

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PENGENALAN  
SALAT UNTUK MENINGKATKAN ASPEK PERKEMBANGAN ANAK  
USIA DINI DI TAMAN KANAK-KANAK ISLAM PLUS MUTIARA  
BANGUNTAPAN YOGYAKARTA**



**Diajukan Kepada Program Magister (S2)  
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Untuk  
Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Magister Pendidikan  
(M.Pd) Program Pendidikan Islam Anak Usia Dini Konsentrasi PIAUD**

**YOGYAKARTA  
(2018)**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Lusi Marlisa  
NIM : 16204030028  
Jenjang : Magister (S2)  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Konsentrasi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian dan karya saya sendiri, kecuali pada bagian yang di rujuk sumbernya.

Yogyakarta, 25 Oktober 2018  
Saya yang menyatakan



Lusi Marlisa  
16204030028

## PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Lusi Marlisa  
NIM : 16204030028  
Jenjang : Magister (S2)  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Konsentrasi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan bebas dari plagiasi. Jika di kemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 25 Oktober 2018

Saya yang menyatakan



Lusi Marlisa  
16204030028



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Marsda Adisucipto, Telp (0274) 589621. 512474 Fax, (0274) 586117  
tarbiyah.uin-suka.ac.id Yogyakarta 55281

**PENGESAHAN**

Nomor : B.110/Un.02/DT.PP.9/11/2018

Tesis Berjudul : PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PENGENALAN  
SALAT UNTUK MENINGKATKAN ASPEK PERKEMBANGAN ANAK  
USIA DINI DI TAMAN KANAK-KANAK ISLAM PLUS MUTIARA  
BANGUNTAPAN

Nama : Lusi Marlisa

NIM : 16204030028

Program Studi : PIAUD

Konsentrasi : PIAUD

Tanggal Ujian : 13 November 2018

Telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelas Magister Pendidikan (M.Pd)

Yogyakarta, 19 November 2018



Dr. Ahmad Arifi, M.Ag

NIP. 19661121 199203 1 002

**PERSETUJUAN TIM PENGUJI  
UJIAN TESIS**

Tesis berjudul :PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF  
PENGENALAN SALAT UNTUK MENINGKATKAN  
ASPEK PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI DI  
TAMAN KANAK-KANAK ISLAM PLUS MUTIARA  
BANGUNTAPAN YOGYAKARTA

Nama : Lusi Marlisa  
NIM : 16204030028  
Prodi : PIAUD  
Kosentrasi : PIAUD

telah disetujui tim penguji ujian munaqosyah  
Ketua/ Pembimbing : Dr. Sigit Purnama, M.Pd.

Penguji I : Dr. Sukiman, M.Pd.

Penguji II : Dr. Muqowim, M.Ag.

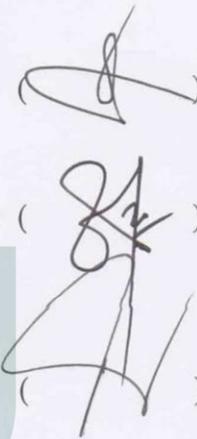
Diuji di Yogyakarta pada tanggal 13 November 2018

Waktu : 09.30-10.30 WIB.

Hasil/ Nilai : 88,91 (A/B)

IPK : 3,74

Predikat : Memuaskan /Sangat Memuaskan/Dengan Pujian



## NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada, Yth.,  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan  
Keguruan Uin Sunan Kalijaga  
Yogyakarta

*Assalamu'alaikum wr.wb.*

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PENGENALAN SALAT  
UNTUK MENINGKATKAN ASPEK PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI  
DI TAMAN KANAK-KANAK ISLAM PLUS MUTIARA BANGUNTAPAN  
YOGYAKARTA

Yang ditulis oleh:

Nama : Lusi Marlisa  
NIM : 16204030028  
Jenjang : Megister  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Uin Sunan Kalijaga untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.).

*Wassalamu'alaikum wr.wb.*

Yogyakarta, 25 Oktober 2018

Pembimbing



Dr. Sigit Purnama. M.Pd.

## MOTTO

**“life is like riding a bicycle. To keep your balance, you must keep moving ”<sup>1</sup>**

**- Albert Einstein -**



---

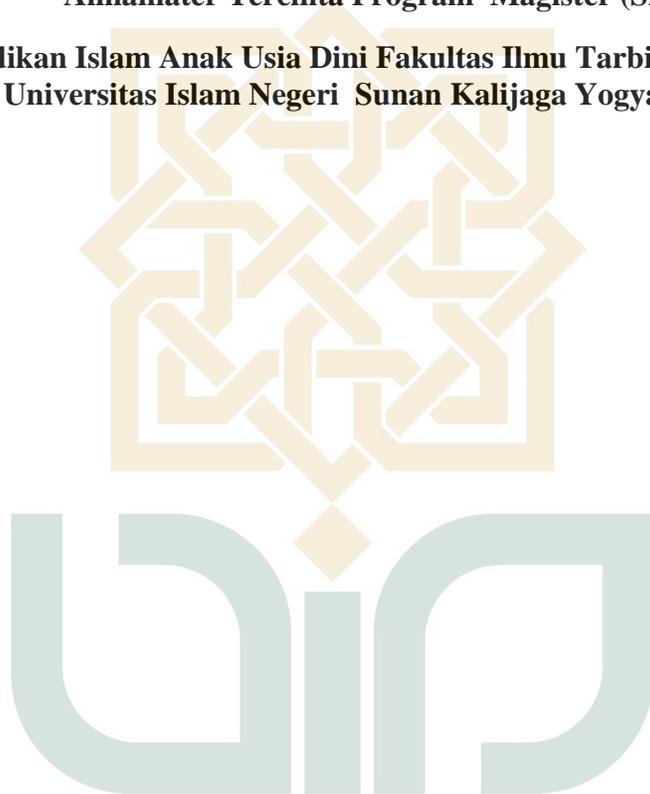
<sup>1</sup> Albert Einstein, *Kata Mutiara*, diakses Minggu, pada tanggal: 18 November 2018, pukul 16.10 WIB, <https://ekspektasia.com/motto-hidup/>.

## **PERSEMBAHAN**

**Tesis Ini Dipersembahkan Kepada:**

**Almamater Tercinta Program Magister (S2)**

**Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta**



## ABSTRAK

**Lusi Marlisa**, Pengembangan Multimedia Interaktif Pengenalan Salat Terhadap Aspek Perkembangan Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Islam Plus Mutiara Banguntapan Yogyakarta. Tesis, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Program Magister UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2018.

Yang melatar belakangi pada penelitian ini adalah pada saat mengenalkan salat pada anak untuk pertama kalinya, pengajar atau guru sering mendapati kesulitan dimana ada sebagian anak yang belum mengetahui gerakan serta bacaan yang terdapat dalam salat. Kemudian berdasarkan pada kebutuhan yang ada, dengan melihat bahwa TK IP Mutiara memiliki sebuah ruang sentra multimedia, yang sebenarnya mempunyai potensi yang sangat besar untuk dapat digunakan sebagai multimedia pembelajaran disekolah. Akan tetapi kurangnya untuk melakukan pengembangan dan mengoptimalkan sentra multimedia yang terdapat disekolah mutiara yang menjadi salah satu kendala pada sekolah.

Penelitian ini bertujuan, (1) untuk mengetahui bagaimanakah pengembangan multimedia interaktif pengenalan salat, (2) untuk mengetahui efektifitas penggunaan multimedia interaktif pengenalan salat bagi aspek perkembangan anak di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Plus Mutiara Banguntapan, Bantul Yogyakarta. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D). R&D digunakan untuk mengukur kelayakan dari produk multimedia interaktif serta melakukan uji coba pada multimedia interaktif pengenalan salat, dengan mengacu pada model pengembangan Borg & Gall melalui 6 tahapan pengembangan, yaitu (1). Potensi dan masalah bertujuan untuk menganalisis potensi dan masalah yang terdapat di sekolah. Kemudian melakukan analisis kebutuhan setelah mendapatkan informasi dengan melakukan observasi awal pada sekolah tersebut. (2) Pengumpulan data. Pengumpulan data yang dilakukan dari berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai data untuk melengkapi data peneliti terkait dengan masalah penelitian, (3) Desain produk, (4) Validasi desain, (5) Revisi desain, (6) Uji coba produk.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, (1) multimedia interaktif pengenalan salat telah dikembangkan sesuai dengan prosedur pengembangan Borg & Gall. Kelayakan produk berdasarkan validasi ahli media dan ahli materi dengan penilaian keseluruhan rata-rata 3,83 dalam kategori baik. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa multimedia yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam media pembelajaran pengenalan salat, kemudian (2) penerapan multimedia interaktif pengenalan salat dilakukan pada 15 anak di kelas A2 Abu Sufyan bin Harits dengan melakukan uji coba eksperimen dengan melihat efektifitas penggunaan multimedia interaktif pengenalan salat sebelum dan sesudah terhadap aspek perkembangan anak. Rata-rata efektifitas sebelum menggunakan multimedia interaktif terhadap perkembangan anak 36,54% dan efektifitas setelah digunakannya multimedia interaktif salat terhadap aspek perkembangan anak sebesar 76,66% dengan perkembangan fisik motorik sebesar 73,33%, bahasa 80%, kognitif 80%, dan sosial emosional 73,33%. Jadi dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan multimedia interaktif pengenalan salat terhadap aspek perkembangan lebih efektif dari pada tidak menggunakan multimedia interaktif pengenalan salat terhadap aspek perkembangan.

**Kata Kunci :** *Multimedia Interaktif, pengenalan salat, aspek perkembangan.*

## ABSTRACT

**Lusi Marlisa**, Development Of Interactive Multimedia On The Introduction Of Prayer To Aspects Of Early Childhood Development In Islamic Plus Kindergartens Mutiara Banguntapan Yogyakarta. Thesis, Majoring In Early Childhood Islamic Education, Master Program UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2018.

The background of this research is when the teacher introduces prayer to the child for the first time often gets difficulties where there are children who do not understand the reading and movement in the prayer. Then based on existing needs, seeing that TK IP Mutiara have a multimedia center room that has enormous potential to be used as multimedia learning in schools. However, the lack of development and optimization of existing multimedia space is one of the obstacles found in schools.

The aims of the reaserch was (1) to know how the development of interactive multimedia in praying introduction, (2) to know the effectiveness of the use of interactive multimedia the introduction of prayer for aspects of child development in integrated isamic kindergarten Mutiara Banguntapan, Bantul Yogyakarta. The method that used in this research was Research and Development (R&D) R&D used for measuring the feasibility of interactive multimedia product by refering to development style of Borg & Gall through 6 stages of development, namely (1) potential and problem, (2) data collection, (3) design product, (4) validation product, (5) revision product, (6) trials product

The result of the research showed that, (1) interactive multimedia of prayer introduction was developed based on the development prosedure Borg & Gall. The appropriateness of product based on the validation of media experts and material experts with an overall rating of 3.83 in the good category. So that, can be concluded that multimedia developed was suitable to use in the learning media of prayer introduction, then. (2) Application of multimedia interactive prayer performed on 15 child in the class A2 abu sufyan bin harist, by conducting experimental trials by looking at the effectiveness of the use of interactive multimedia introduction of pre and post prayers on aspects of child development. Average effectiveness before use interactive multimedia introduction prayer on aspects child development 36,54% and Average effectiveness after use interactive multimedia introduction prayer on aspects child development 76,66% with motoric physical development 73,33%, language 80%, cognitive 80%, social emotional 73,33%. So it can be concluded that by using interactive multimedia the introduction of prayer to aspects of development is more effective than not using interactive multimedia recognition of prayer on aspects of development.

***Keyword: Interactive Multimedia,introduction prayer, aspects Development***

## PEDOMAN TRANSLASI ARAB –LATIN

Berdasarkan Surat Keputusan Bersama Menteri Agama Ri Dan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Ri Nomor 158/1987 Dan 0543b/U/1987, Tanggal 22 Januari 1998.

