

MODEL PENGEMBANGAN *MULTIMEDIA EDUTAINMENT* UNTUK PEMBELAJARAN HURUF HIJAIYAH PADA ANAK USIA DINI

M. Lutfi MA

Manajemen Informatika Stmik Bina Patria

Email : lutfi@stmikbipa.ac.id

Abstract

Combining the activities of "education" and "entertainment" is an effort to create a pleasant atmosphere in the process of learning hijaiyah letters in early childhood, known as the concept of edutainment. The purpose of this study is 1) Creating a Concept Model of Hijaiyah Letters Learning in Early Childhood in accordance with the principles of edutainment 2) Making Hijaiyah Letters Learning Designs in Early Childhood based on Multimedia Edutainment. This study uses a SWOT analysis while the development model uses MDLC (Multimedia Development Live Cycle which consists of six stages, namely conceptualization, design, material collecting, manufacturing (assembly), testing, and distribution. The concept of the hijaiyah learning model is designed based on the principles of edutainment which are then implemented using Adobe Flash CS6 software, Power Sound Editor, Adobe Photoshop CS6, and CorellDraw X5. The results of this study are the availability of development models and design of multimedia edutainment applications for learning hijaiyah letters in early childhood. This research is expected to be able to combine education and entertainment content harmoniously, so that the learning process takes place to meet the psychological needs of early childhood, namely comfortable, fun, joyful, entertaining and educating.

Keywords : *Multimedia, edutainment, MDLC, SWOT, Learning Concepts*

Abstrak

Memadukan antara aktivitas "pendidikan" dan "hiburan" adalah upaya untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran huruf hijaiyah pada anak usia dini yang dikenal dengan konsep *edutainment*. Tujuan dari penelitian ini adalah 1) Membuat sebuah Konsep Model Pembelajaran Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia Dini sesuai dengan prinsip prinsip *edutainment* 2) Membuat Desain Pembelajaran Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia Dini berbasis Multimedia Edutainment. Penelitian ini menggunakan analisis SWOT sedangkan model pengembangannya menggunakan MDLC (*Multimedia Development Live Cycle*) yang terdiri dari enam tahap, yaitu pengonsepan (*concept*), perancangan (*design*), pengumpulan materi (*material collecting*), pembuatan (*assembly*), pengujian (*testing*), dan pendistribusian (*distribution*). Konsep model pembelajaran huruf hijaiyyah dirancang berdasarkan prinsip prinsip *edutainment* yang kemudian di implementasikan dengan menggunakan *software Adobe Flash CS6, Power Sound Editor, Adobe Photoshop CS6, dan CorellDraw X5*. Hasil dari penelitian ini adalah tersedianya model pengembangan dan desain aplikasi multimedia *edutainment* untuk pembelajaran huruf hijaiyah pada anak usia dini. Penelitian ini diharapkan dapat memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis, sehingga proses aktifitas pembelajaran berlangsung dapat memenuhi kebutuhan psikologis anak usia dini yaitu nyaman, menyenangkan, menggembarakan, menghibur dan mencerdaskan.

Katakunci : *Multimedia, edutainment, MDLC, SWOT, Konsep Pembelajaran.*

1. Pendahuluan

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun (UU Nomor 58 tahun 2009). Anak yang berada pada usia ini masuk ke dalam masa *golden age* atau masa keemasan. Anak sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan dengan

pesat. Stimulasi yang tepat perlu diberikan agar anak dapat tumbuh dan berkembang dengan optimal. Enam aspek perkembangan yang perlu dikembangkan yaitu aspek nilai agama dan moral, bahasa, kognitif, fisik motorik, sosial emosional dan seni.

PP. No. 55 tahun 2007 menjelaskan bahwa pendidikan agama adalah pendidikan yang memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran agamanya. Huruf hijaiyah atau huruf Arab adalah dasar dari pelajaran Agama Islam.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara diperoleh fakta bahwa 90 % sistem pembelajaran huruf hijaiyah di PAUD masih menggunakan metode IQRO' secara manual.. Setiap anak maju satu per satu dengan membawa buku Iqro' nya kemudian dievaluasi oleh guru atau ustadznya sedangkan anak yang lain bermain sendiri-sendiri. fakta ini mengakibatkan konsentrasi siswa yang sedang belajar terganggu selain itu menyebabkan kurangnya minat siswa dalam belajar huruf hijaiyyah. Proses belajar mengajar seperti ini menjadi terasa jenuh dan membosankan sehingga menimbulkan suasana belajar yang kurang fun, enjoy dan menyenangkan..

a. Perumusan Masalah

Maka berdasarkan latar belakang tersebut diatas, maka perumusan masalah adalah “Bagaimana membuat sebuah Model Pengembangan *Multimedia Edutainment* Untuk Pembelajaran Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia Dini? “

b. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian tersebut diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Membuat sebuah Konsep Model Pembelajaran Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia Dini sesuai dengan prinsip prinsip edutainment
- b. Membuat Desain Pembelajaran Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia Dini berbasis Multimedia Edutainment

c. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup pemecahan permasalahan (*Problem Solving*) yang akan dibahas dalam penelitian adalah membuat konsep model edutainment untuk pembelajaran huruf hijaiyah pada anak usia dini kemudian diimplementasikan dalam bentuk multimedia (teks, gambar, video, foto, suara, dan animasi). Target dari hasil penelitian ini adalah anak usia dini, taman kanak kanak atau sekolah dasar kelas 1-2.

