

Animasi Pembelajaran Adab dan Akhlak Sehari-hari untuk Pendidikan Anak Usia Dini

Inda Anggraini

¹Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Teknologi Pagaralam, Jl. Masik Siagim No.75 Simpang Mbacang
Kota Pagar Alam
email: indaanggraini@gmail.com

Submitted Date: November 03rd, 2021
Revised Date: December 11th, 2021

Reviewed Date: December 10th, 2021
Accepted Date: January 31st, 2022

Abstract

The learning process that is currently taking place is still using conventional media, namely by using blackboard media and printed books so that it is still not optimal in increasing understanding of good manners and morals for students. In this way students pay less attention to explanations because they still have to learn while playing. This makes the teachers overwhelmed because they have to explain the material while the students are still in the stage of liking the game. The method used in this research is the development of the Analysis Design Development Implementation Evaluation (ADDIE) system. To measure the success rate of understanding daily etiquette and morals from students, a test instrument is used, namely the alpha testing instrument, namely expert review (experts) and beta which will later be in the form of pretest and posttest. The results obtained at this time is an application of learning etiquette and daily morality that has been tested using alpha and beta testing methods. Based on the results of the expert review that has been carried out, the results obtained are 4.1 in the Very Valid category. Furthermore, for the results of the field test, namely the alpha and beta tests obtained from the results of the pretest and posttest, the average student got 88 results in the high category. This indicates an increase in learning from students before and after the use of animation applications.

Keywords: Animation; Learning; etiquette; Morals; ADDIE; Alpha and Beta

Abstrak

Proses pembelajaran yang berlangsung saat ini masih menggunakan media konvensional, yakni dengan menggunakan media papan tulis dan buku cetakan sehingga masih belum maksimal dalam meningkatkan pemahaman tentang adab dan ahlak yang baik bagi peserta didik. Dengan cara ini siswa kurang begitu memperhatikan penjelasan karena masih harus belajar sambil bermain. Hal ini menjadikan para guru kewalahan karena harus menjelaskan materi sedangkan siswa masih dalam tahap lebih menyukai permainan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pengembangan sistem *Analisis Design Development Implementation Evaluation (ADDIE)*. Untuk mengukur tingkat keberhasilan pemahaman adab dan ahlak sehari-hari dari peserta didik maka digunakan instrumen tes yaitu instrumen pengujian *alpha* yakni *expert review* (para ahli) dan *beta* yang nantinya akan berupa pengujian *pretest* dan *post test*. Hasil uji coba dengan menggunakan metode pengujian *alpha* dan *beta* yang telah dilakukan maka diperoleh hasil sebesar 4,1 dengan kategori Sangat Valid. Selanjutnya untuk hasil *field test* yakni uji *alpha* dan *beta* yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* rata-rata siswa mendapatkan hasil 88 dengan kategori tinggi. Hal ini menunjukkan terjadi peningkatan belajar dari para siswa sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi animasi.

Kata kunci: Animasi; Pembelajaran; Adab; Akhlak; ADDIE; Alpa dan Beta

1. Pengantar

Di era globalisasi teknologi semakin hari semakin berkembang, saat ini teknologi telah

menyentuh hampir seluruh aspek kehidupan manusia entah itu dalam bidang ekonomi, informasi, kedokteran, bahkan pendidikan

(Jumarlis, 2018). Dengan perkembangan yang begitu pesat para pelaku industri juga dituntut untuk semakin kreatif dan inovatif guna meningkatkan mutu dari industri yang dijalkannya, hal ini juga berlaku untuk para tenaga pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran, misal dengan memanfaatkan animasi pembelajara (Abdullah, 2017).

Penggunaan animasi saat ini telah menjadi pilihan guna menunjang proses belajar yang menyenangkan serta dapat menjadikan daya Tarik para siswa siswi dan juga dapat memperkuat motivasi siswa untuk menanamkan pemahaman tentang materi yang diajarkan (Efendi, 2018). Penggunaan aplikasi sebagai pendukung proses belajar mengajar juga membantu para guru dalam penyampaian materi di kelas (Tarigan et al., 2016).