### A. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	ba'	B	Be
ت	ta'	T	Te
ث	ša'	š	es (dengan titik di atas)
ج	jim	J	Je
ح	ħa	ħ	ha (dengan titik di bawah)
خ	kha	Kh	ka dan ha
د	dal	D	De
ذ	zal	Ẓ	zet (dengan titik di atas)
ر	ra'	R	Er
ز	zai	Z	Zet
س	sin	S	Es
ش	syin	Sy	es dan ye
ص	šad	š	es (dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	ṭa'	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa'	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	'	koma terbaik di atas
غ	gain	G	Ge
ف	fa'	F	Ef
ق	qaf	Q	Qi
ك	kaf	K	Ka
ل	lam	L	El
م	mim	M	Em
ن	nun	N	En
و	wawu	W	We
ه	ha'	H	Ha
ء	hamzah	'	Apostrof
ي	ya'	Y	Ye

B. Konsonan rangkap karena yahadah ditulis rangkap

متعقدین عدة	ditulis ditulis	muta' aqqidīn 'iddah
----------------	--------------------	-------------------------

C. Ta' marbutah

1. Bila dimatikan ditulis h

هبة	ditulis	Hibbah
جزية	ditulis	Jizyah

(ketentuan ini tidak diperlakukan terhadap kata-kata Arab yang sudah terserap ke dalam bahasa Indonesia, seperti shalat, zakat, dan sebagainya, kecuali bila dikehendaki lafal aslinya).

Bila diikuti dengan kata sandang "al" serta bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis dengan h.

كرامه الاولياء	Ditulis	karāmah al-auliyā'
----------------	---------	--------------------

2. Bila ta' marbutah hidup atau dengan harokat, fathah, kasrah, dan dammah ditulis t.

زكاة الفطر	Ditulis	zakātul fiṭri
------------	---------	---------------

D. Vocal Pendek

_____	kasrah	ditulis	I
_____	fathah	ditulis	a
_____	dammah	ditulis	u

### E. Vocal Panjang

fathah + alif جاهلية	ditulis	A
fathah + ya' mati	ditulis	jāhiliyyah
يسعى	ditulis	a
kasrah + ya' mati	ditulis	yas'ā
كريم	ditulis	ī
dammah + wawu mati	ditulis	karīm
		u
		furūd

### F. Vocal Rangkap

fathah + ya' mati بينكم	ditulis	Ai
fathah + wawu mati	ditulis	bainakum
قول	ditulis	au
		qaulukum

### G. Vocal pendek yang berurutan dalam satu kata dipisahkan dengan apostrof

أنتم	ditulis	a'antum
أعدت	ditulis	u'idat
لئن شكرتم	ditulis	la'in syakartum

### H. Kata sandang alif + lam

#### a. Bila diikuti huruf qamariyah

القران	ditulis	al-Qura'ān
القياس	ditulis	al-Qiyās

#### b. Bila diikuti huruf syamsiah ditulis dengan menggandakan huruf syamsiyah yang mengikutinya, serta menghilangkan huruf l (el)-nya.

السماء	ditulis	as-Samā'
الشمس	ditulis	asy-Syams

I. Penulisan kata-kata dalam rangkaian kalimat

ذوي الفروض أهل السنة	Ditulis ditulis	zawī al-furūd ahl al-sunnah
-------------------------	--------------------	--------------------------------



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayahnya, ilmu pengetahuan, kekuatan dan petunjuk-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini yang berjudul: **“Pengembangan Multimedia Interaktif Pengenalan Salat Terhadap Aspek Perkembangan Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Islam Plus Mutiara Banguntapan Yogyakarta”**.

Dalam penulisan tesis ini penulis menyadari sepenuhnya akan adanya kekurangan tanpa adanya bantuan, bimbingan dan saran dari berbagai pihak tidak mungkin skripsi ini dapat terselesaikan. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Ahmad Arifi, M.Ag. Selaku Dekan Magister Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga.
2. Bapak Dr. Mahmud Arif. M.Ag. Selaku Ketua Prodi PIAUD Program Magister Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga
3. Ibu Dr. Hj. Maemonah. M. Ag. Selaku Sekretaris Prodi PIAUD Program Magister Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Sekaligus Menjadi Validator Materi Dalam Pengembangan Multimedia Interaktif Penulis.
4. Bapak Dr. Sigit Purnama. M.Pd. yang telah menyediakan waktu dan bimbingan yang sangat berharga dalam mengarahkan penulis dalam penyusunan tesis ini.
5. Segenap Dosen dan Karyawan Program Magister Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga
6. Kepada segenap validator baik dari ahli media bapak Feri Arianto Setyo Wibowo, M.Pd.I dan ahli materi Dr. Hj. Maemonah. M. Ag.
7. Kepada Ibu Erny Muslikhah, S.Pd.AUD. Selaku Kepala Sekolah TK Mutiara yang telah memberikan izin, bantuan dan kerjasamanya kepada penulis selama penelitian berlangsung
8. Kepada Bapak Mukhayat, S. Pd. I, Selaku Wali Kelas Abu Sufyan bin Harist / Sentra Balok.
9. Keluarga tercinta yang telah banyak memberikan dukungan moril dan materil yang tak ternilai selama proses meraih gelar magister.

10. Untuk Sahabat-sahabat ku pendidikan islam anak usia dini (PIAUD) yang selalu memberi insprasi, motivasi, do'a serta semangat,dan mengajarkan ku betapa pentingnya tanpa harus menunda-nunda dan menyia-nyiakan waktu dalam menyelesaikan sesuatu.
11. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu oleh penulis, namun telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis berharap semoga Allah SWT membalas amal dan kebaikan atas semua bantuan dan partisipasi semua pihak dalam menyelesaikan tesis ini. Untuk itu segala kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Akhirnya semoga tesis ini berguna bagi diri penulis khususnya dan pembaca pada umumnya. Amin.

Yogyakarta, 17 Oktober 2018  
Peneliti

Lusi Marlisa  
16204030028

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERSETUJUAN TIM PENGUJI</b> .....	<b>v</b>
<b>NOTA DINAS PEMBIMBING</b> .....	<b>vi</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>vii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ix</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI</b> .....	<b>xi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xx</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xxi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan masalah.....	3
C. Tujuan Penelitian .....	3
D. Manfaat Penelitian .....	4
E. Kajian Pustaka .....	4
F. Metode penelitian .....	9
1. Jenis penelitian .....	9
2. Model Pengembangan dan Langkah Penelitian .....	9
3. Subjek penelitian .....	13
4. Jenis data .....	14
5. Teknik pengumpulan data .....	14
6. Teknik Analisis data .....	19
G. Sistematika penulisan .....	21
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b> .....	<b>23</b>
A. Salat .....	23
1. Pengertian Salat.....	23
2. Rukun salat.....	25
3. Tata Cara dan Berbagai Bacaan Dalam Salat.....	33
B. Multimedia interaktif .....	58
1. Pengertian Multimedia .....	58
2. Pembelajaran Berbasis Multimedia.....	62
3. Efektifitas Multimedia Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini.....	68
C. Perkembangan dan aspek aspek perkembangan .....	70
1. Pengertian perkembangan .....	70
2. Hakikat Belajar Pada Anak Usia Dini.....	72
3. Aspek aspek perkembangan .....	78

4. Analisis aspek perkembangan terhadap salat.....	82
<b>BAB III PROFIL TAMAN KANAK KANAK ISLAM PLUS</b>	
<b>MUTIARA .....</b>	<b>84</b>
A. Identitas Lembaga .....	84
B. Visi, Misi dan Tujuan Lembaga.....	84
C. Sejarah Berdiri .....	85
D. Karakteristik Satuan PAUD .....	87
1. Keadaan Lembaga.....	87
2. Data Peserta Didik.....	87
3. Data Guru/Pendidik dan Tenaga Kependidikan.....	88
4. Sarana dan Prasarana Pendidikan.....	89
E. Kemitraan.....	91
F. Alamat dan Peta Lokasi Satuan Lembaga PAUD.....	91
G. Status Satuan Lembaga PAUD .....	92
H. Latar Belakang Penyusunan Kurikulum .....	93
<b>BAB IV PENGEMBANGAN DAN HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>99</b>
A. Langkah Pengembangan Multimedia Pembelajaran.....	99
1. Potensi dan Masalah .....	99
2. Pengumpulan Data .....	101
3. Desain Produk .....	102
4. Validasi dan Revisi Desain .....	115
B. Pembelajaran Multimedia Interaktif Pengenalan Salat Terhadap Perkembangan Anak .....	121
1. Penggunaan bacaan salat di TK IP Mutiara.....	121
2. Penerapan Multimedia Interaktif di TK IP Mutiara .....	125
a. Sebelum Menggunakan Multimedia Interaktif .....	126
b. Sesudah Menggunakan Multimedia Interaktif.....	128
3. Analisis Data .....	130
<b>BAB V KESIMPULAN .....</b>	<b>133</b>
A. Kesimpulan .....	133
B. Saran.....	135
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>137</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>139</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>171</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1: Kisi Kisi Angket Untuk Ahli Media .....	16
Tabel 1.2: Kisi Kisi Angket Untuk Ahli Materi.....	16
Tabel 1.3: Kriteria Skor Rerata Variabel dan Penafsiran .....	18
Tabel 2.1: Aspek Perkembangan Terhadap Salat .....	83
Tabel 3.1: Data Peserta Didik TK IP Mutiara .....	87
Tabel 3.2: Data Tenaga Pendidik TK IP Mutiara .....	88
Tabel 3.3: Data Tenaga Pengasuh TK IP Mutiara .....	88
Tabel 3.4: Data Tenaga Kependidikan TK IP Mutiara .....	89
Tabel 3.5: Data Ruang Pembelajaran .....	89
Tabel 3.6: Data Ruang Perkantoran .....	89
Tabel 3.7: Data Ruang Penunjang Lainnya .....	90
Tabel 3.8: Data Lapangan Dan Tempat Bermain.....	90
Tabel 3.9: Data Inventaris Buku Perpustakaan .....	90
Tabel 3.10: Data Inventaris APE dan Fasilitas Audio Visual .....	90
Tabel 3.11: Aspek dan Kemampuan Dasar .....	96
Tabel 3.12: Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar .....	97
Tabel 4.1: Data Hasil Penilaian Ahli Media Aspek Tampilan .....	116
Tabel 4.2: Data Hasil Penilaian Ahli Media Aspek Pemrograman .....	117
Tabel 4.3: Data Hasil Penilaian Ahli Materi Aspek Isi/Materi .....	118
Tabel 4.4: Data Hasil Penilaian Ahli Materi Aspek Pembelajaran.....	119
Tabel 4.5: Data Kumulatif Hasil Penilaian Ahli Media dan Ahli Materi .....	121
Tabel 4.6: Perkembangan Anak Tanpa Menggunakan Multimedia.....	127
Tabel 4.7: perkembangan Anak Menggunakan Multimedia Interaktif.....	129
Tabel 4.8: sebelum dan sesudah menggunakan multimedia terhadap perkembangan anak.....	131

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1: Model Researce and Development Borg & Gall.....	10
Gambar 4.1: Flow Chart Multimedia Interaktif .....	103
Gambar 4.2: Tampilan Dari Menu Utama .....	105
Gambar 4.3: Tampilan Dari Menu Petunjuk.....	105
Gambar 4.4: Tampilan Dari Materi.....	106
Gambar 4.5: Tampilan Dari Materi Tata Cara Salat .....	106
Gambar 4.6: Tampilan Dari Evaluasi .....	111
Gambar 4.7: Gambar Tampilan Dari Log Out .....	114



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran I Lembar Validasi Ahli Media, *140*  
Lampiran II Lembar Validasi Ahli Materi, *144*  
Lampiran III Indikator Kemampuan Dasar Terhadap Aspek Perkembangan Pada Anak Usia Dini, *147*  
Lampiran IV Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Selama Enam Kali Pertemuan, *150*  
Instrumen V Observasi Aspek Perkembangan Anak Dalam Pengenalan Salat Menggunakan Multimedia Interaktif Di Taman Kanak Kanak Islam Plus Mutiara Banguntapan, Bantul, Yogyakarta, *162*  
Lampiran VI Penialain harian, *163*  
Lampiran VII Hasil Observasi di TK IP Mutiara, *167*  
Lampiran VIII Kartu Bimbingan Tesis, *170*



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Yang melatar belakangi peneliti dalam mengambil fokus penelitian terhadap salad dengan menggunakan multimedia interaktif disebabkan oleh beberapa hal setelah peneliti melakukan observasi awal serta wawancara dengan salah satu guru yang ada di TK IP Mutiara.

