

Penerapan Video Pembelajaran Interaktif Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia Dini Studi Kasus (TK Pertiwi Karanganyar Patikraja)

Dewi Puput Saputri^{*1}

¹Informatika, Universitas Amikom Purwokerto, Indonesia
Email: 1dwie.puput99@gmail.com

Abstrak

Media pembelajaran interaktif adalah media presentasi yang di dalamnya terdapat hiperteks, hipermedia, sumber daya multimedia, sumber daya berbasis web dan televisi cerdas Penerapan video pembelajaran interaktif huruf hijaiyah pada anak usia dini ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar dan mempertinggi daya serap belajar siswa. Batasan dalam penelitian ini yaitu dalam pembuatan video media pembelajaran ini hanya berisi tentang huruf hijaiyah, informasi yang ditampilkan berupa huruf hijaiyah yang dilengkapi dengan gambar gerak, teks, dan audio. Media pembelajaran huruf hijaiyah berupa kuis atau tanya jawab, pembuatan video menggunakan Adobe After effects dan Adobe Premiere pro. Penelitian ini telah berhasil membuat video pembelajaran interaktif huruf hijaiyah pada anak usia dini di TK Pertiwi Karanganyar Patikraja dengan melakukan pengujian melalui kuesioner dengan repondend 15 siswa dan memperoleh hasil akhir rata-rata 86,2 % dengan kategori sangat setuju. Dapat disimpulkan bahwa Penerapan Video media pembelajaran interaktif huruf hijaiyah pada anak usia dini ini layak di jadikan video pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Kata kunci: *huruf hijaiyah, pembelajaran interaktif, TK Pertiwi Karanganyar Patikraja, video*

Application of Interactive Learning Video Hijaiyah Letters In Early Children Case Study (TK Pertiwi Karanganyar Patikraja)

Abstract

Interactive learning media is a media presentation in which there is hypertext, hypermedia, multimedia resources, web-based resources and smart television. The application of interactive learning videos of hijaiyah letters in early childhood aims to increase learning motivation and enhance student learning absorption. The limitation in this study is that in making this learning media video it only contains hijaiyah letters, the information displayed is in the form of hijaiyah letters equipped with motion pictures, text, and audio. Hijaiyah letter learning media in the form of quizzes or questions and answers, making videos using Adobe After effects and Adobe Premiere pro. This study has succeeded in making an interactive learning video of hijaiyah letters for early childhood at Pertiwi Karanganyar Patikraja Kindergarten by testing through a questionnaire with 15 students responding and obtaining an average final result of 86.2% in the category of strongly agree. It can be concluded that the application of interactive learning media for hijaiyah letters in early childhood is worthy of being made into a learning video to increase student interest in learning.

Keywords: *hijaiyah letters, interactive learning, TK Pertiwi Karanganyar Patikraja, video*

