ahli materi dan ahli media ini menggunakan skala Likert yaitu dengan menggunakan 4 kategori yang terdiri dari sangat kurang, kurang, baik, dan sangat baik. Setiap pernyataan diberi bobot sangat kurang (1), kurang (2), baik (3), dan sangat baik (4).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Validasi Produk dari Ahli Materi

Pada penelitian pengembangan Media Video “Pengenalan Huruf Hijaiyah” validasi dilakukan dalam beberapa tahap. Validasi materi dilakukan dalam 2 tahap, yaitu pada tanggal 3 September 2018 dan 10 September 2018. Validator dari penilaian materi ini adalah Ibu Ana Sahar selaku Kepala Sekolah PAUD Aisyiyah 05 Pati. Penilaian yang dinilai berupa aspek pembelajaran dan aspek isi. Berikut merupakan penjelasan penilaian ahli materi.

Berdasarkan pada penilaian ahli materi tahap 1, diperoleh kesimpulan bahwa produk Media Video Pembelajaran memperoleh angka 2,6 dengan kategori baik. Media Video

Pengenalan Huruf Hijaiyah ini dinyatakan “Layak” ($2,5 \leq \bar{x} < 3,25$). Namun masih ada beberapa saran agar Media Video Pengenalan Huruf Hijaiyah menjadi lebih baik.

Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap 2. Berdasarkan hasil penilaian validasi tahap 2, diperoleh kesimpulan bahwa produk Media Video Pengenalan Huruf Hijaiyah memperoleh skor nilai 3,5 dengan kategori sangat baik. Ahli materi memberikan kesimpulan bahwa produk dapat di coba tanpa revisi. Jika dikonversikan ke dalam kriteria kelayakan maka Media Video Pengenalan Huruf Hijaiyah masuk ke dalam kriteria “Layak” ($2,5 \leq \bar{x} < 3,25$).

2. Validasi Produk Ahli Media

Validasi yang dilakukan oleh ahli media meliputi beberapa aspek, yaitu fungsi dan manfaat, aspek tampilan, aspek audio media, aspek Bahasa, dan aspek pemrograman.

Pada validasi tahap pertama proses penilaian langsung menggunakan Media Video Pengenalan Huruf Hijaiyah, Sehingga validator lebih mudah dalam menilai media. Berdasarkan penilaian ahli media tahap 1, di peroleh kesimpulan bahwa Media Video Pengenalan Huruf Hijaiyah ini memperoleh nilai 2,5 dengan kategori baik. Jika di konversikan ($2,5 \leq \bar{x} < 3,25$) Media Video Pengenalan Huruf Hijaiyah ini dinyatakan dalam katategori “Layak”.

Hasil Penilaian Ahli Media Tahap 2. Berdasarkan hasil penilaian ahli media pada tahap ke 2, diperoleh kesimpulan bahwa produk Media Video Pengenalan Huruf Hijaiyah memperoleh nilai 3 dengan kategori baik. Jika di konversikan ($2,5 \leq \bar{x} < 3,25$) maka Media Video Pengenalan Huruf Hijaiyah ini dapat dikategorikan “Layak” digunakan untuk penelitian, namun disertai dengan revisi ahli media dari.

Hasil Penilaian Ahli Media Tahap 3. Berdasarkan hasil penilaian ahli media pada tahap ke 3, diperoleh kesimpulan bahwa produk Media Video Pengenalan Huruf Hijaiyah memperoleh nilai 3.1 dan di

kategorikan Baik dan tanpa revisi. Jika dikonversikan ke dalam kriteria kelayakan maka Media Video Pengenalan Huruf Hijaiyah masuk ke dalam kriteria “Layak” ($2,5 \leq \bar{x} < 3,25$).