Observasi awal yang peneliti lakukan pada proses belajar mengajar di kelas pada sekolah TK IP Mutiara mendapati bahwa, dalam mengenalkan salad guru masih menggunakan media berbentuk gambar-gambar yang ditempelkan pada tembok ruangan belajar anak dan terlihat guru yang lebih sering menjadi modelling saat akan mengenalkan salad kepada anak. Kemudian saat pengamatan berlangsung, peneliti melihat sebuah ruang sentra multimedia yang terdapat di sekolah, yang mana jika di perhatikan sebenarnya ruang sentra multimedia tersebut memiliki potensi yang cukup besar bila dioptimalisasikan dengan baik, akan tetapi kendala yang dihadapi adalah kurangnya untuk melakukan pengembangan serta mengoptimalisasikan sentra multimedia yang terdapat di sekolah TK IP Mutiara.<sup>2</sup>

Selanjutnya informasi yang peneliti peroleh dari hasil wawancara dengan ibu Inung sebagai salah satu guru di TK IP Mutiara mendapati bahwa dalam mengenalkan salad kepada anak didik yang baru memasuki

---

<sup>2</sup> Hasil observasi lapangan di TK IP Mutiara, pada hari Rabu tanggal 21 Maret 2018.

sekolah untuk pertama kalinya mempunyai kesulitan tersendiri. Kesulitan yang dirasakan oleh guru adalah anak belum mengetahui seperti apa gerakan salat dan bagaimana bacaan dalam salat itu sendiri. Sehingga dalam mengenalkan salat kepada anak, guru yang harus menjadi model untuk mengenalkan salat pada anak, dan pada saat guru mengenalkan salat atau mengajarkan salat pada anak belum pernah menggunakan multimedia interaktif dengan mengembangkan sentra multimedia yang terdapat pada sekolah Mutiara.<sup>3</sup>

Berdasarkan temuan-temuan setelah dilakukannya observasi awal serta melakukan wawancara dengan salah satu guru di TK IP Mutiara, kemudian peneliti mengidentifikasi faktor-faktor yang dapat memberikan kemudahan bagi guru dalam mengenalkan salat pada anak dengan merumuskan alternative tindakan yang dapat memberikan kemudahan kepada guru yang dapat dilakukan pada proses belajar mengajar. Dalam hal ini peneliti kembali mendiskusikan alternative tindakan yang peneliti usung kepada guru dengan menggunakan multimedia interaktif dalam pemanfaatan ruang sentra multimedia yang dimiliki oleh sekolah Mutiara. Alternative yang peneliti berikan kepada guru setelah dilakukannya diskusi, mendapatkan tanggapan yang positif dari guru dengan menggunakan multimedia interaktif dalam pengenalan salat di TK IP Mutiara. Setelah di berikannya kesempatan kepada peneliti untuk dapat mengembangkan sentra multimedia yang terdapat di sekolah kemudian peneliti mencoba untuk

---

<sup>3</sup> Hasil wawancara di TK IP Mutiara, pada hari Rabu tanggal 21 Maret 2018

membuat multimedia interaktif pengenalan salat yang kemudian akan dicobakan kepada anak ketika pengenalan salat berlangsung.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang peneliti paparkan di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini ditekankan pada proses pengenalan salat melalui multimedia interaktif dalam bentuk animasi. Masalah utama yang ingin peneliti ungkapkan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimanakah pengembangan multimedia interaktif pengenalan salat pada aspek perkembangan anak usia dini Di Taman Kanak Kanak Islam Terpadu Plus Mutiara Banguntapan, Bantul Yogyakarta ?
2. Bagaimanakah efektifitas penggunaan multimedia interaktif pengenalan salat bagi aspek perkembangan anak di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Plus Mutiara Banguntapan, Bantul Yogyakarta ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan di atas maka penelitian bertujuan :

1. Untuk mengetahui bagaimanakah pengembangan multimedia interaktif pengenalan salat untuk meningkatkan aspek perkembangan anak usia dini di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Plus Mutiara Banguntapan, Bantul Yogyakarta.
2. Untuk mengetahui efektifitas penggunaan multimedia interaktif pengenalan salat bagi aspek perkembangan anak di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Plus Mutiara Banguntapan, Bantul Yogyakarta ?

#### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini baik secara, teoritis maupun praktis adalah:

##### 1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi lebih terhadap lembaga di Taman Kanak Kanak Islam Terpadu Plus Mutiara Banguntapan, Bantul Yogyakarta. Selain itu, penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangsuhnya baik dari segi pengetahuan dan memberikan kemudahan akses terhadap seluruh jajaran Guru dan mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran pendidikan anak usia dini.

##### 2. Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu di jadikan sebagai bahan pertimbangan untuk bisa menggunakan sebagai media pembelajaran bagi guru dan peserta didik untuk lebih memahami akan pentingnya pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi guru dan menjadikan penelitian ini sebagai salah satu acuan dalam kegiatan pembelajaran.

#### **E. Kajian Pustaka**

Kajian tentang pengembangan media pembelajaran sebenarnya sudah banyak yang melakukan penelitian sebelumnya, baik dalam bentuk audio, visual, maupun animasi, dan lain sebagainya. Kesemua penelitian dan pengembangan tersebut melahirkan media pembelajaran yang kreatif,

efisien, menarik serta mudah dipahami oleh anak. Berikut adalah kajian pustaka yang relevan dengan penelitian ini, sebagai berikut :

1. Hasil penelitian Ma'rifah Malik menunjukkan bahwa, (1) kelayakan media animasi untuk pembelajaran kemahiran kalam dari ahli media dalam kategori baik dengan rata rata 4,13 dengan persentase 82,67%, dari para ahli materi bahwa produk animasi dalam keteori sangat baik dengan nilai rata rata 4,87 dan persentase 97,42%, respon guru terhadap produk animasi, keseluruhan produk animasi memperoleh rata-rata 4,09 dan persentase 81,50 % dengan kategori baik, respon siswa terhadap produk media animasi secara keseluruhan memperoleh rata rata 4,48 dengan persentase 89,65% dengan kategori baik. (2) dari perhitungan statistik dengan menggunakan spss di dapatkan T-hitung sebesar 6,956 lebih besar dari T-tabel 3,819, maka  $H_a$  diterima media animasi mempunyai dampak positif terhadap pembelajaran kemahiran kalam kelas IV madrasah ibtidaiyah muhammadiyah bloran. Kesimpulan ini dikuatkan dengan nilai Sig 2-tailed lebih kecil dari nilai kritik  $0,001(0,000 < 0,01)$ .<sup>4</sup>

Relevansinya terhadap penelitian yang dilakukan oleh Ma'rifah Malik dengan penelitian ini adalah sama sama membahas tentang media pembelajaran. Ma'rifah Malik menggunakan animasi untuk melihat dari segi pengaruh terhadap pembelajaran kemahiran kalam siswa di

---

<sup>4</sup> Ma'rifah Malik, *Pengembangan Media Animasi dan Dampaknya Untuk Pembelajaran Kemahiran Kalam Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Bloran*, (Pps Uin Sunan Kalijaga, 2014), h.V.

Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Bloran. Animasi yang digunakan Ma'rifah Malik adalah dengan gambar yang dapat bergerak yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran bahasa arab. Sedangkan disini peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran yang menggunakan multimedia interaktif yang di dalam nya terdapat karakter yang dapat bergerak dan menampilkan komunikasi sebenarnya.

2. Hasil penelitian Lovandri Dwanda Putra dan Ishartiwi, menunjukkan bahwa produk multimedia yang dihasilkan adalah multimedia pembelajaran mengenal angka (1-10) dan huruf (A-Z) untuk anak usia dini, produk multimedia yang dihasilkan layak sebagai media pembelajaran mengenal angka dan huruf berdasarkan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Kelayakan produk berdasarkan validasi ahli materi dengan hasil penilaian sangat baik (4,66), validasi oleh ahli media dengan hasil penilaian sangat baik dan penilaian oleh anak pada uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil dan uji coba operasional dengan hasil sangat baik, hal ini dibuktikan dengan rerata masing-masing aspek yang dicapai adalah di atas 81%. Hasil penilaian oleh anak mencakup aspek kemenarikan, kemudahan dan kejelasan petunjuk materi.<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup> Lovandri Dwanda Putra, Ishartiwi, Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Angka Dan Huruf Untuk Anak Usia Dini, Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan P-Issn: 2407-0963, E-Issn: 2460-7177, diakses pada tanggal : 25 Mei 2017, pukul 16.10 WIB.

Relevansi penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian Lovandri Dwanda Putra dan Ishartiwi adalah sama sama mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif. Akan tetapi penelitian yang dilakukan oleh Lovandri Dwanda Putra dan Ishartiwi berfokus pada pengenalan angka dan huruf dalam penelitiannya, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti berfokus pada pengenalan sholat kepada anak dengan menggunakan audio-visual dalam bentuk animasi yang di dalamnya terdapat karakter dan dapat menampilkan komunikasi sebenarnya.

3. Penelitian dari Mahsunah yang berjudul Pengembangan Metode Kisah Berbasis Multimedia Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Mts Negeri Jepon-Blora. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu meningkatkan minat belajar dan mampu untuk memotivasi siswa dalam mempelajari SKI. Berdasarkan hasil pre-test dan post-test diperoleh hasil, bahwa ada perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa setelah menggunakan metode kisah berbasis multimedia dibandingkan dengan metode sebelumnya.

Relevansi yang dilakukan oleh Mahsunah dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama menggunakan multimedia sebagai media pembelajaran metode kisah di Mts Negeri. Sedangkan

penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah mengembangkan multimedia dalam mengenalkan salat kepada anak usia dini.<sup>6</sup>

4. Penelitian dari Restia Fatma Sari yang Berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Aqidah Ahlak Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Siswa MI Di Kulon Progo. Hasil dari penelitian lapangan menunjukkan bahwa media yang dikembangkan ini mampu meningkatkan minat belajar dan memotivasi siswa mempelajari aqidah ahlak. Berdasarkan hasil pre-test dan post-test yang telah diuji menggunakan program SPSS 20.0 diperoleh hasil, bahwa ada perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran aqidah ahlak berbasis multimedia interaktif dibandingkan dengan metode sebelumnya.<sup>7</sup>

Relevansi yang dilakukan oleh Restia Fatma Sari dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama menggunakan multimedia interaktif sebagai media pembelajarannya yang berfokus pada pelajaran aqidah ahlak, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah menggunakan multimedia interaktif dalam mengenalkan salat kepada anak usia dini.

---

<sup>6</sup> Mahsunah, Pengembangan Metode Kisah Berbasis Multimedia Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Mts Negeri Jepon-Blora, (Pps. Uin Sunan Kalijaga, 2011), h. vi

<sup>7</sup> Restia Fatma Sari, Pengembangan Media Pembelajaran Aqidah Ahlak Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Siswa MI Di Kulon Progo, (Pps. Uin Sunan Kalijaga, 2013), h. V

## **F. Metode Penelitian**

### **1. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau yang lebih dikenal dengan R&D (*research and development*). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis audio-visual dalam mengenalkan salat kepada anak usia dini di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Plus Mutiara Banguntapan, Bantul Yogyakarta.

