

TESIS
PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL BERBASIS ANDROID
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN WUDHU
DI TAMAN KANAK-KANAK MUSLIMAT NU 03
KOTA MALANG

Oleh:

Anita Juliya

NIM : 200 101 220 008



MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

2022

**PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL BERBASIS ANDROID
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN WUDHU
DI TAMAN KANAK-KANAK MUSLIMAT NU 03
KOTA MALANG**

TESIS

*Diajukan Kepada Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim
Malang Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Menyelesaikan
Program Magister Pendidikan Agama Islam*

Oleh:

Anita Juliya

NIM : 200 101 220 008



**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
PASCASARJANA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2022

LEMBAR PENGESAHAN TESIS

Tesis dengan judul “Pengembangan Media Digital Berbasis Android Untuk Meningkatkan Pemahaman Wudhu di Taman Kanak-Kanak Kota Malang”, ini telah diuji dan dipertahankan di depan sidang dewan penguji pada tanggal 24 Januari 2023.

Dewan Penguji,



H. M. Mujab, M.Th., Ph.D.
NIP. 1966112120022121001

Penguji I



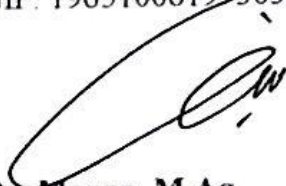
Dr. H. Sudirman, M.Ag.
NIP. 196910202006041001

Ketua/Penguji II



Prof. Dr. Hj. Suti'ah, M.Pd.
NIP. 196510061993032003

Pembimbing I/Penguji



Dr. Marno, M.Ag.
NIP. 197208222002031001

Pembimbing 2/Sekretaris

Mengesahkan,

Direktur Pascasarjana



Prof. Dr. H. Wahidmurni, M.Pd
NIP. 196903032000031002

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anita Juliya

NIM : 200101220008

Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam

Judul Tesis : Pengembangan Media Digital Berbasis Android Untuk
Meningkatkan Pemahaman Wudhu Di Taman Kanak-Kanak
Muslimat NU 03 Kota Malang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa hasil penelitian (TESIS) ini secara keseluruhan adalah hasil karya penelitian sendiri kecuali yang tertulis atau dikutip dalam naskah ini dan disebutkan sumber rujukan dan daftar rujukan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Malang, 19 Desember 2022

Hormat saya



Anita Juliya
NIM. 200101220008

LEMBAR MOTTO

اُغْتَنِمْ خَمْسًا قَبْلَ خَمْسٍ: شَبَابَكَ قَبْلَ هَرَمِكَ، وَصِحَّتَكَ قَبْلَ سَقَمِكَ،
وَعِنَاءَكَ قَبْلَ فُقْرِكَ، وَفَرَاغَكَ قَبْلَ شُغْلِكَ، وَحَيَاتَكَ قَبْلَ مَوْتِكَ

*“Manfaatkanlah lima perkara, sebelum datang lima perkara: (1) Masa mudamu
sebelum masa tuamu. (2) Sehatmu sebelum sakitmu. (3) Kayamu sebelum
miskinmu. (4) Waktu luangmu sebelum sibukmu. (5) Hidupmu sebelum datang
matimu”*

(Hadist Riwayat Ibnu Abi ad Dunya)¹

¹ <https://hamalatulquran.com/telaah-kritis-hadis-manfaatkanlah-lima-perkara-sebelum-lima-perkara/>

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah segala puji bagi Allah Tuhan yang telah memberikan rahmat,
taufik, dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan tesis ini.
Dengan ini kupersembahkan tesis ini untuk orang yang paling berharga dalam
hidup saya

Yang tercinta dan terkasih dan tersayang kedua orang tuaku yang selalu
mendoakan dan memotivasi dalam menempuh studi ini, sehingga saya dapat
menyelesaikan tesis ini tepat waktu.

Untuk suami yang selalu setia mendampingi dan mendukung selama saya
menempuh studi ini, sehingga saya dapat menyelesaikan program magister
pendidikan agama Islam

Saudara, keponakan, dan keluarga besar yang telah mendukung dalam menempuh
pendidikan magister PAI

Sahabat seperjuangan

Para Kepala Sekolah dan Guru Taman Kanak-Kanak serta Dosen

Almamater tercinta UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

ABSTRAK

Juliya, Anita. 2022. *Pengembangan Media Digital Berbasis Android Untuk Meningkatkan Pemahaman Wudhu di Taman Kanak-Kanak Muslimat NU 03 Kota Malang*. Tesis, Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam, Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Tesis: (I) Prof. Dr. Hj. Suti'ah, M.Pd., dan (II) Dr. Marno, M.Ag

Kata Kunci: *Media Digital, Andorid, Taman Kanak-Kanak*

Media pembelajaran di taman kanak-kanak masih bersifat konvensional, sehingga harus dikembangkan mengikuti perkembangan zaman yang saat ini paling akrab dengan internet dan penggunaan android. Dengan demikian android dapat digunakan secara maksimal dalam pembelajaran khususnya untuk meningkatkan pemahaman wudhu di taman kanak-kanak.

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) menghasilkan produk media digital berbasis android yang sesuai dengan karakteristik dalam meningkatkan pemahaman wudhu di taman kanak-kanak, 2) menghasilkan produk yang sesuai dengan proses pengembangan media digital berbasis android dalam meningkatkan pemahaman wudhu di taman kanak-kanak, 3) menghasilkan produk media digital berbasis android yang efektif, efisien, dan memiliki daya tarik dalam meningkatkan pemahaman wudhu di taman kanak-kanak.

Metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan atau disebut dengan *Research and Development* (RnD) dengan mengadopsi teori dari Borg & Gall yang telah disederhanakan menjadi 8. Sampel dalam penelitian ini yaitu anak kelas B TK Muslimat NU 03 Kota Malang. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, wawancara, angket, dan nilai perkembangan anak. Validasi produk pengembangan dilakukan oleh beberapa ahli diantaranya ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran, dan uji coba lapangan yang dilakukan anak kelas B (usia 5-6 tahun) TK Muslimat NU 03 Kota Malang.

Hasil penelitian pengembangan ini menghasilkan produk media digital berbasis android untuk meningkatkan pemahaman wudhu di taman kanak-kanak. Produk yang dikembangkan telah terbukti layak dan efektif digunakan karena menimbulkan daya tarik anak dalam proses pembelajaran. Hal ini dilihat dari hasil validasi dan uji coba lapangan yang telah dilakukan. Validasi dari ahli materi dengan presentase sebesar 90%; validasi ahli media dengan presentase sebesar 82,5%; ahli pembelajaran dengan presentase sebesar 78%. Sedangkan uji coba lapangan mendapatkan presentase kemenarikan sebesar 84% dan untuk efektifitas dalam meningkatkan pemahaman wudhu dilihat dari hasil *pre*-penelitian dan *post*-penelitian yang telah dihitung menggunakan rumus *paired simple t test* dan memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 sehingga H_0 ditolak, artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media digital berbasis android untuk meningkatkan wudhu di Taman Kanak-Kanak Muslimat NU 03 Kota Malang.

ABSTRAC

Juliya, Anita. 2022. Development of Android-Based Digital Media to Improve Understanding of Ablution in Kindergartens in Malang City. Thesis, Master of Islamic Education Study Program, Postgraduate Program at the State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Thesis Advisor: (I) Prof. Dr. Hj. Suti'ah, M.Pd., and (II) Dr. Marno, M.Ag

Keywords: *Digital Media, Andorid, Kindergarten*

Learning media in kindergarten is still conventional, so it must be developed to keep up with the times, which are currently the most familiar with the internet and the use of Android. Thus android can be used optimally in learning, especially to improve understanding of ablution in kindergarten.

This study aims to: 1) produce android-based digital media products that are in accordance with the characteristics in increasing understanding of ablution in kindergarten, 2) produce products that are in accordance with the development process of android-based digital media in increasing understanding of ablution in kindergarten, 3) produce android-based digital media products that are effective, efficient, and have appeal in increasing understanding of ablution in kindergartens

The method used is the research and development method or what is called Research and Development (RnD) by adopting the theory from Borg & Gall which has been simplified to 8. The sample in this study was class B students at TK Muslimat NU 03 Malang City. The data collection instruments used were observation, interviews, questionnaires, and child development scores. The product development validation was carried out by several experts including material experts, media experts, learning experts, and field trials conducted by class B children (age 5-6 years) Muslimat NU 03 Kindergarten, Malang City.

The results of this development research produce android-based digital media products to improve understanding of ablution in kindergarten. The product developed has proven to be feasible and effective to use because it raises children's interest in the learning process. This can be seen from the results of validation and field trials that have been carried out. Validation from material experts with a percentage of 90%; media expert validation with a percentage of 82.5%; learning experts with a percentage of 78%. While the field trials obtained an attractiveness percentage of 84% and for effectiveness in increasing the understanding of ablution seen from the pre-research and post-research results which were calculated using the paired simple t test formula and obtained a significance value of 0.000 so that Ho was rejected, meaning that there is a significant difference significantly between before and after using android-based digital media to improve ablution in kindergartens in Malang city.

الملخص (عربي)

لتحسين فهم الموضوع في رياض Android جوليا ، أنيتا. 2022. تطوير الوسائط الرقمية التي تعمل بنظام برنامج الدراسة ، برنامج الدراسات الأطفال في مدينة مالانج. أطروحة ماجستير في التربية الإسلامية (أ.د. دكتور. هجرية. I العليا في جامعة الدولة الإسلامية مولانا مالك إبراهيم مالانج. مرشد الأطروحة:) سطيعة ، م.د. ، و (الثاني) د. مارنو ، م

الكلمات المفتاحية: الوسائط الرقمية ، الأندرويد ، روضة الأطفال

لا تزال وسائط التعلم في رياض الأطفال تقليدية ، لذا يجب تطويرها لمواكبة العصر ، والتي هي حاليًا الأكثر دراية وبالتالي يمكن استخدام الروبوت على النحو الأمثل في التعلم ، وخاصة لتحسين فهم Android. بالإنترنت واستخدام الموضوع في رياض الأطفال

تهدف هذه الدراسة إلى: (1) إنتاج منتجات الوسائط الرقمية القائمة على نظام أندرويد والتي تتوافق مع الخصائص في زيادة فهم الموضوع في رياض الأطفال ، (2) إنتاج منتجات تتوافق مع عملية تطوير الوسائط الرقمية القائمة على أندرويد في زيادة الفهم. الموضوع في رياض الأطفال ، (3) إنتاج منتجات الوسائط الرقمية القائمة على نظام والتي تتسم بالفعالية والكفاءة ولها جاذبية في زيادة فهم الموضوع في رياض الأطفال Android

من خلال تبني النظرية (RnD) الطريقة المستخدمة هي طريقة البحث والتطوير أو المعروفة باسم البحث والتطوير (من خلال TK Muslimat في B التي تم تبسيطها إلى 8. العينة في هذه الدراسة كانت من طلاب الصف Borg & Gall من كانت أدوات جمع البيانات المستخدمة هي الملاحظة والمقابلات والاستبيانات ودرجات NU 03 Malang City. نمو الطفل. تم إجراء التحقق من صحة تطوير المنتج من قبل العديد من الخبراء بما في ذلك خبراء المواد وخبراء Muslimat NU 03 (من سن 5-6 سنوات) B الإعلام وخبراء التعلم والتجارب الميدانية التي أجراها أطفال الفئة Kindergarten ، Malang City.

نتج نتائج هذا البحث التتوي منتجات وسائط رقمية قائمة على نظام أندرويد لتحسين فهم الموضوع في رياض الأطفال. لقد أثبت المنتج الذي تم تطويره أنه مجدي وفعال للاستخدام لأنه يزيد من اهتمام الأطفال بعملية التعلم. يمكن ملاحظة ذلك من نتائج المصادقة والتجارب الميدانية التي تم إجراؤها. المصادقة من خبراء المواد بنسبة 90% ؛ اعتماد خبير إعلامي بنسبة 82.5% ؛ خبراء التعلم بنسبة 78%. بينما حصلت التجارب الميدانية على نسبة جاذبية 84% والفاعلية في زيادة فهم الموضوع المرئي من نتائج ما قبل البحث وما بعد البحث والتي تم حسابها باستخدام صيغة ، مما يعني أن هناك فرقاً H_0 البسيطة المزدوجة وحصلت على قيمة معنوية قدرها 0.000 بحيث تم رفض H_0 اختبار لتحسين الموضوع في رياض الأطفال في مدينة Android كبيراً بين قبل وبعد استخدام الوسائط الرقمية القائمة على مالانج

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, segala puji syukur kepada Allah SWT atas segala limpahan Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tesis yang berjudul “Pengembangan Media Digital Berbasis Android Untuk Meningkatkan Pemahaman Wudhu di Taman Kanak-Kanak Muslimat NU 03 Kota Malang”. Sholawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang membimbing manusia kearah jalan kebenaran dan kebaikan.

Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung, membantu dan membimbing dalam penyelesaian tesis ini, khususnya kepada:

1. Bapak Sularno dan Ibu Marwiyah selaku orang tua penulis yang telah memberikan perhatian dan kasih sayangnya yang tak terhingga dan selalu melantunkan do'a, akhirnya penulis dapat menyelesaikan tahapan demi tahapan dalam penyelesaian tesis ini
2. Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang, Prof. Dr. H. M. Zainuddin, MA. Beserta jajarannya
3. Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang, Prof. Dr. H. Wahidmurni, M.Pd. Ak. Atas segala layanan dan fasilitas yang telah diberikan selama penulis menempuh studi

4. Ketua Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam (MPAI), Dr. H. Mohammad Asrori, M.Ag, atas segala motivasi dan segala layanan yang diberikan kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan tesis ini tepat waktu.
5. Dosen Pembimbing I, Prof. Dr. Hj. Suti'ah, M.Pd_yang telah memberikan segala ilmu, membimbing, meluangkan waktu untuk melayani penulis dengan telaten dan sabar, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini tepat waktu.
6. Dosen Pembimbing II, Dr. Marno, M.Ag yang sabar dalam melayani penulis disaat bimbingan sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini tepat waktu.
7. Semua staf pengajar atau dosen dan semua staf tata usaha Pascasarjana Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang, yang telah memberikan wawasan keilmuan dan kemudahan selama menjalani studi.
8. Kepala TK Muslimat NU 03 Kota Malang dan para guru yang telah memberikan akses untuk mendapatkan informasi dan melakukan penelitian sehingga tesis ini dapat diselesaikan dengan tepat waktu.

Semoga Allah SWT membalas semua amal ibadah yang telah dilakukan dengan ikhlas atas dukungan dan bimbingan pihak-pihak tersebut selama penulisan tesis ini. Demikian yang dapat disampaikan penulis, mudah-mudahan hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai sumbangan ilmiah bagi kelangsungan tradisi keilmuan. *Amin.*

Malang, 19 Desember 2022
Hormat saya

Anita Juliya

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam tesis ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 158 Tahun 1987 dan No. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

Huruf

ا	=	a		ز	=	z		ق	=	q
ب	=	b		س	=	s		ك	=	k
ت	=	c		ش	=	sy		ل	=	l
ث	=	ts		ص	=	sh		م	=	m
ج	=	j		ض	=	di		ن	=	n
ح	=	h		ط	=	th		و	=	w
خ	=	kh		ظ	=	zh		ه	=	h
د	=	d		ع	=			ء	=	
ذ	=	dz		غ	=	gh		ي	=	y
ر	=	r		ف	=	f				

Vokal Panjang

C. Vokal Diftong

Vokal (a) panjang	=	Ā		أَوْ	=	Aw
Vokal (i) panjang	=	Î		أَيَّ	=	Ay
Vokal (u) panjang	=	Ū		أُو	=	Ū
				إَيَّ	=	Ī

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL LUAR	i
HALAMAN SAMPUL DALAM	ii
LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
SURAT PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK (Bahasa Indonesia)	vii
ABSTRAK (Bahasa Inggris)	viii
ABSTRAK (Bahasa Arab).....	ix
KATA PENGANTAR	x
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Pertanyaan Penelitian	8
C. Tujuan Penelitian & Pengembangan	8
D. Spesifikasi Produk.....	9
E. Pentingnya Penelitian & Pengembangan	9
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	11
G. Penelitian Terdahulu dan Originalitas Penelitian.....	12
H. Definisi Operasional.....	19
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	21
A. Pengertian Media Digital	21
B. Media Digital Berbasis Android	23
C. Materi Pendidikan Agama Islam di Taman Kanak-Kanak	28
D. Pembelajaran Taman Kanak-Kanak.....	37
E. Efektivitas atau Efisiensi.....	52
BAB III METODE PENELITIAN	16
A. Model Penelitian & Pengembangan.....	16
B. Prosedur Penelitian & Pengembangan	52
C. Uji Coba Produk.....	56

1. Desain Uji Coba.....	56
2. Subyek Coba	58
3. Jenis Data.....	60
4. Instrumen Pengumpulan Data.....	60
5. Teknik Analisis Data.....	63
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	44
A. Prosedur Pengembangan Media.....	44
1. Analisis Kebutuhan.....	44
2. Pemilihan Sekolah	68
3. Pemilihan Materi.....	68
4. Perencanaan	68
5. Pengembangan	69
B. Penyajian Data Uji Coba.....	74
C. Analisis Data	87
D. Revisi Produk.....	89
BAB V KAJIAN DAN SARAN.....	91
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi.....	91
B. Kesimpulan	94
C. Saran Pemanfaat, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	96
DAFTAR PUSTAKA.....	98
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu dan Orisinalitas Penelitian	17
Tabel 2.1 STPPA PAUD`	30
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Untuk Ahli Materi	61
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Untuk Ahli Media	62
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Untuk Ahli Pembelajar.....	62
Tabel 3.4 Kriteria Validasi Analisis Rata-Rata Setiap Pertanyaan	64
Tabel 3.5 Interpretasi Skor Jawaban Kuesioner.....	65
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi	74
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media.....	77
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	80
Tabel 4.4 Hasil Uji Coba Lapangan.....	83
Tabel 4.5 Hasil <i>Pre</i> -Penelitian dan <i>Post</i> - Penelitian.....	86
Tabel 4.6 <i>Paired Sample Statistic</i>	87
Tabel 4.7 <i>Paired Samples Test</i>	87
Tabel 4.8 Hasil Revisi Produk	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Langkah-Langkah R&D yang digunakan	53
Gambar 3.2 Bagan Alur Desain Uji Coba.....	58
Gambar 4.1 Tampilan Awal	69
Gambar 4.2 Doá Sebelum Wudhu	70
Gambar 4.3 Doá Sesudah Wudhu	70
Gambar 4.4 Tepuk Wudhu	71
Gambar 4.5 Gerakan Wudhu	71
Gambar 4.6 Puzzle	72
Gambar 4.7 Huruf Hijaiyah	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Lembar Validasi Instrumen Untuk Ahli Materi	103
Lampiran 2: Lembar Validasi Instrumen Untuk Ahli Media.....	105
Lampiran 2: Lembar Validasi Instrumen Untuk Pendidik.....	107
Lampiran 3: Lembar Validasi Instrumen Untuk Hasil Penilaian Media Pada Anak- Anak Taman Kanak-Kanak.....	109
Lampiran 4: Turnitin	111
Lampiran 5: Dokumentasi.....	112
Lampiran 6: Data Anak <i>Pre</i> -Penelitian.....	113
Lampiran 7: Data Anak <i>Post</i> -Penelitian	114
Lampiran 8: RPPH	115
Lampiran 9: Cara Penggunaan Game	118
Lampiran 9: Data Angket Respon Anak Didik	120

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Islam untuk anak-anak adalah kegiatan penting yang dilakukan oleh setiap orang tua muslim. Dalam pendidikan Islam, pendidik adalah orang yang bertanggungjawab terhadap perkembangan anak didik untuk mengembangkan potensinya, baik potensi afektif (rasa), kognitif (cipta), dan psikomotorik (karsa).²

Tujuan pendidikan Islam bagi pendidikan anak usia dini dan taman kanak-kanak adalah penanaman nilai dan kesadaran beribadah anak didik sebagai pedoman mencapai kebahagiaan hidup di dunia dan di akhirat; penanaman kebiasaan melaksanakan hukum Islam secara ikhlas oleh anak didik yang sesuai dengan peraturan yang ada di sekolah dan lingkungan sekitar; pembentukan kedisiplinan dan rasa tanggung jawab sosial di sekolah dan lingkungan sekitar; pengembangan keimanan dan ketaqwaan kepada Allah SWT serta penanaman akhlak mulia anak didik, sebagai upaya melanjutkan apa yang telah ditanamkan lebih dahulu dalam lingkungan keluarga; pembangunan mental anak didik terhadap lingkungan fisik dan sosial melalui ibadah dan muamalah.³

² Zulkifli Agus, "Konsep Pendidikan Islam Terhadap Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)", *Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 39, (Salatiga: 2018), Vol.3, No.1.

³ Mahdi M. Ali, "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Bagi Anak Usia Dini", *Jurnal Edukasi*, (2015), Vol.1, No.2.

Pendidikan agama Islam merupakan bagian yang sangat penting dalam pembentukan kepribadian serta akhlak manusia. Penguatan pendidikan agama Islam harus ditanamkan sejak dini mulai dari taman kanak-kanak. Pendidikan Agama Islam bagian dari ilmu pengetahuan yang tidak bisa diabaikan karena Pendidikan Agama Islam merupakan landasan penunjang di dalam pendidikan moral pada setiap generasi. Pendidikan Agama Islam juga memberikan pengetahuan dan pembentukan sikap, kepribadian, dan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan pelajaran agama yang wajib diikuti oleh semua peserta dengan tujuan para peserta didik dapat menjadi manusia yang beriman, berakhlak mulia, berilmu, kreatif, mandiri, dan bertakwa kepada Tuhan.

