

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN HURUF HIJAIYAH BERBASIS ANIMAKER PADA RAUDHATUL ATHFAL FATHU AL-BAROKAH

Firman¹⁾, Indri Anugrah Ramadhani²⁾, Melli Julaikha³⁾

^{1,2,3}Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong

Email: firmantajdiduliman@gmail.com ¹⁾, indianugrah18@gmail.com ²⁾, zhaka1018@gmail.com³⁾

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *animaker* yang valid, praktis, dan efektif untuk digunakan. Metode penelitian menggunakan metode RnD (*Research and Development*), menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Berdasarkan Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif pengenalan huruf hijaiyah berbasis animaker diperoleh hasil validasi dari dua validator antara lain ahli materi yaitu presentase rata-rata 97% dan ahli media yaitu presentase rata-rata 98% yang termasuk dalam kriteria “Sangat Valid”. tingkat kepraktisan media pembelajaran diperoleh dari angket responden hasil yang didapatkan yaitu presentase rata-rata yaitu 90,7% yang termasuk ke dalam kriteria “Sangat Praktis”, tingkat keefektifan media diperoleh dari angket responden hasil yang didapatkan yaitu presentase rata-rata yaitu 91% yang termasuk ke dalam kriteria “Sangat Efektif”. Media pembelajaran dapat digunakan untuk diuji coba ketahap berikutnya berupa uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Peneliti melakukan uji coba skala kecil dengan hasil penilaian pada tahap ini masuk dalam kategori “sangat baik” dengan presentase rata-rata 88%. Kemudian uji coba skala besar dengan hasil penilaian pada tahap ini masuk dalam kategori “sangat baik” dengan presentase rata-rata 90%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis animaker valid, praktis dan efektif untuk digunakan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Huruf hijaiyah, *Animaker*, RnD (*Research and Development*).

ABSTRACT

This study aims to develop animaker valid, practical, and effective. The research method uses the RnD (Research and Development) method, using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) model. Based on the results of the research on the development of interactive learning media for recognizing hijaiyah letters based on animaker, validation results were obtained from two validators, including material experts, namely an average percentage of 97% and media experts, namely an average percentage of 98% which was included in the "Very Valid" criteria. the level of practicality of learning media is obtained from the respondent's questionnaire. The results obtained are the average percentage, which is 90.7% which is included in the "Very Practical" criteria, the level of effectiveness of the media is obtained from the respondent's questionnaire. The results obtained are the average percentage, which is 91%. included in the "Highly Effective" criteria. Learning media can be used to be tested to the next stage in the form of small group trials and large group trials. Researchers conducted a small-scale trial with the results of the assessment at this stage in the "very good" category with an average percentage of 88%. Then a large-scale trial with the results of the assessment at this stage was included in the "very good" category with an average percentage of 90%. The results of this study indicate that the development of interactive learning media based on animaker is valid, practical and effective to use.

Keywords: Learning Media, Hijaiyah letters, *Animaker*, RnD (*Research and Development*).

1. PENDAHULUAN

Media Pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran. Media yang digunakan untuk menyampaikan materi sangat mempengaruhi ketertarikan peserta didik terhadap materi pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan sebuah media pembelajaran yang interaktif dan edukatif untuk membantu dan mempermudah guru dalam penyampaian materi kepada peserta didik (Anshory & Kurniawan, 2018). Media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam materi pengenalan huruf hijaiyah yaitu menggunakan aplikasi animaker. *Animaker* adalah salah satu media pembelajaran video berbasis animasi yang masih tergolong awam kalangan para pendidik dan pembelajar. Walaupun kemunculannya di dunia teknologi lebih belakangan daripada animasi *powtoon*, namun animasi animaker tidak kalah jauh dari animasi *powtoon* yang dirilis tiga tahun lebih dulu dari animasi *animaker* (Maharani & Sony, 2021). Jika dibandingkan dengan aplikasi sejenis lainnya, *Animaker* memiliki kelebihan berupa *tools* nya yang relatif lengkap serta terdapat pula tombol khusus yang memudahkan guru untuk menggerakkan karakter animasi yang telah dibuat untuk disesuaikan dengan tema pelajaran hanya dengan memanfaatkan tombol *Action* +