Pengembangan ini menggunakan metode *research and development* adalah metode pengembangan yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, serta menguji keefektifan produk tersebut.<sup>8</sup> *Research and development* merupakan suatu proses pengembangan perangkat pembelajaran yang dilakukan melalui serangkaian *research* yang digunakan berbagai metode dalam suatu siklus yang melewati berbagai tahapan. Perangkat yang biasanya dikembangkan melalui R&D adalah perangkat pembelajaran yang memanfaatkan teknologi khususnya TIK, yang dapat digunakan dalam pendidikan maupun pelatihan.<sup>9</sup>

### **2. Model Pengembangan dan Langkah Penelitian**

Dalam pengembangan ini, model yang menjadi acuan adalah model pengembangan Borg & Gall, Secara garis besar model pengembangan

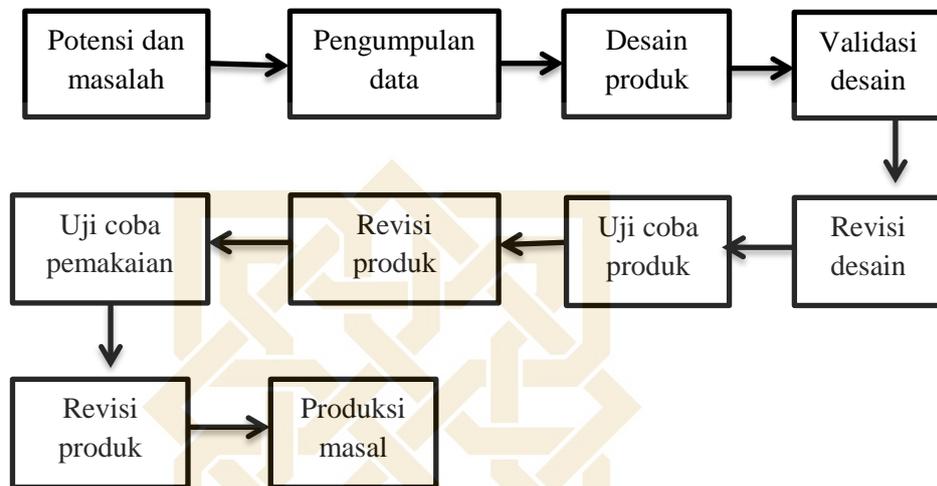
---

<sup>8</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2013), h. 407.

<sup>9</sup> Muhammad Ali, *Memahami Riset Perilaku dan Social*, (Bandung: Pustaka Cendikia Utama, 2011), h. 395.

beserta langkah-langkah penelitian dan pengembangan dapat di gambarkan sebagai berikut <sup>10</sup>:

**Gambar 1.1**  
**Model Researce And Development Borg & Gall**



Berikut ini merupakan prosedur teknis pengembangan yang akan peneliti gunakan dalam prosedur pengembangan multimedia interaktif yang disesuaikan dengan tahapan atau prosedur dari Borg and Gall. Langkah pengembangan Borg and Gall terdapat 10 tahapan yang harus dilalui, akan tetapi dalam penggunaannya peneliti hanya menggunakan sampai pada tahapan uji coba produk setelah dilakukannya validasi pada ahli media dan ahli materi. Berikut ini merupakan gambaran umum dari tahapan Borg and Gall, sebagai berikut :

<sup>10</sup> Sugiono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D, (Bandung : Alfabeta, 2013), h. 409.

a. Potensi dan masalah

Permasalahan yang terdapat dalam mengenalkan salat pada anak di awali terlebih dahulu dengan menganalisis potensi dan masalah yang terdapat di sekolah dengan melakukan observasi awal pada proses pembelajaran dan melakukan wawancara pada guru di sekolah Mutiara. Setelah ditemukannya masalah yang dirasa perlu untuk adanya jalan keluar, kemudian peneliti melakukan analisis dan memberikan alternative kemudahan kepada guru dalam mengajarkan salat kepada anak dengan menggunakan multimedia interaktif. Setelah itu baru melakukan diskusi dengan guru setelah memberikan alternative dalam menggunakan multimedia interaktif.

b. Pengumpulan data

Pengumpulan data yang dilakukan dari berbagai informasi yang peneliti gunakan sebagai data untuk melengkapi data peneliti terkait dengan masalah penelitian. Baik pengamatan yang dilakukan terhadap proses belajar mengajar yang terdapat pada sekolah, hasil diskusi wawancara dengan guru, kemudian melakukan pengkajian studi pustaka (kurikulum dan pedoman perangkat pembelajaran, dan yang lainnya), yang dirasakan sangat membantu dalam pengumpulan data

c. Desain produk

Desain dan pengembangan produk yang akan peneliti gunakan diharapkan mampu mengatasi dari masalah yang ada. Desain yang akan digunakan akan dijabarkan sebagai berikut :

- 1) Melakukan analisis konsep animasi untuk mengenalkan sholat
- 2) Membuat flowchart untuk media animasi
- 3) Kemudian mendisain tampilan (interface) dalam membuat multimedia interaktif dalam bentuk animasi
- 4) Membuat sketsa gambar
- 5) Kemudian memadukan bahan bahan yang telah terkumpul
- 6) Menyiapkan software yang mendukung pembuatan animasi
- 7) Memproduksi gambar
- 8) Kemudian langkah selanjutnya, setelah produk sudah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, selanjutnya melakukan tahapan uji coba produk

d. Validasi desain

Validasi desain yang dilakukan merupakan salah satu proses permintaan pengesahan atau persetujuan terhadap produk multimedia interaktif yang peneliti hasilkan. Validasi ini dilakukan untuk menilai sejauh mana produk multimedia interaktif yang dihasilkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran dalam mengenalkan salat kepada anak. Validasi desain ini akan diberikan kepada ahli media dan ahli materi.

e. Revisi desain

Revisi desain dilakukan setelah ahli media dan ahli materi melakukan validasi terkait dengan multimedia interaktif dengan memberikan penilaian serta saran-saran yang perlu mendapatkan

tambahan untuk memperbaiki produk yang telah dibuat, sebelum akhirnya dapat dilakukan uji coba di lapangan. Memperbaiki desain adalah peneliti yang akan menghasilkan produk tersebut.

f. Uji coba produk

Setelah selesai divalidasi dan revisi oleh tim ahli materi dengan ahli media, maka langkah selanjutnya adalah uji coba produk yang akan diuji cobakan pada kelompok yang sama sekitar 15 anak pada kelas Abu Sufyan bin Harist di TK IP Mutiara. Dalam pelaksanaannya peneliti menggunakan uji eksperimen dengan membandingkan efektifitas salat sebelum dan sesudah pemakaian multimedia interaktif pengenalan salat terhadap aspek perkembangan.

**3. Subyek Penelitian**

Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan ini adalah anak usia 5 tahun dalam kelas A2 di TK IP Mutiara Banguntapan Bantul Yogyakarta yang berjumlah 15 peserta didik. Uji coba yang peneliti lakukan ini menggunakan eksperimen dengan melihat pengajaran sebelum dan sesudah menggunakan multimedia interaktif terhadap aspek perkembangan anak. Dengan menggunakan model pembelajaran bersifat Drill and Practice (Praktik dan Latihan) yang bertujuan untuk memberi kesempatan kepada peserta didik dalam melakukan praktik dan latihan untuk menguasai keterampilan dalam salat serta untuk melihat aspek perkembangan anak usia dini.

#### **4. Jenis data**

Data dalam penelitian ini diklasifikasikan menjadi dua data kualitatif yang berupa kritik dan saran dari para ahli media dan ahli materi, sedangkan data kuantitatif melalui hasil analisis validasi para ahli serta hasil uji coba yang dilakukan.

Data kuantitatif lalu dikonversikan menjadi data kualitatif, setelahnya data dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif. Dalam hal ini untuk mendeskripsikan hasil dari validasi, dan hasil uji coba yang dilakukan.

#### **5. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapat data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai setting, berbagai sumber, dan bisa dilihat dengan cara teknik pengumpulan data yang dilakukan. Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan dengan interview (wawancara), kuesioner (angket), obeservasi (pengamatan). Pada penelitian ini peneliti menggunakan ketiga teknik tersebut dalam mengumpulkan data yang akan membantu dan menunjang proses

penelitian ini.<sup>11</sup> Pengumpulan data yang peneliti gunakan terkait dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Angket

Angket yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah dengan memberikan seperangkat pertanyaan kepada ahli media dan ahli materi sebagai validator terhadap multimedia interaktif yang sedang dikembangkan untuk mengukur kelayakan dari multimedia interaktif pengenalan salat. Adapun angket yang akan diberikan kepada ahli media berisikan pertanyaan terkait dengan aspek tampilan dan aspek pemrograman, sedangkan untuk ahli materi digunakan untuk memperoleh data terkait dengan aspek pembelajaran, aspek isi atau materi. Adapun kisi-kisi atau kuesioner yang digunakan untuk mengumpulkan data sebagai uji validasi terhadap kelayakan produk ini dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Kisi-kisi instrumen validasi untuk ahli media terdiri dari beberapa aspek yaitu dari segi tampilan yang terdiri dari 10 indikator dan dari segi pemrograman yang terdiri dari 7 indikator, sebagai berikut :

---

<sup>11</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2013), h. 308.

**Tabel 1.1****Kisi-kisi Angket Untuk Ahli Media Aspek Tampilan dan Pemrograman**

No	Aspek	Indikator
1	Tampilan	Desain slide
2		Pemilihan warna dan gambar
3		Komposisi dan kombinasi warna dalam gambar
4		Tampilan gambar
5		Penempatan gambar
6		Pemilihan background
7		Keserasian background
8		Kejelasan suara
9		Tampilan tata letak interface
10		Kemenarikan animasi
11	Pemrograman	Komposisi setiap slide
12		Kualitas tampilan gambar
13		Kecepatan gambar
14		Kejelasan suara
15		Kualitas vidio
16		Kemudahan dalam penggunaan serta dalam memilih menu
17		Tingkat interaksi peserta didik dengan media

2. Kisi-kisi instrumen validasi untuk ahli materi terdiri dari beberapa aspek yaitu dari segi isi / materi yang terdiri dari 6 indikator dan dari segi pembelajaran yang terdiri dari 6 indikator, sebagai berikut :

**Tabel 1.2****Kisi-kisi Angket Untuk Ahli Materi untuk Aspek Isi/Materi**

No	Aspek	Indikator
1	Isi / Materi	Cakupan materi
2		Kebenaran isi yang disajikan
3		Kesesuaian materi dengan siswa
4		Kesesuaian gambar untuk untuk

		memperjelas materi
5		Kejelasan suara untuk menyampaikan materi
6		Konsistensi penyajian
7	Pembelajaran	Kemudahan menggunakan media
8		Kemudahan memahami
9		Ketepatan menyajikan gambar
10		Kejelasan suara
11		Sesuai dengan tingkatan anak
12		Pemilihan strategi belajar (simulasi)

Untuk mengetahui kualitas atau kriteria dari produk yang peneliti kembangkan serta hasil penghitungan dari instrumen angket di atas yang didapatkan dari ahli media dan ahli materi, peneliti menggunakan skala rating dalam bentuk numerical rating scale, maka dari itu langkah untuk melakukan penghitungan pada hasil validasi ini dapat dihitung dengan menggunakan penghitungan sederhana menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{X}{N}$$

**Keterangan :**

$\bar{x}$  = Skor Rerata Yang Dicari

X = Jumlah Skor Gabungan

N = Jumlah Item Pertanyaan/ Pernyataan

Hasil analisis yang dijadikan pedoman untuk menentukan gambaran umum kriteria pada instrumen ahli media dan ahli

materi dengan cara dikonsultasikan dengan tabel kriteria skor rerata variabel dan penafsiran sebagai berikut<sup>12</sup> :

**Tabel 1.3**  
**Kriteria skor rerata variabel dan penafsiran**

No	Rentang Nilai	Kriteria	Penafsiran
1	4,01-5,00	Sangat Tinggi	Sangat Baik
2	3,01-4,00	Tinggi	Baik
3	2,01-3,00	Cukup	Cukup Baik
4	1,01-2,00	rendah	Kurang Baik
5	0,01-1,00	Sangat Rendah	Sangat Tidak Baik

b. Wawancara

Wawancara yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah wawancara tak terstruktur dimana peneliti tidak menggunakan rangkaian pertanyaan yang tertulis untuk melakukan wawancara, akan tetapi peneliti melakukan wawancara dengan memberikan pertanyaan terbuka dan bebas kepada guru dan kepala sekolah guna menemukan persoalan dan permasalahan serta mendapatkan informasi langsung dari guru, dan kepala sekolah di TK IP Mutiara banguntapan bantul yogyakarta.

c. Observasi

Observasi yang dilakukan pada proses pembelajaran dalam kelas adalah dengan cara mengamati cara mengajar guru dalam kelas serta

<sup>12</sup> Imam Machali, *Statistik Manajemen Pendidikan*, (Yogyakarta: Kaukaba, 2016), h. 54.

mengidentifikasi kesulitan-kesulitan guru dalam mengajarkan salat kepada anak. Setelah didapati informasi setelah dilakukannya observasi pada proses pembelajaran dalam kelas kemudian peneliti memberikan alternative yang dapat mempermudah guru dalam pengajaran dalam kelas dengan menggunakan multimedia interaktif pengenalan salat.

