



Copyright © 2021 FTK Ar-Raniry Press
All rights reserved
Printed in Indonesia



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

Jamaliah Hasballah, Dewi Fitriani, Rita Sariani

^{1,2,3}Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Indonesia

¹dewi.fitriani@ar-raniry.ac.id

Abstract

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

Kata Kunci : *Media maze hijaiyyah, minat membaca, iqra'*

1. Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya menampilkan konsep, belajar sambil bermain. Mengingat dunia anak adalah dunia bermain, maka sudah seharusnya bagi para pendidik menguasai bagaimana caranya merancang dan menyusun materi pembelajaran yang memenuhi aspek-aspek perkembangan anak, melalui konsep pembelajaran bermain pada anak usia dini. Hal ini sesuai dengan karakteristik mereka yang bersifat aktif dalam melakukan berbagai eksplorasi terhadap lingkungannya, maka aktivitas bermain

merupakan proses pembelajaran bagi mereka. Pembelajaran diarahkan pada pengembangan dan penyempurnaan potensi kemampuan yang di miliki seperti intelektual, sosial, emosional, spiritual, motorik dan bahasa. Untuk itu pembelajaran pada pendidikan anak usia dini harus benar-benar kreatif, dan nyaman, agar anak usia dini merasa senang dan bahagia dalam mencapai perkembangannya.¹

¹ Ketut Sudarsana, "Pemikiran Tokoh Pendidikan Dalam Buku *lifelong learning: policies*,

Maze hijaiyyah merupakan salah satu cara untuk menstimulus minat membaca anak usia dini 4-5 tahun justru itu pengembangan media maze hijaiyyah sangat di perlukan bagi anak usia dini. Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan di tujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam atau tujuh tahun yang di lakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan, baik rohani maupun jasmani, agar anak lebih siap dalam menghadapi.²

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

Menurut Desiana, permasalahan yang terjadi di kelas adalah, anak belum bisa meyebutkan huruf-huruf hijaiyyah, dan anak juga bosan membaca iqra' karena, metode yang di gunakan adalah metode lisan (iqra') adapun metode yang mudah di pahami oleh anak usia dini menurut Desiana adalah metode plus kartu huruf. ⁴ Menurut Dhita Wulan Sari menggunakan media pocket hijaiyyah lebih mudah meresap dalam memori ingatan anak, tidak bosan dalam pembelajaran, sehingga anak mudah menerima materi pelajaran

bahasa arab.⁵ Menurut Rina Syafrida banyak anak yang belum bisa mengenal huruf hijaiyyah karena metode pembelajaran membaca Al-Qur'an yang disampaikan guru masih kurang menarik, Adapun salah satu metode yang mudah menangkap dalam pelajaran pada anak usia dini menurut Rina syafrida adalah metode utsmani atau metode baghdadiyah.⁶

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

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

2. Metodologi

Jenis penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini mengacu pada jenis penelitian pengembangan *Research and Deploment (R&D)*, dimana rangkaian proses atau langkah-langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar dapat di pertanggung jawabkan.⁸

practices, and programs Perspektif Peningkatan Mutu Pendidikan di Indonesia, "Penjaminan Mutu, n.d. h. 52.

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

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

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

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

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

⁷ Rukiyati, wawancara, 8, September, 2020.

⁸ Salim, Haidir, *Penelitian Pendidikan metode, Pendekatan dan Jenis, Jakarta, Kencana, 2019, h 58*

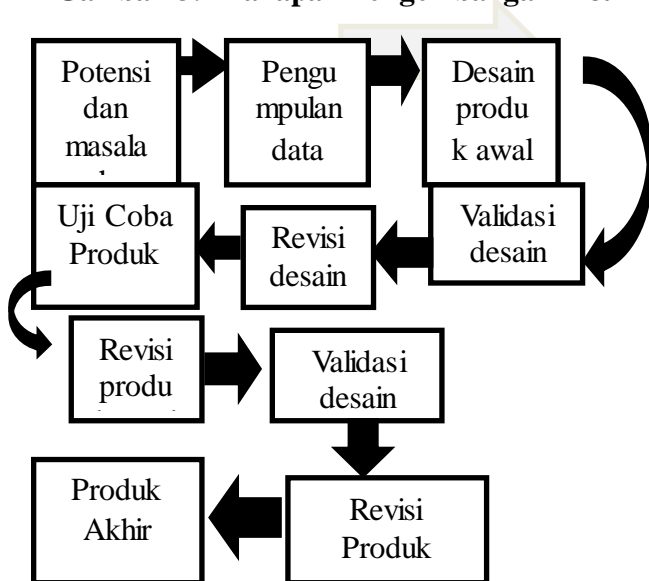
Dalam melakukan kegiatan penelitian pengembangan R&D perlu di perhatikan prosedurnya supaya produk yang di dihasilkan untuk diterapkan secara luas.⁹

1) Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian adalah langkah-langkah yang di pakai untuk memperoleh informasi pokok, guna menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dalam penelitian agar sampai pada hasil yang diharapkan sesuai dengan prosedur penelitian sehingga dalam mengambil kesimpulan tidak diragukan lagi.¹⁰

Pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan prosedur pengembangan R&D menurut *Borg and Gall* yang terdiri dari 10 tahapan penelitian.¹¹Tahapan yang di kemukakan oleh *Borg and Gall* ditunjukkan pada gambar berikut ini:

Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan R&D



⁹ Rifqi Amin, Pengembangan Pendidikan Agama Islam *Reinterpretasi Bebas Interdisipliner*, Yogyakarta: LKIS Pelangi Aksara, 2015, h. 23

¹⁰ Ajat Rukajat, *Pendekatan Penelitian Kuantitatif (Quantitative Research Approach)*, Yogyakarta: Deepublish, 2018, h. 110

¹¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2013, h. 311.

Mengacu pada model penelitian dan pengembangan R & D menurut *Borg and Gall* yang terdiri dari 10 Langkah tahapan penelitian, peneliti mengambil 7 langkah dalam penelitian ini dikarenakan adanya keterbatasan waktu dan keadaan yang tidak memungkinkan. Depdiknas metode penelitian pengembangan, menjelaskan bahwa prosedur penelitian *Borg and Gall* dapat disederhanakan menjadi 5 langkah, tetapi peneliti berencana melanjutkan hingga ke tahap 7 dengan dasar pertimbangan kelengkapan minimal proses penelitian dan diskusi akademik dengan pembimbing, hal ini dikarenakan ungkapan Borg dan Gall yang memaklumi dana dan waktu bagi peneliti yang menjadi mahasiswa/i yang sedang menulis¹². sejalan dengan pendapat diatas, menurut Ardhana, "setiap pengembangan tentu saja dapat memilih dan menentukan langkah-langkah yang paling tepat bagi peneliti dengan mempertimbangkan kondisi yang dihadapi dalam proses pengembangan. Adapun tahapan penelitian sendiri 7 langkah prosedur penelitian dan pengembangan yang peneliti ambil yaitu:

2) Potensi dan Masalah

Penelitian dan pengembangan ini di latar belakang oleh adanya potensi dan masalah, potensi dalam penelitian dan pengembangan adalah perkembangan media pembelajaran anak usia dini yang sangat pesat, khususnya media maze hijaiyyah. Perkembangan tersebut dapat diimplementasikan dalam dunia pendidikan, sehingga menjadi potensi tersendiri. Berdasarkan hasil wawancara, kepada salah satu guru TK Darmawanita subulussalam mengenai media pembelajaran yang di gunakan pada pembelajaran huruf-huruf hijaiyyah atau iqra', guru menggunakan media iqra', dan kemudian anak juga sulit membedakan huruf hijaiyyah yang hampir sama, sehingga anak merasa bosan dalam kegiatan pembelajaran tersebut. Penulis juga melihat masih adanya kekurangan dalam pengembangan media pembelajaran yang menarik untuk anak sehingga perkembangan anak belum berkembang dengan optimal.

¹² Tim Puslitjaknov, *Metode Penelitian Pengembangan*, Jakarta: Depdiknas, 2008, h. 11.

3) Pengumpulan Data

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

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

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

4) Desain Produk Awal

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

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

5) Validasi Desain

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

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

6) Revisi Desain

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

7) Uji Coba Produk

Dalam bidang pendidikan, desain produk bisa langsung di uji coba, setelah validasi dan revisi. Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah produk tersebut efektif dan layak digunsksn.¹³ Langkah yang dilakukan uji coba produk maze hijaiyyah yaitu: 1). Mengarahkan cara main maze kepada anak-anak usia 4-5 tahun menggunakan media maze, 2). Anak-anak mendengarkan, 3). Peneliti melakukan *recalling* kepada anak tentang isi media maze tersebut.