2. Tinjauan Pustaka

a. Konsep Edutainment

Edutainment, singkatan dari dua kata, *education* yang berarti pendidikan atau pengajaran dan *entertainment*, artinya hiburan. Jadi menurut tinjauan arti bahasa, *edutainment* mengungkapkan pengertian pembelajaran yang menyenangkan.

Sedangkan dari segi terminologi, *edutainment as a form of entertainment that is designed to be educational*. Jadi, *edutainment* bisa didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis, sehingga aktifitas pembelajaran berlangsung secara menyenangkan. (Hamruni, 2009: 50)

Menurut *New World Encyclopedia*, *edutainment* berasal dari kata *educational entertainment* atau *entertainment education*, yang berarti suatu hiburan yang didesain

untuk mendidik dan menghibur. Pada dasarnya, *edutainment* berusaha untuk mengajarkan atau memfasilitasi interaksi sosial kepada para peserta didik dengan memasukkan berbagai pelajaran dalam bentuk hiburan yang sudah akrab di telinga mereka, seperti acara televisi, permainan yang ada di komputer atau *video games*, film, musik, *website*, perangkat multimedia dan lain sebagainya. Di samping itu, *edutainment* juga bisa berupa pendidikan di alam bebas, yang mampu menghibur (Moh. Sholeh Hamid, 2011: 18).

Biasanya jika seseorang senang terhadap sesuatu apapun itu, dengan dasar menyenangkan itu maka peserta didik akan cenderung untuk lebih menyesuaikan dan mengikuti apapun yang dapat dia perbuat untuk hal yang dia senangi. Jika peserta didik sudah belajar atas dasar senang, maka perhatian anak terhadap pelajaran akan lebih terfokus dan lebih tinggi. Selain itu juga proses belajar yang menyenangkan akan membentuk suatu motivasi sendiri bagi diri peserta didik, yang nantinya akan menghasilkan produk belajar yang berkualitas.

Berkaitan dengan pembelajaran menyenangkan Hamruni membaginya menjadi sembilan bagian yang disandarkan pada Rasulullah yakni: memberikan kemudahan dan suasana gembira, menciptakan suasana belajar yang kondusif, menarik minat, menyajikan materi yang relevan, melibatkan emosi positif dalam pembelajaran, melibatkan semua indera dan pikiran, menyesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa, memberikan pengalaman sukses, merayakan hasil.

Konsep belajar berwawasan *edutainment* mulai diperkenalkan secara formal pada tahun 1980-an, dan telah menjadi satu metode pembelajaran yang sukses dan membawa pengaruh yang luar biasa pada bidang pendidikan dan pelatihan di era *millennium* ini. Belajar yang menyenangkan, menurut konsep *edutainment* bisa dilakukan dengan menyelipkan humor dan permainan (game) ke dalam proses pembelajaran, tetapi bisa juga dengan cara-cara lain, misalnya dengan menggunakan metode bermain peran (role play), demonstrasi, dan multimedia.

Menurut Sumantri dan Permana (2001: 101-102) *edutainment* memiliki lima prinsip atau kebenaran tetap yang dapat mempengaruhi aspek-aspek pembelajaran. Kelima prinsip itu adalah: Hal apapun yang dipelajari oleh murid, maka ia harus mempelajarinya sendiri tidak ada seorang pun yang dapat melakukan kegiatan belajar tersebut untuknya, setiap murid belajar menurut tempo (kecepatan sendiri dan setiap kelompok umur terdapat variasi dalam kecepatan belajar), seorang murid belajar lebih banyak bilamana setiap langkah memungkinkan belajar secara keseluruhan lebih berarti, apabila murid diberikan tanggung jawab untuk mempelajari sendiri, maka ia lebih termotivasi untuk belajar, ia akan belajar dan mengingat secara lebih baik.

Sedangkan siswa sebagai manusia yang berpotensi, maka di dalam peserta didik ada suatu daya yang dapat tumbuh dan berkembang disepanjang usianya. Posisi peserta didik dalam *edutainment* peserta didik adalah seorang learner di sini bukanlah pribadi (peserta didik) yang dipaksa untuk serba cepat dalam belajar, akan tetapi bagaimana proses belajar peserta didik bisa memanfaatkan seluruh potensi yang dimiliki peserta didik semaksimal mungkin.

Tujuannya adalah agar pembelajar (siswa) bisa mengikuti dan mengalami proses pembelajaran dalam suasana yang gembira, menyenangkan, menghibur dan mencerdaskan. Untuk mencapai hal itu, maka para siswa mendapatkan pelajaran tambahan tentang “*learning how to learn*” (belajar tentang “bagaimana belajar”) yang

mampu meningkatkan pemahaman, ingatan dan kemampuan belajar mereka. Hal ini kemudian membawa dampak pada perbaikan nilai dan ranking mereka di sekolah (Hamruni, 2009: 125).

