

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM MENGENALKAN  
HURUF HIJAIYYAH PADA ANAK KELOMPOK A TK AL KAWANAD  
BANDA ACEH**

**Ismawati <sup>\*1</sup>, Ayi Teiri Nurtiani <sup>2</sup>, dan Cut Fazlil Hanum<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Universitas Bina Bangsa Getsempena

**ABSTRAK**

Media merupakan alat permainan yang dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar yang ikut membantu guru dalam memperkaya wawasan peserta didik. Tujuan penelitian ini Untuk mengetahui bagaimana pengembangan Media Audio Visual Dalam Mengenalkan Huruf Hijaiyyah Pada Anak Kelompok A TK Al KAWANAD Banda Aceh. Dan Untuk mengetahui kelayakan Media Audio Visual Dalam Mengenalkan Huruf Hijaiyyah Pada Anak Kelompok A TK Al KAWANAD Banda Aceh. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE. subjek penelitian dalam penelitian ini adalah 15 murid dan 2 guru TK AL- KAWANAD yang berjumlah 17 orang, yang dapat memberikan informasi tentang Tujuan peneliti. Berdasarkan hasil pengembangan media audio visual menggunakan model pengembangan R&D (Research & Development) diawali dengan tahap 1 (analisis), Tahap 2 (Design, 3 (Development) ,Tahap 4 (Implementasi) dan Tahap 5 (Evaluasi). Secara keseluruhan nilai rata-rata yang diperoleh dari para ahli skor rata-rata keseluruhannya yaitu 4 sehingga dapat dinyatakan bahwa media Audio Visual layak untuk digunakan pada anak. Media Audio Visual yang telah dikembangkan telah dilakukan uji coba pada anak TK Kelompok A dengan jumlah anak 15 orang. Adapun hasil yang diperoleh dari hasil rata-rata 4 kategori Berkembang Sangat Baik yang dinilai sesuai dengan indikator yang dicapai.

**Kata Kunci:** Media Audio Visual, Huruf Hijaiyyah, TK Al KAWANAD Banda Aceh

**ABSTRACT**

*Media is a game tool that can be used as a learning resource that helps teachers enrich the knowledge of students. The purpose of this study was to find out how to develop Audio Visual Media in Introducing Hijaiyyah Letters to Group A Children at Al KAWANAD Kindergarten Banda Aceh. And to find out the feasibility of Audio Visual Media in Introducing Hijaiyyah Letters to Group A Children at Al KAWANAD Kindergarten Banda Aceh. The type of research used in this research is R&D (Research and Development) using the ADDIE model. The research subjects in this study were 15 students and 2 teachers of AL-KAWANAD Kindergarten, totaling 17 people, who could provide information about the objectives of the researcher. Based on the results of the development of audio-visual media using the R&D (Research & Development) development model, starting with stage 1 (analysis), Stage 2 (Design, 3 (Development), Stage 4*

---

\*E-mail: intankemalasari00@gmail.com

(Implementation) and Stage 5 (Evaluation). the average obtained from the experts the overall average score is 4 so it can be stated that the Audio Visual media is suitable for use on children. The Audio Visual media that has been developed has been tested on group A kindergarten children with 15 children. The results obtained obtained from the average results of 4 categories of Very Good Develop which are assessed according to the indicators achieved.

**Keywords:** Audio Visual Media, Hijaiyyah Letters, Al KAWANAD Kindergarten Banda Aceh

## PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang disebut dengan masa keemasan (The Golden Age) dimana usia 0-6 tahun merupakan masa perkembangan dan pertumbuhan yang sangat menentukan masa depan anak. The Golden Age merupakan fase kehidupan yang unik dengan karakteristik baik secara fisik, psikis, sosial, dan moral (Mulyasa, 2014:34). Perkembangan bahasa merupakan salah satu aspek perkembangan anak yang sedang berkembang saat usia dini. Dimana dalam perkembangan Bahasa mencakup berbagai kemampuan yaitu: kemampuan mendengar, berbicara, dan menulis. Bahasa memiliki peran yang sangat penting pada tumbuh kembang anak terutama dalam berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain. Kemampuan membaca merupakan salah satu kemampuan bahasa yang harus dikembangkan sejak dini.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan upaya mendidik anak, sehingga kebutuhan anak usia dini terlayani sesuai dengan masa perkembangannya. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Penyelenggaran PAUD dilakukan untuk memberikan kesiapan anak usia dini sebelum memasuki pendidikan dasar. Dijelaskan dalam Yulianti (2010:7) dalam pendidikan anak usia dini anak sedang membutuhkan upaya-upaya pendidikan untuk mencapai optimalisasi semua aspek perkembangan baik perkembangan fisik maupun psikis yang meliputi perkembangan intelektual, bahasa, motorik dan sosial emosional. Salah satu aspek yang dikembangkan di Taman Kanak-kanak adalah aspek kognitif. Piaget dalam Santrock (2009:51) mengutarakan bahwa perkembangan kognisi anak usia Taman Kanak-kanak atau dalam fase praoprasional (2-7 Tahun) dapat dikenali dengan