Raudhatul athfal Fathu Al Barokah terletak di Kampung Wonosari Distrik Klamono, Kabupaten Sorong, Provinsi Papua Barat, yang merupakan jenjang pendidikan anak usia dini (usia 6 tahun atau di bawahnya) dalam bentuk pendidikan formal yang memiliki peserta didik berjumlah 17 orang. Pada Raudhatul Athfal Fathu Al-Barokah penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan gambar, video, suara juga animasi belum dimanfaatkan, dimana pembelajarannya masih dengan metode konvensional yaitu guru menjelaskan dan peserta didik hanya mendengarkan di tempatnya hal ini menimbulkan kebosanan pada peserta didik

apalagi untuk peserta didik Raudhatul Athfal yang pada umumnya merupakan awal dari pembelajaran bagi seorang anak, dimana usia mereka merupakan usia tahap bermain sekaligus masa perkembangan otak.

Media pembelajaran yang digunakan juga kurang dan terbatas dengan hanya menggunakan papan tulis, buku baca huruf hijaiyah, dan kartu huruf hijaiyah yang cenderung tidak menarik bagi para peserta didik dari segi visualisasi dan membuat peserta didik mengalami beberapa kesulitan, kesulitan yang dirasakan peserta didik ketika belajar membaca huruf-huruf hijaiyah yaitu kesulitan menghafal huruf demi huruf serta kesulitan dalam pengucapan makhraj huruf yang benar. Berdasarkan penelitian (Victor M, 2019) bahwa sebagian anak-anak belum bisa membaca huruf hijaiyah dan harakatnya secara baik dan benar sesuai dengan kaidah bacaanya namun setelah melakukan pembelajaran dengan melalui media interaktif *powerpoint* maka hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang cukup baik, sehingga bisa disebutkan bahwa media *powerpoint* cukup valid untuk digunakan. Penggunaan media *powerpoint* interaktif yang dikombinasikan dengan game edukatif pada mata pelajaran agama islam materi huruf hijaiyah dan harakatnya juga sangat membantu guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar sehingga lebih efektif dan aktif dalam proses pembelajarannya (Rifa & Erwin, 2022)

Berdasarkan Latar belakang masalah di atas, penulis mengangkat judul “Pengembangan media pembelajaran interaktif pengenalan huruf hijaiyah berbasis animaker pada Raudhatul Athfal Fathu Al-Barokah” untuk mempermudah mengenalkan dan mempelajari huruf hijaiyah bagi anak-anak yang dilengkapi dengan gambar, video, suara dan animasi serta dilengkapi dengan soal-soal Latihan.

2. METODE

Jenis Penelitian yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif pengenalan huruf hijaiyah yaitu menggunakan jenis penelitian (*Research and development /R&D*) dengan Model pengembangan ADDIE. Ada 5 tahapan yang digunakan dalam pengembangan ADDIE yaitu: *Analysis* (analisis), *Design* (reka bentuk), *Development* (pengembangan), *Implementation* (pelaksanaan), dan *Evaluation* (penilaian). Salah satu fungsi ADDIE yaitu untuk menjadi pedoman dalam membangun atau mengembangkan suatu perangkat dan berfungsi sebagai program pelatihan yang bersifat dinamis dan efektif.

Penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi animaker dilakukan di Raudhatul Athfal Fathu Al-Barokah yang terletak di jalan Klawagi, Sp 1 Kampung Wonosari, Distrik Klamono, Kabupaten Sorong, Provinsi Papua Barat. Penelitian ini dilaksanakan pada 11 April sampai 12 Agustus 2022.

Populasi dan sampel dalam penelitian ini meliputi: Populasi atau kelompok sasaran yang menjadi subjek penelitian ini berjumlah 20 orang yaitu peserta didik Raudhatul Athfal Fathu Al-Barokah yang berjumlah 17 peserta didik. Selain peserta didik, guru Raudhatul Athfal Fathu Al Barokah yang berjumlah 3 guru Raudhatul Athfal menjadi subjek penelitian ini. Adapun sampel penelitian ini diambil dari 20 orang yaitu 50% dari populasi pada uji coba skala besar dan 25% dari populasi pada uji coba skala kecil yang diambil secara random.