Pelajaran agama di sekolah sudah diberikan dengan cukup baik dengan memasukkan materi pelajaran agama kedalam kurikulum. Kurikulum pada taman kanak-kanak sesuai dengan STPPA (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak). STPPA adalah kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan, mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni. Didalam STPPA tingkat pencapaian perkembangan anak pada usia 5-6 tahun lingkup perkembangan nilai agama dan moral meliputi: mengenal agama yang dianut, mengerjakan ibadah, berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif, menjaga kebersihan diri dan lingkungan, mengetahui hari besar agama, dan menghormati (toleransi)

agama orang lain.⁴

Pelajaran pendidikan agama merupakan salah satu pelajaran wajib yang harus diterima oleh para anak didik mulai dari jenjang taman kanak-kanak sampai dengan jenjang perguruan tinggi. Karena dengan pembelajaran pendidikan agama Islam dapat meningkatkan pengalaman ibadah dan karakter yang Islami dari yang sudah dipelajarinya serta pengalamannya seperti pengalaman mempraktekan wudhu, membaca niat wudhu, dan do'a selesai wudhu. Pelaksanaan pembelajaran pendidikan agama Islam yang tepat adalah disampaikan dengan mempraktekan secara langsung agar peserta didik mudah untuk memahaminya guna meningkatkan karakternya.

Pembelajaran yang menarik tentunya dipengaruhi oleh berbagai aspek baik itu dari sumber belajar, metode, dan media. *Aspek pertama* sumber belajar, sumber belajar merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran, karena dapat mendorong peningkatan kemampuan siswa dalam memahami materi ajar. Sumber belajar adalah semua sumber yang berupa data, orang, atau benda yang dapat digunakan untuk memberi fasilitas kemudahan belajar bagi siswa biasanya berupa pesan, orang, bahan, peralatan, teknik, dan lingkungan.⁵

Dengan sumber belajar dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Sumber belajar tidak hanya terbatas pada buku saja, namun mencakup segala hal yang dapat digunakan oleh siswa untuk belajar dan

⁴ Permendikbud Nomor 137, *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*,(2014)

⁵ Prof. Dr. Nizwardi Jalinus, M.Ed dan Dr. Ambiyar, M.Pd, *Media dan Sumber Pembelajaran*,(Jakarta: Kencana,2016),133

meningkatkan kompetensinya. Ahmad Rohani membagi sumber belajar menjadi beberapa jenis yaitu: sumber belajar cetak, sumber belajar non cetak, sumber belajar yang berupa fasilitas, sumber belajar berupa kegiatan, sumber belajar yang berupa lingkungan dari masyarakat.⁶

Aspek kedua metode pembelajaran, metode merupakan salah satu strategi atau cara yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai, semakin tepat metode yang digunakan maka pembelajaran akan semakin baik.⁷ Sedangkan metode pembelajaran adalah cara yang digunakan pendidik dalam melakukan kegiatan pembelajaran kepada anak untuk mencapai kompetensi tertentu.

Kompetensi pembelajaran dirancang dalam kegiatan bermain yang bermakna dan menyenangkan bagi anak. Pada umumnya metode yang biasa digunakan dalam proses belajar mengajar antara lain metode ceramah, metode tanya jawab, metode pemberian tugas, metode demonstrasi (praktek), metode sosiodrama, metode karyawisata, dan metode eksperimen. Metode ini yang sering dipakai pada jenjang Taman Kanak-Kanak.

Aspek ketiga media, media adalah sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan, dengan tujuan meningkatkan pemahaman penerima pesan. Media adalah perantara atau penghubung. Menurut Gagne (1985), media merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar dan

⁶ Ahmad Rohani, *Belajar dan Mengajar*, (Bandung: Yrama Widya, 1977), 111.

⁷ Kemendikbud, *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013 PAUD*, (2015).

dapat juga disebut dengan media belajar, sarana belajar, dan bahan belajar.⁸

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru TK Muslimat NU03 Kota Malang oleh Bu Lutfi pada tanggal 3 September 2022 pukul 08.35 WIB melalui *WhatsApp*, ditemukan bahwa media pembelajaran mengenalkan wudhu yang diterapkan di TK Muslimat NU 03 Kota Malang menggunakan alat peraga dan praktek langsung. Sedangkan hasil wawancara dengan guru TK Muslimat NU03 Kota Malang oleh Bu Indriyani pada tanggal 28 November 2022 pukul 10.52 WIB melalui *WhatsApp*, ditemukan bahwa media pembelajaran mengenalkan wudhu menggunakan video yang dibuat dari aplikasi *kine master* tetapi bukan dalam bentuk game, menggunakan poster, dan praktek langsung.

Media yang biasa digunakan untuk pembelajaran agama Islam di taman kanak-kanak yaitu, media gambar, poster, buku majalah, dan video yang berkaitan dengan materi pendidikan agama Islam di Taman Kanak-Kanak. Media gambar memiliki kelemahan, diantaranya: 1) penghayatan tentang materi kurang sempurna karena media gambar hanya menampilkan persepsi indra mata yang tidak cukup kuat untuk menggerakkan seluruh kepribadian manusia, sehingga materi yang dibahas kurang sempurna. 2) tidak merata penggunaan gambar bagi anak-anak dan kurang efektif dalam penglihatan, biasanya anak yang paling depan bisa mengamati gambar secara sempurna tetapi anak yang duduk dibelakang penglihatannya kurang begitu

⁸ Kemendikbud, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini dalam Moda Pembelajaran Jarak Jauh: Daring dan Luring*, (2020).

jelas.⁹

Kekurangan media poster dalam pembelajaran khususnya materi pendidikan agama Islam tentang materi wudhu yaitu ukurannya sangat kecil sehingga kurang efektif dalam pembelajaran. Sedangkan kelemahan dari buku majalah berdasarkan hasil pengamatan yaitu buku dikemas kurang menarik, gambar yang ditampilkan juga kurang menarik karena tidak jelas atau buram warnanya, buku majalah juga kurang efektif karena tidak bisa melihat secara kongkrit dan tidak bisa digerakkan. Media video biasanya berupa video lagu-lagu Islami belum ada yang berupa game edukasi, sehingga media video masih bersifat konvensional.

Dari beberapa kelemahan media pembelajaran yang ada dapat disimpulkan bahwa media tersebut harus dikembangkan dengan mengikuti zaman modern, dimana zaman sekarang memasuki zaman generasi alpha.

Generasi Alpha (Gen A) adalah lanjutan dari generasi Z. Mereka adalah anak-anak yang lahir setelah tahun 2010 dan menjadi generasi yang paling akrab dengan internet sepanjang masa.¹⁰ Maka dari itu peneliti ingin mengembangkan media produk yang sesuai di era zaman sekarang yaitu pengembangan produk media digital berbasis android guna untuk meningkatkan pemahaman wudhu pada taman kanak-kanak usia 5-6 tahun. Pendidikan agama pada taman kanak-kanak bisa diterima dan difahami mulai pada usia 5-6 tahun, karena standar tingkat pencapaian perkembangan anak,

⁹ M.Basyiruddin Usman dan Asnawir, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Perss, 2002), 50-51.

¹⁰ Ria Novianti, Hukmi, dan Ilga Maria, "Generasi Alpha-Tumbuh Dengan Gadget Dalam Genggaman," *Jurnal Educhild (Pendidikan & Sosial)*, Vol.8, No.2, (Agustus, 2019), 66.

diharapkan anak sudah bisa melakukan ibadah seperti melakukan gerakan wudhu sesuai urutan, niat wudhu, dan do'a selesai wudhu.

Untuk itu peneliti mengembangkan produk media digital berbasis android, karena android merupakan sistem operasi untuk telepon seluler berbasis linux sebagai karnelnya. Saat ini android bisa disebut raja dari *smartphone*. Sistem operasi android menjadikan media-media pembelajaran khusus bagi anak yang dikemas dalam bentuk *software* atau aplikasi dan mudah digunakan untuk mengintegrasikan dan mengkombinasikan berbagai hal seperti gambar, warna, video, dan animasi dalam materi belajar. Sehingga anak sangat tertarik dan senang belajar dan mudah memperoleh pengetahuan.¹¹

Untuk itulah peneliti mencoba membuat pengembangan produk guna untuk meningkatkan keefisienan, keefektifan, dan daya tarik pada materi wudhu dengan menggunakan media digital berbasis android di taman kanak-kanak.

¹¹ Annas Ribab Sibilana, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Kelas XI Di SMA Negeri 2 Malang," *Thesis*, (Malang: UIN Malang, 2016), 3-4.

B. Pertanyaan Penelitian

Bertolak dari latar belakang diatas dapat di rumuskan antara lain :

1. Bagaimana karakteristik media digital berbasis android yang perlu dikembangkan untuk meningkatkan pemahaman wudhu di taman kanak-kanak?
2. Bagaimana proses media digital berbasis android untuk meningkatkan pemahaman wudhu di taman kanak-kanak?
3. Bagaimana keefektifan, efesiensi, dan daya tarik pengembangan media digital berbasis android untuk meningkatkan pemahaman wudhu di taman kanak-kanak?

C. Tujuan Penelitian & Pengembangan

Adapun tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Untuk menghasilkan produk media digital berbasis android yang sesuai dengan karakteristik dalam meningkatkan pemahaman wudhu di taman kanak-kanak.
2. Untuk menghasilkan produk yang sesuai dengan proses pengembangan media digital berbasis android dalam meningkatkan pemahaman wudhu di taman kanak-kanak.
3. Untuk menghasilkan produk media digital berbasis android yang efektif, efisien, dan memiliki daya tarik dalam meningkatkan pemahaman wudhu di taman kanak-kanak.

D. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Aplikasi berbasis android pada materi mengenalkan wudhu pada anak usia 5-6 tahun
2. Aplikasi berbasis android memuat konten materi dalam bentuk game edukasi
3. Konten materi berbentuk game, gambar, audio, teks, berjalan pada mode *online* dan *offline*
4. Aplikasi diinstal pada handphone yang tergolong dalam *smartphone* berbasis android
5. Versi sistem operasi android pada handphone minimal 2 RAM
6. Aplikasi dikembangkan dengan *software Adobe Flash Player CS 6* dibantu dengan *software* pengolah gambar *Adobe Photoshop*, *Corel Draw*, pengolah suara *Adobe Audition*

E. Pentingnya Penelitian & Pengembangan

Media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi sumber belajar bagi para pendidik dan sumber belajar bagi peserta didik guna meningkatkan pemahaman wudhu di taman kanak-kanak sehingga anak-anak dapat dengan mudah menerima materi khususnya tentang mengenalkan wudhu yang sesuai dengan lingkup perkembangan nilai agama dan moral. Sehingga kegiatan pembelajaran dapat dipraktikkan pada kehidupan nyata. Berdasarkan uraian

tersebut, maka pentingnya penelitian dan pengembangan media digital berbasis android untuk meningkatkan pemahaman wudhu di taman kanak-kanak adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Untuk mengembangkan media pembelajaran berupa media digital berbasis android
- b. Dengan adanya penelitian yang penulis lakukan diharapkan dapat bermanfaat bagi penulis dan dapat memberikan sumbangan ide untuk guru –guru PAUD dalam meningkatkan pemahaman wudhu dengan menggunakan media digital berbasis android pada anak usia taman kanak-kanak.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru TK, dapat dijadikan sumbangan pemikiran dengan menerapkan media digital berbasis android sebagai pembelajaran yang menyenangkan dan mudah difahami anak usia taman kanak-kanak.
- b. Bagi peneliti dapat mengetahui bentuk produk media digital berbasis android yang digunakan untuk meningkatkan pemahaman wudhu di usia taman kanak-kanak.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan media digital berbasis android untuk meningkatkan pemahaman wudhu pada anak usia taman kanak-kanak sebagai berikut:

1. Asumsi Pengembangan

- a. Media digital berbasis android dengan materi “Mengenalkan Wudhu” mampu membuat anak-anak aktif, senang, dan tertarik pada materi pembelajaran yang telah disiapkan oleh guru
- b. Anak-anak dapat belajar mandiri di rumah
- c. Validator yaitu dosen dan guru yang sudah berpengalaman dalam mengajar dan dipilih sesuai dengan bidangnya. Selain itu juga validator ahli media yang sudah cakap bernaung dalam bidang multimedia
- d. *Item-Item* dalam angket validasi mencerminkan penilaian produk secara komprehensif, menyatakan layak dan tidaknya produk untuk digunakan.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Produk yang dihasilkan berupa media digital berbasis android terbatas dengan materi “Mengenalkan Wudhu” untuk anak taman kanak-kanak
- b. Uji validasi dilakukan pada validasi ahli dan uji coba lapangan
- c. Uji coba produk dilakukan di TK Muslimat NU 03 Kotalama Kedungkandang

G. Penelitian Terdahulu dan Originalitas Penelitian

Berdasarkan hasil penelusuran yang telah penulis lakukan terhadap penelitian-penelitian yang sudah

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Annas Ribab Sibilana, mahasiswa pascasarjana UIN Malang yang mengangkat judul *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Kelas XI di SMA Negeri 2 Malang*. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa telah terbukti menarik dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa berdasarkan hasil angket yang di dapat dari tanggapan validator, ahli materi sebesar 73,5%, ahli media sebesar 86,6%, ahli pembelajar I sebesar 88,1%, ahli pembelajar II sebesar 86,4% dan tanggapan siswa sebesar 88,1%.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Shovi Yatul Istifadah, mahasiswa pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang mengangkat judul *Pengembangan Aplikasi Penilaian PAUD Berbasis Android Untuk Pendidik*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya perbedaan antara pemakaian media aplikasi penilaian berbasis android dengan media penilaian lama. Dari segi penilaian kelayakan secara keseluruhan aspek dengan presentase 85% artinya Sangat Baik untuk ahli materi dan 76% dari ahli media artinya Baik untuk dijadikan media penilaian. Uji efektifitas kelompok kecil dan besar menunjukkan efektifitas media aplikasi penilaian berbasis Android jauh lebih tinggi di bandingkan media penilaian lama dengan presentase 87,4%: 37,4% untuk uji coba kelompok kecil dan 37%: 90% untuk uji coba

kelompok besar.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh H.P.S. Muttaqin, Sariyasa dan N.K.Suarni pada *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia* dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Perkembanganbiakan Hewan Untuk Siswa Kelas VI SD”. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh media pembelajaran interaktif berbasis android yang valid dan praktis pada mata pelajaran IPA pokok bahasan perkembanganbiakan hewan kelas VI SD. Hasil penelitian ini menunjukkan hasil validasi dari ahli materi, ahli media, dan uji coba kelompok kecil menyatakan produk pengembangan media pembelajaran berbasis android valid dan praktis. Sehingga penelitian ini memberi wawasan kepada program studi pendidikan dasar bahwa penggunaan teknologi yang mengikuti perkembangan zaman, akan berdampak positif dalam bidang pendidikan.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Imam Julfaisal, I Made Putrama, dan P Wayan Arta Suyasa pada *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)* tahun 2018 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Tata Cara Wudhu Dan Shalat Berbasis Animasi 3 Dimensi”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran pengenalan tata cara wudhu dan shalat berbasis animasi 3D serta untuk membantu siswa dalam mempelajari tata cara wudhu dan shalat. Pengembangan media pembelajan ini menggunakan model ADDIE yaitu Analisis (Analyze), Desain (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi

(Evaluation). Hasil dari penelitian ini yaitu ahli media dengan representasi 100% sesuai, efektifitas dengan hasil 64,80% yang berarti media ini cukup efektif, guru dengan hasil 46 dengan kategori sangat positif dan respon pengguna dengan hasil sebesar 89,07% yang menandakan media ini masuk kategori sangat positif.

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Mochammad Hafidz, Wibisono Sukmo Wardhono, dan Satrio Agung Wicaksono pada *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* tahun 2019 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Materi Pemrograman Dasar di SMK Negeri 5 Malang”. Penelitian ini merupakan media pembelajaran berbasis android yang dikembangkan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa SMK Negeri 5 Malang. Media ini dikembangkan menggunakan metode *waterfall* dengan menggunakan *software* Adobe After Effect untuk pembuatan materi pembelajaran dan Android Studio untuk membuat aplikasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa setelah memakai media pembelajaran memiliki nilai 83,2 yang menunjukkan minat belajar kategori tinggi. Hasil belajar siswa saat *pre test* memiliki nilai rata-rata 45,6 dan saat *post test* memiliki nilai rata-rata 73,6. Berdasarkan hasil uji wilcoxon ditemukan hasil 0,000 yang menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran meningkat secara signifikan.

Keenam, penelitian yang dilakukan oleh Rena Nurul Afni, Edi Henderi Mulyana dan Taopik Rahman pada *Jurnal PAUD Agapedia* tahun

2021 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Memfasilitasi Pengenalan Bentuk Geometri Pada Anak Usia Dini”. Penelitian ini bertujuan untuk pengenalan bentuk geometri yang sesuai dengan kebutuhan lapangan dan karakteristik anak usia dini. Metode penelitian ini menggunakan pengembangan EDR karya McKenney dan dilakukan sampai tahap desain dan konstruksi yaitu membuat produk kemudian dilakukan validasi produk kepada para ahli. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu produk yang telah dikembangkan peneliti sudah dikategorikan layak. Produk yang dikembangkan belum dilakukan validasi eksternal untuk mengukur efektivitas penggunaan media.

Ketujuh, penelitian yang dilakukan oleh Afyah, Melwany May Pratama, Rizky Nurhasanah, dan Ida Windi Wahyuni pada *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* dengan judul “Evaluasi Pengenalan Tata Cara Berwudhu Dalam Pengembangan Pendidikan Agama Islam Melalui Media Gambar Pada Kelompok B di RA Asiah Kota Pekanbaru”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran dalam mengenalkan bentuk geometri yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak usia dini. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan Mc Kenney EDR (Educational design Research) dan dilakukan sampai tahap desain dan konstruksi yaitu membuat produk kemudian dilakukan validasi produk kepada para ahli. Kesimpulan dari penelitian ini adalah produk yang dikembangkan dikategorikan layak untuk diuji coba lebih lanjut penggunaannya pada anak usia dini.

Kedelapan, penelitian yang dilakukan oleh Iradathia, Rita Kurnia, dan

Nurlita pada *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education* dengan judul “Pengembangan Media Smart Board dalam Meningkatkan Kemampuan Berwudhu pada Anak Usia 5-6 Tahun”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media smart board serta mengetahui kelayakan dari media smart board dalam rangka meningkatkan kemampuan berwudhu pada anak usia 5-6 tahun. Guna mengetahui keefektifan dari media smart board yang dikembangkan maka, dilakukan uji coba terbatas terhadap 6 orang anak berusia 5-6 tahun. Pada penelitian ini media smart board dinyatakan layak untuk meningkatkan kemampuan berwudhu pada anak usia 5-6 tahun dengan perolehan rata-rata skor keseluruhan sebesar 3,8 kategori “Sangat Baik”.

Kesembilan, penelitian ini dilakukan oleh Shelviani Dewi dan Titi Rachmi pada *Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini* dengan judul “Upaya Meningkatkan Pengetahuan Tata Cara Berwudhu Melalui Media Puzzle pada Anak Usia 4-6 Tahun”. Penelitian ini bertujuan untuk melihat dan melakukan tindakan pengetahuan tata cara berwudhu anak usia 4-6 tahun. Fokus penelitian adalah meningkatkan pengetahuan tata cara berwudhu melalui media puzzle pada anak usia 4-6 tahun. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 3 siklus yang meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Hasil dari penelitian ini yaitu penerapan atau penggunaan media puzzle dapat meningkatkan pengetahuan tata cara berwudhu pada anak usia 4-6 tahun.

Kesepuluh, penelitian ini dilakukan oleh Desi Revita dan Sri Hartati pada *Jurnal Ilmiah PESONA PAUD* dengan judul “Pelaksanaan Pembelajaran Ibadah Wudhu di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu DAR El-Iman 2 Kota Padang”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran ibadah wudhu menggunakan pendekatan kualitatif, metode deskriptif. Penelitian ini menyatakan bahwa kegiatan pelaksanaan pembelajaran ibadah wudhu dilakukan dengan metode simulasi dan latihan. Pada metode simulasi, guru mengajari pelaksanaan ibadah wudhu kepada anak secara langsung dengan langkah-langkah dari awal hingga akhir kemudian anak mengikuti. Pada metode latihan, pelaksanaan ibadah wudhu diulang-ulang setiap minggunya agar anak dapat memahami dan menerapkannya di kehidupan sehari-hari. Penelitian ini juga menyatakan bahwa pembelajaran ibadah wudhu yang dilakukan sudah efektif.

Dari beberapa penelitian diatas, terdapat persamaan dan perbedaan dari penelitian yang akan penulis lakukan. Berikut ini adalah tabel persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu:

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu dan Orisinalitas Penelitian

No	Nama Peneliti Tahun dan Sumber	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1	Annas Ribab Sibilana, 2016, Tesis	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android	Objeknya siswa kelas XI SMA	Obyek peneliti yang dilakukan adalah anak usia taman kanak-kanak
2	Shovi Yatul Istifadah, 2019, Tesis	Pengembangan aplikasi berbasis android	Objeknya pendidik PAUD	Pengembangan aplikasi berbasis android untuk meningkatkan pemahaman wudhu pada

				taman kanak-kanak
3	H.P.S. Muttaqin, Sariyasa dan N.K.Suarni, 2021, Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia	Pengembangan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran IPA	Objeknya siswa kelas VI SD	Objeknya anak Taman Kanak-Kanak
4	Imam J, I Made P, dan P Wayan A.S, 2018, Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika	Pengembangan media pembelajaran pengenalan tata cara wudhu di taman kanak-kanak	Media pembelajaran berbasis animasi 3 dimensi	Pengembangan media digital berbasis android
5	Mochammad Hafidz, Wibisono Sukmo Wardhono, dan Satrio Agung Wicaksono, 2019, Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer	Pengembangan media pembelajaran berbasis android	Pengembangan media untuk materi pemrograman dasar di SMK	Pengembangan media digital untuk meningkatkan pemahaman wudhu pada taman kanak-kanak
6	Rena N.A, Edi H.M, dan Taopik R, 2021, Jurnal PAUD Agapedia	Pengembangan media pembelajaran berbasis android pada anak usia dini	Pengembangan media untuk memfasilitasi pengenalan bentuk geometri	Pengembangan media digital untuk meningkatkan pemahaman wudhu
7	Afiyah, Melwany May Pratama, Rizky Nurhasanah, dan Ida Windi Wahyuni, 2021, Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini	Pengenalan tata cara wudhu pada kelompok B di RA	Evaluasi pengenalan wudhu melalui media gambar	Pengembangan media digital berbasis android
8	Iradathia, Rita Kurnia, dan Nurlita, 2022, Journal of Islamic Early Childhood Education	Pengembangan media dalam meningkatkan kemampuan berwudhu pada anak usia 5-6 tahun	Pengembangan media smart board	Pengembangan media digital berbasis android
9	Shelviani Dewi dan Titi Rachmi, 2018, Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini	Meningkatkan pengetahuan tata cara berwudhu di taman kanak-kanak	Meningkatkan pengetahuan tata cara berwudhu melalui media puzzle	Pengembangan media digital berbasis android
10	Desi Revita dan Sri Hartati, 2020, Jurnal	Pembelajaran wudhu di taman kanak-kanak	Pembelajaran ibadah wudhu	Pengembangan media digital berbasis android

	Ilmiah PESONA PAUD		yang dilakukan secara langsung	
--	-----------------------	--	-----------------------------------	--

H. Definisi Operasional

Definisi Operasional yang peneliti gunakan sesuai dengan variabel judul penelitian yaitu “Pengembangan Media Digital Berbasis Android Untuk Meningkatkan Pemahaman Wudhu di Taman Kanak-Kanak Muslimat NU 03 Kota Malang”, sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan merupakan suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan produk pendidikan berupa media digital berbasis android guna untuk meningkatkan pemahaman wudhu di taman kanak-kanak.
2. Media Digital
Media digital merupakan pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik untuk menyampaikan isi materi yang diajarkan, berupa media digital berbasis android dengan materi wudhu.
3. Android sebuah sistem operasi perangkat mobile berbasis *linux* yang mencakup sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi yang mudah difahami dan diterima oleh anak usia taman kanak-kanak.
4. Materi Wudhu
Materi wudhu merupakan materi pendidikan agama Islam di taman kanak-kanak yang mana masuk pada pengembangan nilai agama dan moral yang terdapat pada Kompetensi Dasar dan Kompetensi Inti yang tertera pada STPPA. Untuk Kompetensi Inti nilai agama dan moral masuk pada KI-1 yang mana bunyinya menerima ajaran agama yang

dianutnya. Sedangkan kompetensi dasarnya berbunyi melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa (1.9).