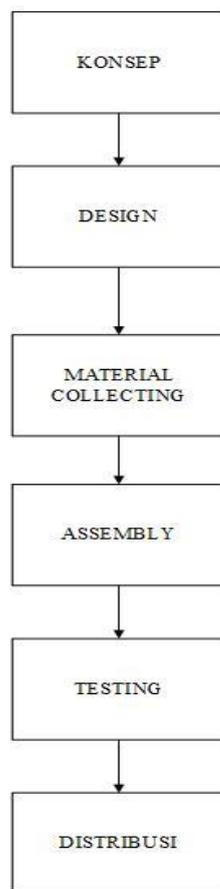
1. PENDAHULUAN

Bagi umat islam di dunia ini Al-Quran merupakan pedoman hidup sebab itu kita seluruh umat islam diwajibkan untuk belajar membaca dan menulis Al-Quran sejak dini, karena pada fase awal ini sangat penting dalam penanaman pembelajaran agama anak sejak dini melalui pendidikan membaca serta menulis Al-Quran terutama dasarnya yakni huruf hijaiyah. Pendidikan agama islam seharusnya dilakukan dengan kerangka berfikir yang menyeluruh. Pentingnya pembelajaran agama bagi bangsa indonesia adalah paling utama untuk generasi muda. Peran pendidik tetap berpengaruh dalam upaya membantu memberi pemahaman kepada siswa sejak dini karena dalam masa pertumbuhan penting untuk pembekalan pelajaran agama islam sejak awal. Penggunaan teknologi dalam pendidikan sudah menjadi kebutuhan yang sangat penting agar pembelajaran berlangsung secara efisien dan efektif. Pemanfaatan sumber daya komputer pada sekolah umumnya masih belum maksimal

seperti halnya dalam penyampaian materi yang masih menggunakan manual. Ketika seorang guru atau pengajar menjelaskan secara manual pada saat siswa kurang mengerti materi yang dijelaskan oleh guru, guru harus mengulang materi tersebut secara manual juga terutama pada TK Pertiwi Karanganyar Patikraja. Sehingga media pembelajaran ini dibuat untuk meningkatkan kemudahan daya tangkap materi yang disampaikan serta efisiensi waktu, tenaga, dan pikiran bagi guru atau pengajar. Berdasarkan hasil wawancara keterbatasan materi dalam penyampaian disekolah dan kendala yang ada membuat siswa mudah bosan, Hal ini disebabkan tidak adanya interaksi antara siswa dan guru dikarenakan pandemi covid -19 sehingga membuat siswa-siswi di TK Pertiwi Karanganyar tidak memahami materi dan orangtua dirumah tidak bisa mengajarkan atau mengawasi dengan baik. sehingga siswa mudah jenuh dan lupa dengan apa yang dipelajari terutama siswa taman kanak-kanak yang mudah sekali bermain sendiri, bercerita, dan lebih asik berbicara sendiri sehingga memuat kondisi tidak kondusif..Berdasarkan uraian yang telah disampaikan diatas dari penelitian ini adalah penerapan video interaktif menggunakan *Adobe After effects* dan *Adobe Premiere pro* sebagai bahan mengajar Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia Dini. Untuk Manfaat Teoritis dapat untuk mengetahui proses pembuatan video media pembelajaran huruf hijaiyah pada anak usia dini. Dan Menjadikan referensi dan acuan terhadap media pembelajaran interaktif pada penelitian masa yang akan datang. sesuai dengan yang dibutuhkan oleh peneliti.

2. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan beberapa pengumpulan data seperti observasi, wawancara, dokumentasi. Pengamatan ini dilakukan di di Karanganyar, Kec. Patikraja, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah 53171.Berdasarkan hasil wawancara keterbatasan materi dalam penyampaian disekolah dan kendala yang ada membuat siswa mudah bosan, Hal ini disebabkan tidak adanya interaksi antara siswa dan guru dikarenakan pandemi covid -19 sehingga membuat siswa-siswi di TK Pertiwi Karanganyar tidak memahami materi dan orangtua dirumah tidak bisa mengajarkan atau mengawasi dengan baik. sehingga siswa mudah jenuh dan lupa dengan apa yang dipelajari terutama siswa taman kanak-kanak yang mudah sekali bermain sendiri, bercerita, dan lebih asik berbicara sendiri sehingga memuat kondisi tidak kondusif. Untuk konsep penelitian bisa dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Konsep penelitian

1. Konsep

Tahapan ini adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa penonton video. Selain itu menentukan macam video (presentasi, interaktif, dan lain-lain) dan tujuan video (hiburan, pembelajaran, dan lain-lain). Pada penelitian ini penulis melakukan wawancara kepada kepala sekolah untuk menentukan tujuan video, jenis video dan juga yang menjadi sasaran agar konten yang disampaikan dapat tersalurkan penuh kepada siswa. Setelah melakukan wawancara penulis menentukan aktor atau guru yang menjelaskan dan gambar pendukung lainnya.