Proses pembelajaran yang dilakukan pada RA AL FATTAH Nendagung Ilir kota pagar alam keaktifan peserta didik dinilai masih kurang karena sistem pembelajaran yang diterapkan masih sama yaitu dengan pola pengajaran konvensional dari tahun ke tahun. Hal ini membuat peserta didik lebih memilih bermain ketimbang mendengarkan penyampaian materi, selain itu dengan tidak adanya alat peraga yang menarik dan inovatif dalam penyampaian materi tentang adab dan akhlak menjadikan peserta didik semakin tidak tertarik untuk mendengarkan materi.

Setelah dilakukan penelitian pada TK Al-Ikhwan bekasi tentang proses pembelajaran yang di terapkan selama ini masih dilakukan secara manual. Maka dengan adanya animasi pembelajaran yang disesuaikan dengan ketentuan yang telah di berikan oleh pihak sekolah maka dapat disimpulkan bahwa dengan ada serta di implementasikannya animasi pembelajaran ini maka akan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran karena dalam animasi pembelajaran ini akan diimplementasikan dengan visualisasi gambar, grafik, dan suara serta dengan tampilan yang menarik, tidak monoton dan dengan dimasukkannya video animasi membuat animasi pembelajaran ini semakin interaktif sehingga dapat meningkatkan daya tangkap peserta didik (Dini et al., 2018).

Proses pembelajaran PKN dengan memanfaatkan teknologi multimedia yang dibuat menggunakan aplikasi *adobe flash* telah di implementasikan oleh peneliti melalui tahapan model pengembangan sistem *waterfall* serta di uji dan di evaluasi oleh para ahli yang menghasilkan persentase kelayakan mencapai 90%, tetapi masih memiliki saran dari ahli media yang memberikan

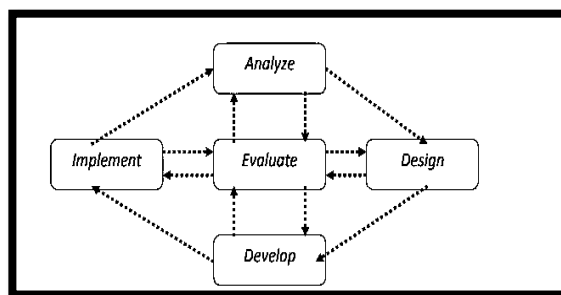
skor 80%. Berdasarkan eksperimen yang telah dilakukan maka di dapatkan sampel *pre-test* sebesar 71, 75 sedangkan nilai rata-rata *post-test* ialah 83. Maka setelah dilihat dari hasil peningkatan belajar tersebut memiliki perbedaan yang signifikan antara hasil sebelum dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran yang berbasis *adobe flash* (Rahmaibu et al., 2016).

Dengan adanya animasi ini nantinya diharapkan mampu menjadikan proses belajar mengajar pada RA AL FATTAH dapat berjalan sesuai dengan perkembangan dunia teknologi. Karena dalam animasi pembelajaran yang akan dibuat berbentuk animasi interaktif 2 dimensi dan dilengkapi dengan audio video serta warna yang menarik, sehingga aplikasi ini nantinya dapat mempermudah pendidik untuk menanamkan pemahaman dan pentingnya adab dan akhlak yang baik bagi keseharian anak muslim. Untuk penerapannya sendiri aplikasi ini digunakan pada saat proses belajar berlangsung, dimana ketika guru memulai proses belajar maka aplikasi langsung dijalankan.

2. Metode Penelitian

Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode ADDIE (*Analisis, Design, Development, Implementation dan evaluation*). Metode ADDIE adalah metode yang paling umum digunakan dalam upaya penggambaran pendekatan sistem secara sistematis untuk pengembangan bahan ajar atau hampir sama dengan pengembangan sistem secara instruksional. (Alfikri et al., 2017)

Alur penelitian dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 1. Model ADDIE

Tahap analisis, yaitu tahap awal pengembangan di mana peneliti melakukan observasi dan wawancara guna mendapatkan informasi mengenai sistem yang sedang berjalan saat ini. Analisis pembelajarana perlu dilakukan

untuk mengetahui kelayakan apabila metode tersebut digunakan nantinya.