5. Taman Kanak-Kanak (TK)

Taman Kanak-Kanak adalah anak yang berusia 4-6 tahun. Taman Kanak-Kanak sebagaimana dinyatakan dalam Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 pasal 28 ayat 3 merupakan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada jalur pendidikan formal yang bertujuan membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai agama, sosial, emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, fisik/motorik dan seni untuk siap memasuki sekolah dasar.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengertian Media Digital

1. Pengertian Media Digital

Media digital (lebih dikenal multimedia) bisa menambah minat belajar akan materi tertentu ketika memanfaatkan media digital. Media digital untuk pembelajaran diantaranya dalam bentuk gambar materi ajar, audio, video, dan animasi¹² Secara umum konsep pembelajaran digital merupakan pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik untuk menyampaikan isi materi yang diajarkan, contoh medianya adalah komputer, internet, satelit TV interaktif.¹³

Pembelajaran multimedia menurut Richard R. Mayer digunakan sebagai representasi mental dari gambar dan kata-kata kemudian dikenal sebagai teori kognitif pembelajaran multimedia. Ada tiga asumsi dari pembelajaran multimedia yaitu *pertama*, manusia memproses informasi dari dua jalur, visual dan audio. *Kedua*, manusia memiliki daya tampung yang terbatas terhadap informasi yang masuk. *Ketiga*, manusia menggabungkan informasi yang diterima secara visual dan audio menjadi satu kesatuan yang

¹² Limbong T & Simarmata J, *Media dan Multimedia Pembelajaran: Teori & Praktik*, (t.t.: Yayasan Kita Menulis, 2018).

¹³ Kemendikbud, *Merancang dan Membuat Media Pembelajaran Digital untuk Anak Usia Dini*, 4, (2020).

koheren.¹⁴

2. Prinsip Media Digital

Menurut Mayer prinsip-prinsip multimedia (media digital) pembelajaran adalah sebagai berikut:¹⁵

- a. Gambar dan penjelasan diletakkan sedekat mungkin
- b. Kata, gambar, suara, dan video harus relevan dengan materi pembelajaran
- c. Penyajian materi perlu dilengkapi penandaan atau identitas
- d. Penggunaan elemen multimedia jangan berlebihan
- e. Materi pembelajaran yang kompleks dibagi menjadi bagian yang lebih kecil
- f. Apabila ada materi dengan bahasa yang masih asing sebaiknya didahului informasi pengenalan terlebih dahulu
- g. Penjelasan yang menyertai gambar atau animasi yang kompleks disajikan berupa narasi
- h. Materi lebih efektif apabila disajikan dengan gambar dan kata
- i. Materi disajikan dalam bahasa yang mudah dipahami atau tidak formal
- j. Siswa akan belajar lebih optimal apabila dapat mengontrol kecepatan tampilan materi pembelajaran

¹⁴ Allen dan Mayer, *Commitment in the workplace (theory research and application)*, (London:Sage Publication,2003)

¹⁵ Herman Dwi Surjono,*Multimedia Pembelajaran Interaktif*,(Yogyakarta:UNY Press,2017),27-35.

3. Dampak Positif Media Digital

Dengan menggunakan media digital secara tepat dan bervariasi sifat pasif anak didik dapat diatasi dan membawa dampak positif, antara lain:¹⁶

- a. Menimbulkan kegairahan belajar
- b. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan
- c. Memungkinkan anak didik belajar sendiri sesuai kemampuan dan minat

4. Manfaat Media Digital

Media pembelajaran berteknologi digital merupakan media yang canggih atau memenuhi kebaruan dengan berbagai macam manfaatnya dalam pendidikan, antara lain: Dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran, membantu anak bekerja melalui konsep yang sulit, membantu mempromosikan kesadaran kritis, membantu mendorong kesetaraan.¹⁷

¹⁶ Kemendikbud, *Merancang*, 9.

¹⁷ Ledi Merlin, "Media Pembelajaran Digital Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada masa Pandemi di Sekolah Dasar", *Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, Vol.5, No.2, (2018).

B. Media Digital Berbasis Android

1. Pengertian Android

Android menurut Supardi (2017:1) adalah sebuah sistem operasi perangkat mobile berbasis *linux* yang mencakup sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi.¹⁸ Sedangkan menurut Murya (2014:3) android adalah sistem operasi berbasis *linux* yang digunakan untuk telepon seluler (*mobile*) seperti telepon pintar (*smartphone*) dan komputer *tablet* (PDA).¹⁹ Android adalah sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis Linux dan menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk membuat aplikasi mereka sendiri.²⁰

Android merupakan generasi baru *platform mobile* yang memberikan pengembangan sesuai dengan yang diharapkannya. Sistem operasi yang mendasari Android dilisensikan dibawah GNU, *General Public Lisensi* versi 2 (GPLv2), yang sering dikenal dengan istilah “*copyleft*” lisensi dimana setiap perbaikan pihak ketiga harus terus jatuh dibawah terms. Android didistribusikan di bawah lisensi *Apache Software (ASLI Apache2)*, yang memungkinkan untuk distribusi kedua dan seterusnya.²¹

¹⁸ Ir. Yuniar Supardi, *Koleksi Program Tugas Akhir dan Skripsi dengan Android*, (Jakarta:Elex Media Kimputindo,2017),1.

¹⁹ Yosef Murya, *Pemrograman Android Balck Box*, (Yogyakarta:Jasakom,2014),3

²⁰ M. Ichwan dan Fifin Hakiky, ”Pengukuran Kinerja Goodreads Application Programming Interface (API) Pada Aplikasi Mobile Android.” *Jurnal Informatika*, Vol.2, No.2, (Mei-Agustus,2011),15.

²¹ Nurhidayati dan Amri M, ”Pemanfaatan Aplikasi Android Dalam Rancang Bangun sistem Informasi Persebaran Wilayah Pancor Kabupaten Lombok Timur,” *Infotek: Jurnal Informatika dan Teknoologi*, Vol.4, No.1, (Januari,2021),56.

2. Pengertian Media Digital Berbasis Android

Media digital berbasis android merupakan inovasi pembelajaran terbaru dan merupakan teknologi yang harus dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran, karena pengembangan media digital berbasis android ini memuat materi pembelajaran yang akan disampaikan khususnya dalam pendidikan agama Islam di taman kanak-kanak yaitu materi wudhu. Pembuatan aplikasi berbasis android ini sebagai alternatif yang tepat, efektif, efisien, dan menimbulkan daya tarik pada pembelajaran pendidikan agama Islam khususnya di taman kanak-kanak.²²

Aplikasi android harus mempunyai tujuan untuk memberikan motivasi kepada anak didik, oleh karena itu media pembelajaran berbasis android harus memenuhi beberapa kriteria. Menurut Thorn. W dalam buku Hujair A.H Sanaky (2013:208), ada enam kriteria multimedia interaktif, diantaranya yaitu:²³

- a) Kemudahan navigasi, artinya sebuah media harus dirancang sesederhana, serapi, dan seindah mungkin
- b) Ada kandungan kognisi
- c) Pengetahuan dan presentasi informasi. Kedua kriteria diatas untuk menilai isi dari program itu sendiri, apakah program itu telah memenuhi kebutuhan pembelajaran si pembelajar atau belum
- d) Integrasi media, artinya media harus mengintegrasikan tujuan

²² Muhamad Riyan, "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Pembelajaran Teks eksposisi," *Diksi*, Vol.29,No.2, (September, 2021),206.

²³ Hujair A.H Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, (YogyakartaKaubaka Dipantara,2013).

pembelajaran, materi yang harus dipelajari, metode yang digunakan

- e) Menarik minat pembelajar, artinya program media harus mempelajari tampilan yang artistik dan estetika juga merupakan kriteria
- f) Fungsi secara keseluruhan, artinya media yang dikembangkan harus memberikan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, sehingga pada waktu selesai belajar anak didik akan merasa belajar dengan menyenangkan.

3. Jenis-jenis Android

Berikut ini adalah jenis-jenis android dari masa ke masa:²⁴

- a. Android 1.0 (Alpha)
- b. Android 1.1 (Beta)
- c. Android 1.5 (Cupcake)
- d. Android 1.6 (Donut)
- e. Android 2.0-2.1 (Eclair)
- f. Android 2.2 (Frozen Yoghurt - Froyo)
- g. Android 2.3 (Gingerbread)
- h. Android 3.0-3.2 (Honeycomb)
- i. Android 4.0 (Ice Cream Sandwich)
- j. Android 4.1-4.3 (Jelly Bean)
- k. Android 4.4 (KitKat)

²⁴ <https://www.bhinneka.com/blog/urutan-android/>, diakses pada tanggal 29 Agustus 2022, 11.51 WIB.

- l. Android 5.0 (Lollipop)
- m. Android 6.0 (Marshmallow)
- n. Android 7.0 -7.1 (Nougat)
- o. Android 8.0-8.1 (Oreo)
- p. Android 9 (Pie)
- q. Android 10 (Android Q)
- r. Android 11 (Red Velvet Cake)
- s. Android 12 (Snow Cone)
- t. Android 13 (Tiramisu)

Android yang bisa digunakan untuk pembelajaran yaitu android yang memiliki minimal RAM sebesar 3 RAM atau mulai dari versi android 7.0 (Nougat).

4. Kelebihan dan Kelemahan Android

a. Kelebihan Android

Kelebihan android menurut Azam (2017) sebagai berikut:²⁵

- 1) User Friendly, yaitu sistem android yang sangat mudah dijalankan sama pada sistem operasi windows yang ada di komputer.
- 2) Sangat mudah mendapat beragam notifikasi dari smartphone, bisa mengatur beberapa akun yang dimiliki seperti SMS, Email, Voice Dial, dan lain-lain

²⁵ Verawati dan Enny Comalasari, "Pemanfaatan Android Dalam Dunia Pendidikan," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana*, (Palembang: Universitas PGRI Palembang, 2019). 619-620.

- 3) Pada segi tampilan android yang menarik tidak kalah dengan IOS Apple karena android ini memang memiliki konsep dan teknologi iOS hanya saja android merupakan versi murah dari iOS
- 4) Android memiliki konsep open source yang dapat bebas mengembangkan sistem android versi miliknya sendiri. Sehingga banyak sekali kustom ROM yang bisa digunakan.
- 5) Android memiliki beragam pilihan aplikasi menarik hingga jutaan aplikasi dimulai aplikasi gratis sampai dengan aplikasi berbayar.

b. Kelemahan Android

Kelemahan android menurut Zuliana dan Padli (2013) sebagai berikut:²⁶

- 1) Android selalu terhubung dengan internet, handphone bersistem android itu sangat memerlukan koneksi internet yang aktif
- 2) Banyak iklan yang terpampang diatas atau dibawah aplikasi walaupun tidak ada pengaruhnya dengan aplikasi yang dipakai tetapi iklan cukup mengganggu
- 3) Baterai cepat habis.

²⁶ Zuliana dan Irwan Padli, "Aplikasi Pusat Panggilan Tindakan Kriminal di Kota Medan Berbasis Android," *Jurnal IAIN Sumatera Utara*,(Medan,2013).

C. Materi Pendidikan Agama Islam di Taman Kanak-Kanak

Pada taman kanak-kanak materi pendidikan agama Islam masuk pada pengembangan nilai agama dan moral yang terdapat pada Kompetensi Dasar (KD) dan Kompetensi Inti (KI) yang mana tertera pada STPPA. STPPA adalah kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan, mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni.

STPPA merupakan acuan yang dipergunakan dalam pengembangan kurikulum PAUD. Tingkat pencapaian perkembangan anak pada akhir layanan PAUD disebut sebagai Kompetensi Inti. Kompetensi Dasar merupakan pencapaian perkembangan anak yang mengacu kepada Kompetensi Inti. Tingkat Pencapaian Perkembangan Nilai Agama di Taman Kanak-Kanak sebagai berikut:

- a. Didalam STPPA tingkat pencapaian perkembangan anak pada usia 5-6 tahun lingkup perkembangan nilai agama dan moral meliputi: mengenal agama yang dianut, mengerjakan ibadah, berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif, menjaga kebersihan diri dan lingkungan, mengetahui hari besar agama, dan menghormati (toleransi) agama orang lain. Sedangkan materi yang peneliti lakukan terdapat pada kompetensi dasar yaitu melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa (1.9), seperti melakukan gerakan wudhu, membaca niat wudhu, dan do'a selesai wudhu.

b. Kompetensi Inti Kurikulum 2013 PAUD merupakan gambaran pencapaian Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) pada akhir layanan PAUD usia 6 tahun yang meliputi:

- 1) Kompetensi Inti-1 (KI-1) untuk kompetensi inti sikap spiritual
- 2) Kompetensi Inti-2 (KI-2) untuk kompetensi inti sikap sosial
- 3) Kompetensi Inti-3 (KI-3) untuk kompetensi inti pengetahuan
- 4) Kompetensi Inti-4 (KI-4) untuk kompetensi inti keterampilan²⁷

Untuk Kompetensi Inti nilai agama dan moral masuk pada KI-1 yang mana bunyinya menerima ajaran agama yang dianutnya. Sedangkan kompetensi dasarnya berbunyi melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa (1.9).

²⁷ Kemendikbud, *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*, No.137, (Jakarta:2014),5

Tabel 2.1 STPPA PAUD

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN PERKEMBANGAN
KI.1 Menerima ajaran agama yang dianutnya	1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya	
	1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan	
KI.2 Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman	2.1 Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat	
	2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu.	
	2.3 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif	
	2.4 Memiliki perilaku yang memiliki sikap estetis	
	2.5 Memiliki Perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri	
	2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan	
	2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan	
	2.8 Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian	

	2.9 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuannya	
	2.10 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap menghargai dan toleran kepada orang lain	
	2.11 Memiliki perilaku yang dapat menyesuaikan diri	
	2.12 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggungjawab	
	2.13 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur	
	2.14 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap santun kepada orang tua, pendidik, dan teman	
<p>KI. 3 Mengenal Diri, keluarga, teman, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara : mengamati dengan indra (melihat, mendengar, menghirup, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi, menalar dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain</p> <p>KI.4 Menunjukkan yang diketahui, disarankan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, daya karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia</p>	3.1 Mengenal kegiatan beribadah sehari- hari	1. Mengucapkan do'a-do'a pendek dan melakukan ibadah sesuai dengan agamanya. (misal, do'a sebelum dan selesai kegiatan)
	4.1 Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa	2. Berperilaku sesuai dengan ajaran agama yang dianutnya (misal: tidak bohong, tidak berkelahi)
		3. Menyebutkan hari-hari besar agama
		4. menyebutkan tempat ibadah agama lain
		5. menceritakan kembali tokoh-tokoh keagamaan (misal: nabi-nabi)
	3.2 Mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia	1. Berperilaku sopan dan peduli melalui perkataan dan perbuatannya secara spontan (misal: mengucapkan maaf, permisi, terima kasih)
4.2 Menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia	2. Mau menolong orangtua, pendidik dan teman	

	<p>3.3 mengenal anggota tubuh fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus.</p> <p>4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus</p>	<p>1. Melakukan berbagai gerakan terkoordinasi secara terkontrol, seimbang, dan lincah</p> <p>2. Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu melakukan gerakan mata, tangan, kaki, kepala secara terkoordinasi dalam menirukan berbagai gerakan yang teratur (misal: senam dan tarian)</p> <p>3. Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu melakukan permainan fisik dengan aturan</p> <p>4. Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas (misal: mengancingkan baju, menali sepatu, menggambar, menempel, menggunting, makan)</p>
	<p>3.4 Mengetahui cara hidup sehat</p> <p>4.4 Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat</p>	<p>1. Melakukan kebiasaan hidup bersih dan sehat (misal: mandi 2x sehari; memakai baju bersih; membuang sampah pada tempatnya)</p> <p>2. Mampu melindungi diri dari percobaan kekerasan, termasuk kekerasan seksual dan <i>bullying</i> (misal: dengan berteriak dan/ atau berlari)</p> <p>3. Mampu menjaga keamanan diri dari benda-benda berbahaya (misal: listrik, pisau, pembasmi serangga)</p> <p>4. Terbiasa mengonsumsi makanan dan minuman yang bersih, sehat, dan bergizi</p> <p>5. Menggunakan toilet dengan benar tanpa bantuan</p>

	3.5 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari - hari dan berperilaku kreatif	1. Mampu memecahkan sendiri masalah sederhana yang dihadapi
	4.5 Menyelesaikan masalah sehari - hari secara kreatif	2. Menyelesaikan tugas meskipun menghadapi kesulitan
	3.6 Mengenal benda - benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri - cirinya) 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda - benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri - ciri lainnya)melalui berbagai hasil karya	1. Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan mengelompokkan berbagai benda di lingkungannya berdasarkan ukuran, pola, fungsi, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya
		2. Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenalbenda dengan menghubungkan satu benda dengan benda yang lain
		3. Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan tulisan sederhana melalui berbagai aktivitas (misal: menjodohkan, menjiplak, meniru)
		4. Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda berdasarkan lima seriasi atau lebih, bentuk, ukuran, warna, atau jumlah melalui kegiatan mengurutkan benda
		5. Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal konsep besar-kecil, banyak-sedikit, panjang-pendek, berat-ringan,tinggi-rendah dengan mengukur menggunakan alat ukur tidak baku
	3.7 Mengenal lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi)	1. Menyebutkan nama anggota keluarga lain, dan teman serta ciri-ciri khusus mereka secara lebih rinci (warna kulit, warna rambut, jenis rambut, dll)

4.7 Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh	2. Menjelaskan lingkungan sekitarnya secara sederhana
	3. Menyebutkan arah ke tempat yang sering dikunjungi dan alat transportasi yang digunakan
	4. Menyebutkan peran-peran dan pekerjaan termasuk didalamnya perlengkapan / atribut dan tugas-tugas yang dilakukan dalam pekerjaan tersebut
	5. Membuat dan mengikuti aturan
3.8 Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu - batuan dll) 4.8 Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)	1. Menceritakan peristiwa-peristiwa alam dengan melakukan percobaan sederhana
	2. Mengungkapkan hasil karya yang dibuatnya secara lengkap / utuh yang berhubungan dengan benda-benda yang ada di lingkungan alam
	3. Menceritakan perkembangbiakan makhluk hidup
3.9 Mengenal teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll) 4.9 Menggunakan teknologi sederhana untuk menyelesaikan tugas dan kegiatannya (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll)	1. Melakukan kegiatan dengan menggunakan alat teknologi sederhana sesuai fungsinya secara aman dan bertanggungjawab
	2. Membuat alat-alat teknologi sederhana (misal: baling-baling, pesawat-pesawat, kereta-keretaapian, mobil-mobilan, telepon-teleponan dengan benang)
	3. Melakukan proses kerja sesuai dengan prosedurnya (misal: membuat teh dimulai dari menyediakan air panas, the, gula, dan gelas)
3.10 Memahami bahasa reseptif (menyimak dan	1. Menceritakan kembali apa yang didengar dengan kosa kata yang lebih

	membaca) 4.10 Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)	2. Melaksanakan perintah yang lebih kompleks sesuai dengan aturan yang disampaikan (misal: aturan untuk melakukan kegiatan memasak ikan)
	3.11 Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal) 4.11 Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)	1. Mengungkapkan keinginan, perasaan, dan pendapat dengan kalimat sederhana dalam berkomunikasi dengan anak atau orang dewasa 2. Menunjukkan perilaku senang membaca buku terhadap buku-buku yang dikenali 3. Mengungkapkan perasaan, ide dengan pilihan kata yang sesuai ketika berkomunikasi 4. Menceritakan kembali isi cerita secara sederhana
	3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain 4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya	1. Menunjukkan bentuk-bentuk simbol (pra menulis) 2. Membuat gambar dengan beberapa coretan / tulisan yang sudah berbentuk huruf / kata 3. Menulis huruf-huruf dari namanya sendiri 4. Menyebutkan angka bila diperlihatkan lambang bilangannya 5. Menyebutkan jumlah benda dengan cara menghitung
	3.13 Mengenal emosi diri dan orang lain 4.13 Menunjukkan reaksi emosi diri secara wajar	1. Beradaptasi secara wajar dalam situasi baru 2. Mempertahankan hak-haknya untuk melindungi diri
	3.14 Mengenali kebutuhan, keinginan dan minat diri 4.14 Mengungkapkan kebutuhan, keinginan dan minat diri dengan cara yang tepat	1. Memilih satu macam dari 3 atau lebih pilihan yang tersedia 2. Memilih kegiatan / benda yang paling sesuai dengan yang dibutuhkan dari beberapa pilihan yang ada

	3.15 Mengenal berbagai karya dan aktifitas seni (*)	1. Menghargai penampilan karya seni anak lain (misal: dengan bertepuk tangan dan memuji)
	4.15 Menunjukkan karya dan aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media	2. Membuat karya seni sesuai kreativitasnya misal seni music, visual, gerak dan tari yang dihasilkannya dan dihasilkan orang lain

(Sumber: Buku STPPA No.137)

Pada kurikulum merdeka nilai agama dan moral masuk pada penguatan profil pelajar pancasila. Penguatan profil pelajar pancasila tersebut elemen CP berdasarkan dokumen BSKAP Nomor 033/H/KR Tahun 2022 tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini Pada Kurikulum Merdeka, meliputi:²⁸

- 1) Nilai agama dan budi pekerti
- 2) Jati Diri
- 3) Dasar-dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa, dan Seni

Project Profil Pelajar Pancasila yang akan diambil peneliti adalah capaian nilai agama dan budi pekerti yang semula namanya NAM sekarang menjadi capaian nilai agama dan budi pekerti. Peneliti mengenalkan wudhu kepada anak usia 5-6 tahun yang mana usia ini anak-anak berada pada kelompok B yang mau persiapan ke jenjang SD (Sekolah Dasar). Anak diajarkan mulai mengenal dan mempraktikkan ajaran pokok

²⁸ Kemendikbud, *Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini Pada Kurikulum Merdeka*, (Jakarta:BSKAP No.033/H/KR,2022)

sesuai dengan agama dan kepercayaan-Nya, seperti mengenalkan tata cara wudhu, membaca niat wudhu, dan do'a selesai wudhu.