Teknik pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode observasi, wawancara, studi pustaka dan instrument pengumpulan data. (1) Observasi berupa pengamatan mengenai kegiatan pembelajaran dan

penggunaan media pembelajaran, (2) Wawancara, berupa pengajuan sebagian persoalan terhadap pengajar guna memperoleh informasi yang diperlukan, (3) Angket, dalam penelitian ini berupa lembar validasi yang dinilai oleh beberapa para ahli atau validasi, praktisi guru dan angket respon siswa terhadap media, (4) Dokumentasi, informasi berbentuk dokumen-dokumen penunjang riset dan gambar sepanjang riset berjalan. Peneliti menyiapkan beberapa instrumen berdasarkan panduan yang sudah dirancang untuk memperoleh data yang diperlukan. Instrumen yang dimaksud adalah lembar validasi materi, lembar validasi media dan angket responden

Untuk menghitung kelayakan suatu media berasal dari hasil angket validasi ahli materi, ahli media serta guru Raudhatul Athfal Fathu Al-Barokah. Informasi yang didapat berbentuk keterangan checklist yang dikumpulkan dalam struktur skala Likert dengan nilai 1-5. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif, peneliti melakukan analisis terhadap kelayakan media dengan menggunakan perhitungan sebagai berikut.

$$P = \frac{\text{skor hasil pengumpulan data}}{\text{skor ideal}} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:

P : Angka persentase
Skor ideal : skor tertinggi x jumlah responden x jumlah butir.

(Sumber: Sugiyono, 2014).

Analisis Data Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran

- a. Mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan yang dapat dilihat pada Tabel 1, Tabel 2, dan Tabel 3.

Tabel 1. Aturan Pemberian Skor Angket Validasi

Kategori	Skor
Tidak Valid	$\bar{X} \leq 1,8$
Kurang Valid	$1,8 < \bar{X} \leq 2,6$
Cukup Valid	$2,6 < \bar{X} \leq 3,4$
Valid	$3,4 < \bar{X} \leq 4,2$
Sangat Valid	$\bar{X} > 4,2$

Tabel 2. Aturan Pemberian Skor Angket Kepraktisan

Kategori	Skor
Tidak Praktis	$\bar{X} \leq 1,8$
Kurang Praktis	$1,8 < \bar{X} \leq 2,6$
Cukup Praktis	$2,6 < \bar{X} \leq 3,4$
Praktis	$3,4 < \bar{X} \leq 4,2$
Sangat Praktis	$\bar{X} > 4,2$

Tabel 3. Aturan Pemberian Skor Angket Keefektifan

Kategori	Skor
Tidak Efektif	$\bar{X} \leq 1,8$
Kurang Efektif	$1,8 < \bar{X} \leq 2,6$
Cukup Efektif	$2,6 < \bar{X} \leq 3,4$
Efektif	$3,4 < \bar{X} \leq 4,2$
Sangat Efektif	$\bar{X} > 4,2$

- b. Menghitung nilai rerata skor tiap indikator

$$b = \frac{\sum x}{n} \quad (2)$$

Keterangan :

b : rata-rata perolehan skor

$\sum x$: jumlah skor yang diperoleh

n : banyaknya butir pertanyaan

(Eko Putro Widoyoko, 2011: 237)

- c. Mengkonversikan skor rata-rata yang diperoleh ke dalam tabel konversi skala 5 menjadi nilai kualitatif yang dapat

dilihat pada Tabel 4, Tabel 5, dan Tabel 6.

Tabel 4. Tabel Konversi Angket Kategori Valid

Skor dalam Persen (%)	Kategori
<21%	Sangat Tidak Valid
21 – 40%	Kurang Valid
41- 60%	Cukup Valid
61 – 80%	Valid
81 – 100%	Sangat Valid

Tabel 5. Tabel Konversi Angket Kategori Praktis

Skor dalam Persen (%)	Kategori
<21%	Sangat Tidak Praktis
21 – 40%	Kurang Praktis
41- 60%	Cukup Praktis
61 – 80%	Praktis
81 – 100%	Sangat Praktis

Tabel 6. Tabel Konversi Angket Kategori Efektif

Skor dalam Persen (%)	Kategori
<21%	Sangat Tidak Efektif
21 – 40%	Kurang Efektif
41- 60%	Cukup Efektif
61 – 80%	Efektif
81 – 100%	Sangat Efektif

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil Pengembangan

Pengembangan dan Penelitian dilakukan di Raudhatul Athfal Fathu Al-Barokah, dalam penelitian tersebut peneliti menghasilkan produk media pembelajaran interaktif pengenalan huruf hijaiyah berbasis *animaker* dengan menggunakan

metode pengembangan ADDIE (*Analyse, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) sebagai pedoman dalam proses pengembangan. Tampilan sistem dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 1. Tampilan judul materi



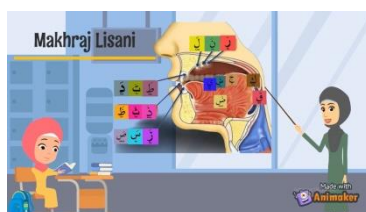
Gambar 2. Tampilan Halaman Pembuka.



