



Pengembangan Media Animasi Berbasis Android “Ayo Sholat” untuk Menstimulasi Kemampuan Belajar Sholat Anak

Eka Ellya Wahyuningsih¹ Muhammad Busyro Karim S.Ag., M.Si²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Trunojoyo
Madura

Jl. Raya Telang, PO.Box 2, Kecamatan Kamal, Bangkalan, Jawa Timur - 69162

Email: ekaellya54@gmail.com¹, busyro.karim@trunojoyo.ac.id²

Naskah diterima: 29 Maret 2023, direvisi: 29 Maret 2023, diterbitkan: 31 Maret 2023

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menstimulasi kemampuan belajar sholat anak melalui media animasi berbasis android “Ayo Sholat”. Hasil observasi dan wawancara awal menunjukkan bahwasannya kemampuan belajar sholat anak belum tercapai secara maksimal, dan penggunaan media pembelajaran terbatas. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, dan dilaksanakan di TK Budi Luhur dengan subjek uji coba sebanyak 33 peserta didik yang berusia 5-6 tahun. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh dalam uji coba media animasi berbasis android “Ayo Sholat” adalah uji coba ahli media memperoleh nilai presentase sebesar 93,75% yang termasuk pada kategori (Sangat Layak) untuk digunakan dalam pembelajaran, ahli materi sebesar 90% (Sangat Layak) untuk digunakan dalam pembelajaran, uji coba perorangan sebesar 82,42% (Layak) untuk diterapkan dalam pembelajaran, kelompok kecil sebesar 83,63% (Layak) untuk diterapkan saat pembelajaran, dan kelompok besar sebesar 90,82% (Sangat Layak) untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media animasi berbasis android “Ayo Sholat” sangat layak untuk digunakan dalam menstimulasi kemampuan belajar sholat pada anak.

Kata kunci: Media Animasi, Berbasis Android, Mestimulasi, Kemampuan Belajar Sholat, Anak usia 5-6 Tahun

Abstract

This study aims to stimulate children's ability to learn to pray through android-based animation media "Let's Pray". The results of observations and initial interviews showed that the ability to learn children's prayers had not been maximally achieved, and the use of learning media was limited. This research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, and was conducted at Budi Luhur Kindergarten with a trial subject of 33 students aged 5-6 years. Data collection techniques used interviews, observations, questionnaires, and documentation. Data analysis was carried out in a qualitative and quantitative descriptive manner. The results showed that the value obtained in the trial of android-based animated media "Let's Pray" is that the media expert trial obtained a percentage value of 93.75% which is included in the category (Very Feasible) for use in learning, material experts of 90% (Very Feasible) for use in learning, individual trials of 82.42% (Feasible) to be applied in learning, small groups of 83.63% (Feasible) to apply during learning, and large groups of 90.82% (Very Feasible) to be used in the learning process. Based on the results of the research that has been done, it can be concluded that the android-based animation media "Let's Pray" is very feasible to use in stimulating the ability to learn prayers in children.

Keywords: Animated Media, Android-based, Mestimulation, Ability to Learn Prayers, 5-6 Years Old Children

Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini merupakan usaha sadar dalam membina dan mengembangkan potensi setiap anak. Pembinaan ini dapat dimulai dengan pendidikan formal maupun non formal yang dapat disampaikan dalam keluarga, masyarakat, dan pemerintah (Suryana, 2016: 25). Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 14 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa "Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan pada anak sejak lahir hingga usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan pada diri anak yang meliputi aspek perkembangan nilai agama, dan moral, fisik motorik, bahasa, sosial emosional, dan seni, agar anak memiliki kesiapan dalam jenjang pendidikan yang lebih lanjut".

Pada usia ini perkembangan anak sangatlah penting dan merupakan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan anak. Untuk mengoptimalkan tumbuh kembang anak, dibutuhkannya media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak, agar pertumbuhan

dan perkembangan anak dapat dicapai secara maksimal dan penyampaian materi pembelajaran lebih efektif (Daryanto, 2016:5).