D. Pembelajaran Taman Kanak-Kanak

1. Pengertian Taman Kanak-Kanak

Taman Kanak-Kanak adalah anak yang berusia 4-6 tahun. Taman Kanak-Kanak sebagaimana dinyatakan dalam Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 pasal 28 ayat 3 merupakan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada jalur pendidikan formal yang bertujuan membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai agama, sosial, emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, fisik/motorik dan seni untuk siap memasuki sekolah dasar.²⁹

2. Pengertian Pembelajaran pada Taman Kanak-Kanak

Pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan atau teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi dua arah mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid. Menurut Corey 1986:195, konsep pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku

²⁹ Lamanda Askia P, "Taman Kanak-Kanak di Kota Pontianak," *Jurnal online mahasiswa Arsitektur*, vol.6,no.2,(Universitas Tannungpura, 2018),2.

tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu. Menurut William H Burton mengajar adalah upaya memberikan stimulus, bimbingan pengarahan, dan dorongan kepada siswa agar terjadi proses belajar.³⁰

Pembelajaran menurut Dimiyati dan Mujiono (1999:297) adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain intruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.³¹ Pembelajaran mempunyai dua karakteristik yaitu *Pertama*, dalam proses pembelajaran melibatkan proses menatal siswa secara maksimal bukan hanya menuntut siswa sekedar mendengar, mencatat, akan tetapi menghendaki aktifitas siswa dalam proses berfikir. *Kedua*, dengan pembelajaran membangun suasana dialogis dan proses tanya jawab terus menerus yang diarahkan untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan berfikir siswa yang pada gilirannya berfikir itu dapat membantu siswa untuk memperoleh pengetahuan yang mereka kontruksi sendiri.

Sedangkan Pembelajaran Anak Usia Dini menurut Hartati, adalah proses interaksi antara anak, orang tua atau orang dewasa lainnya dalam suatu lingkungan untuk mencapai tugas perkembangan.³² Pembelajaran untuk anak usia dini menggunakan prinsip belajar, bermain dan bernyanyi. Pembelajaran untuk anak usia dini diwujudkan sedemikian rupa untuk dapat

³⁰ Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*,61,(Bandung:Alfabeta,2003).

³¹ Sagala,*Konsep*,62.

³² Kemendikbud,*Media Pembelajaran Anak Usia Dini dalam Moda Pembelajaran Jarak Jauh: Daring dan Luring*,(2020).

membuat anak aktif, senang, dan bebas memilih. Pembelajaran yang berorientasi pada anak usia dini mengacu pada tiga hal, *satu* berorientasi pada usia yang tepat, *dua* berorientasi pada individu yang tepat, *tiga* berorientasi pada konteks sosial budaya. Maksud dari pembelajaran yang berorientasi pada perkembangan harus sesuai dengan tingkat usia anak artinya pembelajaran harus diminati, dapat dicapai serta kegiatan belajar tersebut menantang untuk dilakukan anak diusianya.³³

3. Prinsip-Prinsip Pembelajaran TK

Prinsip pembelajaran pada anak TK terdapat beberapa prinsip diantaranya:

a. Anak sebagai pembelajar aktif

Maksudnya adalah pendidikan harus mengarahkan anak untuk menjadi pembelajar yang aktif. Pendidikan dirancang secara kreatif agar menghasilkan pembelajaran yang aktif. Anak akan terbiasa belajar dan mempelajari berbagai aspek pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan melalui berbagai aktifitas mengamati, mencari, menemukan, mendiskusikan, menyimpulkan, dan mengemukakan sendiri berbagai hal yang ditemukan pada lingkungan sekitar. Proses pendidikan yang seperti inilah yang merupakan wujud pembelajaran yang bertumpu pada aktifitas belajar anak secara aktif.

Menurut Montessori dalam Seldin (2004:5), menganggap bahwa anak tidak perlu dilatih terus menerus menulis suatu kata

³³ Novan dan Barnaawi, *Format PAUD*, 88, (Jogja: Ar-Ruzz Media, 2012).

karena sambil bermain aktif membuat huruf, mengarsir huruf pada suatu saat anak tiba-tiba mengetahui bahwa anak dapat menulis, peristiwa itu dinamakan letusan menulis atau eksplosif menulis. Pada prinsipnya biarkan anak mencari tau sesuatu dengan terlibat langsung atau melakukan praktek langsung, tidak hanya melalui penjelasan guru. Maksud dari hal tersebut anak dirangsang untuk mempelajari sendiri materi-materi yang diberikan oleh guru disini guru berfungsi sebagai mediator dan fasilitator saja tujuannya agar anak mengembangkan aspek kognitif anak *self-esteem* dan *self-confidence* anak.³⁴

b. Anak belajar melalui sensori dan panca indra

Anak memperoleh pengetahuan melalui sensorinya, anak dapat melihat bayangan yang ditangkap oleh matanya, anak dapat membenarkan bunyi melalui telinganya, anak dapat merasakan panas dan dingin lewat perabannya, anak dapat membedakan bau melalui hidung dan anak dapat mengetahui aneka rasa melalui lidahnya oleh karena itu pembelajaran pada anak harus mengarahkan anak pada berbagai kemampuna yang tedapat dilakukan oleh seluruh indranya.

Menurut pandangan dasar Montessori, meyakini bahwa panca indra adalah pintu gerbang masuknya berbagai pengetahuan kedalam otak manusia (anak) karena perannya yang sangat strategis

³⁴ Dr. Yuliani Nurani Sujiono, M.Pd, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, 90, (Jakarta: Permata Puri Media, 2012).

seluruh panca indra harus memperoleh kesempatan untuk berkembang sesuai dengan fungsinya.³⁵

Prinsip-prinsip pembelajaran di taman kanak-kanak meliputi:³⁶

a. Bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain

Maksudnya adalah bahwa dunia anak-anak adalah dunia bermain karena bermain merupakan cara yang baik untuk mengembangkan kemampuan sesuai kompetensinya melalui bermain anak itu memperoleh dan memproses informasi serta melatih keterampilan bermain sambil belajar merangsang kreatifitas anak dan menyenangkan.

b. Pembelajaran berorientasi pada perkembangan anak

Anak TK memiliki karakteristik dan psikologis yang khas oleh karenanya guru harus mengembangkan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak.

c. Pembelajaran berorientasi pada kebutuhan anak

Pembelajaran di TK harus berorientasi pada kebutuhan anak karena anak membutuhkan stimulasi untuk membantu pertumbuhan fisik dan perkembangan psikis secara optimal maka pembelajaran di TK dirancang untuk memenuhi kebutuhan anak.

³⁵ Sujiono, *Konsep*, 92.

³⁶ Kementerian Pendidikan Nasional, *Kumpulan Pedoman Pembelajaran Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta:2010).

d. Pembelajaran berpusat pada anak

Pembelajaran hendaknya menempatkan anak pada subyek pendidikan, semua kegiatan diatahkan atau dipusatkan pada anak pembelajaran dan anak diberi kesempatan untuk menentukan pilihan, mengemukakan pendapat, dan aktif melakukan atau mengalami sendiri guru sebagai pembimbing dan fasilitator.

e. Pembelajaran menggunakan pendekatan tematik

Pembelajaran TK menggunakan pendekatan tematik karena tema sebagai wadah untuk mengenalkan berbagai konsep kepada anak menyatukan isi kurikulum, memperkaya perbendaharaan kata pada anak, dan menjadikan pembelajarn lebih bermakna. Tema yang dipilih harus melalui prinsip kedekatan, kesederhanaan, kemenarikan, dan keisidentaln. Jika guru mengalami kesulitan menghubungkan indikator dengan tema maka yang diutamakan indikator yang akan dicapai.

f. Kegiatan pembelajaran yang PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan)

Pembelajaran di TK hendaknya aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Guru harus mampu menciptakan kegiatan yang menarik, membangkitkan rasa ingin tahu anak, memotivasi anak untuk berpikir kritis, kreatif dalam suasana

yang menyenangkan.

g. Pembelajaran mengembangkan kecakapan hidup

Pembelajaran di TK harus diarahkan untuk mengembangkan kecakapan hidup. Pengembangan kecakapan hidup dilakukan secara terpadu baik melalui pembiasaan maupun pengembangan kemampuan dasar. Contoh: memotong kuku, membuang sampah, menggosok gigi, membiasakan berdoa, menirukan gerakan sholat, yang semuanya dilakukan guna melakukan kelangsungan hidup anak.

h. Pembelajaran didukung oleh lingkungan yang kondusif

Pembelajaran di TK harus diciptakan sedemikian rupa agar menarik dan menyenangkan. Lingkungan TK harus di tata dengan memperhatikan keamanan dan kenyamanan anak dalam bermain. Penataan ruang kelas disesuaikan dengan ruang gerak anak dalam bermain agar anak dapat berinteraksi secara optimal dengan guru dan anak lainnya. Selain itu, pembelajaran di taman kanak-kanak harus memanfaatkan di lingkungan sekitar sebagai sumber belajar, baik lingkungan alam maupun lingkungan sosial budaya.

i. Pembelajaran yang demokratis

Pembelajaran di TK harus menerapkan pembelajaran yang demokratis karena agar anak dan guru atau teman lainnya dapat mencapai tujuan pembelajaran mengingat guru dan anak

sama-sama berkepentingan untuk menciptakan suasana belajar yang akomodatif dan terbuka, guru harus selalu memberikan kesempatan kepada anak untuk aktif memberikan kreasi dan memberikan tanggapan tanpa merasa takut

j. Pembelajaran yang bermakna

Pembelajaran di TK harus bermakna, karena merupakan proses pembelajaran yang efektif dan membawa pengaruh terhadap perubahan tingkah laku anak didik. Yang dimaksud perubahan tingkah laku adalah hasil belajar yang mencakup ranah efektif, kognitif, dan psikomotorik dengan keterlibatan anak didik secara aktif dalam proses pembelajaran anak didik menyadari dan merasakan adanya perubahan dalam dirinya serta memperoleh pengalaman baru bagi kehidupannya.

4. Proses Pembelajaran TK

Proses pembelajaran di Taman Kanak-Kanak harus memperhatikan tahap-tahap perkembangan anak dan prinsip-prinsip pembelajaran yang memacu pada perkembangan potensi, dan minat serta kreativitas setiap anak melalui penyediaan lingkungan belajar yang kaya dan bernuansa bermain yang senang, bebas, dan merdeka dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Proses pembelajaran yang baik memuat aspek interaktif, menyenangkan, menantang, memotivasi dan memberikan ruang yang lebih bagi anak untuk dapat mengembangkan kreativitas dan kemandirian, sesuai

dengan bakat dan minat anak. Guru hanya sebagai fasilitator dalam sebuah pembelajaran, dan anak dituntut untuk lebih aktif. Guru harus juga membuat suasana yang menyenangkan guna merangsang anak lebih aktif dalam belajar. Bagian dari proses pembelajaran adalah kegiatan pembelajaran itu sendiri. Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dipengaruhi oleh berbagai faktor yang salah satunya adalah pemilihan media pembelajaran yang digunakan harus menarik untuk anak belajar, interaktif saat digunakan dan tidak mengurangi materi yang disampaikan.³⁷

Pembelajaran pada Taman Kanak-Kanak juga memperhatikan asas agar dapat mengembangkan berbagai potensi kemanusiaan pada anak yaitu.³⁸

a. Asas perbedaan individu

Asas perbedaan individu menjadi asas yang bersifat unik bagi setiap anak. Untuk itu pembelajaran harus memperhatikan perbedaan setiap individu misalnya perbedaan latar belakang keluarga, kemampuan, minat, gaya belajar yang mana bertujuan agar anak mencapai hasil belajar secara optimal.

b. Asas kekongkritan

Pembelajaran perlu menggunakan berbagai media dan sumber belajar agar anak dapat belajar lebih bermakna misalnya menggunakan

³⁷ S.Wawan, Suherman, S.Nopembri dan N.R. Muktiani, Pengembangan "Majeda" Berbasis Dolanan Anak Untuk Mengoptimalkan Tumbuhkembang Siswa Taman Kanak-Kanak," vol.XXXVI, pp.38, *Cakrawala Pendidikan*, 2016.

³⁸ Dr. Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, 94-96, (Jakarta: PT Indeks, 2012).

gambar binatang untuk mempelajari binatang, membawa binatang hidup ke dalam kelas, menggunakan audio visual tentang banjir untuk mempelajari tentang air.

c. Asas apersepsi

Pembelajaran yang dilakukan hendaknya memperhatikan pengetahuan dan pengalaman awal agar anak dapat mencapai hasil belajar secara optimal.

d. Asas motivasi

Pembelajaran hendaknya dirancang sesuai kebutuhan, minat, dan kemauan anak karena belajar akan optimal jika anak memiliki dorongan untuk belajar misalnya memberikan penghargaan kepada anak yang berprestasi dengan cara memberi pujian tidak harus hadiah, memajang karya anak didalam kelas, melibatkan anak pada berbagai kegiatan.

e. Asas kemandirian

Pembelajaran hendaknya dirancang untuk mengembangkan kemandirian anak karena kemandirian merupakan upaya melatih anak dalam memecahkan masalah. Contoh tata cara makan, menggosok gigi, memakai baju, melepas dan memakai sepatu, buang air kecil dan air besar, merapikan mainan setelah dipakai.

f. Asas keterpaduan

Pembelajaran harus dirancang dan dilaksanakan secara terpadu karena aspek pengembangan diri anak yang satu dengan aspek

pengembangan diri anak yang lain saling berkaitan misal perkembangan bahasa anak berkaitan erat dengan perkembangan kognitif, perkembangan kognitif berkaitan erat dengan perkembangan diri.

g. Asas kerjasama

Pembelajaran hendaknya dirancang untuk mengembangkan sosial anak karena dengan bekerjasama keterampilan sosial anak akan berkembang optimal misalnya, bertanggung jawab terhadap kelompok, menghargai pendapat anak lain, aktif dalam kerja keolompok, membantu anak lain.

h. Asas belajar sepanjang hayat

Pembelajaran harus diupayakan untuk membekali anak agar dapat belajar sepanjang hayat dan mendorong anak selalu ingin dan berusaha belajar kapanpun dan dimanapun karena belajar sepanjang hayat merupakan proses belajar anak tidak hanya berlangsung di PAUD tetapi sepanjang hayat anak

5. Karakteristik Pembelajaran TK

Karakteristik pembelajaran anak di Taman Kanak-Kanak berbeda dengan orang dewasa. Karakteristik cara belajar anak merupakan fenomena yang harus difahami dan dijadikan acuan dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran di Taman Kanak-Kanak. Menurut Sujiono kegiatan pembelajaran pada anak pada dasarnya adalah pengembangan kurikulum secara kongkrit berupa seperangkat rencana yang berisi

pengalaman belajar melalui bermain yang diberikan pada anak usia dini berdasarkan potensi dan perkembangan yang dikuasai untuk mencapai kompetensi yang harus dimiliki oleh anak. Oleh karena itu pembelajaran anak memiliki karakteristik sebagai berikut: 1. Anak belajar melalui bermain, 2. Anak belajar dengan cara membangun pengetahuannya, 3. Anak belajar secara alamiah, 4. Dan anak belajar paling baik jika apa yang dipelajarinya mempertimbangkan keseluruhan aspek pengembangan, bermakna, menarik, dan fungsional.³⁹

Ada beberapa karakteristik anak usia dini, yaitu sebagai berikut:⁴⁰

1. Bersifat unik

Menurut Bredekamp (1987) anak memiliki keunikan tersendiri seperti gaya belajar, minat, kesukaan dan latar belakang keluarga. Setiap anak berbeda antara satu dengan lainnya, sehingga perkembangan dan belajarnya memiliki perbedaan satu sama lain.

2. Masa Potensial

Anak usia dini berada dalam masa “*golden age*” atau masa yang paling potensial untuk belajar dan berkembang. Jika masa ini terlewat dengan tidak baik maka dapat berpengaruh pada perkembangan tahap selanjutnya.

3. Bersifat spontan

Pada masa ini anak akan bersikap apa adanya dan tidak pandai berpura-

³⁹ Novan Ardy dan Barnawi, *Format PAUD*,89,(Jogjakarta:Ar-Ruzz Media, 2011).

⁴⁰ Sri Tatminingsih dan Iin Cintasih, *Hakikat Anak Usia Dini, Jurnal Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*,(2016),1.1-1.7

pura. Mereka menyatakan pikiran dan perasannya dengan leluasa tanpa memedulikan tanggapan orang-orang disekitarnya.

4. Ceroboh

Anak usia dini tidak mempertimbangkan bahaya atau tidaknya suatu tindakan. Jika mereka ingin melakukan maka akan dilakukannya meskipun dapa membuatnya cedera.

5. Aktif dan energik

Anak usia dini selalu bergerak dan tidak bisa diam kecuali sedang tertidur. Maka sering kali dikatakan bahwa anak usia dini “tidak ada matinya”.

6. Egois

Anak usia dii cenderung memandang segala sesuatu dari sudut pandangannya sendiri. Mereka juga menganggap semua benda yang diinginkannya adalah miliknya.

7. Penasaran

Rasa ingin tahu yang dimiliki anak usia dini sangat tinggi, sehingga mereka tak bosan bertanya. Rasa ingin tahu ini sangat baik dikembangkan untuk memberikan pengetahuan yang baru dalam mengembangkan kognitifnya.

8. Berjiwa petualang

Dikarenakan rasa ingin tahu yang sangat tinggi, sehingga anak usia dini ingin menjelajah berbagai tempat untuk memuaskan rasa ingin tahu dengan cara mengeksplor benda di lingkungan sekitarnya.

9. Memiliki imajinasi dan fantasi yang tinggi

Anak memiliki dunianya sendiri, sehingga daya imajinasi dan fantasi anak sangat tinggi hingga terkadang banyak orang dewasa menganggapnya pembohong atau suka membual.

10. Mudah frustrasi dan tidak sabar

Anak usia dini cenderung mudah putus asa dan bosan dengan segala hal yang dirasa sulit baginya.

11. Sulit diajak fokus

Rentang perhatian anak usia dini tidak terlalu panjang, sehingga mereka tidak bisa diajak fokus. Anak sulit untuk berkonsentrasi dan cepat mengalihkan perhatian dari kegiatan yang satu kepada yang lainnya.

6. Ruang Lingkup Pembelajaran TK

Ruang lingkup pembelajaran di TK antara lain sebagai berikut:⁴¹

a. Nilai-nilai agama dan moral, meliputi:

- 1) Perkembangan nilai-nilai agama
- 2) Perkembangan moral

b. Fisik, meliputi:

- 1) Motorik kasar
- 2) Motorik halus
- 3) Kesehatan fisik

⁴¹ Kementerian Pendidikan Nasional, *Kumpulan Pedoman Pembelajaran Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta:2010),3-4

c. Kognitif, meliputi:

- 1) Pengetahuan umum dan sains
- 2) Konsep bentuk, warna, ukuran, dan pola
- 3) Konsep bilangan, lambang bilangan, dan huruf

d. Bahasa, meliputi:

- 1) Menerima bahasa
- 2) Mengungkapkan bahasa
- 3) Keaksaraan

e. Sosial, emosional, dan kemandirian, meliputi:

- 1) Kemandirian
- 2) Sikap sosial
- 3) Sensitifitas emosional

7. Media pembelajaran TK

Khadijah, 2016:124 berpendapat bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian anak usia dini sehingga proses belajar terjadi.⁴²

Media pembelajaran untuk anak usia dini itu luas, bukan hanya media yang sengaja dirancang dan di desain oleh guru saja akan tetapi benda apapun bisa dijadikan media pembelajaran selagi benda itu memiliki nilai

⁴² Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan:Perdana Publishing, 2016).

edukasi.⁴³

Ada banyak model pembelajaran yang dapat dikembangkan dan diterapkan di TK. Namun, yang terpenting dalam mengembangkan model pembelajaran bagi anak usia dini harus memperhatikan karakteristik anak dan kompetensi yang akan dicapai, interaksi dalam proses pembelajaran, alat/media, dan penilaian.⁴⁴

E. Efektivitas atau Efisiensi

Efektivitas atau efisiensi menunjukkan keberhasilan dari segi tercapai tidaknya sasaran yang telah ditetapkan. Efektivitas dalam pembelajaran terlihat pada hasil pembelajaran yang dapat membantu anak meningkatkan kemampuan yang diharapkan sesuai tujuan yang dicapai.⁴⁵

Efektivitas dalam penggunaan media pembelajaran yaitu dengan menggunakan media pembelajaran waktu yang sama, materi yang sama, tenaga pengajar yang sama, kemudian operasionalnya yang minimal dapat mencapai hasil belajar yang tinggi.