Gambar 3. Halaman utama pada media pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah.



Gambar 4. Tampilan pengenalan huruf hijaiyah.



Gambar 5. Tampilan makhraj huruf hijaiyah.



Gambar 6. Tampilan Quiz Huruf Hijaiyah.



Gambar 7. Tampilan Latihan Huruf Hijaiyah.



Gambar 8. Tampilan Halaman Penutup.



Gambar 9. Tampilan Profil Pengembang.

Adapun tahapan pengembangan media yang telah dilakukan berdasarkan model pengembangan ADDIE (*Analyse, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).

a. *Analyse* (Analisis)

Pada tahap ini dilakukan analisis perlunya pengembangan media

pembelajaran Analisis yang dilakukan adalah sebagai berikut : Analisis kebutuhan digunakan untuk mengetahui masalah apa saja yang terjadi dilapangan. Pada analisis kebutuhan akan diawali dengan mengidentifikasi kebutuhan bahan ajar yang telah digunakan peserta didik sehingga akan ditentukan media pembelajaran yang efektif dan efisien dan perlu dikembangkan untuk membantu peserta didik belajar. Analisis karakteristik peserta didik yaitu mengidentifikasi karakteristik peserta didik. Analisis peserta didik digunakan untuk mengetahui latar belakang, karakteristik, dan pengetahuan awal peserta didik sesuai dengan jenjang pendidikannya, melihat motivasi serta minat belajar peserta didik serta dikaitkan dengan topik pembelajaran yang akan dikembangkan.

b. Design (Desain)

Tahap ini mulai merancang pembuatan media pembelajaran yang akan dikembangkan mengacu pada hasil analisis kebutuhan dan analisis peserta didik. Adapun tahapan perancangan media meliputi: Menyusun konsep media pembelajaran berbasis *animaker*. Secara garis besar, deskripsi konsep media pembelajaran sebagai berikut:

1. Jenis Media : Media pembelajaran interaktif pengenalan huruf hijaiyah berbasis *animaker*.
2. Tujuan : Menerapkan media pembelajaran interaktif pengenalan huruf hijaiyah berbasis *animaker* yang valid, praktis dan efektif.
3. Pengguna : Diharapkan dapat digunakan baik oleh siswa dan guru.
4. Software : Animaker
5. Gambar dan animasi : Gambar diambil dari internet dan animasi didapat dari *software animaker*

c. Development (Pengembangan). Setelah rancangan media pembelajaran sudah terbentuk, tahap selanjutnya mewujudkan hasil rancangan, kemudian akan divalidasi oleh tim

expert yaitu meliputi ahli media dan ahli materi.

- d. Implementation (Implementasi). Pengujian media dilaksanakan sesudah media direvisi. Hal ini sesuai dengan metode pengembangan ADDIE yang termasuk dalam tahapan implementasi media. Media diujikan kepada kelompok terbatas dan kelompok operasional pada peserta didik dan guru. Kelompok terbatas pada peserta didik terdiri dari 4 peserta didik, sedangkan kelompok terbatas pada guru terdiri dari 1 guru yang peneliti pilih menggunakan teknik acak.
- e. Evaluation (Evaluasi). Dalam penelitian ini dilaksanakan dua tahap evaluasi, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif sudah dilakukan selama fase-fase sebelum produk diterapkan pada pembelajaran melalui angket penilaian ahli materi dan ahli media yang digunakan untuk memperbaiki kembali media pembelajaran yang sudah dikembangkan sehingga layak untuk diterapkan dalam pelaksanaan evaluasi media pembelajaran. Sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah media diterapkan dengan tujuan untuk menilai kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

3.2 Hasil Uji Coba Produk

Uji coba yang dilaksanakan peneliti adalah uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba ini dilakukan guna mengetahui respon kemenarikan dari peserta didik dan guru di Raudhatul Athfal Fathu Al-Barokah.

1. Uji Coba Kelompok Kecil

Untuk uji coba kelompok kecil pada produk media pembelajaran interaktif berbasis *animaker* ini dilakukan dengan respon sebanyak 4 peserta didik dan 1 guru Raudhatul Athfal Fathu Al-Barokah. Pertimbangan peneliti melibatkan peserta didik untuk menilai media yang telah dikembangkan dikarenakan peserta didik adalah calon pengguna media yang

dikembangkan. Hasil penelitian respon peserta didik dan guru pada saat uji coba ditunjukkan oleh Tabel 7.

