



## **“Hapi Klak-Klik” Interactive Multimedia for Children Hadits Recognizing**

**Eny Kurniawati<sup>1</sup>, Prima Suci Rohmadheny<sup>2</sup>, Iyan Sofyan<sup>3</sup>, Febratesna Nuraini<sup>4</sup>**

<sup>1,2,3,4</sup> Early Childhood Education Teacher Training Department, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia  
e-mail: [prima.rohmadheny@pgpgaud.uad.ac.id](mailto:prima.rohmadheny@pgpgaud.uad.ac.id)

**Abstrak:** Pendidik di TK ABA Tahfidz Al-Ashr selama ini menggunakan metode talqin dalam mengenalkan dan muroja'ah hadits, belum pernah menggunakan media pembelajaran apapun, sehingga peserta didik kurang memperhatikan, *mood* dan konsentrasi tidak stabil. Berbagai hasil penelitian menyebutkan bahwa media pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan minat belajar anak adalah multimedia interaktif. Pendidik di TK ABA Tahfidz memiliki perangkat laptop yang terinstall aplikasi *powerpoint*, namun belum memanfaatkannya sebagai media pembelajaran. Oleh sebab itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan prototype multimedia interaktif berbasis *Powerpoint* di TK ABA Tahfidz Al-Ashr Kabupaten Temanggung dalam mengenal dan murojaah hadits pilihan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Research and Development (R&D)* Borg and Gall namun dibatasi pada 6 langkah prosedur pengembangan, yaitu (1) analisis potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, dan (6) uji coba produk. Analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *prototype* multimedia interaktif HaPi klak-klik berbasis *PowerPoint* memenuhi kriteria sangat layak berdasarkan penilaian ahli media 80,43% (sangat layak digunakan), penilaian ahli materi 88,28% (sangat layak digunakan), dan hasil uji coba terbatas dengan perolehan jawaban “ya” pada seluruh indikator dengan persentase 100% (sangat layak). Disimpulkan bahwa *prototype* multimedia interaktif HaPi klak-klik berbasis *PowerPoint* yang dikembangkan sangat layak dan efektif untuk meningkatkan minat anak dalam kegiatan mengenal dan murojaah hadits pilihan, sehingga dapat direkomendasikan untuk digunakan dalam uji coba skala lebih luas.

**Kata kunci:** multimedia, powerpoint, hadits

### **1. Pendahuluan**

Anak Usia Dini (AUD) adalah kelompok usia yang berada dalam perkembangan unik (Parapat, 2020: 100), karena proses perkembangannya terjadi bersamaan dengan masa keemasan (*golden age*) dan masa peka. Pada masa ini anak memiliki potensi fitrah, bisa diarahkan menjadi apa saja terserah orang dewasa di sekitarnya yaitu orang tua di rumah dan pendidik di sebuah lembaga. Pembentukan kualitas suatu generasi dapat dibentuk melalui pembinaan akhlakul karimah (akhlak mulia) dalam pembangunan karakter, yakni upaya transformasi nilai-nilai qur'ani kepada anak yang lebih menekankan aspek afektif atau wujud nyata dalam amaliyah seseorang (Johansyah, 2011: 86).



Guru merupakan salah satu pihak yang berperan dalam pengembangan karakter anak pada lingkungan sekolah, disampaikan oleh Buan (2020: 4) selain tugas guru juga memiliki peran penting dalam pendidikan karakter peserta didik karena guru merupakan role model. Keberhasilan sebuah pembelajaran tentu dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya kreativitas guru dalam memberikan pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran (Asyhar, 2021: 93). Media pembelajaran digunakan sebagai media bantu dalam menyampaikan informasi dari guru kepada peserta didiknya, Rohani & Karo-karo (2018: 94) menyebutkan bahwa manfaat media adalah untuk memperlancar interaksi antara guru dengan anak didik sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Multimedia merupakan salah satu terobosan baru dalam media pembelajaran. Multimedia ini dipercaya dapat memaksimalkan daya serap anak didik dalam belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal, karena multimedia merupakan perpaduan berbagai media berupa teks, gambar, suara, animasi, interaksi dan lain-lain yang dikemas dalam file digital (komputerisasi), sebagai pendukung untuk mencapai tujuannya untuk menyampaikan pesan kepada publik (Fahyuni, 2017: 93). Salah satu jenis multimedia adalah multimedia interaktif. Multimedia interaktif dapat dikembangkan menggunakan berbagai macam perangkat lunak aplikasi multimedia, diantaranya Adobe flash, Windows Movie Maker, Lectora, Prezi, Flypaper, Camtasia, Snagit, Filmora Wondershare, Do Animate, dan Microsoft Powerpoint (Mujiarto & Simarmata, J., 2019: 125-126). Microsoft powerpoint merupakan aplikasi yang paling sederhana operasionalnya sebagai sarana mengembangkan multimedia interaktif.