Jadi pembelajaran *edutainment* merupakan pola pikir yang dilakukan dalam proses pembelajaran untuk menciptakan kualitas pembelajaran yang penuh dengan hiburan, keaktifan dan penemuan.

b. Pengertian Huruf Hijaiyah

Menurut Dwi Ratnawati (2011) Islam merupakan agama yang paling banyak dianut di Indonesia. Di dalamnya terdapat suatu pedoman yang menjadi tiang keislaman umat beragama. Dalam mengimani adanya kitab Allah, umat islam perlu mengetahui kitabullah atau kitab – kitab Allah, Kitab Al-Qur’an yang diturunkan pada Nabi Muhammad SAW ini menjadi pedoman pebelajaran Kalamullah atau wahyu – wahyu Allah, Al-Qur’an mengandung ayat – ayat berbahasa Arab, yang harus dipahami pertama kali saat belajar membaca Al-Qur’an, adalah huruf – hurufnya yang disebut dengan huruf Hijaiyah. Huruf – huruf Hijaiyah dalam Al-Qur’an digabung dengan ilmu yang mempelajari tata cara baca huruf Al-Qur’an dinamakan tajwid. Terdapat tanda baca seperti fathah, kasrah, sukun, dhommah, fahtahtain, kasrahtain, dhommahtain dan tasyid. Terdapat juga aturan mengenai tempat keluarnya huruf – huruf Hijaiyah yaitu disebut dengan makhraj. Dan aturan tentang penulisan huruf – huruf hijaiyah. Terdapat 30 huruf Hijaiyah yang masing – masing tersebar dalam 30 juz dan 114 surat di dalam Al-Qur’an. Huruf – huruf itu adalah:

Huruf	Key	Nama	Huruf	Key	Nama	Huruf	Key	Nama
الله	@	Allah	ا	a	alif	ب	b	ba
ت	t	ta	ث	Z	tsha	ج	j	jim
ح	h	ha	خ	K	kha	د	d	dal
ذ	D	dzal	ر	r	ra	ز	z	zay
س	s	sin	ش	S	syin	ص	c	shad
ض	C	dhad	ط	p	tha	ظ	P	zha
ع	'	'ain	غ	g	ghain	ف	f	fa
ق	qaf	qaf	ك	k	kaf	ل	l	lam
م	m	mim	ن	n	nun	و	w	wau
ه	H	ha	ء	x	hamza	ي	y	ya

Tabel.1 Huruf Hijaiyah (Sumber : www.mahir-tik.com)

c. Pengertian Anak Usia Dini

Menurut Beichler dan Snowman (Dwi Yulianti, 2010:7), anak usia dini adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun. Sedangkan hakikat anak usia dini (Augusta, 2012) adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.

Masa anak usia dini sering disebut dengan istilah “golden age” atau masa emas. Pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk

tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat. Perkembangan setiap anak tidak sama karena setiap individu memiliki perkembangan yang berbeda. Makanan yang bergizi dan seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan tersebut. Apabila anak diberikan stimulasi secara intensif dari lingkungannya, maka anak akan mampu menjalani tugas perkembangannya dengan baik. Masa kanak-kanak merupakan masa saat anak belum mampu mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Mereka cenderung senang bermain pada saat yang bersamaan, ingin menang sendiri dan sering mengubah aturan main untuk kepentingan diri sendiri. Dengan demikian, dibutuhkan upaya pendidikan untuk mencapai optimalisasi semua aspek perkembangan, baik perkembangan fisik maupun perkembangan psikis. Potensi anak yang sangat penting untuk dikembangkan. Potensi-potensi tersebut meliputi kognitif, bahasa, sosio-emosional, kemampuan fisik dan lain sebagainya.

d. Multimedia

Menurut Suyanto (dalam Pradipta, 2011: 19) multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks-teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.

Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, sound, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan atau menghantarkan pesan kepada publik” (Munir, 2012: 2)

Menurut Tay Vaughan (2011:1) multimedia adalah kombinasi dari seni, teks, suara, animasi, dan video yang berisi informasi yang disajikan melalui komputer atau alatelektronik lainnya yang dapat dimanipulasi secara digital. Jika pengguna menjadi pengendali isi dan elemen-elemennya, maka multimedia itu disebut multimedia interaktif. Menurut Tay Vaughan (2011:18), terdapat 5 unsur dalam multimedia, yaitu :

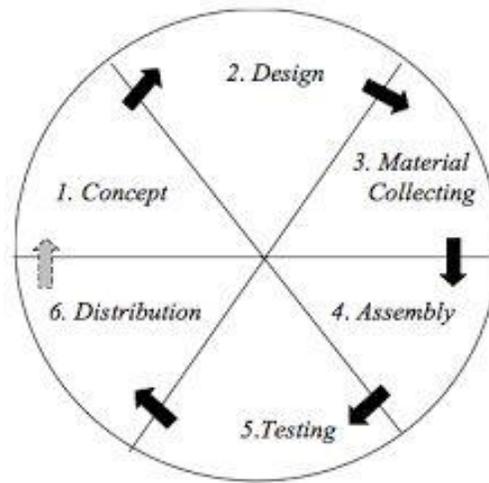
- 1) Teks
Teks adalah elemen yang paling sederhana dan sudah ada sejak 6000 tahun lalu di Mesir. Pemilihan kata-kata untuk menyampaikan informasi dalam teks perlu mendapat perhatian.
- 2) Gambar
Gambar adalah elemen multimedia yang membentuk tampilan grafis 2 dimensi dan 3 dimensi. Gambar dapat diubah menjadi ukuran yang berbeda, dirubahbentuknya, diwarnai, dan pola gambar itu sendiri bisa dibentuk.
- 3) Suara
Suara adalah elemen multimedia yang berupa gelombang bunyi. Dengan suara kita dapat mendengarkan musik, memberikan aksen khusus, dan dapat menghasilkan efek suara.
- 4) Animasi
Animasi adalah gambar bergerak yang dilakukan secara berurutan dan gambar itu seolah-olah hidup.
- 5) Video