Seiring dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, tatanan dalam dunia pendidikan juga mengalami adanya perubahan. Pada bidang pendidikan perkembangan teknologi dapat dimanfaatkan pada proses belajar mengajar yang dapat membantu penyampaian materi pelajaran. Salah satunya yakni pemanfaatan teknologi di bidang pendidikan yang berupa pengembangan media animasi berbasis android (Kuswanto dkk, 2018).

Media animasi berbasis android merupakan media berupa audio visual yang dirancang menjadi gambar dan terkesan hidup. Media ini dapat memaparkan materi yang sulit dijelaskan secara lisan. Media animasi berbasis android ini disertai dengan narasi suara yang dapat menjelaskan materi dengan baik dan jelas, serta bermanfaat bagi pendidik dan peserta didik dalam menyampaikan materi pelajaran dan menerima materi pelajaran dengan mudah. Kemudahan tersebut dapat menjadikan kemampuan peserta didik akan semakin cepat berkembang, salah satunya yaitu pada aspek perkembangan nilai agama, dan moral (Sumarni, 2018: 44).

Aspek perkembangan nilai agama, dan moral adalah salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan untuk pembentukan kepribadian anak. Pengembangan aspek ini dapat dilaksanakan melalui kegiatan keteladanan dan kegiatan pembiasaan dalam kehidupan sehari-hari (Wirman, 2019 : 70). Berdasarkan PERMENDIKBUD (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan) Nomor 146 Tahun 2014 Kurikulum 2013 tentang pendidikan anak usia dini menyatakan bahwasanya terdapat salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik yakni mengenal kegiatan ibadah sehari-hari. Dalam Islam, terdapat satu bentuk ibadah yang wajib dikerjakan oleh umat muslim setiap harinya, yakni ibadah sholat. Poin kompetensi dasar ini dapat dikatakan berkembang apabila peserta didik sudah bisa mengetahui beberapa gerakan sholat, bacaan sholat, dan mampu mengerjakan ibadah sholat (Supriyanti, 2015 : 87).

Mengenalkan sholat sejak dini dapat melatih anak untuk lebih dekat dengan Allah SWT dan mencegah dari perbuatan keji dan salah. Oleh sebab itu, pembelajaran sholat sangat penting diajarkan sejak dini. Dalam upaya meningkatkan kemampuan belajar sholat, maka dibutuhkan media pendukung pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran sholat,

salah satunya yakni media animasi berbasis android yang bisa membantu anak dalam mempelajari materi sholat dengan mudah.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di TK Budi Luhur Blawi, Lamongan. Peneliti dapat menyimpulkan bahwasanya metode pembelajaran yang digunakan konvensional. Pembelajaran sholat di TK Budi Luhur Blawi, Lamongan dilakukan selama dua minggu sekali. Praktik sholat yang dilaksanakan yakni mengenai pembelajaran sholat dhuha yang mencakup tentang tata cara sholat, bacaan sholat, dan niat sholat dengan menggunakan metode ceramah dan mencontohkan gerakan sholat secara langsung dalam penyampaian materi tersebut. Hal ini membuat peserta didik kurang tertarik dalam pembelajaran dan kurang antusias dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas.

Pada pelaksanaan pembelajaran sholat, terdapat permasalahan yang ditemui oleh peneliti, diantaranya yakni: terdapat peserta didik yang belum bisa melakukan gerakan sholat dengan baik, belum bisa mencontohkan gerakan sholat secara mandiri, kesulitan dalam membaca bacaan sholat, kurang faham tentang materi pembelajaran sholat yang telah disampaikan, dan masih terdapat anak yang tidak memperhatikan ketika pembelajaran berlangsung dan terlihat saling mengganggu satu sama lain. Penggunaan media dalam pembelajaran belum dimanfaatkan secara optimal, sehingga hasil belajar peserta didik belum tercapai dengan baik.

Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media animasi berbasis android “Ayo Sholat” karena media ini dapat mempermudah proses pembelajaran dan mempercepat peningkatan kemampuan belajar sholat anak dibandingkan dengan pola pembelajaran yang konvensional. Penggunaan media animasi berbasis android “Ayo Sholat” juga dapat membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami materi pembelajaran sholat yang disampaikan oleh pendidik dan dapat membuat peserta didik lebih antusias saat pembelajaran di kelas.

Metodologi

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian pengembangan atau disebut dengan Research and Development dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yakni : 1) Analyze, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, 5) Evaluation (Rayanto dkk, 2002: 29).

Subjek uji coba dalam penelitian ini yakni peserta didik yang berusia 5-6 tahun di TK Budi Luhur Blawi, Lamongan yang berjumlah 21 peserta didik dan di TK Handayani yang

berjumlah 12 peserta didik. Uji coba media animasi berbasis android “Ayo Sholat” dilakukan sebanyak 3 kali uji coba yang meliputi: uji coba perorangan (3 peserta didik), uji coba kelompok kecil (9 peserta didik) dan uji coba kelompok besar (21 peserta didik). Selain itu, media yang dikembangkan juga di uji cobakan pada ahli media dan ahli materi yang sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan dengan tujuan agar hasil media yang dikembangkan dapat dikatakan layak untuk digunakan dan valid. Uji coba ahli media dan ahli materi dilakukan sebelum peneliti melakukan uji coba disekolah.

Pengumpulan data dilakukan dengan cara peneliti melakukan observasi pra penelitian, wawancara pra penelitian, penyebaran angket untuk validasi ahli media, ahli materi pembelajaran, angket respon peserta didik, dan dokumentasi. Data yang diperoleh akan di olah dengan menggunakan teknik analisis data secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif (Rayanto, 2020).

Data berupa saran, komentar, serta catatan dari hasil lembar angket penelitian, lembar wawancara, lembar observasi, serta validasi dari para ahli akan di analisis menggunakan teknik analisis data kualitatif. Sedangkan data dari hasil angket uji coba pemakaian media akan di olah dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif untk dapat mengetahui kelayakan serta keefektifan media yang telah dikembangkan (Ramansyah, 2018: 52). Angket yang telah terkumpul nantinya dihitung dengan rumus sebagai berikut (Ramansyah, 2018: 52)

:

$$\text{Presentase Jawaban} = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

F : Jumlah skor dari alternative jawaban yang dipilih oleh subjek N

: Jumlah skor maksimal dari keseluruhan subjek

Adapun pemberian makna dan pengambilan keputusan tentang kualitas media yang dikembangkan menggunakan konversi tingkat pencapaian seperti tabel dibawah ini:

Tabel 1. Tingkat Pencapaian Penilaian Media

Tingkat Pencapaian	Predikat	Keterangan
Skor 5 (90%-100%)	Sangat Tinggi	Sangat layak, tidak perlu direvisi
Skor 4 (75%-89%)	Tinggi	Layak, tidak perlu direvisi
Skor 3 (65%-74%)	Cukup Tinggi	Kurang layak, perlu direvisi

Skor 2 (55%-64%)	Kurang Tinggi	Tidak layak, perlu direvisi
Skor 1 (5%-54%)	Sangat Kurang Tinggi	Sangat tidak layak, tidak perlu direvisi

Sumber: (Ramansyah, 2018)

Hasil dan Diskusi

Pengembangan Media Animasi Berbasis Android “Ayo Sholat”

Penelitian pengembangan ini menggunakan model penelitian ADDIE dengan 5 tahapan yaitu: Analyze (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi). Produk yang dikembangkan dalam penelitian yakni berupa media animasi berbasis android “Ayo Sholat” yang layak digunakan dalam pembelajaran. Adapun hasil yang diperoleh dari penelitian ini yakni sebagai berikut:

Pertama, peneliti melakukan tahap analisis (analyze) untuk mengumpulkan data awal penelitian. Tahap analisis merupakan tahapan dasar dari model ADDIE, peneliti melakukan analisis terhadap proses kegiatan belajar mengajar, sarana dan prasarana yang digunakan saat mengajar, dan karakteristik peserta didik. Penelitian dan pengumpulan data awal dilakukan dengan tujuan agar dapat mengetahui permasalahan yang terjadi di lapangan.