8) Produk Akhir

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

¹³ Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan,...*,h. 414-415

9) Instrumen Pengumpulan Data

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

Tabel 1.1 Instrument Lembar Kelayakan Materi Maze Hijaiyyah

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

Tabel 1.2 Instrument Lembar Kelayakan Media Maze Hijaiyyah

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

Tabel 1.3 Instrument Lembar Observasi Menstimulasi Minat Membaca Iqra'

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

10) Teknik Analisis Data

Dalam pengembangan penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti

adalah teknik penelitian analisis kelayakan produk. Pada penelitian ini data analisis kelayakan produk diperoleh dari masukan para validator yaitu validator ahli materi dan ahli media, yang menampilkan hasil dari pengembangan produk yang berupa media maze hijaiyyah.

Menghitung persentase kelayakan dengan menggunakan rumus skala likert:

Rumus Skala Likert¹⁴

$$x = \frac{\sum M}{Mm} x 100\%$$

Sumber: Sugiono Tahun 2012

Keterangan:

Mmax = Skor maksimal tiap aspek penilaian

$\sum M$ = Jumlah skor tiap aspek penilaian

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

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

Tabel 1.4 Kriteria Kelayakan Validasi Ahli Materi, Media dan Penilaian Media Maze Hijaiyyah Pada Anak

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

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

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

Sumber: Sugiyono Tahun 2012¹⁵

¹⁴ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2012,h.. 137

¹⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian...*,h. 40

Keterangan:

- P = Persentase skor yang dicari
 F = Jumlah jawaban yang diperoleh
 N = Jumlah skor maksimal

Tabel 1.5 Skala Penilaian Guttman

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

Sumber : Rizky Djati Munggaran, Tahun 2012 : 63

Jawaban dari responden dapat diukur dapat dibuat skor tertinggi "satu" dan skor terendah "nol". Untuk alternatif jawaban dalam kuesioner, peneliti menetapkan kategori untuk setiap pernyataan positif yaitu, Ya=1 dan Tidak=0, sedangkan kategori untuk setiap pernyataan negatif yaitu Ya=0 dan Tidak=1. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan skala guttman dalam bentuk *checlist*.¹⁶

3. Hasil dan Pembahasan

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

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

1) Potensi dan Masalah

Tahapan ini di lakukan dengan cara

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

2) Pengumpulan Data

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

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

3) Desain produk Awal






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


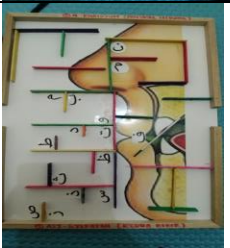


¹⁶ Rizky Djati Munggaran, *Pemanfaatan Open Source Software Pendidikan Oleh Mahasiswa Dalam Rangka Implementasi Undang-Undang No.19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta*". Bandung: Universitas Pendidikan Terbuka, 2012.h .63-64

benar.

Perancangan desain pada media maze hijaiyyah yang berhubungan dengan bentuk, struktur, warna dan ukuran. Media maze hijaiyyah terbuat dari bahan kayu, triplek, menempelkan stik es krim, menempel huruf-huruf hijaiyyah ke dalam Media. Pembuatan dari media maze hijaiyyah ini langsung di rancang sendiri oleh peneliti.

Tabel 1.6 Langkah Pembuatan Produk Awal Media Maze Hijaiyyah

No	Media Maze Hijaiyyah	Keterangan
1		Menempel gambar dan menempel kayu batasan medianya
2		Kemudian mendesain maze batasan jalur-jalur kecil dengan stik es krim
3		Ditempel dengan sempurna jalur-jalur mazenya
4		Menempel gambar dan menempel kayu bagian batasannya
5		Kemudian mendesain maze batasan jalur-jalur dengan stik es krim

6		Kemudian ditempel dengan sempurna jalur-jalur media mazenya bagian Al-Jauf rongga mulut dan Al-lisan lidah)
7		Ditempel dengan sempurna jalur-jalur media mazenya bagian (Al-Khaisyum pangkal hidung) dan As-Syafatan kedua bibir)
8		Ditempel dengan sempurna jalur-jalur media mazenya bagian (Al-Halq tenggorokan)
9		Ditempel dengan sempurna jalur-jalur media mazenya bagian (Al-Lisan)

4) Validasi Desain

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

a) Validasi Produk Ahli Materi

Produk awal yang telah selesai kemudian di validasi. Materi di validasi oleh satu orang ahli materi yaitu ibu Hijriati. Validasi ahli materi

ini di lakukan 1 kali, dengan mengisi instrument validasi ahli materi pada masing-masing indikator penelitian. Hasil validasi oleh ahli materi pada desain produk awal di tampilkan dalam table berikut ini.