Video adalah elemen multimedia yang dapat mendekatkan pengguna kepada dunia nyata.

3. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah rekayasa perangkat lunak dengan model pengembangan MDLC (Multimedia Development Life Cycle), meliputi :

- a. *Concept.*
Tahap konsep (pengonsepan), adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program. Tujuan dan pengguna akhir program berpengaruh pada nuansa multimedia sebagai pencerminan dari identitas organisasi yang menginginkan informasi sampai akhir.
- b. *Design*
(Perancangan) adalah tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material atau bahan untuk program. Spesifikasi dibuat serinci mungkin sehingga pada tahap berikutnya yaitu *material collecting* dan *assembly*. Tahap ini biasanya menggunakan storyboard untuk menggambarkan deskripsi tiap scene.
- c. *Material Collecting*
Adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan bahan tersebut antara lain, gambar clip art, foto, animasi, video, audio, dan lain lain yang dapat diperoleh secara gratis atau dengan pemesanan kepada pihak lain yang sesuai dengan rancangannya.
- d. *Assembly.*
Tahap *assembly* adalah tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia pembuatan aplikasi ini didasarkan pada tahap design, seperti storyboard, bagan alir, dan struktur navigasi serta pemrograman.
- e. *Testing.*
Tahap pengujian adalah setelah menyelesaikan tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi atau program dan melihat apakah ada kesalahan atau tidak.
- f. *Distribution.*
Setelah ujicoba yang mungkin dilakukan beberapa kali, dalam tahap ini aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan. Jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, kompresi terhadap aplikasi tersebut akan dilakukan. Pada tahap ini dilakukan pembuatan master file, pedoman penggunaan aplikasi serta dokumentasi sistem.



Gambar 1. model MDLC *Luther* (Sutiyatno,2017)

Menuru Luther (1994) keenam tahap ini tidak harus berurutan dalam praktiknya, tahap-tahap tersebut dapat saling bertukar posisi. Meskipun begitu tahap pengonsepan memang harus menjadi hal yang pertama kali dikerjakan. (Binanto, 2010).

4. Analisis Sistem

Berikut merupakan analisis SWOT sistem pembelajaran huruf hijaiyah yang ada di mayoritas PAUD dan TPA :

a. Strength

- Siswa belajar dengan mudah tanpa harus menggunakan media yang mahal, hanya perlu alat tulis.
- Media yang digunakan dalam sistem yang berjalan sekarang adalah papan tulis untuk menjelaskan dan buku Iqro’
- Pembelajaran tidak tergantung dengan adanya listrik, sehingga listrik padam pun tidak berpengaruh dengan kegiatan pembelajaran

b. Weakness

- Pembelajaran hijaiyyah dengan cara maju satu persatu kurang efektif dan membutuhkan banyak waktu.
- Siswa kurang fasih dalam membaca huruf Hija’iyyah.
- Siswa kurang cepat menangkap materi yang diajarkan oleh Guru.
- Sistem pembelajaran hanya satu arah dari guru ke siswa, sehingga siswa cenderung kurang aktif.
- Membutuhkan banyak waktu dikarenakan anak maju satu per satu.
- Tidak adanya media yang menarik yang dapat menambah minat siswa untuk belajar secara mandiri sehingga siswa tidak terpaku kepada seorang pengampu.

c. Opportunity

- Diperlukannya media yang dapat membuat siswa lebih tertarik, lebih mudah untuk memahami dan lebih aktif dalam belajar huruf hija’iyyah.

d. Threat

- Siswa mudah bosan dengan pembelajaran huruf hijaiyyah yang sedang berlangsung.
- Kurangnya minat siswa dalam belajar huruf hija’iyah.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka perlu dibangun suatu model yang dapat menyelesaikan masalah pembelajaran pengenalan huruf hijaiyyah yang dapat menjembatani antara proses mengajar dan proses belajar, sehingga diharapkan bisa meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

5. Analisis Model Edutainment

Konsep dasar *edutainment* seperti halnya konsep belajar akselerasi, berupaya agar pembelajaran yang terjadi berlangsung dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan. Konsep *edutainment* menawarkan suatu sistem pembelajaran yang dirancang dengan jalinan yang efisien, meliputi peserta didik, guru, proses pembelajaran dan lingkungan pembelajaran. Proses dan aktivitas pembelajaran tidak lagi tampil dalam wajah yang “menakutkan”, tetapi dalam wujud yang humanis dan dalam interaksi edukatif yang terbuka dan menyenangkan.