2. Design

Tahapan ini adalah tahapan membuat *storyboard*. *Background*, orang dan bahan materi lainnya untuk video. Pada tahapan ini penulis membuat *storyboard* dengan menggambar di kertas lalu di scan. Penulis juga menggambar karakter atau aktor yang menjelaskan materi dan pendukung lainnya.

3. Material Collecting

Material collecting adalah tahapan pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dilakukan. Tahapan ini dapat dikerjakan parallel dengan tahap *assembly*. Pada beberapa kasus, tahap *assembly* akan dikerjakan secara *linear* tidak *parallel*. Dalam tahapan ini penulis melakukan pengumpulan material untuk pembuatan video pembelajaran interaktif huruf hijaiyah pada anak usia dini. Bahan yang dikumpulkan antara lain karakter atau orang, *background*, papan dan alat pendukung, materi huruf hijaiyah, bacaan yang benar, kuis.

4. Assembly

Tahap *assembly* (pembuatan) tahap dimana semua objek dan bahan multimedia di buat. Pembuatan video didasarkan pada tahap *design*. Pada tahap ini penulis membuat objek multimedia berdasarkan perancangan yang sudah dibuat sebelumnya. Pembuatan video ini menggunakan *after effect* sebagai penggeser *background* dan *adobe premiere pro* menggabungkan setiap *scene* menjadi satu dan pemberian *sound effect*.

5. Testing

Tahapan ini dilakukan setelah tahapan *assembly* dengan menjalankan/memutar dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Tahapan ini bisa disebut juga pengujian *alpha* (*alpha test*) dimana pengujian ini dilakukan oleh pembuat video atau lingkungan pembuatnya sendiri. Pada tahap *testing* penulis melakukan pengujian menggunakan *alpha test* dan *beta test*. *Alpha test* yakni bertujuan untuk memastikan apakah video pembelajaran interaktif berjalan dengan baik atau tidak. Sedangkan *beta test* bertujuan untuk mengetahui responden dari pengguna terhadap video yang dibuat, untuk mengujinya dilakukan dengan memberikan kuisioner terhadap sasaran akhir video yang di bangun yaitu TK Pertiwi Karanganyar Patikraja. Setelah video melalui *test* ini layak, maka video siap didistribusikan. jika belum maka video melalui *test* selanjutnya.

6. Distribusi

Tahap dimana aplikasi didistribusikan yaitu disimpan didalam suatu media penyimpanan. Pada tahapan ini media penyimpanan adalah *flashdisk*, kemudian di distribusikan ke TK Pertiwi Karanganyar Patikraja. Untuk memudahkan guru mengajar video ini juga akan di *upload* di *Youtube*..

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini dapat diuraikan mengenai hasil dari penelitian beserta pengujian yang telah dilakukan. Selain itu, disampaikan juga mengenai pembahasan dari penelitian maupun pengujian yang telah dilakukan

1. Konsep

Pada tahap ini peneliti bersama kepala sekolah TK Pertiwi Karanganyar Patikraja berdiskusi untuk mencari cara efektif dalam menangani permasalahan dalam pembelajaran yang monoton terutama pada pembelajaran agama huruf hijaiyah. Kami berdiskusi bagaimana video pembelajaran interaktif ini dapat tersampaikan ke siswa dengan baik dan tidak mudah bosan dengan *background* yang menarik serta penyampaiannya yang mudah dipahami.

2. Design

Design atau perancangan merupakan pembuatan rancangan bentuk tampilan, kebutuhan material atau bahan untuk video pembelajaran interaktif ini. Pada tahap ini menggunakan *storyboard* yang digunakan untuk menggambarkan desain tampilan dan menggambarkan isi dari tiap-tiap *layout* dengan mencantumkan semua objek multimedia. Untuk penentuan tautan dari *layout* satu ke *layout* yang lain.