Multimedia interaktif yang dikembangkan menggunakan PowerPoint memberikan dampak antara lain: (1) membangkitkan motivasi belajar, (2) membuat senang dan tidak membosankan, (3) meningkatkan antusiasme, (4) membuat lebih mudah mengingat (Munasti & Suyadi, 2022: 881-883). Multimedia PowerPoint praktis dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran (Harmanto & Kudsiyah, 2017: 5-8). Disampaikan juga oleh Mulyadi, dkk., (2019: 89-90) media belajar berbasis PowerPoint dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian teruji bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis PowerPoint dapat meningkatkan respon positif peserta didik dalam pembelajaran.

Respon positif peserta didik dalam sebuah kegiatan pembelajaran merupakan salah satu dalam prinsip pembelajaran (Asmar & Amral, 2020: 46). Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan salah satu pendidik di TK ABA Tahfidz Al-Ashr menyebutkan bahwa guru belum menggunakan media apapun untuk kegiatan murojaah dan hafalan hadits, sehingga terkadang anak menjadi malas dan kurang memperhatikan. Dari 10 pendidik, 3 pendidik di TK ABA Tahfidz Al-Ashr menyatakan bahwa respon 20% anak dari 24 anak dikelas selama pembelajaran hafalan hadits antara lain: anak kurang memperhatikan, kadang-kadang mood dan konsentrasi sebagian anak tidak



stabil ketika pembelajaran berlangsung, terutama pada saat kegiatan menghafal dan murojaah hadits. Ketika kegiatan menghafal hadits guru masih menggunakan metode talkin, yaitu dimana guru membacakan hadits secara berulang kemudian anak akan menirukannya.

Pentingnya penggunaan multimedia interaktif di sebuah lembaga guna meningkatkan minat peserta didik. Sejauh ini lembaga yang bersangkutan belum menggunakan media bantu apapun dalam kegiatan pengenalan hadits pilihan, sedangkan seluruh pendidik di TK ABA Tahfidz Al-Ashr memiliki perangkat laptop yang terinstal Microsoft PowerPoint, serta diketahui bahwa pendidik mampu mengoperasikan perangkat laptop sehingga mendukung untuk penggunaan multimedia interaktif. Oleh sebab itu pada penelitian ini mengembangkan multimedia interaktif berbasis Microsoft PowerPoint. Di mana multimedia ini bertujuan untuk menyajikan informasi terkait hadits pilihan untuk anak usia dini sehingga lebih menyenangkan dan menarik, serta mempermudah dalam penyampaian hadits. Dengan demikian peneliti mengembangkan multimedia interaktif HaPi klik dengan tampilan yang menarik untuk mengenalkan hadits pilihan.

Multimedia interaktif dipilih karena memiliki kelebihan diantara media yang lain, keunggulan paling menonjol yang dimiliki multimedia adalah interaktivitas (Oka, 2017: 12). Multimedia juga memiliki ketertarikan dalam indera dan minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara, dan gerakan (M. Suyanto, 2005: 23).

## **2. Metode**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan Research and Development (R&D), dimana penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk tertentu (Pramudyani, 2018: 43). Model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model Borg&Gall, terdapat 10 langkah pengembangan namun hanya dibatasi hingga 6 langkah. Hal ini disebabkan penelitian yang dilakukan masih bersifat dalam skala yang terbatas dan tidak mencakup penelitian yang lebih luas, dengan pertimbangan pandemi masih berlangsung pada saat penelitian, juga keterbatasan waktu dalam melaksanakan penelitian. Enam langkah pengembangan tersebut yaitu (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, dan (6) uji coba produk (Sugiyono, 2013: 298).