Berdasarkan hasil wawancara serta observasi pada rentan tanggal 3-10 Oktober 2022 di TK Budi Luhur Blawi, Lamongan dan survey awal yang dilaksanakan pada tanggal 13 Maret 2023 di TK Handayani. diperoleh hasil bahwasannya kemampuan belajar sholat anak pada aspek perkembangan nilai, agama, dan moral belum tercapai secara maksimal, salah satu faktornya yakni ada pada keterbatasan media pembelajaran yang digunakan sebagai alat pembelajaran atau sumber belajar dalam menstimulasi kemampuan belajar sholat pada anak. Hal tersebut senada dengan pendapat Daryanto (2016:5) yang menyatakan bahwa untuk mengoptimalkan tumbuh kembang pada anak diperlukannya media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak dapat dicapai secara maksimal dan penyampaian materi pembelajaran dapat berjalan lebih efektif.

Salah satu media yang sesuai untuk pendidikan anak usia dini adalah media animasi yang dapat ditayangkan melalui SmartPhone dan dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan positif (Arofah, 2021: 39). Selain itu, media animasi juga dapat memotivasi peserta didik terhadap minat dalam pembelajaran dan dapat membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami materi pembelajaran dengan baik (Sumarni, 2018: 44).

Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan media animasi berbasis android “Ayo Sholat” dengan tujuan agar peserta didik dapat lebih mudah untuk memahami materi yang disampaikan dan lebih antusias saat pembelajaran dikelas, serta diharapkan media tersebut dapat menstimulasi kemampuan belajar sholat pada anak usia 5-6 tahun.

Kedua, yaitu tahap desain (design), Peneliti melakukan perencanaan secara detail yang dimulai dari : 1) Penentuan materi yang akan disampaikan dalam media sesuai dengan indikator aspek perkembangan nilai, agama, dan moral pada Permendikbud No. 137 tahun 2014 serta berpacu pada capaian aspek perkembangan nilai agama dan moral menurut Wiresti (2021, 32-36). 2) Menentukan jenis media yang akan dikembangkan. 3) Menentukan software yang digunakan dalam pembuatan media animasi berbasis android “Ayo Sholat”. 4) Selanjutnya yaitu, menyusun storyboard. Tahap perencanaan ini bertujuan agar media yang dikembangkan dapat memperjelas penyampaian dan penyajian suatu pesan dan informasi yang dapat membantu peserta didik dalam memaksimalkan hasil belajarnya (Ramansyah, 2018: 5).

Ketiga, yaitu tahap pengembangan (development). Tahap ini merupakan tahapan untuk mewujudkan rancangan yang telah dibuat oleh peneliti menjadi kenyataan. Tahapan ini dilakukan untuk menerjemahkan spesifikasi atau detail desain kedalam bentuk fisik atau produk (Rayanto, dkk, 2020: 29). Peneliti melakukan pengembangan produk berdasarkan tahapan desain yang telah dilakukan sebelumnya. Pada proses pembuatannya, pengembang menggunakan bantuan dari aplikasi Adobe Illustrator dan Unity. Hasil desain yang telah selesai dibuat kemudian diekspor menjadi sebuah media animasi berbasis android “Ayo Sholat” yang dapat digunakan pada SmartPhone.