kemampuan anak untuk melakukan kegiatan representasi mental, yaitu kemampuan untuk menghadirkan benda, objek, atau orang dan peristiwa secara mental.

Membaca Al-qur'an dengan baik dan benar merupakan salah satu kewajiban umat muslim. Huruf hijaiyah menjadi sebuah bekal besar guna belajar al-Qur'an, Kitab suci agama Islam yang diturunkan dalam bahasa Arab yang terdiri dari 30 huruf terdapat beberapa bentuk dan bunyi huruf yang hampir sama (Ma'mun, 2018). Dalam pembelajaran Al-Quran sebaiknya dilakukan pada anak sejak dini, agar lebih mudah memahami dan menghafal huruf-huruf hijaiyah di memorinya dibandingkan usia dewasa (Gunawan, 2019).

Proses pembelajaran dalam memperkenalkan huruf hijaiyah dapat optimal bila guru mampu menyediakan alat permainan yang dapat menstimulus seluruh perkembangan anak. Media pembelajaran dengan sistem permainan layak dipergunakan dalam proses pembelajaran karena dengan belajar sambil bermain akan lebih menyenangkan bagi anak dan tidak membosankan selama proses belajar. Anak lebih bisa aktif dan efisien dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Media merupakan alat permainan yang dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar yang ikut membantu guru dalam memperkaya wawasan peserta didik. Berbagai macam bentuk dan jenis media pendidikan yang dapat digunakan oleh guru menjadi sumber ilmu pengetahuan bagi anak didik. Media Pendidikan yang dapat digunakan sebagai sumber belajar dapat berupa media visual, dan audio ( Syaiful Bahri Djamarah, 2006:121-125).

TK AL- KAWANAD dalam proses menerapkan beberapa media pembelajaran seperti iqro dan papan hijaiyah. TK AL- KAWANAD mewajibkan pada anak untuk membaca minimal satu huruf hijaiyah setiap harinya agar anak dapat memahami, mengamati, dan menulis huruf-huruf hijaiyah dengan baik dan benar. Hasil observasi di Anak Kelompok A TK AL- KAWANAD pada tanggal 06 September 2021 menunjukkan bahwa ada beberapa anak yang sudah dapat mengenal dan menghafal huruf-huruf hijaiyah, namun Ketika dipraktikkan ada beberapa anak hanya hafal huruf hijaiyah tetapi tidak mengenal tulisan/ hurufnya dan anak yang belum bisa membedakan antara huruf yang satu dengan yang lain begitu juga sebaliknya. Hal ini disebabkan karena proses pembelajaran di Anak Kelompok A TK AL- KAWANAD dalam pengenalan huruf hijaiyah pada anak berpacu pada buku iqro dan papan hijaiyah saja, dimana media tersebut membuat anak mudah bosan, tidak adanya minat dari anak dalam belajar pengenalan huruf hijaiyah karena tidak adanya interaksi antara media dengan anak.

Berdasarkan uraian di atas terdapat suatu yang menarik minat peneliti untuk melakukan penelitian yang berjudul □Pengembangan Media Audio Visual Dalam Mengenalkan Huruf Hijaiyyah Pada Anak Kelompok A TK Al KAWANAD Banda Aceh□

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka permasalahan yang terdapat dalam penelitian ini yaitu:

- a. Bagaimanakah pengembangan media audio visual dalam mengenal huruf hijaiyyah pada anak Kelompok A di TK AL- KAWANAD?
- b. Bagaimanakah kelayakan media audio visual dalam mengenal huruf hijaiyyah pada anak Kelompok A di TK AL- KAWANAD?

Tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah di atas adalah:

- a. Untuk mengetahui bagaimana pengembangan Media Audio Visual Dalam Mengenalkan Huruf Hijaiyyah Pada Anak Kelompok A TK Al KAWANAD Banda Aceh.
- b. Untuk mengetahui kelayakan Media Audio Visual Dalam Mengenalkan Huruf Hijaiyyah Pada Anak Kelompok A TK Al KAWANAD Banda Aceh.

Anak usia dini adalah investasi yang amat besar bagi keluarga dan bagi bangsa. Anak-anak kita adalah generasi penerus keluarga dan sekaligus penerus bangsa. Menurut Direktorat PAUD pengertiannya adalah Pendidikan Anak Usia Dini, adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak usia dini yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan dasar dan kehidupan tahapan berikutnya (Andriani, 2012). Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Masa usia dini (0 □ 6 tahun) merupakan masa keemasan (golden age), yang pada masa ini stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya. Perlu disadari bahwa masa-masa awal kehidupan anak merupakan masa terpenting dalam rentang kehidupan seseorang anak. Pada masa ini pertumbuhan otak sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat. Mengingat pentingnya masa ini, maka peran stimulasi berupa penyediaan lingkungan yang kondusif harus disiapkan oleh para pendidik, baik orang tua, guru, pengasuh ataupun orang dewasa lain yang ada di sekitar anak, sehingga anak memiliki kesempatan untuk mengembangkan potensinya.

Potensi yang dimaksud meliputi aspek moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional dan kemandirian, kemampuan berbahasa, kognitif, fisik/motorik, dan seni.

Pendidikan anak usia dini diberikan pada awal kehidupan anak untuk dapat berkembang secara optimal (Lusi, 2014). Dalam hal ini Kemampuan anak sangat penting penanamannya dalam mengembangkan potensi yang ada pada diri anak. Idealnya kemampuannya berbahasa menurut Aisyah, dkk (2007) menyatakan. □ dari segi berpikir dan berkomunikasi anak itu sudah bisa menjawab pertanyaan dengan jelas, dapat bercerita mengenai hal yang terjadi pada situasi nyata, dapat memberikan informasi walaupun masih sulit dalam mencari atau menggunakan kata-kata yang tepat (Pipit, 2007).

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian dilakukan di TK AL- KAWANAD Banda Aceh. Penelitian ini tergolong Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D (Research and Development) dengan menggunakan model ADDIE. Model ADDIE adalah pemilihan model pengembangan yang baik menjadi salah satu factor penentu untuk menghasilkan model yang dapat diaplikasikan dengan mudah, baik dan bermanfaat bagi pengguna. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan pengembangan, yaitu: (1) Analisis (Analysis), (2) Perancangan (Design), (3) Pengembangan (Develop), (4) Implementasi (Implement), dan (5) Evaluasi (Evaluate).

Margono (2010:142) R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan rancangan produk, mengembangkan dan menciptakan produk baru serta menguji keefektifan suatu produk. Analisis data ini diperoleh dari hasil diskusi, observasi, dan saran-saran dari para ahli, sebagai pertimbangan dalam merivisi dan mengembangkan Media Audio Visual untuk pengenalan huruf hijaiyah pada anak usia dini.

#### **Subjek Penelitian**

Dalam penelitian kualitatif, populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang di tentukan oleh penelitian kemudian di tarik kesimpulannya. Menurut pendapat Spradley dalam Sugiyono (2012: 35), penelitian kualitatif tidak menggunakan istilah populasi dan sampel tetapi dinamakan social situation atau situasi, Situasi sosial tersebut dapat dinyatakan objek atau subjek penelitian yang ingin dipahami yang lebih mendalam apa yang terjadi didalamnya.

Berdasarkan dari pemikiran Spradley tersebut di atas bahwa populasi dan sampel disebut dengan istilah subjek dan objek penelitian, subjek penelitian dalam penelitian ini

adalah 15 murid dan 2 guru TK AL- KAWANAD yang berjumlah 17 orang, yang dapat memberikan informasi tentang Tujuan peneliti. Sedangkan objek penelitian ini adalah masalah yang diteliti yaitu: □ pengembangan media audio visual dalam mengenal huruf hijaiyah pada anak Kelompok A TK AL- KAWANAD □.

#### Lembar Observasi

Lembar Observasi yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini dapat diklasifikasikan menjadi dua macam. Masing-masing digunakan untuk memenuhi kriteria kelayakan dan kepraktisan.