Storyboard merupakan deskripsi dari setiap *scene* yang menggambarkan komponen-komponen multimedia. Hasil dari perancangan *storyboard* akan menjadi acuan dalam pembuatan tampilan pada tahap *implementasi*. Berikut *storyboard* dalam pembuatan Video pembelajaran Interaktif huruf hijaiyah pada anak usia dini.

3. Material Collecting (Pengumpulan Bahan)

Material Collecting merupakan tahap pengumpulan bahan, dimana bahan yang dikumpulkan adalah *image* atau gambar, *icon*, orang atau guru pengajar dan pendukung lainnya. Pada praktiknya, tahap ini bisa dilakukan secara paralel dengan tahap *assembly* (Pembuatan). Sebagian besar gambar dan teks pendukung yang dibuat,

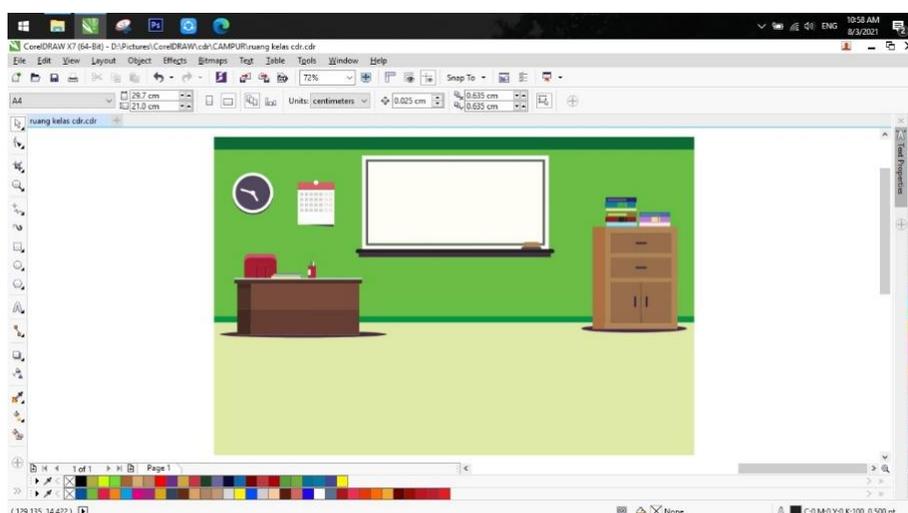
diedit menggunakan perangkat lunak *Corel Draw*. Berikut adalah materi yang diperlukan untuk pembuatan video pembelajaran interaktif huruf hijaiyah pada anak usia dini: Tabel 1. *Material Collecting*.

Tabel 1. *Material Collecting*

Nama File	Ukuran	Keterangan
Material huruf hijaiyah	620KB	Download disitus google pngtree.com
BG Ruang Kelas	49,5 KB	Dibuat menggunakan <i>Coreldraw</i>
Jam	10,3 KB	Dibuat menggunakan <i>Coreldraw</i>
Kalender	2,17 KB	Dibuat menggunakan <i>Coreldraw</i>
Meja guru	9,69 KB	Dibuat menggunakan <i>Coreldraw</i>
Lemari	6,73 KB	Dibuat menggunakan <i>Coreldraw</i>
Tembok	25,1 KB	Dibuat menggunakan <i>Coreldraw</i>
Papan Tulis	5,92 KB	Dibuat menggunakan <i>Coreldraw</i>
Video pengajar	886 MB	Diambil menggunakan kamera Canon 1200d
BG music	5,24 MB	Diambil di youtube library free licence. Random

4. *Assembly* (Pembuatan)