3. Hasil Uji Coba Lapangan

Hasil Uji Coba Lapangan Awal (*Preliminary Field Testing*)

$$= \frac{11}{21} = 0,52$$

Berdasarkan dari hasil penilaian uji coba lapangan awal, produk Media Video Pengenalan Huruf Hijaiyah dari 3 anak Paud didapatkan hasil total penilaian ialah 11 dari jumlah total maksimal 21, jumlah rata-ratanya adalah 0,52. Jika dikonversikan ke dalam kelayakan menurut skala Guttman, maka Media Video Pengenalan Huruf Hijaiyah masuk ke dalam kriteria “Tidak Layak” ($\bar{x} < 0,75$). Dari kedua aspek tersebut masih sangat kurang untuk di katakana “Layak”, dikarenakan (1) dari segi aspek tampilan, kurang memperhatikan kontras warna, audio yang kurang jelas. (2) dari segi aspek pembelajaran, jika tampilan Media Video Pengenalan Huruf Hijaiyah kurang baik, maka aspek pembelajaran juga akan terhambat karena tampilan dalam pembelajaran kurang baik.

Hasil Uji Coba Lapangan Utama

$$= \frac{34}{42} = 0,80$$

Berdasarkan dari hasil penilaian uji coba lapangan utama, produk Media Video Pengenalan Huruf Hijaiyah dari 6 anak Paud didapatkan hasil total penilaian adalah 34 dari jumlah total maksimal 42, jumlah rata-rata adalah 0,80. Jika dikonversikan ke dalam kelayakan menurut skala Guttman, maka Media Video Pengenalan Huruf Hijaiyah masuk ke dalam kriteria Layak ($\bar{x} > 0,75$).

Hasil Uji Coba Lapangan Operasional (*Operational Field Testing*)

$$= \frac{101}{112} = 0,90$$

Berdasarkan tabel ringkasan Uji Coba Lapangan Operasional mendapatkan nilai 101 dari jumlah total maksimal 112 dan memiliki jumlah rata-rata 0,90. Jika dikonversikan ke dalam kriteria kelayakan menurut skala Guttman, maka Media Video Pengenalan Huruf Hijaiyah masuk ke dalam kriteria Layak ($\bar{x} > 0,75$). Berdasarkan data penelitian uji coba operasional, diketahui bahwa produk Media Video Pengenalan Huruf Hijaiyah memiliki skor 0,90 yang berarti masuk ke dalam kriteria “Layak”. Produk ini sudah dapat di ujikan sebagai bahan penelitian tanpa revisi.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian Pengembangan Media Video “Pengenalan Huruf Hijaiyah” di PAUD Aisyiyah 05 Pati dinyatakan kelayakannya karena dilihat dari hasil validasi ahli materi mendapatkan rata-rata nilai 3,5 dengan kategori “Sangat Baik” sehingga masuk dalam kriteria “Layak” ($2,5 \leq \bar{x} < 3,25$). Hasil dari validasi ahli media mendapatkan rata-rata 3.1 dengan kategori “Baik” sehingga masuk dalam kriteria “Layak” ($2,5 \leq \bar{x} < 3,25$). Berdasarkan hasil diatas, dapat di ambil kesimpulan bahwa Media Video Pembelajaran “Pengenalan Huruf Hijaiyah” layak digunakan sebagai sarana penunjang belajar dan pembelajaran di Paud Aisyiyah 05 Pati

Saran

Adapun beberapa saran pemanfaatan produk Media Video Pembelajaran “Pengenalan Huruf Hijaiyah” ini di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Bagi pengembang selanjutnya, diharapkan dapat menyempurnakan media Media Video Pembelajaran “Pengenalan Huruf Hijaiyah” yang telah dikembangkan peneliti sebelumnya, sampai pada tahap

selanjutnya yaitu uji efektifitas dan didiseminasikan pada masyarakat luas.

2. Bagi Paud/ Sekolah, agar Media Video Pembelajaran “Pengenalan Huruf Hijaiyah” ini dapat dijadikan sebagai sarana tambahan atau penunjang media pembelajaran untuk program belajar mengajar, dengan begitu pembelajaran akan lebih efektif dan anak menjadi bersemangat.

Daftar Pustaka

- Arsyad, Azhar. (2013). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Borg, W.R., dan Gall, M.D. (1983). *Educational Research: An Introduction Fourth Edition*. Longman: Broadway/New York.
- Riyana, Cheppy. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI
- Sirojuddin. (2000) *Seni Kaligrafi Islam*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.