Berdasarkan empat karakteristik *edutainment* yang melandasi berbagai praktek pembelajaran yang menyenangkan maka karakteristik pembelajaran yang menyenangkan itu antara lain adalah adanya lingkungan belajar yang nyaman dan mendukung suasana pembelajaran yang gembira dan menyenangkan, materi pembelajaran yang relevan dan bermakna, pembelajaran bersifat sosial, membuat jalinan kerjasama diantara siswa, hakikat belajar adalah memahami dan menciptakan sendiri makna dan nilai yang dipelajari dan menjadikan aktivitas fisik sebagai bagian dari proses belajar.

Dalam metode pembelajaran Edutainment, terdapat beberapa pendekatan belajar yaitu Somatik, Auditori, Visual dan Intelektual atau lebih dikenal dengan istilah SAVI. Ke empat metode pembelajaran ini harus dilakukan secara simultan agar proses pembelajaran edutainment agar berlangsung optimal.

a. Cara Belajar Somatic

“Somatic” berasal dari bahasa Yunani yang berarti tubuh (*soma*). Jadi, belajar somatic berarti belajar dengan menggunakan indra peraba, Anesthetic, praktis yang melibatkan fisik dan menggunakan serta menggerakkan tubuh sewaktu belajar. Atau dikenal dengan istilah *Kinesthetic* (gerakan). Somatic disini juga dinamakan dengan “*learning by moving and doing*” (belajar dengan belajar dan bergerak) jadi cara belajar somatic adalah pola pembelajaran yang lebih menekankan pada aspek gerak tubuh atau belajar dengan melakukan.

Somatic melibatkan aktivitas fisik selama berlangsungnya aktivitas belajar. Duduk terlalu lama, baik di dalam kelas maupun di depan komputer akan dapat menghasilkan tenaga. Akan tetapi jika berdiri, bergerak kesana kemari, dan melakukan sesuatu secara fisik dari waktu ke waktu membuat seluruh tubuh terlibat, memperbaiki sirkulasi otak dan meningkatkan pembelajaran.

b. Cara Belajar Auditori.

Auditori adalah belajar berbicara dan mendengarkan atau dikenal dengan istilah “*Learning By Talking And Learning*”. Jadi belajar auditif adalah cara belajar yang menekankan pada aspek pendengaran. Peserta didik akan cepat belajar jika materi yang disampaikan dengan ceramah atau alat yang dapat didengar.

Pikiran Auditori yang kita miliki akan lebih kuat dari pada yang kita sadari. Telinga kita terus menerus menangkap dan menyimpan informasi Auditori, bahkan tanpa kita sadari. Dan ketika kita membuat suara sendiri dengan berbicara, beberapa area penting di otak kita menjadi aktif.

c. Cara belajar visual.

Visual disini diartikan belajar dengan mengamati dan menggambarkan atau disebut dengan istilah “*Learning By Observing And Picturing*”. Adapun cara belajar siswa adalah cara belajar yang menekankan pada aspek penglihatan. Peserta didik akan cepat menangkap materi pelajaran jika disampaikan dengan tulisan atau melalui gambar.

Ketajaman visual sangat kuat dalam diri setiap orang. Alasannya bahwa di dalam otak terdapat lebih banyak perangkat untuk memproses informasi visual dari pada semua indera yang lain. Faktanya orang-orang yang menggunakan pencitraan (simbol) untuk mempelajari teknis dan ilmiah memperoleh nilai 12 % lebih baik untuk ingatan jangka pendek dibanding dengan mereka yang tidak menggunakan pencitraan, dan 2 % lebih baik untuk ingatan jangka panjang. Dalam hal ini berlaku bagi setiap orang tanpa memandang usia, etnis, gender atau gaya belajar yang dipilih.

d. Cara belajar intelektual

Kata “intelektual” menunjukkan apa yang dilakukan pembelajaran dalam pikiran mereka secara internal ketika menggunakan kecerdasan untuk merenungkan suatu pengalaman dan menciptakan hubungan makna, rencana dan nilai dari pengalaman tersebut. Intelektual adalah bagian diri yang merenung, mencipta, memecahkan masalah dan membangun diri.

Intelektual juga disebut dengan “*Learning By Program And Reflecting*” maksudnya yaitu belajar dengan pemecahan masalah. Jadi cara belajar intelektual adalah cara belajar yang lebih menekankan pada aspek penalaran atau logika. Dan peserta didik akan cepat menangkap materi jika pembelajaran dirancang dengan menekankan pada aspek mencari solusi pemecahan.

Untuk pembelajaran pada anak usia dini, metode Edutainment adalah suatu metode pembelajaran yang dirancang melalui suatu prinsip permainan dengan menggunakan alat peraga yang bisa menghibur dan berbasis kompetensi yang aktif dan efisien. Konsep itu meliputi dua kepentingan anak-anak yakni bermain dan belajar. Pada pembelajaran edutainment sangat diperlukan pendekatan SAVI (Somatic, Auditori, Visual dan Intelektual) sehingga proses belajar bisa optimal. Oleh karena itu dalam perancangan multimedia pembelajaran huruf hijaiyah pada usia dini mutlak mengikuti prinsip prinsip edutainment yaitu SAVI.