Tahap *assembly*, tahapan ini adalah tahapan dimana semua objek atau bahan proyek dibuat. Pembuatan video pembelajaran interaktif didasarkan pada tahap *design* animasi dan *scene* guru mengajar. Hal pertama dilakukan adalah pembuatan desain *background* kelas, desain jam, desain meja, desain papan tulis, desain kalender. Tahap selanjutnya adalah pembuatan video background animasi menggunakan *adobe after effect*, yang dimana background tersebut akan *zoom out zoom in* mengikuti konsep video materi. Lalu masuk pada tahap pembuatan video penjelasan dengan menggabungkan aktor atau guru pengajar dengan video *background* animasi, kemudian di susun materi dan kuis menggunakan *adobe premiere pro* dan sedikit *backsound* musik untuk presentasi. Berikut adalah proses pembuatan atau tahap pembuatan video pembelajaran interaktif huruf hijaiyah pada anak usia dini:

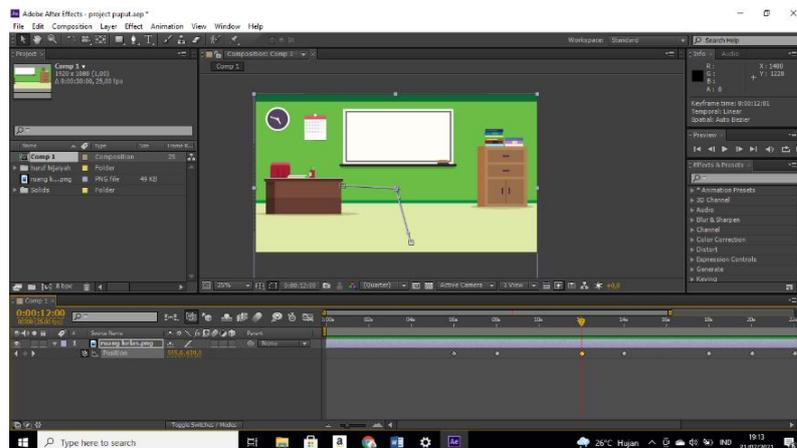


Gambar 2. desain ruang kelas

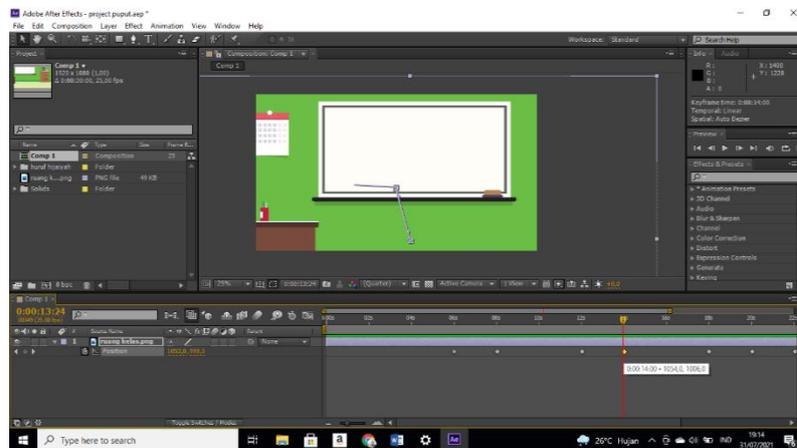
Desain ruang kelas Pada gambar 2. diatas adalah proses mendesain Ruang Kelas. *Software* yang digunakan untuk membuat desain ruang kelas adalah *Corel Draw X7*. Menggunakan *corel draw* karena dalam pembuatan main menu dan teks lebih mudah. Di dalam ruang kelas ada jam, kalender, meja guru, papan tulis, yang di buat mirip dengan suasana ruang kelas asli.

a. Pembuatan video *background*

Pada gambar 4 untuk menggeser *background zoom out zoom in* adalah dengan cara klik *background* pilih position lalu geser *background* dan geser posisi *background* sesuai konsep video yang diinginkan.

