

APLIKASI *ANDROID* AL-AMTSAL (KISAH TELADAN) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAL KISAH AL-QURAN DENGAN CERITA ANIMASI BAGI ANAK GENERASI ALFA

Nurul Istiqomatunnisa¹, Dedi Kuswandi², Anselmus J.E. Toenlio³

Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang

E-mail: nurullistitoto@gmail.com

ABSTRAK

*Generasi Alfa merupakan generasi yang lahir setelah tahun 2010. Generasi tersebut lebih dikenal dengan Digital Native Nitizen lahir dan berkembang di era Internet. Anak-anak yang tumbuh pada generasi Alfa dalam kesehariannya tidak lepas dari penggunaan gadget, sehingga mempengaruhi mereka dalam aktifitas sehari-hari seperti gaya belajar hingga hubungan sosial. Untuk itu orangtua memiliki peranan penting dalam mendidik anak. Sebagai umat Islam, orangtua perlu mengenalkan nilai-nilai Al-Qur'an dengan cara menghafal dan mengenal kisah dibalik surat. Orang tua dapat mengajarkan anak tentang hafalan dan nilai-nilai Al-Qur'an dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan aplikasi inovatif yang berjudul **Al-Amts al (Kisah Teladan)**. Tujuan pengembangan adalah menghasilkan aplikasi **Al-Amts al** yang valid dan efektif. Metode penelitian yang digunakan adalah model pengembangan Lee dan Owens, dengan langkah penelitian analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Hasil penelitian dalam bentuk validasi ahli media diperoleh presentase 97,5%, dan ahli materi diperoleh presentase 85%. Hasil uji coba lapangan kepada siswa diperoleh presentase 90,4%. Sedangkan hasil uji efektifitas melalui uji hasil belajar siswa menunjukkan bukti 12 siswa mencapai STPP/Tuntas atau sebesar 80%. Kesimpulan penelitian dinyatakan bahwa secara umum aplikasi android **Valid dan Efektif** sudah layak digunakan dan menunjukkan efektifitas yang tinggi.*

Kata kunci : aplikasi android , mengenal kisah Al-Qur'an, cerita animasi, generasi alfa

PENDAHULUAN

Generasi Alfa adalah generasi yang lahir setelah tahun 2010. Generasi tersebut lebih dikenal dengan *Digital Native Nitizen* lahir dan berkembang di era Internet (Kompas.com:2017). Anak-anak yang tumbuh pada generasi Alfa dalam kesehariannya tidak lepas dari penggunaan *gadget*, sehingga mempengaruhi mereka dalam aktifitas sehari hari seperti gaya belajar hingga hubungan sosial. Cara mendidik anak yang terlahir di generasi Alfa berbeda dengan generasi sebelumnya, diperlukan strategi khusus agar mereka tumbuh menjadi anak yang maju secara teknologi, namun tetap mampu menghargai nilai-nilai sosial dan agama.

Salah satu cara mengenalkan agama adalah membaca dan menghafal

surat dalam kitab suci Al-Qur'an bagi yang menganut agama Islam. Orangtua perlu membimbing anak untuk membaca, menghafal dan mengenal kisah disetiap surat Al-Qur'an. Agar perilaku mereka sesuai dengan norma dan nilai agama. Banyak cara untuk mencapai hal tersebut salah satunya adalah dengan memberikan pendidikan anak usia dini melalui lembaga formal, nonformal dan informal. *Egeten,dkk (2017:2)* mengatakan pendidikan anak usia dini sebagai upaya untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut.

Dalam hal ini peneliti melakukan observasi di PAUD Terpadu Pelita Hati. Berdasarkan hasil observasi, PAUD

Terpadu Pelita Hati memiliki program menghafal surat pendek dalam Al-Qur'an. Adapun metode yang digunakan adalah mendengarkan dan meniru apa yang dilafalkan guru didepan kelas. Hendrawan (2011) menyatakan menghafal dengan diperdengarkan ayat-ayat yang akan dihafal secara berulang-ulang dapat masuk kedalam memori otak. Metode ini baik untuk anak yang belum mampu membaca Al-Quran. Namun dengan metode ini, tidak semua anak fokus selain itu ingatan hanya masuk di memori jangka pendek jika tidak diasosiasikan dengan pengetahuan lain.

Untuk itu diperlukan metode yang mudah dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Salah satu caranya dengan metode gerakan. Metode menghafal dengan gerakan adalah solusi menghafal Al-Qur'an dapat mengoptimalkan kecerdasan otak kanan untuk menangkap visualisasi makna, melafalkan ayat melalui gerakan sesuai ayat yang dihafalkan. Dengan melibatkan anggota tubuh bergerak sesuai arti dari suratnya membuat anak lebih konsentrasi.

Anak yang sudah menghafal dengan gerakan, maka hafalan diteruskan ketingkat yang lebih dalam. Hafalan diasosiasikan ke pengetahuan lain dengan cara bercerita. Subyantoro (2007:262) mengatakan cerita yang diceritakan dengan baik mampu menginspirasi suatu tindakan, meningkatkan kecerdasan emosional, memperluas pengetahuan anak, dan menimbulkan kesenangan. Cerita yang disampaikan dengan gambar menarik dan mudah dipahami berkaitan dengan kehidupan sehari-hari akan lebih disukai anak, sehingga anak merasa tertarik untuk belajar Al-Qur'an.

Pengembang juga telah mengkaji penelitian dan pengembangan yang dapat dijadikan referensi sebagai dasar pengembangan aplikasi mobile yang pernah dilakukan sebelumnya Reza

Pradana Septiawan Sukoco pada tahun 2015 dengan judul "Pembangunan Aplikasi E-Hafis Sebagai Media Untuk Menghafal Al-Quran Berbasis *Android*" dinyatakan bahwa media tersebut valid dan layak digunakan. Serta Penelitian dari Hasanah (2017) "Efektivitas Metode Kauny Quantum Memory Dalam Menghafal Al-Qur'an Di Rumah Qur'an Sdit Lhi Yogyakarta" metode Kauny Quantum Memory yang serupa dengan metode gerakan sudah dinilai efektif dalam meningkatkan hafalan quran. Dari kedua penelitian tersebut belum ada yang menggabungkan metode menghafal dengan gerakan dalam aplikasi *android*.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka perlu adanya suatu media yang valid untuk memudahkan anak mengenal kisah Al-Qur'an dengan cerita animasi bagi anak generasi Alfa.

Pengembang akan merancang aplikasi menghafal Al-Qur'an dengan metode gerakan dan cerita dalam bentuk aplikasi *android*, hal ini sesuai dengan cara belajar anak usia dini saat ini yang tertarik belajar dengan memanfaatkan teknologi. Aplikasi ini bisa dilihat dan diikuti seluruh anak dimanapun dan kapanpun. Dengan menggunakan aplikasi ini orangtua dapat memantau perkembangan hafalan anaknya, Guru dapat berinovasi dalam kegiatan belajar mengajar hafalan Al-Qur'an. Dengan metode gerakan dan cerita diharapkan anak mampu menghafal surat pendek dengan berkesan dan mengenal cerita dari surat tersebut.

Tujuan dari penelitan ini adalah menghasilkan media yang valid dan efektif untuk memudahkan anak menghafal dan mengenal kisah Al-Qur'an dengan metode gerakan dan cerita animasi bagi anak generasi Alfa.

METODE

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini diadaptasi

dari model pengembangan media menurut Lee dan Owens (2004). Ada lima tahapan dalam model penelitian ini, yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahapan implementasi dan tahap evaluasi.

Tahap analisis yang dilakukan pengembang yaitu menganalisis siswa, analisis teknologi, analisis situasi, analisis tugas, analisis kejadian penting, analisis isu, analisis tujuan, analisis media, analisis data dan analisis biaya. Dalam tahap desain Media yang dikembangkan merupakan suatu *software* atau sebuah aplikasi untuk android. Media ini memuat unsur multimedia (gambar, teks, audio, video dan animasi) agar dapat menarik minat belajar siswa.

Pada tahap pengembangan pembuatan produk aplikasi ini terdapat beberapa proses dan tahapan seperti tahap persiapan yaitu tahap pemilihan aplikasi, tahap awal membuat layout dan elemen aplikasi, tahap inti menyusun semua konten aplikasi mulai dari tampilan awal sampai akhir menggunakan *software* utama *adobe flash*. dan tahap akhir mengkonversi kedalam bentuk apk yang dapat di install di *smartphone* berbasis android.

Tahap Implementasi yaitu uji coba siswa PAUD Terpadu Pelita Hati sebanyak 15 siswa. Pada tahap evaluasi Uji validitas dilakukan oleh ahli media dari dosen Teknologi Pendidikan dan ahli materi dari dosen Pendidikan Agama Islam. Jenis data pada penelitian pengembangan ini dikumpulkan dengan jenis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif adalah saran dan tanggapan dari ahli media, ahli materi sedangkan data kuantitatif diperoleh dari angket tertutup yang diisi oleh ahli media dan ahli materi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data uji coba ahli media diperoleh dari satu orang ahli media pembelajaran, yaitu dosen Jurusan Teknologi Pendidikan

Universitas Negeri Malang. Data uji coba ahli materi diperoleh dari satu orang ahli materi agama Islam yaitu dosen Pendidikan Agama Islam Universitas Negeri Malang. Responden siswa PAUD Pelita Hati sebanyak 15 siswa.

Hasil Validasi Ahli media

Tabel 1. Hasil validasi ahli materi

| No | Pernyataan | Jawaban | | | | Prese ntase |
|----|--|---------|--------|--------|--------|----------------|
| | | A 4 | B 3 | C 2 | D 1 | |
| 1. | Bagaimanakah tingkat kemenarikan desain kemasan media aplikasi <i>android</i> ? | √ | | | | 100% |
| 2. | kemenarikan desain <i>interface</i> pada aplikasi <i>android</i> ? | √ | | | | 100% |
| 3. | Bagaimanakah ketepatan tata letak menu dan tombol-tombol pada aplikasi <i>android</i> ? | √ | | | | 100% |
| 4. | Bagaimanakah ketepatan pemilihan warna pada aplikasi <i>android</i> ini? | √ | | | | 100% |
| 5. | Bagaimanakah kesesuaian antara <i>background</i> , teks dan gambar pada aplikasi <i>android</i> ini? | √ | | | | 100% |
| 6. | Bagaimanakah tingkat kemenarikan jenis huruf yang digunakan dalam aplikasi <i>android</i> ini? | √ | | | | 100% |
| 7. | Apakah kualitas audio yang terdapat pada aplikasi <i>android</i> ini sudah baik? | √ | | | | 100% |

| | | | | | | |
|----|---|---|---|--|--|------|
| 8 | Apakah suara/audio mempermudah anak dalam mempelajari materi? | √ | | | | 100% |
| 9 | Bagaimanakah tingkat kemudahan dalam | | √ | | | 75% |
| 10 | Bagaimana tingkat interaktifitas penggunaan aplikasi android terhadap pengguna? | √ | | | | 100% |

Analisis data dari ahli media diperoleh hasil 97,5,0%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan dapat dijelaskan bahwa aplikasi *Al-Amtsah (Kisah Teladan)* sebagai media pembelajaran mengenal kisah Al-Quran dengan cerita Animasi. termasuk dalam kriteria valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Validator ahli media menambahkan secara umum media layak untuk dilakukan ujicoba ke subjek.

Hasil Validasi Ahli Materi

Tabel 2. Hasil validasi ahli materi

| No | | Jawaban | | | | Prese ntase |
|----|--|---------|--------|--------|--------|----------------|
| | | A 4 | B 3 | C 2 | D 1 | |
| 1. | Apakah petunjuk penggunaan aplikasi android mudah dipahami? | | √ | | | 75% |
| 2. | Bagaimana ketepatan urutan / sistematika petunjuk penggunaan aplikasi android? | | √ | | | 75% |
| 3. | Apakah penggunaan aplikasi mampu mempermudah anak dalam menghafal Al-Qur'an ? | √ | | | | 100% |

| | | | | | | |
|-----|---|---|---|---|--|------|
| 4 | Bagaimanakah relevansi penyampaian materi yang disampaikan dari metode hafalan ke cerita animasi? | √ | | | | 100% |
| 5 | Apakah tampilan video menghafal Al-Qur'an dengan gerakan sesuai dengan materi yang disampaikan? | √ | | | | 100% |
| 6 | Bagaimanakah kemudahan menghafal Al-Qur'an dengan metode gerakan melalui tampilan video dalam aplikasi android? | √ | | | | 100% |
| 7. | Bagaimanakah kesesuaian materi dengan tingkat capaian kognitif anak? | √ | | | | 100% |
| 8 | Bagaimanakah kesesuaian materi dengan tingkat capaian agama dan moral anak? | √ | | | | 100% |
| 9 | Bagaimanakah kesesuaian materi dengan tingkat capaian bahasa anak? | | √ | | | 75% |
| 10. | Bagaimana akurasi kebenaran isi materi? | | | √ | | 50% |
| 11 | Apakah bahasa yang digunakan dalam penyajian cerita animasi pada aplikasi android ini komunikatif? | | √ | | | 75% |
| 12 | Apakah pesan yang disampaikan dalam penyajian cerita animasi mudah dipahami? | √ | | | | 100% |

| | | | | | | | |
|----|--|---|--|--|--|--|------|
| 13 | Apakah tampilan pada aplikasi <i>android</i> sesuai dengan karakteristik anak? | √ | | | | | 100% |
|----|--|---|--|--|--|--|------|

Analisis data dari ahli materi diperoleh hasil 88%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan dapat dijelaskan bahwa aplikasi *Al-Amtsal (Kisah Teladan)* sebagai media pembelajaran mengenal kisah Al-Quran dengan cerita Animasi. termasuk dalam kriteria valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Validator ahli materi menambahkan catatan dalam penyampaian video tulisan diminta lebih besar dan tulisan yang berwarna sejalan dengan pengucapan. Dan perlu ditambahkan transliterasi bahasa arab untuk dibuku petunjuk. Selebihnya sudah baik karena sesuai dengan karakteristik anak.

Hasil Validasi Responden

Tabel 3. Hasil Validasi Responden

| No | Pernyataan Angket | Jawaban | | Presentase |
|----|---|---------|-------|------------|
| | | Ya | Tidak | |
| 1. | Apakah belajar kisah surat Al-Ashr menggunakan aplikasi ini mudah dimengerti? | 15 | 0 | 100% |
| 2. | Bagaimana tampilan gambar aplikasi ini? | 15 | 0 | 100% |
| 3. | Bagaimana pemilihan warna pada aplikasi ini? | 15 | 0 | 100% |

Tabel 4. Hasil Belajar siswa

| No | Nama Siswa | Aspek yang Dinilai | | | Presentase | Ket |
|----|--------------|--------------------|---------|--------|------------|-----|
| | | Kognitif | motorik | Bahasa | | |
| 1 | Keyla nur | 4 | 3 | 4 | 91% | BSB |
| 2 | Az-Zahra | 4 | 4 | 4 | 100% | BSB |
| 3 | Zalfa Nisa | 4 | 4 | 4 | 100% | BSB |
| 4 | Reka Bimbi | 4 | 3 | 3 | 83% | BSB |
| 5 | A. Al-Fatih | 2 | 3 | 3 | 66% | MB |
| 6 | Faisal Qurni | 4 | 4 | 4 | 100% | BSB |

| | | | | |
|----|---|----|---|------|
| 4. | Apakah suara yang ada di dalam aplikasi ini terdengar jelas? | 15 | 0 | 100% |
| 5. | Menurut adik-adik apakah belajar menghafal dengan gerakan itu mudah? | 11 | 4 | 73% |
| 6. | Apakah kamu mengerti isi cerita animasi yang ditampilkan? | 9 | 6 | 60% |
| 7. | Apakah kamu menyukai belajar menggunakan aplikasi <i>android</i> ini? | 15 | 0 | 100% |

Analisis yang telah dilakukan terhadap tanggapan uji coba lapangan yang terdiri dari 15 orang diperoleh hasil 90,4%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan dapat dijelaskan bahwa aplikasi *Al-Amtsal (Kisah Teladan)* sebagai media pembelajaran mengenal kisah Al-Quran dengan cerita Animasi. termasuk dalam kriteria valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

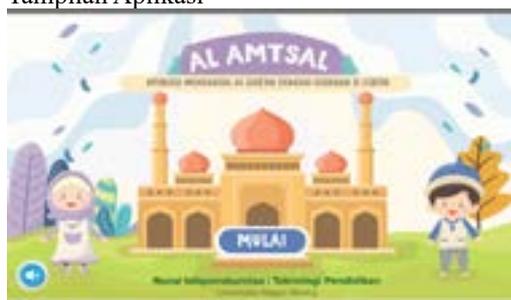
Hasil Belajar

Hasil belajar yang dinilai adalah kemampuan anak dalam menghafal dengan gerakan dan kemampuan menyimak cerita, masuk ke kemampuan kognitif, motorik dan bahasa. Adapun Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan (STPP) yang ditentukan adalah BSH (Berkembang sesuai Harapan).