Asmawi Zaenul dan Noehi Nasution (2005) Lembar kelayakan digunakan untuk mengumpulkan dan mengukur kelayakan Media Audio Visual. Lembar observasi ini menentukan apakah media Huruf Hijaiyah yang digunakan tanpa revisi, dengan revisi atau tidak layak diproduksi. Lembar ini berbentuk rating-scale (skala bertingkat) 4 kategori penilaian yaitu: 1, 2, 3, 4.

#### Teknik Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik penilaian kelayakan media dan kelayakan materi dengan mengumpulkan lembar penilaian kelayakan digunakan untuk menilai kelayakan Media Audio Visual huruf hijaiyah yang akan dikembangkan oleh pakar ahli media dan digunakan untuk mengetahui kelayakan terhadap media yang akan dikembangkan.

- Lembar penilaian kelayakan media, lembar ini dibagikan kepada validator ahli dari dosen.
- Lembar observasi pengembangan media audio visual untuk pengenalan huruf hijaiyah pada anak peneliti melakukan validasi terlebih dahulu kepada validator ahli agar data yang diperoleh memiliki kriteria kepraktisan.

#### Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan untuk mendapatkan produk Media Audio Visual Dalam Mengenalkan Huruf Hijaiyah Pada Anak Kelompok A yang berkualitas yang memenuhi aspek kelayakan dan kepraktisan. Langkah-langkah dalam menganalisis kriteria kualitas produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut: Analisis Kelayakan Lembar observasi penilaian digunakan untuk menganalisis kelayakan terhadap Media Audio Visual, kelayakan produk ditentukan dengan menghitung rata-rata nilai aspek

untuk tiap-tiap validator. Lembar observasi anak terhadap pembelajaran dengan menggunakan media audio visual hijaiyah dipresentasikan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

Arikunto menyatakan bahwa hasil perolehan data dari angket lembar observasi kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada anak terhadap pengembangan Media Audio Visual Dalam Mengenalkan Huruf Hijaiyyah Pada Anak Kelompok A dikumpulkan dan dihitung, dengan menggunakan rumus presentase

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pemaparan hasil dan pembahasan dapat ditulis ke dalam beberapa sub judul yang relevan dengan hasil yang dijelaskan. Penjelasan hasil dapat diperkaya dengan tabel, grafik, atau gambar untuk memperjelas keterangan verbal. Pembahasan diberikan untuk menjawab tujuan penelitian serta mendiskusikannya berdasarkan referensi atau teori yang sudah ada. Tabel dibuat dengan ketebalan garis 1 pt dan diberi keterangan di atas tabel. Keterangan tabel yang terdiri lebih dari dua baris ditulis menggunakan spasi tunggal. Jika tabel terpecah menjadi dua halaman, tuliskan ulang kepala tabel (header row) pada halaman kedua dan dibuat dalam satu kolom.

Pengembangan media Audio Visual Dalam Mengenalkan Huruf Hijaiyyah dilakukan dengan mengikuti langkah-langkah prosedur pengembangan model ADDIE yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya yaitu:

### **a. *Analysis (Analisis)***

Tahap analisis merupakan tahap analisis permasalahan. Tahap ini dilakukan analisis terhadap kebutuhan anak melalui observasi di TK AL- KAWANAD. Dari hasil observasi, diperoleh keterangan bahwa media yang digunakan di TK AL- KAWANAD hanya menggunakan media □iqro□ dan papan hijaiyah gambar menulis huruf hijaiyah tersebut di papan tulis, serta menyuruh anak-anak menulis di bukunya sendiri. Sehingga pembelajaran seperti ini kurang efektif untuk anak karena anak tidak dapat bermain langsung dengan media tersebut, tetapi anak hanya duduk diam dan mendengar apa yang guru ajarkan.

Analisis permasalahan yang ditemukan di TK AL- KAWANAD maka dikembangkan sebuah media yang menarik dan menyenangkan buat anak serta dapat membangkitkan minat belajar anak khususnya dalam mengenalkan huruf-huruf hijaiyah. Salah satu media yang dikembangkan oleh peneliti yaitu media Audio Visual untuk pengenalan

huruf hijaiyah pada anak usia dini. Jadi dengan belajar menggunakan media Audio Visual untuk pengenalan huruf hijaiyah ini dapat memberikan rasa senang kepada anak serta pengetahuan dalam belajar. karena media Audio Visual bertujuan mengenalkan huruf hijaiyah kepada anak usia dini. Selain itu media Audio Visual juga mudah diikuti sambil bernyanyi oleh anak.