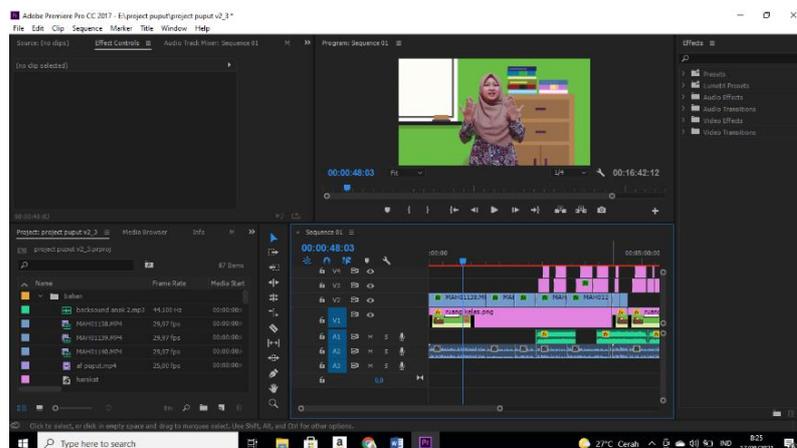


Gambar 3. Zoom out background



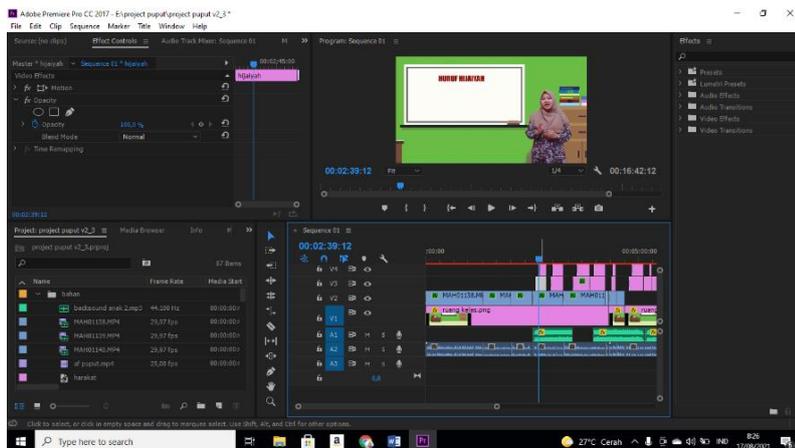
gambar 4. Zoom in background

- b. Penggabungan background dengan video guru pengajar
Pada gambar 5 *drag and drop* video dan *background* atau semua bahan yang akan di jadikan video, setelah itu klik toggle track output untuk menampilkan video guru sehingga menyatu dengan *background*.



Gambar 5. penggabungan background dengan guru pengajar

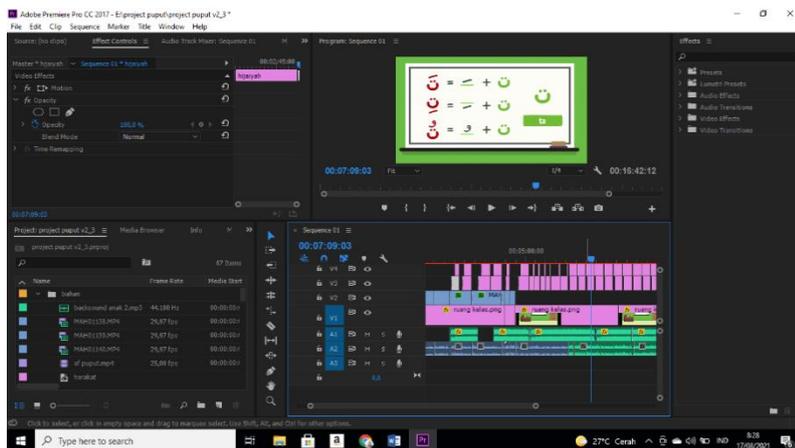
Pada gambar 6 untuk menambahkan *title/teks* klik new item di pojok kiri bawah setelah itu tambahkan teks sesuai konsep video yang diinginkan.