Berdasarkan empat karakteristik Edutainment yang melandasi berbagai praktek pembelajaran yang menyenangkan, maka karakteristik pembelajaran yang

menyenangkan itu antara lain, adanya lingkungan belajar nyaman dan mendukung suasana pembelajaran yang gembira dan menyenangkan, materi pembelajaran yang relevan dan bermakna, pembelajaran bersifat sosial, membuat jalinan kerjasama diantara siswa, hakikat belajar adalah memahami dan menciptakan sendiri makna dan nilai yang dipelajari dan menjadikan aktivitas fisik sebagai bagian dari proses belajar.

6. Perancangan Multimedia Edutainment

Pembelajaran berbantuan komputer (PBK) merupakan salah satu alternatif metode yang dapat diterapkan pada anak usia dini. Perancangan multimedia edutainment yang berbasis komputer harus merujuk pada pendekatan dan prinsip edutainment yaitu SAVI, sehingga kompetensi dan tujuan pembelajaran materi pembelajaran huruf hijaiyah untuk anak usia dini dapat dicapai. Oleh karena itu perancangan multi media harus memuat antara lain :

a. Fasilitas Cara Belajar Somatic (*learning by moving and doing*)

Perancangan Multimedia harus mengacu dengan metode belajar somatic berarti belajar dengan menggunakan indra peraba, Anesthetic, praktis yang melibatkan fisik dan menggunakan serta menggerakkan tubuh sewaktu belajar atau dikenal dengan istilah Kinesthetic (gerakan). Fasilitas yang bersifat interaktif mutlak dan harus ada dalam multimedia edutainment, sehingga anak anak dapat berinteraksi dengan sistem. Model interaktif dalam pengolahan informasi dibuat dalam bentuk tampilan jendela atau *window*. Urutan pertama kali jika pengguna membuka aplikasi ini adalah melihat jendela menu utama yang mempunyai isi. Jendela-jendela sub menu yang dapat di *link* ke jendela tujuan yang menyajikan informasi dengan tombol. Begitu juga jendela sub menu lain akan menyediakan informasi yang ada jika pengguna memanfaatkan tombol navigasi untuk membuka informasi tersebut.



Gambar 2a. Panduan link aplikasi



Gambar 2b. Halaman Layar Depan

Pada saat salah satu menu dipilih maka tampilan menu yang ada akan tergantikan dengan tampilan utama menu yang dipilih tersebut. Apabila pengguna akan berpindah pada menu lain maka harus menekan tombol panah ke kiri pada bagian kanan atas terlebih dahulu. Baru setelah itu pengguna bisa memilih menu yang lainnya. Tidak ditampilkannya daftar menu pada saat salah satu menu dipilih dilakukan dengan tujuan agar siswa lebih fokus dan berkonsentrasi dengan simulasi video yang ditampilkan. Pengguna jika tidak terganggu dengan tampilan daftar menu pada saat melihat simulasi video yang diberikan.

b. Fasilitas Cara Belajar Auditori (*Learning By Talking And Learning*)

Cara belajar auditorif adalah cara belajar yang menekankan pada aspek pendengaran. Peserta didik akan cepat belajar jika materi yang disampaikan dengan ceramah atau alat yang dapat didengar. Multimedia ini harus bisa menampilkan suara guna menunjang proses belajar.



Gambar 3. Halaman Pengenalan Huruf Hijaiyyah dan Cara Pengucapan

Halaman harokat dasar menampilkan tiga materi utama yaitu harokat fathah, harokat dhummah, dan harokat kasroh. Didalam materi pembelajaran akan dipaparkan contoh cara baca disertai suara sehingga akan mempermudah pengguna dalam mempelajarinya.

c. Fasilitas Cara belajar visual (*Learning By Observing And Picturing*)

Cara belajar yang menekankan pada aspek penglihatan. Peserta didik akan cepat menangkap materi pelajaran jika disampaikan dengan tulisan atau melalui gambar. Multimedia menjadi lebih menarik maka tampilan harus dibuat semenarik mungkin dengan menambahkan beberapa Animasi, gambar dan teks yang sesuai. Namun demikian, penambahan animasi yang tidak berkaitan dengan materi perlu dibatasi agar tidak mengganggu konsentrasi dan focus.



Gambar 4. Rancangan Menu Makharijul Huruf

Halaman materi makharijul huruf (tempat keluarnya huruf) akan menampilkan menu pangkal tenggorokan, pertengahan tenggorokan, ujung tenggorokan, pangkal lidah dan langit-langit mulut bagian dalam, pangkal lidah bagian tengah dan langit-langit mulut bagian tengah, lidah bagian tengah, pangkal tepi lidah, ujung tepi lidah, ujung lidah, ujung lidah tepat, gusi atas, runcing lidah, gusi, bibir bawah dan ujung gigi atas, kedua bibir. Seluruh tombol materi akan mengarahkan ke detail setiap materi pembelajaran. Dalam materi

akan dipaparkan contoh cara baca disertai video sehingga akan memudahkan pengguna dalam memahaminya.

d. Fasilitas Cara belajar intelektual (*Learning By Program And Reflecting*)

Cara belajar intelektual adalah cara belajar yang lebih menekankan pada aspek penalaran atau logika. Materi pembelajaran sangat penting, untuk menentukan materi yang akan ditampilkan pada multimedia yang dikembangkan maka terlebih dahulu dilakukan analisis materi pembelajaran huruf hijaiyah untuk usia dini.