Pengumpulan data diperoleh dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi. Pengumpulan data identifikasi kebutuhan melalui wawancara dan observasi yang menghasilkan data respon peserta didik, materi hadits sesuai kurikulum al-islam TK ABA Tahfidz Al-Ashr Temanggung, dan metode yang digunakan guru dalam kegiatan mengenal dan murojaah hadits. Diketahui respon peserta didik dalam kegiatan mengenal dan murojaah hadis diantaranya; anak cenderung kurang memperhatikan, terkadang mood serta konsentrasi sebagian anak tidak stabil, hal tersebut terjadi karena



pendidik hanya menggunakan metode talkin dan belum menggunakan media apapun dalam kegiatan mengenal dan murojaah hadits. Sementara itu, pendidik memiliki perangkat laptop yang terinstal software Microsoft PowerPoint didukung dengan kemampuan pendidik dalam mengoperasikannya.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari masukan ahli pada tahap validasi. Data tersebut dianalisis untuk memperbaiki dan mengetahui kelayakan produk yang dihasilkan. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari data yang menampilkan hasil pengembangan produk berupa prototype multimedia interaktif HaPi klak-klik, berupa skor dari validator ahli media dan validator ahli materi, serta hitungan statistik dari check list respon peserta didik.

Data kuantitatif dapat diolah secara penyajian presentasi dengan menggunakan skala likert sebagai skala pengukuran. Skala ini disusun dalam bentuk suatu pernyataan dengan skala penilaian 1-4. Berikut ketentuan dalam skala likert (Sugiyono, 2013: 93):

**Table 1 Skala Likert**

Analisis kuantitatif	Skor
Sangat setuju	4
Setuju	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

Untuk menghitung skor total rata-rata setiap komponen, maka bisa menggunakan rumus mean (Sulustyowati, E.C., dkk. 2021: 14) sebagai berikut:

$$X_i = \frac{x}{n}$$

Keterangan:

$X_i$  = skor rata-rata

$x$  = jumlah skor

$n$  = jumlah penilai

Hasil dari skor penilaian tersebut kemudian dicari rata-ratanya dan dikonversikan ke pernyataan penilaian untuk menentukan kualitas dan tingkat manfaat produk yang dihasilkan berdasarkan pendapat pengguna. Berikut kriteria konversi yang dikemukakan oleh Arikunto (2010; 44):

**Table 2 Kriteria Kelayakan**

Skor persentase (%)	Interpretasi
$x > 80\%$	Sangat layak
$61\% < x \leq 80\%$	Layak
$41\% < x \leq 60\%$	Cukup layak
$20\% < x \leq 40\%$	Kurang layak
$x \leq 20\%$	Sangat kurang layak



Berdasarkan data tabel tersebut, maka produk pengembangan akan berakhir saat skor penilaian terhadap prototype multimedia interaktif telah memenuhi syarat kelayakan dengan tingkat kelayakan media, kesesuaian materi dan kualitas pada prototype multimedia HaPi klak-klik untuk anak usia dini dalam pembelajaran mengenal dan murojaah hadits pilihan.

### 3. Hasil dan Diskusi

Penelitian dan pengembangan ini berfokus pada pengembangan produk *prototype* multimedia interaktif Hapi klak-klik berbasis *PowerPoint*. Berdasarkan model pengembangan Borg&Gall yang pada penelitian ini dibatasi hingga 6 langkah perkembangan, antara lain (1) potensi dan masalah, berdasarkan hasil observasi dan wawancara, peneliti menemukan masalah dari respon peserta didik selama kegiatan mengenal dan murojaah hadits, antara lain: Anak kurang memperhatikan, kadang-kadang *mood* dan konsentrasi sebagian anak tidak stabil, hal ini disebabkan pendidik menggunakan metode talkin dalam kegiatan mengenal dan murojaah hadits. Peneliti juga memperoleh informasi mengenai potensi yang dimiliki oleh sekolah, seperti adanya fasilitas perangkat laptop yang dimiliki oleh seluruh pendidik di TK ABA Tahfidz Al-Ashr Temanggung serta kemampuan pendidik dalam mengoperasikannya. Namun pendidik belum menggunakan multimedia interaktif untuk kegiatan mengenal dan murojaah hadits. (2) Pengumpulan data, Pengumpulan data diambil dari hasil wawancara terhadap 3 guru kelas mengenai respon peserta didik dan metode yang digunakan dalam kegiatan mengenal dan murojaah hadits. Observasi dilakukan guna memperoleh data lapangan terkait respon peserta didik dan metode yang digunakan selama kegiatan tersebut. Data yang diperoleh dari hasil wawancara dan observasi terhadap 3 guru kelas diantaranya bahwa penggunaan metode talkin pada kegiatan mengenal dan murojaah hadits, terlihat respon peserta didik terkadang kurang memperhatikan, *mood* dan konsentrasi yang kurang stabil. Adapun potensi yang dimiliki oleh lembaga tersebut untuk membuat sebuah multimedia interaktif, yaitu fasilitas laptop yang dimiliki oleh seluruh pendidik serta kemampuan dalam mengoperasikannya. Data tersebut digunakan sebagai pertimbangan untuk mengembangkan *prototype* multimedia interaktif. Selain itu, pemilihan materi yang dimuat dalam *prototype* multimedia interaktif berupa kurikulum TK ABA Tahfidz Al-Ashr Temanggung khususnya pada materi pengenalan hadits pilihan. (3) Media yang dikembangkan oleh peneliti yaitu *prototype* multimedia interaktif hadits pilihan (HaPi) klak-klik berbasis *PowerPoint*. Multimedia ini berisikan materi tentang hadits pilihan untuk anak Taman Kanak-Kanak (TK) usia 4-6 tahun di TK ABA Tahfidz Al-Ashr Kabupaten Temanggung. Instrumen musik yang digunakan dalam multimedia interaktif yaitu instrumen ceria. Berikut gambar pengembangan produk awal *prototype* multimedia interaktif HaPi klak-klik sebelum diujikan oleh ahli;