## **6. Teknik Analisis Data**

Metode analisis data merupakan metode untuk menganalisis data-data yang telah terkumpul dari lapangan. Setelah data-data terkumpul maka langkah selanjutnya dianalisis untuk menghasilkan kesimpulan yang benar dan sesuai dengan masalah yang ada. Teknik analisis data yang peneliti gunakan di sini ada dua, pertama untuk menganalisis data yang peneliti gunakan dalam pengembangan multimedia interaktif. Kedua teknik analisis data yang peneliti gunakan dalam menganalisis data dan temuan-temuan dalam lapangan terkait dengan penelitian tindakan kelas yang peneliti lakukan. Teknis analisis data dalam penelitian ini menggunakan model analisis Miles dan Huberman yang akan dipaparkan sebagai berikut:

### **a. Analisis Deskriptif**

Adalah cara yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendiskripsikan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa

bermaksud membuat kesimpulan secara umum.<sup>13</sup> Hal ini digunakan untuk mendeskripsikan hasil penelitian yang berupa tanggapan ahli materi, ahli media terhadap kualitas produk, penyajian produk, isi/materi pelajaran atau pemrograman. Data yang berupa komentar, saran revisi dan hasil pengamatan selama proses uji coba dianalisa secara deskriptif dan disimpulkan sebagai masukan untuk revisi produk yang dikembangkan. Sedangkan data yang berupa skor tanggapan para ahli yang diperoleh melalui kuisioner, dianalisa secara diskriptif dengan teknik persentase dan kategorisasi.

b. *Display Data* (Penyajian Data)

Menurut Sugiyono penyajian data biasa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antara kategori, Flowchart, dan sejenisnya.<sup>14</sup> Supaya data yang banyak dan telah direduksi mudah dipahami baik oleh peneliti maupun orang lain, maka data tersebut perlu disajikan. Bentuk penyajiannya adalah teks naratif (pengungkapan secara tertulis). Tujuannya adalah untuk memudahkan dalam mendeskripsikan suatu peristiwa, sehingga dengan demikian, memudahkan untuk mengambil suatu kesimpulan.

c. *Conclusion Drawing* (Penarikan kesimpulan)

Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila

---

<sup>13</sup> *Ibid*, h. 208.

<sup>14</sup> *Ibid*, h. 341.

kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.<sup>15</sup> Dalam penarikan kesimpulan, peneliti menggunakan pendekatan berfikir induktif yaitu pemikiran yang berangkat dari fakta-fakta atau peristiwa-peristiwa khusus kemudian dari fakta-fakta yang khusus tersebut ditarik generalisasi-generalisasi yang mempunyai sifat umum.

#### **G. Sistematika Pembahasan**

Sebagai gambaran pembahasan yang sistematis, maka peneliti menyusun sistematika pembahasan tesis ini ke dalam beberapa bab dan sub bab. Adapun tentang sistematika penulisan penelitian ini sebagai berikut :

Bab I pendahuluan, yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian pustaka, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II kajian Teori, berisi tentang pengertian salat, multimedia interaktif, dan efektifitas dan aspek-aspek perkembangan perkembangan pada anak usia dini.

Bab III, berisikan tentang profil taman kanak-kanak islam plus mutiara, Identitas Lembaga, Visi, Misi dan Tujuan Lembaga, Sejarah Berdiri, Karakteristik Satuan PAUD, Alamat dan Peta Lokasi Satuan

---

<sup>15</sup> *Ibid*, h. 345.

Lembaga PAUD, Status Satuan Lembaga PAUD, Latar Belakang  
Penyusunan Kurikulum

Bab IV pembahasan, yang berisikan pengembangan dan hasil  
penelitian



## **BAB V**

### **KESIMPULAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil analisis data, diperoleh kesimpulan dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa :

1. Multimedia interaktif pengenalan salad telah dikembangkan sesuai dengan prosedur pengembangan Borg and Gall. Langkah pengembangan Borg and Gall terdapat 10 tahapan yang harus dilalui, akan tetapi dalam penggunaannya peneliti hanya menggunakan sampai pada tahapan uji coba produk setelah dilakukannya validasi pada ahli media dan ahli materi melalui 6 tahapan pengembangan, yaitu (1). Potensi dan masalah bertujuan untuk menganalisis potensi dan masalah yang terdapat di sekolah. Kemudian melakukan analisis kebutuhan setelah mendapatkan informasi dengan melakukan observasi awal pada sekolah tersebut. (2) Pengumpulan data. Pengumpulan data yang dilakukan dari berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai data untuk melengkapi data peneliti terkait dengan masalah penelitian, (3) Desain produk, (4) Validasi desain, (5) Revisi desain, (6) Uji coba produk.
2. Kelayakan produk berdasarkan validasi ahli media dan ahli materi terhadap multimedia interaktif pengenalan salad mendapati penilaian keseluruhan rata rata 3,86 dengan ketegori baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran multimedia interaktif pengenalan

salat yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam media pembelajaran pengenalan salat.

3. penerapan multimedia interaktif pengenalan salat dilakukan pada kelas A2 Abu Sufyan bin Harits, treatment diberikan pada satu kelompok yang sama terhadap 15 jumlah keseluruhan anak, dengan melakukan eksperimen, yaitu membandingkan efektifitas pengenalan salat pada saat tidak menggunakan multimedia interaktif dengan yang menggunakan media pembelajaran berbentuk multimedia interaktif pengenalan salat.
4. Berdasarkan perolehan setelah dilakukannya uji coba terhadap anak setelah melakukan perbandingan sebelum dan sesudah menggunakan multimedia interaktif terhadap aspek-aspek perkembangan anak menunjukkan bahwa efektifitas menggunakan multimedia interaktif pengenalan salat jauh lebih tinggi dibandingkan tidak menggunakan multimedia pengenalan salat terhadap aspek aspek perkembangan anak. Rata-rata efektifitas sebelum menggunakan multimedia interaktif terhadap perkembangan anak 36,54% dan efektifitas setelah digunakannya multimedia interaktif salat terhadap aspek perkembangan anak sebesar 76,66%. Dengan menggunakan multimedia interaktif pengenalan salat dapat meningkatkan aspek perkembangan anak. Pada perkembangan fisik motorik sebesar 73,33%, bahasa 80%, kognitif 80%, dan sosial emosional 73,33%. Jadi dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan multimedia interaktif pengenalan salat terhadap aspek perkembangan lebih

efektif dari pada tidak menggunakan multimedia interaktif pengenalan salad terhadap aspek perkembangan.

## **B. Saran**

Dalam multimedia interaktif yang peneliti kembangkan tentunya tak luput dari adanya keterbatasan yang terdapat pada produk tersebut, berikut ini merupakan keterbatasan dalam multimedia interaktif pengenalan salad:

- a. Jika mengacu pada gaya belajar serta kecerdasan anak yang dikemukakan oleh Howard Gardner yang terdapat di bab II, multimedia interaktif ini lebih condong pada penggunaan visual anak, sehingga multimedia interaktif pengenalan salad ini kurang cocok digunakan pada anak yang memiliki gaya belajar audio, kinaesthetic, karena dalam multimedia interaktif ini lebih condong kepada penggunaan visual anak dalam belajar.
- b. Dalam pengenalan salad dengan menggunakan multimedia interaktif ini perlu ada yang pendampingan dalam belajar (orang dewasa baik itu guru dan orangtua), karena untuk anak usia dini belum mampu untuk mengoperasikan secara mandiri dan perlunya bimbingan dari orang dewasa disekitar.
- c. Dalam multimedia interaktif yang dikembangkan ini hanya terdapat gambar anak laki laki dan tidak terdapatnya gambar anak perempuan. Hal tersebut juga dapat menyebabkan bias gender.

Setelah dipaparkannya beberapa kekurangan dalam multimedia interaktif pengenalan salad ini, diperlukannya perbaikan-perbaikan

serta pengembangan lebih lanjut baik itu untuk memperbaiki dari segi tampilan, gambar, suara, dan tombol-tombol yang terdapat dalam multimedia interaktif pengenalan salat ini, sehingga dapat digunakan tidak hanya untuk sampai pada saat ini saja.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman Al-Jaziri, *Kitab Shalat Fikih Empat Mazhab*, Jakarta: PT Mizan Publika, 2010.
- Abdul Aziz Muhammad Azzam dan Abdul Wahhab Sayyed Hawwas, *Fiqh Ibadah*, Terjm Kamran As'at Dkk, Jakarta, AMZAH: 2010.
- Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta, Kencana, 2011.
- Al-Quran Dan Terjemahan, Jakarta, Lautan Lestari.
- Albert Einstein, *Kata Mutiara*, <https://ekspektasia.com/motto-hidup>.
- Asmaji Muchtar, *Fatwa-Fatwa Imam Asy-Syafi'i Masalah Ibadah*, Jakarta: Amzah, 2015.
- Asy-Syaikh Abdul Qadir Ar Rahbawi, *Shalat Empat Mazhab Hanafi, Maliki, Syafi'i, Hambali.*, Terj Nurdin Apud Sarbini, Jakarta: Akbar Media, 2018.
- Dadan Suryana, *Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*, Jakarta, Kencana, 2016.
- Daniel Mujis dan David Reynolds, *Effective Teaching*, Yogyakarta, Pustaka Pelajar, 2008.
- Deni Darmawan, *Teknologi Pembelajaran*, Bandung, Rosdakarya, 2012.
- Deni Darmawan, *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi Teori dan Aplikasi*, Bandung: Rosdakarya, 2012.
- Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Jakarta, Rawamangun, 2011.
- Erna Wulandari, *Penerapan Metode Praktek Untuk Meningkatkan Keterampilan Sholat Siswa Kelompok A Paud Terpadu Jabal Rahmah Banguntapan Bantul*, Skripsi, Uin-Suka, 2014.
- Gifari Annisa Rohani, *Pengaruh Televisi (Tv) Terhadap Aspek-Aspek Perkembangan Anak Usia 3-4 Tahun*, Jurnal Pendidikan Anak Universitas Negeri Yogyakarta, Volume IV, Edisi 2, Desember 2015.
- Hasan Ayub, *Fikih Ibadah Panduan Lengkap Beribadah Sesuai Sunnah Rasulullah*, Terj Abdurrahim, Jakarta: CLM, 2010.
- Imam Machali, *Statistik Manajemen Pendidikan*, Yogyakarta: Kaukaba, 2016.
- Jalaludin Ahmad, Muhtar Gandaatmaja, *Keluarga Muslim Dalam Masyarakat Modern*, Bandung: Rosdakarya, 1994.
- Khoe Yao Tung, *Pembelajaran dan Perkembangan Belajar*, Jakarta: Indeks, 2015.
- Lovandri Dwanda Putra, Ishartiwi, *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Angka Dan Huruf Untuk Anak Usia Dini*, Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan P-Issn: 2407-0963, E-Issn: 2460-7177.
- Ma'rifah Malik, *Pengembangan Media Animasi Dan Dampaknya Untuk Pembelajaran Kemahiran Kalam Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Bloran*, Pps Uin Sunan Kalijaga, 2014.
- Mahmud Abdul Lathif Uwaidhah, *Tuntunan Salat Berdasarkan Quran dan Hadits*, Pagelaran: Pustaka Thariqul Izzah, 2008.
- Mahsunah, *Pengemabngan Metode Kisah Berbasis Multimedia Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Mts Negeri Jepon-Blora*,(Pps. Uin Sunan Kalijaga, 2011.

- Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*, Yogyakarta, Pustaka Pelajar, 2011.
- Muhammad Bin Shalih Al-Utsaimin, Sifat Shalat Nabi Saw Dari Takbir Hingga Salam, Terj Muhtadi dan Ziyad At-Tamimi, Jakarta: Darus Sunnah, 2014.
- Muhammad Fuad Abdul Baqi, Shahih Al-Lu'lu Wal Marjan (Terjemahan Lengkap Kumpulan Hadist Bukhari Muslim (Muttafaq Alaih)), Terjm. Abdul Rasyad Shiddiq, Jakarta: Akbar Media, 2013.
- Muhammad Isa Bin Surah At-Tirmidzi, Sunan At-Tirmidzi Juz I, Terjm. Moh Zuhri Dkk, Semarang: Asy-Syifa', 1992.
- Muhammmad Ali, *Memahami Riset Perilaku dan Sosial*, Bandung: Pustaka Cendikia Utama, 2011.
- Muhammad Iqbal Hanafri, Syaipul Ramdhan, Kholifatun Nisa, *Aplikasi Pembelajaran Interaktif Pengenalan Profesi Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Flash CS6*, Jurnal Sisfotek Global, ISSN : 2088 – 1762 Vol. 7 No. 2, September 2017.
- Munir, *Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*, Bandung, Alfabeta, 2015.
- M. Basyruddin Usman, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Press, 2002.
- Permendikbud 137 Tahun 2014, *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*, 2015.
- Restia Fatma Sari, Pengembangan Media Pembelajaran Aqidah Ahlak Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Siswa MI Di Kulon Progo, Pps. Uin sunan kalijaga, 2013.
- Saur Tampubolon, *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Pendidik dan Keilmuan*, Jakarta, Erlangga, 2016.
- Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung : Alfabeta, 2013
- Suyadi dan Maulidya Ulfah, *Konsep Dasar Paud*, Bandung, Rosdakarya, 2016.
- Wijaya Kusumah dan Dedi Dwitagama, *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta, Indeks, 2010.
- Wida Rahmawati, Arwinda Nugraheni, Farid Agung Rahmadi, *Pengaruh Stimulasi Media Interaktif Terhadap Perkembangan Bahasa Anak 2-3 Tahun*, Jurnal Kedokteran Diponegoro, Vol. 5, No. 4, Issn: 1873-1885 Issn Online : 2540-8844, Oktober 2016.
- Wahbah Zulaihi, *Fiqih Imam Syafi'i*, Jakarta: Beirut, 2008.
- Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta, Indeks, 2009.



**LAMPIRAN I****LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MEDIA**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM MENGENALKAN  
SALAT UNTUK MENGEMBANGKAN ASPEK ASPEK PERKEMBANGAN  
ANAK USIA DINI DI TAMAN KANAK KANAK ISLAM PLUS MUTIARA  
BANGUNTAPAN YOGYAKARTA**

Sentra : Sentra Multimedia

Judul Penelitian : PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF  
DALAM PENGENALAN SALAT UNTUK  
MENGEMBANGKAN ASPEK ASPEK PERKEMBANGAN  
ANAK USIA DINI DI TAMAN KANAK KANAK ISLAM  
PLUS MUTIARA BANGUNTAPAN YOGYAKARTA

Sasaran Program : Kelas A TK IP Mutiara Banguntapan, Bantul Yogyakarta

Peneliti : Lusi Marlisa

Ahli Media : Fery Arianto Setyo Wibowo, S.Pd., M.Pd.I

Tanggal : 16 Agustus 2018

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli media
2. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari ahli media tentang kualitas pembelajaran berbantuan computer yang sedang dalam proses pengembangan
3. Pendapat, kritik dan saran serta penilaian komentar bapak/ saudara akan sangat membantu dan bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas multimedia interaktif ini. Sehubungan dengan hal tersebut dimohon bapak/saudara memberikan pendapat pada setiap pernyataan berikut dengan memberikan tandan “√” pada kolom dibawah bilangan 1, 2, 3, 4, dan 5.

Contoh :

No	Aspek yang dinilai	1	2	3	4	5
1	Kejelasan narasi				√	
2	Komposisi dan kombinasi warna dalam gambar					√

Keterangan skala:

1. Sangat kurang baik
2. Kurang baik
3. Cukup baik
4. Baik
5. Sangat baik

4. Komentar atau saran bapak/saudara mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan. Apabila tempat tidak mencukupi, mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

Atas kesediaan bapak/saudara untuk mengisi lembar validasi ini diucapkan terimakasih

#### A. Aspek Penilaian Tampilan dan Pemrograman

No	Aspek	Indikator	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Tampilan	Desain slide			√		
2		Pemilihan warna dan gambar				√	
3		Komposisi dan kombinasi warna dalam gambar				√	
4		Tampilan gambar				√	
5		Penempatan gambar				√	
6		Pemilihan background				√	
7		Keserasian background				√	
8		Kejelasan suara				√	

9		Tampilan tata letak interface			✓	
10		Kemenarikan animasi		✓		
11	Pemrograman	Komposisi setiap slide			✓	
12		Kualitas tampilan gambar		✓		
13		Kecepatan gambar		✓		
14		Kejelasan suara		✓		
15		Kualitas vidio			✓	
16		Kemudahan dalam penggunaan serta dalam memilih menu				✓
17		Tingkat interaksi peserta didik dengan media				✓

#### B. Komentar Atau Saran Secara Umum

- \* Pada materi & media yang ditampilkan mohon menggunakan mazhab sholat yang sama dan konsisten. contoh : tidak memakai mazhab syafii (NU) barusan iftitah memakai mazhab hambali (muhammadiyah).
- \* Akan ga pengulangan pada barisan & gerakan. Apa tidak sebaiknya cukup satu kali video & audionya? (terjadi repeat berulang-ulang pada media pembelajarannya)
- \* pada evaluasi jawablah pertanyaan di bawah ini : soal nomor 5. tidak ada gambarnya mohon dilengkap gambar gerakan sholatnya.

- \* Alasan kemudahan dalam penggunaan serta dalam memilih menu dan tingkat interaksi peserta didik dengan media pembelajaran shalat.

Kesimpulan

Program multimedia interaktif ini dinyatakan :

1. Layak untuk diproduksi tanpa revisi
- Layak untuk diproduksi dengan revisi sesuai saran  
(mohon diberi tanda (x) pada nomr sesuai dengan kesimpulan anda

Yogyakarta, 16 Agustus...2018

Ahli Media



Feru Triyanto S.W., S.Pd, M.Pd, I.



**LAMPIRAN II****LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MATERI**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM MENGENALKAN  
SALAT UNTUK MENGEMBANGKAN ASPEK ASPEK PERKEMBANGAN  
ANAK USIA DINI DI TAMAN KANAK KANAK ISLAM PLUS MUTIARA  
BANGUNTAPAN YOGYAKARTA**

Sentra : Sentra Multimedia

Judul Penelitian : PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF  
PENGENALAN SALAT UNTUK MENGEMBANGKAN  
ASPEK-ASPEK PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI DI  
TAMAN KANAK KANAK ISLAM PLUS MUTIARA  
BANGUNTAPAN YOGYAKARTA

Sasaran Program : Kelas A TK IP Mutiara Banguntapan, Bantul Yogyakarta

Peneliti : Lusi Marlisa

Ahli Materi : Dr. Hj. Maemonah. M. Ag.

Tanggal : 13 September 2018

Petunjuk :

4. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli materi
5. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari ahli materi tentang kualitas pembelajaran berbantuan komputer yang sedang dalam proses pengembangan
6. Pendapat, kritik dan saran serta penilaian komentar bapak/ saudara akan sangat membantu dan bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas multimedia interaktif ini. Sehubungan dengan hal tersebut dimohon bapak/saudara memberikan pendapat pada setiap pernyataan berikut dengan memberikan tandan “√” pada kolom dibawah bilangan 1, 2, 3, 4, dan 5.

Contoh :

No	Aspek yang dinilai	1	2	3	4	5
1	Kebenaran isi yang disajikan				√	
2	Kemudahan memahami					√

Keterangan skala:

1. Sangat kurang baik
2. Kurang baik

3. Cukup baik
4. Baik
5. Sangat baik

4. Komentar atau saran bapak/saudara mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan. Apabila tempat tidak mencukupi, mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.  
Atas kesediaan bapak/saudara untuk mengisi lembar validasi ini diucapkan terimakasih

**A. Aspek Penilaian Isi/ Materi dan Pembelajaran**

No	Aspek	Indikator	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Isi / Materi	Cakupan materi			✓		
2		Kebenaran isi yang disajikan				✓	
3		Kesesuaian materi dengan siswa					
4		Kesesuaian gambar untuk memperjelas materi				✓	
5		Kejelasan suara untuk menyampaikan materi				✓	
6		Konsistensi penyajian			✓		
7	Pembelajaran	Kemudahan menggunakan media				✓	
8		Kemudahan					

		memahami isi				✓	
9		Ketepatan menyajikan gambar				✓	
10		Kejelasan suara				✓	
11		Sesuai dengan tingkatan perkembangan anak				✓	
12		Pemilihan strategi belajar (Drill and Practice)				✓	

#### B. Komentar Atau Saran Secara Umum

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

#### Kesimpulan

Program multimedia interaktif ini dinyatakan :

1. Layak untuk diproduksi tanpa revisi
- Layak untuk diproduksi dengan revisi sesuai saran  
(mohon diberi tanda (x) pada nomr sesuai dengan kesimpulan anda

Yogyakarta, 13 September 2018

Ahli Materi



(Dr. Hj. Maemonah. M. Ag)

## LAMPIRAN III

## INDIKATOR ASPEK ASPEK PERKEMBANGAN PADA ANAK USIA DINI

Program Pengembangan	Kemampuan Dasar		Indikator Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
Nilai Agama dan Moral	1.1.	Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya	BB	MB	BSH	BSB
	1.2.	Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan				
	2.13.	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur				
	3.1.- 4.1.	Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari dan Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa				
	3.2. - 4.2.	Mengenal perilaku baik dan santun sebagai cerminan akhlak mulia dan Menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia				
Fisik Motorik	2.1.	Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat				
	3.3. - 4.3.	Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus dan Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus				
	3.4.- 4.4.	Mengetahui cara hidup sehat dan Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat				
Kognitif	2.2.	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu				
	2.3.	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif				
	3.5. - 4.5.	Mengetahui dan mampu cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif dan Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif				
	3.6. - 4.6.	Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) dan Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya				
	3.7. - 4.7.	Mengenal lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi) dan Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar,				

		bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi)				
	3.8. - 4.8.	Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll) dan Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)				
	3.9. - 4.9.	Mengenal dan menggunakan teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll) untuk menyelesaikan tugas dan kegiatannya				
<b>Bahasa</b>	3.10.-4.10.	Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca) dan Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)				
	3.11.-4.11.	Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal) dan Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)				
	3.12.-4.12.	Mengenal keaksaraan awal melalui bermain dan Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya				
<b>Sosial Emosional</b>	2.5.	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri				
	2.6.	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan				
	2.7.	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar				
	2.8.	Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian				
	2.9.	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuannya				
	2.10.	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kerjasama				
	2.11.	Memiliki perilaku yang dapat menyesuaikan diri				
	2.12.	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggungjawab				
	2.14.	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap santun kepada orang tua, pendidik, dan teman				

	3.13.- 4.13	Mengenal emosi diri dan orang lain secara wajar dan Menunjukkan reaksi emosi diri secara wajar				
	3.14.- 4.14	Mengenali kebutuhan, keinginan, dan minat diri dan Mengungkapkan kebutuhan, keinginan dan minat diri dengan cara yang tepat				
<b>Seni</b>	2.4.	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis				
	3.15- 4.15.	Mengenal dan menghasilkan berbagai karya dan aktivitas seni dan Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media				

## LAMPIRAN IV

### RENCANA PEMBELAJARAN HARIAN KELOMPOK A2 : ABU SUFYAN BIN HARITS TP: 2018-2019

**Tema : Kebutuhanku**  
**Bulan/minggu : September/ Minggu**  
**Hari/tanggal : 17 September 2018**

**Sub Tema : Sholat**  
**Waktu : 08.00-12.00 WIB**

#### 1. Pijakan Lingkungan Main

Pendidik menyiapkan kegiatan main berupa:

No	Kegiatan Main	Alat dan bahan	Kes main
1	Tanya Jawab Tentang Sholat (B. 3.11-4.11),	Diskusi	15
2	Mengenal tempat-tempat ibadah (NAM. 3.1-4.1)	Lagu dan gerak	15
3	Menonton Animasi Cara Sholat dan Gerakannya (K. 3.9 - 4.9)	LCD, Laptop, Sound	15
4	Menyayangi Semua Teman (SE 2.11)	Langsung	5
5	Cuci Tangan Sebelum Makan (FM. 2.1)	Air, sabun, dan tisu	5
6	Mengikuti Gerakan Dalam Salat (FM. 3.3-4.3)	LCD, Laptop, Sound	15

#### 2. Pelaksanaan SOP Pembukaan

Pembentukan karakter

- Hafalan asmaul-husna, senandung do'a al quran, senandung al fatihah
- Hafalan surat: Al-Quraisy, Al-Fill, Al-Humazah, Al-Asr, At-Takatsur
- Hadits: manusia terbaik, keutamaan belajar al quran, kewajiban menuntut ilmu, setiap kita adalah pemimpin, silaturahmi.
- Hafalan doa: bercermin, mendengar azdan, masuk masjid, keluar masjid, pembuka majlis.
- Cuci tangan, doa sebelum makan, makan snack, doa selesai makan

#### 3. Pijakan Sebelum Main

- Mengamati tema
- Diskusi berkaitan dengan tema (tanya jawab hasil pengamatan anak, dan diskusi)
- Menyampaikan kegiatan main anak
- Membangun aturan main bersama
- Transisi sebelum main: pendapat anak tentang tema

**4. Inti****A. Pijakan Selama Main**

Memberikan kesempatan main pada anak selama 45-60 menit, memperkuat bahasa anak, mencatat perkembangan anak, membantu anak yang membutuhkan.