Tahap design, yaitu tahap merancang aplikasi yang akan dibuat kedepan. Pada tahap ini juga merupakan proses sistematis yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar.

Tahap development, yaitu kegiatan realisasi rancangan produk. Dalam tahap design telah disusun kerangka konseptual penerapan metode pembelajaran baru. Dalam tahap ini, kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan. Dalam merancang animasi pembelajaran ini peneliti menggunakan beberapa aplikasi pendukung, seperti adobe flash, adobe photoshop, dreamweaver, adobe audition dan xampp.

Tahap implementation, pada tahap ini diimplementasikan rancangan dan metode yang telah dikembangkan pada situasi nyata. Materi yang disampaikan dalam implementasi ini disesuaikan dengan metode baru yang dikembangkan pada kondisi yang sebenarnya.

Tahap evaluasi, yaitu tahap yang digunakan untuk memberikan umpan balik kepada pihak pengguna. Revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi. Hasil pengujian yang dilakukan sebelumnya akan diperbaiki pada tahap evaluasi ini dengan melihat kritik dan saran dari hasil pengujian.

Tahap pengujian, yaitu Tahap pengujian aplikasi yang dilakukan dengan cara Alpha dan beta test (Gilang Dwi Putra Utama, 2018). Pengujian alpha ini dilakukan oleh ahli pada bidang perangkat lunak. Tujuannya adalah untuk menguji sistem yang telah dibuat apakah program aplikasi yang dihasilkan sudah lengkap dan ditampilkan output program aplikasi yang dihasilkan sudah memenuhi kebutuhan pemakai atau belum (Rahman & Tresnawati, 2016).

Pengujian dengan alpha meliputi ahli design, ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa yang bertujuan untuk melihat tingkat kevalidan aplikasi animasi pembelajaran ini sebelum animasi ini digunakan (Maulana & Rahayu, 2020).

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 tampilan menu utama

Sebelum aplikasi masuk ke menu utama user akan dihadapkan dengan menu atau *scene*

intro yang merupakan awal ketika aplikasi dibuka. Setelah *scene intro user* akan dihadapkan pada menu utama yang terdiri dari 3 pilihan menu yaitu menu materi, latihan dan info.



Gambar 2. Tampilan menu utama

3.2 Tampilan Menu Materi

Pada halaman ini *user* akan dihadapkan dengan pilihan menu materi yaitu materi adab dan akhlak. Dalam menu adab terdapat 10 menu adab sehari-hari, sedangkan pada menu akhlak terdapat 4 materi seperti pada gambar berikut.



Gambar 3. Sub Menu Adab Sehari-hari



Gambar 4. Sub Menu Akhlak

3.3 Menu Latihan

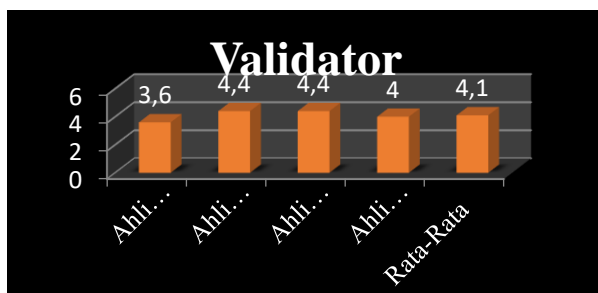
Pada menu latihan, user bisa melakukan uji sejauh mana pemahaman tentang adab dan akhlak dengan menjawab beberapa soal latihan pilihan ganda yang kemudian akan menampilkan *score* atau nilai dan dapat menyimpan latihan ke dalam *database*. Pada menu latihan ini soal dilengkapi dengan suara agar *user* bisa mendengarkan langsung soal dan pilihan jawaban yang tepat.



