

**PENGEMBANGAN MEDIA MAZE HIJAIYYAH UNTUK
MENSTIMULUS MINAT MEMBACA IQRA'
PADA ANAK USIA DINI**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

**RITA SARIANI
NIM. 160210001**

**Mahasiswa Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM - BANDA ACEH
2021 M/1442 H**

**PENGEMBANGAN MEDIA MAZE HIJAIYYAH UNTUK
MENSTIMULUS MINAT MEMBACA IQRA' PADA ANAK USIA DINI**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh:

Rita Sariani
NIM. 160210001

Mahasiswi Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Disetujui Oleh:

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

Pembimbing I

Pembimbing II


Dra Jamaliah Hasbafah, M. A.
NIP. 196612311992032010


Dewi Eitriani, M. Ed
NIDN. 2006107803

**PENGEMBANGAN MEDIA MAZE HIJAIYYAH UNTUK MENSTIMULUS
MINAT MEMBACA IQRA' PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN**

SKRIPSI

**Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

Pada Hari/Tanggal:

**Selasa, 16 Juli 2021 M
6 Dzulhijjah 1442 H**

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

**Dra. Jamaliah Hasballah, MA
NIP. 196010061992032001**

Sekretaris,

**Lina Amelia, M.Pd
NIP. 198509072020122010**

Penguji I,

**Dewi Fitriani, M.Ed
NIDN. 2006107803**

Penguji II,

**Hijriati, M. Pd. I
NIP. 199107132019032013**

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

**Dr. Muslim Razali, S.H., M.Ag
NIP. 195903091989031001**

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Rita Sariani
NIM : 160210001
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Maze Hijaiyyah Untuk Menstimulus Minat Membaca Iqra' Anak Usia Dini.

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya :

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkannya dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi dalam naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli.
4. Tidak memanipulasi atau memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri dan mampu mempertanggung jawabkan atas karya ini.

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya dan telah di pertemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap di kenakan sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.

AR - RANIRY

Banda Aceh, 5 Juli 2021
Yang Menyatakan,



RITA SARIANI

ABSTRAK

Nama : Rita Sariani
NIM : 160210001
Fakultas/ Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ PIAUD
Judul Skripsi : Pengembangan media maze hijaiyyah untuk menstimulus minat membaca iqra'
Tanggal Sidang : 16 Juli 2021
Tebal Skripsi : 75
Pembimbing 1 : Jamaliah Hasballah, M.A
Pembimbing 2 : Dewi Fitriani, M.Ed
Kata Kunci : Media maze hijaiyyah, minat membaca, iqra'

Terbatasnya media pembelajaran inovatif untuk menarik minat membaca iqra' pada anak usia 4-5 tahun merupakan salah satu penyebab rendahnya minat anak usia dini untuk belajar mengenal huruf hijaiyyah dengan metode iqra'. Kebanyakan anak-anak juga belum mampu untuk membedakan huruf-huruf hijaiyyah yang hampir sama pengucapan ataupun tempat keluar huruf (makhrijul huruf). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan pengembangan sebuah media pembelajaran mengenal huruf hijaiyyah melalui media maze. Penelitian ini menggunakan desain penelitian pengembangan dengan metode *reseach and development* (R&D) model borg and gell melalui 7 tahapan, diantaranya: 1) potensi dan masalah 2) pengumpulan data 3) desain produk 4) validasi desain 5) revisi desain 6) uji coba produk 7) revisi produk awal. Uji coba dilakukan pada 20 anak di daerah lamgugob berdasarkan hasil validasi terhadap pengembangan media maze hijaiyyah ini, diperoleh hasil kelayakan validasi ahli materi sebesar 85,7% dengan kriteria "Sangat layak" digunakan. Sedangkan hasil validasi ahli media mendapatkan hasil yakni 95% dengan kriteria "sangat layak" untuk digunakan, berdasarkan hasil penelitian pertama maka memperoleh hasil presentase dengan nilai 85% "Sangat layak" digunakan, penelitian yang hari kedua memperoleh hasil presentase nilai 86% yakni berada pada kategori "sangat layak"

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah segala puji dan syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya. Sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini yang berjudul “**Pengembangan Media Maze Hijaiyyah Untuk Menstimulus Minat Membaca Iqra’ Pada Anak Usia Dini**”. Shalawat beriringan salam kita sanjungkan kepangkuan alam Nabi Besar Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabatnya sekalian yang karena beliaulah kita dapat merasakan betapa bermaknanya alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti saat ini.

Tugas akhir ini penulis ajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan program S1 untuk meraih gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Dengan selesainya tugas akhir ini penulis banyak mendapatkan bimbingan, bantuan, dan dukungan dari berbagai pihak. Maka pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang istimewa kepada Ayahanda Syarifuddin dan Ibunda zaimar, dan keluarga tercinta yang telah memberikan semangat dan dukungan dalam penulisan tugas akhir ini. Ucapan terimakasih yang tiada terhingga kepada:

1. Ibu Dra. Jamaliah Hasballah MA, selaku pembimbing pertama dan kepada ibu Dewi Fitriani, M.Ed selaku pembimbing kedua yang telah

banyak memberikan bimbingan, nasehat, bantuan dan do'a dan arahan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat di terselesaikan dengan baik.

2. Ibu Dra. Aisyah Idris, M.Ag. selaku panesehat akademik yang telah memberikan motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
3. Ketua prodi PIAUD, Dra. Jamaliah Hasballah MA, dan kepada seluruh dosen dan staf prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
4. Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, banda Aceh, Dr. Muslim Razali, S.H.,M.Ag.
5. Terima kasih untuk dosen-dosen Fakultas Tarbiyah dan keguruan beserta stafnya yang telah memberikan ilmu pengetahuan, bimbingan, arahan serta motivasi-motivasi yang bermanfaat.
6. Kemudian kepada ibu kepala sekolah TK Darmawanita Subulussalam serta karyawan lainnya yang telah banyak membantu peneliti dan memberi izin kepada penulis untuk mengadakan observasi dalam rangka penyelesaian skripsi ini.
7. Para pustakawan yang telah banyak membantu peneliti dan memberi izin kepada penulis untuk meminjamkan buku dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Teimakasih untuk semua sahabat-sahabat dunia dan akhirat ku yang tidak bisa saya sebutin satu-persatu.

Penyusun menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata kesempurnaan oleh karenanya. Penyusun sangat mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

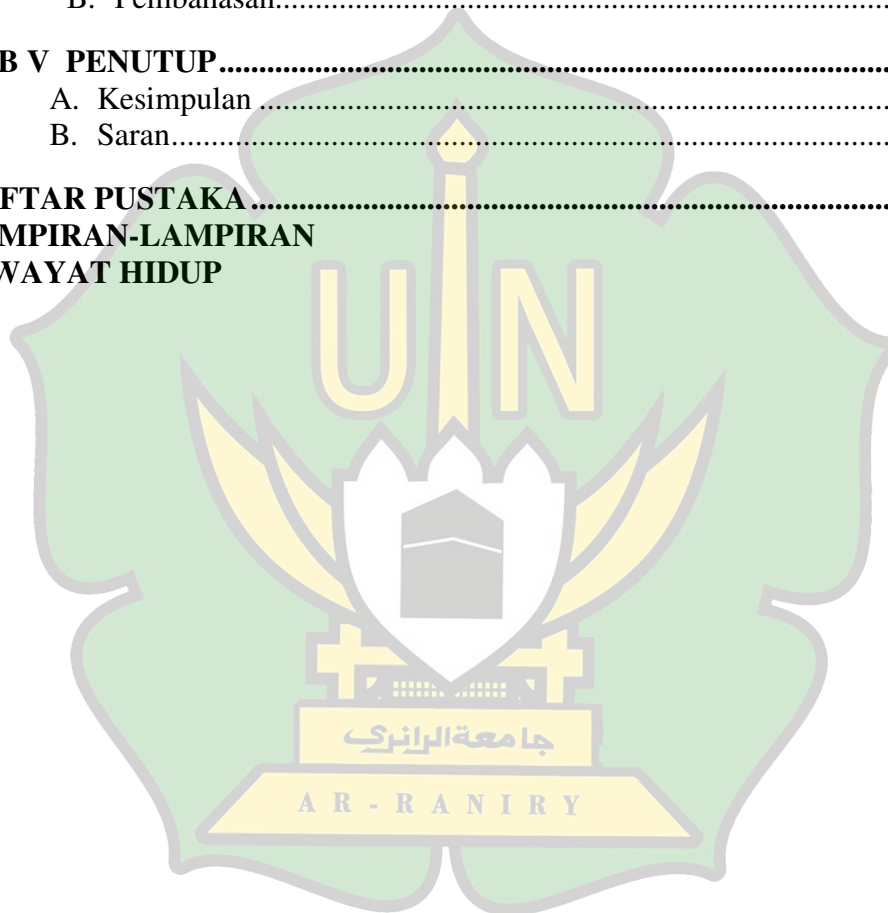
Banda aceh, 5 Juli 2021
Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR KENYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian.....	4
E. Defenisi Operasional.....	5
BAB II LANDASAN TEORITIS	7
A. Media Pembelajaran.....	7
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	7
2. Jenis-Jenis Pembelajaran.....	8
3. Manfaat Media Pembelajaran	9
4. Pengembangan Media	11
B. Maze Hijaiyyah	13
1. Pengertian Maze	13
2. Manfaat Media Maze.....	13
3. Pengertian Hijaiyyah	14
4. Cara Membaca Huruf Hijaiyyah Yang Benar	15
5. Macam-MacamMakhraj huruf hijaiyyah.....	15
C. Minat Membaca Iqra'	18
1. Pengertian Minat	18
2. Pengertian Membaca	19
3. Pengertian Iqra'	20
4. Faktor Yang Mempengaruhi Minat Membaca Huruf hijaiyyah	21
BAB III METODE PENELITIAN	23
A. Jenis Penelitian pengembangan.....	23
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	24
C. Instrumen Pengumpulan Data	29
D. Teknik Analisis Data.....	32

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	35
A. Hasil Penelitian dan Pengembangan.....	35
1. Potensi dan Masalah.....	35
2. Pengumpulan Data	36
3. Desain Produk Awal	36
4. Validasi Desain	40
5. Revisi Desain	43
6. Uji Coba Produk.....	45
7. Revisi Produk Akhir.....	48
B. Pembahasan.....	51
BAB V PENUTUP.....	55
A. Kesimpulan	55
B. Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA.....	57
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Skema Langkah-Langkah *Model Borg and Gall*..... 25



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Huruf-Huruf hijaiyyah.....	14
Tabel 3.1 Rubrik Lembar Kelayakan Materi Maze Hijaiyyah	30
Tabel 3.2 Rubrik Lembar Kelayakan Media Maze Hijaiyyah.....	31
Tabel 3.3 Rubrik Lembar Observasi Media Maze Hijaiyyah	32
Tabel 3.4 Kriteria Kelayakan Validasi Ahli Materi dan Media.....	33
Tabel 3.5 Skala penilaian Guttman	34
Tabel 4.1 Langkah Pembuatan Produk Awal Media Maze Hijaiyyah	37
Tabel 4.2 Hasil Validasi Dari Ahli Materi.....	41
Tabel 4.3 Hasil Validasi Dari Ahli Media	42
Tabel 4.4 Revisi Desain Produk Awal Media Maze Hijaiyyah	44
Tabel 4.5 Komentar dan saran Ahli Materi	45
Tabel 4.6 Komentar dan saran Ahli Media	45
Tabel 4.7 Hasil Penilaian Lembar Observasi Awal	46
Tabel 4.8 Hasil Penilaian Lembar Observasi Kedua.....	47
Tabel 4.9 Media Maze Hijaiyyah Sebelum dan sesudah Uji Coba	49



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keputusan (SK) Pembimbing

Lampiran 2. Surat Izin untuk Mengadakan Penelitian dari

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry

Lampiran 3. Lembar Validasi Desain Materi

Lampiran 4. Lembar Validasi Desain Media

Lampiran 5. Dokumentasi

Lampiran 6. Riwayat Hidup



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya menampilkan konsep, belajar sambil bermain. Mengingat dunia anak adalah dunia bermain, maka sudah seharusnya bagi para pendidik menguasai bagaimana caranya merancang dan menyusun materi pembelajaran yang memenuhi aspek-aspek perkembangan anak, melalui konsep pembelajaran bermain pada anak usia dini. Hal ini sesuai dengan karakteristik mereka yang bersifat aktif dalam melakukan berbagai eksplorasi terhadap lingkungannya, maka aktivitas bermain merupakan proses pembelajaran bagi mereka. Pembelajaran diarahkan pada pengembangan dan penyempurnaan potensi kemampuan yang di miliki seperti intelektual, sosial, emosional, spiritual, motorik dan bahasa. Untuk itu pembelajaran pada pendidikan anak usia dini harus benar-benar kreatif, dan nyaman, agar anak usia dini merasa senang dan bahagia dalam mencapai perkembangannya.¹

Maze hijaiyyah merupakan salah satu cara untuk menstimulus minat membaca anak usia dini 4-5 tahun justru itu pengembangan media maze hijaiyyah sangat di perlukan bagi anak usia dini.

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan di tujuhan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam atau tujuh tahun yang di lakukan

¹ Ketut Sudarsana, *“Pemikiran Tokoh Pendidikan Dalam Buku lifelong learning : policies,practices, and programs Perspektif Peningkatan Mutu Pendidikan di Indonesia,* ‘Penjaminan Mutu, n.d. h. 52.

melalui pemberian rangsangan pendidikan, baik rohani maupun jasmani, agar anak lebih siap dalam menghadapi.²

Media merupakan kata jamak dari medium yang artinya pengantar atau perantara yang digunakan oleh komunikator untuk menyampaikan pesan kepada komunikan dalam mencapai efek tertentu, kata media berasal dari bahasa latin “*medio*”, Secara khusus kata tersebut dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi berupa materi ajaran dari guru kepada murid sehingga murid menjadi lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran.³

Menurut Desiana, permasalahan yang terjadi di kelas adalah, anak belum bisa menyebutkan huruf-huruf hijaiyyah, dan anak juga bosan membaca iqra' karena, metode yang di gunakan adalah metode lisan (iqra') adapun metode yang mudah di pahami oleh anak usia dini menurut Desiana adalah metode plus kartu huruf⁴

Menurut Dhita Wulan Sari menggunakan media pocket hijaiyyah lebih mudah meresap dalam memori ingatan anak, tidak bosan dalam pembelajaran, sehingga anak mudah menerima materi pelajaran bahasa arab.⁵

² Romlah, *Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran Anak Usia Dini Dengan Bermain*, “Darul Ilmi: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 2015, h. 2

³ Usep Kustiawan, *Pengembangan media pembelajaran anak usia dini*, Malang: Gunung Samudra, 2016, h.5-6

⁴ Desiana, *meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur'an pada anak usia dini melalui metode iqra' plus kartu huruf*, universitas Bengkulu, 2013 h, 21

⁵ Dhita wulan sari, *mengembangkan kemampuan mengenal huruf hijaiyyah dengan menggunakahn media pocket*, kota salatiga:2013, h, 4.

Menurut Rina Syafrida banyak anak yang belum bisa mengenal huruf hijaiyyah karena metode pembelajaran membaca Al-Qur'an yang disampaikan guru masih kurang menarik, Adapun salah satu metode yang mudah menangkap dalam pelajaran pada anak usia dini menurut Rina Syafrida adalah metode Usmani atau metode Baghdadiyah.⁶

Berdasarkan hasil wawancara di TK Darmawanita Subulussalam di hari Selasa, 08 September 2020 oleh Ibu Rukiyati mengenai minat membaca iqra' anak usia 4-5 tahun mengajarkan huruf hijaiyyah dengan metode iqra', maka dari itu minat membaca iqra' anak kurang dan cepat bosan saat membaca iqra', dan sebagian siswa masih belum bisa membedakan huruf-huruf hijaiyyah yang hampir sama.⁷

Permasalahan-permasalahan di atas menunjukkan bahwa minat membaca huruf hijaiyyah anak usia 4-5 tahun, perlu di tingkatkan lagi. Dengan menggunakan alat bantu berupa media pembelajaran. Sehingga tidak bosan dan tentunya menarik bagi anak. Salah satu cara untuk menstimulasi minat membaca pada anak usia dini 4-5 tahun adalah dengan mengembangkan media maze hijaiyyah.

B. Rumusan Masalah

⁶ Rina Syafrida, *Meningkatkan Keterampilan mengenal Huruf Hijaiyyah Melalui Metode Usmani dan Baghdadiyah*, Universitas Singaperbangsa, Karawang: 2019, h.49

⁷ Rukiyati, wawancara, 8, September, 2020.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian ini sebagai berikut: Apakah media maze hijaiyyah layak untuk menstimulus minat membaca iqra' anak usia dini 4-5 tahun?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang ingin di capai dari penulisan ini yaitu : Untuk mengetahui kelayakan media maze hijaiyyah untuk menstimulus minat membaca iqra' pada anak usiai 4-5 tahun.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan pengetahuan dan wawasan lebih luas mengenai pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran untuk mengembangkan minat membaca iqra pada anak usia dini.
- b. Adanya media baru dapat digunakan oleh pendidik untuk mempermudah proses belajar mengajar di kelas yang sesuai dengan perkembangan dan kemampuan anak usia dini.
- c. Dapat menambah ilmu Rpengetahuan khususnya berkaitan dengan media pembelajaran yang baik di terapkan untuk menstimulus minat membaca iqra' pada anak usia dini.

2. Manfaat Secara Praktis

- a. Bagi Peneliti : pengembangan media maze hijaiyyah dalam pembelajaran dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan yang lebih luas.

- b. Bagi anak : dengan media maze hijaiyyah ini akan mengembangkan minat membaca iqra' dan juga dapat mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Bagi Guru : penelitian ini bermanfaat sebagai sebuah referensi dan acuan bagi guru dalam menerapkan suatu media pembelajaran di kelas agar proses belajar mengajar berjalan dengan efektif.
- d. Bagi Sekolah : sekolah biasa memanfaatkan penelitian ini untuk meningkatkan pengetahuan gurumengenai penerapan media pembelajaran yang baik dalam proses belajar mengajar.

E. Defenisi Operasional

1. Pengembangan

Pengembangan secara bahasa adalah proses perbuatan untuk mengembangkan. Pengembangan yang dimaksud oleh penulis adalah mengembangkan sebuah media pembelajaran yang baik dan tepat.

2. Minat Baca

Minat baca adalah suatu perhatian yang kuat dan mendalam disertai perasaan senang terhadap kegiatan membaca, sehingga dapat mengarahkan seseorang untuk membaca dengan kemauannya sendiri atau dorongan dari luar. Minat membaca juga merupakan perasaan senang seseorang terhadap bacaan karena adanya pemikiran bahwa dengan membaca itu dapat diperoleh kemanfaatan bagi dirinya.

3. Maze

Menurut Nurul Ikhsan permainan labirin atau maze adalah sebuah

permainan mencari jalan keluar dari jalan yang bercabang dan berliku-liku.⁸

4. Huruf Hijaiyah

Huruf hijaiyah secara bahasa memiliki arti huruf seperti yang kita kenal dalam bahasa Indonesia yang terdiri dari 26 huruf. Sedangkan dalam bahasa Arab terdapat 28 huruf yang kita kenal dengan huruf hijaiyah⁹.

5. Iqra'

Iqra' adalah sebuah metode pengajaran Al-Qur'an dengan menggunakan buku iqra' yang terdiri dari 6 jilid dan dapat dipergunakan untuk balita sampai manula. Didalamnya bisa belajar tentang baca tulis huruf hijaiyyah, huruf hijaiyyah bersambung, mengenal harakat tanda baca dan limu tajwid¹⁰

6. Makharij Huruf (Tempat Keluarnya Huruf)

Makharij adalah jamak dari kata makhraj, yang artinya tempat keluarnya huruf, dimana suara akan berhenti pada tempat tersebut, sehingga dapat dibedakan antara satu huruf dengan huruf lainnya... Makharij huruf secara umum terbagi menjadi 5 bagian yaitu:

⁸ Nurul Ihsan, *Asyik Bermain Maze* Jakarta: Cikal Aksara, 2014, h. 1.

⁹ Zakiyah Darajat, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2001, h. 226

¹⁰ Ahmad Darka, *Bagaimana Mengajar Iqra' Dengan Benar*, Jakarta: CV. Tunas Utama, 2009, h. 13

- a. Al-Jauf (Rongga Mulut dan rongga tenggorokan)
- b. Al-Halq (Tenggorokan)
- c. Al-Lisan (Lidah)
- d. Asy-Syafatain (Kedua Bibir)
- e. Al-Khaisyum (Pangkal Hidung)¹¹



¹¹ Muhammad Aswandi, *Ilmu Tajwid Praktis*, Jakarta: Pustaka Imam Syafi'i, 2010, h.18

BAB II

PEMBAHASAN

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah perantara dari sumber informasi ke penerima informasi, contohnya video, televisi, komputer dan lain sebagainya. Alat-alat tersebut merupakan media mana kala digunakan untuk menyalurkkan informasi.¹¹ Media pembelajaran merupakan komponen komunikasi yang berfungsi sebagai perantara atau pembawa pesan dari pengirim ke penerima. Berdasarkan wawasan hanya proses pembelajaran adalah proses komunikasi demikian pula bahwa proses pembelajaran adalah suatu sistem, media pembelajaran adalah sebagai komponen sebagai sistem pembelajaran tanpa media komunikasi tidak akan terjadi dan demikian pula tanpa media pembelajaran, proses pembelajaran juga tidak akan berlangsung.¹²

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah” perantara” atau pengantar”. Kata media merupakan bentuk jamak dari kata *medium*. *Medium* dapat di defenisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima.¹³ Selaras dengan pendapat Miarso yakni mdia pembelajaran dapat diartikan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran,

¹¹ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran* ,Jakarta: KENCANA, 2012 h. 57

¹² Romlah, “ *Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran Anak Usia Dini.* ”, Darul Ilmi Pendidikan Islam Anak Usia Dini 2015, h.6

¹³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Revisi Jakarta: Raja Gravindo Persada, 2016 h.4.

perasaan, perhatian, dan kemauan pembelajar sehingga dapat mendorong belajar yang di inginkan dengan baik.¹⁴

Daryanto berpendapat media pembelajaran adalah segala sesuatu yang tepat di gunakan untuk menyalurkan pesan dari si pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.¹⁵

2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Ada beberapa jenis media secara umum yang biasa digunakan oleh guru disekolah dan dapat dibagi menjadi :

Media visual adalah media yang dapat dilihat. Media ini mengandalkan indra penglihatan. Contoh, media gambar, foto, komik, gambar temple, poster, majalah, buku, miniature, alat peraga dan sebagainya.

Media audio adalah media yang bisa di dengar yang dapat merangsang pikiranm perasaan, perhatiandan kemauan untuk belajar. Untuk melatih aspek-aspek keterampilan mendengarkan.

Media Audio visual adalah media yang bisa didengar,dilihat secara bersamaan penggunaan media ini menggerakkan indra pendengaran dan indra penglihatan. Media audio visual misalnya media drama, pemetasan, film, televise

¹⁴ Miarso dan Yusuf Hadi, *Menyemai Benih Teknologi Penelitian* Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009 h. 458.

¹⁵ Daryanto, *Media pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, 2016, h. 362.

dan media yang sekarang menjamur, yaitu VCD. Audio visual membuat penyajian atau tema pada anak akan semakin lengkap dan optimal.¹⁶

3. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci.

Kemp dan Dayton misalnya, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

- a. Penyampaian materi pelajaran dapat di seragamkan
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa
- f. Media memungkinkan proses belajar dapat di lakukan dimana saja dan kapan saja.
- g. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar
- h. Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif¹⁷

¹⁶ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2005, h. 26

Selain beberapa manfaat seperti yang di kemukakan oleh Kemp dan Dayton tersebut, tentu saja kita dapat menemukan banyak manfaat-manfaat praktis yang lain. Manfaat praktis media dalam pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat.¹⁸

¹⁷ Kemp dan Dayton, dalam kutipan arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2002, h. 95.

¹⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo persada.2007. h. 95

Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.¹⁹

4. Pengembangan Media

a. Pengertian Pengembangan

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia nomor 18 tahun 2002 pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada atau menghasilkan teknologi baru. Pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan mevalidasi produk pendidikan. Penelitian ini mengikuti suatu langkah-langkah secara siklus. Langkah penelitian atau proses pengembangan ini terdiri atas kajian tentang temuan penelitian

Produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan tersebut, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar dimana produk tersebut akan dipakai, dan melakukan revisi terhadap hasil uji lapangan.²⁰

¹⁹ Hamali. Omar *Psikologi Belajar Mengajar*, Bandung: sinar baru 1992,h. 94

²⁰ Setyosari Punaji, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, Jakarta:

Pada hakikatnya pengembangan adalah upaya pendidikan baik formal maupun non formal yang di laksanakan secara sadar, berencana, terarah, teratur, dan bertanggung jawab dalam rangka memperkenalkan, menumbuhkan, membimbing, mengembangkan suatu dasar kepribadian yang seimbang, utuh, selaras, pengetahuan, keterampilan sesuai dengan bakat, keinginan serta kemampuan-kemampuan sebagai bekal atas prakarsa sendiri untuk menambah, meningkatkan, mengembangkan diri ke arah tercapainya martabat, mutu dan kemampuan manusiawi yang optimal dan pribadi mandiri.²¹

Maka pengembangan pembelajaran lebih realistik, bukan sekedar realisme pendidikan yang sulit diterapkan dalam kehidupan. Pengembangan pembelajaran adalah usaha meningkatkan kualitas proses pembelajaran, baik secara materi maupun metode dan substansinya. Secara materi, artinya dari aspek bahan ajar yang disesuaikan dengan perkembangan pengetahuan, sedangkan secara metodologis dan substansinya berkaitan dengan pengembangan strategi pembelajaran, baik secara teoritis maupun praktis.²²

Prenadamedia Group , 2013, h. 222-223

²¹ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, bandung: Remaja Rosdakarya, 2005, h. 24

²² Hamdani, Hamid, *Pengembangan Sistem Pendidikan di Indonesia*, Bandung: Pustaka Setia, 2013, h. 125

5. Maze Hijaiyyah

a. Pengertian Maze

Menurut Nurul Ikhsan permainan labirin atau maze adalah sebuah permainan mencari jalan keluar dari jalan yang bercabang dan berliku-liku.²³

Hal ini senada dengan pendapat kurniawan yang mengemukakan dalam permainan maze seorang siswa harus menentukan jalur yang harus dilewati pada bagian maze untuk sampai pada tujuan akhir. Maze adalah sebuah permainan dengan jalan sempit, berliku, berbelok, atau jalan yang buntu atau mempunyai rintangan. Sedangkan permainan untuk anak merupakan permainan yang merangsang imajinasi anak.²⁴

b. Manfaat Media Maze

Manfaat maze menurut Vigotsky yaitu:

- a. Maze sebagai alat untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak.
- b. Maze dapat melatih konsentrasi anak
- c. Anak dapat melatih motorik anak
- d. Maze dapat mengembangkan daya imajinasi pada anak
- e. Maze dapat melatih anak dalam memecahkan masalah.

²³ Nurul Ihsan, *Asyik Bermain Maze* Jakarta: Cikal Aksara, 2014, h. 1.

²⁴ Ana Widyastuti, *Kiat Jitu Anak Gemar Baca Tulis* Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2017 h. 136

c. Pengertian Hijaiyyah

Huruf hijaiyyah adalah kumpulan huruf-huruf arab yang berjumlah 29 huruf. Huruf-huruf inilah yang terpakai dalam Al-Qur'an dan di kenal pada masa sekarang.²⁵

Huruf hijaiyyah adalah huruf-huruf arab yang digunakan untuk menulis Al-Qur'an. Untuk bisa membaca Al-Qur'an kita terlebih dahulu harus hafal huruf-huruf hijaiyyah. Huruf-huruf hijaiyyah itu berjumlah 29 dan jumlah tersebut termasuk Alif. Pada dasarnya Alif sama dengan hamzah, hanya saja alif bersyikal (berharokat) mati, sedangkan hamzah merupakan alif yang hidup dengan *syikal* tertentu.²⁶

Tabel 2.1 Huruf-Huruf Hijaiyyah

خ (Kha)	ح (Ha)	ج (Jim)	ث (Tsa)	ت (Ta)	ب (Ba)	ا (Alif)
ص (Shod)	ش (Syin)	س (Sin)	ز (zai)	ر (Ro)	ذ (dzal)	د (Dal)
ق (qaf)	ف (Fa)	غ (Gain)	ع ('Ain)	ظ (Zaa)	ط (Tha)	ض (Dhod)
لأ (Lam Alif)	ه (Haa)	و (Wau)	ن (Nun)	م (Mim)	ل (Lam)	ك (Kaf)
					ي (Ya)	ء (Hamza h)

²⁵ Acep Lim Abdurrohman, *Pedoman Ilmu Tajwid Lengkap*, Bandung: Di ponegoro, 2003 h 17

²⁶ S.sa" adah, *ilmu tajwid pedoman membaca al-qur'an*, Surabaya: Khazanah media ilmu, 2006, h. 7

d. Cara Membaca Huruf Hijaiyyah yang Benar

Membaca huruf hijaiyyah sesungguhnya boleh di katakan Sesuatu hal yang sangat mudah, tetapi yang lebih sulit adalah bagaimana mengajarkan kemudian diaplikasikan oleh siswa yang ngajar, sehingga nantinya siswa yang di ajar akan menghasilkan kualitas bacaan yang sesuai dengan-kaidah-kaidah Al-Qur'an. yang perlu di ingat oleh pendidik bahwa kesalahan sebutan huruf dalam membaca Al-Qur'an merupakan suatu kesalahan yang sangat fatal. Salah satu dasar yang penting untuk memperkenalkan cara membaca huruf hijaiyyah adalah bagaimana seseorang dapat membedakan huruf dengan jelas. Inilah yang disebut dengan istilah makhraj huruf hijaiyyah .

e. Macam-Macam Makhraj Huruf Hijaiyyah asda 5 yaitu:

1). **Al-Jauf** (rongga mulut dan rongga tenggorokan) Al-Jauf merupakan tempat keluarnya huruf-huruf Mad, yaitu:

- a. **ا** yang di dahului dengan harakat fathah
- b. **و** Sukun yang di dahului dengan harakat Dhammah
- c. **ئ** Sukun yang didahului dengan harakat kasrah.

2). **Al-Halq** (Tenggorokan)

Makhraj ini terbagi menjadi 3 bagian yaitu:

- a. Tenggorokan bagian bawah. Terdapat dua huruf pada makhraj ini, yaitu: huruf **ه** dan **و**

b. Tenggorokan bagian Tengah. Terdapat dua huruf pada makhraj ini,

yaitu: Huruf, ع dan ح

c. Tenggorokan bagian atas. Terdapat dua huruf pada makhraj ini, yaitu:

Huruf غ dan خ

3). Al-Lisan (lidah)

Makhraj ini terbagi menjadi 10 bagian:

a. Pangkal lidah paling belakang pada posisi menempel langit-langit bagian yang lunak (daging) paing belakang setelah tenggorokkan, yaitu:

huruf ق

b. Pangkal lidah paling belakang pada posisi menempel langit-langit antara bagian tulang atas dan bagian yang lunak (daging) kedepan sedikit setelah huruf ق yaitu: huruf ك

c. Lidah bagian tengah pada posisi langit-langit bagian atas yaitu: huruf

ج, ش dan ئ

d. Salah satu tepi lidah atau kedua-duanya pada posisi gigi geraham atas yaitu: huruf ض

e. Ujung dua tepi lidah sampai pada akhir ujung lidah menempel pada gusi dari gigi-gigibagian atas (yang berhadapan pada 2 gigi geraham pertama, 2 gigi taring, 2 gigi seri samping,dan 2 gigi seri), yaitu: huruf ل

f. Ujung lidah pada posisi gusi 2 gigi seri atas di bawah sedikit setelah huruf ل, yaitu: huruf ن.

g. Awal punggung ujung lidah pada posisi gusi 2 seri atas, yaitu: huruf

ر.

h. Punggung ujung lidah pada posisi pangkal 2 gigi seri atas, yaitu: huruf **ت, د, ط**

i. Ujung lidah pada posisi 2 gigi seri bawah lalu suara keluar melalui celah di antara 2 gigi seri atas dan bawah yaitu: huruf **س, ز, ص**.

j. Punggung ujung lidah pada posisi menempel di ujung 2 gigi seri atas, yaitu: Huruf **ث** dan **ظ**.

4). Asy-safatan (Kedua Bibir)

Makhraj ini terbagi menjadi 2 bagian:

a. Bibir bawah bagian dalam pada posisi menempel pada 2 gigi seri atas,

yaitu: Huruf **ف**

b. Bertemunya antara kedua bibir dalam keadaan tertutup, yaitu: Huruf

ب

c. Bertemunya antara kedua bibir dalam keadaan tertutup disertai dengan

ghunnah yang keluar dari Khaisyum, yaitu: huruf **م**.

d. Kedua bibir di monyongkan kedepan dengan membuka sedikit

celah, yaitu: huruf **و**

5.) Al-Khaisyum pangkal hidung bagian atas tempat keluarnya seluruh

bunyi atau suara Ghunnah **ن م** ²⁷

²⁷ Muhammad Aswandi, *Ilmu Tajwid Praktis*, Jakarta: Pustaka Imam Syafi'i, 2010, h.19-

C. Minat Membaca

1. Pengertian Minat

Kata minat secara etimologi berasal dari bahasa Inggris “*interasi*” yang berarti kesukaan, perhatian (kecenderungan hati pada sesuatu), keinginan. Jadi dalam proses belajar siswa harus mempunyai minat atau kesukaan untuk mengikuti kegiatan belajar yang berlangsung. Karena dengan adanya minat akan mendorong siswa untuk menunjukkan perhatian, aktivitasnya dan partisipasinya dalam mengikuti belajar yang berlangsung.

Minat adalah suatu keadaan dimana seseorang mempunyai perhatian terhadap sesuatu dan disertai keinginan untuk mengetahui dan mempelajari maupun membuktikan lebih lanjut.²⁸

Minat berarti “kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah keinginan.” Minat merupakan kecenderungan seseorang untuk memperhatikan dan berbuat sesuatu”.²⁹

Minat merupakan dorongan dalam diri seseorang yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian secara efektif, sehingga menyebabkan dipilihnya suatu objek atau kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan, dan mendatangkan kepuasan diri. Minat dipengaruhi dua hal yaitu: mengetahui apa yang di pelajari dan memahami mengapa hal tersebut patut untuk di pelajari. Dengan demikian, minat sangat berhubungan dengan kepentingan kebutuhan sehingga sesuatu yang dapat memberikan kepuasan pada diri

²⁸ Bimo Wolgito, *Pengantar Psikologi Umum*, Fakultas UGM, Yogyakarta, 1981, h. 38

²⁹ Sardiman, A. Minteraksi dan motivasi belajar mengajar, Jakarta: Rajawali Pers, 2012 h. 40

sesorang. Jika hal-hal tersebut mengalami penurunan atau pengurangan maka tentunya akan berefek pula kepada penurunnya minat seseorang.³⁰

2. Pengertian Membaca

Membaca pada hakikatnya adalah suatu yang rumit yang melibatkan banyak hal, tidak sekedar melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktifitas visual, berfikir, psikolinguistik, metakognitif, sebagai proses visual membaca merupakan proses menerjemahkan simbol tulis (huruf) kedalam kata-kata lisan. Sebagai proses berfikir, membaca mencakup aktifitas pengenalan kata, pemahaman literal, interpretasi, membaca kritis dan pemahaman kreatif.³¹

Membaca merupakan interpretasi yang bermakna dari simbol verbal yang tertulis/tercetak. Kegiatan membaca berkaitan erat dengan pengenalan huruf, bunyi dari rangkaian huruf maka atau maksud dan pemahaman terhadap makna.³²

Membaca suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak di sampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/tulisan dari segi linguistik membaca adalah suatu penyandian kembali dan pembaca sandi, berlainan bicara dan menulis yang justru melibatkan menghubungkan kata-kata tulis dengan makna bahasa lisan yang mencakup pengubahan tulisan cetakan menjadi bunyi yang bermakna.³³

³⁰ Sardiman, A. Minteraksi dan motivasi belajar mengajar, Jakarta: Rajawali Pers, 2012 h.40

³¹ Farida Rahim, *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*, Jakarta: Bumi Aksara, 2011, h.2

³² Dhieni nurbiana, *metode pengembangan bahasa* Jakarta: Universitas Terbuka, 2008, h. 55

³³ Tarigan, *membaca sebagai suatu keterampilan berbahasa* Bandung: Angkasa, 1979, h. 5

3. Pengertian Iqra'

Iqra' adalah suatu sistem pengajaran yang langsung pada latihan membaca dimulai pada tingkat yang paling sederhana yaitu, mengenal bunyi huruf, menyambung huruf hijaiyyah, selanjutnya sampai pada tingkat yang sempurna yaitu memperkenalkan tajwid serta, membacanya³⁴

Metode iqra' adalah cara belajar cara membaca Al-Qur'an tanpa mengeja, tetapi siswa atau santri diberi contoh guru, kemudian siswa atau santri langsung belajar membaca satu, dua atau tiga huruf, kemudian kata atau kalimat disertai dengan melafalkan huruf yang benar.³⁵

Iqra' adalah membaca dalam ajaran islam merupakan perintah Allah swt. Ayat pertama yang diturunkan Allah kepada Nabi Muhammad saw adalah perintah untuk membaca. Menurut Muhammad Abduh, perintah membaca bukan perintah *taklifi* melainkan perintah *takwini*, yaitu hendaklah engkau menjadi seorang pembaca mahir qudrat³⁶

³⁴ As'ad Human dkk, *Oedomon Pengelolaan, Pembinaan dan Pengembangan TKA-TPA*, Yogyakarta:Balai Libang, LPTQ Nasional, 1991, h.5

³⁵ Jurnal eL-Tarbawi, volume XII No.1,2019

³⁶ Mustolehuddin, *tradisi baca tulis dalam islam: kajian terhadap teks Al-Qur'an surah Al—Alaq ayat 1-5*, analisa, 2011, h. 145

4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Membaca Huruf Hijaiyyah

Seseorang yang belajar membaca huruf hijaiyyah memiliki kemampuan berbeda-beda antara satu anak didik dengan anak didik yang lainnya. Kemampuan belajar membaca huruf hijaiyyah setiap anak didik tersebut di pengaruhi oleh berbagai faktor yang baik yang bersifat internal maupun eksternal.³⁷

Faktor-faktor yang berasal dari luar (eksternal) anak didik, dibagi menjadi 2 yaitu:

- a. Faktor non sosial adalah faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan dan keberhasilan belajar yang bukan berasal dari pengaruh manusia. Faktor ini di antaranya adalah keadaan udara, cuaca, waktu (pagi hari, siang hari, malam hari). letak gedung, alat-alat yang di pakai dan sebayanya. Semua faktor yang telah di sebutkan di atas dan faktor lain yang belum di sebutkan, harus di atur sedemikian rupa sehingga dapat membantu proses belajar.
- b. Faktor sosial adalah faktor manusia atas semua manusia, baik manusia itu ada atau hadir secara langsung maupun tidak langsung kehadiran orang lain pada waktu sedang belajar sering kali mengganggu belajarnya. Kecuali kehadiran yang langsung seperti di kemukakan diatas, mungkin juga orang itu hadir melalui radio, TV, tape recorder. Faktor-faktor yang telah di kemukakan diatas pada

³⁷ Moh Zaini, dan Moh Rais Hat, *Belajar Mudah Membaca Al-qur'an*, Jakarta: Darul Ulum Press, 2003, h. 32

umumnya bersifat mengganggu proses belajar dari prestasi belajar yang di capai.³⁸

Faktor-faktor yang berasal dari dalam diri (internal) anak didik, yang di bagi menjadi 2 yaitu:

- a. Faktor psikologi adalah faktor-faktor yang berhubungan dengan kejiwaan atau (psikis) seseorang. Termasuk faktor-faktor ini adalah intelegensi, bakat, minat, perhatian dan sebagainya. Faktor-faktor tersebut harus di perhatikan agar proses belajar mengajar dapat berhasil dengan baik, karena intensif tidaknya faktor-faktor psikologi tersebut akan mempengaruhi prestasi hasil belajarnya.
- b. Faktor psikologi adalah faktor-faktor yang berhubungan dengan kejiwaan atau (psikis) seseorang. Termasuk faktor-faktor intelegensi, bakat, minat, perhatian dan sebagainya. Faktor-faktor tersebut harus di perhatikan agar proses belajar mengajar dapat berhasil dengan baik.³⁹

³⁸ Moh Zaini, dan Moh Rais H at., *Belajar Mudah Membaca Al-qur'an*,h. 33

³⁹ Moh Zaini, dan Moh Rais Hat *Belajar Mudah Membaca Al-qur'an*,..... h. 34

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian Pengembangan

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini mengacu pada jenis penelitian pengembangan *Research and Deploment* (R&D) adalah rangkaian proses atau langkah-langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar dapat di pertanggung jawabkan.³⁷

Sedangkan menurut Sukmadianata, penelitian pengembangan *Research and Develoment* (R&D) merupakan pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada.³⁸

Menurut *Borg dan Gall* dalam buku Rifqi Amin, penelitian pengembangan ialah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan mevalidasi produk pendidikan. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk sehingga perlu diadakan analisis kebutuhan secara mendasar dan menyeluruh. Dalam melakukan kegiatan penelitian pengembangan

³⁷ Salim, Haidir, *Penelitian Pendidikan metode, Pendekatan dan Jenis*, Jakarta, Kencana, 2019, h 58

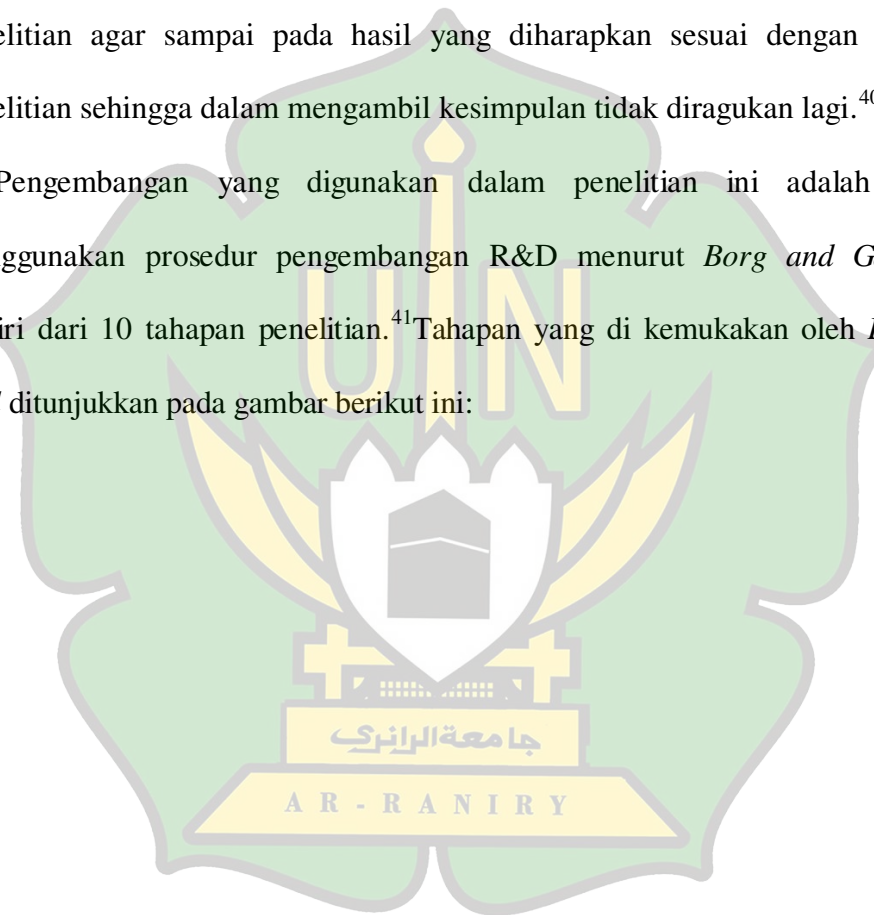
³⁸ Sukmadinta, Nana Sayodih, *Metode Penelitian pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008, h. 43

R&D perlu di perhatikan prosedurnya supaya produk yang di hasilkan untuk diterapkan secara luas.³⁹

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian adalah langkah-langkah yang di pakai untuk memperoleh informasi pokok, guna menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dalam penelitian agar sampai pada hasil yang diharapkan sesuai dengan prosedur penelitian sehingga dalam mengambil kesimpulan tidak diragukan lagi.⁴⁰

Pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan prosedur pengembangan R&D menurut *Borg and Gall* yang terdiri dari 10 tahapan penelitian.⁴¹Tahapan yang di kemukakan oleh *Borg and Gall* ditunjukkan pada gambar berikut ini:

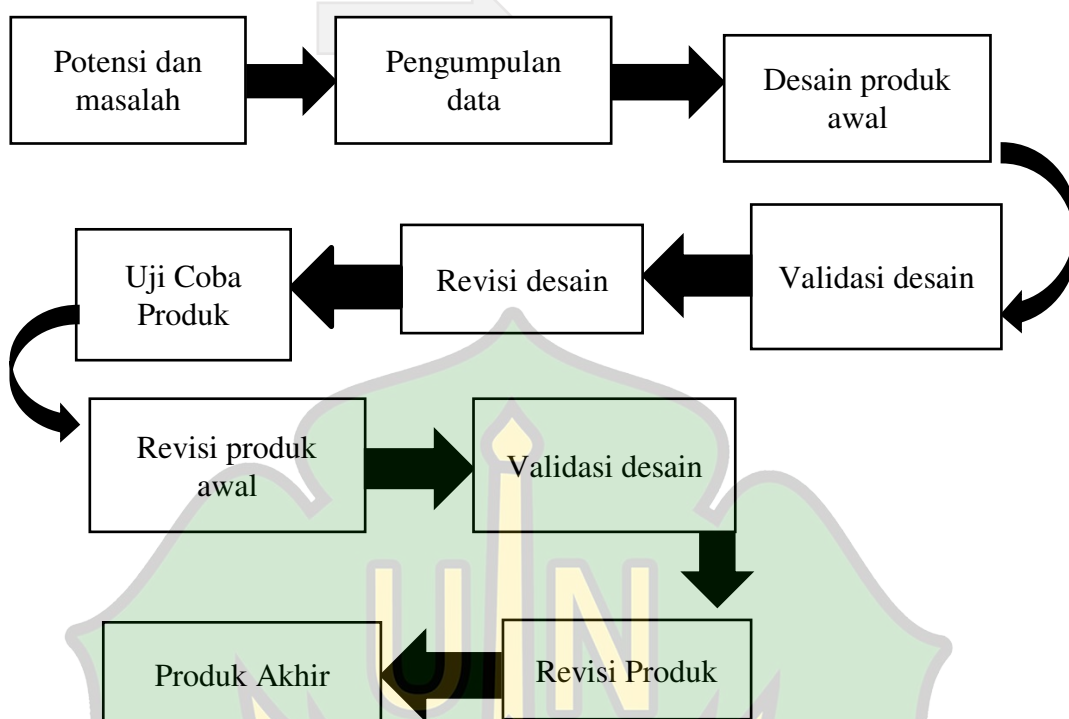


³⁹ Rifqi Amin, Pengembangan Pendidikan Agama Islam *Reinterpretasi Bebas* *Interdisipliner*, Yogyakarta: LKIS Pelangi Aksara, 2015, h. 23

⁴⁰ Ajat Rukajat, *Pendekatan Penelitian Kuantitatif (Quantitative Research Approach)*, Yogyakarta: Deepublish, 2018, h. 110

⁴¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2013, h. 311.

Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan R&D



Mengacu pada model penelitian dan pengembangan R & D menurut *Borg and Gall* yang terdiri dari 10 Langkah tahapan penelitian, peneliti mengambil 7 langkah dalam penelitian ini dikarenakan adanya keterbatasan waktu dan keadaan yang tidak memungkinkan. Pembatasan dilakukan sesuai dengan pernyataan *Borg and Gall* yaitu :

“If you plan to do an R&D project for a thesis or dissertation, you should keep these caution in mind. it is best to undertake a small scsle project thet involves a limited amount of original instructional design also, unless you have substantial financial resource, you will need to avoid instructionalmedia, such as film and synchronised slide tape. Another way to scale down the project is to limit development to just a few steps of the R&D cycle”.

Jika anda berencana untuk mengerjakan proyek R&D untuk tesis anda harus mengingatnya, yang terbaik untuk melakukan proyek kecil yang rumit melibatkan sejumlah terbatas desain pembelajaran asli juga, kecuali jika anda memiliki sumber daya keuangan yang besar, anda akan perlu menghindari media

pembelajaran, seperti film yang disinkronkan. Cara lain untuk mengurangi proyek adalah dengan membatasi pengembangan hanya dari siklus penelitian dan pengembangan.⁴²

Menurut puslitjaknov dalam jurnal Depdiknas metode penelitian pengembangan, menjelaskan bahwa prosedur penelitian *Borg and Gall* dapat disederhanakan menjadi 5 langkah, tetapi peneliti berencana melanjutkan hingga ke tahap 7 dengan dasar pertimbangan kelengkapan minimal proses penelitian dan diskusi akademik dengan pembimbing, hal ini dikarenakan ungkapan Borg dan Gall yang memaklumi dana dan waktu bagi peneliti yang menjadi mahasiswa/i yang sedang menulis⁴³. sejalan dengan pendapat diatas, menurut Ardhana, “setiap pengembangan tentu saja dapat memilih dan menentukan langkah-langkah yang paling tepat bagi peneliti dengan mempertimbangkan kondisi yang dihadapi dalam proses pengembangan. Adapun tahapan penelitian sendiri 7 langkah prosedur penelitian dan pengembangan yang peneliti ambil yaitu:

1. Potensi dan Masalah

Penelitian dan pengembangan ini di latar belakang oleh adanya potensi dan masalah, potensi dalam penelitian dan pengembangan adalah perkembangan media pembelajaran anak usia dini yang sangat pesat, khususnya media maze hijaiyyah. perkembangan tersebut dapat diimplementasikan dalam dunia pendidikan, sehingga menjadi potensi tersendiri. Berdasarkan hasil wawancara, kepada salah satu guru TK Darmawanita subulussalam mengenai media

⁴² Meredith D. Gall, Joyce P. Gall, Walter R. Borg, *Educational Research An Introduction*, New York: Longman.h.572

⁴³ Tim Puslitjaknov, *Metode Penelitian Pengembangan*, Jakarta: Depdiknas, 2008.h. 11.

pembelajaran yang di gunakan pada pembelajaran huruf-huruf hijaiyyah atau iqra', guru menggunakan media iqra', dan kemudian anak juga sulit membedakan huruf hijaiyyah yang hampir sama, sehingga anak merasa bosan dalam kegiatan pembelajaran tersebut. Penulis juga melihat masih adanya kekurangan dalam pengembangan media pembelajaran yang menarik untuk anak sehingga perkembangan anak belum berkembang dengan optimal.

2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data yaitu setelah peneliti menemukan masalah dan potensi dari masalah tersebut, maka peneliti memulai untuk mengumpulkan data dan informasi. Penelitian ini mencari informasi dengan analisis terhadap yang akan dikaji serta untuk mencari informasi tentang kondisi dan situasi kegiatan media pembelajaran.

Pada tahapan penelitian ini, peneliti melakukan pengumpulan data dan informasi secara bertahap dalam mengembangkan produk diantaranya:

- a. Mencari buku referensi terkait dengan pengembangan media maze untuk menstimulus minat membaca anak usia dini.
- b. Mencari kajian materi yang berhubungan dengan materi nstimulus minat baca iqra' anak agar bisa mengembangkan sebuah media yang tepat dengan permasalahan yang terjadi.
- c. Membuat garis besar mengenai kisi-kisi instrumen penelitian tentang media yang akan dikembangkan dalam bentuk tabel.
- d. Memilah materi yang untuk di pakai dalam media maze hijaiyyah berdasarkan tempat keluarnya huruf hijaiyyah.

3. Desain Produk Awal

Setelah mengumpulkan data, selanjutnya membuat perencanaan produk awal media pembelajaran yaitu media maze hijaiyyah. Langkah-langkah dalam desain produk media awal yaitu:

- a. Merencanakan materi dari pengembangan media maze hijaiyyah
- b. Perancangan desain pada media maze hijaiyyah yang berhubungan dengan bentuk, struktur, warna dan ukuran.
- c. Membuat langkah-langkah dalam pembuatan media maze hijaiyyah
- d. Menempelkan stik es krim kedalam media, dan menempelkan huruf-huruf hijaiyyah kedalam gambar.
- e. Membuat langkah-langkah dalam bermain maze hijaiyyah

4. Validasi Desain

Pada tahap ini setelah produk awal selesai selanjutnya validasi kepada tim ahli yang terdiri dari ahli materi dan ahli media sebagai berikut:

1. Ahli materi mengkaji aspek kajian materi berupa kelayakan materi
2. Ahli media mengkaji, unsur kesesuaian dan kemudahan penggunaan media

5. Revisi Desain

Langkah ini merupakan perbaikan desain media maze hijaiyyah berdasarkan masukan-masukan yang diberikan oleh dosen ahli materi dan ahli media. Perbaikan ini sangat mungkin dilakukan lebih satu kali sehingga dapat diperoleh sebuah maze hijaiyyah utama yang siap diuji coba lebih luas.

6. Uji Coba Produk

Dalam bidang pendidikan, desain produk bisa langsung di uji coba, setelah validasi dan revisi. Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah produk tersebut efektif dan layak digunsksn.⁴⁴ Langkah yang dilakukan uji coba produk maze hijaiyyah yaitu: 1). Mengarahkan cara main maze kepada anak-anak usia 4-5 tahun menggunakan media maze, 2). Anak-anak mendengarkan, 3). Peneliti melakukan *recalling* kepada anak tentang isi media maze tersebut.

7. Produk Akhir

Langkah ini merupakan penyempurnaan media maze hijaiyyah yang sedang dikembangkan. Penyempurnaan media maze hijaiyyah sangat perlu untuk lebih akuratnya media yang dikembangkan yang didasarkan pada masukan atau hasil uji kelayakan dalam skala kecil.. Pada tahap ini sudah didapatkan suatu media maze hijaiyyah yang tingkat efektivitasnya dapat dipertanggung jawabkan. Hasil penyempurnaan media maze hijaiyyah akhir memiliki nilai generalisasi yang dapat diandalkan

C. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data dilakukan untuk mengetahui media maze hijaiyyah yang berkualitas dan mampu menggali apa yang dikehendaki dalam pengembangan media. Sebagai media maze hijaiyyah yang memerlukan waktu dan biaya dalam pembuatan pengembangan medianya, penulis membuat instrumen pengumpulan data yang sering digunakan oleh peneliti lainnya atau

⁴⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan*, ...,h. 414-415

terdapat dalam literatur-literatur yang ada serta divalidasi oleh ahli bidangnya.⁴⁵

Instrument pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian dan pengembangan produk ini 3 tahap,yaitu:

Tabel 3.1 Rubrik Lembar Kelayakan Materi Maze Hijaiyyah

No	Indikator Penilaian
1	Materi yang disajikan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai yaitu membaca huruf hijaiyyah yang benar
2	Materi sesuai dengan tingkat usia perkembangan anak (4-5 tahun)
3	Materi yang disajikan bermanfaat dalam kehidupan sehari – hari.
4	Materi ditampilkan melalui media maze hijaiyyah yang menarik bagi anak
5	Materi yang disajikan mudah di pahami oleh anak
6	Penekanan tampilan materi pada membaca huruf hijaiyyah yang benar
7	Mampu membedakan huruf-huruf hijaiyyah yang hampir sama

Sumber : Uwes Anis Chaeruman, Tahun 2019⁴⁶

⁴⁵ Ahmad Rajafi, *Khazanah Islam Perjumpaan Kajian dengan Ilmu Sosial*, Yogyakarta: Deepublish, 2012, h, 205.

⁴⁶ Uwes Anis Chaeruman, *Instrumen Evaluasi Media Pembelajaran*, Jakarta: State University, 2019.h.11.

Tabel 3.2 Rubrik Lembar Kelayakan Media Maze Hijaiyyah

No	Indikator Penilaian
1	Kesesuaian media dengan tingkat usia perkembangan anak (4-5 tahun)
2	Kesesuaian media dengan karakteristik anak
3	Kesesuaian warna media bagi anak
4	Media pengenalan minat membaca huruf hijaiyyah sesuai dengan tujuan dan fungsi media
5	Media dapat digunakan dalam waktu lama.
6	Bahan pembuatan media aman dan tidak berbahaya bagi anak.
7	Ukuran sesuai dengan karakteristik anak usia dini.
8	Bentuk media sesuai untuk anak usia dini.
9	Kejelasan gambar yang di dalam media ini jelas
10	Ketertarikan pada media

Sumber: permendikbud no 146⁴⁷

⁴⁷ Permendikbud, Kurikulum 2013, *pendidikan anak usia dini*, nomor 146, kementerian pendidikan dan kebudayaan , tahun 2014, h. 24

Tabel 3.3 Rubrik Lembar Observasi Untuk Menstimulus Minat Membaca Iqra'

No	Indikator Penilaian
1	Anak mampu menyebutkan huruf-huruf Hijaiyyah melalui media maze
2	Anak sudah bisa membedakan huruf-huruf yang hampir sama melalui media maze hijaiyyah
3	Anak mampu memasukan kelereng ke jalur-jalur kecil sambil menyebutkan huruf hijaiyyah
4	Anak mampu menyebutkan nama-nama makhraj huruf hijaiyyah melalui media maze
5	Dalam media maze ini menstimulus minat membaca iqra' anak meningkat.

Sumber: permendikbud 146

D. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan untuk menjawab pertanyaan yang telah dinyatakan sebelumnya. Analisis data adalah proses penyederhanaan data dan penyajian data dengan mengelompokkannya dalam suatu bentuk yang mudah dibaca.⁴⁸ Dalam pengembangan penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti adalah teknik penelitian analisis kelayakan produk. Pada penelitian ini data analisis kelayakan produk diperoleh dari masukan para validator yaitu validator ahli materi dan ahli media, yang menampilkan hasil dari pengembangan produk yang berupa media maze hijaiyyah.

Menghitung persentase kelayakan dengan menggunakan rumus skala likert:

⁴⁸ Ulber Silalahi, *Metode Penelitian Sosial*, Bandung: PT. Refika Aditama, 2009 h..331-332

Rumus Skala Likert⁴⁹

$$X = \frac{\sum M}{Mm} \times 100\%$$

Sumber: Sugiono Tahun 2012

Keterangan:

M_{max} = Skor maksimal tiap aspek penilaian

$\sum M$ = Jumlah skor tiap aspek penilaian

X = persentase skor tiap aspek penilaian yang diharapkan (dicari)

Interpretasi hasil analisis untuk masing-masing aspek penilaian dapat dilihat pada sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kriteria Kelayakan Validasi Ahli Materi, Madia dan Penilaian Media Maze Hijaiyyah Pada Anak

Skor Respon Media Pembelajaran	Kriteria
$X \leq 52\%$	Tidak Layak
$52\% < X \leq 68\%$	Kurang Layak
$68\% < X \leq 84\%$	Layak
$X > 84\%$	Sangat Layak

Sumber : (Sugiyono, 2014 : 305)⁵⁰

⁴⁹ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2012, h. 137

⁵⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2014. h. 305

Data yang diperoleh dari penilaian lembar observasi kemudian di analisis menggunakan skala guttman berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Sumber: Sugiyono Tahun 2012⁵¹

Keterangan:

P = Persentase skor yang dicari

F = Jumlah jawaban yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

Tabel 3.6 Skala Penilaian Guttman

Alternatif Jawaban	Skor Alternatif Jawaban	
	Positif	Negatif
Ya	1	0
Tidak	0	1

Sumber : Rizky Djati Munggaran, Tahun 2012 : 63

Jawaban dari responden dapat diukur dapat dibuat skor tertinggi “satu” dan skor terendah “no”. Untuk alternatif jawaban dalam kuesioner, peneliti menetapkan kategori untuk setiap pernyataan positif yaitu, Ya=1 dan Tidak=0, sedangkan kategori untuk setiap pernyataan negatif yaitu Ya=0 dan Tidak=1. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan skala guttman dalam bentuk *checklist*.⁵²

⁵¹ Sugiyono, *Metode Penelitian...*,h. 40

⁵² Rizky Djati Munggaran, *Pemanfaatan Open Soure Software Pendidikan Oleh Mahasiswa Dalam Rangka Implementasi Undang-Undang No.19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta*”. Bandung: Universitas Pendidikan Terbuka, 2012.h .63-64

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa media maze hijaiyyah dari bahan kayu dan triplek. Media pembelajaran ini untuk menstimulus minat membaca iqra' anak yang di uji cobakan pada usia 4-5 tahun yang sudah di validasi oleh ahli materi dan ahli media. Untuk menghasilkan sebuah produk yang bagus, diperlukan pemikiran, diskusi yang kuat. Hasil pengembangan media pembelajaran yaitu media maze hijaiyyah ini menggunakan model *Borg and Gall* dalam proses pengembangannya.

Adapun pengembangan yang dilakukan berdasarkan langkah-langkah yang telah diadaptasi dari langkah-langkah *Borg and Gall* dalam proses pengembangannya akan dipaparkan sebagai berikut.

1. Potensi dan Masalah

Tahapan ini di lakukan dengan cara menganalisis kebutuhan yang di perlukan dalam proses pembelajaran. Sebelum melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran, di peroleh data dan informasi bahwa dalam proses belajar mengajar masih adanya kekurangan dalam pengembangan media yang menarik, sehingga perkembangan anak masih belum berkembang secara maksimal terutama pengembangan media untuk menstimulus minat membaca iqra' anak usia dini. Masalah yang ada memberikan peneliti untuk mengembangkan sebuah media maze hijaiyyah sebagai media pembelajaran.

2. Pengumpulan Data

Pada tahap ini peneliti melakukan pengumpulan data untuk menentukan kebutuhan dalam pembelajaran, seperti kondisi pembelajaran disekolah, potensi yang di miliki peserta didik. Data yang di peroleh selama penelitian berupa studi pustaka dan studi lapangan saat melakukan observasi mengenai media pembelajaran yang di lakukan anak, baik berupa faktor pendukung, penghambat maupun kesulitan saat proses pembelajaran berlangsung.

Pada penelitian ini yaitu studi pustaka yang di lakukan untuk mengetahui informasi-informasi hasil penelitian yang memiliki kaitan dengan materi maupun media yang akan di kembangkan oleh peneliti teori-teori yang berkaitan dengan sumber belajar, dengan mencari buku, jurnal, serta sumber-sumber lain yang relavan dengan penelitian yang akan di lakukan oleh peneliti dan studi lapangan dengan observasi awal untuk mencari informasi tentang kebutuhan pengembangan media maze hijaiyyah.

3. Desain produk Awal




Pada tahapan ini, peneliti mulai mendesain bagaimana konsep dari produk atau media yang akan di buat. Mulai dari bentuk, warna media, bahan yang akan di gunakan. Dari masalah yang ada peneliti ingin mengembangkan media maze hijaiyyah sebagai media pembelajaran dalam menstimulus minat membaca iqra' anak usia dini, peneliti ingin mengenalkan kepada anak tentang membaca huruf-huruf hijaiyyah yang benar.

Perancangan desain pada media maze hijaiyyah yang berhubungan dengan bentuk, struktur, warna dan ukuran. Media maze hijaiyyah terbuat dari bahan

kayu, triplek, menempelkan stik es krim, menempel huruf-huruf hijaiyyah ke dalam Media. Pembuatan dari media maze hijaiyyah ini langsung di rancang sendiri oleh peneliti.

Tabel 4.1 Langkah Pembuatan Produk Awal Media Maze Hijaiyyah

No	Media Maze Hijaiyyah	Keterangan
1		Menempel gambar dan menepel kayu batasan mediana
2		Kemudian mendesain maze batasan jalur-jalur kecil dengan stik es krim
3		Ditempel dengan sempurna jalur-jalur mazenya

4		Menempel gambar dan menempel kayu bagian batasannya
5		Kemudian mendesain maze batasan jalur-jalur dengan stik es krim
6		Kemudian ditempel dengan sempurna jalur-jalur media mazenya bagian Al-Jauf rongga mulut dan Al-lisan lidah)

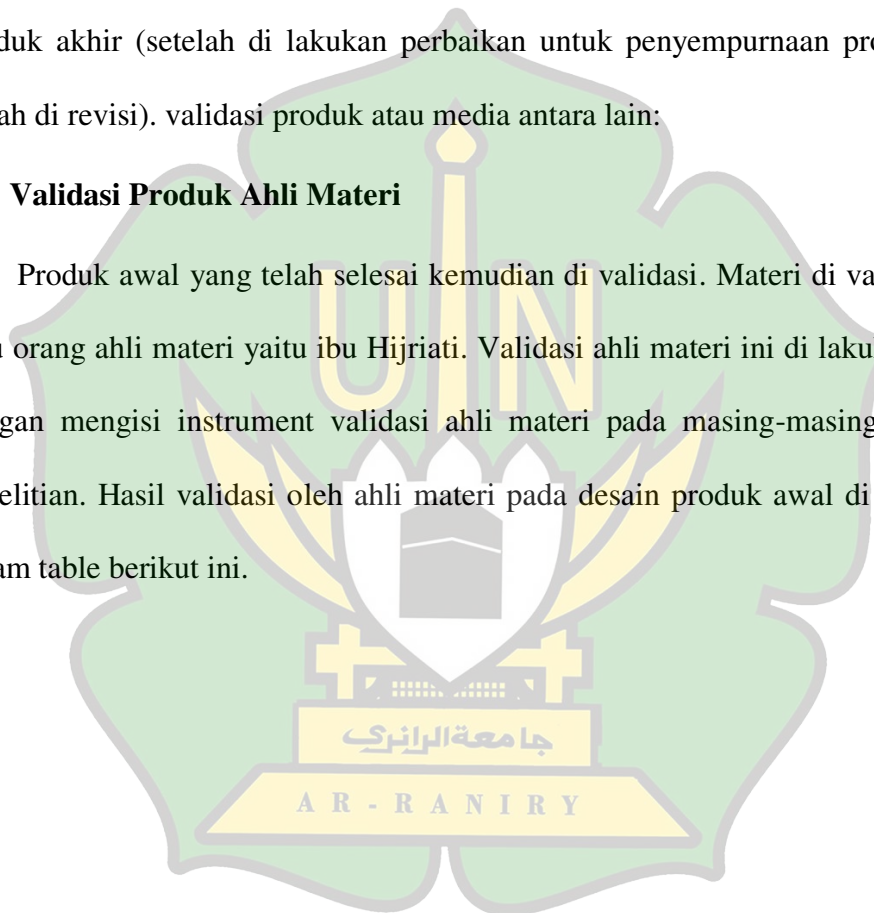
7		<p>Ditempel dengan sempurna jalur-jalur media mazenya bagian (Al-Khaisyum pangkal hidung) dan As-Syafatan kedua bibir)</p>
8		<p>Ditempel dengan sempurna jalur-jalur media mazenya bagian (Al-Halq tenggorokan)</p>
9		<p>Ditempel dengan sempurna jalur-jalur media mazenya bagian (Al-Lisan)</p>

4. Validasi Desain

Setelah pembuatan desain produk awal dari media maze hijaiyyah sebagai media pembelajaran dalam menstimulus minat membaca iqra' pada anak usia dini. Kemudian produk ini di validasi oleh ahli materi dan ahli media. validasi produk atau media yang di lakukan oleh ahli di validasi produk awal dan validasi produk akhir (setelah di lakukan perbaikan untuk penyempurnaan produk yang sudah di revisi). validasi produk atau media antara lain:

A. Validasi Produk Ahli Materi

Produk awal yang telah selesai kemudian di validasi. Materi di validasi oleh satu orang ahli materi yaitu ibu Hijriati. Validasi ahli materi ini di lakukan 1 kali, dengan mengisi instrument validasi ahli materi pada masing-masing indikator penelitian. Hasil validasi oleh ahli materi pada desain produk awal di tampilkan dalam table berikut ini.



Tabel 4.2. Hasil Validasi Validator dari Ahli Materi

No	Indikator Penilaian	Validator	Σ	Rata-rata	Kategori
		V1			
1	Materi yang disajikan di sesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin di capai yaitu membaca huruf hijaiyyah yang benar	4	4	4	Sangat layak
2	Materi sesuai dengan tingkat usia perkembangan anak (4-5 tahun)	3	3	3	Layak
3	Materi yang disajikan mudah di pahami oleh anak.	3	3	3	Layak
4	Materi ditampilkan melalui media maze hijaiyyah yang menarik bagi anak	4	4	4	Sangat layak
5	Materi yang di sajikan bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari	4	4	4	Sangat layak
6	Penekanan tampilan materi pada membaca huruf hijaiyyah yang benar	3	3	3	Layak
7	Mampu membedakan huruf-huruf hijaiyyah yang hampir sama	3	3	3	layak
Total skor				24	Sangat
Persentase				85,7%	Layak

$$X = \frac{24}{28} \times 100\% = 85,7\%$$

Berdasarkan rata-rata skor dari validator yang telah diperoleh maka mendapatkan hasil **85,7%**. Berdasarkan table kriteria penilaian menunjukkan bahwa materi maze hijaiyyah “ Sangat Layak” digunakan.

B. Validasi Produk Ahli Media

Produk awal yang telah selesai kemudian divalidasi oleh ahli media. hasil validasi oleh ahli media pada produk awal disajikan dalam table berikut.

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media

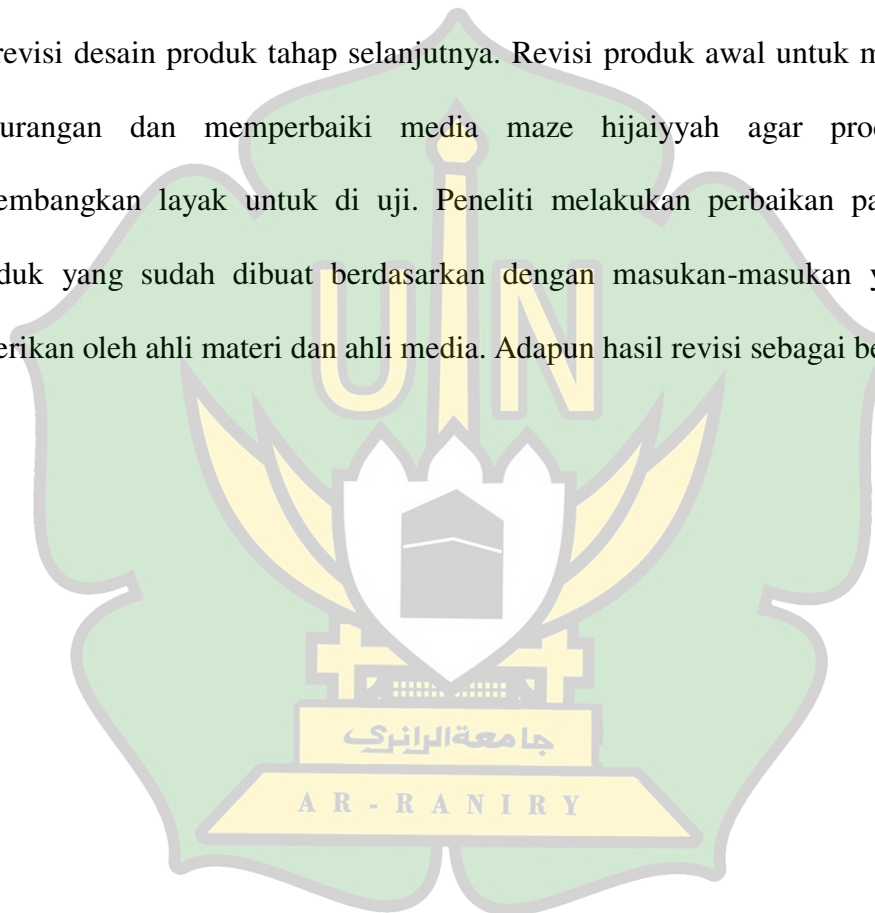
No	Indikator Penilaian	Validator	Σ	Rata-rata	Kategori
		V1			
1	Kesesuaian media dengan tingkat perkembangan anak (4-5 tahun)	4	4	4	Sangat layak
2	Kesesuaian media dan karakteristik anak	4	4	4	Sangat layak
3	Kesesuaian warna media bagi anak	4	4	4	Sangat layak
4	Media pengenalan minat membaca huruf hijaiyyah sesuai dengan tujuan dan fungsi media	4	4	4	Sangat layak
5	Bahan pembuatan media aman dan tidak berbahaya bagi anak	3	3	3	Layak
6	Media dapat di gunakan dalam waktu lama	4	4	4	Sangat layak
7	Ukuran sesuai dengan karakteristik anak	4	4	4	Sangat layak
8	Kejelasan gambar yang di dalam media ini jelas	3	3	3	Layak
9	Bentuk media sesuai untuk anak	4	4	4	Sangat layak
10	Ketertarikan pada media	4	4	4	Sangat layak
Skor rata-rata				38	Sangat layak
Persentase				95 %	

$$X = \frac{38}{40} \times 100\% = 95\%$$

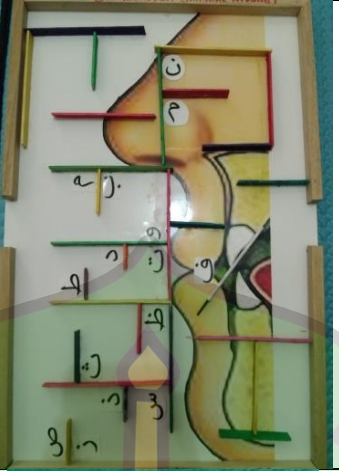
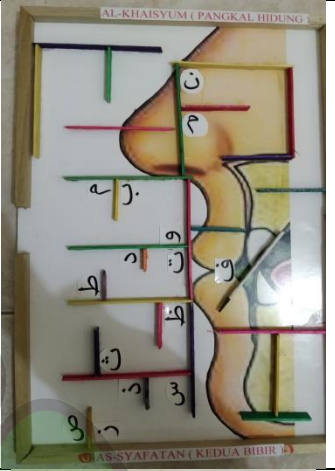


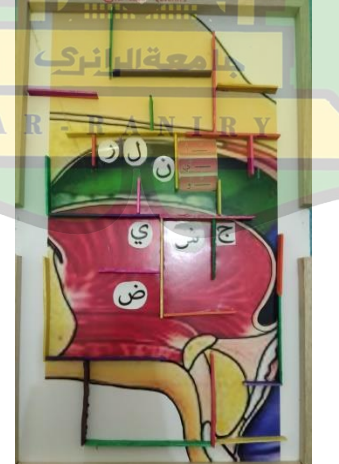

Berdasarkan rata-rata skor dari validator yang telah diperoleh maka mendapatkan hasil **95 %** Berdasarkan tabel kriteria penilaian menunjukkan bahwa media maze hijaiyyah “sangat Layak” digunakan.

5. Revisi Desain

Setelah dilakukan penilaian produk oleh para ahli materi dan ahli media kemudian saran yang diberikan tersebut dijadikan sebagai masukan untuk merevisi desain produk tahap selanjutnya. Revisi produk awal untuk mengetahui kekurangan dan memperbaiki media maze hijaiyyah agar produk yang dikembangkan layak untuk di uji. Peneliti melakukan perbaikan pada desain produk yang sudah dibuat berdasarkan dengan masukan-masukan yang telah diberikan oleh ahli materi dan ahli media. Adapun hasil revisi sebagai berikut:



Tabel 4.4 Revisi Desain Produk Awal Media Maze Hijaiyyah

No	Poin yang di Revisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1	Menambahkan tulisan makhraj yaitu pangkal hidung dan kedua bibir di atas kayu media		
2	Menambahkan tulisan makhraj yaitu Al-halq (tenggorokan) di atas kayu tersebut		
3	Menambahkan tulisan makhraj yaitu al-jauf dan al- lisan di atas kayu tersebut		

1). Ahli Materi

Hasil revisi dari ahli materi berupa saran dan penambahan pada materi yaitu

Tabel 4.5 Komentar dan Saran Ahli Materi Terhadap Materi Pembelajaran Media Maze Hijaiyyah

Nama Validator	Komentar dan Saran
Hijriati, M.Pd.I	Huruf yang di berikan, sebaiknya mudah untuk ditiru dan di baca anak usia 4-5 tahun di berikan kata/huruf hijaiyyah yang sering mereka dengar dan tidak menyulitkan anak untuk di tiru hurufnya 6-10 huruf yang memudahkan anak dalam membaca huruf hijaiyyah

2). Ahli Media

Hasil revisi dari ahli media berupa saran dan penambahan pada media yaitu:

Tabel 4.6 Komentar dan Saran Ahli Media Terhadap Media Maze Hijaiyyah

Nama Validator	Komentar dan Saran
Faizatul Faridy, M.Pd	Di buat di bagian media nama-nama makhraj hijaiyyah agar anak mudah paham

6. Uji Coba Produk

Penelitian ini melakukan uji coba produk pada anak usia 4-5 tahun, dengan menggunakan media maze hijaiyyah untuk melihat pengaruh produk dalam menstimulus minat membaca iqra' anak. Uji coba produk dua hari, di hari perama jumlah anak 8 orang dan dihari kedua jumlah anak 10 orang digampong lamgugob.

Tabel 4.7 Hasil Penilaian Lembar Observasi Awal Untuk Menstimulus Minat Membaca Iqra' Pada 8 Orang Anak Menggunakan Media Maze Hijaiyyah

No	Indikator Penilaian	Nilai Pengamatan	
		Ya	Tidak
		0	1
1.	Anak mampu menyebutkan huruf-huruf Hijaiyyah melalui media maze	6	2
2.	Anak sudah bisa membedakan huruf-huruf yang hampir sama melalui media maze hijaiyyah	5	3
3.	Anak mampu memasukan kelereng ke jalur-jalur kecil sambil menyebutkan huruf hijaiyyah	8	0
4.	Dalam media maze ini anak terstimulus minat membaca iqra' anak	8	0
5.	Anak mampu menyebutkan nama-nama makhraj huruf hijaiyyah melalui media maze	7	1
Frekuensi		34	6
Jumlah Skor		34	0
Total Skor		34	
Rata-Rata		8	
Presentase		85 %	
Kriteria		Sangat Layak	

$$P = \frac{34}{40} \times 100\% = 85\%$$

Berdasarkan hasil penelitian maka memperoleh hasil presentase dengan nilai 85%, berdasarkan table kriteria penilaian menunjukkan bahwa media maze hijaiyyah “sangat Layak” digunakan.

Tabel 4.8 Hasil Penilaian Lembar Observasi kedua Untuk Menstimulus Minat Membaca Iqra' Pada 10 Orang Anak Menggunakan Media Maze Hijaiyyah

No	Indikator Penilaian	Nilai Pengamatan	
		Ya	Tidak
		0	1
1.	Anak mampu menyebutkan huruf-huruf Hijaiyyah melalui media maze	8	2
2.	Anak sudah bisa membedakan huruf-huruf yang hampir sama melalui media maze hijaiyyah	7	3
3.	Anak mampu memasukan kelereng ke jalur-jalur kecil sambil menyebutkan huruf hijaiyyah	10	0
4.	Dalam media maze ini menstimulus minat membaca iqra' anak meningkat	10	0
5.	Anak mampu menyebutkan nama-nama makhraj huruf hijaiyyah melalui media maze	8	2
Frekuensi		43	7
Jumlah Skor		43	0
Total Skor		43	
Rata-Rata		10	
Presentase		86%	
Kriteria		Sangat layak	

$$P = \frac{43}{50} \times 100\% = 86\%$$

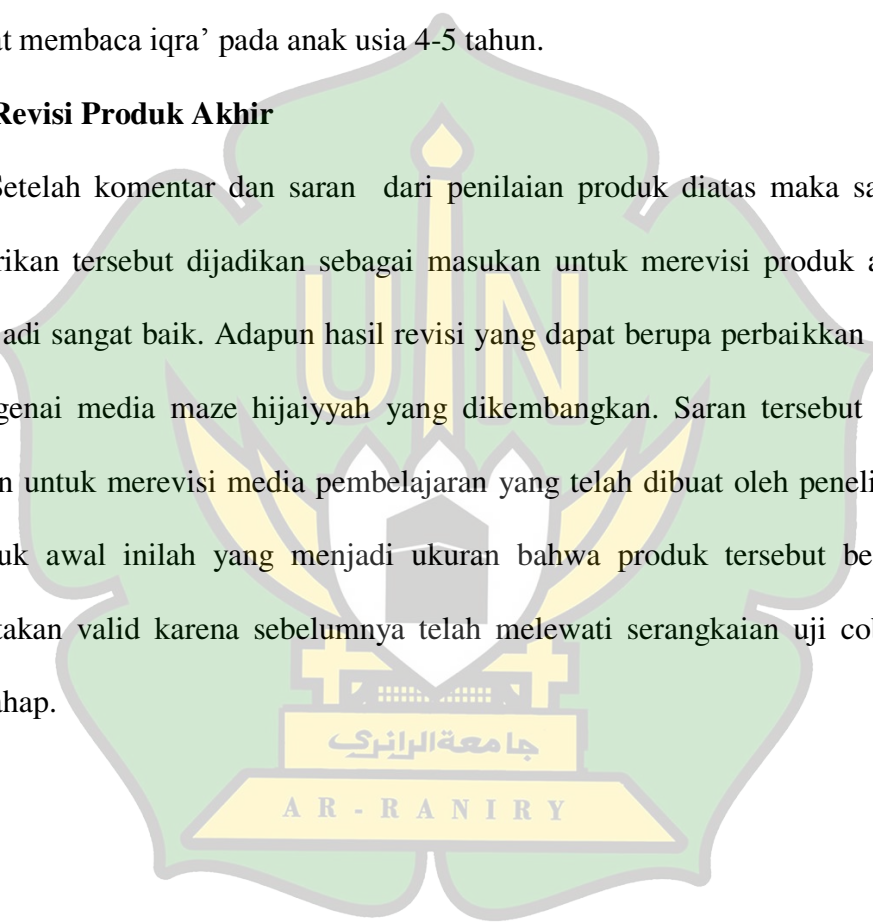
Berdasarkan hasil penelitian yang di lakukan anak usia dini yang di jelaskan pada table diatas maka memperoleh hasil presentase dengan nilai **86%** yakni berada pada kategori “sangat Layak” hasil uji coba menunjukkan, ketika peneliti meminta anak mengucapkan huruf hijaiyyah, anak mampu mengucapkan kembali huruf-huruf hijaiyyah, anak mampu membedakan huruf-huruf hijaiyyah yang hampir sama, mampu menyebutkan nama-nama makhraj huruf hijaiyyah,

kemudian adanya media maze hijaiyyah ini minat membaca iqra' anak meningkat.

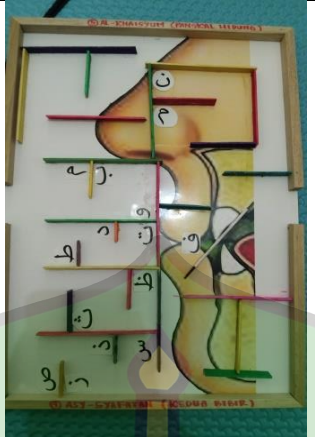
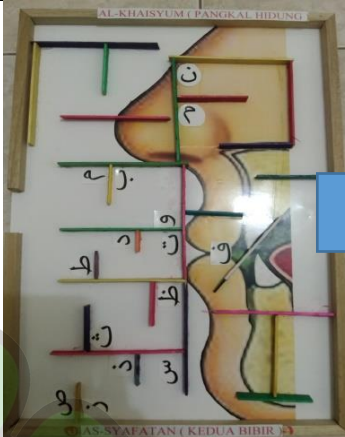




Hasil uji coba yang di lakukan pada dua hari dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan dari produk media maze ini “sangat Layak” juga digunakan dalam proses pembelajaran sebagai media belajar untuk menstimulus minat membaca iqra' pada anak usia 4-5 tahun.

7. Revisi Produk Akhir

Setelah komentar dan saran dari penilaian produk diatas maka saran yang diberikan tersebut dijadikan sebagai masukan untuk merevisi produk awal agar menjadi sangat baik. Adapun hasil revisi yang dapat berupa perbaikan dan saran mengenai media maze hijaiyyah yang dikembangkan. Saran tersebut dijadikan acuan untuk merevisi media pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti. Revisi produk awal inilah yang menjadi ukuran bahwa produk tersebut benar-benar dikatakan valid karena sebelumnya telah melewati serangkaian uji coba secara bertahap.



Tabel 4.9 Media Maze Hijaiyyah Sebelum Dan Setelah Uji Coba

No	Poin yang di Revisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1	Menutupi satu jalan didalam media maze hijaiyyah makhraj pangkal hidung, kedua bibir		
2	Menutupi satu jalan masuknya di dalam media maze hijaiyyah yaitu makhraj Al-Halq		
3	Menutupi satu jalan masuknya kelereng di dalam media maze hijaiyyah yaitu makhraj yaitu Al-Jauf, Al-Lisan.		

1. Hasil penilaian ahli materi

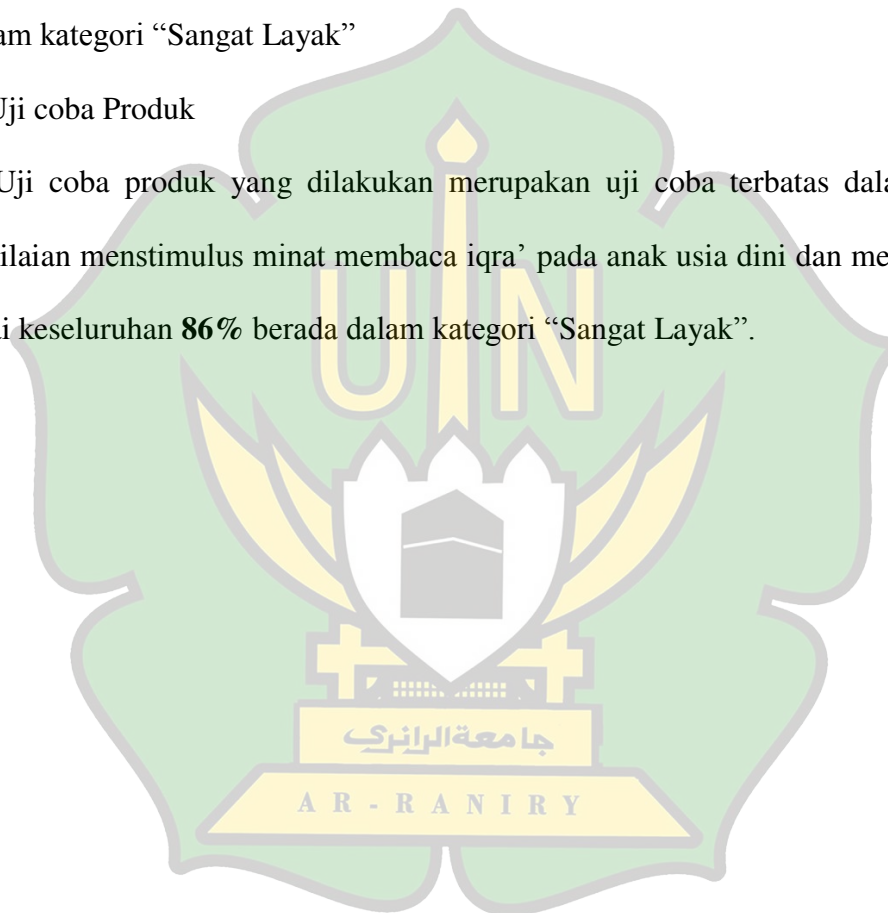
Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi pada media maze hijaiyyah mendapatkan nilai **85,7%** dan berada dalam kategori “ Sangat Layak”

2. Hasil penilaian ahli media

Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media mendapatkan nilai **95%** berada dalam kategori “Sangat Layak”

3. Uji coba Produk

Uji coba produk yang dilakukan merupakan uji coba terbatas dalam aspek penilaian menstimulus minat membaca iqra' pada anak usia dini dan memperoleh nilai keseluruhan **86%** berada dalam kategori “Sangat Layak”.



B. Pembahasan

Adapun yang latar belakang masalah adalah kurangnya minat membaca iqra pada anak dan ada beberapa siswa yang belum bisa membedakan huruf-huruf hijaiyyah yang hampir sama, untuk pengumpulan data adalah mencari referensi-referensi dari buku, jurnal, tentang media maze, huruf hijaiyyah, dan minat membaca.

Desain produk awal, materinya sesuai dengan usia anak yang di teliti yaitu usia 4-5 tahun. Perancangan desain pada media maze hijaiyyah yang berhubungan dengan bentuk, struktur, warna, bahan yang digunakan dan ukuran media yang sesuai untuk anak usia 4-5 tahun. Media maze hijaiyyah terbuat dari bahan kayu, triplek, menempel stik es krim, print huruf-huruf hijaiyyah, dan gambar tempat keluarnya huruf hijaiyyah.

Pada produk awal meneliti membuat media maze hijaiyyah dalam satu media yang besar, kemudian diganti atau direvisi menjadi tiga bentuk media maze hijaiyyah sesuai dengan makharaj huuf hijaiyyah, yang pertama media maze hijaiyyah Al-jauf, dan Al-lisan didalam media maze ini terdapat dua tempat keluarnya huruf hijaiyyah, kedua, didalam media maze hijaiyyah ini juga terdapat dua tempat keluarnya huruf hijaiyyah yaitu Al-khaisyum dan Asy-syafatan, yang ketiga, didalam media maze hijaiyyah ini hanya terdapat satu tempat keluarnya huruf hijaiyyah yaitu Al-halq.

Validasi produk ahli materi, produk awal telah selesai kemudian selanjutnya validasi ahli materi. Validasi ahli materi ini dilakukan 1 kali dengan mengisi instrument validasi ahli materi pada masing-masing indikator. Adapun saran dari

ahli materi adalah huruf yang di berikan, sebaiknya mudah untuk ditiru dan di baca anak usia 4-5 tahun di berikan kata/huruf hijaiyyah yang sering mereka dengar dan tidak menyulitkan anak untuk ditiru hurufnya 6-10 huruf yang memudahkan anak dalam membaca huruf hijaiyyah.

❖ Langkah-Langkah Cara Penggunaan Media

- Untuk penggunaan media diharapkan mengajarkan huruf hijaiyyah 6-10 huruf per- hari
- Anak di arahkan untuk mengarahkan kelereng ke arah makhraj yang di ajarkan pada hari tersebut.
- Anak di minta untuk mengucapkan makhraj huruf hijaiyyah yang di ajarkan pada hari tersebut
- Guru membetulkan pengucapan huruf hijaiyyah yang di ajarkan pada hari tersebut.
- Anak di mintakan untuk mengucapkan huruf hijaiyyah secara besar

Kemudian dilanjut ke validasi ahli media, validasi ahli media juga dilakukan 1 kali dengan mengisi instrument validasi ahli media pada masing-masing indikator, adapun saran dari ahli media adalah buat dibagian media nama-nama tempat keluarnya huruf hijaiyyah agar anak mudah paham, kemudian peneliti merevisi masukan-masukkan dari ahli media.

Selanjutnya uji coba produk, uji coba produk ada dua hari di hari pertama peneliti melihat anak-anak kesulitan untuk bermain karena didalam media maze hijaiyyah ini ada dua tempat keluar masuknya kelereng nah, distulah anak-sulit untuk memainkan media maze, kemudian peneliti merevisi kembali media maze

hijaiyyah, yang direvisi adalah ditutupi salah satu jalur tempat, keluar masuknya kelereng huruf hijaiyyah, dihari kedua peneliti melakukan kembali kepada anak-anak usia 4-5 tahun, dimana anak-anak sudah mudah untuk memainkan media, dan minat membaca iqra' anak semakin meningkat.

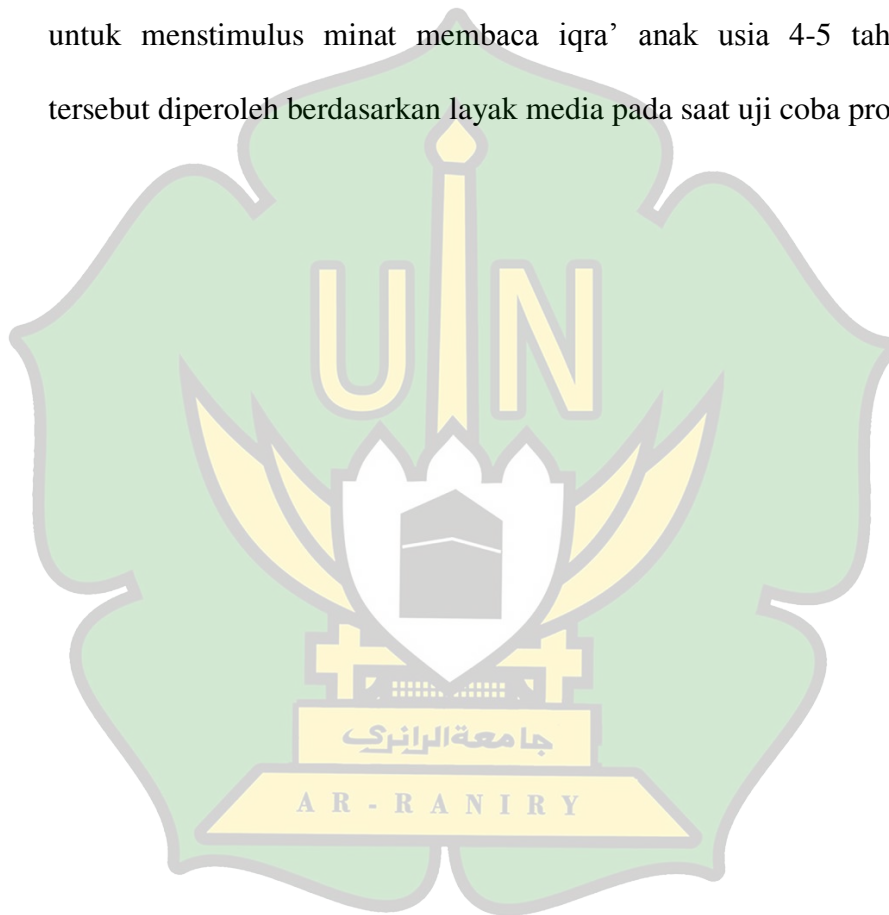
Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk media pembelajaran yaitu media maze hijaiyyah yang diharapkan dapat digunakan dan dimanfaatkan oleh guru maupun orang masyarakat lainnya untuk menstimulus minat membaca iqra anak usia 4-5 tahun.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan yang lebih dikenal dengan *R&D (Research & Develoment)* dengan model *Borg ang Gall* yang diadaptasi menjadi tujuh tahap. Salah satu bagian dari tahap penelitian ini adalah melakukan validasi kepada tim ahli sebelum uji coba produk dilakukan. Berikut merupakan hasil validasi oleh tim ahli:

- a. Hasil validasi materi memperoleh nilai hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi pada media maze hijaiyyah mendapatkan nilai **85,7%** dan berada dalam kategori “Sangat Layak”
- b. Hasil validasi media memperoleh nilai **95%** dan berdasarkan kriteria penilaian masuk dalam kategori “Sangat Layak”
- c. Hasil validasi lembar instrument observasi memperoleh nilai **86%** dan berdasarkan kriteria penilaian berada dalam kategori “Sangat Layak”.

Berdasarkan rumusan kelayakan hasil penelitian dari keseluruhan lembar validasi diatas telah di peroleh nilai $X > 84\%$ yang menunjukkan kriteria “sangat layak” untuk digunakan. Tahap selanjutnya uji coba produk,

setelah direvisi atau perbaikan, peneliti selanjutnya melakukan uji coba produk kepada anak 4-5 tahun di tempat gampong lamgugob, peneliti melakukan penelitian dua hari, di hari pertama memperoleh nilai persentase 85% yang berada kategori sangat layak dan di hari kedua memperoleh nilai persentase 86% kategori sangat layak untuk digunakan untuk menstimulus minat membaca iqra' anak usia 4-5 tahun. hasil tersebut diperoleh berdasarkan layak media pada saat uji coba produk.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, media maze hijaiyyah didesain untuk menstimulus minat membaca iqra' pada anak usia dini, adapun kesimpulan dari penelitian ini adalah kelayakan pengembangan media maze hijaiyyah pada proses pembelajaran dalam menstimulus minat membaca iqra' pada anak memiliki hasil uji kelayakan berdasarkan validasi para ahli. Pertama, yakni ahli materi mendapatkan nilai validasi kelayakan sebesar **85,7%** yang berada dalam kategori "Sangat Layak" untuk digunakan. Kedua, ahli media yakni mendapatkan nilai validasi kelayakan sebesar **95%** dan berada dalam kategori "Sangat Layak" digunakan. Sehingga media maze hijaiyyah dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Pengembangan media maze hijaiyyah setelah diuji coba lapangan di untuk memberikan pemahaman awal kepada anak mengenai minat membaca iqra' diketahui mendapatkan nilai rata-rata keseluruhan peserta didik sebesar **86%** dan berada dalam kategori "Sangat Layak" dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran terutama dalam menstimulus minat membaca iqra' pada anak usia 4-5 tahun.

B. Saran

Sebagai upaya meningkatkan penelitian lebih lanjut mengenai pengembangan media maze hijaiyyah agar dapat di gunakan dalam pembelajaran, terdapat beberapa saran, antara lain:

1. Bagi penulis

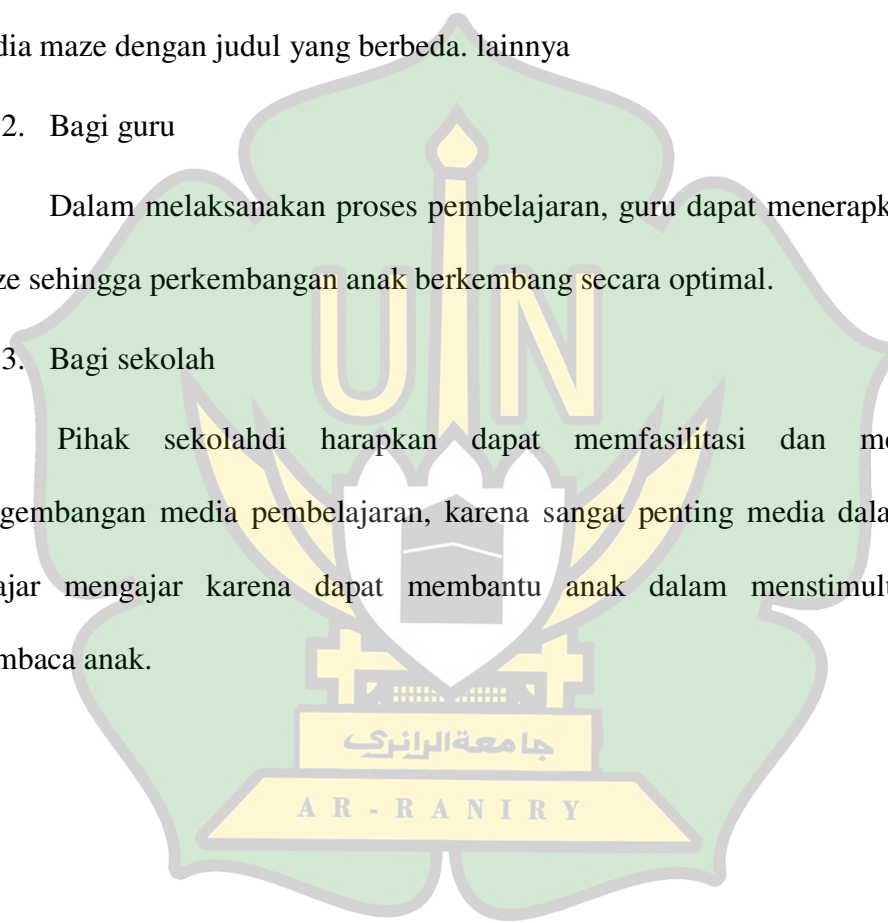
Penelitian ini dapat di jadikan sebagai bahan referensi untuk mengembangkan penelitian berikutnya, karena disini hanya di uji coba skala kecil penelitian untuk skala yang sedang dan besar akan lebih menyakinkan hasil efektifitas dari media maze ini. selain itu penulis juga dapat mengembangkan media maze dengan judul yang berbeda. lainnya

2. Bagi guru

Dalam melaksanakan proses pembelajaran, guru dapat menerapkan media maze sehingga perkembangan anak berkembang secara optimal.

3. Bagi sekolah

Pihak sekolahdi harapkan dapat memfasilitasi dan mendukung pengembangan media pembelajaran, karena sangat penting media dalam proses belajar mengajar karena dapat membantu anak dalam menstimulus minat membaca anak.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrohlim Acep Lim. 2003. *Pedoman Ilmu Tajwid Lengkap*. Bandung : Di Ponegoro.
- Amin Rifqi. 2015. *Pengembangan Pendidikan Agama Islam Reinterpretasi Bebas Interdisipliner*. Yogyakarta: LKIS Pelangi Aksara.
- Arsyad Azhar. 2007. *Media Pembelajaran. Revisi* Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad Azhar. 2016. *Media Pembelajaran. Revisi* Jakarta: Raja Gravindo Persada.
- Aswandi Muhammad. 2010. *Ilmu Tajwid Praktis*. Jakarta : Pustaka Imam Syafi'i .
- Darajat Zakiyah. 2001. *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Darka Ahmad. 2009. *Bagaimana Mengajar Iqra' Dengan Benar*. Jakarta: CV. Tunas Utama.
- Daryanto. 2016. *Media pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dayton dan Kemp. dalam kutipan arsyad, 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Desiana. 2013. *Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur'an pada Anak Usia Dini Melalui Metode Iqra' Plus Kartu Huruf*, Universitas Bengkulu.
- Elizabeth B. Hurlock. 1993. *Psikologi Perkembangan*, Jakarta: Erlangga.
- Hamid Hamdani. 2013. *Pengembangan Sistem Pendidikan di Indonesia* Bandung: Pustaka Setia.
- Human As'ad dkk. 1991. *Oedomon Pengelolaan. Pembinaan dan Pengembangan TKA-TPA*. Yogyakarta:Balai Libang, LPTQ Nasional.
- Ismail 2009. *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis P.A.I.K.E.M*. Semarang: RASAIL. Media Group

- Kusrin Lan dan Ali Safrudin. 2011. *Gemar Membaca dan Menulis Huruf Hijaiyya* Surabaya: bintang Books.
- Majid Abdul. 2015. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Meredith D. Gall. Joyce P. Gall. Walter R. Borg, 2007. *Educational Research An Introduction*. New York: Longman.
- Miarso dan Yusuf Hadi. 2009. *Menyemai Benih Teknologi Penelitian* Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Muliana Diana. Netriwati. Fraulein Intan Sari. Modul Pembelajaran Matematika Bersama Islami dengan Pendekatan Inkuiri. *Jurnal Matematika*. 2018. http://ejoernal.raden.ac.id/index.php/desi_mal/index, diakses
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2005. *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Nurbiana Dhieni. 2008. *Metode Pengembangan Bahasa* Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nurul Ihsan. 2014. *Asyik Bermain Maze* Jakarta : Cikal Aksara.
- Nusa Putra. Ninin Dwilestari 2011. *Penelitian Kualitatif. Pendidikan Anak Usia Dini* Jakarta: Prenada Media Group.
- Omar Hamali 1992. *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung: sinar baru
- Permendibud, Kurikulum 2013. *pendidikan anak usia dini*. nomor 146.
- Rahim Farida. 2012. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rajafi Ahmad. 2012. *Khazanah Islam Perjumpaan Kajian dengan Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Deepublish.
- Rina Syafrida. 2019. *Meningkatkan Keterampilan mengenal Huruf Hijaiyyah Melalui Metode Usmani dan Baghadi*. Universitas Singaper bangsa. Karawang.
- Romlah. 2015. "Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran Anak Usia Din". Darul Ilmi
- Rukajat Ajat. 2018. *Pendekatan Penelitian Kuantitatif Quantitative Research Approach*. Yogyakarta: Deepublish

- Rukiyati. 2020. Wawancara, 8, September
- S.sa^a adah, 2007. *Ilmu Tajwid Pedoman Membaca Al-qur'an*, Surabaya : Khazanah Media Ilmu
- Salim. Haidir. 2019. *Penelitian Pendidikan metode, Pendekatan dan Jenis*. Jakarta : Kencana.
- Sanjaya Wina 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: KENCANA.
- Sardiman,2012. *A.Minteraksi dan Motivasi Belajar Mengajar*,Jakarta: Rajawali Pers.
- Sari Wulan Dhita. 2013. *Mengembangkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyyah dengan Menggunakahn Media Pocket*. Kota Salatiga.
- Setyosari Punaji. 2002. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, Jakarta : Prenadamedia
- Sudarsana Ketut.“Pemikiran Tokoh Pendidikan dalam Buku *Lifelong Learning Policies, Practices. and Programs* Perspektif Peningkatan Mutu Pendidikan Di Indonesia“*penjaminan Mutu*. n.d.
- Sugiono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukmadinta, Nana Sayodih, 2008, *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tarigan 1979. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa* Bandung: Angkasa.
- Tim Puslitjaknov. 2008. *Metode Penelitian Pengembangan*. Jakarta: Depdiknas.
- Ulber Silalahi. 2009. *Metode Penelitian Sosial*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Usep Kustiawan, 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Malang: Gunung Samudra.
- Uwes Anis Chaeruman. 2019. *Instrumen Evaluasi Media Pembelajaran*. Jakarta : State University.

Widyastuti Ana. 2017. *Kiat Jitu Anak Gemar Baca Tulis* Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Wolgito Bimo. 1981. *Pengantar Psikologi Umum*. Fakultas UGM. Yogyakarta.

Zaini Moh. dan Moh Rais Hat *Belajar Mudah Membaca Al-qur'an*



SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: 8037/Un.08/FTK/Kp.07.6/07/2021

TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu Menunjuk pembimbing Skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan.
b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.

Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang Perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institusi Agama Islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk.05/2011, tentang penetapan istitusi agama islam Negeri UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

Memperhatikan : Surat Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tanggal : 21 Januari 2020

MEMUTUSKAN

PERTAMA : Menunjukkan Saudara :
1. Dra. Jamaliah Hasballah, MA Sebagai Pembimbing Pertama
2. Dewi Fitriani, M. Ed Sebagai Pembimbing Kedua

Untuk membimbing Skripsi

Nama : Rita Sariani
NIM : 160210001
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Judul Skripsi : Pengembangan Media Maze Hijaiyyah Untuk Menstimulus Minat Membaca Iqra' Pada Anak Usia 4-5 Tahun.

KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2020 No. 025.04.2.423925/2021 Tanggal 23 November 2020;

KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Ganjil Tahun 2020/2021

KEEMPAT : 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 : 1 Juli 2021



Tembusan

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh sebagai laporan;
2. Ketua Prodi PIAUD FTK;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Mahasiswa yang bersangkutan.



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

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

Nomor : B-10226/Un.08/FTK-I/TL.00/06/2021

Lampu :-

Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,

Gampong lambgugob, jln. Tgk di langugob Komplek masjid syuhada Banda Aceh kode pos 23115

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

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

Nama/NIM : **RITA SARIANI / 160210001**

Semester/Jurusan : X / Pendidikan Islam Anak Usia Dini

sekarang Alamat : Prada utama, Banda aceh

Saudara yang namanya diatas benar-benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Pengembangan Media Maze Hijaiyyah Untuk Menstimulus Minat Membaca Iqra' Pada Anak 4-5 Tahun**

Demikian surat yang kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Banda Aceh, 23 Juni 2021

an. Dekan

A R - R Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,

*Berlaku sampai : 16 September
2021*

Dr. M. Chalis, M.Ag.