### b. Design (Perancangan)

Setelah dilakukan analisis kebutuhan, pada tahap ini peneliti membuat desain awal terhadap media tabung angka. Yaitu peneliti membuat desain menggunakan Powerpoint, gambar huruf hijaiyah, serta video bacaan huruf hijaiyah. Setelah media Audio Visual selesai didesain tahap terakhir baru media tersebut divalidasi oleh ahli media. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar di bawah ini sebelum divalidasi:



Gambar 4.1 media sebelum divalidasi

### c. Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan dan revisi dilakukan setelah media Audio Visual didesain, selanjutnya melakukan konsultasi kepada validasi ahli media dan materi untuk pemberian saran atau perbaikan dan penilaian terhadap media Audio Visual huruf hijaiyah dengan mengisi lembar penilaian kelayakan media Audio Visual huruf hijaiyah dan juga saran beserta masukan untuk mendapatkan produk media Audio Visual

hijaiyah sebelum diimplementasikan di TK AL- KAWANAD. Langkah-langkah pengembangan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

## 2.2 Validasi Ahli

Produk awal yang sudah selesai kemudian divalidasi oleh ahli materi. Hasil validasi oleh ahli media pada produk awal disajikan dalam tabel berikut:

**Table 1.** Hasil Validasi Dari Validator Ahli

No	Indikator	Score					
		1	2	3	4		
		F	%	F	%		
<b>A Aspek Pembelajaran</b>							
1	Kesesuaian materi dengan KD			0	4	100	
2	Keakuratan isi			1	25	3	75
3	Kesesuaian huruf dalam kaidah bahasa			0	4	100	
4	Pemberian umpan balik			2	50	2	50
5	Dapat meningkatkan pengetahuan anak			1	25	3	75
<b>B Aspek Materi</b>							
6	Kebenaran materi			0	4	100	
7	Urutan materi			0	4	100	
8	Kejelasan huruf			1	25	3	75
9	Kemanfaatan gambar untuk materi			1	25	3	75
10	Ketepatan pemilihan video			2	50	2	50
11	Kemenarikan materi			1	25	3	75
12	Materi mudah dipahami			0	4	100	
<b>C Aspek Pemogramman</b>							
13	Keterbacaan teks			0	4	100	
14	Pemilihan jenis huruf			0	4	100	
15	Ukuran huruf			3	75	1	25
16	Kejelasan narasi			1	25	3	75
17	Pemilihan dan komposisi warna tulisan			1	25	3	75
18	Tampilan gambar			1	25	3	75
19	Pemilihan warna background			1	25	2	50
20	Komposisi setiap slide			2	50	2	50
Jumlah Total				79			
Rata-rata				4			

Berdasarkan hasil analisis data instrumen validasi diperoleh skor rata-rata adalah 4 menunjukkan bahwa media Audio Visual layak digunakan untuk anak.

## 2.3 Revisi Produk

Revisi produk merupakan pengembangan media Audio Visual pada pengenalan huruf hijaiyah, berdasarkan validasi dari para ahli. Pada tahap ini dilakukan perbaikan pada media Audio Visual hijaiyah berdasarkan saran dari validator ahli.

Setelah dilakukan penilaian produk yang dilakukan oleh validator ahli didapat saran dan masukan dari validator, bahwa desain awal media Audio Visual dilihat dari segi ketertarikan anak masih kurang.

Berikut ini tahap-tahap revisi produk pembuatan media Audio Visual dari Powerpoin yaitu:



Gambar 4.2 media sesudah direvisi

#### d. *Implementation* (Implementasi)

Tahap ini merupakan lanjutan dari tahap pengembangan, setelah dilakukan revisi produk, peneliti melakukan uji coba pada anak kelas A dengan jumlah 15 anak. Pada tahap ini anak diminta untuk mencoba produk media Audio Visual tersebut di depan anak secara langsung dengan iramanyanyian yang ada di media tersebut. Peneliti melibatkan guru TK AL- KAWANAD untuk memberikan penilaian kepada anak saat menggunakan produk media Audio Visual melalui lembar observasi pengembangan

pengenalan huruf hijaiyah pada anak sesuai dengan indikator perkembangan yang dicapai. Pemberian lembar observasi ini bertujuan untuk melihat kelayakan pembelajaran menggunakan media Audio Visual.