Tabel 7. Hasil responden peserta didik dan guru pada uji coba kelompok kecil

Responden	Presentase (%)	Kriteria
R1	90 %	Sangat Baik
R2	83 %	Sangat Baik
R3	87 %	Sangat Baik
R4	88 %	Sangat Baik
R5	89 %	Sangat Baik
Rata-Rata	88%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 7 diketahui bahwa media yang dikembangkan ditinjau dari kelayakan aspek diperoleh presentase rata-rata yaitu 88% yang termasuk ke dalam kriteria “Sangat Baik”.

2. Uji Coba Kelompok Besar

Untuk uji coba kelompok besar pada produk media pembelajaran interaktif berbasis *animaker* ini dilakukan dengan respon sebanyak 8 peserta didik dan 2 guru. Pertimbangan peneliti melibatkan peserta didik dan guru untuk menilai media yang telah dikembangkan dikarenakan peserta didik dan guru adalah calon pengguna media yang dikembangkan. Hasil penelitian respon peserta didik dan guru pada saat uji coba ditunjukkan oleh Tabel 8.

Tabel 8. Hasil responden peserta didik dan guru pada uji coba kelompok besar

Responden	Presentase (%)	Kriteria
R1	90 %	Sangat Baik
R2	83 %	Sangat Baik
R3	87 %	Sangat Baik
R4	88 %	Sangat Baik
R5	89 %	Sangat Baik
R6	100 %	Sangat Baik

R7	94 %	Sangat Baik
R8	89 %	Sangat Baik
R9	100 %	Sangat Baik
R10	84 %	Sangat Baik
Rata-Rata	90%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 8 diketahui bahwa media pembelajaran yang dikembangkan ditinjau dari kelayakan aspek diperoleh presentase rata-rata yaitu 90% yang termasuk ke dalam kriteria “Sangat Baik”

3.3 Analisis Data

1. Kelayakan Media pada Tahap Validasi

Kelayakan media pembelajaran interaktif pengenalan huruf hijaiyah berbasis animaker pada Raudhatul Athfal Fathu Al-Barokah berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media, Hal yang perlu diperhatikan ketika melakukan pengembangan suatu media adalah aspek kelayakan media itu sendiri. Kelayakan media pembelajaran diperoleh berdasarkan penilaian ahli materi (Guru Raudhatul Athfal Fathu Al-Barokah) dan ahli media (Dosen Pendidikan Teknologi Informasi). Berikut merupakan hasil validasi oleh kedua ahli.

Tabel 9. Kelayakan Media pada Tahap Validasi

No	Uji Kelayakan	Jumlah Skor	Persen tase	Kriteria
1.	Ahli Materi	97	97 %	Sangat Valid
2.	Ahli Media	98	98 %	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 9 diketahui bahwa media pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah berbasis animaker pada Raudhatul Athfal Fathu Al-Barokah memperoleh kategori “Sangat Valid” untuk tahap penilaian ahli materi dengan presentase skor 97%, dan untuk tahap penilaian oleh Ahli Media memperoleh presentase skor 98%, yang masuk dalam kategori sangat valid.

2. Analisis Data Responden

Analisis data dari responden menggunakan angket yang dibagikan setelah responden menggunakan media pembelajaran. Responden disini yaitu peserta didik Raudhatul Athfal Fathu Al-Barokah dan guru Raudhatul Athfal Fathu Al-Barokah. Analisis instrumen ini digunakan untuk mengetahui tingkat praktis dan efektif dari media pembelajaran interaktif berbasis *animaker*. Terdapat 4 aspek dalam kuisioner untuk mengukur penggunaan media, yaitu : 1) aspek penggunaan media, 2) aspek manfaat, 3) aspek senang belajar, 4) aspek bahan ajar yang menarik. Hasil penilaian dari responden seperti pada tabel 10 berikut.

Tabel 10. Hasil Angket Responden Terhadap Praktikalitas dan efektivitas

No	Aspek Penilaian	Jumlh Skor	Persen tase	Kriteria
1.	Kepraktisan Media	907	90,7 %	Sangat Praktis
2.	Keefektifan Media	910	91 %	Sangat Efektif

Berdasarkan hasil tingkat praktis media pembelajaran interaktif menurut responden adalah pada tabel presentase kelayakan tabel bahwa media yang dikembangkan ditinjau dari kelayakan aspek diperoleh presentase rata-rata yaitu 90,7% yang termasuk ke dalam kriteria “Sangat Praktis”.