PEMERINTAH KOTA BANDA ACEH
KECAMATAN SYIAH KUALA
GAMPONG LAMGUGOB

Alamat: Jalan T. Di Lamgugob Komplek Masjid Syuhada Kode Pos 23115

Nomor : 470/068
Lampiran :-
Perihal : **Surat selesai Melakukan
Penelitian**

Banda Aceh, 01 Juli 2021
Kepada Yth,
Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan,
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry
di -
Banda Aceh

Assalamualaikum Wr.Wb

Sehubungan Dengan Surat dari Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh dengan Nomor : B-10226/Un.08/FTK-I/TL.00/06/2021, Perihal : Penelitian Ilmiah Mahasiswa atas nama :

Nama : Rita Sariani
NIM : 160210001
Fakultas / Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Benar telah melakukan Penelitian di Gampong Lamgugob Kecamatan Syiah Kuala Kota Banda Aceh dengan judul : **“Pengembangan Media Maze Hijaiyyah Untuk Menstimulus Minat Membaca Iqra’ Pada Anak 4-5 Tahun.”**

Demikian surat ini disampaikan atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Keuchik Gampong Lamgugob,
AMANULLAH S.Ag

Instrumen Materi Pengembangan Media Maze Hijaiyyah

LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MATERI

Judul penelitian : Pengembangan Media Maze hijaiyyah Untuk Menstimulus
Minat Membaca Iqra' Pada Anak Usia Dini

Penulis : Rita Sariani

Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

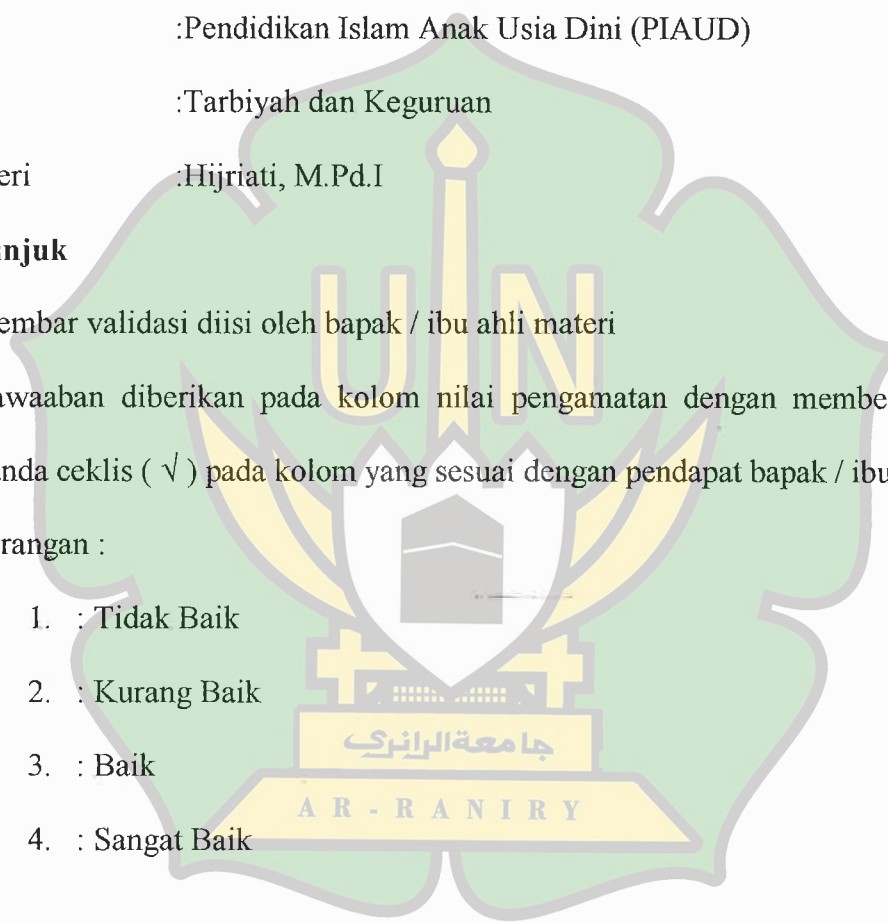
Ahli materi : Hijriati, M.Pd.I

A. Petunjuk

1. Lembar validasi diisi oleh bapak / ibu ahli materi
2. Jawaban diberikan pada kolom nilai pengamatan dengan memberikan tanda ceklis (\checkmark) pada kolom yang sesuai dengan pendapat bapak / ibu.

Keterangan :

1. : Tidak Baik
2. : Kurang Baik
3. : Baik
4. : Sangat Baik



tabel 3.1 validasi produk awal oleh ahli materi

No	Indikator Penilaian	Nilai Pengamatan			
		1	2	3	4
1	Materi yang disajikan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai yaitu membaca huruf hijaiyyah yang benar				✓
2	Materi sesuai dengan tingkat usia perkembangan anak (4-5 tahun)			✓	
3	Penekanan tampilan materi pada membaca huruf hijaiyyah yang benar			✓	
4	Materi ditampilkan melalui media maze hijaiyyah yang menarik bagi anak				✓
5	Materi yang di sajikan bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari				✓
6	Materi yang disajikan mudah di pahami oleh anak			✓	
7	Mampu membedakan huruf-huruf hijaiyyah yang hampir sama			✓	

A.Komentar dan Saran:

Huruf yang diberikan, sebaiknya mudah untuk ditiru dan dibaca
Anak usia 4-5 tahun diberikan kata/huruf hijaiyah yang
sering mereka dengar dan tidak menyulitkan anak untuk
ditiru. Hurufnya 6-10 huruf yang memudahkan anak
dalam membaca huruf hijaiyah.

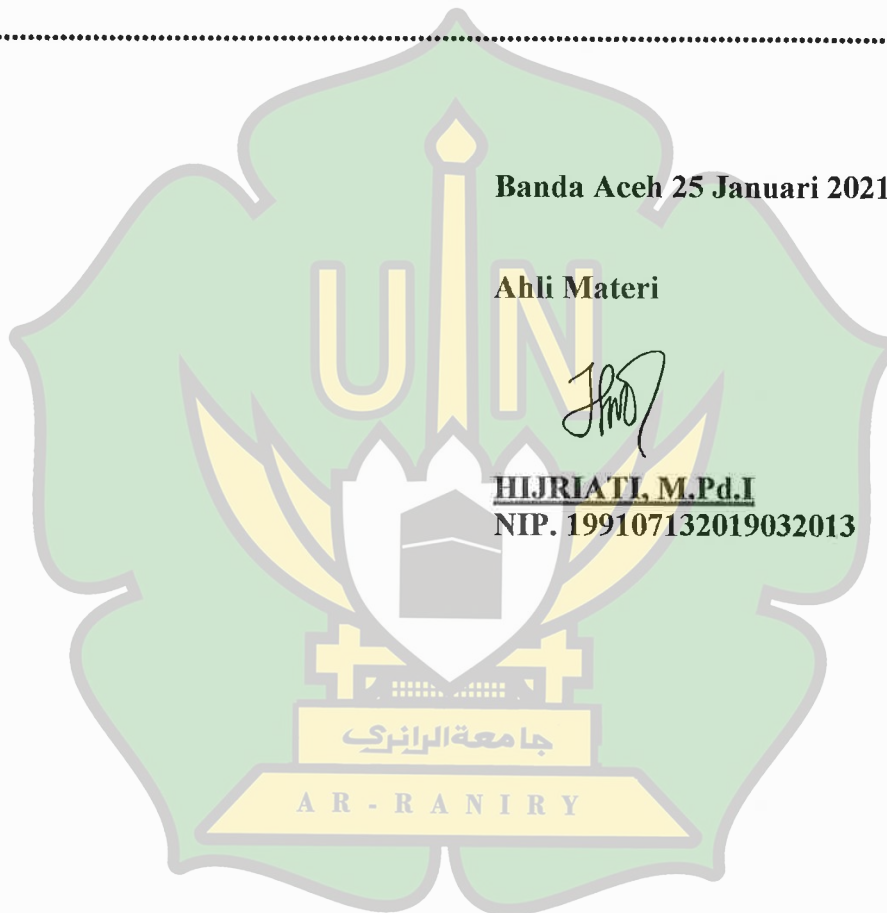
Banda Aceh 25 Januari 2021

Ahli Materi



HIJRIATI, M.Pd.I

NIP. 199107132019032013



2. Instrumen Media Pengembangan Maze Hijaiyyah

LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MEDIA

Judul Penelitian :Pengembangan Media Maze Hijaiyyah Untuk Menstimulus Minat Membaca Iqra' Pada Anak Usia Dini.

Penulis :Rita Sariani

Prodi :Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Fakultas :Tarbiyah dan Keguruan

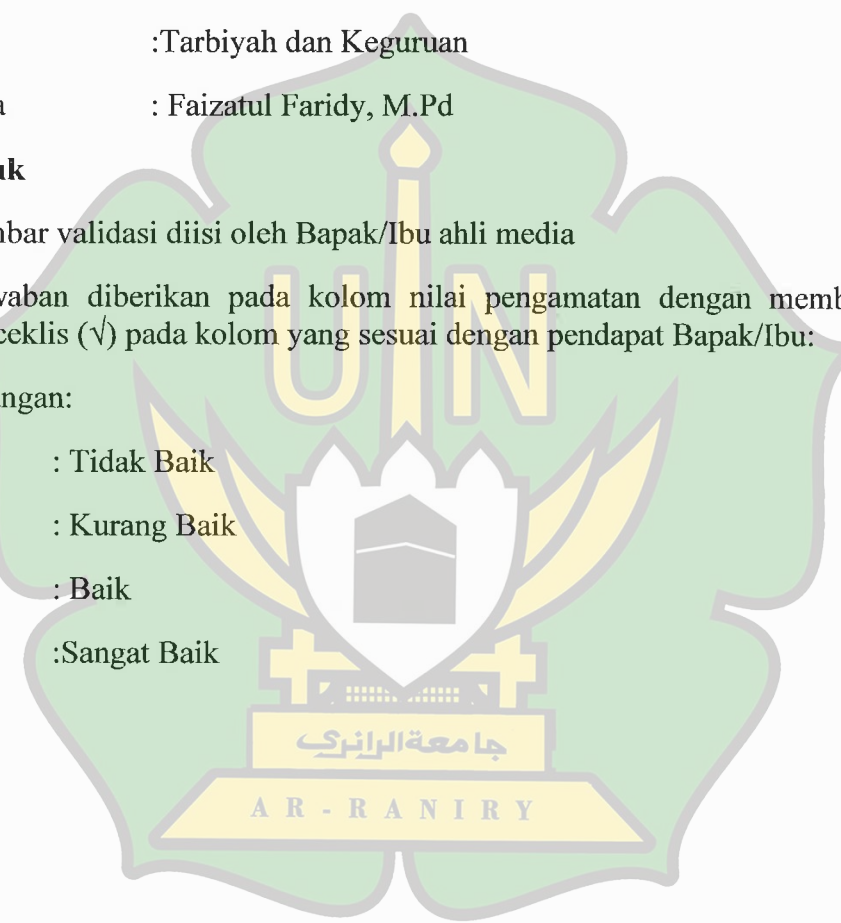
Ahli Media : Faizatul Faridy, M.Pd

A. Petunjuk

1. Lembar validasi diisi oleh Bapak/Ibu ahli media
2. Jawaban diberikan pada kolom nilai pengamatan dengan memberikan tanda ceklis (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu:

Keterangan:

- 1 : Tidak Baik
- 2 : Kurang Baik
- 3 : Baik
- 4 :Sangat Baik



B. Penilaian Media

Tabel 3.2 Validasi Produk Awal Oleh Ahli Media

No	Indikator Penilaian	Nilai Pengamatan			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian media dengan tingkat perkembangan anak (4-5 tahun)				✓
2	Kesesuaian media dan karakteristik anak				✓
3	Kesesuaian warna media bagi anak				✓
4	Media pengenalan minat membaca huruf hijaiyyah sesuai dengan tujuan dan fungsi media				✓
5	Bahan pembuatan media aman dan tidak berbahaya bagi anak			✓	
6	Media dapat digunakan dalam waktu lama				✓
7	Ukuran sesuai dengan karakteristik anak				✓
8	Kejelasan gambar yang di dalam media ini jelas			✓	
9	Bentuk media sesuai untu anak				✓
10	Ketertarikan pada media				✓

B. Komentor dan Saran:

.....

.....

.....

.....

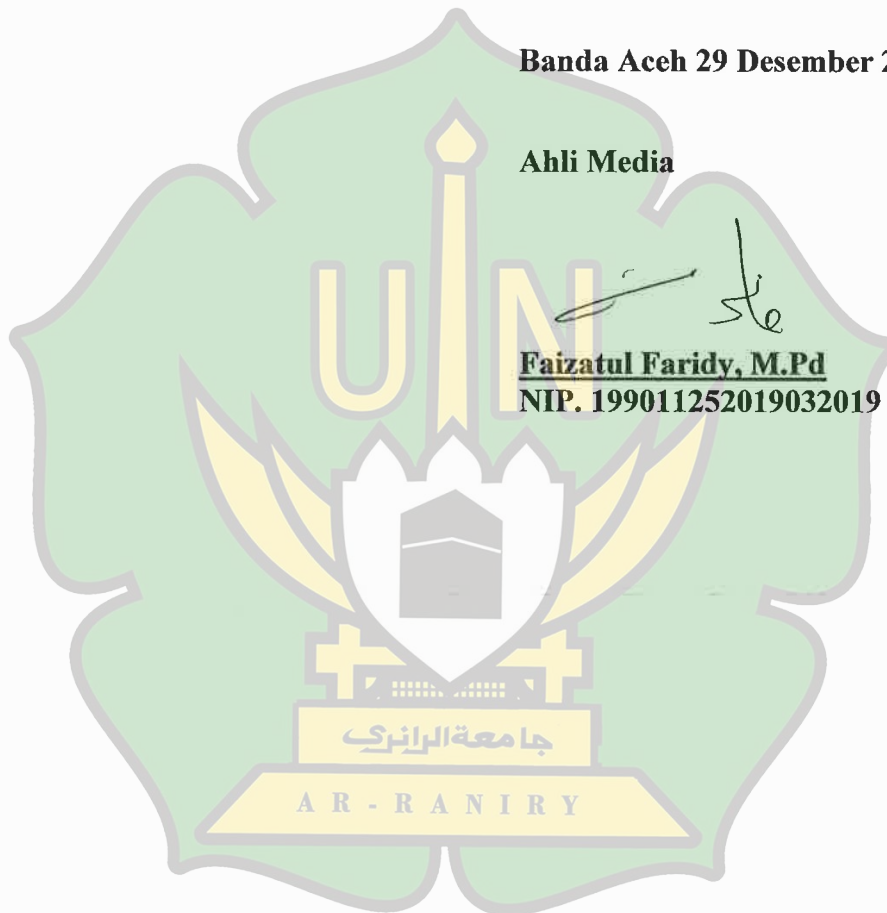
.....

Banda Aceh 29 Desember 2020

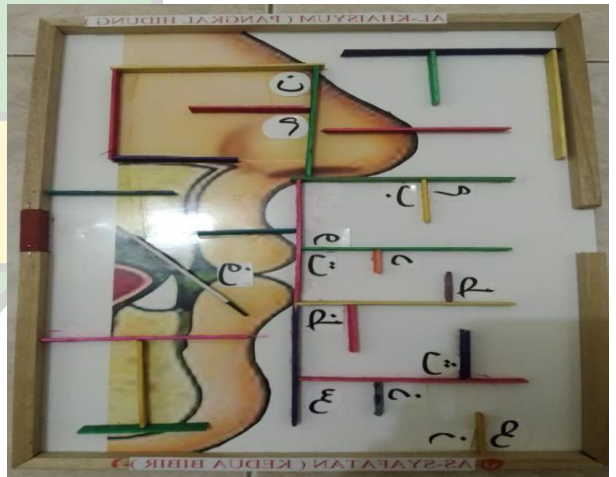
Ahli Media



Faizatul Faridy, M.Pd
NIP. 199011252019032019



DOKUMENTASI





جامعة الرانيري

AR - RANIRY

Lembar Petunjuk Penggunaan Media


1. Alat dan Bahan Pembuatan Media Maze Hijaiyyah

- Triplek
- Kayu
- Gragaji
- Martil
- Paku
- Lem fox
- Stik es krim
- Gunting
- Huruf hijaiyyah dan tempat-tempat mahkraj di prin

2. Cara membuat media maze hijaiyyah

No	Langkah Pembuatan Produk
1	<p>Langkah pertama sediakan triplek dan kertas yang di print gambar mahkraj hijaiyyah, kemudian di tempel.</p> 

2	<p>Kemudian di tempel kayu kecil di pinggir gambar, agar kelereng yang akan di masukkan tidak lari dari media tersebut</p>	
3	<p>Kemudian mendesain maze batasan jalur-jalur kecil dengan stik es krim</p>	

4	Kemudian di tempel jalur-jalur maze dengan sempurna	
---	---	--

❖ Media Terbagi Menjadi 3

- Makhraj Al- Jauf (Rongga mulut, tenggorokan), Lisan (Lisan)
- Makhraj Al-Halq (Tenggorokan)
- Makhraj Al- khaisyum dan Asy-Syafatan

❖ Cara penggunaan Media

- Untuk penggunaan media diharapkan mengajarkan huruf hijaiyyah 6-10 huruf per- hari
- Anak di arahkan untuk mengarahkan kelereng ke arah makhraj yang di ajarkan pada hari tersebut.
- Anak di minta untuk mengucapkan makhraj huruf hijaiyyah yang di ajarkan pada hari tersebut

- Guru membetulkan pengucapan huruf hijaiyyah yang di ajarkan pada hari tersebut.
- Anak di mintakan untuk mengucapkan huruf hijaiyyah secara besar