Berdasarkan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang terdapat pada beberapa referensi kemudian dikembangkan indikator pencapaian materi pembelajaran huruf hijaiyah. Indikator pencapaian yang diharapkan meliputi (a) anak memahami dan mengenal huruf hijaiyah, (b) anak memahami harokat pada huruf hijaiyah, (c) anak memahami dan mampu melakukan makhorijul huruf hijaiyah. Indikator inilah yang digunakan untuk menyusun materi selanjutnya.



Gambar 5. Rancangan Menu Soal/Latihan

Kuis dibuat untuk menyegarkan ingatan kembali para siswa setelah belajar mengenai huruf hijaiyyah. Pengguna akan diarahkan untuk memilih jawaban yang tepat dari pertanyaan yang diajukan sampai soal, pengguna akan diarahkan ke soal selanjutnya sampai selesai. Setelah selesai, skor nilai akhir akan muncul.

7. Implementasi Multimedia Edutainment

Untuk mengetahui kelayakan aplikasi yang sudah dibuat, diperlukan pengujian terlebih dahulu. Menggunakan *blackbox testing*.

a. Pengujian

1) Pengujian Huruf Hijaiyyah

No	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil
1	Membuka menu utama dan mengklik tombol navigasi huruf hijaiyyah	Sistem akan menampilkan halaman huruf hijaiyyah yang berisi link masing-masing huruf hijaiyyah	V
2	Mengklik salah satu huruf hijaiyyah	Sistem akan menampilkan huruf tersebut.	V
3	Mengklik tombol navigasi kuis.	Sistem akan menampilkan halaman kuis atau soal	V

Tabel 1. Pengujian Halaman Huruf Hijaiyyah

2) Pengujian Harokat Dasar

No	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil
1	Membuka halaman utama dan mengklik tombol navigasi harokat dasar.	Sistem akan menampilkan halaman harokat dasar yang berisi link harokat fathah, kasroh, dhummah.	V
2	Mengklik tombol suara atau audio	Sistem akan menampilkan bunyi bacaan harokat tersebut	V

Tabel 2. Pengujian Halaman Harokat Dasar

3) Pengujian Makhoriul Huruf

No	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil
1	Membuka halaman utama dan mengklik tombol navigasi makhoriul huruf	Sistem akan menampilkan halaman makhoriul huruf yang berisi gambar tempat-tempat keluarnya huruf.	V
2	Mengklik salah satu submenu materi makhoriul huruf.	Sistem akan menampilkan huruf apa saja yang keluar.	V
3	Mengklik tombol video pada materi makhoriul huruf	Sistem akan menampilkan video pelafalan huruf hijaiyah yang makhrojnya hampir sama.	V

Tabel 3. Pengujian Halaman Makhoriul Huruf

4). Pengujian Kuis / Latihan

No	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil
1	Mengklik tombol navigasi Kuis	Sistem akan menampilkan halaman yang berisi 10 soal serta pilihan jawaban dan sesi terakhir akan menampilkan jumlah skor yang diperoleh.	V

Tabel 4. Pengujian Halaman Kuis / Latihan

Pengujian merupakan langkah setelah aplikasi multimedia berbasis multimedia diproduksi. Fungsi dari pengujian adalah untuk memastikan bahwa hasil produksi aplikasi multimedia sesuai dengan yang direncanakan. Dalam hal memberikan kesempatan bagi pemakai dengan semua fasilitas yang ada.

Untuk memastikan bahwa hasil produksi aplikasi multimedia yang sesuai dengan yang direncanakan, maka dilakukan ujicoba dalam penggunaannya agar dapat memberikan tanggapan dan kritik terhadap hasil pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan sistem multimedia yang telah dirancang sehingga dapat dikembangkan untuk pengembangan sistem dimasa yang akan datang.

b. Evaluasi

Untuk evaluasi pembelajaran dilakukan dengan menyebarkan kuisioner kepada 10 murid dan 2 guru yang telah menggunakan media pembelajaran

pengenalan huruf hijaiyah beserta harakatnya serta kelayakan media pembelajaran.

Berikut hasil kuisioner yang telah dibagikan :

Apakah tampilan aplikasi huruf hijaiyah yang disajikan menarik bagi anda?	Jumlah Responden	Presentase
Sangat Menarik	4	33,3 %
Menarik	6	50 %
Cukup	2	16,7 %
Kurang Menarik	0	0%
Tidak Menarik	0	0%
Total	12	100 %

Tabel 5. Kuisioner 1

Apakah menu navigasi yang tersedia mudah untuk dimengerti?	Jumlah Responden	Presentase
Sangat Mudah	5	41,7 %
Mudah	4	33,3 %
Cukup Mudah	3	25 %
Agak Membingungkan	0	0 %
Membingungkan	0	0 %
Total	12	100 %

Tabel 6. Kuisioner 2

Apakah materi pengenalan huruf hijaiyah yang diberikan mempermudah belajar?	Jumlah Responden	Presentase
Sangat Mudah	8	66,7 %
Mudah	4	33,3 %
Cukup Mudah	0	0 %
Agak Membingungkan	0	0 %
Membingungkan	0	0 %
Total	12	100 %