Tabel 1.7. Hasil Validasi Validator dari Ahli Materi

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

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

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

b) Validasi Produk Ahli Media

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

Tabel 1.8 Hasil Validasi Ahli Media

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

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







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

5) Revisi Desain

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

berikut:

Tabel 1.9 Revisi Desain Produk Awal Media Maze Hijaiyyah

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

a) Ahli Materi

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

Tabel 1.10 Komentar dan Saran Ahli Materi Terhadap Materi Pembelajaran Media Maze Hijaiyyah

Komentar dan Saran dari validator
Huruf yang di berikan, sebaiknya mudah untuk ditiru dan di baca anak usia 4-5 tahun di berikan kata/huruf hijaiyyah yang sering mereka dengar dan tidak menyulitkan anak untuk di tiru hurufnya 6-10 huruf yang memudahkan anak dalam membaca huruf hijaiyyah

b) Ahli Media

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

Tabel 1.10 Komentar dan Saran Ahli Media

Terhadap Media Maze Hijaiyyah

Komentar dan Saran
Di buat di bagian media nama-nama makhraj hijaiyyah agar anak mudah paham

6) Uji Coba Produk

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

Tabel 1.11 Hasil Penilaian Lembar Observasi Awal Untuk Menstimulus Minat Membaca Iqra' Pada 8 Orang Anak Menggunakan Media Maze Hijaiyyah

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

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

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

digunakan.

Tabel 1.12 Hasil Penilaian Lembar Observasi kedua Untuk Menstimulus Minat Membaca Iqra' Pada 10 Orang Anak Menggunakan Media Maze Hijaiyyah

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

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

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan anak usia dini yang di jelaskan pada table diatas maka memperoleh hasil presentase dengan nilai **86%** yakni berada pada kategori "sangat Layak" hasil uji coba menunjukkan, ketika peneliti meminta anak mengucapkan huruf hijaiyyah, anak mampu mengucapkan kembali huruf-huruf hijaiyyah, anak mampu membedakan huruf-huruf hijaiyyah yang hampir sama, mampu menyebutkan nama-nama makhraj huruf hijaiyyah, kemudian adanya media maze hijaiyyah ini minat membaca iqra' anak meningkat.

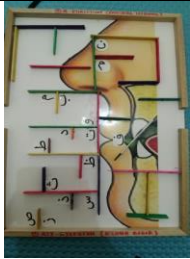





Hasil uji coba yang di lakukan pada dua hari dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan dari produk media maze ini "sangat Layak" juga digunakan dalam proses

pembelajaran sebagai media belajar untuk menstimulus minat membaca iqra' pada anak usia 4-5 tahun.

7. Revisi Produk Akhir

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

Tabel 1.13 Media Maze Hijaiyyah Sebelum Dan Setelah Uji Coba

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

Pembahasan

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

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

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

Validasi produk ahli materi, produk awal telah selesai kemudian selanjutnya validasi ahli materi. Validasi ahli materi ini dilakukan 1 kali dengan mengisi instrument validasi ahli materi pada masing-masing indikator. Adapun saran dari ahli materi adalah huruf yang di berikan, sebaiknya mudah untuk ditiru dan di baca anak usia 4-5 tahun di berikan kata/huruf hijaiyyah yang sering mereka dengar dan tidak menyulitkan anak untuk ditiru hurufnya 6-10 huruf yang memudahkan anak dalam membaca huruf hijaiyyah.