Figure 1Halaman awal

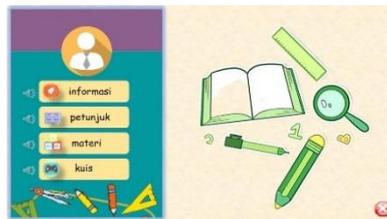


Figure 2Halaman Menu



Figure 3Halaman pengembang media



Figure 4Halaman petunjuk



Figure 5Halaman menu materi



Figure 6Tampilan Hadits



Figure 7Halaman menu kuis



Figure 8Halaman kuis Tebak hadits



Figure 9Tampilan kuis tebak hadits



Figure 10Halaman kuis sambung hadits



Figure 11Tampilan kuis sambung hadits



Figure 12Halaman keluar

Selanjutnya (4) Validasi produk, Validasi kelayakan produk dilakukan oleh 2 orang ahli media dan 2 orang ahli materi. Berikut uraian dari hasil penilaian atau validasi oleh ahli media dan ahli materi. Validasi media dilaksanakan pada tanggal 20 Juni dan 6 Juli 2022, dengan perolehan skor ahli media pertama 81,52% dan skor dari ahli media kedua 79,34%. Sehingga diperoleh rata-rata dari ke-2 ahli media 80,43% pada kategori sangat layak digunakan. Adapun validasi kelayakan materi yang dilaksanakan pada tanggal 18 Juni dan 13 Juli 2022. Skor yang diperoleh dari ahli materi pertama yaitu 95,31% dan skor dari ahli materi kedua yaitu 81,25%. Sehingga diperoleh hasil rata-rata dari ke-2 ahli materi sebesar 88,28% pada kategori sangat layak digunakan. (5) Revisi produk, berdasarkan masukan dari para ahli, peneliti melakukan perbaikan atau revisi produk *prototype* multimedia HaPi klak-klik yang telah dikembangkan. Perubahan terdapat pada kalimat sambutan pada halaman "materi" yang sebelumnya tidak ada, setelah revisi ditambahkan audio kalimat sambutan. Tampilan halaman awal di tambahkan nama produk dan spesifikasi usia anak Taman Kanak-Kanak (TK). Konsistensi penulisan judul dimana sebelumnya ada yang menggunakan huruf kapital dan tidak,



setelah direvisi judul tidak menggunakan huruf kapital. Audio yang sebelumnya kurang jelas dan kurang tepat dalam pengucapan, setelah revisi menjadi tepat disesuaikan dengan materi yang tertera pada produk.