Berdasarkan hasil tingkat efektif media pembelajaran interaktif menurut responden pada tabel presentase kelayakan tabel bahwa media yang dikembangkan ditinjau dari kelayakan aspek diperoleh presentase rata-rata yaitu 91% yang termasuk ke dalam kriteria “Sangat Efektif”

3 PENUTUP

4.1 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan pada Raudhatul Athfal Fathu Al-Barokah, dapat di simpulkan sebagai berikut :

- Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif pengenalan huruf hijaiyah berbasis animaker pada Raudhatul Athfal Fathu Al Barokah yang dapat mempermudah mengenalkan dan mempelajari huruf hijaiyah bagi anak-anak yang dilengkapi dengan gambar, video, suara dan animasi serta mampu meningkatkan minat belajar peserta didik.
- Pengembang media pembelajaran interaktif pengenalan huruf hijaiyah berbasis animaker *animaker* pada Raudhatul Athfal Fathu Al Barokah valid, praktis dan efektif untuk digunakan melalui hasil analisis data yang diperoleh yaitu : Kevalidan media berdasarkan hasil penilaian ahli materi diperoleh presentase rata-rata yaitu 97% dan ahli media diperoleh presentase rata-rata yaitu 98% termasuk dalam kriteria “Sangat Valid”. Kepraktisan media berdasarkan penilaian responden dengan skor 90,7% termasuk kriteria “Sangat Praktis”. Keefektifan media berdasarkan penilaian responden termasuk kriteria “Sangat Efektif” dengan skor 91% yang artinya media sangat efektif untuk digunakan bagi responden.

4.2 SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka ada beberapa saran yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk menjadikan apa yang telah dikembangkan menjadi lebih baik lagi, saran tersebut antara lain:

- Bagi guru dapat mengaplikasikan media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk mengatasi kesulitan dan kendala dalam proses belajar mengajar.
- Peserta didik dapat memanfaatkan media pembelajaran yang telah

dikembangkan untuk belajar secara mandiri.

- c. Diharapkan peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan media pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah berupa video animasi berbasis *animaker* yang jauh lebih interaktif dan menarik serta dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *animaker* pada materi-materi pembelajaran lainnya.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Anshori, S. (2018). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn Dan Sosial Budaya*, 2(1), 88–100.
- Asrori, M. (2016). Pengertian, Tujuan Dan Ruang Lingkup Strategi Pembelajaran. Madrasah. <https://doi.org/10.18860/jt.v6i2.3301>
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Azwar. (2016). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Borg, W.R. & Gall, M.D. Gall. (1989). *Educational Research: An Introduction, Fifth Edition*. New York: Longman.
- Dick and Carey (1996). *The Systematic Dessign of Instuction*, New York :Harper Collins Publishers.
- Fajarwati, M. I., & Irianto, S. (2021). Pengembangan Media Animaker Materi Keliling dan Luas Bangun Datar Menggunakan Kalkulator Di Kelas IV SD UMP. eL-Muhbib: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Dasar, 5(1), 1-11.
- Hermanto, H., Sudaryanto, S., & Febriana, C. (2020). *Pengembangan Buku Berbasis Ensiklopedia Untuk Mata Kuliah Budaya Indonesia Program Darmasiswa*. Pena Literasi, 3(1), 20-28.
- Kustandi, Sutjipto. 2016. *Media Pembelajaran*. Bogor: Galia Indonesia.
- Riza, A. (2021). Penerapan UTS dan UAS Berbasis *Online* menggunakan Moodle 3.10 Pada Smk Muhammadiyah Salawati. *Skripsi: Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Keguruan dan ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Muhammadiyah (Unimuda) Sorong*.
- Saputra, E. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT pada Mata Pelajaran Agama Islam Materi Huruf Hijaiyah dan Harakatnya. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 552-563.
- Sudjana, N, Rivai, A. (2015). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Suryani, N. dkk. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Victor M. 2019. Penggunaan Media Permainan Dalam Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Membaca Huruf Hijaiyah Dan Harakat Kelas 1 Sd Muhammadiyah Panji. *Journal Education Research And Development.*, 3(2), 141–148.