**B. Pijakan Sesudah Main**

Membereskan alat main yang digunakan, mengembalikan alat main pada tempatnya, duduk melingkar, tanya jawab tentang penguasaan main anak, diskusi tentang perilaku yang muncul saat bermain.

**5. Istirahat**

Bermain in door dan out door, cuci tangan, pembiasaan baca dan iqro, makan siang.

**6. Kegiatan Plus**

Doa sebelum wudhu, sesudah wudhu, adzan, doa sesudah adzan, iqomah, sholat dhuzur berjamaah, doa selesai sholat, dzikir, doa kebaikan dunia dan akhirat.

**7. Penutup**

Menanyakan pengalaman main anak selama sehari, menginformasikan kegiatan esok hari, menyanyikan beberapa lagu, berdoa pulang, salam.

**8. Rencana Penilaian**

Penilaian harian, catatan anekdot.

Yogyakarta, 17 September 2018

Peneliti

Kepala Sekolah

Guru

Lusi Marlisa, S.Pd.I

Erny Muslikhah, S. Pd. AUD.

Mukhayat, S.Pd.I

**RENCANA PEMBELAJARAN HARIAN**  
**KELOMPOK A2 : ABU SUFYAN BIN HARITS**  
**TP: 2018-2019**

**Tema : Kebutuhan ku** **Sub Tema : Sholat**  
**Bulan/minggu : September/ Minggu** **Waktu : 08.00-12.00 WIB**  
**Hari/tanggal : 19 September 2018**

**1. Pijakan Lingkungan Main**

Pendidik menyiapkan kegiatan main berupa:

No	Kegiatan Main	Alat dan bahan	Kes main
1	Tanya jawab siapa yang melakukan salat dirumah (NAM. 2.13)	Diskusi	15
2	Menonton Animasi Cara Sholat dan Gerakannya (K. 3.9 - 4.9)	LCD, Laptop, Sound	15
3	Mau menyimak dan mengikuti bacaan dalam salat (B. 3.10-4.10)	LCD, Laptop, Sound	20
4	Mau Melipat kembali Alat Sholatnya (SE. 2.8)	Langsung	15

**2. Pelaksanaan SOP Pembukaan**

Pembentukan karakter

- Hafalan asmaul-husna, senandung do'a al quran, senandung al fatihah
- Hafalan surat: Al-Quraisy, Al-Fill, Al-Humazah, Al-Asr, At-Takatsur
- Hadits: manusia terbaik, keutamaan belajar al quran, kewajiban menuntut ilmu, setiap kita adalah pemimpin, silaturahmi.
- Hafalan doa: bercermin, mendengar azdan, masuk masjid, keluar masjid, pembuka majlis.
- Cuci tangan, doa sebelum makan, makan snack, doa selesai makan

**3. Pijakan Sebelum Main**

- Mengamati tema
- Diskusi berkaitan dengan tema (tanya jawab hasil pengamatan anak, dan diskusi)
- Menyampaikan kegiatan main anak
- Membangun aturan main bersama
- Transisi sebelum main: pendapat anak tentang tema

**4. Inti****a. Pijakan Selama Main**

Memberikan kesempatan main pada anak selama 45-60 menit, memperkuat bahasa anak, mencatat perkembangan anak, membantu anak yang membutuhkan.

**b. Pijakan Sesudah Main**

Membereskan alat main yang digunakan, mengembalikan alat main pada tempatnya, duduk melingkar, tanya jawab tentang penguasaan main anak, diskusi tentang perilaku yang muncul saat bermain.

**5. Istirahat**

Bermain in door dan out door, cuci tangan, pembiasaan baca dan iqro, makan siang

**6. Kegiatan Plus**

Doa sebelum wudhu, sesudah wudhu, adzan, doa sesudah adzan, iqomah, sholat dhuzur berjamaah, doa selesai sholat, dzikir, doa kebaikan dunia dan akhirat.

**7. Penutup**

Menanyakan pengalaman main anak selama sehari, menginformasikan kegiatan esok hari, menyanyikan beberapa lagu, berdoa pulang, salam.

**8. Rencana Penilaian**

Penilaian harian, catatan anekdot.

Yogyakarta, 19 September 2018

Peneliti

Kepala Sekolah

Guru

Lusi Marlisa, S.Pd.I

Erny Muslikhah, S. Pd. AUD.

Mukhayat, S.Pd.I

**RENCANA PEMBELAJARAN HARIAN**  
**KELOMPOK A2 : ABU SUFYAN BIN HARITS**  
**TP: 2018-2019**

**Tema : Kebutuhanku**  
**Bulan/minggu : September/ Minggu**  
**Hari/tanggal : 20 September 2018**

**Sub Tema : Sholat**  
**Waktu : 08.00-12.00 WIB**

**1. Pijakan Lingkungan Main**

Pendidik menyiapkan kegiatan main berupa:

No	Kegiatan Main	Alat dan bahan	Kes main
1	Mau mendengarkan saat guru bercerita (SE. 2.9)	Bercerita	15
2	Mengetahui jumlah waktu salat (k 3.6-4.5)	Tanya-jawab	15
3	Tidak mengganggu teman saat shalat (SM.2.6)	Langsung	5
4	Mengetahui dan mengenal urutan dalam salat (K. 3.6-4.6)	Laptop, LCD	15

**2. Pelaksanaan SOP Pembukaan**

Pembentukan karakter

- Hafalan asmaul-husna, senandung do'a al quran, senandung al fatihah
- Hafalan surat: Al-Quraisy, Al-Fill, Al-Humazah, Al-Asr, At-Takatsur
- Hadits: manusia terbaik, keutamaan belajar al quran, kewajiban menuntut ilmu, setiap kita adalah pemimpin, silaturahmi.
- Hafalan doa: bercermin, mendengar azdan, masuk masjid, keluar masjid, pembuka majlis.
- Cuci tangan, doa sebelum makan, makan snack, doa selesai makan

**3. Pijakan Sebelum Main**

- Mengamati tema
- Diskusi berkaitan dengan tema (tanya jawab hasil pengamatan anak, dan diskusi)
- Menyampaikan kegiatan main anak
- Membangun aturan main bersama
- Transisi sebelum main: pendapat anak tentang tema

**4. Inti**

**a. Pijakan Selama Main**

Memberikan kesempatan main pada anak selama 45-60 menit, memperkuat bahasa anak, mencatat perkembangan anak, membantu anak yang membutuhkan.

**b. Pijakan Sesudah Main**

Membereskan alat main yang digunakan, mengembalikan alat main pada tempatnya, duduk melingkar, tanya jawab tentang penguasaan main anak, diskusi tentang perilaku yang muncul saat bermain.

**5. Istirahat**

Bermain in door dan out door, cuci tangan, pembiasaan baca dan iqro, makan siang

**6. Kegiatan Plus**

Doa sebelum wudhu, sesudah wudhu, adzan, doa sesudah adzan, iqomah, sholat dhuzur berjamaah, doa selesai sholat, dzikir, doa kebaikan dunia dan akhirat.

**7. Penutup**

Menanyakan pengalaman main anak selama sehari, menginformasikan kegiatan esok hari, menyanyikan beberapa lagu, berdoa pulang, salam.

**8. Rencana Penilaian**

Penilaian harian, catatan anekdot.

Yogyakarta, 20 September 2018

Peneliti

Kepala Sekolah

Guru

Lusi Marlisa, S.Pd.I

Erny Muslikhah, S. Pd. AUD.

Mukhayat, S.Pd.I

**RENCANA PEMBELAJARAN HARIAN**  
**KELOMPOK A2 : ABU SUFYAN BIN HARITS**  
**TP: 2018-2019**

**Tema : Kebutuhanku**  
**Bulan/minggu : September/ Minggu**  
**Hari/tanggal : 1 Oktober 2018**

**Sub Tema : Sholat**  
**Waktu : 08.00-12.00 WIB**

**1. Pijakan Lingkungan Main**

Pendidik menyiapkan kegiatan main berupa:

No	Kegiatan Main	Alat dan bahan	Kes main
1	Antusias ketika akan masuk kedalam kelas (K. 2.2)	Langsung	15
2	Mau mengikuti salat dzuhur berjamaah (NAM 3.1-4.1)	LCD, Laptop, Sound	15
3	Mengenakan pakaian salat secara mandiri ( FM. 4.4)	Alat Sholat	15
4	Mengikuti gerakan dalam salat (FM. 3.3-4.3)	LCD, Laptop, Sound	15
5	Percaya diri Terhadap pekerjaannya (SE. 2.5)	LCD, Laptop, Sound	15

**2. Pelaksanaan SOP Pembukaan**

Pembentukan karakter

- Hafalan asmaul-husna, senandung do'a al quran, senandung al fatihah
- Hafalan surat: Al-Quraisy, Al-Fill, Al-Humazah, Al-Asr, At-Takatsur
- Hadits: manusia terbaik, keutamaan belajar al quran, kewajiban menuntut ilmu, setiap kita adalah pemimpin, silaturahmi.
- Hafalan doa: bercermin, mendengar azdan, masuk masjid, keluar masjid, pembuka majlis.
- Cuci tangan, doa sebelum makan, makan snack, doa selesai makan

**3. Pijakan Sebelum Main**

- Mengamati tema
- Diskusi berkaitan dengan tema (tanya jawab hasil pengamatan anak, dan diskusi)
- Menyampaikan kegiatan main anak
- Membangun aturan main bersama
- Transisi sebelum main: pendapat anak tentang tema

**4. Inti****a. Pijakan Selama Main**

Memberikan kesempatan main pada anak selama 45-60 menit, memperkuat bahasa anak, mencatat perkembangan anak, membantu anak yang membutuhkan.

**b. Pijakan Sesudah Main**

Membereskan alat main yang digunakan, mengembalikan alat main pada tempatnya, duduk melingkar, tanya jawab tentang pengamaan main anak, diskusi tentang perilaku yang muncul saat bermain.

**5. Istirahat**

Bermain in door dan out door, cuci tangan, pembiasaan baca dan iqro, makan siang

**6. Kegiatan Plus**

Doa sebelum wudhu, sesudah wudhu, adzan, doa sesudah adzan, iqomah, sholat dhuzur berjamaah, doa selesai sholat, dzikir, doa kebaikan dunia dan akhirat.

**7. Penutup**

Menanyakan pengalaman main anak selama sehari, menginformasikan kegiatan esok hari, menyanyikan beberapa lagu, berdoa pulang, salam.

**8. Rencana Penilaian**

Penilaian harian, catatan anekdot.

Yogyakarta, 10 Oktober 2018

Peneliti

Kepala Sekolah

Guru

Lusi Marlisa, S.Pd.I

Erny Muslikhah, S. Pd. AUD.

