

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF
HAFALAN HADIST (HADI) BERBASIS POWER POINT
UNTUK ANAK USIA 4 – 5 TAHUN di MEKARSARI
CIMANGGIS, DEPOK**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Melengkapi dan Memenuhi
Salah Satu Persyaratan untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan**



Oleh :

Nurul Izzah Nisaul Karimah

1601035037

**PROGRAM STUDI GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF.DR.HAMKA**

2020

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Pengembangan Media Interaktif Hafalan Hadist (HADI)
Berbasis Power Point untuk anak usia 4 – 5 tahun di
Mekarsari Cimanggis, Depok

Nama : Nurul Izzah Nisaul Karimah
NIM : 1601035037
Setelah dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi, dan direvisi sesuai daran
penguji

Program studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Muhammadiyah Prof.DR.HAMKA
Hari : Jumat
Tanggal : 28 Agustus 2020

Tim Penguji	Nama Jelas	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua	: Amelia Vinastri, S.Psi, M.Pd		21/10/2020
Sekretaris	: Khusniyati Masykuroh, M.Pd		22/09/2020
Pembimbingan	: Benny Hendriana M.Pd		21/09/2020
Penguji I	: Susianty Selaras Ndari, M.Pd		15/09/2020
Penguji II	: Dr. Samsul Maarif M.Pd		17/10/2020

Disahkan oleh,
Dekan,

Dr. Desyiah Bandarsyah, M.Pd
NIDN 0317126903



ABSTRAK

Nurul Izzah Nisaul Karimah : 1601035037 “ Pengembangan Media Interaktif Hafalan Hadist (HADI) Berbasis Power Point untuk anak usia 4 – 5 tahun, di Mekarsari, Cimanggis Depok”.

Skripsi. Jakarta: Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, 2019.

Tujuan penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran yang valid, memotivasi, mudah, menarik dan manfaat sehingga mampu mempermudah proses pembelajaran dengan menggunakan perantara media interaktif berbasis power point.

Pengembangan ini menggunakan metode penelitian Research & Development yang menggunakan model ADDIE ini terdiri dari 5 langkah utama yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, evaluasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan di dalam penelitian ini mencakup angket, wawancara dan observasi.

Hasil pengembangan media interaktif berbasis power point ditujukan untuk anak usia 4-5 tahun telah divalidasi oleh ahli media dengan hasil penilaian sebesar 68,33% cukup valid dan divalidasi oleh ahli materi dengan hasil penilaian 75% valid serta sudah diujicobakan kepada 21 anak di tempat bermain anak Komplek Permata Puri 3 dan sekitar, Mekarsari Cimanggis Depok dengan hasil 84% valid (baik) penilaian dari orang tua dan 81% penilaian dari anak dengan dasar hasil tersebut peneliti menyimpulkan bahwa media interaktif tersebut memenuhi kriteria valid, mudah, menarik dan dapat memotivasi anak untuk belajar dan dapat dijadikan sebagai alat bantu guru atau orang tua dalam menyampaikan materi hafalan dan pengenalan hadist sejak usia dini.

Kata kunci : anak usia 5-6 tahun, *Media Interaktif*, Power point, hafalan Hadist

ABSTRACT

Nurul Izzah Nisaul Karimah : 1601035037 *"Development of Interactive Media for Memorization of Hadiths (HADI) Based on Power Points for children aged 4 - 5 years in Mekarsari, Cimanggis, Depok"*.

Essay. Jakarta: Early Childhood Education Teacher Education Study Program Faculty of Teacher Training and Education, Prof. Muhammadiyah University DR. HAMKA, 2020.

The purpose of this study is the development of valid, motivating, easy, interesting and useful learning media so as to facilitate the learning process using power point-based interactive media intermediaries.

This development uses the Research & Development research method using the ADDIE model consisting of 5 steps, namely analysis, design, development, implementation, evaluation. The data techniques used in this study included questionnaires, interviews and observations.