Tahap implementasi terdiri dari uji coba media yang sudah didesain dan dinilai oleh ahli validator dan memberikan lembar observasi kemampuan pengenalan huruf hijaiyah pada anak. Implementasi produk untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel di bawah berikut ini:

**Table 2.** Hasil Lembar Observasi Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Pada Anak Menggunakan Media Audio Visual

No	Indikator	Skor							
		1		2		3		4	
		F	%	F	%	F	%	F	%
1	Kemampuan melafalkan bunyi huruf hijaiyah secara berurutan	1	6,7	3	20	8	53	3	20
2	Kemampuan melafalkan bunyi huruf hijaiyah secara acak	1	6,7	4	27	8	53	2	13
3	Kemampuan menyebutkan nama huruf hijaiyah	1	6,7	3	20	7	47	4	27
<b>Total</b>		<b>3</b>		<b>10</b>		<b>23</b>		<b>9</b>	
Rata-rata				3					

Berdasarkan tabel rata-rata skor, pada hasil lembar observasi kemampuan mengenal huruf hijaiyah dengan menggunakan media Audio Visual didapatkan dengan hasil 3 dengan Kategori Berkembang Sesuai Harapandengan. Maka berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan dan disimpulkan dari lembar observasi kemampuan mengenal huruf hijaiyah dengan menggunakan media Audio Visual dengan kategori layak untuk digunakan pada anak usia dini.

#### e. *Evaluation (Evaluasi)*

Setelah diimplementasikan media Audio Visual di TK AL- KAWANAD. Selanjutnya peneliti melakukan penyempurnaan produk berdasarkan hasil pengamatan selama diimplementasikan media Audio Visual di TK AL- KAWANAD dan masukan serta sara-saran dari dosen pembimbing yang bertujuan untuk mendapatkan produk akhir yang dikembangkan menjadi sempurna dan memiliki kualitas baik karena layak untuk digunakan pada anak. Dari hasil penerapan media Audio Visual di TK AL- KAWANAD memudahkan anak dalam mengenal dan mengafal huruf hijaiyah dengan sangat baik didalam media tersebut terdapat video yang membaja huruf hijaiyah dengan

cara bernyanyi. Dari hasil penelitian tersebut di TK AL- KAWANAD rata-rata anak mendapat nilai 3,4 dan dibulatkan menjadi 3 dengan kategori anak berkembang sesuai harapan.

### **Pembahasan Hasil Penelitian**

Berdasarkan hasil temuan penelitian yang sebelumnya, langkah selanjutnya dibahas hasil temuan berdasarkan teori-teori yang relevan,. Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu

1. Bagaimanakah pengembangan media audio visual dalam mengenal huruf hijaiyah pada anak Kelompok A di TK AL- KAWANAD?

Berdasarkan hasil pengembangan media audio visual menggunakan model pengembangan R&D (*Research & Development*) diawali dengan tahap 1 (*analisis*) yaitu digunakan untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi, pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan dan karakteristik anak. Dari analisis kebutuhan diketahui bahwa terbatasnya media pembelajaran dalam mengenalkan huruf hijaiyah. Tahap 2 (*Design*) setelah dianalisis permasalahan baru mendesain media Audio Visual. Tahap 3 (*Development*) tahap pengembangan meliputi validasi dengan menggunakan lembar validasi yang dilakukan oleh validator ahli. Tahap 4 (*Implementasi*) yaitu melakukan uji coba terbatas pada TK AL- KAWANAD dengan 15 anak. Tahap 5 (*Evaluasi*) yaitu tersusunlah produk akhir media Audio Visual pada pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah pada anak.

2. Bagaimanakah kelayakan media audio visual dalam mengenal huruf hijaiyah pada anak Kelompok A di TK AL- KAWANAD?

Media ini diperiksa atau divalidasi kelayakannya oleh Para ahli. Apabila media belum layak digunakan para ahli akan memberikan komentar dan saran. Berdasarkan hasil penilaian kelayakan dari para validator. Penilaian kelayakan dari Media Audio Visual juga melewati tahap perbaikan atau revisi dan ada beberapa saran yang harus diperbaiki. Secara keseluruhan nilai rata-rata yang diperoleh dari para ahli skor rata-rata keseluruhannya yaitu 4 sehingga dapat dinyatakan bahwa media Audio Visual layak untuk digunakan pada anak.