Gambar 5. Menu latihan

3.4 Hasil Pengujian

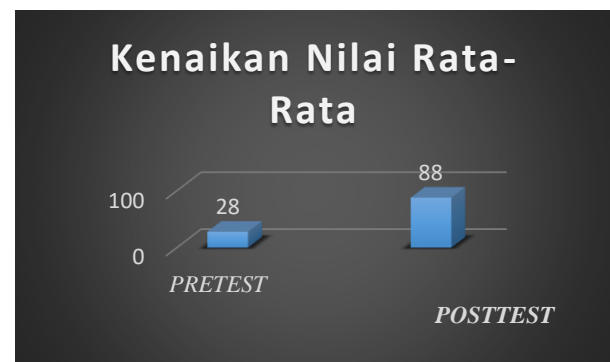
Pada tahap pengujian dilakukan setelah aplikasi sudah selesai dikembangkan dengan diuji menggunakan Alpha Test dan Beta. Uji alfa terdiri dari 4 ahli yaitu ahli bahasa, ahli materi, ahli desain, dan ahli media, dengan masing-masing memberikan nilai validator sebesar 3,6 untuk ahli bahasa, 4,4 untuk ahli materi, 4,4 untuk ahli desain dan 4 untuk ahli media. Hasil skor rata-rata pengujian alfa mendapat nilai 4,1 dengan kategori *Valid* seperti pada gambar di bawah ini:



Gambar 6. Nilai validator uji Alfa

Selanjutnya dilakukan pengujian Beta, yaitu dengan melakukan uji coba terhadap siswa

yang berjumlah 10 orang dengan dua tahap pengujian. Pengujian yang pertama dilakukan dengan menjawab soal melalui media konvensional kemudian melalui media elektronik *android*. Dari hasil pengujian didapatkan bahwa nilai rata-rata siswa yang melakukan uji coba dengan media konvensional mendapat 28 dengan kategori kurang, sedangkan ketika melakukan penjawaban soal melalui media *android* kemampuan menangkap siswa meningkat sehingga didapat nilai rata-rata 88 dengan kategori sangat baik seperti pada gambar berikut:



Gambar 7. Hasil aktifitas uji Beta

4. Kesimpulan

Dalam penelitian ini telah menghasilkan Aplikasi yang digunakan sebagai media pendukung dalam pembelajaran Adab dan Akhlak sehari-hari untuk pendidikan anak usia dini. Kemudian setelah hasil pengujian dapat dilihat bahwa aplikasi sudah memenuhi kriteria yang diharapkan sebelum aplikasi dibuat guna meningkatkan pemahaman siswa didik.

Referensi

- Abdullah, S. M. (2017). Pengaruh Pemanfaatan Metode Animasi Multimedia Pada Mata Kuliah Pengantar Teknologi Informasi. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, 9(1), 102–106. <https://doi.org/10.33096/ilkom.v9i1.117.102-106>
- Alfikri, I., Ahsyar, T. K., Studi, P., Informasi, S., Barat, S., & Ringan, T. (2017). *Media Pembelajaran Interaktif Seni Origami*. 3(2).
- Dini, U., Tk, P., Lestari, N. A., & Retnoningsih, E. (2018). *Animasi Interaktif Pengenalan Agama Islam Untuk Anak*. 2(2), 159–168.
- Efendi, N. M. (2018). *Mahasiswa Ilmu Antropologi Pascasarjana UGM 173*. 2(2), 173–182.
- Gilang Dwi Putra Utama, W. U. (2018). *E-Crm Dengan Metodologi Fast (Frame For The Application Of System Technique) Sebagai*

Upaya Peningkatan Kepuasan Dan Loyalitas Pelanggan : Studi Kasus Ukm U-Me Online. 10.

- Jumarlis, M. (2018). Aplikasi Pembelajaran Smart Hijaiyyah Berbasis Augmented Reality. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, 10(1), 52–58. <https://doi.org/10.33096/ilkom.v10i1.238.52-58>
- Maulana, A., & Rahayu, S. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Panduan Cara Membuat Identitas Diri Untuk Penyandang Autis. *Jurnal Algoritma*, 17(1), 1–7. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.17-1.1>
- Rahmaibu, F. H., Rahmaibu, F. H., Ahmadi, F., & Prasetyaningsih, F. D. (2016). *PENGEMBANGAN Media Pembelajaran Menggunakan. September.*
- Rahman, R. A., & Tresnawati, D. (2016). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma*, 13(1), 184–190. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.13-1.184>
- Tarigan, A. K., Nasution, S. D., & Karim, A. (2016). *Aplikasi Pembelajaran Citra Dengan Menggunakan Metode Computer Assisted Instruction (Cai).* 3(4), 1–4.