Keempat, yaitu tahap implementasi (implementation). Tahap ini merupakan tahapan penerapan media animasi berbasis android “Ayo Sholat” yang dilakukan di lapangan. Tujuan dari pelaksanaan tahap implementasi yaitu agar peneliti dapat mengetahui besar pengaruh media terhadap kualitas pembelajaran yang interaktif (Rayanto dkk, 2020: 37). Setelah media yang dikembangkan sudah selesai dibuat, selanjutnya peneliti melakukan tahapan validasi kepada ahli media pembelajaran dan ahli materi pembelajaran terhadap media animasi berbasis android “Ayo Sholat”. Tahapan validasi ini dilakukan untuk mengetahui besar kelayakan media yang dikembangkan untuk dijadikan sebagai media pembelajaran disekolah (Rayanto, dkk, 2020: 34-38).

Validasi ahli media dan validasi ahli materi dalam media animasi berbasis android “Ayo Sholat” dilakukan sebanyak satu kali. Hal ini dikarenakan pada uji coba ahli media telah mendapatkan presentase penilaian media sebesar 93,75% % dan berada pada rentang 90%-100% dengan kategori “Sangat Layak” untuk digunakan sehingga media yang telah dikembangkan tidak perlu direvisi dan bisa dilanjutkan pada uji coba berikutnya. Saran yang diberikan oleh ahli media yaitu penambahan tombol next dan back. penambahan suara dubbing di menu petunjuk, perubahan tampilan isi dub menu surah pendek, dan perubahan latar belakang pada sub menu puzzle sholat.

Hasil presentase yang diperoleh dari hasil validasi dari ahli materi pembelajaran mendapatkan 90% dengan kategori “Sangat Layak, tidak perlu direvisi”, karena pada uji coba validasi ahli materi telah mendapatkan hasil presentase 90% dan berada pada rentang 90%-100%. Media yang dikembangkan dapat dilanjutkan pada tahap uji coba selanjutnya tanpa adanya revisi, dan media animasi berbasis android “Ayo Sholat” ini juga dapat digunakan dalam proses pembelajaran sebagai media bantu pembelajaran dalam menstimulasi kemampuan belajar sholat pada anak.

Pada uji coba ahli materi ini, validator tidak memberikan kritik dan saran pada peneliti. Setelah melakukan validasi pada ahli materi dan ahli media, maka dapat dilanjutkan untuk melakukan uji coba media pada anak. Pada tahap ini peneliti melakukan tiga kali uji coba berdasarkan teori dari Ramasyah (2018: 7), yaitu meliputi : uji coba perorangan (3 peserta didik), uji coba kelompok kecil (9 peserta didik), uji coba kelompok besar (21 peserta didik). Uji coba perorangan dilakukan di TK Handayani Sukorejo, Lamongan dengan jumlah subjek sebanyak 3 peserta didik yang berusia 5-6 tahun. Adapun hasil pengamatan terhadap uji coba perorangan mendapatkan skor sebanyak 136 skor dari total skor maksimal 165 skor. Adapun presentase yang diperoleh yakni 82,42% dengan tingkat pencapaian penilaian media “Tinggi” atau “Layak, tidak perlu direvisi”, karena pada uji coba perorangan telah mendapatkan hasil presentase sebesar 82,42% dan berada pada rentang 75%-89% yang dikategorikan tinggi dan tidak perlu direvisi (Komang I dalam Ramasyah, 2018: 52).

Uji coba kelompok kecil ini dilaksanakan di TK Handayani Sukorejo, Lamongan dengan subjek uji coba sebanyak 9 peserta didik yang berusia 5-6 tahun. Pada uji coba kelompok kecil ini diperoleh hasil total skor 414 dari total skor maksimal 495. Hasil presentase yang diperoleh dari hasil angket respon peserta didik pada uji coba kelompok kecil yaitu 83, 63%. Hasil perhitungan ini disesuaikan dengan tingkat pencapaian penilaian

media menurut Ramasyah (2018: 52), yakni: mendapatkan predikat “Tinggi” atau “Layak, tidak perlu direvisi”, karena pada uji coba kelompok kecil telah mendapatkan hasil presentase sebesar 83, 63% dan berada pada rentang 75%-89%. Sehingga media yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam menstimulasi kemampuan belajar sholat pada anak dan dapat diuji cobakan pada uji coba selanjutnya.

Uji coba kelompok besar ini dilakukan di TK Budi Luhur Blawi Lamongan dengan subjek uji coba sebanyak 21 peserta didik yang berusia 5-6 tahun. Total skor yang diperoleh pada uji coba kelompok besar ini adalah 1.049 dari total skor maksimal 1.155. Hasil presentase yang diperoleh dari hasil angket respon peserta didik pada uji coba kelompok besar yaitu 90,82%. Hasil perhitungan ini akan disesuaikan dengan tingkat pencapaian penilaian media (Ramasyah, 2018: 52). Maka dapat disimpulkan bahwasanya media animasi berbasis android “Ayo Sholat” mendapatkan predikat “Sangat Tinggi” atau “Sangat Layak, tidak perlu direvisi”, karena pada uji coba kelompok besar telah mendapatkan hasil presentase sebesar 90,82% dan berada pada rentang 90%-100%.

Kelima, yaitu tahap evaluasi. Pada tahap evaluasi, peneliti melakukan evaluasi pada kegiatan pelaksanaan uji coba yang sebelumnya telah dilakukan oleh peneliti. Tujuan adanya kegiatan evaluasi ini yaitu untuk mengetahui kualitas atau kelayakan media animasi berbasis android “Ayo Sholat” (Rayanto dkk, 2020). Peneliti akan melakukan revisi pada media animasi berbasis android “Ayo Sholat” apabila ditemukan kelemahan maupun kekurangan yang ada pada media. Hasil penelitian berdasarkan dari data hasil uji coba ahli media, ahli materi, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar menunjukkan bahwa penggunaan media animasi berbasis android “Ayo Sholat” mendapatkan respon yang positif.

Berdasarkan dari hasil uji coba yang telah dilaksanakan disekolah, terdapat peningkatan terhadap pemahaman anak mengenai materi pembelajaran sholat yang meliputi materi sholat fardhu dan sholat sunnah beserta niat dan jumlah rakaatnya, tata cara sholat beserta bacaan sholat, surah-surah pendek, dan quiz yang mencakup materi yang telah dipaparkan sebelumnya. Adapun ringkasan hasil uji coba perorangan mendapatkan presentase sebesar 82,42%, hasil uji coba kelompok kecil mendapatkan presentase sebesar 83, 63%, dan hasil uji coba kelompok besar mendapatkan presentase sebesar 90,82%. Maka dapat disimpulkan bahwasanya media animasi berbasis android “Ayo Sholat” dapat digunakan dalam proses pembelajaran sebagai media yang dapat menstimulasi kemampuan belajar sholat pada anak usia 5-6 tahun.

Kelayakan Media Animasi Berbasis Android “Ayo Sholat”

Kelayakan media animasi berbasis android “Ayo Sholat” dapat diketahui melalui penilaian dari ahli media, ahli materi, dan angket respon peserta didik. Analisis kelayakan media perlu dilakukan agar dapat mengetahui besar kelayakan media yang digunakan sebagai media pembelajaran (Rayanto dkk, 2020). Berikut merupakan penjelasan dari masing-masing penilaian oleh ahli media pembelajaran, ahli materi pembelajaran, dan respon peserta didik.

Pada hasil validasi ahli media pembelajaran, peneliti mendapatkan skor keseluruhan dengan jumlah 75 dari skor yang diharapkan yakni 80. Hasil presentase yang diperoleh sebesar 93,75% berada pada rentang 90%-100% yang berdasarkan tingkat pencapaian penilaian media menurut (Komang I dalam Ramansyah, 2018), dan termasuk kedalam predikat “Sangat Tinggi” dengan keterangan sangat layak untuk digunakan dan tidak perlu direvisi ulang. Sehingga media animasi berbasis android “Ayo Sholat” dapat dilanjutkan untuk diuji cobakan kepada peserta didik yang berusia 5-6 tahun di TK Budi Luhur Blawi Lamongan dan TK Handayani Sukorejo Lamongan.

Hasil dari validasi ahli materi pembelajaran pada media animasi berbasis android “Ayo Sholat” mendapatkan skor keseluruhan 45 dengan skor maksimal keseluruhan yakni 50. Adapun hasil presentase yang didapatkan sebesar 90% yang berada pada rentang tingkat pencapaian penilaian media 90%-100%, dengan predikat “Sangat Tinggi” yang berarti sangat layak untuk digunakan tanpa melakukan revisi ulang terhadap media animasi berbasis android “Ayo Sholat” (Komang I dalam Ramansyah, 2018).

Uji coba perorangan dilaksanakan di TK Handayani Sukorejo, Lamongan, dengan subjek uji coba sebanyak 3 peserta didik yang berusia 5-6 tahun. Hasil skor keseluruhan yang diperoleh dari 3 subjek uji coba yaitu 136 skor dari skor maksimal keseluruhan yaitu 165 skor. Adapun hasil presentase yang diperoleh sebesar 82,42%, yang berada pada rentang 75%-89% dengan predikat “Tinggi” atau “Layak” untuk digunakan dan tidak perlu melakukan revisi pada media yang dikembangkan.

Uji coba kelompok kecil yang dilakukan di TK Handayani Sukorejo, Lamongan dengan subjek uji coba sebanyak 9 peserta didik yang berusia 5-6 tahun. Hasil skor keseluruhan yang diperoleh dari hasil uji coba kelompok kecil yaitu sebanyak 414 skor dari total skor maksimal 495 skor. Hasil perhitungan presentase yang diperoleh dari hasil angket

respon peserta didik pada uji coba kelompok kecil yaitu 83, 63%, dan berada pada rentang 75%-89%. Berdasarkan tingkat pencapaian penilaian media menurut (Komang I dalam Ramansyah, 2018), hasil presentase yang didapatkan termasuk kedalam predikat “Tinggi” dengan keterangan layak untuk digunakan dan tidak perlu direvisi ulang. Sehingga media animasi berbasis android “Ayo Sholat” dapat dilanjutkan untuk diuji cobakan ketahap selanjutnya.

Uji coba kelompok besar dilaksanakan di TK Budi Luhur Blawi, Lamongan. Uji coba kelompok besar dilakukan pada 21 peserta didik yang berusia 5-6 tahun. Skor keseluruhan yang diperoleh dari hasil angket respon peserta didik yaitu 1.049 skor, sedangkan skor maksimal keseluruhan yang diharapkan yakni 1.155 skor. Hasil perhitungan presentase yang diperoleh dari hasil angket respon peserta didik pada uji coba kelompok besar yaitu 90,82%, dan berada pada rentang 90%-100%. Berdasarkan tingkat pencapaian penilaian media menurut Ramansyah (2018), hasil presentase yang didapatkan termasuk kedalam predikat “Sangat Tinggi” dengan keterangan “Sangat Layak” untuk digunakan dan tidak perlu direvisi ulang. Sehingga media animasi berbasis android “Ayo Sholat” dapat gunakan sebagai media pembelajaran disekolah untuk menstimulasi kemampuan belajar sholat anak.

Berdasarkan hasil data kelayakan diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwasannya hasil dari penilaian kelayakan media dari ahli media, ahli materi, dan angket respon peserta didik yang di uji cobakan pada tahap uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar dapat dinyatakan sangat layak digunakan berdasarkan presentase yang didapat dan disesuaikan dengan pendapat Ramansyah (2018) bahwa kelayakan media berada pada rentang 90-100% yang dikategorikan sangat tinggi dan dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Media tersebut dikatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran karena memiliki tampilan yang menarik dari segi animasi yang dapat bergerak, warna, musik latar, dan dubbing suara yang dapat memudahkan peserta didik dalam belajar, hal tersebut sependapat dengan Ramdani (2021: 23) yang menyatakan bahwa media yang memiliki tampilan animasi bergerak dan disertai dengan suara selaras dapat menarik perhatian audiens dan mampu mempermudah menjelaskan penggambaran dari suatu materi yang sulit dijelaskan.