Gambar 6. Menambahkan title/ teks

c. Menambahkan bahan material huruf hijaiyah

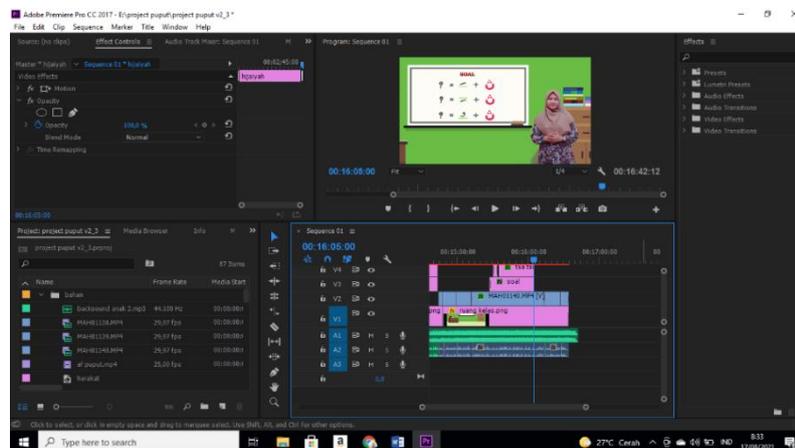
Pada gambar 7 untuk menambahkan huruf hijaiyah pada video adalah dengan cara *drag and drop* huruf hijaiyah yang akan ditampilkan di video sesuai menit yang sudah dikonsep.



Gambar 7. menambahkan material huruf hijaiyah

d. Tampilkan teks pertanyaan

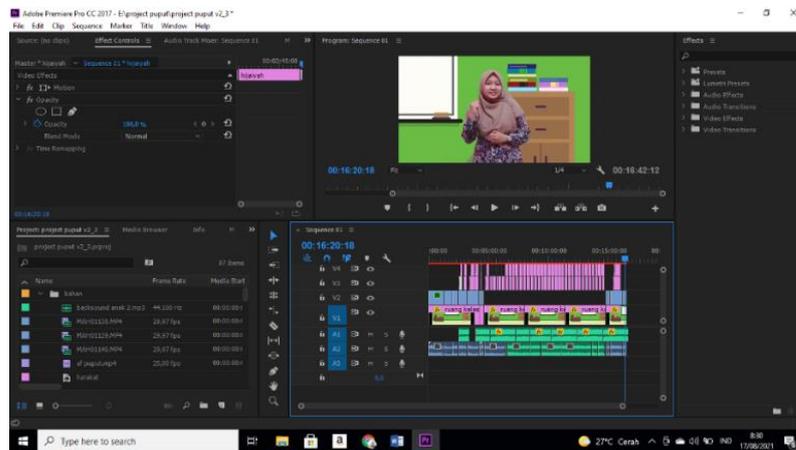
Pada gambar 8. untuk menambahkan pertanyaan pada materi huruf hijaiyah adalah dengan cara *drag and drop* huruf hijaiyah yang akan ditampilkan di video sesuai menit yang sudah dikonsep