Pada menu “kuis” yang sebelumnya tidak ada kalimat ajakan dan kalimat pertanyaan, setelah revisi peneliti menambahkan kalimat “Hadits apakah itu?” pada kuis “tebak hadits” dan menambahkan kalimat ajakan “Yuk sambung hadits!” pada kuis “Sambung hadits”. Konsistensi peletakan tombol “*next*” dan “*previous*” yang sebelumnya terletak di samping objek yang menjadi pertanyaan, setelah revisi tombol “*next*” dan “*previous*” terletak di samping objek jawaban. Perbaikan pada beberapa harakat hadits yang kurang tepat. Sebuah materi jika dibuka ulang suara tidak muncul, setelah revisi peneliti memberikan solusi untuk mengklik pada bagian icon putar ulang untuk memutar kembali audio yang tidak terdengar ketika materi dibuka kembali. (6) Uji coba produk, setelah melakukan perbaikan produk, peneliti melakukan uji coba produk secara terbatas terhadap 1 kelompok kecil. Uji coba melibatkan 8 anak kelompok B TK ABA Al-Ashr. Adapun hasil uji coba terbatas memperoleh jawaban “ya” pada 9 indikator yang diujikan dengan persentase sebesar 100% yang masuk kategori sangat layak dan efektif digunakan. Validator dalam uji coba produk merupakan 1 guru kelas. Dalam hasil uji coba produk, validator memberikan saran yaitu ketika menggunakan laptop/komputer untuk dipastikan terlebih dahulu kualitas audio, dan alangkah lebih baik ketika pengoperasian *prototype* multimedia interaktif HaPi klak-klik menggunakan alat bantu *headset* yang nyaman untuk anak.

#### 4. Simpulan

Pengembangan *prototype* multimedia interaktif HaPi klak-klik berbasis PowerPoint telah dikembangkan melalui enam dari 10 tahap pengembangan model Borg&Gall yang diawali dengan analisis potensi dan masalah, yaitu respon peserta didik dalam kegiatan mengenal dan murojaah hadis diantaranya; anak cenderung kurang memperhatikan, terkadang mood serta konsentrasi sebagian anak tidak stabil, hal tersebut terjadi karena pendidik hanya menggunakan metode talkin dan belum menggunakan media apapun dalam kegiatan mengenal dan murojaah hadits. Sementara itu, pendidik memiliki perangkat laptop yang terinstal software Microsoft PowerPoint didukung dengan kemampuan pendidik dalam mengoperasikannya. Tahap kedua yaitu pengumpulan data identifikasi kebutuhan melalui wawancara dan observasi yang menghasilkan data respon peserta didik, materi hadits sesuai kurikulum al-islam TK ABA Tahfidz Al-Ashr Temanggung, dan metode yang digunakan guru dalam kegiatan mengenal dan murojaah hadits memperkuat hasil pada tahap pertama, maka diperlukan media pembelajaran interaktif. Tahap ketiga yaitu desain produk, peneliti merancang *prototype* multimedia interaktif dengan materi hadits sesuai kurikulum yang digunakan. Tahap keempat adalah tahap validasi produk kepada ahli media dengan hasil rata-rata 80,43% dengan kategori sangat layak digunakan dan ahli materi dengan hasil rata-rata



88,28% dengan kategori sangat layak digunakan. Tahap kelima yaitu revisi produk, perbaikan yang dilakukan terdapat pada tampilan prototype multimedia, penyusunan kalimat, harokat, makna serta bacaan hadits, konsistensi penulisan, dan penambahan audio sambutan. Tahap keenam adalah uji coba produk, peneliti melakukan uji coba terbatas pada 1 kelompok kecil dengan subjek 8 peserta didik. Diperoleh hasil uji coba terbatas yaitu 9 indikator penilaian memperoleh jawaban “ya” dari pemeriksa yang merupakan wali kelas, dengan persentase 100% yang berarti prototype multimedia interkatif HaPi klak-klik sangat layak dan efektif untuk digunakan.

## 5. Daftar Rujukan

- Asmidar Parapat, M. P. (2020). *BIMBINGAN KONSELING UNTUK ANAK USIA DINI: Upaya Menumbuhkan Perilaku Prososial*. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Asyhar, Rayandra. (2021). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada.
- Fahyuni, Eni Fariyatul. (2017). *Teknologi, Informasi, dan Komunikasi (Prinsip dan Aplikasi dalam Studi Pemikiran Islam)*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Johansyah. (2011). *PENDIDIKAN KARAKTER DALAM ISLAM; Kajian dari Aspek Metodologis*. *Jurnal Ilmiah Islam Futura*, XI(1), 85–103.  
<https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/islamfutura/article/download/63/58>
- M. Suyanto. (2005). *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: C.V. Andi Offset.
- Oka, Gde Putu Arya. (2017). *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Pramudyani, A. V. R. (2018). *Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Surya Cahaya.
- Rohani., Karo-karo, I. (2018). *Manfaat Media Dalam Pembelajaran*. *AXIOM*, VII(1), 91–96
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sulustyowati, E.C., dkk. (2021). *Buku Ajar Statistika*. Indramayu: Penerbit Adab.
- Warkintin & Yohanes Berkhamas Mulyadi. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis CD Interaktif PowerPoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(1), 8292