The results of the development of power point-based interactive media aimed at children aged 4-5 years have been validated by media experts with an assessment result of 68.33% which is quite valid and validated by material experts with 75% valid assessment results and has been tested on 21 children in place playing for children at Komplek Permata Puri 3 and around, Mekarsari Cimanggis Depok with results of 84% valid (good) assessments from parents and 81% valid (good) assessments from children on the basis of these results the researcher concluded that the interactive media met valid, easy, attractive criteria and can motivate children to learn and can be used as a tool for teachers or parents in conveying memorization material and the introduction of hadith from an early age.

Keywords: *children 4-5 years old, Interactive Media, memorizing Hadiths.*

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH.....	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABLE.....	xi
DAFTAR FLOWCHAT.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian.....	4
C. Rumusan Masalah.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	4
BAB II.....	6
KAJIAN TEORITIK.....	6
A. Konsep Pengembangan Media Interaktif.....	6
B. Konsep Model yang Dikembangkan.....	8
C. Kerangka Teoritik.....	9
1. Media Interaktif.....	10
2. Microsoft Power Point.....	11
3. Perkembangan Anak Usia Prasekolah.....	14
4. Perkembangan Moral.....	14
5. Menghafal / Memori.....	18
6. Hadist.....	20
BAB III.....	24

METODOLOGI PENELITIAN.....	24
A. Tujuan Penelitian	24
B. Tempat dan waktu penelitian	24
C. Karakteristik Model yang dikembangkan	25
D. Pendekatan dan Metode Penelitian	25
E. Langkah – langkah Pengembangan Model	29
1. Penelitian Pendahuluan	29
2. Perencanaan Pengembangan Model.....	32
3. Validasi, Evaluasi, dan Revisi Model	33
a. Validasi.....	33
b. Evaluasi	34
c. Revisi Model	34
4. Implementasi model.....	34
a. Kisi – Kisi Instrument Fungsionalitas Produk	34
b. Kisi – Kisi Instrument Ahli Materi	35
c. Uji coba skala kecil	36
d. Teknik Pengumpulan Data.....	38
e. Teknik Analisis Data.....	39
BAB IV	41
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	41
A. Hasil Pengembangan Model	41
B. Kelayakan Model	51
C. Efektivitas model	56
D. Pembahasan Hasil Penelitian	58
BAB V.....	64
SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	64
A. Simpulan	64
B. Implikasi.....	66
C. Saran.....	66
Daftar Pustaka	67
Lampiran	69

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Tugas mencerdaskan anak bangsa akan tercapai jika semuanya saling bergandengan tangan satu sama lain yakni dengan memahami pentingnya pendidikan serta sumber daya manusianya. Jika semua sadar akan pentingnya pendidikan, maka kita akan mampu bersama untuk mencerdaskan bangsa yang akan membawa dampak positif bagi kemajuan sebuah bangsa dan negara.

Dengan adanya pembelajaran pada anak usia dini, maka akan lebih mudah dalam membentuk dan mengarahkan moral generasi bangsa apalagi ditunjang dengan inovasi strategi pembelajaran, sehingga mampu meningkatkan ketertarikan dan motivasi belajar pada anak. Orang tua dan guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar yang dibantu dengan media pembelajaran yang bersifat konvensional terkadang masih kurang efektif dan efisien hal ini ditunjukkan dengan susahny menangkap makna yang sedang disampaikan karena minimnya visualisasi dari materi yang disampaikan.

Peranan media dalam pembelajaran khususnya dalam pendidikan anak usia dini semakin penting mengingat perkembangan anak saat itu berada pada masa berfikir konkrit (Hasjiandito et al., 2016). Oleh karena

itu media sangat berperan dalam menyampaikan informasi atau pesan kepada anak usai dini yang pada akhirnya diharapkan dapat terjadi perubahan sikap perilaku pada anak. Mengingat salah satu prinsip pendidikan anak usia dini harus berdasarkan realita artinya bahwa anak diharapkan dapat mempelajari sesuatu secara nyata. Bermain merupakan sifat naluriah seorang anak, ketika anak telah memasuki usia yang aktif, aktivitas yang paling mengasyikan adalah bermain karena mereka dapat mengekspresikan berbagai perasaannya serta dapat membantu untuk belajar bersosialisasi dan beradaptasi dengan lingkungannya. Dunia anak adalah dunia bermain maka menurut Docket dan Fleeer dalam (Dr. Yuliani Nurani Sujiono, 2009) menjelaskan bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Catron dan Allen berpendapat bahwa bermain dapat memberikan pengaruh secara langsung terhadap semua area perkembangan sesuai dengan tahap perkembangan anak yang dibutuhkan, wahana dalam mengembangkan semua aspek-aspek perkembangannya, baik dari perkembangan fisik, perkembangan kognitif maupun perkembangan emosional. Agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik maka perlu adanya strategi yang tepat yang ditunjang dengan sarana media pembelajaran yang sesuai dengan karakter anak.

Pada skripsi ini penulis mencoba menyajikan salah satu bentuk pengembangan media interaktif berbasis power point mengingat aplikasi ini mudah untuk digunakan bahkan untuk pemula sekalipun dan tersedia

beragam desain dan template yang menarik serta dapat dimasukkan konten didalamnya berupa video, audio visual, foto dll dimana penulis yang lebih memfokuskan kepada pengenalan dan hafalan hadits.

Rasulullah SAW bersabda “Semoga Allah mencerahkan (mengelakkan rupa) orang yang mendengar hadits dariku, lalu dia menghafalnya – dalam lafazh riwayat lain: lalu dia memahami dan menghafalnya –, hingga (kemudian) dia menyampaikannya (kepada orang lain), terkadang orang yang membawa ilmu agama menyampaikannya kepada orang yang lebih paham darinya, dan terkadang orang yang membawa ilmu agama tidak memahaminya” (Hadits ini diriwayatkan oleh HR. Abu Dawud (no. 3660), At-Tirmidzi (no. 2656), Ibnu Majah (no.2030))

Berdasarkan kutipan hadist diatas tentang keutamaan orang yang mendengar dan menghafal hadist kemudian menyampaikan kepada orang lain, hal ini yang melatar belakangi penulis untuk lebih memfokuskan kepada pengembangan media interaktif agar dapat membantu anak dalam memperkenalkan dan menghafal hadist sejak usia dini

Dalam pengembangan media interaktif ini penulis mencoba menyajikan 12 hadist pilihan yang dikolaborasikan antara materi hadist (tulisan Arab dan terjemahannya) ditunjang dengan audio visual, video berupa penjelasan dari guru/orang tua dan disertakan juga animasi/kartun dalam bentuk cerita yang berkaitan dengan hadist tersebut, dengan harapan anak menjadi semakin tertarik dan bersemangat untuk belajar sambil bermain sehingga tanpa disadari sudah dapat menghafal dan memahaminya

serta dapat mengembangkan daya imajinasi, keterampilan dalam berbahasa anak, membangun kecerdasan emosional anak serta membentuk rasa empati dan perilaku moral yang baik.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah pengembangan media interaktif hafalan hadist berbasis power point untuk anak usia 4 – 5 tahun

C. Rumusan Masalah

Bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif hafalan hadits berbasis power point untuk anak usia 4 -5 tahun ?

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak, baik dari segi teoritis maupun praktis

1. Manfaat teoritis

Dapat memberi masukan dan alternative dalam pengembangan media interaktif berbasis power point sebagai media/alat untuk memperkenalkan dan memudahkan menghafal hadist.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi guru/orang tua, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran kepada siswa/ anak didik
- b. Bagi siswa/anak didik, hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu anak untuk memperkenalkan dan memudahkan menghafal hadist.

- c. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan wawasan tentang pengembangan media interaktif berbasis power point



Daftar Pustaka

- Anggraini, Y. D. (2019). *PENGEMBANGAN GAME EDUKASI BERBASIS UNITY UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN*. 87.
- Ani, F. (2019). Aplikasi Ayat-Ayat Pendek dan Hadits untuk Anak Berbasis Android. *Universitas Sumatra Utara*.
<http://repositori.usu.ac.id/handle/123456789/21441>
- Arsyad, A. (2013). *Media pembelajaran*. Raja grafindo persada.
- Dr. Yuliani Nurani Sujiono, M. P. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Indeks.
- Gibson, D., Prensky, M., Potter, M., & Berger, K. (2006). *Games and Simulations in Online Learning : Frameworks*.
- Gumelar, D., R, C. M. S., & Rachman, A. N. (2018). *Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Doa dan Hadist Berbasis Multimedia di Sistem Operasi Android*. 1(1), 38–44.
<https://publikasi.unsil.ac.id/index.php/sais/article/view/32/8>
- Hapsari, iriani indri. (2016). *psikologi perkembangan anak*. indeks. www.indeks-penerbit.com
- Hasjiandito, A., Adiarti, W., & Wantoro, W. (2016). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Tema Agama Di Kb-Tk Assalamah Ungaran Kabupaten Semarang. *Jurnal Penelitian PendidikanA & A (Semarang)*, 33(1), 7–12. <https://doi.org/10.15294/jpp.v33i1.7660>
- Herlina Usman, Arifin Maksum, A. S. (2020). WHOLE LANGUAGE APPROACH; TEACHING ENGLISH LANGUAGE FOR PRIMARY STUDENTS. *Journal of Xi'an University of Architecture & Technology*, XII(II), 2551–2567.
- KHASANAH, S. U. (2018). PENINGKATAN HASIL BELAJAR TEMATIK INDAHNYA KEBERSAMAAN MELALUI MEDIA POWERPOINT PADA SISWA KELAS IV SEMESTER I MI DADAPAYAM 01 KECAMATAN SURUH KABUPATEN SEMARANG TAHUN PELAJARAN 2018/ 2019. *Skripsi*, 1–123.
- Kuswandi, D. (2001). *Validasi Media: Analisis Kelayakan Media yang Akan Dikembangkan*. Bahan Kuliah tidak diterbitkan. Jurusan TEP FIP UM.
- Moerdiyanto. (2008). *Pengembangan Model Pembelajaran Kewirausahaan*. 1, 409–423.
- Mulyatiningsih, E. (2012). *Metode penelitian terapan bidang pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nursit, I. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Power Point (Macro-Enabled) pada Mata Kuliah Geometri Euclid dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Media Pendidikan Matematika*, 4(1), 41–49.
<https://journal.unnes.ac.id>
- Putra, N. (2019). Buku Research & Development: Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar. In *Jakarta: Rajawali Pers*.

- Santrock, John W. (2002). *Life-span development: perkembangan masa hidup, edisi 5, jilid 1* (5th ed.). Erlangga.
- Saurina, N. (2003). *Pengembangan Media Pembelajaran Edupoint Untuk Anak Usia 5-6 tahun*. 2(1), 95–108.
- Sugiyono. (2008). *Metode penelitian pendidikan: (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D)*. Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2005). *Metode penelitian pendidikan*. Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia dengan PT Remaja
- Wandah. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Interaktif*. cerdas ulet kreatif.
[https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=9pULDgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=Wandah,+\"Desain+dan++Pemrograman+Multimedia+Interaktif+,\"+Je+mber:+Cerdas+Ulet+Kreatif,+2017+.&ots=5F_jePwKQL&sig=qcCV0JJb-drhFKkjiZB3yiFuS-8&redir_esc=y#v=onepage&q=Wandah%2C\"](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=9pULDgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=Wandah,+\)
- Wati, E. R. (2016). *ragam media pembelajaran* (A. Jarot (ed.)). kata pena.
- Wildan, M., & Ismaya, H. (2020). *korelasi hafalan hadits dengan prestasi belajar siswa pada pelajaran hadits di kelas XI pondok Pesantren Daarul Rahman Jakarta*.