Gambar 8. tampilkan teks pertanyaan

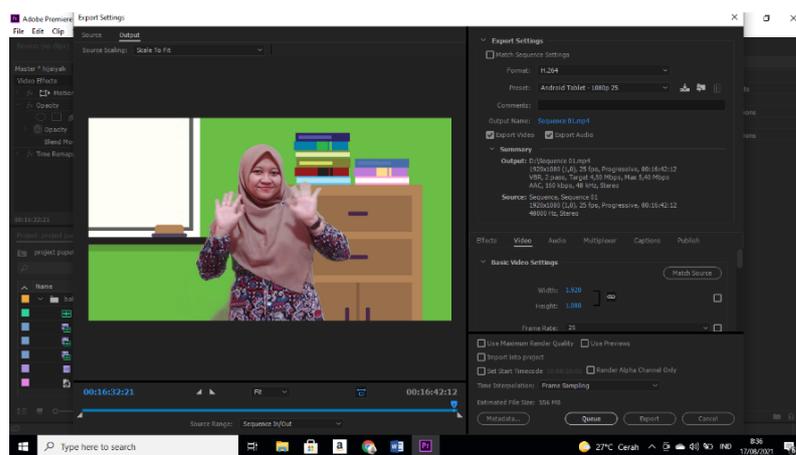
e. Penambahan *backsound* musik

Pada gambar 9. untuk menambahkan *backsound* musik pada video pembelajaran interaktif huruf hijaiyah pada anak usia dini adalah dengan cara *drag and drop* musik yang akan di jadikan *backsound* video sesuai menit yang sudah dikonsept.



Gambar 9. penambahan *backsound* musik

f. Tahapan akhir



Gambar 10. Tahapan *Export*

Proses rendering adalah tahap akhir video sebelum di distribusikan. Proses rendering dengan nama “puput project .mp4”.

5. *Testing* (Pengujian)

Setelah tahap *assembly* (pembuatan), maka tahap selanjutnya adalah tahap pengujian untuk mengetahui apabila ada kesalahan. Jika semua sudah berjalan dengan baik maka akan lanjut ke tahap selanjutnya yaitu distribusi. Pada tahap pengujian dilakukan dengan dua metode yaitu pengujian *alpha* dan *beta*.

a. Pengujian *alpha*

Pada tahapan ini dilakukan pembuatan video pembelajaran interaktif huruf hijaiyah. tahapan ini adalah pengujian dan pencocokan secara langsung dengan cara melihat apakah ada kekurangan atau tidak sesuai antara apa yang telah direncanakan atau digambarkan di *storyboard* dengan hasil pada video pembelajaran interaktif huruf hijaiyah pada anak usia dini di TK Pertiwi Karanganyar Patikraja. Jika masih terdapat kekurangan segera diperbaiki. Berikut adalah tabel pengujian *alpha*:

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah disusun dapat diambil kesimpulan bahwa, Telah berhasil dibuat video pembelajaran interaktif huruf hijaiyah pada anak usia dini sebagai sarana belajar yang menyenangkan dengan adanya animasi dan tampilan video yang baik di dalamnya.

Berdasarkan dari tes pengujian beta yang dilakukan dengan melibatkan responden 15 siswa-siswi Taman Kanak-kanak dengan mengajukan lima pernyataan 86,2% menjawab sangat setuju hal ini menunjukkan inovasi pada pembelajaran huruf hijaiyah sangat menarik mudah di pahami.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Arsyad, *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002.
- [2] A. Busyaeri, T. Udin, dan A. Zaenudin, "Pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar mapel IPA di MIN Kroya Cirebon," *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, vol. 3, no. 1, pp. 1-14, 2016.
- [3] N. Dewi, R. E. Murtinugraha, dan R. Arthur, "Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata kuliah teori dan praktik plaming di program studi S1 PVKB UNJ," *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, vol. 7, no. 2, pp. 95-104, 2018.
- [4] G. Maulani, C. Jessycha, dan D. E. Saragih, "Video promosi untuk program acara crazy challenge mnc channel-indovision dengan adobe premiere Pro," *Semnasteknomedia Online*, vol. 6, no. 1, pp. 2-11, 2018.
- [5] Munir, *Multimedia konsep dan aplikasi dalam pendidikan cetakan ketiga*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- [6] S. Novelia dan N. Hazizah, "Penggunaan video animasi dalam mengenal dan membaca huruf hijaiyah," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol. 4, no. 2, pp. 1037-1048, 2020.
- [7] Sugiyono, *Metode penelitian kuantitatif kualitatif*. Bandung : Alfabeta, 2018.
- [8] D. Tarigan dan S. Siagian, "Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran ekonomi," *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, vol. 2, no. 2, pp. 187-200, 2015.