Langkah-Langkah Cara Penggunaan Media

1. Untuk penggunaan media diharapkan mengajarkan huruf hijaiyyah 6-10 huruf per hari

2. Anak di arahkan untuk mengarahkan kelereng ke arah makhray yang di ajarkan pada hari tersebut.
3. Anak di minta untuk mengucapkan makhray huruf hijaiyyah yang di ajarkan pada hari tersebut
4. Guru membetulkan pengucapan huruf hijaiyyah yang di ajarkan pada hari tersebut.
5. Anak di mintakan untuk mengucapkan huruf hijaiyyah secara besar

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

Selanjutnya uji coba produk, uji coba produk ada dua hari di hari pertama peneliti melihat anak-anak kesulitan untuk bermain karena didalam media maze hiaiyyah ini ada dua tempat keluar masuknya kelereng nah, distulah anak-sulit untuk memainkan media maze, kemudian peneliti merevisi kembali media maze hijaiyyah, yang direvisi adalah ditutupi salah satu jalur tempat, keluar masuknya kelereng huruf hujaiyyah, dihari kedua peneliti melakukan kembali kepada anak-anak usia 4-5 tahun, dimana anak-anak sudah mudah untuk memainkan media, dan minat membaca iqra' anak semakin meningkat.

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

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

- a. Hasil validasi materi memperoleh nilai hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi pada media maze hijaiyyah mendapatkan nilai 85,7% dan berada dalam kategori "Sangat Layak"
- b. Hasil validasi media memperoleh nilai 95% dan berdasarkan kriteria penilaian masuk dalam kategori "Sangat Layak"
- c. Hasil validasi lembar instrument observasi memperoleh nilai 86% dan berdasarkan kriteria penilaian berada dalam kategori "Sangat Layak". Berdasarkan rumusan kelayakan hasil penelitian dari keseluruhan lembar validasi diatas telah di peroleh nilai $X > 84\%$ yang menunjukkan kriteria "sangat layak" untuk digunakan. Tahap selanjutnya uji coba produk, setelah direvisi atau perbaikan, peneliti selanjutnya melakukan uji coba produk kepada anak 4-5 tahun di tempat gampong lamgugob, peneliti melakukan penelitian dua hari, di hari pertama memperoleh nilai presantase 85% yang berada kategori sangat layak dan di hari kedua memperoleh nilai presentase 86% kategori sangat layak untuk digunakan untuk menstimulus minat membaca iqra' anak usia 4-5 tahun. Hasil tersebut diperoleh berdasarkan layak media pada saat uji coba produk.

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, media maze hijaiyyah didesain untuk menstimulus minat membaca iqra' pada anak usia dini, adapun kesimpulan dari penelitian ini adalah kelayakan pengembangan media maze hijaiyyah pada proses pembelajaran dalam menstimulus minat membaca iqra' pada anak memiliki hasil uji kelayakan berdasarkan validasi para ahli. Pertama, yakni ahli materi mendapatkan nilai validasi kelayakan sebesar 85,7% yang berada dalam kategori "Sangat Layak" untuk diguakan. Kedua, ahli media yakni mendapatkan nilai validasi kelayakan sebesar 95% dan berada dalam kategori "Sangat Layak" digunakan. Sehingga media maze hijaiyyah dapat digunakan dalam proses

pembelajaran. Pengembangan media maze hijaiyyah setelah diuji coba lapangan di untuk memberikan pemahaman awal kepada anak mengenai minat membaca iqra' diketahui mendapatkan nilai rata-rata keseluruhan peserta didik sebesar 86% dan berada dalam kategori "Sangat Layak" dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran terutama dalam menstimulus minat membaca iqra' pada anak usia 4-5 tahun.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrohim Acep Lim. 2003. *Pedoman Ilmu Tajwid Lengkap*. Bandung: Di Ponegoro.
- Amin Rifqi. 2015. *Pengembangan Pendidikan Agama Islam Reinterpretasi Bebas Interdisipliner*. Yogyakarta: LKIS Pelangi Aksara.
- Arsyad Azhar. 2007. *Media Pembelajaran. Revisi* Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad Azhar. 2016. *Media Pembelajaran. Revisi* Jakarta: Raja Gravindo Persada.
- Aswandi Muhammad. 2010. *Ilmu Tajwid Praktis*. Jakarta: Pustaka Imam Syafi'i.
- Darajat Zakiyah. 2001. *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Darka Ahmad. 2009. *Bagaimana Mengajar Iqra' Dengan Benar*. Jakarta: CV. Tunas Utama.
- Daryanto. 2016. *Media pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dayton dan Kemp. Dalam kutipan arsyad, 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Desiana. 2013. *Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur'an pada Anak Usia Dini Melalui Metode Iqra' Plus Kartu Huruf*, Universitas Bengkulu.