Tabel 7. Kuisioner 3

Bagaimana kualitas suara media pengenalan huruf hijaiyah tersebut menurut anda?	Jumlah Responden	Presentase
Sangat Jelas	0	0 %
Jelas	6	50 %
Cukup Jelas	4	33,3 %
Kurang Jelas	2	16,7 %
Tidak Jelas	0	0 %
Total	12	100 %

Tabel 8. Kuisioner 4

Apakah teks materi media pengenalan huruf hijaiyah tersebut mudah dimengerti bagi anda?	Jumlah Responden	Presentase
Sangat Mudah	6	50 %
Mudah	5	41,7 %
Cukup Mudah	1	8,3 %
Agak Membingungkan	0	0 %
Membingungkan	0	0 %
Total	12	100 %

Tabel 9. Kuisoner 5

Apakah media pengenalan huruf hijaiyah ini memotivasi anda untuk belajar?	Jumlah Responden	Presentase
Sangat Memotifasi	2	16,7 %
Memotifasi	7	58,3 %
Cukup Memotifasi	3	25 %
Kurang Memotifasi	0	0 %
Tidak Memotifasi	0	0 %
Total	12	100 %

Tabel 10. Kuisoner 6

Apakah setelah anda belajar media pengenalan huruf hijaiyah ini anda tertarik untuk belajar media pembelajaran lain yang sejenis?	Jumlah Responden	Presentase
Sangat Tertarik	0	0 %
Tertarik	9	75 %
Cukup	3	25 %
Kurang Tertarik	0	0
Tidak Tertarik	0	0
Total	12	100 %

Tabel 11. Kuisoner 7

8. Kesimpulan dan Saran

a. Kesimpulan

Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan :

- 1) Telah dibuat sebuah Konsep Model Pembelajaran Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia Dini sesuai dengan prinsip prinsip edutainment yaitu Konsep SAVI (*Somatic, Auditori, Visual dan Intelektual*)
- 2) Telah dibuat Desain Pembelajaran Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia Dini berbasis Multimedia Edutainment
- 3) Implementasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia Dini berbasis Multimedia Edutainment berhasil dengan baik yang dilakukan melalui pengujian *black box* dan evaluasi menggunakan kuisoner

- 4) Penelitian dapat memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis, sehingga proses aktifitas pembelajaran berlangsung dapat memenuhi kebutuhan psikologis anak usia dini yaitu nyaman, menyenangkan, menggembarakan, menghibur dan mencerdaskan.
- b. Saran
- 1) Model Konsep Edutainment bisa dikembangkan dengan penambahan konsep baru sesuai dengan perkembangan teknologi dan pengetahuan.
 - 2) Desain penelitian dikembangkan lebih lanjut dengan berbasis web site, sehingga anak dapat melanjutkan pelajaran dimanapun
 - 3) Desain penelitian dikembangkan lebih lanjut dengan aplikasi android, sehingga anak anak bisa belajar di rumah.

Daftar Pustaka

- Ahmad Tafsir, Metodologi Pengajaran Agama Islam, (Bandung, Remaja Rosdakarya, 2007). Moh. Roqib, Ilmu Pendidikan Islam, (Yogyakarta: LkiS Printing Cemerlang, 2009).
- Adi Kusrianto. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta : Andi Offset
- Arc C Luther . 1994. *Authoring Interactive Multimedia*. Boston : AP Professional
- Arief S Sadiman, dkk. 2008. *Media pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : Referensi Jakarta.
- Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi.
- Dastbaz, Mohammad. 2003. *Designing Interactive Multimedia Systems. International Edition*. McGraw-Hill. Singapore
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Effendi, Agus. 2005. *Revolusi Kecerdasan Abad 21 Kritik MI, EI, SQ, & Successful Intelligence atas IQ*, Bandung: Alfabeta.
- Hamid, M. Soleh. *Metode Edutainment*. Jogjakarta: Diva Press.
- Hamruni, 2009. *Edutainment dalam Pendidikan Islam & Teori-Teori Pembelajaran Quantum*, Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga.
- Majid, Abdul, Dian Andayani, 2005. *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi Konsep dan Implementasi Kurikulum 2004*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Markowitz, Karen dan Eric Jansen. 2002. *Otak Sejuta Gigabyte*, terj. Esti A.
- Munadi, Yudi. 2008. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta : Gaung Persada Press
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Ratnawati, Dwi. 2011. *Aplikasi Alat Bantu Ajar Hijaiyah Berbasis Multimedia Menggunakan Macromedia Flash*. Fakultas Teknik. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Vaughan, Tay. 2011. *Multimedia : Making It Work. 8th Edition*. New York : McGraw-Hill.
- Widyastuti, Sri Harti & Nurhidayati. 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jawa*. Universitas Negeri Yogyakarta: Program Studi Bahasa Jawa

Robert Andrews, *The Routledge Dictionary of Quotations*, (London: Routledge & Kegan Paul, 1987).

Ustamir Pedak dan Maslichan, *Potensi Kekuatan Otak Kanan dan Otak Kiri*, (Yogyakarta: Diva Press, 2009).