⁴³ Kurnia Dewi, "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini," *e- Journal UIN Raden Fatah*.

⁴⁴ Trianto, "Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Usia Kelas Awal SD/MI", (Jakarta:Kencana,2011),11

⁴⁵ Slameto

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian & Pengembangan

Penelitian ini menggunakan jenis metode deskriptif kuantitatif eksperimen dengan desain R&D. Menurut Sugiyono, penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D) adalah aktifitas riset dasar untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna (needs assessment), kemudian dilanjutkan kegiatan pengembangan (development) untuk menghasilkan produk dan mengkaji keefektifan produk tersebut. Penelitian pengembangan terdiri dari dua kata yaitu research (penelitian) dan development (pengembangan). Kegiatan pertama adalah melakukan penelitian dan studi literatur untuk menghasilkan rancangan produk tertentu, dan kegiatan kedua adalah pengembangan yaitu menguji efektifitas, validasi rancangan yang telah dibuat, sehingga menjadi produk yang teruji dan dapat dimanfaatkan masyarakat luas.⁴⁶

Penelitian pengembangan atau research and development (R&D) adalah model penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan produk yang diawali dengan riset kebutuhan kemudian dilakukan pengembangan untuk menghasilkan sebuah produk yang telah teruji. Hasil produk pengembangan

⁴⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2009), 279.

antara lain: media, materi pembelajaran, dan sistem pembelajaran. Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian research and development (R&D). Pengembangan produk pada penelitian ini yaitu pengembangan produk berupa media pembelajaran video.

Menurut Borg & Gall, penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.⁴⁷ Pada penelitian ini menggunakan model penelitian Borg & Gall, yaitu model deskriptif yang menggambarkan langkah-langkah prosedur atau alur yang dilakukan untuk menghasilkan produk baru atau mengembangkan produk yang telah ada semakin meningkatkan efektifitas dan efesiensi suatu sistem.

B. Prosedur Penelitian & Pengembangan

Menurut Borg & Gall ada 10 langkah pelaksanaan dalam penelitian dan pengembangan, yaitu:

1. Penelitian dan Pengumpulan Data
2. Perencanaan
3. Pengembangan Draf Produk Awal
4. Uji Coba Lapangan Awal
5. Merevisi Hasil Uji Coba
6. Uji Coba Lapangan
7. Revisi Produk
8. Uji Pelaksanaan Lapangan

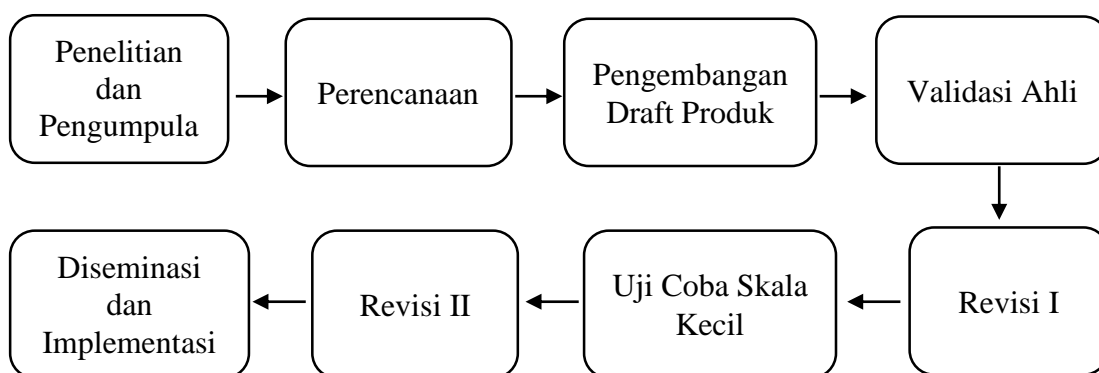
⁴⁷ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta:Kencana,2010),215.

9. Revisi Produk Akhir

10. Diseminasi dan Implementasi⁴⁸

Penelitian dan pengembangan ini peneliti tidak memakai langkah ke-8 dan ke-9 karena keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya dari peneliti. Sehingga langkah-langkah penelitian dan pengembangan ini dapat digambarkan sebagai berikut.

Gambar 3.1 Langkah-Langkah R&D yang digunakan



Prosedur Penelitian dan Pengembangan Media Digital Berbasis Android Untuk Meningkatkan Nilai Moral Dan Agama Di Taman Kanak-Kanak dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian dan Pengumpulan

a. Pemilihan materi

Materi yang dipilih pada penelitian ini adalah mengenalkan Wudhu pada anak taman kanak-kanak dengan beberapa alasan banyak anak-anak yang kurang memahami materi wudhu seperti niat wudhu, urutan wudhu, dan do'a selesai wudhu.

⁴⁸ Setyosari, *Metode*, 288.

b. Pemilihan sekolah

Peneliti melakukan penelitian ini di Taman Kanak-Kanak Muslimat NU 03 Kotalama dengan alasan taman kanak-kanak ini mayoritas adalah walimurid Nahdyyin dan muridnya sangat banyak, kemudian prestasinya bagus dan walimuridnya rata-rata memiliki handphone android sehingga pembelajaran dengan menggunakan media handphone dapat terlaksana dengan baik.

2. Perencanaan

Ada beberapa hal yang dilakukan dalam tahap perencanaan yaitu mulai dari pengumpulan buku-buku yang berkaitan dengan produk yang dikembangkan, menyiapkan rancangan media, pengumpulan bahan grafis yang sesuai dengan materi dan karakteristik anak usia TK.

3. Pengembangan Draft Produk

a. Pembuka Media Pembelajaran

Pembuka media pembelajaran ini dengan menampilkan gambar anak sedang wudhu.

b. Judul media pembelajaran

Diawal program akan muncul halaman judul yang bertuliskan “Mengenalkan Wudhu Pada Anak Taman Kanak-Kanak”

c. Menu utama media pembelajaran

Menu utama media pembelajaran terdiri dari tujuh submenu yang meliputi 1) kompetensi inti dan kompetensi dasar,

2) indikator, 3) tujuan pembelajaran, 4) materi pembelajaran, 5) profil penyusun, 6) referensi, 7) tentang media.

d. Materi pembelajaran

Materi disajikan dalam bentuk ikon dilengkapi dengan perintah, misalnya perintah menirukan gerakan wudhu, menirukan doa selesai wudhu, dan lain sebagainya.

4. Validasi Ahli

Setelah pengembangan media dilakukan maka diadakan uji validitas ahli. Kelayakan produk perlu dilakukan validasi oleh ahlinya, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Uji validitas ini tidak hanya dilakukan sekali namun beberapa kali sampai dikatakan layak dilakukan.

5. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan apabila media pembelajarannya masih banyak kelemahan dan kekurangan. Sehingga produk ini direvisi melalui angket dari para ahli. Kemudian terdapat saran, kritik, dan tanggapan dari para ahli yang akan dianalisis. Dari analisis itu peneliti mulai merevisi produk media yang dikembangkan.

6. Uji Coba Skala Kecil

Setelah selesai revisi produk, peneliti melakukan uji coba produk ke lapangan. Uji coba lapangan diperlukan menilai media yang dikembangkan bagi anak-anak. Dalam uji coba lapangan diperoleh data kuantitatif dari penggunaan pengembangan produk. Data kuantitatif

tersebut dikembangkan untuk menilai keefektifan dan keefisienan apakah produk yang dikembangkan benar-benar layak dikembangkan.

7. Desiminasi dan Implementasi

Desiminasi dan Implementasi yaitu menyampaikan hasil pengembangan berupa produk media digital berbasis android untuk meningkatkan pemahaman wudhu para pengguna yaitu guru dan anak-anak.

C. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Konsep yang digunakan pada desain produk media digital berbasis android adalah bermain sambil belajar mengenal wudhu melalui game edukasi. Target pada penelitian ini adalah anak-anak usia 5-6 tahun yang cenderung suka bermain game, maka dari itu media interaktif ini berbentuk game agar anak-anak tertarik untuk memahami tentang wudhu.

Game ini memiliki desain produk pengenalan dan pembelajaran wudhu sesuai dengan Kompetensi Dasar yaitu mengenalkan kegiatan beribadah sehari-hari sedangkan Kompetensi Intinya menerima ajaran agama yang dianutnya. Sedangkan materinya terdapat lima aspek pengembangan yaitu aspek NAM (Mengucapkan doa sebelum wudhu dan selesai wudhu), aspek Kognitif (Menyelesaikan tugas meskipun menghadapi kesulitan yaitu bermain puzzle, mengurutkan urutan wudhu dari awal hingga akhir), aspek Seni (Membuat karya seni sesuai

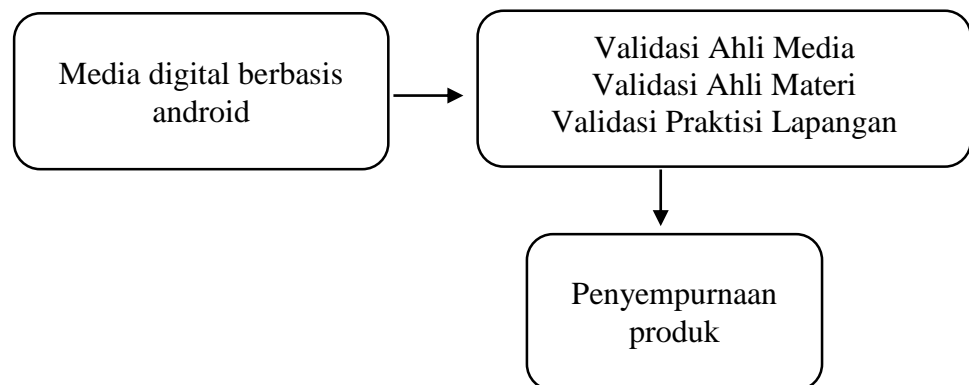
kefektifannya misal seni musik, visual, gerak, dan tari yang dihasilkannya dan dihasilkan orang lain misalnya tepuk wudhu), aspek Bahasa (Menunjukkan bentuk-bentuk simbol pra menulis misalnya menebali huruf hijaiyah dengan bunyi kata “Wudhu”), aspek Fisik-Motorik (Melakukan berbagai gerakan terkoordinasi, simbang, dan lincah misalnya menirukan gerakan wudhu).

Pada tampilan utama dari media digital berbasis android ini adalah gambar anak sedang wudhu. Kemudian terdapat beberapa ikon, yang menunjukkan masing-masing ikon itu terdapat materi sesuai aspek pengembangan (NAM, Kognitif, Seni, Bahasa, Fisik-Motorik). Pada setiap ikon terdapat gambar-gambar yang menunjukkan simbol materi yang harus dipelajari anak. **Pertama** ikon gambar berdoa berarti ketika anak memilih ikon gambar berdoa dengan cara mengklik tombol maka akan muncul suara guru sedang berdoa sebelum dan selesai wudhu. **Kedua** ikon gambar pensil berarti ketika anak memilih ikon gambar pensil dengan cara mengklik tombol akan muncul tulisan huruf hijaiyah dengan kata “Wudhu” lalu anak mengikuti perintah untuk menebali kata tersebut. **Ketiga** ikon gambar tepuk tangan berarti ketika anak memilih ikon gambar tepuk tangan dengan cara mengklik tombol akan muncul suara “Tepuk Wudhu” lalu anak mendengarkan dan mengikutinya. **Keempat** ikon gambar angka berarti ketika anak memilih ikon gambar angka dengan cara mengklik tombol akan muncul deretan gambar urutan wudhu disebelah kanan dan disebelah kiri ada urutan angka yang mana anak-anak

menghubungkan urutan wudhu yang benar. *Kelima* ikon gambar orang berarti ketika anak memilih ikon gambar orang dengan cara mengklik tombol akan muncul gambar gerakan- gerakan wudhu lalu anak melihat dan menirukannya.

Pelaksanaan uji kelayakan dilakukan dengan cara menyerahkan produk pengembangan dan angket kepada validator untuk menilai layak atau tidaknya produk serta memberikan kritik dan saran perbaikan produk. Selain itu, validator menyatakan praktis tidaknya media pembelajaran. Desain uji coba dapat dilihat pada gambar 3.2.

Gambar 3.2 Bagan Alur Desain Uji Coba



2. Subyek Coba

Subyek penilaian dalam media digital berbasis android adalah ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Sedangkan sasaran subyek yang akan di ambil adalah anak-anak dari Taman Kanak- Kanak Muslimat NU 03 Kotalama.

a. Tahap Kajian Ahli Media

Pada tahap kajian ahli media, yang dimaksud dengan ahli media yaitu orang yang ahli dalam bidang media pembelajaran/bidang IT dan merupakan dosen perguruan tinggi minimal telah menyelesaikan S-2 teknologi pendidikan atau sistem informasi.

b. Tahap Kajian Ahli Materi

Dalam penelitian ini, ahli materi yang dimaksud merupakan ahli dalam bidang taman kanak-kanak yaitu dosen PIAUD/PAUD yang sudah berpengalaman dan kompeten dalam bidang pengembangan aspek NAM.

c. Tahap Kajian Ahli Pembelajaran (Praktisi Lapangan)

Pada tahap kajian ahli pembelajaran (praktisi lapangan), yang dimaksud dengan ahli pembelajaran yaitu seorang guru TK yang sudah berpengalaman dan berkompeten menjadi guru taman kanak-kanak.

Setelah media digital berbasis android divalidasi dan direvisi sesuai masukan para ahli, selanjutnya yaitu uji coba lapangan.

3. Jenis Data

Data yang diperoleh dalam validator berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif didapatkan dari validator berupa instrumen validasi dan responden (guru-guru TK) melalui kuesioner respon yang diberikan peneliti kepada guru-guru TK untuk mengetahui tentang produk penggunaan media digital berbasis android, sedangkan untuk data kualitatif diperoleh dari hasil kritik dan saran baik dari validator maupun dari guru-guru TK melalui hasil deskripsi kuesioner dan observasi.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, angket atau kuesioner, dan tes.

a. Observasi

Observasi adalah menghimpun bahan-bahan data yang dilakukan melalui pengamatan atau catatan secara sistematis terhadap fenomena yang sedang dijadikan pengamatan.⁴⁹ Observasi dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung dan dilakukan untuk mengetahui keefektifan dari penggunaan media digital berbasis android.

b. Angket atau Kuesioner

Angket dalam penelitian diberikan kepada validator untuk menilai tentang penggunaan media digital berbasis android. Kuesioner adalah daftar yang berisi tentang rangkaian pertanyaan

⁴⁹ Anas Sudjiono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005), 76.

mengenai masalah yang diteliti.⁵⁰ Pada penelitian ini angket yang dibutuhkan yaitu angket tanggapan ahli materi, angket tanggapan ahli media, angket tanggapan ahli pembelajaran, dan angket tanggapan siswa melalui uji coba lapangan. Berikut ini adalah tabel kisi-kisi penilaian untuk para ahli, yaitu :

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Nomor Instrumen
1.	Kelayakan Isi	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	1
		Keakuratan Materi	2,3,10
		Kemutakhiran Materi	6
2.	Kelayakan Penyajian	Penyajian Pembelajaran	7
		Pendukung Penyajian	9
3.	Penilaian Bahasa	Komunikatif	5
		Kesesuaian dengan tingkat perkembangan anak	8
		Keruntutan alur pikir	4

(Sumber: Urip Purwono,2008) dengan modifikasi⁵¹

⁵⁰ Cholid Narbuko dan Abu Achmadi, *Metodologi Penelitian*,(Jakarta: Bumi Aksara),76.

⁵¹ Urip Purwono, *Standar Penilaian Bahan Ajar*,(Jakarta:BNSP,2008)

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Nomor Instrumen
1.	Kualitas Materi	Penyajian materi	9,10
		Kesesuaian materi	6,8
2.	Kualitas Penyajian	Tipografi	1,4,15
		Kualitas suara	7,16
3.	Kualitas Pemrograman	Kemudahan	13
		Kualitas tampilan	2,3,5,14
		Pengelolaan Program	11,12

(Sumber: Made Wena,2011) dengan modifikasi⁵²

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Pembelajar

No	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Nomor Instrumen
1.	Tampilan	Kejelasan Teks	1
		Kejelasan suara	7
		Kesesuaian gambar dengan materi	3
2.	Penyajian Materi	Penyajian materi	6
		Kemudahan memahami materi	4
3.	Manfaat	Kemudahan belajar	8,9,10
		Efektif dan efisien	2
		Kreatif	5

(Sumber: Urip Purwono,2008) dengan modifikasi⁵³

c. Wawancara

Wawancara dalam penelitian diberikan kepada guru, kepala sekolah, dan wali murid yang berada di tempat penelitian untuk mengetahui tentang media yang diuji cobakan di lapangan.

Wawancara adalah komunikasi antara dua pihak yang bisa dilakukan

⁵² Wena Made, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*, (Jakarta:PT Bumi Aksara),208

⁵³ Urip, *Standar*,(Jakarta:BNSP,2008)

dengan tatap muka dimana salah satu berperan sebagai *interviewer* dan pihak yang lain sebagai *interviewee* dengan tujuan mendapatkan informasi.⁵⁴ Pada penelitian ini wawancara yang digunakan yaitu wawancara terstruktur, yang mana *interviewer* mempersiapkan daftar pertanyaan terlebih dahulu dan urutan pertanyaan tidak diubah.

d. Tes Kelas

Tes adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensinya, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh anak-anak TK. Tes yang digunakan dalam penggunaan media digital berbasis android yaitu tes prestasi tentang bagaimana kemampuan anak dalam memahami materi wudhu di Taman Kanak-Kanak.

e. Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan berupa pengambilan gambar atau foto serta video pada saat uji coba penggunaan media digital berbasis android.

5. Teknik Analisis Data

a. Analisis Hasil Observasi

Data yang diperoleh dari hasil observasi adalah data pengamatan penggunaan media interaktif digital yang dianalisis secara deskriptif kualitatif. Diperoleh satu petunjuk bahwa mencatat

⁵⁴ Fadhallah, *Wawancara*, (Jakarta: UNJ Press, 2020), 2

data observasi bukanlah sekedar mencatat, tetapi juga mengadakan pertimbangan kemudian mengadakan penilaian kedalam suatu skala.

55

b. Analisis Hasil Instrumen Validasi Ahli

Instrumen validasi ahli berisi rangkaian pertanyaan yang pilihan jawaban telah disediakan oleh peneliti dan kemudian dianalisis setiap pertanyaan dengan cara menjumlah skor setiap pertanyaan dari validator dibagi dengan jumlah validator. Penentuan teknik analisis skor rata-rata setiap pertanyaan berdasarkan pendapat Arikunto yang menyatakan untuk mengetahui peringkat akhir untuk butir yang bersangkutan jumlah nilai tersebut harus dibagi dengan banyaknya responden yang menjawab. Kemudian kuesioner di analisis setiap pertanyaan dengan rumus:⁵⁶

Tabel 3.4 Kriteria Validasi Analisis Rata-Rata Setiap Pertanyaan

Rata-Rata	Kriteria Validasi
0% - 20%	Tidak Valid / Revisi
21% - 40%	Kurang Valid / Sebagian Revisi
41% - 60%	Cukup Valid / Tidak Revisi
61% - 80%	Valid / Tidak Revisi
81% - 100%	Sangat Valid

$$P = \frac{\sum skor \times f}{Skor Tertinggi} \times 100\%$$

⁵⁵ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*,(Jakarta:Rineka Cipta,2013),272.

⁵⁶ Arikunto, *Prosedur*,71.

Keterangan:

P = Jumlah Persentase

f = Frekuensi Validator

Jika hasil validasi menunjukkan $\geq 61\%$ maka produk tersebut dinyatakan telah valid, maka peneliti tidak merevisi. Jika ada revisi itupun pada bagian yang dianggap perlu. Jika hasil validasi menunjukkan presentase $< 61\%$ maka produk tersebut dinyatakan belum valid, maka akan dilakukan revisi terhadap media yang akan dikembangkan.

Dalam operasional variabel semua diukur oleh semua instrumen pengukur dalam bentuk kuesioner yang memenuhi pernyataan-pernyataan tipe skala likert. Hasil dari lembar instrumen digunakan untuk melihat ketertarikan, kriteria tampilan, penyajian materi dengan media digital yang menggunakan interpretasi tabel berikut:

Tabel 3.5 Interpretasi Skor Jawaban Kuesioner

Skor	Kualifikasi
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Ragu-Ragu
2	Kurang Setuju
1	Tidak Setuju

(Sumber: Sugiyono,2012:94)⁵⁷

⁵⁷ Sugiyono,Memahami Penelitian Kualitatif,(Bandung:ALFABETA,2012),94

c. Analisis Uji Beda T

Uji beda t-test digunakan untuk menguji signifikansi perbedaan 2 buah mean yang berasal dari dua distribusi data. Peneliti menguji t-test menggunakan SPSS 16.0 dengan kriteria jika taraf signifikansi $\leq 0,05$ maka terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikansi. Sedangkan jika taraf signifikansi $\geq 0,05$ maka tidak ada perbedaan hasil belajar yang signifikansi. Rumus analisis uji beda t:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 \cdot d}{N(N-1)}}$$

Keterangan:

Md : Mean

Xd : Deviasi masing-masing subyek (d-Md)

$\sum Xd^2$: Jumlah kuadrat deviasi

N : Subyek pada sampel

d.b : Ditentukan dengan N-1

Hasil uji coba dibandingkan t tabel dengan taraf signifikansi 0,05 (5%) untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Prosedur Pengembangan Media

1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan langkah dasar dalam melakukan penelitian dan pengembangan untuk mengetahui kebutuhan yang akan digunakan. Berikut ini analisis kebutuhan yang didapat oleh peneliti dalam mengembangkan produk media digital berbasis android, antara lain:

- a. Pembelajaran di taman kanak-kanak masih menggunakan media gambar, poster, dan majalah dalam pembelajarannya.
- b. Dalam pembelajaran di taman kanak-kanak yang menggunakan video, masih bersifat konvensional yang mana hanya melihat video saja dan belum terangkum semua materi menjadi satu.
- c. Anak-anak mayoritas mengenal dan dapat mengoperasikan *handphone*
- d. Menentukan lokasi penelitian untuk pengembangan media digital berbasis android di taman kanak-kanak
- e. Menentukan materi untuk pengembangan media digital berbasis android di taman kanak-kanak

2. Pemilihan Sekolah

Dalam penelitian ini, sekolah yang akan dipilih oleh peneliti yaitu TK Muslimat NU 03 Kota Malang. Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru TK Muslimat NU 03 Kota Malang atas nama Ibu Indriyani, S.Pd, S.Psi. Ditemukan bahwa di TK Muslimat NU 03 Kota Malang dalam pembelajaran khususnya materi wudhu menggunakan media poster dan praktek langsung.