Media Audio Visual yang telah dikembangkan telah dilakukan uji coba pada anak TK Kelompok A dengan jumlah anak 15 orang. Adapun hasil yang diperoleh dari hasil rata-rata 4 kategori Berkembang Sangat Baik yang dinilai sesuai dengan indikator yang dicapai.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa :

- Pengembangan media Audio Visual untuk pengenalan huruf hijaiyah pada anak. Adapun model yang dikembangkan oleh peneliti yaitu Reserch and Development dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari 5 tahap yaitu: (Analisis), kebutuhan, analisis kebutuhan dan karakteristik anak. (Design) meliputi rancangan langkah-langkah dalam pembuatan media Audio Visual. (Development) meliputi validasi ahli, dan revisi produk. (Implemetation) ialah uji coba yang dilakukan di TK AL- KAWANAD dan pengisian lembar observasi kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada anak. (Evaluation) semua tahapan dan revisi untuk mendapatkan produk akhir meliputi analisi kelayakan dan kepraktisan untuk memenuhi kualitas pada media Audio Visual. Berdasarkan hasil analisis media Audio Visual oleh ahli dengan memperoleh kategori layak untuk digunakan dengan hasil rata-rata skor 4 dan hasil analisis kelayakan dari media Audio Visual oleh ahli materi memperoleh dengan kategori layak untuk digunakan dengan hasil rata-rata skor 4.
- Kelayakan dari media Audio Visual untuk pengenalan huruf hijaiyah pada anak dapat dilihat dari hasil lembar observasi kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada anak menunjukkan media Audio Visual yang dikembangkan layak untuk digunakan dengan hasil rata-rata 4 dengan kategori sangat layak untuk digunakan dan hasil penerapan penggunaan medianya sangat setuju untuk diterapkan pada anak usia dini.

### **Saran**

Penelitian dan pengembangan media Audio Visual masih memerlukan tindak lanjut agar diperoleh media pembelajaran yang berkualitas dan dapat digunakan dalam pembelajaran, peneliti menyarankan:

1. Bagi penulis dapat mengembangkan media pembelajaran berupa media Audio Visual dengan berbagai bentuk yang lebih menarik dan lebih banyak materi yang dimuat didalamnya sehingga dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran.
2. Bagi pembaca dapat melakukan pengembangan lebih lanjut terhadap media pembelajaran terutama media Audio Visual agar dapat dihasilkan produk yang inovatif untuk digunakan dalam pembelajaran.

3. Bagi guru dapat menerapkan media Audio Visual dalam pembelajaran sehingga perkembangan anak berkembang secara optimal

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Mardapi, D. (2012). Pengukuran, penilaian, dan evaluasi pendidikan. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Muharoma, Y. P., & Wulandari, D. (2014). Penerapan Model Problem Based Learning dengan Media Powerpoint untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPA. *Joyful Learning Journal*, 3(2).
- Musfiqon. (2012). Pengembangan media dan sumber pembelajaran. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya.
- Riwayanti, S. (2012). Upaya Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Matematika Realistik (PMR) Siswa Kelas V SD N Polobogo 02 Kecamatan Getasan Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2011/2012. (Doctoral dissertation, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP-UKSW).
- Rusman. (2017). Belajar dan pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan. Jakarta: Kencana.
- Slameto. (2013). Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2010). Media pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Bandung: CV Alfabeta.
- Susanto, A. (2016). Teori belajar dan pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana.
- Gunawan, W. (2019). Pengembangan Aplikasi Berbasis Android Untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah. *Jurnal Informatika*, 6(1), 69-76.
- Rasid, N. I. (2019). Pengaruh Kegiatan Menganyam terhadap Perkembangan Motorik Halus pada anak usia 4-5 tahun di TK Nurul Huda Kepanjen Malang (Doctoral dissertation, Poltekkes RS dr. Soepraoen).
- Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), h. 24.
- Nurtiani, A. T., & Rahma, M. (2020). Efektivitas penerapan Metode Proyek Untuk Menstimulasi Perkembangan Sosial emosional Anak Kelompok B1 TK Tahfizh Anak Bangsa Banda Aceh. *Jurnal buah hati*, 7(1), 11-19.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini