

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
LANGKAH CEPAT MEMBACA IQRA' UNTUK TAMAN KANAK-KANAK**

SKRIPSI

Oleh:

**MARYATUL
NIM. 180212093**

BIDANG PEMINATAN MULTIMEDIA

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI
2024 M/1446 H**

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

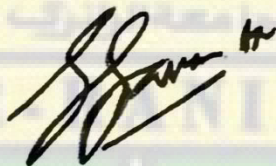
**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF LANGKAH CEPAT
MEMBACA IQRA' UNTUK TAMAN KANAK-KANAK**

Oleh:

MARYATUL
NIM. 180212093

BIDANG PEMINATAN MULTIMEDIA
Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi

Telah disetujui oleh :
Dosen Pembimbing Skripsi



(Khairan AR, M.Kom.)

NIP. 198607042014031001

Lembar Pengesahan penguji sidang:

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF LANGKAH CEPAT
MEMBACA IQRA' UNTUK TAMAN KANAK-KANAK**

SKRIPSI

Telah diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh dan Dinyatakan Lulus serta diterima sebagai salah satu beban studi Program Sarjana (S-1) dalam Pendidikan Teknologi Informasi.

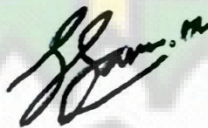
Pada :

Jum'at, 9 Agustus 2024

4 Safar 1446 H

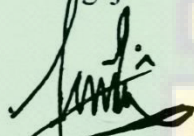
**Darussalam – Banda Aceh
Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi**

Ketua/ Sekretaris



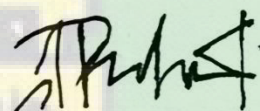
(Khairan AR, M.Kom.)
NIP. 198607042014031001

Penguji 1



(Ridwan, S.ST, M.T.)
NIP. 198402242019031004

Penguji 2



(Rahmat Musfikar, M.Kom.)
NIP. 198909132020121015

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam, Banda Aceh



(Prof. Safrul Mujib, S.Ag., MA, M.Ed. Ph.D.)
NIP. 197301021997031003



LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Maryatul
NIM : 180212093
Fakultas / Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidikan Teknologi Informasi
Judul : PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
LANGKAH CEPAT MEMBACA IQRA'
UNTUK TAMAN KANAK-KANAK

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiat terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atautanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.



Banda Aceh, 11 Agustus 2024

Yang menyatakan,

Maryatul

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
LANGKAH CEPAT MEMBACA IQRA'
UNTUK TAMAN KANAK-KANAK**

ABSTRAK

Nama	Maryatul
NIM	180212093
Fakultas / Prodi	Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidikan Teknologi Informasi
Judul	PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF LANGKAH CEPAT MEMBACA IQRA' UNTUK TAMAN KANAK-KANAK
Bidang Peminatan	Multimedia
Pembimbing	Khairan AR, M.Kom
Kata Kunci	Media Pembelajaran, Assemblr Edu, Reseach And Development, Interaktif

Teknologi di Zaman ini sangatlah Berkembang dengan Pesat Disegala Bidang yang sangat Membantu Terutama di bidang Pendidikan Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran interaktif berjudul "Perancangan Media Pembelajaran Interkatif Langkah Cepat Membaca Iqro Untuk Taman Kanak-Kanak" yang ditujukan untuk anak-anak Taman Kanak-Kanak (TK). Menggunakan metode *Research and Development (R&D)*. penelitian ini dimulai dengan menganalisis kebutuhan dan merancang konten yang sesuai untuk anak-anak. Penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran 3D dengan nilai 93,3% dah ahli materi 90 % dan hasil dari angket responden 88% .Media ini mencakup fitur-fitur interaktif seperti , umpan balik langsung untuk membuat proses belajar membaca Iqro menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Prototipe media kemudian diuji di TK untuk melihat bagaimana anak-anak merespons dan apakah media ini membantu mereka belajar dengan lebih baik. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media ini efektif dalam menarik minat anak-anak dan memudahkan mereka belajar membaca Iqro. Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif bisa menjadi alat yang berguna untuk pendidikan taman kanak-kanak dan memberikan kontribusi dalam pengembangan alat bantu belajar berbasis teknologi.

KATA PENGANTAR

Puji syukur diucapkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmatNya sehingga Proposal Skripsi ini dapat tersusun sampai dengan selesai. Tidak lupa kami mengucapkan terimakasih terhadap bantuan dari pihak yang telah berkontribusi dengan memberikan sumbangan baik pikiran maupun materinya. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua, Bapak dan Ibu yang telah memberikan segalanya selama menjalani Pendidikan
2. Ibu Mira Maisura selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi atas kesempatan dan bantuan yang diberikan kepada penulis dalam melakukan penelitian dan memperoleh informasi yang diperlukan selama penulisan proposal penelitian ini.
3. Bapak/Ibu Khairan AR, M.Kom. sebagai Dosen Pembimbing Proposal yang telah memberikan arahan dan semangat dalam penyusunan proposal
4. Bapak/Ibu Dosen program studi Pendidikan Teknologi Informasi yang telah mendidik dan memberikan bimbingan selama masa perkuliahan.
5. Terima kasih kepada saudara saya beserta teman seperjuangan yang telah memberikan dukungan dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini

Meskipun telah berusaha menyelesaikan proposal skripsi ini sebaik mungkin, penulis menyadari bahwa proposal skripsi ini masih ada kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca guna menyempurnakan segala kekurangan dalam penyusunan proposal skripsi ini. Akhir kata, penulis berharap semoga proposal skripsi ini berguna bagi para pembaca dan pihak-pihak lain yang berkepentingan. Semoga Allah SWT meridhai penulisan ini dan senantiasa memberikan Rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Aamiin ya rabbal 'alamin.

Banda Aceh, 7 Juli 2024
Penulis,

Maryatul
NIM. 180212093

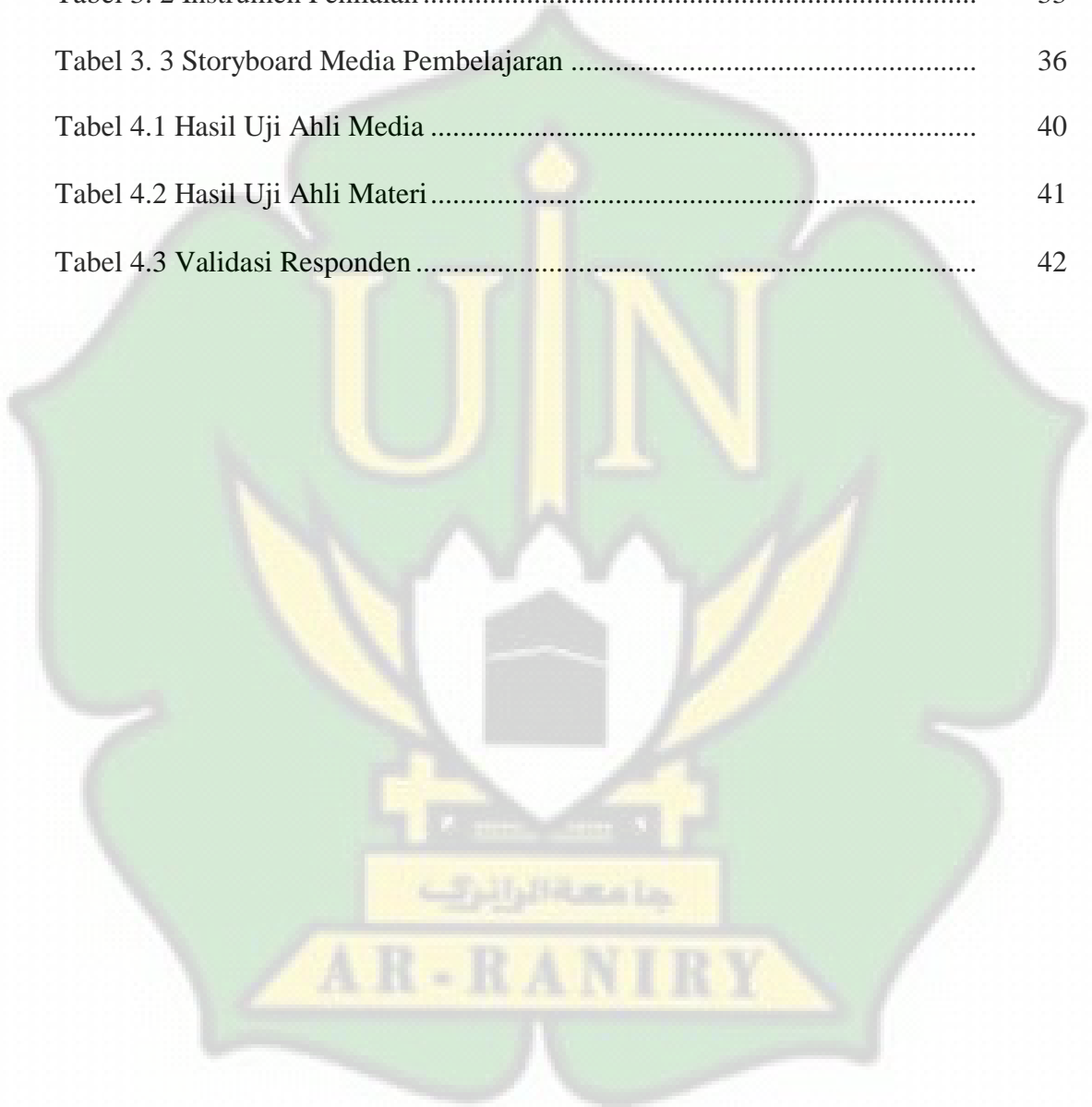
DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR GAMBAR.....	iv
DAFTAR TABEL.....	v
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.7 Relevansi PenelitianTerdahulu.....	5
1.8 Sistematika Penulisan.....	8
BAB II LANDASAN TEORETIS.....	10
2.1 Media Pembelajaran.....	10
2.2 Belajar Huruf hijaiyah.....	14
2.2.1 Iqra'.....	14
2.3 Media Interaktif.....	18
2.3.1 Media Interaktif Untuk Taman kanak-Kanak.....	18
2.4 Kerangka Teoristis.....	18
2.5 <i>Assemblr Edu</i>	20
2.6 Pengaruh Positif <i>Assmblr Edu</i>	22
2.7 Perbedaan <i>Assemblr Edu</i> Dengan Aplikasi Lain.....	24
2.8 Tahap Pembuatan Media.....	26
BAB III METODE PENELITIAN.....	27
3.1 Jenis Dan Pendekatan Penelitian.....	27
3.2 Lokasi dan Subjek Penelitian.....	27
3.2.1 Lokasi.....	27
3.2.2 Subjek Penelitian.....	28
3.3 Populasi dan Sampel.....	28
3.3.1 Populasi.....	28
3.3.2 Sampel.....	28

3.4 Teknik Pengumpulan Data	28
3.5 Teknik Analisis Data	28
3.6 Rancangan Penelitian	30
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	34
4.1 Hasil Perancangan Media Interaktif	34
4.1.1 Tahap Analisis	34
4.1.2 Tahap Desain (<i>design</i>).....	35
4.2 Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>) Dan Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	39
4.2.1 Ahli Media	39
4.2.2 Ahli materi	41
4.2.3 Tahap Implementasi Dan Evaluasi.....	42
4.3 Pembahasan.....	43
4.3.1 Pembahasan assmeblr edu dan media interaktif.....	43
4.3.2 Validasi media dan materi	43
4.3.3 Uji Coba Efektivitas Media.....	44
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	46
5.1 Kesimpulan.....	46
5.2 Saran.....	46
DAFTAR PUSTAKA	47

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Penelitian Terkait.....	5
Tabel 3. 1 Analisis Data.....	30
Tabel 3. 2 Instrumen Penilaian	33
Tabel 3. 3 Storyboard Media Pembelajaran	36
Tabel 4.1 Hasil Uji Ahli Media	40
Tabel 4.2 Hasil Uji Ahli Materi.....	41
Tabel 4.3 Validasi Responden	42



DAFTAR GAMBAR

Gambar2.1 Fungsi media dalam pemebelajaran	13
Gambar2.2 Huruf-huruf Hijaiyah	16
Gambar2.3 Tampilan Lembar kerja Assemblr edu.....	21
Gambar2.4 Tahap penelitian R&D	27
Gambar2.10Flowchart Rancang Penelitian.....	31
Gambar 4.1 Tampilan Halaman Pendaftaran Akun <i>Assemblr Edu</i>	34
Gambar 4.2 Tampilan menu pada <i>Assemblr Edu</i>	35
Gambar 4.3 Tampilan studio <i>Assemblr Edu</i>	35
Gambar 4.4 Tampilan pada menu 3D.....	36
Gambar 4.5 Halaman Utama	37
Gambar 4.6 Halaman Menu dan 3D.....	38
Gambar 4.8 Tampilan 3D dan <i>Link</i> menuju <i>Assemblr Edu</i>	39

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi di zaman ini berkembang sangat pesat di segala bidang salah satunya adalah di dunia pendidikan, beragam perangkat elektronik terus bermunculan, seperti komputer, smartphone, tablet dan lain sebagainya. Seiring dengan berkembangnya zaman teknologi-teknologi ini di gunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Pembelajaran pada zaman sebelumnya atau di kenal dengan pembelajaran tradisional tidak menggunakan teknologi modern apapun dalam proses pembelajarannya. Kemajuan teknologi informasi saat ini dengan berbagai produknya telah mempermudah akses manusia terhadap informasi. Perkembangan teknologi yang pesat telah membuat akses informasi menjadi lebih cepat dan mudah. Hal ini telah membawa perubahan dalam model pembelajaran, dengan fokus pada pengembangan media pembelajaran Iqra' yang berbasis multimedia agar lebih menarik dan interaktif.