3. Pemilihan Materi

Materi yang akan dipilih dalam penelitian ini yaitu materi wudhu. Materi wudhu harus dikenalkan di taman kanak-kanak karena sebagai pondasi dasar dalam mengenalkan pendidikan agama Islam

4. Perencanaan

Setelah dilakukan analisis kebutuhan, pemilihan sekolah, dan pemilihan materi, langkah selanjutnya yaitu melakukan perencanaan pengembangan media digital berbasis android. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

- a. Memilah dan memilih materi wudhu yang sesuai dengan perkembangan dan pembelajaran anak usia 5-6 tahun
- b. Membuat catatan materi wudhu yang akan digunakan dalam pengembangan media digital berbasis android untuk meningkatkan pemahaman wudhu di taman kanak-kanak
- c. Merancang desain tampilan materi wudhu yang sesuai dengan karakter anak usia dini

- d. Menyiapkan bahan-bahan yang diperlukan dalam pengembangan media digital berbasis android, seperti gambar-gambar pendukung tampilan setiap menu
- e. Menyiapkan video do'a sebelum dan setelah wudhu, video gerakan wudhu, dan video tepuk wudhu yang diolah menggunakan kine master
- f. Mengolah bahan-bahan dan video yang telah disiapkan menggunakan adobe flash untuk dijadikan game berbasis android
- g. Menyiapkan angket yang telah divalidasi oleh validator

5. Pengembangan

a. Tampilan Awal

Halaman ini merupakan tampilan awal aplikasi dibuka dan sekaligus menjadi menu utama. Menu utama ini berisi tombol-tombol navigasi yaitu: 1) Ikon pengaturan; 2) ikon tangan berdoá, 3) ikon tangan bertepuk, 4) ikon gambar wudhu, 5) ikon angka 123, 6) ikon gambar pensil.

Gambar 4.1 Tampilan Awal



b. Ikon Pengaturan

Ikon ini berisikan tata cara penggunaan game yang berisi sebagai berikut:

1. Langkah pertama klik ikon tangan berdoa, untuk mendengarkan dan menirukan do'a sebelum wudhu dan do'a sesudah wudhu
2. Langkah kedua klik ikon tangan bertepuk, untuk belajar tentang tepuk wudhu dengan melihat video
3. Langkah ketiga klik ikon gambar wudhu, untuk melihat video dan menirukan gerakan wudhu
4. Langkah keempat klik ikon angka 123, untuk bermain puzzle gambar gerakan wudhu
5. Langkah kelima klik ikon gambar pensil, untuk belajar menirukan huruf hijaiyah kata "wudhu"
6. Klik ikon *home* untuk kembali ke tampilan awal
7. Klik ikon X untuk keluar dari aplikasi

8. Siswa akan mendapatkan bintang 4 jika mengerjakan semua puzzle dengan benar dan di bawah 1 menit

c. Ikon Tangan Berdo'a

Ikon do'a wudhu artinya menu do'a sebelum dan sesudah wudhu. Pada menu ini anak-anak akan mendengarkan dan menirukan do'a sebelum dan sesudah wudhu dengan melihat video.

Gambar 4.2 Do'a Sebelum Wudhu



Gambar 4.3 Do'a Sesudah Wudhu



d. Ikon Tangan Bertepuk

Pada menu ini anak-anak akan belajar tentang tepuk wudhu dengan melihat video.

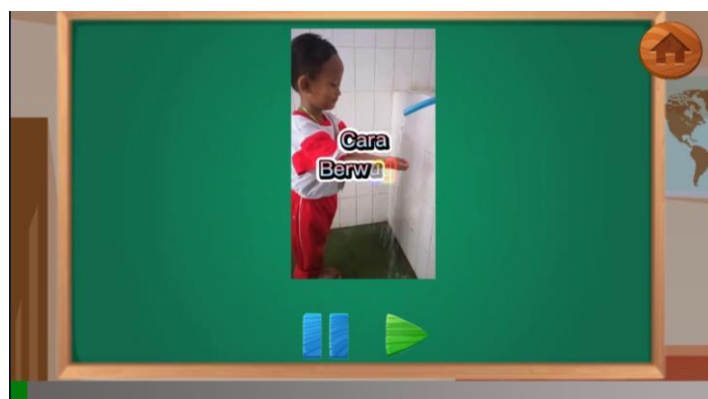
Gambar 4.4 Tepuk Wudhu



e. Ikon Gambar Wudhu

Pada menu ini anak-anak akan melihat video dan menirukan gerakan wudhu.

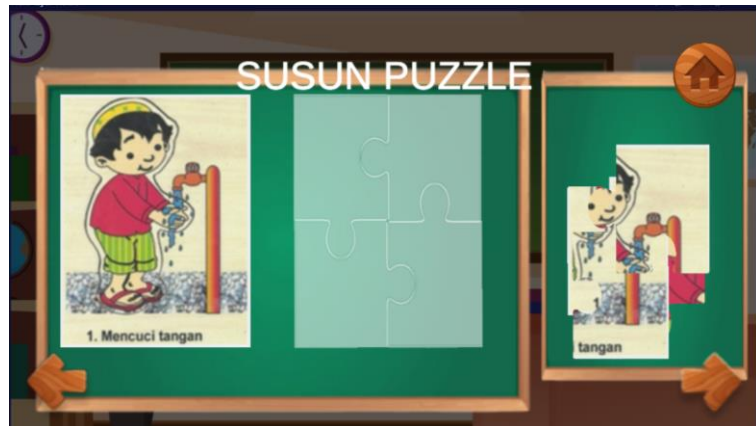
Gambar 4.5 Gambar Wudhu



f. Ikon Angka 123

Ikon angka 123 artinya menu game puzzle. Pada menu ini anak-anak akan belajar menata puzzle sesuai yang diinginkan.

Gambar 4.6 Puzzle



g. Ikon Gambar Pensil

Pada menu ini anak-anak akan belajar menirukan huruf hijaiyah kata “wudhu”.

Gambar 4.7 Huruf Hijaiyah



B. Penyajian Data Uji Coba

1. Validasi Produk

Sebelum diuji cobakan dilapangan perlu adanya validasi terhadap media yang dikembangkan. Tujuan validasi yaitu untuk mengetahui kelayakan media digital berbasis android materi wudhu di taman kanak-kanak. Hasil dari validasi yaitu untuk perbaikan produk media digital berbasis android.

Validasi produk dilakukan sebanyak 3 validator. Data validasi diperoleh dari angket penilaian yang diberikan validator, selain itu untuk memberikan kritik dan saran terhadap produk pengembangan di akhir angket yang biasanya dikenal komentar dan saran.

Berikut ini adalah hasil uji validitas produk pengembangan media digital berbasis android untuk meningkatkan pemahaman wudhu di taman kanak-kanak:

a. Data Uji Coba Ahli Materi

Ahli materi dalam pengembangan produk media digital berbasis android ini adalah orang yang berkompeten di bidang Pendidikan PAUD khususnya faham dengan materi Pendidikan Agama Islam di jenjang PAUD.

Disini peneliti menunjuk Ibu Fauchatul Fithriyyah, S.Ag, S.Psi, penetapan ini berdasarkan pertimbangan sebagai berikut:

- 1) Memiliki latar belakang kualifikasi Sarjana Pendidikan Agama Islam IAIN Malang

- 2) Memiliki masa kerja 24 tahun di lembaga PAUD
- 3) Menjadi tokoh agama di lingkungan masyarakat khususnya di Pondok Nurul Huda Mergosono Kota Malang

Dibawah ini disajikan paparan dari hasil penelitian ahli materi terhadap produk pengembangan media digital berbasis android dengan metode kuesioner angket.

Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Pernyataan	Skor
1.	Isi materi dalam media digital berbasis android sesuai dengan silabus pada kurikulum	4
2.	Materi dalam media digital berbasis android dengan kompetensi sesuai	4
3.	Materi dalam media digital berbasis android relevan dengan tujuan pembelajaran	4
4.	Penyajian materi dalam media digital berbasis android diuraikan secara runtut	4
5.	Materi dalam media digital berbasis android mudah dipahami	5
6.	Media digital berbasis android materi mengenalkan wudhu kontekstual dengan kehidupan sehari-hari	5
7.	Materi yang ditampilkan dalam media digital berbasis android mudah diaplikasikan oleh anak	5
8.	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan anak	5
9.	Gambar yang ditampilkan sesuai dengan isi materi	4
10.	Cakupan materi berkaitan dengan sub tema yang dibahas	5
	Jumlah	45

Dari hasil validasi ahli materi diatas terdapat komentar dan saran setelah melihat dan mengamati dari semua komponen produk pengembangan media, yaitu sebagai berikut:

1. Menambah video anak berwudhu

Dari hasil validasi disebutkan bahwa media digital berbasis android bisa lebih baik lagi jika ditambah video anak yang melakukan wudhu sesuai tata tertib wudhu yang sudah diterangkan.

Berdasarkan hasil penelitian dari ahli materi terhadap pengembangan media digital berbasis android untuk meningkatkan pemahaman wudhu di Taman Kanak-Kanak, ditemukan presentase melalui rumus sebagai berikut;

$$Presentase = \frac{Jumlah\ skor\ responden}{Jumlah\ skor\ maksimal} \times 100\%$$

Melihat angket yang disiapkan 10 aspek yang dinilai dengan ketentuan skor minimal 1 dan skor maksimal 5, maka jika 10 aspek dikalikan dengan jumlah skor maksimal 5 diperoleh jumlah 50.

$$Presentase = \frac{45}{50} \times 100\% = 90\%$$

Berdasarkan pengolahan data validasi ahli materi maka diperoleh hasil 90%. Bila kita cocokan dengan tabel kelayakan yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka produk pengembangan media digital berbasis android ini berada pada kualifikasi “Sangat Valid”

dengan memiliki nilai antara (81% - 100%) itu artinya media digital berbasis android yang dikembangkan dinilai layak untuk diimplementasikan di lapangan. Dalam menyempurnakan produk pengembangan media digital ini, peneliti menggunakan saran yang diberikan oleh validator.

b. Data Uji Coba Ahli Media

Ahli media dalam pengembangan media digital berbasis android adalah orang yang kompeten dibidang IT dan desain pengembangan media digital berbasis android. Ahli media memberikan penilaian, komentar dan saran terhadap pengembangan media digital berbasis android untuk meningkatkan pemahaman di Taman Kanak-Kanak.

Ahli media yang ditunjuk oleh peneliti untuk menilai produk pengembangan media digital berbasis android adalah Bapak Luqman Affandi, S.Kom.,MMSI.,CIIQA, penetapan ini berdasarkan pada pertimbangan berikut ini:

- 1) Memiliki latar pendidikan magister yang linier dalam bidang sistem informasi
- 2) Dosen di Politeknik Negeri Malang mengajar pemrograman mobile, pemrograman web lanjut, pemograman jaringan
- 3) Bersertifikasi kompetensi auditor nasional
- 4) Memiliki tugas tambahan sebagai auditor internal di kantor

jaminan mutu dan manager operasional CV Duta Technology (Software House).

Dibawah ini disajikan paparan dari hasil penelitian ahli media terhadap produk pengembangan media digital berbasis android dengan metode kuesioner angket.

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media

No	Pernyataan	Skor
1.	Teks dapat terbaca	4
2.	Tampilan <i>layer</i> media menarik	3
3.	Pemilihan grafis <i>background</i> kontras	4
4.	Ukuran teks dan jenis huruf dapat terbaca	4
5.	Ilustrasi, warna, dan gambar pendukung sesuai	4
6.	Kesesuaian sajian video dengan materi	5
7.	Suara video terdengar jelas	4
8.	Daya dukung musik sesuai dengan materi	4
9.	Sajian media ditampilkan secara urut	5
10.	Uraian materinya jelas	4
11.	Navigasi berfungsi sesuai dengan perintah	5
12.	Penempatan ikon diberikan secara tepat	4
13.	Media mudah digunakan	4
14.	Kualitas visual (resolusi) grafik atau gambar sangat baik	4
15.	Bersifat komunikatif dari narasi	4
16.	Kualitas audio narrator sangat baik	4
	Jumlah	66

Dari hasil validasi ahli media diatas terdapat komentar dan saran setelah melihat dan mengamati dari semua komponen produk pengembangan media, yaitu sebagai berikut:

1. Perhatikan layout lanscape & potrait aplikasi
2. Jumlah kotak disesuaikan level-level umur
3. Memakai bahasa Indonesia

Berdasarkan hasil penelitian dari ahli media terhadap pengembangan media digital berbasis android untuk meningkatkan pemahaman wudhu di Taman Kanak-Kanak, ditemukan presentase melalui rumus sebagai berikut;

$$Presentase = \frac{Jumlah\ skor\ responden}{Jumlah\ skor\ maksimal} \times 100\%$$

Melihat angket yang disiapkan 16 aspek yang dinilai dengan ketentuan skor minimal 1 dan skor maksimal 5, maka jika 16 aspek dikalikan dengan jumlah skor maksimal 5 diperoleh jumlah 80.

$$Presentase = \frac{66}{80} \times 100\% = 82,5\%$$

Berdasarkan pengolahan data validasi ahli media maka diperoleh hasil 100%. Bila kita cocokan dengan tabel kelayakan yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka produk pengembangan media digital berbasis android ini berada pada kualifikasi “Sangat Valid” dengan memiliki nilai antara (81% - 100%) itu artinya media digital berbasis android yang dikembangkan dinilai layak untuk

diimplementasikan di lapangan. Dalam menyempurnakan produk pengembangan media digital ini, peneliti menggunakan saran yang diberikan oleh validator.

c. Data Uji Coba Ahli Pembelajaran

Ahli pembelajaran dalam pengembangan media digital berbasis android untuk meningkatkan pemahaman wudhu di Taman Kanak-Kanak adalah orang yang berkompeten dibidang pembelajaran di Taman Kanak-Kanak. Untuk itu peneliti memilih Ibu Indriyani,S.Pd,S.Psi guru Taman Kanak-Kanak Muslimat NU 03 Kota Malang sebagai ahli pembelajaran dengan pertimbangan sebagai berikut:

- 1) Masa kerja 15 tahun di lembaga Taman Kanak-Kanak
- 2) Memiliki latar belakang sarjana pendidikan

Dibawah ini disajikan paparan dari hasil penelitian ahli pembelajar terhadap produk pengembangan media digital berbasis android dengan metode kuesioner angket.

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No	Pernyataan	Skor
1.	Ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam media digital berbasis android mudah dibaca	4
2.	Media digital berbasis android ini efektif dan efisien digunakan	4
3.	Gambar dan materi dalam media digital berbasis android sesuai	3
4.	Materi dalam media digital berbasis android mudah dipahami	4
5.	Media digital berbasis android ini memenuhi kriteria kreatif dan dinamis	4
6.	Materi dalam media digital berbasis android sesuai dengan tingkat kemampuan anak	4
7.	Suara video terdengar jelas	4
8.	Media digital berbasis android mudah digunakan	4
9.	Penggunaan media digital berbasis android membantu proses pembelajaran anak	4
10.	Penggunaan media digital berbasis android memudahkan anak memahami materi yang disampaikan	4
	Jumlah	39

Dari hasil validasi ahli pembelajar diatas terdapat komentar dan saran setelah melihat dan mengamati dari semua komponen produk pengembangan media, yaitu sebagai berikut:

1. Gambar kurang menarik

Dari hasil validasi disebutkan bahwa media digital berbasis android dalam hal gambar kurang menarik bagi anak-anak.

Berdasarkan hasil penelitian dari ahli pembelajar terhadap pengembangan media digital berbasis android untuk meningkatkan pemahaman wudhu di Taman Kanak-Kanak, ditemukan presentase melalui rumus sebagai berikut;

$$Presentase = \frac{Jumlah\ skor\ responden}{Jumlah\ skor\ maksimal} \times 100\%$$

Melihat angket yang disiapkan 10 aspek yang dinilai dengan ketentuan skor minimal 1 dan skor maksimal 5, maka jika 10 aspek dikalikan dengan jumlah skor maksimal 5 diperoleh jumlah 50.

$$Presentase = \frac{39}{50} \times 100\% = 78\%$$

Berdasarkan pengolahan data validasi ahli pembelajar maka diperoleh hasil 78%. Bila kita cocokan dengan tabel kelayakan yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka produk pengembangan media digital berbasis android ini berada pada kualifikasi “Valid” dengan memiliki nilai antara (61% - 80%) itu artinya media digital berbasis android yang dikembangkan dinilai layak untuk diimplementasikan di lapangan. Dalam menyempurnakan produk pengembangan media digital ini, peneliti menggunakan saran yang diberikan oleh validator.

2. Revisi Produk

Revisi didasarkan pada komentar dan saran yang diperoleh dari validator, yang mana revisi ini merujuk pada bagian-bagian yang dinilai kurang yang disampaikan oleh validator. Adapun revisi tersebut sebagai berikut:

- a. Menambah video anak berwudhu
- b. Memperhatikan layout lanscape & potrait aplikasi
- c. Jumlah kotak disesuaikan level-level umur
- d. Memakai bahasa indonesia
- e. Gambar kurang menarik bagi anak-anak

3. Uji Coba Lapangan

- a. Hasil Respon Anak Didik Terhadap Media Digital Berbasis Andorid

Uji coba lapangan dilaksanakan di TK Muslimat NU 03 Kota Malang pada kelas B yang berjumlah 15 anak. Dalam penggunaan produk media digital berbasis android ini tidak memerlukan wifi karena berbentuk offline. Setelah anak-anak mengoperasikan produk media digital berbasis android, anak-anak menirukan apa yang sudah dilihat dan didengar dari video yang telah mereka pilih. Adapun data hasil respon anak didik terhadap media digital berbasis android adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Uji Coba Lapangan

No	Kriteria yang dinilai	Skor dari 15 anak	Skor Maksimal	Presentase (100%)
1	Dapat menggunakan teknologi pembelajaran	45	60	75%
2	Dapat menirukan niat wudhu	57	60	95%
3	Dapat menirukan do'a selesai wudhu	57	60	95%
4	Dapat mengurutkan gerakan wudhu	51	60	85%
5	Dapat menirukan "Tepuk Wudhu" dengan tepat	45	60	75%
6	Dapat menirukan gerakan-gerakan wudhu	54	60	90%
7	Dapat menirukan tulisan huruf hijaiyah kata "Wudhu"	54	60	90%
8	Dapat menyebutkan huruf-huruf hijaiyah pada kata "Wudhu"	45	60	75%
9	Dapat menjawab pertanyaan terkait materi wudhu	45	60	75%
Jumlah		453	540	84%

Pada angket yang disiapkan terdapat 9 aspek yang dinilai dengan ketentuan skor minimal 1 dan skor maksimal 4. Jika setiap item memiliki skor maksimal 4 dikalikan dengan jumlah anak sebanyak 15, maka skor maksimal yang diperoleh dari setiap item adalah 60. Perhitungan presentase menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Presentase = \frac{\text{jumlah skor jawaban responden}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Presentase untuk seluruh aspek hasil uji coba lapangan dari 15 anak terhadap media digital berbasis android sebagai berikut:

$$Presentase = \frac{453}{540} \times 100\% = 84\%$$

Berdasarkan hasil pengolahan data uji coba lapangan pada anak kelas B TK Muslimat NU 03 Kota Malang, media digital berbasis android dalam meningkatkan pemahaman wudhu memiliki respon yang sangat baik. Hal ini dilihat dari besarnya presentase yang diperoleh yaitu sebesar 84%. Hasil ini berada diantara 81%-100% artinya penggunaan media ini dinyatakan sangat layak digunakan dalam meningkatkan pemahaman wudhu di taman kanak-kanak.

Selama proses pembelajaran anak-anak terlihat begitu antusias dan semangat dalam mengikuti pembelajaran. Anak-anak terlihat aktif dalam pembelajaran menggunakan media digital berbasis android ini. Hal ini berarti media digital berbasis android menimbulkan daya tarik dalam pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman wudhu di taman kanak-kanak.

Dengan hasil respon anak kelas B TK Muslimat NU 03 Kota Malang yang antusias, semangat, dan aktif dalam pembelajaran mengenalkan wudhu menggunakan media digital berbasis android, maka media ini dikatakan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran khususnya materi wudhu agar pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif.

b. Hasil Uji Efektifitas

Hasil uji efektifitas dilakukan untuk mengetahui tingkat keefektifan media digital berbasis android dalam meningkatkan pemahaman wudhu di taman kanak-kanak. Uji efektifitas dilakukan oleh anak kelas B TK Muslimat NU 03 Kota Malang yang berjumlah 15 anak.

Uji efektifitas diambil dari hasil *pre*-penelitian dan *post*-penelitian pada anak taman kanak-kanak kelas B. *Pre*-penelitian dilakukan sebelum anak melakukan pembelajaran materi wudhu menggunakan media digital berbasis android. Data *Pre*-penelitian di taman kanak-kanak merupakan data aspek perkembangan anak usia 5-6 tahun yang meliputi aspek NAM, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosem, dan seni yang diambil dari data guru kelas tentang materi wudhu.

Post-penelitian dilakukan setelah anak melakukan pembelajaran materi wudhu menggunakan media digital berbasis android. Data *Post*-penelitian di taman kanak-kanak merupakan data aspek perkembangan anak usia 5-6 tahun yang meliputi aspek NAM, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosem, dan seni. Adapun data hasil *pre*-penelitian dan *post*-penelitian yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.5 Hasil *Pre*-penelitian dan *Post*-penelitian

No	Nama Anak Didik	Nilai <i>Pre</i> -penelitian	Nilai <i>Post</i> -penelitian
1	Bagas	3	4
2	Nia	3	4
3	Lutfi	3	4
4	Yaya	3	4
5	Raisha	3	3
6	Jihan	3	4
7	Hana	3	4
8	Putri	3	4
9	Sarah	3	3
10	Kenzi	3	4
11	Fifi	3	4
12	Lala	3	3
13	Rafi	3	4
14	Allen	3	4
15	Zaidan	3	4
	Jumlah	45	57
	Rata-Rata	3	3,8

Berdasarkan tabel diatas diketahui rata-rata hasil *pre*-penelitian sebesar 3 dan *post*-penelitian sebesar 3,8. Kemudian data tersebut akan dianalisis menggunakan pengujian *paired sample t-test*.