| | | | | | | |
|-----------|--------------|---|---|---|--|-----|
| 7 | Jihan Permat | 3 | 4 | 3 | 83% | BSB |
| 8 | Yumna Ulfa | 4 | 3 | 2 | 75% | BSH |
| 9 | Nadine | 4 | 4 | 3 | 91% | BSB |
| 10 | Hana Raisya | 4 | 4 | 2 | 83% | BSB |
| 11 | Zenitra Dwi | 3 | 3 | 2 | 66% | MB |
| 12 | Dwi Putri | 3 | 4 | 3 | 83% | BSB |
| 13 | Naufal | 4 | 3 | 2 | 75% | BSH |
| 14 | Rifqi Azmi | 3 | 3 | 2 | 66% | MB |
| 15 | Rina Novita | 4 | 3 | 3 | 83% | BSB |
| Jumlah | | | | | 150 | |
| Rata-rata | | | | | $\frac{150}{180} \times 100 = \frac{150}{180} \times 100 = 83,3\%$ | |

Dari penjabaran data di atas didapatkan hasil jumlah peserta didik yang mencapai STPP/Tuntas sebanyak 12 siswa atau sebesar 80%. dan jumlah siswa yang tidak mencapai pencapaian perkembangan/ Tidak Tuntas sebanyak 3 siswa. Dan rata-rata nilai keseluruhan kelas mencapai 83,3%. Dari data yang telah dijabarkan menunjukkan bahwa aplikasi *android* menghafal Al-Qur'an dengan metode gerakan dan cerita bagi anak usia dini nilai EFEKTIF digunakan untuk proses pembelajaran.

Tampilan Aplikasi



Gambar 1. Tampilan Awal



Gambar 2. Tampilan Menu

Gambar 3. Pengenalan Kisah



Gambar 4. Tampilan Inti Kisah

SIMPULAN

Aplikasi Al-Amtsal merupakan solusi dari permasalahan belajar mengenal cerita kisah Al-Qur'an di era teknologi saat ini, khususnya untuk anak generasi Alfa karena belajar bisa dilakukan di mana saja dan kapan saja. Aplikasi ini dapat digunakan untuk mengembangkan karakter dengan anak melalui mengenal, memahami dan menerapkan kandungan Al-Qur'an dalam kehidupan sehari-hari. Aplikasi kemudian dibuat dan divalidasi. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media diperoleh presentase 97,50% sedangkan hasil validasi yang diperoleh dari ahli materi diperoleh presentase 88%. Hasil uji coba diperoleh presentase 90,4%. Sedangkan hasil

uji efektifitas melalui uji hasil belajar siswa yang menunjukkan bukti 12 siswa mencapai STPP/Tuntas atau sebesar 80%. Kesimpulan penelitian dinyatakan bahwa secara umum aplikasi *android* **Valid dan Efektif** sudah layak digunakan dan menunjukkan efektifitas yang tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi Kedua)*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Egeten, Eka dkk.2017. *Hubungan Pendidikan Anak Usia Dini (Paud) Dengan Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah Di Desa Pakuweru Kecamatan Tenga Kabupaten Minahasa Selatan*.(Online), <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/jkp/article/viewFile/17865/17386> diakses 12 Februari 2018
- Hendrawan.*Metode Menghafal Al-Quran* (Online) <http://www.scribd.com/doc/72540488/Metode-Menghafal-Al-Quran>. diakses 12 Desember 2017.
- Owens, W. W. (2004). *Multimedia based instructional design. second edition*.
- Kompas.com.(2017). *Tantangan Untuk Orangtua Generasi Alfa, Generasi Paling Cerdas*. <http://biz.kompas.com/read/2017/01/31/080000428/tantangn.untuk.orangtua.generasi.alfa.generasi.paling.cerdas>.
- Subyantoro.(2007).*Model Bercerita untuk meningkatkan kecerdasan anak: Aplikasi rancangan Psikolinguistik*. Semarang:Jurnal Humaniora vol 19.