Berbeda dengan metode pembelajaran modern yang telah mengintegrasikan teknologi dalam prosesnya, pendidikan agama juga harus diterapkan mulai dari usia dini hingga dewasa. Salah satu fokus utama dalam pendidikan agama adalah memahami pedoman hidup, yang dalam Islam merujuk pada Al-Qur'an. Di Indonesia, mayoritas anak-anak beragama Islam, namun masih banyak yang belum mengenal huruf hijaiyah dan belum memahami cara membaca Al-Qur'an[1].

Pembelajaran agama islam memiliki transisi yang kaya akan pembelajaran salah satunya adalah pembelajaran pada bidang langkah cepat membaca Iqra'. Menurut Supriyono (2012), perkembangan teknologi, terutama pada smartphone, telah mengalami kemajuan pesat. Keberadaan smartphone berbasis Android telah menyebabkan menurunnya

minat anak usia dini terhadap Iqra' sebagai sarana pembelajaran. Namun, perkembangan Android juga telah digunakan dalam pembuatan media pembelajaran Iqra' yang efektif dan dapat meningkatkan motivasi belajar anak-anak. Kemajuan dalam membaca Al-Qur'an melalui smartphone juga semakin penting, di mana sistem ini mampu mengenali ucapan bacaan Al-Qur'an dengan akurat[2].

Pembelajaran Iqra' pada awalnya sama dengan pembelajaran keilmuan lainnya, yakni berfokus pada guru, teks klasik, hafalan dan diskusi. Pendidikan dalam era modern ini menjadi tidak menarik jika diterapkan dengan metode pembelajaran yang kurang sesuai. Hasriadi, H. (2022) mencatat bahwa anak-anak sebagai peserta didik cenderung suka mencoba hal-hal baru, dengan tingkat kecerdasan yang bervariasi; ada yang sangat aktif, ada yang sedang, dan ada pula yang cenderung pasif. Jika pembelajaran tidak menarik, hal ini akan berdampak pada hasil akhir pembelajaran. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa masih ada peserta didik yang tidak aktif berpartisipasi dalam pembelajaran karena merasa kurang termotivasi. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat dapat mengatasi masalah ini, sehingga kualitas pendidikan dapat terus meningkat[3].

Pembelajaran yang relevan pada zaman sekarang ini adalah pembelajaran kontekstual yang dapat digunakan pada perangkat elektronik. Salah satunya media yang relevan pada zaman ini dan dapat di gunakan pada perangkat elektronik adalah media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Media pembelajaran interaktif adalah alat bantu yang memfasilitasi pengiriman pesan pembelajaran dari guru kepada peserta didik[4]. Pembelajaran tradisional adalah metode pembelajaran yang sering disebut sebagai metode ceramah, karena sejak lama metode ini telah digunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dan murid dalam

proses belajar. Di sisi lain, pembelajaran modern menggunakan pendekatan inovatif dengan berbagai kombinasi yang komprehensif untuk menciptakan cara belajar yang taktis, teknis, dan praktis dalam menerapkan, menghargai, dan menginterpretasikan materi pembelajaran[5].

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa perkembangan teknologi dan perubahan dalam pendekatan pembelajaran telah memberikan dampak yang signifikan dalam dunia pendidikan. Penelitian terdahulu yang telah diulas mengenai penggunaan teknologi dan media interaktif dalam pembelajaran telah menunjukkan keberhasilan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam konteks penelitian yang akan dilakukan dengan judul “Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Langkah Cepat Membaca Iqra’ Untuk Taman Kanak-Kanak”, peneliti tertarik untuk mengembangkan media interaktif yang dapat membantu pembelajaran anak usia dini.[6]

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka pokok permasalahan terkait penulisan ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang sebuah media pembelajaran iqra’ yang menarik untuk peserta didik di taman kanak-kanak menggunakan aplikasi/website *Assemblr Edu* agar semangat belajar?
2. Bagaimana tingkat efektivitas media pembelajaran interaktif terhadap kecepatan membaca iqra’ untuk taman kanak-kanak menggunakan *Assemblr edu*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penulisan

ini antara lain:

1. Untuk merancang sebuah media pembelajaran interaktif langkah cepat membaca iqra' berbasis aplikasi *assemblr Edu* yang sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran iqra' di taman kanak-kanak.
2. Untuk mengukur tingkat keefektivitas media interaktif langkah cepat membaca iqra' berbasis aplikasi *Assemblr Edu* yang telah dirancang dalam memfasilitasi anak-anak usia dini di taman kanak-kanak, dengan mengamati peningkatan pemahaman, partisipasi aktif dan motivasi belajar anak-anak dalam belajar membaca iqra'

1.4 Manfaat Penelitian

1. Bagi Anak-anak usia dini

Penggunaan media untuk taman kanak-kanak di harapkan untuk membantu proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan kreatif, memungkinkan mereka untuk meningkatkan kemampuan dan membantu mereka dalam melakukannya. Selain itu penggunaan media baik di kelas maupun di luar kelas agar membantu anak-anak lebih mudah mempelajarinya.

2. Bagi Pendidik

Di harapkan bagi guru dapat membantu anak-anak dalam membaca iqra' dan Al-qura'an, selain itu pendidik juga akan memperoleh pengetahuan lebih lanjut tentang metode alternatif untuk di gunakan dalam proses pembelajaran anak-anak di dalam kelas maupun di luar kelas.

3. Bagi Peneliti

Perancangan media pembelajaran interaktif langkah cepat membaca iqra'

menggunakan aplikasi *Assemblr Edu* ini dapat membantu pengalaman dan berspektif ilmunan sebagai calon guru. Setelah penelitian ini selesai, peneliti berharap dapat membantu peneliti lain menemukan penelitian yang sama sebelumnya tentang penggunaan *Assemblr Edu* untuk dapat di kembangkan atau di lanjutkan sebagai referensi penelitian yang akan datang.[7]

1.7 Relevansi Penelitian Terdahulu

No	Judul	Obyek penelitian	Hasil Penelitian
1	CD INTERAKTIF PEMBELAJARAN HURUF HIJAIYAH BERBASIS MULTIMEDIA PADA TK RUHAMMA SAMARINDA	Fokus penelitian ini memberikan manfaat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran iqra' mengoptimalkan penggunaan teknologi augmented reality sebagai media pembelajaran yang inovasi dilingkungan kanak-kanak.	Dalam penelitian ini, akan dibuat sebuah aplikasi multimedia untuk mengenalkan Huruf Hijaiyah kepada anak-anak di TK Ruhamma Samarinda. Tujuannya adalah membantu anak-anak dalam memahami Huruf Hijaiyah dengan cara yang menyenangkan dan menarik sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar. Aplikasi ini juga bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar di TK.
2	PERANCANGAN MEDIA	Fokus penelitian untuk	Penggunaan media sebagai alat

	PEMBELAJARAN INTEGRASI SAINS DAN AGAMA MENGGUNAKAN APP INVENTOR DI SMP N 1 SINGKIL UTARA	mengembangkan media pembelajaran augmented reality yang interaktif dan relevan untuk membantu siswa memahami Media Pembelajaran Sains dan Agama menggunakan App Inventor layak dijadikan sebagai media belajar di SMP N 1 Singkil Utara	dalam proses belajar mengajar, termasuk media berbasis Android, mendukung komunikasi materi pembelajaran. Tujuannya adalah untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, memotivasi siswa, dan memberi kesempatan kepada mereka untuk menggunakan media dalam proses pembelajaran mereka.
3	PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERNUANSA ISLAMI MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS5 KELAS XI MIA MATERI SISTEM PENCERNAAN DI SMA NEGERI 02 BUAY BAHUGA	Fokus penelitian Pembelajaran menuntut keaktifan kedua belah pihak yang sama-sama menjadi subjek pembelajaran. 11 Pendidikan adalah bidang memfokuskan kegiatannya pada proses belajar mengajar (transfer ilmu). Dalam proses tersebut, ranah psikologisangat diperlukan untuk memahami keadaan guru dan peserta didik	Berdasarkan tinjauan literatur yang telah dilakukan, beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti akan dijelaskan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pengembangan media pembelajaran dilakukan melalui lima tahap, yakni tahap konsep, desain, pengumpulan materi, perakitan, dan pengujian.

4	CD INTERAKTIF PEMBELAJARAN HURUF HIJAIYAH BERBASIS MULTIMEDIA PADA TK RUHAMMA SAMARINDA	<p>Penelitian dilakukan untuk dapat membuat sebuah media CD Interaktif Pembelajaran Huruf Hijaiyah untuk membantu guru TK Ruhamma dalam mengenalkan huruf-huruf hijaiyah.</p> <p>Penelitian ini dilakukan di TK Ruhamma Samarinda.</p> <p>Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan wawancara yang mengajukan pertanyaan-pertanyaan. Dengan cara observasi, yaitu mengadakan pengamatan secara langsung ke TK Ruhamma Samarinda.</p>	<p>Berdasarkan penelitian tersebut, peneliti akan mengembangkan aplikasi multimedia untuk mengenalkan Huruf Hijaiyah kepada anak-anak di TK Ruhamma Samarinda.</p> <p>Tujuannya adalah membantu anak-anak di TK dalam memahami Huruf Hijaiyah dengan cara yang menyenangkan dan menarik sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar.</p> <p>Aplikasi ini juga bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Dari permasalahan tersebut, penulis berencana untuk membuat CD Interaktif Pembelajaran Huruf Hijaiyah khususnya untuk TK Ruhamma Samarinda.</p>
5	IMPLEMENTASI GAME EDUKASI PENGENALAN HURUF HIJAIYAH BERBASIS DEKSTOP DENGAN METODE MDLC PADA MAJLIS TA'LIM RAUDHOH AL UMMAHAT JAKARTA BARAT	<p>penelitian ini berfokus membantu santri dalam mempelajari huruf hijaiyyah serta dapat menumbuhkan minat dan bakat siswa dalam membaca al-qur'an karena pengaruh dari</p>	<p>Penelitian ini merupakan penelitian tindakan majlis, yaitu bentuk penelitian praktis yang dilakukan oleh guru pengajar untuk menemukan solusi dari permasalahan yang muncul di majelisnya guna meningkatkan proses dan hasil pembelajaran</p>

	Mohamad Syipa1 dan Sutisna2	media pembelajaran yang menyenangkan.	di majelis tersebut.
--	--------------------------------	--	----------------------

Dari penelitian diatas disimpulkan bahwa untuk membuat, mengembangkan, dan menerapkan media yang berkaitan dengan media pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan menyatakan bahwa menggunakan media pembelajaran interaktif dinilai layak dan efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran [8]

1.8 Sistematika Penulisan

Penelitian ini disajikan dalam beberapa bab dengan maksud untuk menunjukkan penyelesaian masalah. Pembagian bab sebagai berikut:

Bab 1 : Pendahuluan

Bab ini menguraikan latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat, relevansi sebelumnya, dan prosedur penulisan skripsi.

Bab 2 : Landasan Teoritis

Bab ini membahas teori-teori mengenai media pembelajaran interaktif serta perancangan media pembelajaran interaktif menggunakan bantuan *Assemblr Edu*.

Bab 3 : Metodologi Penelitian

Bab ini memberikan penjelasan tentang metode penelitian yang akan digunakan untuk perancangan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi *Assemblr Edu*.

Bab 4 : Hasil dan Pembahasan

Bab ini menjelaskan tentang gambaran dari hasil perancangan, baik secara kuantitatif, statistic dan pembahasan hasil perancangan.

Bab 5 : Penutup

Bab ini menjelaskan kesimpulan dan saran dari seluruh perancangan pada masalah yang ada di penelitian ini serta hasil dari penyelesaian perancangan dan untuk saran.



BAB II

LANDASAN TEORITIS

2.1 Media Pembelajaran

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan media sebagai cara orang berkomunikasi satu sama lain. Media sendiri merupakan segala sesuatu yang dapat membantu orang belajar dan meningkatkan pikiran, perasaan, fokus, keterampilan, atau kemampuan mereka.[9]

Kata "Media" berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari "Medium", yang secara harfiah berarti perantara. Menurut National Education Association (NEA), media didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan, beserta instrumen yang dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran[10].

Penggunaan media dalam pembelajaran sangat penting untuk menarik perhatian peserta didik dan memudahkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik serta diminati oleh mereka. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar bukanlah hal baru, hampir semua proses belajar melibatkan penggunaan media pembelajaran.

Banyak pendidik menyadari bahwa penggunaan media dalam proses belajar mengajar dapat sangat membantu, karena media pembelajaran dapat memberikan sesuatu yang baru kepada peserta didik. Namun, tidak semua pendidik tahu cara mengimplementasikannya dengan baik, sehingga kadang-kadang media justru mengganggu proses pembelajaran daripada membantu peserta didik. Kondisi ini menimbulkan masalah di mana penggunaan media harus benar-benar mendukung kegiatan pembelajaran.[11] Oleh karena itu,

berdasarkan asumsi tersebut, akan sedikit dikaji makna penggunaan media dalam proses belajar mengajar.

Media adalah alat untuk proses pembelajaran yang sangat penting, karena proses pembelajaran tidak dapat berjalan tanpa menggunakan media. Media bersifat fleksibel karena dapat digunakan untuk berbagai tingkat peserta didik dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran juga dapat mendorong peserta didik untuk menjadi lebih bertanggung jawab dan mengontrol pembelajaran mereka sendiri, serta memperpanjang pemahaman peserta didik tentang materi pembelajaran.

Media pembelajaran dijelaskan sebagai alat yang dapat mengandung informasi atau pesan dan digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran ini berfungsi sebagai alat penyampaian pesan atau informasi untuk proses pembelajaran. Media pembelajaran juga penting untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilan dan kompetensi dalam belajar mengajar[12].

2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran

Dengan adanya media pembelajaran, pemerolehan pengetahuan peserta didik dalam proses belajar menjadi lebih berarti, dan orang tua serta lingkungan belajar mampu memahami setiap tahap proses belajar mengajar. Manfaat dari media pembelajaran juga dapat memberikan motivasi dan minat belajar kepada siswa melalui rasa ingin tahu, sehingga anak-anak dapat meningkatkan daya pikir dan imajinasi mereka terhadap suatu objek. Dengan cara ini, anak-anak secara tidak langsung termotivasi untuk memahami pembelajaran secara lebih nyata dan juga dapat mengembangkan potensi yang dimiliki[13].

Berikut beberapa manfaat media pembelajaran:

- a. Memberikan sebuah pedoman pada pengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran

agar dapat menjelaskan materi pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

- b. Dapat meningkatkan sebuah motivasi dan minat belajar siswa sehingga pelajar dapat berpikir dan menganalisis sebuah materi pelajaran yang di berikan oleh guru dengan baik sehingga siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran.
- c. Menyederhanakan informasi yang disampaikan sehingga proses pembelajaran lebih mudah di pahami.
- d. Mendukung pembelajaran mandiri guna meningkatkan focus peserta didik, meningkatkan motivasi sebuah interaksi langsung dengan lingkungan.

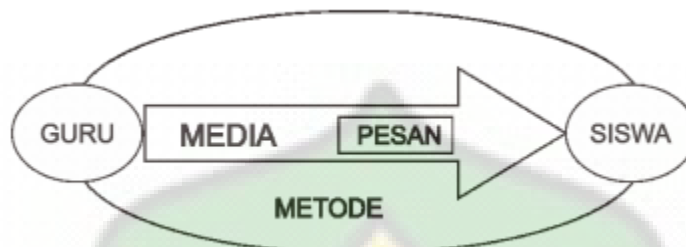
Dari uraian manfaat media pembelajaran di atas, dapat dilihat bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini membuat proses belajar mengajar menjadi lebih mudah dan menarik, sehingga siswa dapat memahami pelajaran dengan lebih baik. Dengan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, konsentrasi belajar siswa juga dapat meningkat. Selain itu, media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, karena peserta didik lebih tertarik dan fokus pada pelajaran.[14]

Memberikan pengalaman yang lebih menyeluruh bertujuan agar siswa dapat memahami materi secara nyata. Hal ini membuat peserta didik lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran, serta memberi kesempatan kepada mereka untuk mengembangkan kreativitas dan potensi yang dimiliki

2.1.3 Fungsi Media

Media adalah segala sesuatu yang dapat di gunakan untuk menyampaikan pesan dan memiliki potensi untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan dorongan belajar peserta

didik. Menurut Daryanto media berfungsi sebagai pembawa informasi dari guru ke peserta didik seperti yang di tunjukkan dalam gambar berikut:



Gambar 2.1 Fungsi media dalam proses pembelajaran (Daryanto, 2010)

Menurut Arif Sadiman (dalam Tafoanao)[14] dan ungkapan yang hampir sama disampaikan Daryanto (dalam Aghni)[15] media pembelajaran mempunyai beberapa fungsi dan kegunaan, yakni:

1. Menjadikan pesan tidak hanya lisan atau tulisan.
2. Mengatasi batasan ruang, waktu, dan indra.
3. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat berdampak pada peserta didik dengan cara berikut:
 - a. Meningkatkan motivasi belajar
 - b. Memberikan interaksi proses belajar yang lebih baik karena adanya interaksi langsung dengan lingkungan dan interaksi langsung dengan kenyataan.
 - c. Memberikan siswa kesempatan untuk belajar secara mandiri berdasarkan minat dan kemampuan mereka.

Sementara kemampuan, pengalaman, dan lingkungan peserta didik bervariasi. Kompetensi inti (KI) dan keterampilan dasar (KD) pembelajaran yang telah ditetapkan pemerintah sama. Oleh karena itu, jika tidak ada media yang menghubungkan guru dan

peserta didik akan sangat sulit dalam menyampaikan informasi. Berdasarkan yang diuraikan di atas, disimpulkan bahwa media pembelajaran, baik digital maupun tidak digital, serta platform berbasis internet, sangat penting untuk mendukung pertumbuhan pikiran, perasaan, dan proses belajar peserta didik.

Berdasarkan yang diuraikan di atas, disimpulkan bahwa media pembelajaran, baik digital maupun tidak digital, serta platform berbasis internet, sangat penting untuk mendukung pertumbuhan pikiran, perasaan, dan proses belajar peserta didik.

2.2 Belajar Huruf Hijaiyah

2.2.1 Iqra'

Setiap individu lahir ke dunia dengan potensi yang menjadi kekuatan dalam pertumbuhan dan perkembangannya. Potensi ini memungkinkan manusia untuk menjadi hebat dan berkembang. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan sangat penting bagi manusia. Manusia dan pendidikan saling terkait. Manusia tidak dapat mencapai kesempurnaan tanpa pendidikan, dan pendidikan diberikan kepada manusia. Melalui pendidikan, manusia dapat hidup dan berkembang sesuai dengan cita-cita dan impian mereka untuk kemajuan.

Pelaksanaan pembelajaran Al-Qur'an dan Iqra' memerlukan metode pengajaran yang dapat mempermudah proses pembelajaran agar tujuan dapat tercapai dengan baik. Metode pengajaran Iqra' adalah metode yang memungkinkan anak-anak dapat membaca Al-Qur'an dan menulisnya. Terdapat berbagai metode membaca yang telah diterapkan dalam dunia pendidikan dan masyarakat, seperti metode Al-Barqi, metode Iqra', metode suara, metode kalimat, dan lain-lain [16].

Iqra' adalah judul sebuah buku yang memberikan panduan untuk belajar membaca

Al-Qur'an dengan cara-cara baru yang berbeda dengan metode tradisional seperti yang diajarkan dalam Qa'idah Baghdadiyah. Dengan diperkenalkannya metode Iqra', yang kemudian didukung oleh gerakan TK Al-Qur'an dan Taman Pendidikan Al-Qur'an (TKATPA) sebagai bentuk lembaga baru untuk pengajaran anak-anak, telah menciptakan semangat dan minat baru dalam mempelajari membaca dan menulis Al-Qur'an di seluruh tanah air [16].

"Iqra" (أقرأ) adalah perintah dalam bahasa Arab yang berarti "Bacalah" atau "Bacalah dengan menyebut nama Tuhanmu." Perintah ini terdapat di awal surah pertama yang diturunkan kepada Nabi Muhammad SAW, yaitu Surah Al-'Alaq (96:1) dalam Al-Qur'an. Surah ini menekankan pentingnya membaca, menuntut ilmu, dan menghargai pengetahuan sebagai bagian integral dari ajaran Islam.

"Iqra" bukan hanya menjadi instruksi penting bagi Nabi Muhammad, tetapi juga menyiratkan pesan universal untuk seluruh umat Islam dan manusia pada umumnya. Menuntut ilmu dan membaca dianggap sebagai sarana untuk mencapai pemahaman yang lebih baik tentang diri sendiri, dunia, dan ajaran agama.

Selain memiliki makna literal "Bacalah," "Iqra" juga mencakup pengertian lebih luas tentang pengetahuan, pemahaman, dan refleksi. Pesan ini mengajak umat Islam untuk selalu mencari pengetahuan, berkembang secara intelektual, dan meraih pemahaman yang lebih dalam terkait ajaran agama dan kehidupan sehari-hari.

Anak-anak usia dini pada zaman sekarang terpapar dengan berbagai teknologi di sekitar mereka, seperti telepon genggam, televisi, dan komputer. Teknologi dan media dapat menjadi alat yang efektif dalam pembelajaran jika digunakan dengan bijaksana. Aplikasi multimedia memiliki kemampuan untuk menarik perhatian dan minat siswa

dalam proses pembelajaran karena menggunakan gambar dan animasi, seperti yang disetujui responden dalam penelitian oleh Wijaya & Devianto (2019).

Belajar huruf hijaiyah adalah langkah awal untuk membaca Al-Qur'an. Strategi yang efektif sangat penting dalam proses pembelajaran huruf hijaiyah. Oleh karena itu, pemilihan metode atau media pembelajaran yang sesuai sangat berperan dalam meningkatkan kemampuan membaca huruf hijaiyah anak.

Pemahaman huruf hijaiyah adalah kunci dasar untuk dapat membaca Al-Qur'an dan Hadis. Huruf-huruf tersebut menjadi kebutuhan pokok bagi seorang Muslim dalam memahami ajaran Islam. Huruf hijaiyah, yang juga dikenal sebagai huruf Arab, terdiri dari 29 huruf.

Berikut adalah beberapa contoh huruf hijaiyah:



Berdasarkan beberapa contoh huruf hijaiyah di atas merujuk pada aksara Arab yang digunakan untuk menulis bahasa Arab, termasuk Al-Quran. Huruf hijaiyah ini terdiri dari 29 huruf dan tulisan dari kanan ke kiri. Huruf hijaiyah ini juga memiliki bentuk yang berbeda-beda tergantung pada lafaznya masing-masing.

Berikut penjelasan singkat tentang huruf-huruf hijaiyah:

Dan seterusnya. Setiap huruf Hijaiyah memiliki nilai fonetis yang khas dan membentuk dasar dari tulisan bahasa Arab. Penting untuk dicatat bahwa tulisan dalam

aksara Arab memiliki bentuk yang bervariasi tergantung pada posisinya dalam kata, dan ada juga tanda baca khusus yang digunakan dalam penulisan bahasa Arab.

Dari uraian di atas Iqra' adalah kata Arab yang berarti "bacalah." Secara khusus, istilah ini sering dikaitkan dengan proses belajar membaca dalam Islam, terutama dalam membaca Alquran. "Iqra Hijaiyah" merujuk pada langkah-langkah pembelajaran huruf Arab atau aksara Arab yang disebut Hijaiyah.

Berikut adalah ringkasan singkat tentang "Iqra Hijaiyah":

- a. Iqra: Artinya "bacalah" dalam bahasa Arab. Ini adalah perintah yang sering dihubungkan dengan wahyu pertama yang diterima oleh Nabi Muhammad SAW.
- b. Hijaiyah: Merujuk pada aksara Arab atau alfabet Arab. Aksara ini terdiri dari 28 huruf dan digunakan untuk menulis bahasa Arab, termasuk Alquran.
- c. Proses Pembelajaran: Iqra Hijaiyah adalah bagian dari proses pembelajaran membaca huruf Arab bagi anak-anak muslim. Ini melibatkan pengenalan dan pengucapan huruf-huruf Hijaiyah, baik dalam bentuk awal, tengah, atau akhir kata.
- d. Pentingnya Membaca Alquran: Iqra Hijaiyah menjadi langkah awal yang penting dalam membekali anak-anak dengan keterampilan membaca Alquran. Tujuan utama adalah agar mereka dapat membaca dan memahami teks suci Alquran.
- e. Metode Pengajaran: Metode pengajaran Iqra Hijaiyah sering kali melibatkan guru atau orang tua yang membimbing anak-anak dalam menghafal dan mengucapkan huruf-huruf Hijaiyah. Ada berbagai sumber belajar, termasuk buku Iqra dan sumber belajar digital yang dirancang khusus.

2.3 Media interaktif

2.2.3 Media Interaktif untuk Taman kanak-kanak

Salah satu solusi yang dirancang agar media interaktif lebih terlihat menarik untuk taman kanak-kanak adalah bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang kreatif, dan inovatif. Tujuan dari penelitian ini adalah mengatasi tantangan dalam pembelajaran di Taman kanak-kanak, terutama di TK Baladil Amin. Melalui pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif yang rancang menggunakan aplikasi *Assemblr Edu* dengan berbantuan aplikasi lainnya.

Di harapkan bahwa media interkatif ini akan memberikan pengalaman belajar peserta didik di Taman kanak-kanak Baladil Amin lebih interaktif,berfariasi, menarik, efektif,dan efesien bagi anak-anak, serta memperkuat pemahaman mereka dan meningkatkan daya ingat terhadap materi yang diajarkan di sekolah Taman kanak-kanak.[17]

2.3 Kerangka Teoristis

Kerangka teoristis adalah sebuah konsep atau model teoristis yang digunakan dalam penelitian untuk menyediakan landasan konseptual yang kuat. Ini membuat peneliti dalam merancang sebuah media pembelajarn interaktif berbasis *Assemblr Edu* dan merancang studi,mengembangkan hipotesis, dan menganalisis data.

berikut adalah kerangka teoristis yang akan digunakan dalam penelitian nantinya mengenai *Perancangan media pembelajaran interkatif langkah cepat membaca iqra'* untuk Taman kanak-kanak Baladil Amin Lawe Sawah:

1. Teori media pembelajaran interkatif dan konstruktif mengajukan bahwa pembelajaran efektif terjadi ketika individu secara aktif membangun pemahaman Anak-anak itu sendiri melalui refleksi dan pengalaman. Dalam kontek ini, *langkah-langkah cepat membaca iqra untuk Taman kanak-kanak* harus di rancang sebuah media interaktif untuk mndorong partisipasi aktif dan pemahaman yang mendalam untuk anak-anak.
2. Teori pengolahan informasi dimana teoeri ini menyatakan bahwa pembelajaran melibatkan pengolahan informasi yang kompleks dalam pikiran manusia atau pikiran anak-anak nantinya. Dalam perancangan media interaktif langkah cepat membaca iqra perhatian harus diberikan pada strategi untuk meningkatkan kapasitas anak-anak.
3. Teori plasticitas otak dimana anak-anak nantinya memiliki kemampuan untuk beradaptasi dan berubah ketika melakukan latihan dan pengalaman. Oleh Karen itu, latihan langkah cepat cepat membaca iqra‘dapat memanfaatkan prinsip plasticitas otak anak untuk meningkatkan kemampuan membaca iqra’.
4. Teori motivasi untuk Taman kanak-kanak merupakan factor kunci dalam pembelajaran. “*Perancangan langkah cepat membaca iqra’ menggunakan aplikasi Assemblr Edu*” harus di pertimbangkan strategi agar memotivasi anak-anak agar terlibat aktif dalam proses pembelajaran, seperti memberikan media pembelajaran yang posistif dan menyediakan media yang sesuai untuk taman kanak-kanak.

Dengan memperhatikan kerangka teoritis ini, perancangan langkah cepat membaca Iqra dapat menjadi lebih terarah dan efektif. Dengan memanfaatkan prinsip-prinsip pembelajaran, psikologi kognitif, neurosains, psikologi pendidikan, dan metode pembelajaran, program tersebut dapat dirancang untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta dengan cara yang efisien dan berkelanjutan.

2.4 Assemblr Edu

2.2.4 Pengertian Assemblr Edu

Assemblr edu adalah sebuah pengetahuan platform pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif dalam pengenalan dan pengajaran dan menyenangkan dalam teknologi 3D.

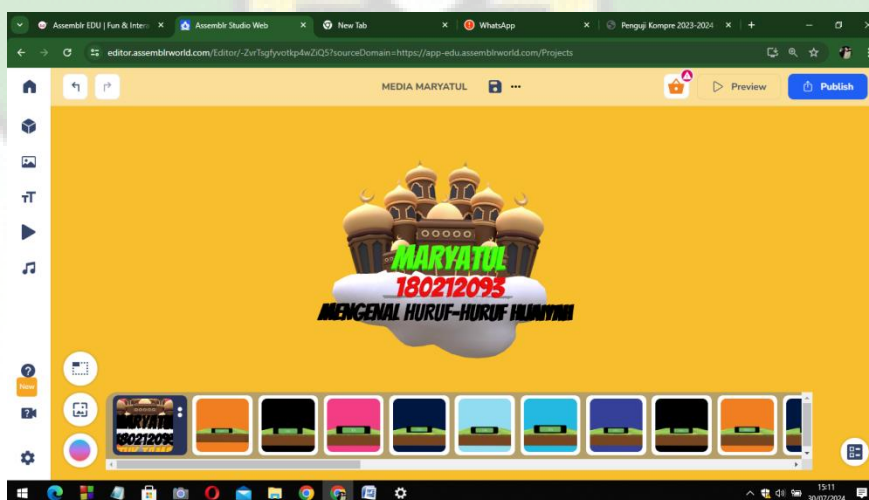
Menurut pendapat Putri Intari Dewi, *Assemblr Edu* [18] merupakan sebuah platform *Assemblr edu* yang memudahkan pengguna dalam menggunakan 3D begitupun dengan AR membantu sebuah aktifitas pembelajaran yang lebih interkatif mudah dan menarik. *Assemblr Edu* adalah platform yang menggunakan tampilan 3D dan AR untuk membantu anak-anak dalam pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat mengubah cara belajar agar anak tidak gampang bosan maka di perlukan fitur yang mudah digunakan. Aplikasi ini juga memungkinkan guru dan siswa dapat berkomunikasi antara satu yang lain dengan berbagi media. *Assemblr edu* ini juga dapat membantu guru dan anak membuat proyek sesuai kemampuannya. Contoh gambar atau barcode yang diprint dapat di baca orang lain sehingga menjadi nyata.

Pendapat lain mengatakan bahwa teknologi memiliki kemampuan untuk menggabungkan dunia nyata dan dunia maya, memungkinkan untuk mengambil atau memproyeksikan arah apa pun yang kita inginkan. Siswa lebih termotivasi untuk belajar

karena teknologi memungkinkan mereka melakukan eksperimen. Penggunaan ini memungkinkan untuk mengkomunikasikan objek yang ada di internet dengan cara yang positif karena panca indera manusia tidak dapat melihat secara langsung fenomena alam, yang kadang-kadang masih bersifat abstrak. Ini akan membuat pengalaman lebih nyata.

Assemblr Edu memberikan representasi interaktif 3D yang dapat digunakan dalam pendidikan. *Assemblr Edu* memiliki kemampuan untuk meningkatkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis siswa sambil menggunakan berbagai media seperti organ untuk membantu mereka mempelajari semua hal. Kegiatan kelas dapat didukung oleh *smartphone* dengan *Assemblr*, menjadikannya pengalaman belajar yang menarik bagi peserta didik[19]

Tujuan dari para peneliti di atas adalah untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang membangun organisasi yang konsisten. *Assemblr Edu* adalah platform pembelajaran berbasis media yang memanfaatkan 3D untuk membantu guru dan siswa terlibat dalam media interaktif. Pengguna dapat mendaftar di situs web perusahaan secara langsung atau mengunduh platform sebagai aplikasi.



Gambar 2. 1 Tampilan lembar Kerja *Assemblr Edu*

2.4 Pengaruh positif media pembelajaran *Assemblr Edu* pada anak-anak

Media pembelajaran *Assemblr edu* untuk anak usia 4-6 tahun, yang sedang dalam tahap perkembangan, sangat berguna bagi mereka selain pembelajaran formal di TK. Aplikasi ini membantu anak-anak belajar sambil bermain. Pada usia ini, anak-anak sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat, baik fisik maupun mental, dalam periode keemasan perkembangan otak. Oleh karena itu, penulis membuat sebuah game menggunakan aplikasi *Assemblr edu* agar anak-anak dapat belajar sambil bermain, memperoleh pengetahuan lebih banyak, dan mengubah pola belajar agar tidak membosankan.

Adapun dampak positif menggunakan media pembelajaran *Assemblr edu* bagi pengguna dan pelajar.

1. Menjadikan media interaktif antara peserta didik dan menjadikan sumber belajar anak-anak lebih komunikatif.
2. Mendorong inovasi pembelajaran yang kreatif dan bisa membantu anak-anak atau guru dalam melakukan aktivitas pembelajaran yang seru.
3. Mampu membawa pembelajaran tampil hidup di sekitar taman kanak-kanak hal ini bisa menstimulasi keterkaitan anak untuk belajar.
4. Dapat merangsang perkembangan kognitif anak-anak dengan mempromosikan pemikiran kritis, memecahkan masalah.
5. Anak-anak dapat menggunakan *assemblr edu* untuk berkolaborasi dengan teman-teman mereka dan akan lebih terlihat kreatif dan memperluas jejaring social mereka, dan berbagi ide-ide mereka dengan orang lain.

6. Aplikasi ini juga dapat diintegrasikan ke dalam berbagai mata pelajaran seperti mempelajari huruf-huruf hijaiyah, seni, matematika, ilmu pengetahuan, bahasa, memungkinkan anak-anak untuk belajar dengan cara yang menyenangkan dan menarik.

Dengan demikian, penggunaan *Assemblr Edu* dapat memberikan banyak manfaat positif bagi perkembangan kreativitas, keterampilan anak dan pemahaman konseptual anak-anak dalam lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif.[8]

2.6 Tidak ada pengaruh bagi pengguna Assemblr Edu

Menurut yang telah saya teliti dari berbagai para ahli tidak ada pengaruh bagi pengguna *Assemblr Edu* bisa disebabkan oleh beberapa factor. Meskipun *assemblr edu* memiliki potensi untuk memberikan pengaruh positif, ada kemungkinan bahwa pengguna aplikasi ini tidak memberikan dampak yang diharapkan atau tidak memberikan pengaruh sama sekali bagi anak-anak atau bagi pengguna.

Beberapa alasan mengapa pengguna *Assemblr Edu* mungkin tidak mengalami pengaruh yang signifikan adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan yang terbatas, Beberapa pengguna mungkin tidak menggunakan aplikasi secara konsisten atau tidak mendalami fitur-fitur yang tersedia.
2. Konteks penggunaan, Pengaruh dari penggunaan *Assemblr Edu* dapat bergantung pada konteks penggunaannya.
3. Tingkat keterlibatan, Pengaruh dari aplikasi tersebut juga tergantung pada

tingkat keterlibatan sipengguna. Jika anak-anak tidak terlibat secara aktif dalam pembelajaran dan eksplorasi fitur-fitur aplikasi *Assemblr Edu* mereka mungkin tidak mengalami pengaruh yang besar.

4. Setiap anak memiliki kebutuhan dan preferensi yang berbeda. Tidak semua orang akan merasakan pengaruh yang sama dari penggunaan *Assemblr Edu* dikarenakan beberapa orang mungkin lebih responsif terhadap pendekatan pendekatan lainnya.
5. Konteks pembelajaran yang tidak mendukung atau kurangnya sumber daya yang di perlukan untuk mendukung penggunaan aplikasi ini juga dapat mengurangi pengaruhnya.

Oleh karena itu, meskipun *Assemblr Edu* memiliki potensi untuk memberika pengaruh positif bagi penggunanya, contohnya bagi factor-faktor seperti pengguna yang terbatas atau konteks dalam pembelajaran dapat mempengaruhi apakah pengguna akan merasakan pengaruh dari aplikasi *Assemblr Edu* tersebut atau tidak[9]

2.7 Perbedaan Aplikasi *Assemblr Edu* Dengan Aplikasi lainnya

2.2.5 *Assemblr Edu*

Terdapat beberapa perbedaan dalam menggunakan media aplikasi *Assemblr edu* di antaranya:

- 1) Aplikasi *Assemblr Edu* ini Mampu mengkonstruksi output yang berbasis visual dalam bentuk tiga dimensi, hal ini dapat menarik perhatian dan menambah rasa ingin tahu bagi peserta didik
- 2) Membantu dalam penyampaian konsep-konsep yang abstrak menjadi lebih nyata

sehingga memudahkan peserta didik

- 3) Telah tersedia konten-konten siap pakai yang dapat digunakan oleh guru. Konten ini terdapat dalam beberapa bentuk seperti model, diagram, bahkan simulasi
- 4) Guru dapat mengkreasikan konten yang diinginkan, selain konten siap pakai, Assemblr Edu ini juga memungkinkan penggunanya untuk mengkonstruksi dari awal sesuai dengan yang diinginkan.
- 5) Menjadikan aktivitas belajar lebih bermakna, salah satunya dengan penggunaan fitur scan to see yang memungkinkan terjadinya aktivitas secara dua arah.

Kelebihan Assemblr Edu dibandingkan dengan aplikasi lain yang berkonsep Augmented Reality yakni memiliki animasi, audio, dan video yang bersifat user friendly artinya mudah digunakan tanpa perlu pemahaman tentang pemrograman yang advance (Assemblr, 2023). Kelebihan-kelebihan yang telah dijabarkan menjadikan aplikasi ini terlihat sangat powerfull. Namun, terdapat kekurangan pada aplikasi ini yaitu tidak semua fitur yang ada pada aplikasi ini bersifat gratis. Terdapat beberapa fitur yang mengharuskan penggunanya untuk berlangganan dengan pilihan paket yang beragam.

Berdasarkan penelitian sebelumnya terkait penggunaan Assemblr Edu sebagai media pembelajaran terutama mata pelajaran yang abstrak seperti Langkah cepat membaca iqra' atau pengenalan huruf-huruf hijaiyah bahwa aplikasi tersebut dapat menjadi alternatif pilihan dalam inovasi media pembelajaran yang variatif dan dapat meningkatkan minat belajar serta motivasi belajar peserta didik. Disamping itu, pemanfaatan media pembelajaran seperti Assemblr Edu dapat memudahkan guru dalam menyampaikan informasi terkait konsep yang akan diajarkan di kelas sehingga materi dapat lebih mudah dipahami terlebih pada materi yang abstrak dan dapat mengefesiensikan waktu [20]

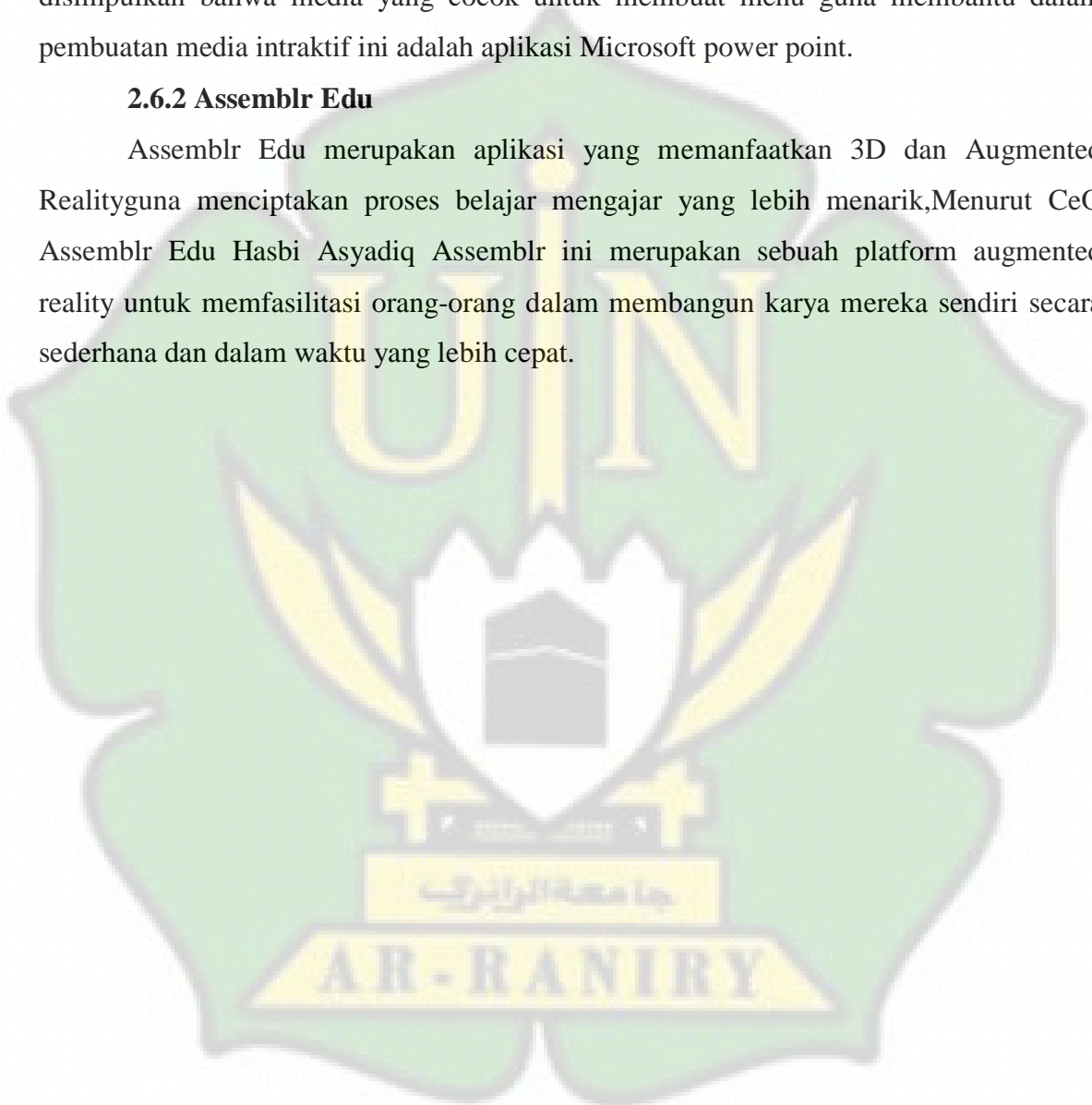
2.8 Tahap Pembuatan Media

2.6.1 Power Point

Microsoft Power Point merupakan “software yang proyeksikan dengan berbantuan proyektor” Sanaky [28]. Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa media yang cocok untuk membuat menu guna membantu dalam pembuatan media intraktif ini adalah aplikasi Microsoft power point.

2.6.2 Assemblr Edu

Assemblr Edu merupakan aplikasi yang memanfaatkan 3D dan Augmented Reality guna menciptakan proses belajar mengajar yang lebih menarik. Menurut CeO Assemblr Edu Hasbi Asyadiq Assemblr ini merupakan sebuah platform augmented reality untuk memfasilitasi orang-orang dalam membangun karya mereka sendiri secara sederhana dan dalam waktu yang lebih cepat.



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Dan Pendekatan Penelitian

Jenis pendekatan penelitian ini menggunakan penelitian (R&D) dengan pendekatan kuantitatif. Adapun media yang di rancang adalah media pembelajaran 3D yang di pergunakan untuk taman kanak-kanak TK Baladil Amin Lawe Sawah Kluet Timur Aceh Selatan.

Penelitian R&D ini adalah metode penelitian yang berpusat pada pembuatan produk. Ini digunakan untuk membuat produk. Menguji seberapa efektif produk saat ini, Tujuan dari penelitian ini adalah memecahkan masalah menggunakan metode R&D



Gambar 3.1 tahap penelitian R&D

3.2 Lokasi dan Subjek Penelitian

3.2.1 Lokasi

Lokasi penelitian ini di laksanakan di TK Baladil Amin Lawe Sawah pada tahun ajaran 2024

3.2.2 Subjek Penelitian

Adapun yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah dosen ahli media dan ahli materi sebagai uji coba produk, dan peserta didik TK Baladil Amin Lawe Sawah sebagai mata pelajaran implementasi produk yang berjumlah 10 orang peserta didik.

3.3. Populasi dan sampel

3.3.1 Populasi

Suatu tempat terdiri dari subjek dan objek serta syarat kualitas yang ditentukan sesuai ketetapan agar dapat di pelajari kemudian diambil kesempatan untuk ditentukan sebagai sampel. Pada penelitian ini, populasinya yaitu TK Amin Lawe Sawah

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Metodologi untuk pengumpulan data adalah sebagai berikut:

a. Tahap I

1. Informasi dikumpulkan melalui wawancara dan observasi
2. Angket digunakan untuk uji coba produk oleh peserta didik Baladil Amin Lawe Sawah, dan validasi oleh ahli media dan ahli materi

b. Tahap II

1. Angket / kuisisioner adalah dalam tahap uji coba skala besar, metode pengumpulan data dengan memberikan instrument respon peserta didik dan anak-anak berupa angket/kuisisioner setelah peneliti melaksanakan pembelajaran.
2. Dokumentasi, pengemabilan gambar saat uji coba pemakaian.

3. Angket digunakan sebagai metode pengumpulan data di mana responden di berikan pertanyaan-pertanyaan untuk di jawab. Pada penelitian ini, angket di jadikan sebagai tujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap pembelajaran yang dilakukan.

3.5 Teknik Analisis data

Teknik yang digunakan dalam menganalisis data pada penelitian ini yaitu menggunakan teknik analisis data kuantitatif. Data yang diperoleh merupakan data penilaian dari validator yaitu ahli media dan ahli materi yang kemudian dianalisis menggunakan teknik deskriptif untuk dijadikan sebagai evaluasi dalam memperbaiki produk yang harus direvisi. Selanjutnya untuk memperoleh data penilaian dari subjek dengan cara mengimplementasikan media interaktif yang dirancang untuk peserta didik taman kanak –kanak Baladil Amin Lawe Sawah. untuk mengetahui tingkat kelayakan media tersebut menggunakan teknik deskriptif persentase. Untuk menghitung persentase rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{Jumlah skor kategori}} \times 100\%$$

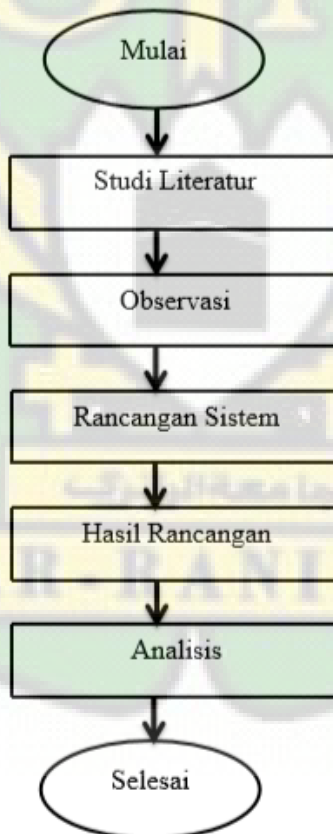
Tingkat kelayakan suatu media diukur berdasarkan kriteria berikut:

Tabel 3. 1 Analisis Data

No	Tingkat Pencapaian (%)	Kategori
1	81% - 100%	Sangat Setuju (SS)
2	61% - 80%	Setuju (S)
3	41% - 60%	Netral (N)
4	21% - 40%	Tidak Setuju (TS)
5	0% -20%	Sangat Tidak Setuju (STS)

(Sumber: Rahmat & Irfan Dedi, 2019)

3.6 Alur Penelitian



Gambar 3.2 Tabel Alur Rancangan Penelitian

1. Studi Literatur

Dalam pengumpulan informasi melalui studi literature yaitu dari tesis, jurnal, referensi, buku, situs web, dan bacaan tentang judul penelitian yang dapat mendukung masalah yang diidentifikasi dalam penelitian.

2. Observasi

Observasi yang dilakukan di Taman kanak-kanak lawe buloh didi aceh selatan adalah langsung terjun ke lapangan untuk mengamati dan mewawancarai beberapa guru. Observasi dapat memberikan penelitian atau masalah yang di amati terkait dengan judul penelitian.

3. Rancangan Sistem

Tahap rancangan sistem adalah tahap untuk memberikan gambaran mengenai perancangan media pembelajaran interaktif berbais *Augemen Reality* pengenalan beberapa huruf-huruf hijiyah menggunakan *Assemblr Edu*. Dimana dalam aplikasi ini memudahkan guru dalam proses belajar mengajar sehingga siswa atau anak-anak dapat memahami dengan mudah.

4. Hasil Rancang

Hasil rancang adalah output dari semua proses dalam bab sebelumnya yang telah di jelaskan, sebelum hasil yang menjawab permasalahan dalam perancangan melalui pendekatan tema dan fungsi yang telah di jabarkan dengan hasil akhir.

5. Analisis

Analisis adalah proses evaluasi terhadap langkah-langkah yang di ambil oleh peneliti untuk merancang penelitian. Analisis ini membantu



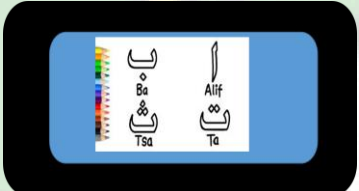


memastikan bahwa metodologi penelitian ini telah di rancang dengan baik dan dapat menghasilkan data yang valid.

2.6.3 storyboard

Storyboard adalah cara alternatif membuat sketsa sebagai alat perencanaan. Storyboard ini membantu kita merancang sebuah cerita dengan cara yang sama seperti sebelum membuat objek aslinya

Pembuatan storyboard merupakan langkah yang cukup penting untuk mengembangkan atau menciptakan media interaktif. Storyboard memberikan gambaran tentang media interaktif yang sedang dikembangkan.



Gambar	Keterangan
<p data-bbox="305 184 727 216">1. Halaman kerja Assemblr edu</p> 	<p data-bbox="824 184 899 216">-judul</p>
<p data-bbox="305 525 548 556">2. Halaman menu</p> 	<p data-bbox="824 525 1133 556">-Tampilan dari menu PPT</p>
<p data-bbox="305 909 669 940">3. Tampilan huruf hijaiyah</p> 	<p data-bbox="824 909 878 940">-3D</p>
<p data-bbox="305 1234 440 1266">4. Suara</p> 	<p data-bbox="824 1234 922 1266">-Rekam</p>
<p data-bbox="305 1560 521 1591">5. Tampilan 3D</p> 	<p data-bbox="824 1560 1203 1591">-Barcode menuju Assemblr Edu</p> <p data-bbox="824 1598 1149 1629">-Link menuju Assemblr Ed</p>

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Perancangan Media Interaktif

Penelitian ini memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Karena dengan adanya media tersebut dapat membantu seorang guru dalam memudahkan penyampaian informasi kepada peserta didiknya sehingga menjadikan proses belajar iqra dan dalam proses pengenalan tentang huruf huruf Hijaiyah lebih aktif dan menyenangkan.

4.1.1 Tahap Analisis

1. Kebutuhan Sistem

Didalam pembuatan sebuah media pembelajaran yang interaktif dengan menggunakan aplikasi assemblr edu.salah satu pendukung untuk merancang sebuah media tersebut menggunakan Microsoft power point di mana Microsoft powerpoint itu juga membantu dalam pembuatan menu dalam media, kemudian dengan bantuan aplikasi perekam suara digunakan untuk membantu media agar peserta didik lebih cepat dalam pengenalan huruf huruf Hijaiyah.

2. Analisis Permasalahan

Ditahap analisis ini media interaktif akan di rancang untuk menyelesaikan atau memberikan solusi dalam pembuatan media interaktif sehingga dapat membantu peserta didik dapat lebih cepat memahami dalam pengenalan langkah cepat membaca iqra

3. Karakteristik Pengguna

Bagi pengguna media pembelajaran interaktif ini tidak di batasi dikarenakan siapapun yang ingin belajar tentang Aplikasi assemblr yang ingin meningkatkan pemahaman tentang langkah cepat membaca iqra

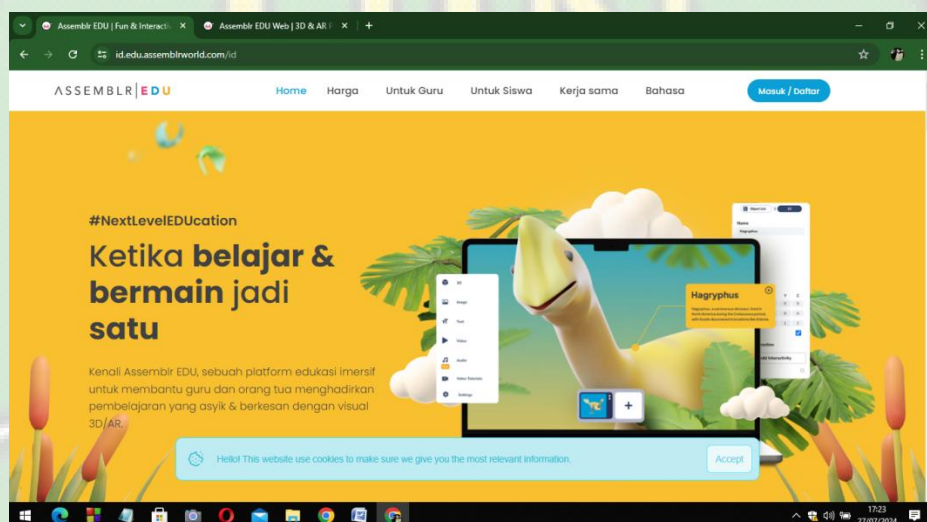
4. Tujuan Pembelajaran

Tidak lain dan tidak bukan tentunya tujuan pembelajaran menggunakan media interaktif ini adalah memperlancar interaksi antara guru dengan peserta didik agar kegiatan lebih efektif dan efisien

4.1.2 Tahap Perancangan (Design)

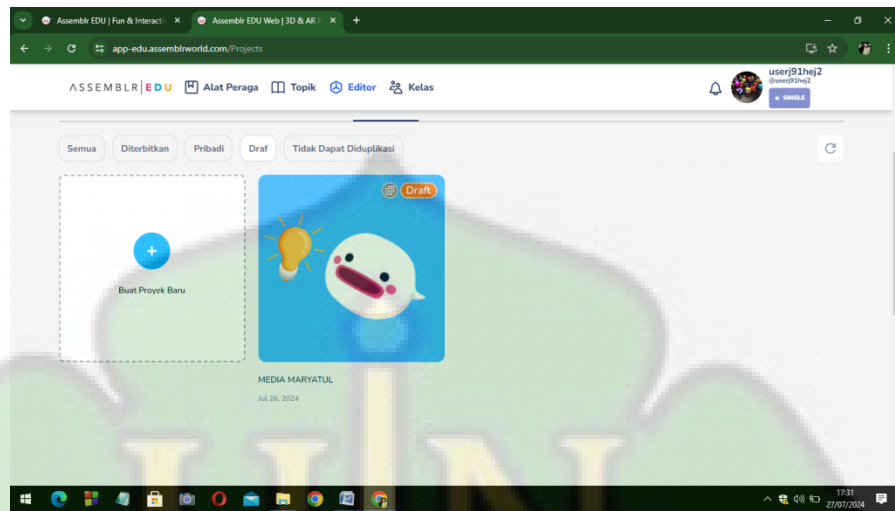
Pada tahap perancangan ini terlebih dahulu melihat hasil story board yang telah di rancang sebelumnya, demikian juga langkah-langkah yang dilakukan membuat media interaktif sebagai berikut:

1. Membuat akun terlebih dahulu



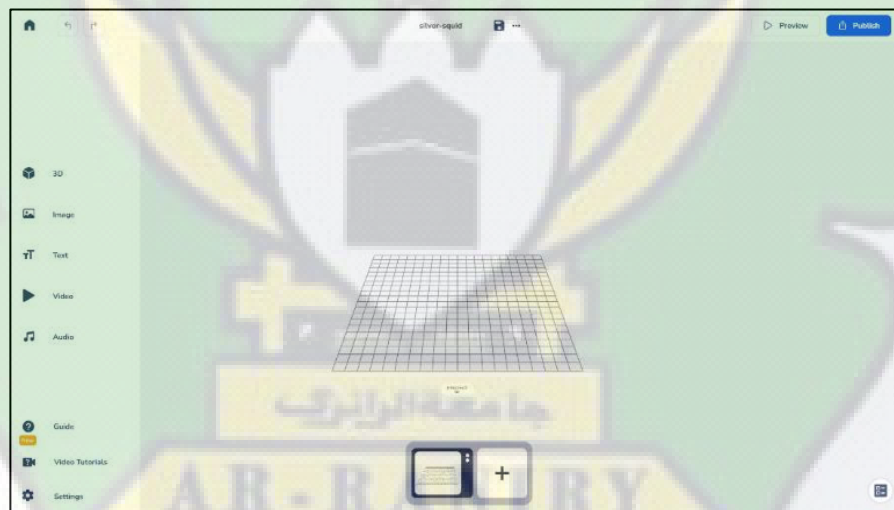
Gambar 4.1 Tampilan Halaman Pendaftaran AkunAssemblr Edu

2. klik menu editor untuk merancang project



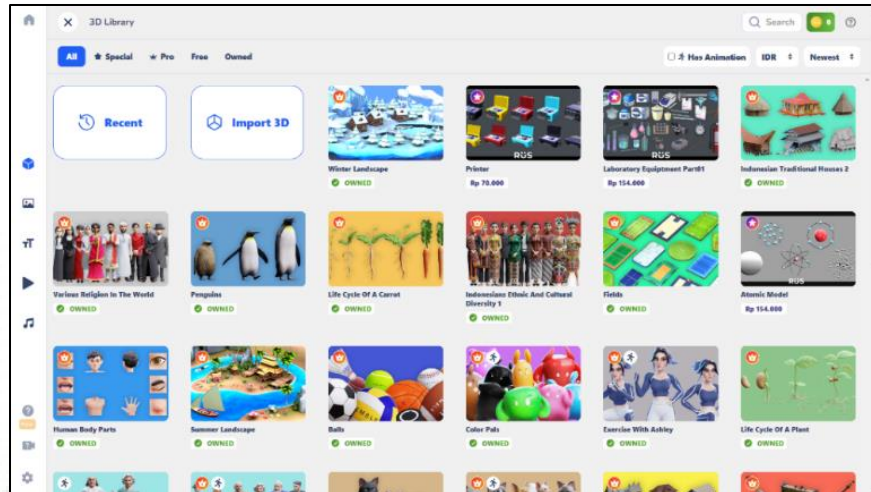
Gambar 4.2 Tampilan menu pada *Assemblr Edu*

3. Gunakan fitur-fitur yang sudah di sediakan di aplikasi assemblr edu



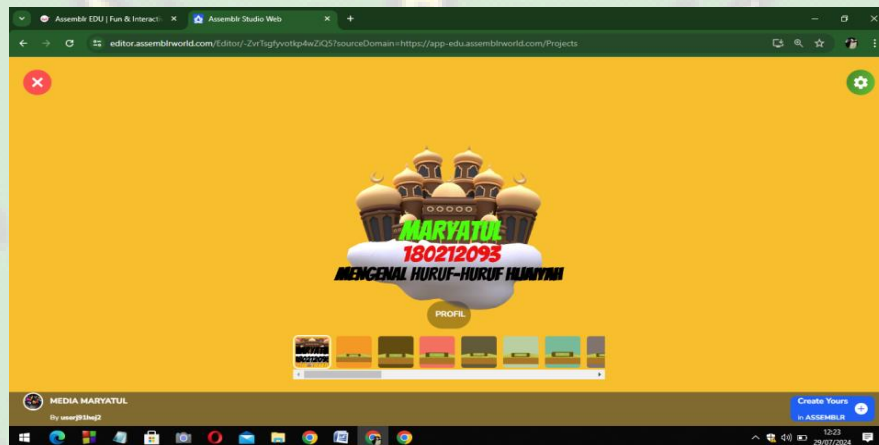
Gambar 4.3 Tampilan studio *Assemblr Edu*

4. Pada menu Assemblr edu juga banyak di temukan atau di sediakan Namun ada juga templat yang berupa prabayar.



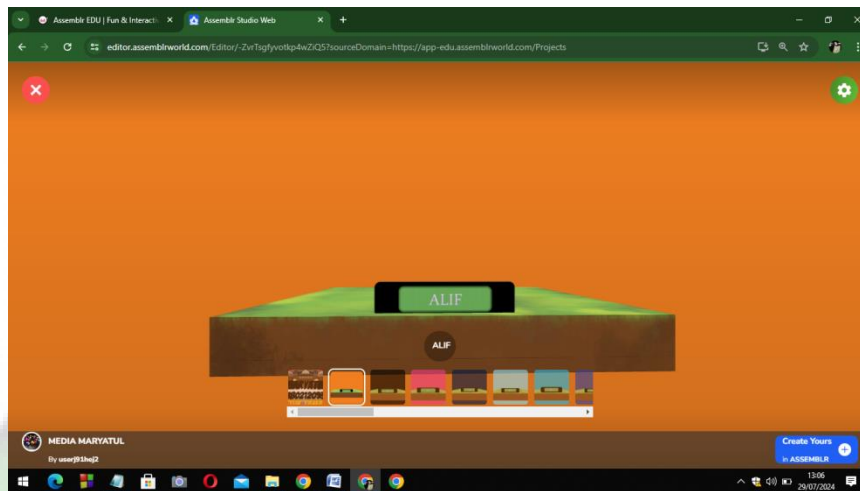
Gambar 4.4 Tampilan pada menu 3D

5. Tampilan Media Pembelajaran
 - a. Tampilan halaman utama



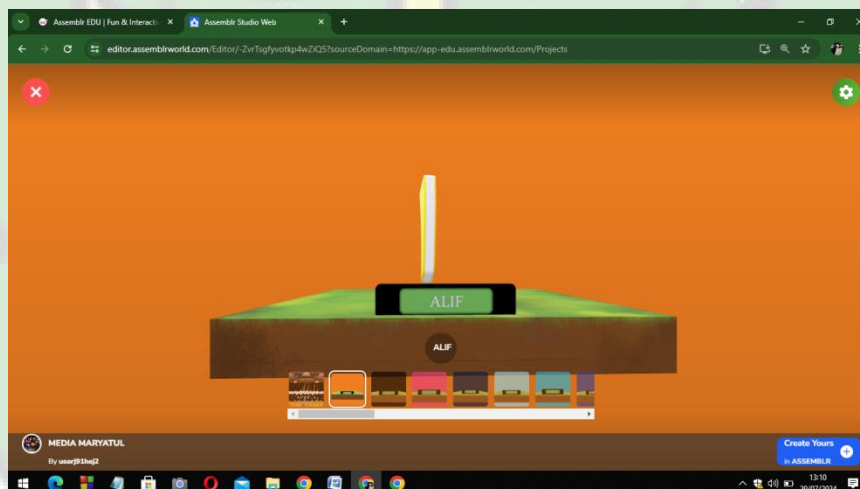
Gambar 4.5 Halaman Utama

a. Tampilan halaman menu



Gambar 4.6 Halaman Menu

b. Tampilan Halaman menu dan halaman utama 3D



Gambar 4.7 Tampilan Halaman Materi

- c. Tampilan *Barcode* dan *Link* 3D menuju *Assemblr Edu*



Gambar 4.8 Tampilan 3D dan *Link* menuju *Assemblr Edu*

4.2 Tahap Validasi Media Pembelajaran

Validasi media bertujuan untuk meningkatkan masukan informasi pada media pembelajaran yang telah di rancang, pada media pembelajaran interaktif yang menggunakan aplikasi *assemblr edu* yang telah dilihat hasil kelayakan dari ahli media dan ahli materi yang telah di rancang dalam media pembelajaran

Penelitian ini memberikan kuisiner terhadap ahli media dan ahli materi mengenai beberapa pernyataan dalam perancangan media pembelajaran interaktif sebagai sumber sebuah media.

4.2 Tahap Implementasi Dan Evaluasi

4.2.1 Ahli Media

Tabel 4.1 Hasil Uji Ahli Media

No	Pernyataan	Nilai
Desain Tampilan		
1	Tampilan Desai media yang menarik	5
2	Kualitas tampilan Desain dapat di pahami dengan jelas	4
3	Kualitas gambar dapat dilihat dengan jelas	5
4	Kemudian dalam merancang terdapat jenis, ukuran dan warna font dapat di lihat dengan mudah	5
5	Dalam Assemblr edu juga terdapat beberapa warna atau latar belakang yang di inginkan	4
6	Menu yang tersedia dapat digunakan dengan baik	4
Penggunaan Interaksi		
7	Tampilan tombol suara juga dengan baik	4
8	Tampilan suara pada objek juga terdengar jelas	5
9	Media interaktif ini juga memudahkan dalam membantu dalam pengenalan huruf Hijaiyah	5
Akseibilitas		
10	Assemblr edu juga dapat membantu mempermudah anak- anak dalam belajar huruf Hijaiyah	5
11	Media yang telah di rancang berjalan dengan baik	5
12	Tampilan menu suara juga dapat membantu anak-anak agar lebih mudah dalam pengenalan huruf Hijaiyah	5
13	Media yang di rancang Mudah di pahami dan mudah dimengerti	5
14	Menu yang tersedia berjalan dengan baik	4
15	Media yang di rancang sebegitu rupa menjadikan anak-anak ingin tau dalam pengenalan huruf huruf Hijaiyah.	4
Total		70
Rata-Rata		4.6
Persentase		93,3%
Kategori Kelayakan		Sangat Layak

Kemudian Hasil dari tabel di atas dari ahli materi yaitu berjumlah (93,3%) maka media pembelajaran interaktif ini di nyatakan sangat layak digunakan.

4.2.2 Ahli Materi

Tabel 4.2 Hasil Uji Ahli Materi

No	Pernyataan	Penilaian
		Ahli Materi
Tujuan Pembelajaran		
1	Media ini sangat mempermudah penggunaan dalam pengenalan huruf huruf Hijaiyah	4
2	Media ini sangat membantu peserta didik di Taman kanak-kanak	5
3	Media interaktif ini digunakan sebagai bahan ajar untuk pembelajaran	4
Kualitas Isi		
4	Huruf-Huruf Hijaiyah telah di rancang dengan Aplikasi assemblr edu	5
5	Tampilan huruf huruf Hijaiyah terlihat jelas	4
6	Pengucapan pada huruf huruf Hijaiyah sudah baik	5
7		4
Motivasi		
8	Media ini dapat mendorong peserta didik agar tercapai tujuan pembelajaran	4
9	Media pembelajaran interaktif ini juga dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik	5
10	Menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan	5
Total		45
Rata-Rata		4,5
Persentase		90%
Kategori Kelayakan		Sangat layak

Dari hasil validasi yang diperoleh pada tabel di atas dari salah satu ahli materi yang berjumlah (90%) sehingga dapat dinyatakan sangat layak digunakan.

4.2.3 Tahap Implementasi dan Evaluasi

Tabel 4.3 Validasi Responden

Pernyataan	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Resp.1	5	4	3	4	5	5	4	3	3	5
Resp.2	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4
Resp.3	3	4	4	5	5	5	5	5	5	5
Resp.4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5
Resp.5	3	3	4	4	5	5	5	5	4	4
Resp.6	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Resp.7	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5
Resp.8	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5
Resp.9	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Resp.10	4	5	3	4	4	4	4	5	3	3
Hasil										440
Persentase										88%
Rata-rata										4,4
Kategori Kelayakan										Sangat Layak

Pada tabel 4.3 diatas dapat dilihat dari data yang di dapatkan dari 10 jumlah responden, mendapatkan respon terhadap media interaktif ini dengan persentase sebesar (88%) dengan kategori“Sangat Layak”.

4.3 Pembahasan

4.3.1 Pembahasan assemblr edu dan media interaktif

Dengan memanfaatkan platform seperti Assemblr Edu dan media interaktif, pendidik dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menarik. Teknologi ini dapat memperkaya proses pembelajaran dan membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih mendalam dan menyenangkan.

Langkah cepat membaca Iqra" biasanya merujuk pada teknik dan metode yang digunakan untuk mempelajari bacaan Al-Qur'an dengan lebih efektif, khususnya bagi pemula yang menggunakan buku Iqra. Iqra adalah salah satu seri buku belajar membaca Al-Qur'an yang dirancang untuk mempermudah proses belajar membaca huruf Arab dan memulai bacaan Al-Qur'an. Dengan mengikuti langkah-langkah ini dengan menggunakan aplikasi assemblr edu Anda dapat mempercepat proses belajar membaca Iqra dan memulai perjalanan Anda dalam membaca Al-Qur'an dengan lebih percaya diri dan efektif.

Media interaktif tentang huruf hijaiyah dapat sangat efektif dalam membantu siswa mempelajari dan menguasai huruf Arab dengan cara yang menarik dan menyenangkan. Media ini mencakup berbagai format dan alat yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Berikut adalah beberapa contoh dan ide untuk media interaktif tentang huruf hijaiyah.

4.3.2 Validasi media dan materi

Media interaktif ini dirancang menggunakan Assemblr Edu berbantuan Microsoft Power Point dengan tujuan untuk membantu dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton agar dapat menumbuhkan minat siswa dalam mempelajari matematika khususnya materi huruf hijaiyah.

Terdapat lima tahapan untuk mengembangkan dan merancang Media Interaktif ini yaitu tahap analisis, tahapdesign, tahap development, tahapimplementasi, serta tahap evaluasi. Assemblr Edu merupakan aplikasi yang menggunakan tampilan tiga dimensi dan Augmented Realityguna menciptakan proses belajar mengajar yang lebih menarik, pengguna dapat mengubah cara belajar yang kurang menarik menjadi pembelajaran

menyenangkan dengan adanya fitur yang mudah digunakan dan mudah diakses secara gratis.

Setelah media dirancang dan dikembangkan, maka selanjutnya media tersebut dilakukan pengujian dari beberapa ahli untuk mendapatkan validasi dalam mengukur kelayakan serta meminimalisir terjadinya kesalahan sebelum media tersebut disebarluaskan kepada pengguna. Pengujian dilakukan dari dua segi, yaitu pengujian terhadap kualitas media yang dilakukan oleh ahli media dan pengujian terhadap isi materi media pembelajaran yang dilakukan oleh ahli materi.

Pada penelitian ini, hasil validasi yang didapatkan dari pengujian ahli media terhadap beberapa aspek adalah sebesar dengan nilai persentase (93,3 %) dengan kategori “Sangat Layak” digunakan, serta dari penilaian ahli materi didapatkan skor rata-rata 5 dengan nilai persentase (90%) sehingga dinyatakan “sangat layak” digunakan yang dinilai dari aspek tujuan pembelajaran, kualitas isi, dan motivasi.

Berdasarkan nilai validasi yang didapatkan dari pengujian para ahli tersebut berarti media interaktif ini sudah sangat layak untuk disebarluaskan kepada pengguna. Setelah game tersebut disebarluaskan kepada peserta didik di taman kanak-kanak lawe buloh di selaku subjek dalam penelitian ini, kemudian dilakukan uji coba untuk mendapatkan umpan balik melalui angket yang disebarluaskan. Hasil yang didapatkan dari penyebaran angket tersebut kepada (10) orang responden dinyatakan “sangat layak” digunakan karena nilai rata-rata yang didapatkan persentase sebesar (88%)

4.3.3 Uji Coba Efektivitas Media

Efektivitas media mengacu pada sejauh mana media, baik dalam bentuk iklan, konten, atau platform komunikasi, berhasil mencapai tujuan yang diinginkan. Efektivitas ini dapat diukur dalam berbagai cara, tergantung pada tujuan spesifik dari media tersebut. Dalam pemakaian media pembelajaran interaktif pembelajaran merupakan aspek penting yang perlu di perhatikan jika saja peserta didik ataupun guru kesulitan dalam menggunakannya, maka media pembelajaran interaktif yang digunakan di nyatakan tidak layak di gunakan dalam pembelajaran.hal tersebut dikarenakan tujuan pembelajaran yang tidak tercapai.salah satu melihat kelayakan atau kemudahan penggunaan media

pembelajaran interaktif adalah melihat ke efektivitasnya. Uji coba dilakukan dengan pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Assemblr Edu dengan materi langkah cepat membaca iqra atau pengenalan huruf-huruf Hijaiyah.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

d. Kesimpulan

Dari hasil Penelitian yang telah di Uji dan dilakukan terhadap “Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Assemblr Edu pada Materi Langkah Cepat Membaca Iqra” untuk TK Baladil Amin Lawe Sawah dapat di ambil Kesimpulan sebagai Berikut :

Dengan Menggunakan Pendekatan Reseach And Developement (R&D) Serta Teknik Analisis Data Menggunakan Kuantitatif dengan Teknik Perancangan Media Interaktif 3D tentang Pengenalan Huruf-huruf Hijaiyah Dengan Menggunakan Aplikasi Assemblr Edu Telah berhasil di buat. Hasil dari Perancangan Tersebut yaitu Berupa Media Pembelajaran 3D yang di dalamnya Terdapat pembelajaran tentang Langkah Cepat Membaca iqra atau pengenalan huruf hijaiyah pada TK Baladil Amin Lawe Sawah dengan Total Slide 28 Frame

5.2 Saran

Guna pengembangan media pembelajaran interaktif ini lebih lanjut peneliti memberikan saran Media pembelajaran yang dikembangkan sebaiknya dapat dijalankan pada platform yang mempermudah proses pembelajan pada TK Baladil Amin lawe sawah, Media pembelajaran yang dikembangkan sebiknya bersifat dinamis sehingga guru dan peserta didik dapan berinteraksi dengan cepat, Pengembangan media pembelajaran interaktif langkah cepat membaca iqra.

1. Dengan Adanya Media Assemblr Edu sangat Bermanfaat Bagi Para Guru karena dapat di Jadikan Salah satu Media Ajar yang Memudahkan Dalam Proses Belajar Mengajar Dengan Harapan dapat Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Taman Kanak-Kanak Di Lawe Sawah
2. Untuk peneliti Selanjutnya dengan Adanya Assemblr Edu Diharapkan Kelak dapat menciptakan Media-Media Interaktif Lainnya dan Mata Pelajaran Lainnya Dengan Nuansa Yang Lebih Menarik Dan Fariatif.

DAFTAR PUSTAKA

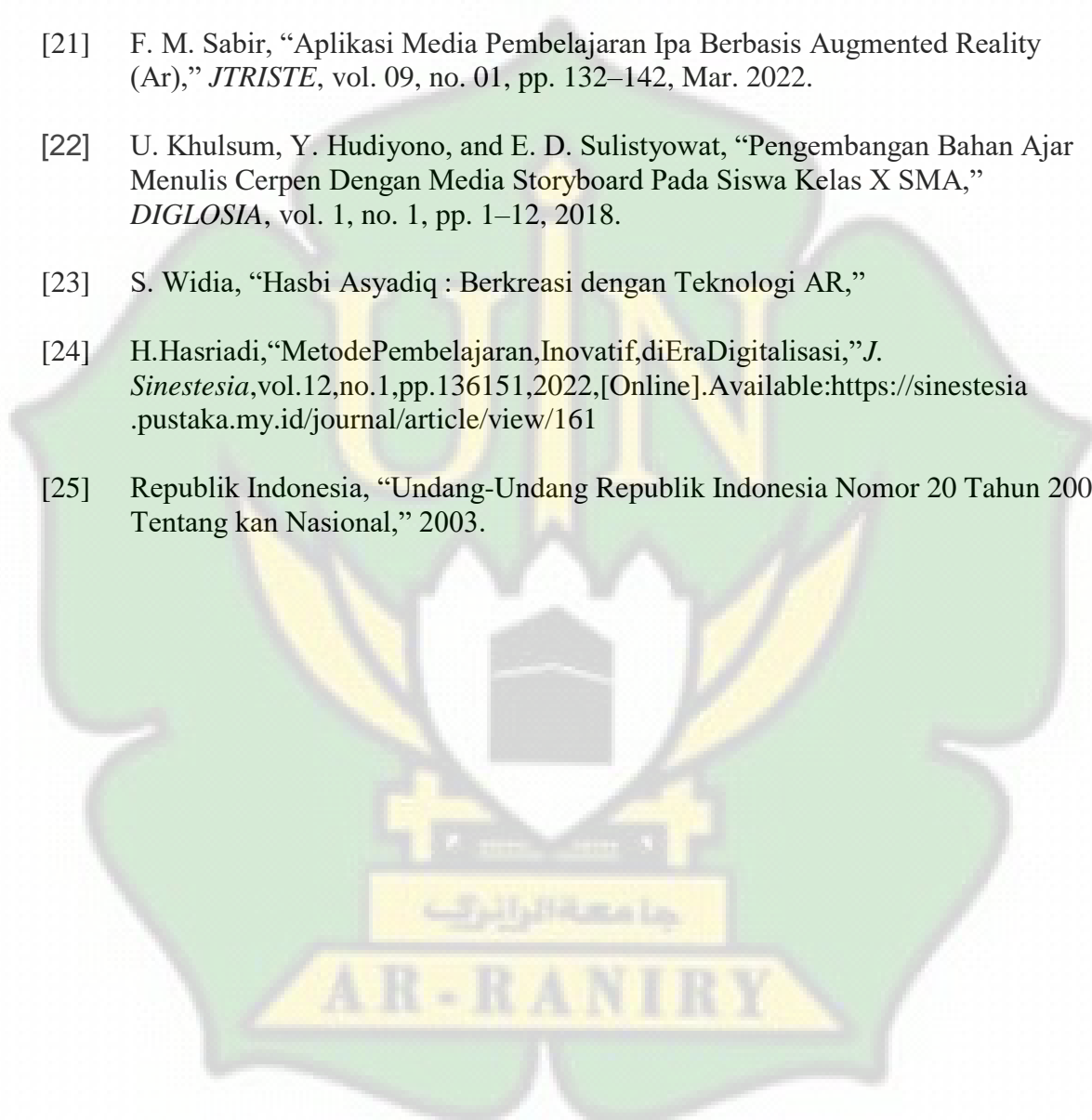
- [1] H.Hasriadi,“MetodePembelajaran,Inovatif,diEraDigitalisasi,”*J. Sinestesia*,vol.12,no.1,pp.136151,2022,[Online].Available:<https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/161>
- [2] A. Mahmudah and A. Pustikaningsih, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas X Akuntansi Dan Keuangan Lembaga Smk Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2018/2019,” *J. Pendidik. Akunt. Indones.*, vol. 17, no. 1, pp. 97–111, 2019, doi: 10.21831/jpai.v17i1.26515.
- [3] A. Mahmudah and A. Pustikaningsih, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas X Akuntansi Dan Keuangan Lembaga Smk Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2018/2019,” *J. Pendidik. Akunt. Indones.*, vol. 17, no. 1, pp. 97–111, 2019, doi: 10.21831/jpai.v17i1.26515
- [4] F. A. Lino Padang, R. Ramlawati, And S. R. Yunus, “Media Assemblr Edu Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Sistem Organisasi Kehidupan Makhluk Hidup,” *Diklabio J. Pendidik. Dan Pembelajaran Biol.*, Vol. 6, No. 1, Pp. 38–46, May 2022, Doi: 10.33369/Diklabio.6.1.38-46.
- [5] R. M. Lestari And M. Sholeh, “Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Tanam an Obat Tradisional Berbasis Augmented Reality Dengan Menggunakan Studio.Gometa.Io Design And Build An Augmented Reality-Based Introduction To Traditional Medicinal Plants Application By Using Studio.Gometa.Io,” Yogyakarta, 2021. [Online]. Available
- [7] Nurfadhillah, Septy. *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher), 2021.
- [8] [9] A. Septian And J. Tampubolon, “Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media

Tiga Dimensi (3d) Terhadap Hasil Belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak Kelas Xi Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan Smk Negeri 2 Meulaboh,” Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2015. Doi: 10.24114/Eb.V1i1.2827.