C. Analisis Data

Analisis Uji T dilakukan terhadap dua sampel yang berpasangan (*paired*). Sampel yang berpasangan diartikan sebagai sampel dengan subjek yang sama namun mengalami dua pengukuran yang berbeda. Subjek akan mendapat perlakuan I (hasil belajar sebelum menggunakan media digital berbasis android) dan perlakuan II (hasil belajar sesudah menggunakan media

digital berbasis android) pada materi wudhu di TK Muslimat NU 03 Kota Malang.

Tabel 4.6 Paired Sample Statistic

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRE_TEST	3.0000	15	.00000	.00000
	POST_TEST	3.8000	15	.41404	.10690

Tabel diatas terlihat ringkasan statistik dari kedua sampel. Untuk hasil *pretest* (*pre*-penelitian) diperoleh rata-rata 3, sedangkan hasil *posttest* (*post*-penelitian) diperoleh rata-rata 3,8. Dalam hal ini juga dinyatakan bahwa terdapat perbedaan Mean sebesar -0,8. Angka ini diperoleh dari selisih *pre*-penelitian terhadap *post*-penelitian. Selisih tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan sebesar 0,8 dari rata-rata sebelum menggunakan media digital berbasis android untuk meningkatkan pemahaman wudhu di taman kanak-kanak.

Tabel 4.7 Paired Samples Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PRE_TEST - POST_TEST	-.80000	.41404	.10690	-1.02929	-.57071	-7.483	14	.000

Berdasarkan tabel diatas, ada langkah-langkah dalam menyusun pengujian *paired sample t test*, yaitu sebagai berikut:

- a. Merumuskan Hipotesis

Ho = tidak ada perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media digital berbasis android

Ha = ada perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media digital berbasis android

b. Menentukan signifikansi

Signifikansi yang diperoleh dari hasil uji t pada tabel 4.7 yaitu: 0,000

c. Kriteria pengujian

1) Jika signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima atau H_a ditolak

2) Jika signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak atau H_a diterima

Berdasarkan langkah-langkah yang telah disebutkan diatas, maka diperoleh nilai signifikansi sebesar 0.000 yaitu $0,000 < 0,05$ sehingga hipotesisnya H_0 ditolak atau H_a diterima. Artinya ada perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media digital berbasis android untuk meningkatkan pemahaman wudhu di Taman Kanak-Kanak Muslimat NU 03 Kota Malang.

D. Revisi Produk

Berdasarkan hasil validasi terdapat kritik dan saran yang telah diterima dari ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajar. Hasil revisi terhadap media digital berbasis android untuk meningkatkan pemahaman wudhu di Taman Kanak-Kanak Muslimat NU 03 Kota Malang dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.8 Hasil Revisi Produk

No	Kritik/Saran	Keterangan
1	Menambah video anak berwudhu	Sudah diperbaiki
2	Memperhatikan layout lanscape & potrait aplikasi	Belum diperbaiki
3	Jumlah kotak disesuaikan level-level umur	Sudah diperbaiki
4	Memakai bahasa indonesia	Sudah diperbaiki
5	Gambar kurang menarik bagi anak-anak	Sudah diperbaiki

Dari berbagai kritik dan saran yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajar sudah direvisi oleh peneliti. Adapun saran yang belum direvisi dikarenakan keterbatasan waktu.

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Produk yang telah dihasilkan peneliti dengan menggunakan teori dari Borg & Gall menghasilkan produk media digital berbasis android untuk meningkatkan pemahaman wudhu di taman kanak-kanak. Adapun tahapan tersebut yaitu:

1. Pengumpulan Informasi

Mengumpulkan informasi merupakan tahap awal untuk mengetahui masalah yang ada di sekolah dalam pembelajaran. Setelah berdiskusi dengan guru kelas serta observasi di lingkungan sekolah, peneliti menemukan bahwa mayoritas pembelajaran di taman kanak-kanak menggunakan media poster dan praktek langsung dalam pembelajaran mengenalkan wudhu. Media video sudah digunakan dalam pembelajaran berupa video lagu Islami belum ada yang berupa *game* edukasi, sehingga media video masih bersifat konvensional.

Peneliti juga menemukan bahwa mayoritas anak-anak dapat mengoperasikan *handphone* terutama berbasis android, tetapi masih belum digunakan secara maksimal untuk pembelajaran di taman kanak-kanak khususnya dalam pembelajaran wudhu. Dengan adanya *mobile learning*, diharapkan pembelajaran wudhu di taman kanak-kanak akan terasa menyenangkan, efektif, efisien, dan menimbulkan daya tarik anak

dalam belajar.

2. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan ini dilakukan untuk mengumpulkan data-data sebagai sumber pembuatan media digital berbasis android. Data yang dikumpulkan adalah catatan materi wudhu yang sesuai dengan aspek perkembangan anak usia 5-6 tahun, merancang desain tampilan materi wudhu yang sesuai dengan karakter anak usia dini, menyiapkan bahan-bahan yang diperlukan dalam pengembangan media digital berbasis android.

3. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan yang dilakukan adalah desain media. Peneliti membuat media digital berbasis android menggunakan xx yang di dalamnya memuat berbagai macam komponen untuk mengatur dan mendesain media digital semenarik mungkin agar anak-anak tertarik.

4. Tahap Validasi

Produk media digital berbasis android yang dihasilkan dikonsultasikan kepada dosen pembimbing kemudian ditelaah oleh dosen pembimbing untuk mendapat beberapa saran sekaligus divalidasi. Kemudian diserahkan kepada validator yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran untuk mendapat masukan agar menghasilkan media digital berbasis android yang layak digunakan untuk proses pembelajaran di taman kanak-kanak.

5. Tahap Revisi Produk

Tahap selanjutnya yaitu tahap revisi produk. Revisi produk dilakukan untuk memperbaiki desain media digital berbasis android berdasarkan saran dari para validator.

6. Tahap Uji Coba Lapangan

Setelah produk dinyatakan layak digunakan, selanjutnya adalah melakukan uji coba lapangan di TK Muslimat NU 03 Kota Malang pada kelas B yang berjumlah 15 anak. Uji coba dilakukan untuk mengukur keefektifan, keefisienan, dan daya tarik dari produk yang dikembangkan. Selain itu diperoleh data dari aspek perkembangan anak usia 5-6 tahun yang meliputi NAM, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosem, dan seni untuk mengetahui tingkat ketuntasan belajar anak sebelum dan sesudah menggunakan media digital berbasis android dalam meningkatkan pemahaman wudhu di taman kanak-kanak.

7. Tahap Revisi Produk II

Tahap ini merupakan perbaikan desain media oleh peneliti berdasarkan saran-saran perbaikan dari uji coba lapangan.

B. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan produk sesuai tahapan dan produk telah diuji coba, dapat disimpulkan bahwa:

1. Dalam mengembangkan media digital berbasis android untuk meningkatkan pemahaman wudhu di Taman Kanak-Kanak Muslimat NU 03 Kota Malang harus memperhatikan karakteristik anak. Karakteristik anak usia dini yaitu sebagai berikut: 1). Anak belajar melalui bermain, 2). Anak belajar dengan cara membangun pengetahuannya, 3). Anak belajar secara alamiah, 4). Dan anak belajar paling baik jika apa yang dipelajarinya mempertimbangkan keseluruhan aspek pengembangan, bermakna, menarik, dan fungsional.
2. Proses pembuatan media digital berbasis android untuk meningkatkan pemahaman wudhu di Taman Kanak-Kanak Muslimat NU 03 Kota Malang yaitu sebagai berikut:
 - a. Memilah dan memilih materi wudhu yang sesuai dengan perkembangan dan pembelajaran anak usia 5-6 tahun
 - b. Membuat catatan materi wudhu yang akan digunakan dalam pengembangan media digital berbasis android untuk meningkatkan pemahaman wudhu di taman kanak-kanak
 - c. Merancang desain tampilan materi wudhu yang sesuai dengan karakter anak usia dini
 - d. Menyiapkan bahan-bahan yang diperlukan dalam pengembangan media digital berbasis android, seperti gambar ikon pendukung

tampilan setiap menu

- e. Menyiapkan video do'a sebelum dan setelah wudhu, video gerakan wudhu, dan video tepuk wudhu yang diolah menggunakan kine master
 - f. Menata ikon gambar, video, dan suara pendukung yang telah disiapkan kedalam adobe flash
 - g. Setelah ikon gambar, video, dan suara pendukung telah ditata, lalu dijadikan game berbasis android
3. Berdasarkan hasil analisis data dari angket ahli media memperoleh hasil presentase sebesar 82,5% artinya produk ini sangat layak digunakan, hasil analisis data dari angket ahli materi memperoleh hasil presentase sebesar 90% yang artinya produk ini sangat layak digunakan. Ahli pembelajar memperoleh hasil persentase sebesar 78% artinya produk ini layak untuk digunakan, serta berdasarkan uji coba lapangan yang dilakukan kepada 15 anak kelas B TK Muslimat NU 03 memperoleh respon yang sangat baik dengan presentase 84% yang artinya produk ini sangat layak untuk digunakan. Hasil analisis data dari *pre*-penelitian dan *post*-penelitian dari hasil uji T diperoleh hasil signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Nilai signifikansi berada dibawah 0,05, hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak. Sehingga hasil belajar anak dengan menggunakan media digital berbasis android untuk meningkatkan pemahaman wudhu di taman kanak-kanak terdapat perbedaan yang signifikan, artinya bahwa penggunaan media digital berbasis android

ini memiliki daya tarik, efektif, dan efisien dalam pembelajaran untuk meningkatkan wudhu.

C. Saran Pemanfaat, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Beberapa saran yang diberikan agar produk media digital berbasis android dapat dimanfaatkan secara maksimal, yaitu sebagai berikut:

1. Saran Pemanfaatan Produk

Saran pemanfaatan produk pengembangan media digital berbasis android adalah sebagai berikut:

- a. Guru sebaiknya memanfaatkan media digital berbasis android yang telah dikembangkan sebagai alternatif dalam menyampaikan materi wudhu agar pembelajaran lebih menarik
- b. Guru sebaiknya memahami terlebih dahulu cara penggunaan media digital berbasis android agar dalam pelaksanaan pembelajaran dapat digunakan dengan baik
- c. Anak-anak dapat memanfaatkan media digital berbasis android materi wudhu secara mandiri
- d. Media digital berbasis android materi wudhu sebaiknya tidak dijadikan satu-satunya sumber belajar.

2. Diseminasi Produk

Produk pengembangan media digital berbasis android ini dapat disebarluaskan (digunakan) di taman kanak-kanak untuk meningkatkan pemahaman wudhu. Namun penyebaran produk media digital berbasis

android harus tetap memperhatikan dan memperhitungkan karakteristik anak usia 5-6 tahun.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Adapun saran pengembangan produk lebih lanjut berdasarkan pengembangan yang sudah dilakukan yaitu:

- a. Bagi lembaga pendidikan khususnya pendidikan anak usia dini, guru-guru TK yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut bisa dengan cara menambahkan materi-materi lain, sehingga produk yang dihasilkan lebih *komprehensif* karena produk ini hanya memuat materi wudhu
- b. Produk yang dikembangkan tidak hanya digunakan secara *offline*, yaitu menggunakan produk yang tidak membutuhkan internet dengan mengunduh file produk melalui link yang dibagikan pada grup *WhatssApp* guru-guru TK, web sekolah dan *play store*. Namun bisa dikembangkan dengan sistem *online*, yaitu menggunakan produk yang memerlukan internet dengan cara membuka link yang dibagikan pada grup *WhatssApp* guru-guru TK dan web sekolah tanpa mengunduh file produk. Namun semua itu harus mempertimbangkan karakteristik anak usia dini, sehingga produk yang dihasilkan benar-benar tepat guna.
- c. Hasil penelitian dapat dibukukan untuk mempermudah seseorang mencari penelitian pada judul yang sama dan ingin melakukan penelitian lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

- Allen dan Mayer.*Commitment in the workplace (theory research and application)*.London:Sage Publication.2003.
- Amriana.*Konseling Krisis Dengan Pendekatan Konseling Realitas untuk Menurunkan Kecemasan Anak Korban Kekerasan Seksual*.Universitas Pendidikan Indonesia:Upi.Edu.2014.256.
- An-Nahlawi,Abdurrahman.*Prinsip-prinsip dan Metode Pendidikan Islam*.Bandung: Diponegoro.1996.33.
- Ardy,Novan dan Barnawi.*Format PAUD*.Jogjakarta:Ar-Ruzz Media.2011.89
- Arikunto,Suharsimi.*Prosedur Penelitian*.Jakarta:Rineka Cipta.2013.272.
- Arsyad,Azhar.*Media Pembelajaran*.Jakarta: PT Raja Grafindo.2011.54.
- Arsyad,Azhar.*Media Pembelajaran*.Jakarta:PT Raja Grafindo.2008.28
- Asnawir dan Basyiruddin Usman.*Media Pembelajaran*.Jakarta:Ciputat.2002.
- Djamaroh,Syaiful Bahri dan Aswan Zain.*Strategi Belajar Mengajar*.Jakarta:Rineka Cipta.2002.137.
- Dr.Baderiah,M.Ag. *Buku Ajar Pengembangan Kurikulum*.Cet.1.PALOPO:2018.8-12
- Fadhallah.*Wawancara*.(Jakarta: UNJ Press.2020).2
- Fathurrohman,Pupuh.*Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum Dan Islam*.Bandung:Refika Aditama.2009.121-122
- Herman Dwi Surjono,*Multimedia Pembelajaran Interaktif*.Yogyakarta:UNY Press,2017),27-35.
- <https://www.bhinneka.com/blog/urutan-android/>, diakses pada tanggal 29 Agustus 2022, 11.51 WIB.
- Hujair A.H Sanaky.*Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*.YogyakartaKaubaka Dipantara.2013.
- Ichwan,M dan Fifin Hakiky."Pengukuran Kinerja Goodreads Application Programming Interface (API) Pada Aplikasi Mobile Android." *Jurnal Informatika*.Vol.2.No.2.Mei-Agustus.2011.15.

- Kemendikbud, *Merancang dan Membuat Media Pembelajaran Digital untuk Anak Usia Dini*.2020.4
- Kemendikbud. *Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini Pada Kurikulum Merdeka*.(Jakarta:BSKAP No.033/H/KR.2022)
- Kemendikbud. *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013 PAUD*.2015.
- Kemendikbud. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini dalam Moda Pembelajaran Jarak Jauh: Daring dan Luring*.2020.
- Kemendikbud. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini dalam Moda Pembelajaran Jarak Jauh: Daring dan Luring*.2020.
- Kemendikbud. *Merancang dan Membuat Media Pembelajaran Digital untuk Anak Usia Dini*.2020.9
- Kemendikbud. *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. No.137.(Jakarta:2014).5
- Kementerian Pendidikan Nasional. *Kumpulan Pedoman Pembelajaran Taman Kanak- Kanak*.Jakarta:2010.
- Khadijah. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan:Perdana Publishing2016.
- Kurnia Dewi. "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini." *e- Journal UIN Raden Fatah*.
- Merlin, Ledi. "Media Pembelajaran Digital Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada masa Pandemi di Sekolah Dasar." *Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*. Vol.5.No.2.2018.
- Muhamad Riyan. "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Pembelajaran Teks eksposisi." *Diksi*. Vol.29.No.2, (September.2021).206.
- Murya, Yosef. *Pemrograman Android Balck Box*. Yogyakarta:Jasakom.2014.3
- Narbuko, Cholid dan Abu Achmadi. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.76.
- Novan dan Barnaawi. *Format PAUD*. Jogja:Ar-Ruzz Media.2012.88
- Novianti, Ria Novianti., Hukmi dan Ilga Maria. *Generasi Alpha-Tumbuh Dengan Gadget Dalam Genggaman.*"*Jurnal Educhild(Pendidikan & Sosial)*. Vol.8.No.2. Agustus.2019.66
- Nurhidayati dan Amri M. "Pemanfaatan Aplikasi Android Dalam Rancang Bangun

- sistem Informasi Persebaran Wilayah Pancor Kabupaten Lombok Timur.”
Infotek:Jurnal Informatika dan Teknoologi, Vol.4.No.1.Januari.2021.56.
- P,Lamanda Askia.“Taman Kanak-Kanak di Kota Pontianak.” *Jurnal online mahasiswa Arsitektur*.Vol.6.No.2.Universitas Tannungpura.2018.2.
- Permendikbud Nomor 137.*Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.2014.
- Prof. Dr. Nizwardi Jalinus, M.Ed dan Dr. Ambiyar, M.Pd. *Media dan Sumber Pembelajaran*.(Jakarta: Kencana.2016).133
- Rohani,Ahmad.*Belajar dan Mengajar*.Bandung:Yrama Widya.1977.111
- Sabarudin.”Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Perspektif Al-Qur’an.”*Tesis*.Jakarta:Institut PTIQ.2020.1
- Sadiman,Arief S,dkk.*Media Pendidikan*.Jakarta:PT Raja Grafindo Persada.2002.
- Sadiman,Arief.*Media Pembelajaran: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*.Jakarta:Raja Grafindo Persada.2008.28.
- Sagala,Syaiful. *Konsep dan Makna Pembelajaran*.Bandung:Alfabeta.2003.
- Setyosari,Punaji. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta:Kencana.2010.
- Sibilana, Annas Ribab Sibilana.”Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Kelas XI Di SMA Negeri 2 Malang.”*Thesis*.Malang: UIN Malang.2016.3-4.
- Sri Tatminingsih dan Iin Cintasih.Hakikat Anak Usia Dini, Jurnal Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.2016.1.1-1.7
- Sudjiono,Anas.*Pengantar Evaluasi Pendidikan*.Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2005.76
- Sugiyono.Memahami Penelitian Kualitatif.Bandung:ALFABETA.2012.94.
- Sugiyono.*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.Bandung: Alfabeta.2009.279.
- Sujiono,Dr. Yuliani Nurani,M.Pd.*Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*Jakarta: Permata Puri Media.2012.
- Supardi,Ir. Yuniar.Koleksi Program Tugas Akhir dan Skripsi dengan Android.Jakarta:Elex Media Kimputindo.2017.1.
- T,Limbong & Simarmata J. *Media dan Multimedia Pembelajaran: Teori &*

Praktik.t.t.:Yayasan Kita Menulis.2018.

Trianto.“Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Usia Kelas Awal SD/MI”.Jakarta:Kencana.2011.11.

Usman,M.Basyiruddin dan Asnawir. *Media Pembelajaran*.Jakarta: Ciputat Perss.2002.50-51

Verawati dan Enny Comalasari.”Pemanfaatan Android Dalam Dunia Pendidikan.”
Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana.Palembang:Universitas PGRI Palembang.2019.619-620.

Wawan,S.,et.al.Pengembangan “Majeda”Berbasis Dolanan Anak Untuk Mengoptimalkan Tumbuhkembang Siswa Taman Kanak-Kanak.”
vol.XXXVI, pp.38,*Cakrawala Pendidikan*.2016.

Zuliana dan Irwan Padli. “Aplikasi Pusat Panggilan Tindakan Kriminal di Kota Medan Berbasis Android” Jurnal IAIN Sumatera Utara.Medan.2013.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN UNTUK AHLI MATERI

Materi : Mengenalkan Wudhu
Sasaran : Taman Kanak-Kanak usia 5-6 tahun
Judul Penelitian : Pengembangan Media Digital Berbasis Android Untuk Meningkatkan Pemahaman Wudhu Di Taman Kanak-Kanak Muslimat NU 03 Kota Malang

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat ahli materi tentang pengembangan media digital berbasis android untuk meningkatkan pemahaman wudhu.
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar ahli materi akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pengembangan produk ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon ahli materi memberikan pendapat pada setiap pernyataan yang tersedia dengan memberikan tanda centang “√” pada kolom di bawah ini dengan skala SS, S, RR, KS, TS.

Keterangan Skala:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

RR = Ragu-Ragu

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

3. Komentar atau saran ahli materi mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.

B. Identitas Validator

Nama Lengkap : Fauchatul Fithriyah,S.ag.S.Psi
Jabatan : Kepala Sekolah
Instansi : TK. Muslimat NU 07
Pangkat/Golongan :
Pendidikan Terakhir : S1
Bidang Keahlian :
Masa Kerja dalam Bidang tersebut :

C. Angket Materi

No	Pernyataan	SS	S	RR	KS	TS
1.	Isi materi dalam media digital berbasis android sesuai dengan silabus pada kurikulum		√			
2.	Materi dalam media digital berbasis android dengan kompetensi sesuai		√			
3.	Materi dalam media digital berbasis android relevan dengan tujuan pembelajaran		√			
4.	Penyajian materi dalam media digital berbasis android diuraikan secara runtut		√			
5.	Materi dalam media digital berbasis android mudah dipahami	√				
6.	Media digital berbasis android materi mengenalkan wudhu kontekstual dengan kehidupan sehari-hari	√				
7.	Materi yang ditampilkan dalam media digital berbasis android mudah diaplikasikan oleh anak	√				
8.	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan anak	√				
9.	Gambar yang ditampilkan sesuai dengan isi materi		√			
10.	Cakupan materi berkaitan dengan sub tema yang dibahas	√				

D. Komentar dan Saran Umum

Media Digital Berbasis Android ini sudah baik, bisa lebih baik lagi kalau ditambah Video anak yang melakukan wudlu sesuai tata tertib wudlu yang sudah diterangkan

Malang, 5 Desember 2022

Validator



Fauchatul Fithriyah, S.ag.S.Psi

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN UNTUK AHLI MEDIA

Materi : Mengenalkan Wudhu

Sasaran : Taman Kanak-Kanak usia 5-6 tahun

Judul Penelitian : Pengembangan Media Digital Berbasis Android Untuk Meningkatkan Pemahaman Wudhu Di Taman Kanak-Kanak Kota Malang

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat ahli media tentang pengembangan media digital berbasis android yang saya kembangkan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan produk sehingga dapat dilakukan perbaikan sebelum digunakan dalam pembelajaran di kelas
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar ahli media akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pengembangan produk ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon ahli media memberikan pendapat pada setiap pernyataan yang tersedia dengan memberikan tanda centang "√" pada kolom di bawah ini dengan skala SS, S, RR, KS, TS.