- Elizabeth B. Hurlock. 1993. *Psikologi Perkembangan*, Jakarta: Erlangga.
- Hamid Hamdani. 2013. *Pengembangan Sistem Pendidikan di Indonesia* Bandung: Pustaka Setia.
- Human As'ad dkk. 1991. *Oedomon Pengelolaan, Pembinaan dan Pengembangan TKA-TPA*. Yogyakarta: Balai Libang LPTQ Nasional.
- Ismail 2009. *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis P.A.I.K.E.M.* Semarang: RASAIL. Media Group
- Kusrin, Lan dan Ali Safrudin. 2011. *Gemar Membaca dan Menulis Huruf Hijaiyya* Surabaya: Bintang Books.
- Majid Abdul. 2015. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Meredith D. Gall. Joyce P. Gall. Walter R. Borg, 2007. *Educational Research An Introduction*. New York: Longman.
- Miarso dan Yusuf Hadi. 2009. *Menyemai Benih Teknologi Penelitian* Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Muliana Diana. Netriwati. Fraulein Intan Sari. Modul Pembelajaran Matematika Bersama Islami dengan Pendekatan Inkuiri. *Jurnal Matematika*. 2018. http://ejoernal.raden.ac.id/index.php/desi_mal/index, diakses
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2005. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Nurbiana Dhieni. 2008. *Metode Pengembangan Bahasa* Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nurul Ihsan. 2014. *Asyik Bermain Maze* Jakarta: Cikal Aksara.
- Nusa Putra. Ninin Dwilestari 2011. *Penelitian Kualitatif. Pendidikan Anak Usia Dini* Jakarta: Prenada Media Group.
- Omar Hamali 1992. *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung: sinar baru
- Permendibud, Kurikulum 2013. *Pendidikan anak usia dini*. Nomor 146.
- Rahim Farida. 2012. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rajafi Ahmad. 2012. *Khazanah Islam Perjumpaan Kajian dengan Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Deepublish.
- Rina Syafrida. 2019. *Meningkatkan Keterampilan mengenal Huruf Hijaiyyah Melalui Metode Usmani dan Baghdadi*. Universitas Singaper bangsa. Karawang.
- Romlah. 2015. "Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran Anak Usia Din". Darul Ilmi
- Rukajat Ajat. 2018. *Pendekatan Penelitian Kuantitatif Quantitative Research Approach*. Yogyakarta: Deepublish
- Rukiyati. 2020. Wawancara, 8, September
- S.sa'adah, 2007. *Ilmu Tajwid Pedoman Membaca Al-qur'an*, Surabaya: Khazanah Media Ilmu
- Salim. Haidir. 2019. *Penelitian Pendidikan metode, Pendekatan dan Jenis*. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya Wina 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: KENCANA.

- Sardiman, 2012. *A.Minteraksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Sari Wulan Dhita. 2013. *Mengembangkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyyah dengan Menggunakahn Media Pocket*. Kota Salatiga.
- Setyosari Punaji. 2002. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, Jakarta: Prenadamedia
- Sudarsana Ketut.“Pemikiran Tokoh Pendidikan dalam Buku Lifelong Learning Policies, Practices and Programs Perspektif Peningkatan Mutu Pendidikan Di Indonesia“*penjaminan Mutu*. n.d.
- Sugiono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif. Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukmadinta, Nana Sayodih, 2008, *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tarigan 1979. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tim Puslitjaknov. 2008. *Metode Penelitian Pengembangan*. Jakarta: Depdiknas.
- Ulber Silalahi. 2009. *Metode Penelitian Sosial*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Usep Kustiawan, 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Malang: Gunung Samudra.
- Uwes Anis Chaeruman. 2019. *Instrumen Evaluasi Media Pembelajaran*. Jakarta : State University.
- Widyastuti Ana. 2017. *Kiat Jitu Anak Gemar Baca Tulis* Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Wolgito Bimo. 1981. *Pengantar Psikologi Umum*. Fakultas UGM. Jogyakarta.
- Zaini Moh dan Moh Rais Hat *Belajar Mudah Membaca Al-qur'an*