Selain itu, media ini juga dapat mempermudah peserta didik untuk lebih mudah memahami atau mempelajari materi yang lebih luas serta dapat meningkatkan keberhasilan belajar peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran (Sari dkk, 2014: 61). Media animasi

berbasis android “Ayo Sholat” juga dapat membuat pembelajaran semakin menyenangkan dan menjadi lebih interaktif (Ahmadi dkk, 2018: 277). Hal tersebut sejalan dengan pendapat Arofah dkk (2021: 39) yang menyatakan bahwa media animasi berbasis android dapat menciptakan pembelajaran yang positif dan menyenangkan serta dapat diakses menggunakan SmartPhone sehingga mempermudah para peserta didik untuk belajar dimana saja dan kapan saja.

Penutup

Media animasi berbasis android “Ayo Sholat” dikembangkan melalui model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 langkah tahap pengembangan yaitu analyze, design, development, implementation dan evaluation. Penelitian ini dilakukan di TK Budi Luhur Blawi, Lamongan dan TK Handayani Sukorejo, Lamongan pada peserta didik yang berusia 5-6 tahun. Melalui adanya media animasi berbasis android “Ayo Sholat”, peneliti memberikan alternatif media pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan belajar sholat pada anak. Hasil validasi dari ahli media dan ahli materi terhadap media animasi berbasis android “Ayo Sholat” menyatakan bahwa media yang dikembangkan sangat layak digunakan untuk pembelajaran disekolah dengan hasil presentase penilaian dari ahli media sebesar 93,75% dan ahli materi sebesar 90%. Hasil perhitungan uji coba pada peserta didik juga mengalami peningkatan terhadap pemahaman materi. Adapun hasil penilaian kelayakan media pada uji coba perorangan sebesar 82,42%, uji coba kelompok kecil sebesar 83,63%, dan uji coba kelompok besar sebesar 90,82%. Sehingga dapat disimpulkan bahwasannya media animasi berbasis android “Ayo Sholat” sangat layak untuk digunakan dalam menstimulasi kemampuan belajar sholat anak.

Daftar Pustaka

- Anwariningsih, S. H., dan Ahmad, K. A. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Animasi Menggunakan Video MakerFX Sebagai Pendukung Pembelajaran Daring. Jakarta: CV. Catur Berlian Media Tama.
- Dhiu, K. D, dkk. (2021). Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. Pekalongan: PT Nasya Expending Management. 171

- Ekaningtyas, N. L. D, dkk. (2022). Stimulasi Perkembangan Agama dan Moral Anak Usia Dini. Surabaya: CV. Jakad Media Publishing
- Khoironi, dan Mashdaria, H. (2021). Peningkatan Nilai-Nilai Sholat Pada Anak Usia Dini. Surabaya: Cipta Media Nusantara.
- Khoiroh, M., dan Mila Karmila. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Belajar Sholat Melalui Gambar Seri Pada Peserta Didik RA A 2020/2021 Miftahul Ulum Ngemplak. *Jurnal Pendidikan dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 10, No. 2, Hal: 368
- Pratomo, A. (2019). Media Interaktif Berbasis Android. Yogyakarta: Poliban Press.
- Rahman, H., Kencana, R., dan Faizah. N. (2020). Pengembangan Nilai Moral dan Agama Anak Usia Dini. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Ramansyah, Wanda. (2018). Model-model Pengembangan Media Pembelajaran. Surabaya: Pondok Pesantren Jagad Alimussirry (Anggota IKAPI)
- Ramdani, P. (2021). Media Pembelajaran Animasi. Sukabumi: Farha Pustaka.
- Rayanto, Y. H., dan Sugianto. (2020). Penelitian Pengembangan Model ADDIE & R2D2 : Teori & Praktek. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.