Mukhayat, S.Pd.I

**RENCANA PEMBELAJARAN HARIAN**  
**KELOMPOK A2 : ABU SUFYAN BIN HARITS**  
**TP: 2018-2019**

**Tema : Kebutuhanku**  
**Bulan/minggu : September/ Minggu**  
**Hari/tanggal : 3 Oktober 2018**

**Sub Tema : Sholat**  
**Waktu : 08.00-12.00 WIB**

**1. Pijakan Lingkungan Main**

Pendidik menyiapkan kegiatan main berupa:

No	Kegiatan Main	Alat dan bahan	Kes main
1	Antusias ketika akan masuk kedalam kelas (K. 2.2)	Langsung	15
2	Mau mengikuti salat dzuhur berjamaah (NAM 1.1/ SE. 3.14-4.14)	LCD, Laptop, Sound	15
3	Mau mengikuti bacaan sesuai dengan media yang digunakan (B.3.10-4.10)	LCD, Laptop, Sound	15
5	Meletakkan kembali alat salat pada tempatnya (S.2.4)	Alat Sholat	15

**2. Pelaksanaan SOP Pembukaan**

Pembentukan karakter

- Hafalan asmaul-husna, senandung do'a al quran, senandung al fatihah
- Hafalan surat: Al-Quraisy, Al-Fill, Al-Humazah, Al-Asr, At-Takatsur
- Hadits: manusia terbaik, keutamaan belajar al quran, kewajiban menuntut ilmu, setiap kita adalah pemimpin, silahturahmi.
- Hafalan doa: bercermin, mendengar azdan, masuk masjid, keluar masjid, pembuka majlis.
- Cuci tangan, doa sebelum makan, makan snack, doa selesai makan

**3. Pijakan Sebelum Main**

- Mengamati tema
- Diskusi berkaitan dengan tema (tanya jawab hasil pengamatan anak, dan diskusi)
- Menyampaikan kegiatan main anak
- Membangun aturan main bersama
- Transisi sebelum main: pendapat anak tentang tema

**4. Inti****a. Pijakan Selama Main**

Memberikan kesempatan main pada anak selama 45-60 menit, memperkuat bahasa anak, mencatat perkembangan anak, membantu anak yang membutuhkan.

**b. Pijakan Sesudah Main**

Membereskan alat main yang digunakan, mengembalikan alat main pada tempatnya, duduk melingkar, tanya jawab tentang pengamaan main anak, diskusi tentang perilaku yang muncul saat bermain.

**5. Istirahat**

Bermain in door dan out door, cuci tangan, pembiasaan baca dan iqro, makan siang

**6. Kegiatan Plus**

Doa sebelum wudhu, sesudah wudhu, adzan, doa sesudah adzan, iqomah, sholat dhuzur berjamaah, doa selesai sholat, dzikir, doa kebaikan dunia dan akhirat.

**7. Penutup**

Menanyakan pengalaman main anak selama sehari, menginformasikan kegiatan esok hari, menyanyikan beberapa lagu, berdoa pulang, salam.

**8. Rencana Penilaian**

Penilaian harian, catatan anekdot.

Yogyakarta, 3 Oktober 2018

Peneliti

Kepala Sekolah

Guru

Lusi Marlisa, S.Pd.I

Erny Muslikhah, S. Pd. AUD.

Mukhayat, S.Pd.I

**RENCANA PEMBELAJARAN HARIAN**  
**KELOMPOK A2 : ABU SUFYAN BIN HARITS**  
**TP: 2018-2019**

**Tema : Kebutuhanku**  
**Bulan/minggu : September/ Minggu**  
**Hari/tanggal : 4 Oktober 2018**

**Sub Tema : Sholat**  
**Waktu : 08.00-12.00 WIB**

**1. Pijakan Lingkungan Main**

Pendidik menyiapkan kegiatan main berupa:

No	Kegiatan Main	Alat dan bahan	Kes main
1	Antusias ketika akan masuk kedalam kelas (K. 2.2)	Langsung	15
2	Tidak Mengganggu saat kawan sedang salat / salat dengan tertib (SE.2.6)	LCD, Laptop, Sound	15
3	Menggunakan laptop untuk mengenal gerakan dalam salat (K.3.6-4.6)	Alat Sholat	15
4	Percaya diri Terhadap pekerjaannya (SE. 2.5)	LCD, Laptop, Sound	15

**2. Pelaksanaan SOP Pembukaan**

Pembentukan karakter

- Hafalan asmaul-husna, senandung do'a al quran, senandung al fatihah
- Hafalan surat: Al-Quraisy, Al-Fill, Al-Humazah, Al-Asr, At-Takatsur
- Hadits: manusia terbaik, keutamaan belajar al quran, kewajiban menuntut ilmu, setiap kita adalah pemimpin, silahturahmi.
- Hafalan doa: bercermin, mendengar azdan, masuk masjid, keluar masjid, pembuka majlis.
- Cuci tangan, doa sebelum makan, makan snack, doa selesai makan

**3. Pijakan Sebelum Main**

- Mengamati tema
- Diskusi berkaitan dengan tema (tanya jawab hasil pengamatan anak, dan diskusi)
- Menyampaikan kegiatan main anak
- Membangun aturan main bersama
- Transisi sebelum main: pendapat anak tentang tema

**4. Inti****a. Pijakan Selama Main**

Memberikan kesempatan main pada anak selama 45-60 menit, memperkuat bahasa anak, mencatat perkembangan anak, membantu anak yang membutuhkan.

**b. Pijakan Sesudah Main**

Membereskan alat main yang digunakan, mengembalikan alat main pada tempatnya, duduk melingkar, tanya jawab tentang pengamaan main anak, diskusi tentang perilaku yang muncul saat bermain.

**5. Istirahat**

Bermain in door dan out door, cuci tangan, pembiasaan baca dan iqro, makan siang

**6. Kegiatan Plus**

Doa sebelum wudhu, sesudah wudhu, adzan, doa sesudah adzan, iqomah, sholat dhuzur berjamaah, doa selesai sholat, dzikir, doa kebaikan dunia dan akhirat.

**7. Penutup**

Menanyakan pengalaman main anak selama sehari, menginformasikan kegiatan esok hari, menyanyikan beberapa lagu, berdoa pulang, salam.

**8. Rencana Penilaian**

Penilaian harian, catatan anekdot.

Yogyakarta, 4 Oktober 2018

Peneliti

Kepala Sekolah

Guru

Lusi Marlisa, S.Pd.I

Erny Muslikhah, S. Pd. AUD.

Mukhayat, S.Pd.I

## LAMPIRAN V

**Instrument Observasi Aspek Perkembangan Anak Dalam Pengenalan Salat  
Menggunakan Multimedia Interaktif di Taman Kanak - Kanak Islam Plus  
Mutiara Banguntapan, Bantul, Yogyakarta**

No	Aspek yang diamati	Sebelum Menggunakan Multimedia Interaktif Pengenalan Salat				Sesudah Menggunakan Multimedia Interaktif Pengenalan Salat			
		*	**	***	****	*	**	***	****
1	Mengikuti gerakan dalam salat (FM. 3.3-4.3)								
2	Mengikuti bacaan dalam salat (B.3.10-4.10)								
3	Mengenal dan mengetahui urutan gerakan dalam salat (K.3.6-4.6)								
4	Tidak mengganggu teman saat salat / mengikuti salat dengan tertib (SE.2.6)								

**Keterangan :**

Untuk Menghitung Tingkat Ketuntasan Anak menggunakan penghitungan sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{Jumlah Siswa Yang Tuntas Belajar}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100 \%$$

(Anak Yang Dikatakan Tuntas Belajar Adalah Anak Yang Mendapat Nilai Bintang 3 Atau 4)

- \* = Belum Berkembang
- \*\* = Mulai Berkembang
- \*\*\* = Berkembang Sesuai Harapan
- \*\*\*\* = Berkembang Sangat Baik

LAMPIRAN VI

**PENILAIAN HARIAN SEBELUM MENGGUNAKAN MULTIMEDIA INTERAKTIF  
KELOMPOK ABU SUFYAN BIN HARITS  
TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

NO	NAMA ANAK	K I : K. 3.9-4.9. B. 3.11-4.11 FM. 3.3-4.3												K I : K. 3.9-4.9. NAM.2.13. B.3.10-4.10												K I : K.3.6-4.6 SE. 2.6													
		K D : Menonton/ melihat animasi Tanya jawab tentang salat Mengikuti gerakan dalam salat												K D : Menonton/ melihat animasi Melakukan salat di rumah Menyimak dan mengikuti bacaan dalam salat												K D : Mengenal dan mengetahui urutan gerakan dalam salat Tidak mengganggu teman saat salat /Mengikuti salat dengan tertib													
		HARI/TGL: 17 September 2018												HARI/TGL : 19 September 2018												HARI/TGL : 20 September 2018													
		PENUGASAN				PERCAKAPAN				UNJUK KERJA				PENUGASAN				PERCAKAPAN				UNJUK KERJA				PENUGASAN				PERCAKAPAN				UNJUK KERJA					
*	*	*	**	*	*	*	**	*	*	*	**	*	*	*	**	*	*	*	**	*	*	*	**	*	*	*	**	*	*	*	**	*	*	*	**	*	*	*	**
1	Nindy	√				√				√				√				√						√								√							
2	Andara	√				√				√				√				√						√										√					







**LAMPIRAN VII****HASIL OBSERVASI DI TK IP MUTIARA****Apersepsi Yang Dilakukan Guru**

Menonton Multimedia Bersama



Mengikuti Kegiatan Salat



### Menggunakan Multimedia Dalam Menjawab Gerakan Salat



## LAMPIRAN VIII



PROGRAM MAGISTER (S2) DAN DOKTOR (S3)  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA

## KARTU BIMBINGAN TESIS

Nama : Lusi Marlisa  
NIM : 1620430028  
Prodi : PIAUD  
Konsentrasi : PIAUD  
Dosen Pembimbing : Dr. Sigit Purnama, M.Pd.  
Judul Tesis : PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM MENGENALKAN SALAT DI  
TAMAN KANAK-KANAK TK IP MUTIARA BANGUNTAPAN YOGYAKARTA

No	Tanggal Bimbingan	Progres Materi Bimbingan	Tanda tangan Pembimbing
1	26 Juli 2018.	Revisi PROPOSAL.	
2	15 Agustus 2018.	Bimbingan BAB I dan II.	
3	11 September 2018	Revisi BAB I dan II.	
4	18 Oktober 2018	Bimbingan BAB III, IV, V	
5	27 Oktober 2018	Revisi Bab III, IV, V	
6	25 Oktober 2018	ACC Bab I, II, III, IV, V.	

Mengetahui  
Kaprosdi PIAUD,

Dr. Mahimud Arif, M.Ag  
NIP. 197204191997031003

Pembimbing,

Dr. Sigit Purnama, M.Pd.

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### A. Data Pribadi

Nama : Lusi Marlisa  
 Tempat, Tanggal Lahir : Krui, 25 Desember 1993  
 Jenis Kelamin : Perempuan  
 Agama : Islam  
 Status : Belum Menikah  
 Alamat : Jl. Pasar Ulu 1 Pasar Kota Krui, RT 01 RW  
 01, Kec. Pesisir Tengah, Kab. Lampung  
 Barat, provinsi Lampung.  
 Nama ayah/Ibu : Sumardi/Liswati  
 No. HP : 085326698708  
 Email : [lusimarlisa1@gmail.com](mailto:lusimarlisa1@gmail.com)  
 Facebook : Lusi marlisa

### B. Data Pendidikan

1. Pendidikan Formal
  - a. Tahun 1999 – 2005 SD Muhammadiyah Krui
  - b. Tahun 2006 – 2008 SMPN 1 Krui
  - c. Tahun 2009 – 2011 MAN 1 Krui
  - d. Tahun 2011 – 2015 Institut Agama Islam Raden Intan Lampung

### C. Pengalaman Kerja

1. TK Satria Kedamaian Bandar Lampung (2013-2015)
2. Pengajar disalah satu bimbel Al-Kahfi Bandar Lampung (2015-2016)
3. TK Dharma Wanita Persatuan Provinsi Lampung (2015-2017)

### D. Hobby

- Memasak
- Touring
- Mendaki

### E. Prestasi/Penghargaan

1. Juara 1 Lomba Tari Kreasi Tingkat Kabupaten Tahun 2010

### F. Karya Ilmiah

1. Jurnal PTM UNISA 2017, “Membangun Hubungan Antara Anak Dengan Orang Tua”
2. Buku pengembangan kurikulum pendidikan anak usia dini “Teori pengembangan kurikulum”

Demikian daftar riwayat hidup ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan dapat dipertanggungjawabkan.

Yogyakarta, 25 Oktober 2018  
 Hormat Saya,

Lusi Marlisa