- [9] [10] A. Puri, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Pai Materi Wudhu Di Smpn 37 Bandar Lampung,” *Angew. Chemie Int. Ed.* 6(11), 951–952., 2020.
- [10] [11] Dewi, Putu Rissa Putri Intari, Ni Made Winda Wijayanti, and I. Dewa Putu Juwana. "Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Digital Assemblr Edu Pada Mata Pelajaran Matematika Di SMK Negeri 4 Denpasar." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Widya Mahadi* 2.2 (2022): 98-109.
- [10] Gunawan, I. Made Agus Oka, and I. Dewa Ayu Indah Saraswati. "Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif untuk Taman Kanak-Kanak Maitri Bunda." *JUKI: Jurnal Komputer dan Informatika* 5.2 (2023): 231-244.
- [11] Yam, Jim Hoy, and Ruhiyat Taufik. "Hipotesis Penelitian Kuantitatif." *Perspektif: Jurnal Ilmu Administrasi* 3.2 (2021): 96-102.
- [12] Hipotesis Nol dan Hipotesis Alternatif. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 2014, 3.3: 685-695.
- [13] Santosa, Paulus Insap. "Metode penelitian kuantitatif: Pengembangan hipotesis dan pengujiannya menggunakan SmartPLS." (2018).
- [14] Suyanti, Susi. *Efektivitas Pembelajaran Al-Qur'an Bagi Anak Usia Pra Operasional Menurut Teori Jean Piaget Di Majelis Taklim Assalam Pamulang, Tangerang Selatan*. Diss. Institut PTIQ Jakarta, 2022.
- [15] "Konsep Pengembangan Diri dalam Baca Tulis Qur'an (BTQ)." *An-Nahdlah* 9.1 (2022): 181-203.
- [16] Z. Ahmad, H. Ahmad, and Z. Abd. Rahman, “Penggunaan Media Pembelajaran Augmented Reality Berbantuan Assemblr Edu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 5 Kota Ternate,” *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, vol. 8, no. 23, pp. 514–521, Dec. 2022.
- [17] M. B. dami Pratama, “Penerapan Augmented Reality Untuk Media Pembelajaran Perangkat Keras Komputer Berbasis Android,” Bandar Lampung, 2018.
- [18] Sugiyono, “Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D,” Bandung: Alfabeta, 2009.
- [19] L. S. Musianto, “Perbedaan Pendekatan Kuantitatif Dengan Pendekatan Kualitatif Dalam Metode Penelitian,” *Jurnal Manajemen Dan Wirausaha*, vol. 4, no. 2, pp.

123–136, 2002.

- [20] Pane Aprida and Dasopang Muhammad Darwis, “Belajar dan Pembelajaran,” *FITRAH*, vol. 03, no. 2, pp. 333–352, Dec. 2017
- [21] F. M. Sabir, “Aplikasi Media Pembelajaran Ipa Berbasis Augmented Reality (Ar),” *JTRISTE*, vol. 09, no. 01, pp. 132–142, Mar. 2022.
- [22] U. Khulsum, Y. Hudyono, and E. D. Sulistyowat, “Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Dengan Media Storyboard Pada Siswa Kelas X SMA,” *DIGLOSIA*, vol. 1, no. 1, pp. 1–12, 2018.
- [23] S. Widia, “Hasbi Asyadiq : Berkreasi dengan Teknologi AR,”
- [24] H.Hasriadi,“MetodePembelajaran,Inovatif,diEraDigitalisasi,”*J. Sinestesia*,vol.12,no.1,pp.136151,2022,[Online].Available:<https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/161>
- [25] Republik Indonesia, “Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang kan Nasional,” 2003.



LAMPIRAN

Lampiran 1 : SK Pembimbing Skripsi



KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: B-3017/Un 08/FTK/Kp 07 6/4/2024

TENTANG:
PENGGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA

DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Menimbang :

- bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi,
- bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat dalam jabatan sebagai pembimbing skripsi mahasiswa,
- bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan huruf b, perlu menetapkan Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Mengingat :

- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional,
- Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
- Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
- Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
- Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
- Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
- Peraturan Menteri Agama RI Nomor 44 Tahun 2022, tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Peraturan Menteri Agama Nomor 14 Tahun 2022 Tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
- Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Km.05/2011, tentang penetapan UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
- Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa.

KESATU : Menunjukkan Saudara :

Khairan AR, M.Kom.

Untuk membimbing Skripsi

Nama : **Maryatul**
 NIM : 180212093
 Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
 Judul Skripsi : Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Langkah Cepat Membaca Iqra' Untuk Taman Kanak-kanak

EDUA : Kepada pembimbing yang tercantum namanya diatas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku;

KETIGA : Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP DIPA-025.04.2.423925/2024 Tanggal 24 November 2023 Tahun Anggaran 2024;

KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku selama enam bulan sejak tanggal ditetapkan;

KELIMA : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Surat Keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
 Pada tanggal : 4 April 2024
 Dekan,



Saful Muluk

Tembusan

- Sekjen Kementerian Agama RI di Jakarta,
- Dirjen Pendidikan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta,
- Direktur Perguruan Tinggi Agama Islam Kementerian Agama RI di Jakarta,
- Kantor Pelayanan Perbandharaan Negara (KPPN), di Banda Aceh,
- Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh di Banda Aceh,
- Kepala Bagian Keuangan dan Akuntansi UIN Ar-Raniry Banda Aceh di Banda Aceh,
- Yang bersangkutan,
- Arsip



Lampiran 2 : Surat Penelitian

8/24/24, 10:33 PM

Document



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-5428/Un.08/FTK.1/TL.00/7/2024
Lamp : -
Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,

1. Kepala TK Lawe Buloh Didi Aceh Selatan
2. Kepala Dinas Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Aceh Selatan

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **MARYATUL / 180212093**
Semester/Jurusan : **XII / Pendidikan Teknologi Informasi**
Alamat sekarang : **DESA RUKOH, KECAMATAN SYIAH KUALA, KABUPATEN BANDA ACEH**

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul *Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Langkah Cepat Membaca Iqra untuk Taman Kanak-Kanak*

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 22 Juli 2024
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



Berlaku sampai : 22 Agustus 2024

Prof. Habiburrahim, S.Ag., M.Com., Ph.D.

Lampiran 3 : Hasil Penilaian Ahli Media

**LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF LANGKAH CEPAT MEMBACA IQRA'
UNTUK TAMAN KANAK-KANAK**

i. Identitas Peneliti

Nama : Maryatul
NIM : 180212093
Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi (PTI)
Pembimbing : Khairan AR, M.Kom

Memohon kesediaan untuk mengisi lembar validasi ahli media kepada bapak/ibu :

Nama : Fathiah, M.Eng.
NIP/NIDN : 198606152019032010

Demikian atas ketersediaan bapak/ibu untuk meluangkan waktu saya ucapkan terima kasih.

ii. Petunjuk

- a. Skala penilaian adalah sebagai berikut :
 - 5 : Sangat Setuju (SS)
 - 4 : Setuju (S)
 - 3 : Ragu-Ragu (RR)
 - 2 : Tidak Setuju (TS)
 - 1 : Sangat Tidak Setuju (STS)
- b. Mohon diberikan tanda ceklist (√) pada kolom skala penilaian yang tersedia sesuai pendapat bapak/ibu.
- c. Mohon memberikan saran atau komentar serta kesimpulan pada tempat yang tersedia.

iii. Tabel Pernyataan

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		STS	TS	S	RR	SS
Desain Tampilan						
1	Tampilan Media Interaktif ini sesuai dengan materi yang akan dibahas.					✓
2	Penggunaan tema pada Media Interaktif ini menarik dan mudah dipahami.					✓
3	Penggunaan warna latar pada Media Interaktif sudah tepat sehingga suatu objek dapat dilihat dengan jelas.			✓		
4	Pemilihan jenis, ukuran, dan warna font sudah tepat sehingga dapat dibaca dengan baik .					✓
5	Posisi, kualitas gambar dan kualitas Video memenuhi kriteria sehingga dapat dilihat dengan jelas.			✓		
6	Kualitas tampilan desain memenuhi kriteria sehingga dapat dipahami dengan jelas.					✓
A. Penggunaan Interaksi						
7	Tombol navigasi tersedia di Media Interaktif					✓
8	Navigasi yang tersedia mudah dioperasikan dengan keterangan yang jelas.					✓
9	Dengan Media Interaktif ini, memudahkan pengguna memahami materi dan membantu dalam meningkatkan penguasaan huruf hijaiyah			✓		
B. Akseibilitas						
10	Fitur yang tersedia pada Media Interaktif ini sudah meliputi suara dan penggunaan karakter.				✓	
11	Semua fitur pada Media Interaktif ini dapat berjalan sesuai dengan fungsinya.					✓
12	Media Interaktif ini dapat berjalan dengan lancar.					✓
13	Dengan fitur yang terdapat pada Media Interaktif tersebut dapat membantu mempermudah anak-anak dalam belajar huruf hijaiyah					✓

14	Semua fitur dapat dengan mudah digunakan.			✓		
15	Penggunaan <i>user interface</i> memudahkan pengguna untuk mengoperasikan Media Interaktif tersebut.					✓

iv. Saran dan Komentar

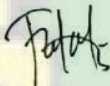
Penuhi 26 huruf Ijazah,

v. Kesimpulan

Mohon salah satu huruf dibawah ini ditandaimenurut kesimpulan bapak/ibu :

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi
- Tidak dapat digunakan

Banda Aceh, 30 Juli 2024
Ahli Media


Fathiah, M.Eng.
NIP. 198606152019032010

Lampiran 4 : Hasil Penilaian Ahli Materi 1

**LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI PERANCANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF LANGKAH CEPAT MEMBACA IQRA'
UNTUK TAMAN KANAK-KANAK**

Identitas Peneliti

Nama : Maryatul
NIM : 180212093
Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi (PTI)
Pembimbing : Khairan AR, M.Kom

Memohon kesediaan untuk mengisi lembar validasi ahli materi kepada bapak/ibu:

Nama : Laila Syahri, S.Pd
NIP/NIDN : 196609022008012002

Demikian atas ketersediaan bapak/ibu untuk meluangkan waktu saya ucapkan terima kasih.

Petunjuk

Skala penilaian adalah sebagai berikut

- 5 : Sangat Setuju (SS)
- 4 : Setuju (S)
- 3 : Netral (N)
- 2 : Tidak Setuju (TS)
- 1 : Sangat Tidak Setuju (STS)

Mohon diberikan tanda ceklist (√) pada kolom skala penilaian yang tersedia sesuai pendapat bapak/ibu.

Mohon memberikan saran atau komentar serta kesimpulan pada tempat yang tersedia.

Tabel Pernyataan

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		STS	TS	N	S	SS
Tujuan Pembelajaran						
1	Media ini dapat meningkatkan minat siswa dalam mempelajari huruf hijaiyah					√
2	Media ini dapat memberikan edukasi bagi taman kanak-kanak					√
3	Media ini efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran huruf hijaiyah					√
Kualitas Isi						
4	Huruf hijaiyah pada media ini disesuaikan dengan materi yang dipelajari.					√
5	Tata bahasa yang digunakan sudah benar sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.					√
6	Materi yang ditampilkan mudah dipahami.					√
7	Penyampaian materi sesuai dengan kebutuhan pengguna.					√
Motivasi						
8	Media ini dapat membantu anak-anak untuk menguasai dalam pengenalan huruf hijaiyah					√
9	Media ini dapat meningkatkan pemahaman untuk anak-anak					√
10	Media ini dapat menimbulkan motivasi anak dalam meningkatkan penguasaan dalam pengenalan huruf-huruf hijaiyah					√

Saran dan Komentar

Sangat Setuju Lanjutkan

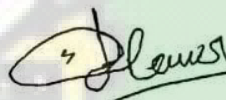
Kesimpulan

Mohon Tandai salah satu huruf dibawah ini menurut kesimpulan Bapak / Ibu:

- a. Layak digunakan tanpa revisi.
- b. Layak digunakan dengan revisi.
- c. Tidak layak digunakan.

Banda Aceh, 23 Juli 2024

Ahli Materi



Laila Syahri, S.Pd

NIP/NIDN. 196609022008012002

AR-RANIRY

Lampiran 5 : Dokumentasi Penelitian