Keterangan Skala:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

RR = Ragu-Ragu

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

3. Komentar atau saran ahli media mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.

B. Identitas Validator

Nama Lengkap : LUQMAN AFFANDI, S.Kom., MMSI, CIIQA
Jabatan : DOSEN
Instansi : POLITEKNIK NEGERI MALANG
Pangkat/Golongan : PENATA / III C
Pendidikan Terakhir : MAGISTER / S2
Bidang Keahlian : SISTEM INFORMASI
Masa Kerja dalam Bidang tersebut : 17 TAHUN

C. Angket Media

No	Pernyataan	SS	S	RR	KS	TS
1.	Teks dapat terbaca		✓			
2.	Tampilan <i>layer</i> media menarik			✓		
3.	Pemilihan grafis <i>background</i> kontras		✓			
4.	Ukuran teks dan jenis huruf dapat terbaca		✓			
5.	Ilustrasi, warna, dan gambar pendukung sesuai		✓			
6.	Kesesuaian sajian video dengan materi	✓				
7.	Suara video terdengar jelas		✓			
8.	Daya dukung musik sesuai dengan materi		✓			
9.	Sajian media ditampilkan secara urut	✓				
10.	Uraian materinya jelas		✓			
11.	Navigasi berfungsi sesuai dengan perintah	✓				
12.	Penempatan ikon diberikan secara tepat		✓			
13.	Media mudah digunakan		✓			
14.	Kualitas visual (resolusi) grafik atau gambar sangat baik		✓			
15.	Bersifat komunikatif dari narasi		✓			
16.	Kualitas audio narrator sangat baik		✓			

D. Komentar dan Saran Umum

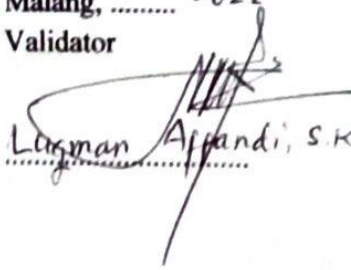
Secara umum aplikasi sudah berjalan semua fitur.

Beberapa saran yang dapat diperbaiki :

- Perhatikan Layout Landscape & Portrait aplikasi
- Jumlah kotak disesuaikan level 2 umur
- Memakai Bahasa Indonesia

Malang, 2022

Validator


Lagan Alpandi, S.Kom, MMII, CIIG

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN UNTUK PENDIDIK

Materi : Mengenalkan Wudhu
Sasaran : Taman Kanak-Kanak usia 5-6 tahun
Judul Penelitian : Pengembangan Media Digital Berbasis Android Untuk Meningkatkan Pemahaman Wudhu Di Taman Kanak-Kanak Muslimat NU 03 Kota Malang

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat pendidik tentang pengembangan media digital berbasis android untuk meningkatkan pemahaman wudhu.
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar pendidik akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pengembangan produk ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon pendidik memberikan pendapat pada setiap pernyataan yang tersedia dengan memberikan tanda centang “√” pada kolom di bawah ini dengan skala SS, S, RR, KS, TS.

Keterangan Skala:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

RR = Ragu-Ragu

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

3. Komentar atau saran pendidik mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.

B. Identitas Validator

Nama Lengkap : Indriani
Jabatan : Guru
Instansi : TK MUSLIMAT NU 03
Pangkat/Golongan :
Pendidikan Terakhir : S1
Bidang Keahlian :
Masa Kerja dalam Bidang tersebut :

C. Angket Pendidik

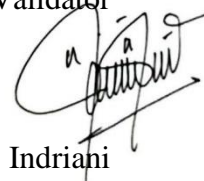
No	Pernyataan	SS	S	RR	KS	TS
1.	Ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam media digital berbasis android mudah dibaca		√			
2.	Media digital berbasis android ini efektif dan efisien digunakan		√			
3.	Gambar dan materi dalam media digital berbasis android sesuai				√	
4.	Materi dalam media digital berbasis android mudah dipahami		√			
5.	Media digital berbasis android ini memenuhi kriteria kreatif dan dinamis		√			
6.	Materi dalam media digital berbasis android sesuai dengan tingkat kemampuan anak		√			
7.	Suara video terdengar jelas		√			
8.	Media digital berbasis android mudah digunakan		√			
9.	Penggunaan media digital berbasis android membantu proses pembelajaran anak		√			
10.	Penggunaan media digital berbasis android memudahkan anak memahami materi yang disampaikan		√			

D. Komentar dan Saran Umum

Gambar kurang menarik bagi anak-anak

Malang, 7 Desember 2022

Validator



Indriani

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN UNTUK HASIL PENILAIAN MEDIA PADA ANAK-ANAK TAMAN KANAK-KANAK

Materi : Mengenalkan Wudhu

Sasaran : Taman Kanak-Kanak usia 5-6 tahun

Judul Penelitian : Pengembangan Media Digital Berbasis Android Untuk
Meningkatkan Pemahaman Wudhu Di Taman Kanak-Kanak
Muslimat NU 03 Kota Malang

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk menilai hasil perkembangan anak dalam menggunakan media digital berbasis android pada materi wudhu
2. Lembar validasi ini diisi oleh guru kelas guna mengetahui tingkat pemahaman materi wudhu dengan menggunakan media digital berbasis android. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar guru kelas akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pengembangan produk ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon guru kelas memberikan pendapat pada setiap pernyataan yang tersedia dengan memberikan tanda centang “√” pada kolom di bawah ini dengan skala BB, MB, BSH, BSB.

Keterangan Skala:

- BB = Belum Berkembang, bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru
 - MB = Mulai Berkembang, bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru
 - BSH = Berkembang Sesuai Harapan, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru
 - BSB = Berkembang Sangat Baik, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan
3. Komentar atau saran guru kelas mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.

B. Identitas Guru Kelas

Nama Lengkap :
Jabatan :
Instansi :
Pangkat/Golongan :
Pendidikan Terakhir :
Masa Kerja dalam Bidang tersebut :

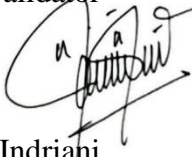
C. Angket Penilaian

No	Indikator Penilaian	BB	MB	BSH	BSB
1.	Dapat menggunakan teknologi pembelajaran			√	
2.	Dapat menirukan niat wudhu			√	
3.	Dapat menirukan do'a selesai wudhu			√	
4.	Dapat mengurutkan gerakan wudhu			√	
5.	Dapat menirukan "Tepuk Wudhu" dengan tepat			√	
6.	Dapat menirukan gerakan-gerakan wudhu			√	
7.	Dapat menirukan tulisan huruf hijaiyah kata "Wudhu"		√		
8.	Dapat menyebutkan huruf-huruf hijaiyah pada kata "Wudhu"			√	
9.	Dapat menjawab pertanyaan terkait materi wudhu			√	

D. Komentar dan Saran Umum

Malang, 14 Desember 2022

Validator



Indriani

Lampiran Turnitin

ORIGINALITY REPORT

21 %
SIMILARITY INDEX

%
INTERNET SOURCES

21 %
PUBLICATIONS

%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

- | | | |
|----------|---|------------|
| 1 | Ika Juhriati, Azimatur Rahmi. "Implementasi Nilai Agama dan Moral melalui Metode Esensi Pembinaan Perilaku pada Anak Usia Dini", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2021
Publication | 1 % |
| 2 | Selia Dwi Kurnia. "IMPLEMENTASI KESETARAAN GENDER PADA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DI SEKOLAH", AN-NISA, 2019
Publication | 1 % |
| 3 | Muhammad Billal Mardilla, Anna Mukhayaroh. "Audit Absensi Online Aplikasi BeeAtt Dengan Metode Cobit 4.1 Domain ME (Monitor and Evaluate) Pada PT. Prawathiya Karsa Pradiptha Bekasi", Bianglala Informatika, 2020
Publication | 1 % |
| 4 | Bambang Sugianto, Wa Ode Zul Jumia. "MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA | 1 % |

Lampiran Dokumentasi



Lampiran Data Anak *Pre*-Penelitian

No	Nama	Aspek Perkembangan Anak						RATA-RATA	KESIMPULAN
		NAM (3.1.4.1(1))	Fisik (3.3.4.3(1))	Kognitif (3.5.4.5(2))	Bahasa (3.12.4.12(1))	Sosem (2.6)	Seni (3.15.4.15(2))		
1	Bagas	3	3	3	3	3	3	3	BSH
2	Nia	3	3	3	3	3	3	3	BSH
3	Lutfi	3	3	2	2	3	3	3	BSH
4	Yaya	3	2	2	3	3	3	3	BSH
5	Raisha	3	3	3	2	3	3	3	BSH
6	Jihan	3	3	2	2	3	3	3	BSH
7	Hana	3	3	3	2	3	3	3	BSH
8	Putri	3	3	2	2	3	3	3	BSH
9	Sarah	3	2	2	3	3	3	3	BSH
10	Kenzi	3	3	3	2	3	3	3	BSH
11	Fifi	3	3	2	2	3	3	3	BSH
12	Lala	3	2	2	2	3	3	3	BSH
13	Rafi	3	3	2	2	3	3	3	BSH
14	Allen	3	3	3	3	3	3	3	BSH
15	Zaidan	3	3	2	2	3	3	3	BSH

Catatan:

- a. **1 (BB)** artinya Belum Berkembang; bila anak melakukannya harus dengan bimbingan
- b. **2 (MB)** artinya Mulai Berkembang; bila anak melakukannya masih harus diingatkan
- c. **3 (BSH)** artinya Berkembang Sesuai Harapan; bila anak sudah dapat melakukannya
- d. **4 (BSB)** artinya Berkembang Sangat Baik; bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri

Lampiran Data Anak *Post*-Penelitian

No	Nama	Aspek Perkembangan Anak						RATA-RATA	KESIMPULAN
		NAM	Fisik	Kognitif	Bahasa	Sosem	Seni		
1	Bagas	4	3	3	3	4	4	4	BSB
2	Nia	4	3	4	4	4	4	4	BSB
3	Lutfi	4	4	3	3	3	4	4	BSB
4	Yaya	4	3	4	4	3	4	4	BSB
5	Raisha	3	4	3	3	3	4	3	BSH
6	Jihan	4	4	4	4	3	4	4	BSB
7	Hana	4	4	3	3	3	4	4	BSB
8	Putri	4	4	3	3	3	4	4	BSB
9	Sarah	3	3	3	4	3	4	3	BSH
10	Kenzi	4	4	4	4	3	4	4	BSB
11	Fifi	4	3	3	4	4	4	4	BSB
12	Lala	3	3	4	3	3	4	3	BSH
13	Rafi	4	4	3	4	3	4	4	BSB
14	Allen	4	4	4	4	4	4	4	BSB
15	Zaidan	4	4	3	4	3	4	4	BSB

Catatan:

- a. **1 (BB)** artinya Belum Berkembang; bila anak melakukannya harus dengan bimbingan
- b. **2 (MB)** artinya Mulai Berkembang; bila anak melakukannya masih harus diingatkan
- c. **3 (BSH)** artinya Berkembang Sesuai Harapan; bila anak sudah dapat melakukannya
- d. **4 (BSB)** artinya Berkembang Sangat Baik; bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri

Lampiran RPPH

RPPH MODEL PEMBELAJARAN KELOMPOK

TK MUSLIMAT NU 03

Kelompok	: B (Usia 5-6 tahun)
Semester / minggu	: 1 / 2
Tema	: Mengenalkan Wudhu
Hari / Tanggal	:
Waktu	: 07.00-10.00 WIB
KI	: 1, 2, 3, 4
KD	: 2.6, 3.1.4.1(1), 3.3.4.3(1), 3.5.4.5(2), 3.12.4.12(1), 3.15.4.15(2)

Indikator Pencapaian Perkembangan

- **2.6** : Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan
- **3.1.4.1(1)** : Mengucapkan do'a-do'a pendek dan melakukan ibadah sesuai dengan agamanya. (misal, do'a sebelum dan selesai kegiatan)
- **3.3.4.3(1)** : Melakukan berbagai gerakan terkoordinasi secara terkontrol, seimbang, dan lincah
- **3.5.4.5(2)** : Menyelesaikan tugas meskipun menghadapi kesulitan
- **3.12.4.12(1)** : Menunjukkan bentuk-bentuk simbol (pra menulis)
- **3.15.4.15(2)** : Membuat karya seni sesuai kreativitasnya misal seni music, visual, gerak dan tari yang dihasilkannya dan dihasilkan orang lain

Tujuan pembelajaran

- Anak dapat memiliki sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan
- Anak dapat membaca do'a sebelum dan sesudah wudhu dengan benar
- Anak dapat menirukan gerakan wudhu dengan tertib
- Anak dapat mengurutkan gambar wudhu dengan tepat
- Anak dapat menirukan tulisan hijaiyah kata "wudhu" dengan tepat
- Anak dapat menirukan "Tepuk Wudhu" dengan benar

Langkah-Langkah Kegiatan

I. Kegiatan Awal (30 menit)

- Kegiatan Al-Islam/membaca surat Al-Ikhlas (Religius)
- Bercakap-cakap tentang tata tertib wudhu (2.6)
- Bermain “Tepuk Wudhu” (3.15.4.15(2))

II. Kegiatan Inti (90 menit)

- Mengamati :Anak duduk secara berkelompok sambil mengamati video wudhu

Menanya :Anak melakukan proses menanya tentang wudhu, menyampaikan informasi,menalar,dan mengkomunikasian :

1. Kelompok Kuning

Kegiatan : Menirukan do’a sebelum dan sesudah Wudhu (3.1.4.1(1))

Cara bermain :

Guru menyiapkan video tentang do’a sebelum dan sesudah wudhu, lalu anak mendengarkan bersama-sama. Kemudian guru memanggil salah satu anak yang sudah hafal untuk menirukan do’a sebelum dan sesudah wudhu secara bergantian

2. Kelompok Merah

Kegiatan :Menirukan gerakan wudhu (3.3.4.3(1))

Cara Bermain:

Guru menyiapkan video tentang gerakan-gerakan wudhu, lalu anak melihat video bersama-sama. Kemudian guru memanggil salah satu anak untuk menirukan gerakan wudhu dari video yang sudah dilihat.

3. Kelompok Hijau

Kegiatan :Mengurutkan gambar wudhu (3.5.4.5(2))

Cara bermain :

Guru menyiapkan puzzle gambar wudhu di video, lalu guru memberikan contoh cara memainkan puzzle tersebut. Kemudian anak menirukan cara mengurutkan puzzle sampai selesai.

4. Kelompok Biru

Kegiatan: Menirukan tulisan hijaiyah kata “wudhu” (3.12.4.12(1))

Cara Bermain:

Guru menyiapkan tulisan hijaiyah kata “wudhu” pada layar video, lalu guru memberikan contoh cara menulis yang tepat, kemudian anak menirukannya

III. Istirahat (30 menit)

- Bermain bebas di dalam/di luar kelas.
- Cuci tangan,berdoa,makan.

IV. Kegiatan Akhir (30 menit)

- Diskusi dan refleksi kegiatan seharian
- Kegiatan esok hari.
- Menyanyi,berdoa,pulang.

- **Media/Alat**

Media video digital, lembar kertas, pensil, penghapus

- **Metode**

Bercakap-cakap,pemberian tugas,demonstrasi.

- **Alat Penilaian**

Percakapan, Penugasan, Unjuk kerja.

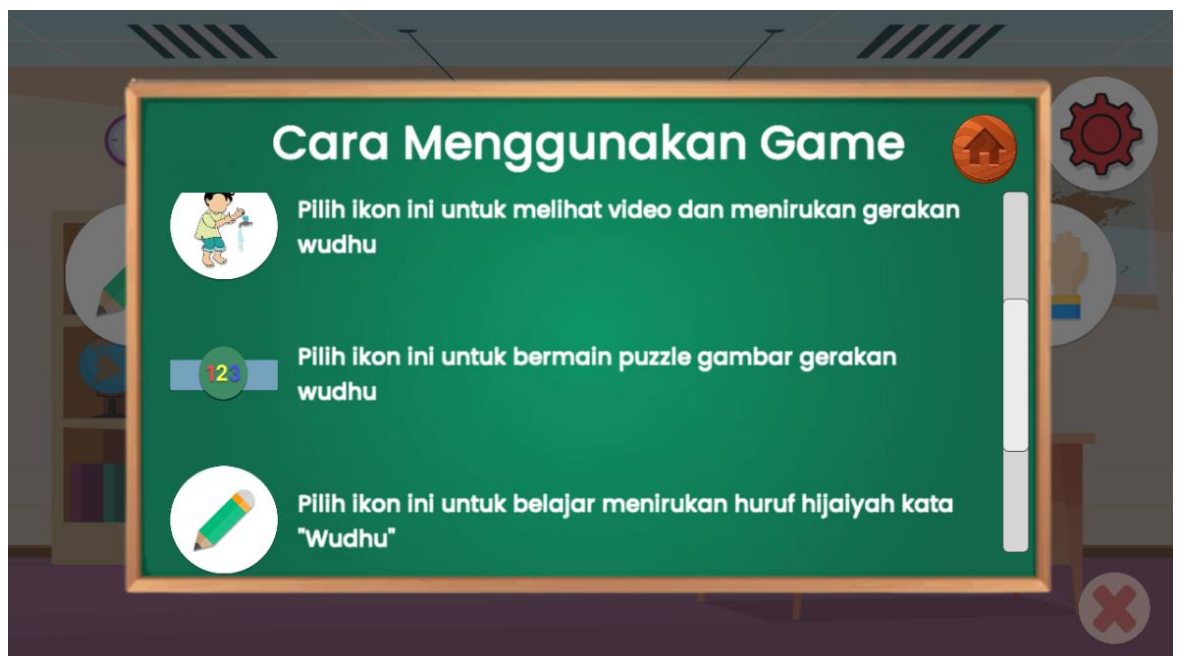
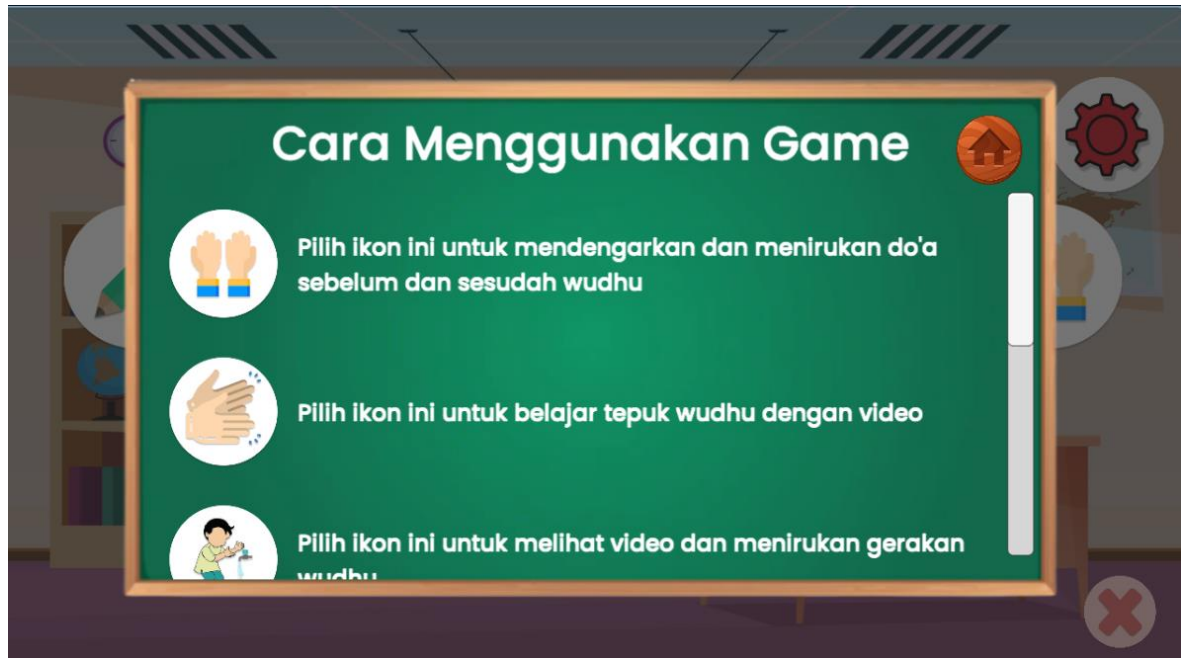
Mengetahui
Kepala TK Muslimat NU 03
Kelompok B

Malang,
Guru



Lutfiyah, S.Psi, M.Pd
S.Pd,S.Psi

Indriyani,


Lampiran Cara Penggunaan Game



Cara Menggunakan Game




Pilih ikon ini untuk kembali ke halaman awal





Setelah menyelesaikan puzzle, siswa akan mendapatkan bintang 4 jika mengerjakan semua dengan benar dan di bawah 1 menit

Set Nama Siswa dapat mengubah nama dengan memencet




Cara Menggunakan Game




bintang 4 jika mengerjakan semua dengan benar dan di bawah 1 menit

Set Nama Siswa dapat mengubah nama dengan memencet kalimat "Selamat Datang"



Pilih ikon ini untuk keluar dari game



Lampiran Data Angket Respon Anak Didik

No	Kriteria yang dinilai	Siswa															Skor	Skor Total	Persentase	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	$\sum X$	$\sum X_i$		
1	dapat menggunakan teknologi pembelajaran	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	60	75%
2	dapat menirukan niat wudhu	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	57	60	95%
3	dapat menirukan do'a selesai wudhu	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	57	60	95%
4	dapat mengurutkan gerakan wudhu	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	51	60	85%
5	dapat menirukan "Tepuk Wudhu" dengan tepat	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	60	75%
6	dapat menirukan gerakan-gerakan wudhu	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	54	60	90%
7	dapat menirukan tulisan huruf hijaiyah kata "Wudhu"	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	54	60	90%
8	dapat menyebutkan huruf-huruf hijaiyah pada kata "Wudhu"	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	60	75%
9	dapat menjawab pertanyaan terkait materi wudhu	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	60	75%
	Jumlah Total	26	26	27	26	27	26	27	27	27	27	27	27	27	26	27	27	453	540	84%