

## Pengembangan Media *Smart Little Board* (Hijmalib) Untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia 5-6 Tahun

Afrilliany<sup>1✉</sup>

Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia<sup>(1)</sup>

DOI: [10.31004/aulad.v8i1.839](https://doi.org/10.31004/aulad.v8i1.839)

✉ Corresponding author:

[\[afri.iny@upi.edu\]](mailto:afri.iny@upi.edu)

### Article Info

### Abstrak

#### Kata kunci:

Media pembelajaran interaktif;  
Pengenalan huruf hijaiyah pada anak;  
Strategi belajar aktif anak

Pengenalan huruf hijaiyah pada anak usia dini suatu hal yang sangat diperlukan untuk membangun dasar literasi Al-Quran. Dengan demikian, diperlukan media pembelajaran yang sesuai untuk memperkenalkannya pada anak. Tujuan penelitian mengembangkan media Hijaiyah Smart Little Board (HIJMALIB) untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia 5-6 Tahun. Penelitian ini menggunakan mix method dengan Desain and Development (DnD), model pengembangan ADDIE terdiri 5 tahapan pengembangan: 1) Analyze, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, 5) Evaluation. Instrumen yang digunakan yaitu instrumen validator media, wawancara dan responden pengguna, subyeknya guru kelas, 10 orang anak, analisis data menggunakan skala likert. Hasil uji kelayakan ahli validator media sebesar 100%, sedangkan dari ahli materi 92,85% kategori Sangat Layak dan hasil ujicoba media sebesar 91,67%. Hal ini menunjukkan implikasi penggunaan media HIJMALIB layak digunakan untuk mengenalkan huruf hijaiyah dan pengaruh dari penelitian ini untuk memberikan kontribusi nyata pada dunia pendidikan.

#### Keywords:

Interactive learning media;  
Introduction of hijaiyah letters to children;  
Children's active learning strategies

#### Abstract

Introducing hijaiyah letters to young children is necessary to build the foundation of Al-Quran literacy. Thus, appropriate learning media are needed to introduce it to children. This study aimed to develop Hijaiyah Smart Little Board (HIJMALIB) media to introduce Hijaiyah Letters to Children Aged 5-6 Years. This study used a mixed method with Design and Development (DnD); the ADDIE development Model consists of 5 stages of development: 1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, and 5) Evaluation. The instruments used are media validator instruments, interviews, and user respondents; the subjects are class teachers and 10 children, and data analysis using a Likert scale. The results of the media validator expert feasibility test were 100%, while from the material expert, 92.85% were in the Very Eligible category, and the results of the media trial were 91.67%. This shows the implications of using HIJMALIB media, which is feasible to introduce hijaiyah letters, and the influence of this study to provide fundamental contributions to the world of education.

## 1. INTRODUCTION

Huruf Hijaiyah merupakan sebuah sistem penulisan atau ejaan dalam bahasa Arab yang digunakan dalam menulis Al-Qur'an ataupun teks-teks dalam keagamaan Islam. Huruf Hijaiyah sendiri terdiri dari 28 huruf dasar dan mempunyai beberapa karakteristik yang unik, pada penyebutan huruf hijaiyah mempunyai 29 penyebutan (Aziz & Masyithoh, 2023). Huruf arab juga pada umumnya di kenal dengan huruf hijaiyah dan kata hijaiyah berasal dari sebuah kata kerja *hajja* yang artinya yaitu mengeja, menghitung huruf, membaca huruf demi huruf, pelafalan lafaz dari huruf hijaiyah dimulai dari "alif" dan di akhiri pula pada huruf "ya". Huruf-huruf yang terdapat di Hijaiyah itu dalam pengucapan terdapat 29 huruf, sedangkan dalam Huruf Arab terdapat 28 Huruf. Huruf hijaiyah merupakan kumpulan dari huruf arab yang jumlahnya 29 huruf (Nurhayati dkk., 2021). Memahami dan mempelajari huruf hijaiyah juga merupakan langkah awal untuk membaca AL-Qur'an. Huruf hijaiyah adalah huruf-huruf arab yang terhimpun menjadi satu sehingga memiliki makna tertentu dalam Al-Quran yang berguna untuk latihan ejaan dalam membaca dan menulis Al-Quran (Sari dkk, 2021).

Pengenalan huruf hijaiyah adalah kunci dasar dan hal yang pokok untuk mampu membaca Al-Qur'an maupun Hadis. Tindakan dalam mengenalkan huruf sejak usia dini memberikan efek dan pengaruh yang sangat baik bagi perkembangan anak, melalui pengenalan huruf juga dapat membantu anak dalam mempersiapkan anak untuk kemampuannya membaca dengan mudah nantinya (Watini, 2019). Huruf hijaiyah ini juga menjadi kebutuhan dasar dalam memahami kedua pedoman pokok kehidupan yaitu AL-Qur'an dan Hadis, dan hal ini juga sesuatu yang mendasar yang harus dikenalkan secara pendidikan formal ataupun non formal kepada anak yang beragama islam.

Taman Kanak-kanak atau PAUD sebuah pendidikan yang diciptakan untuk mewedahi anak dalam bertumbuh dan berkembang untuk pembentukan karakter dan penanaman nilai-nilai Pancasila sesuai dengan norma yang berlaku pada masyarakat, salah satunya seperti nilai sila Pancasila pertama yaitu "Ketuhanan yang Maha Esa". Contohnya dengan kegiatan mengaji dan pembacaan iqra ataupun guru juga dapat mengajarkan surat-surat pendek agar anak mampu terbiasa mengingat huruf hijaiyah (Pusparin, 2024).

Pengenalan huruf hijaiyah perlu dikenalkan kepada anak dengan jelas, mulai dari pelafalan penyebutan. Hal ini jelas firman Allah SWT pada surat muzammil ayat 4 dari seperdua itu, dan bacalah Al-Qur'an itu dengan perlahan-lahan dengan bacaan yang baik dan benar (Rahma, 2022). Pengenalan huruf hijaiyah akan memberikan dampak baik, pada saat anak beranjak dewasa anak tidak terlalu buta dengan pengetahuan ilmu-ilmu yang mendasar seperti huruf hijaiyah. Kemampuan mengenal huruf merupakan hal yang dasar untuk membantu anak dalam kegiatan membaca atau menulis (Aprilyanti, 2022). Sebagai seorang muslim yang mempunyai kewajiban untuk membaca dan mengamalkan Al-Quran. Secara tidak langsung pengetahuan anak terhadap hijaiyah membuat anak akan menanamkan dalam dirinya untuk senantiasa membaca dan mencintai Al-Quran (Pracilia dkk, 2024). Dari segi kesehatan jiwa, mengenal huruf hijaiyah dan mampu membaca Al-Quran akan memperoleh ketenangan jiwa, di alam kubur serta mendapatkan kenikmatan dan di akhirat nanti akan memperoleh syafaat al-Qur'an bagi siapa saja yang membacanya (Masithoh & Yusuf 2025).

Anak dengan usia 2-6 tahun para psikolog memberikan istilah kepada periode prasekolah sebagian usia pra gang (*pregang age*) (Jannah, M., 2015). Pada masa ini, anak-anak harus mulai belajar dasar-dasar tingkah laku sosial sebagai persiapan untuk penyesuaian dirinya terhadap kehidupan sosial setelah dewasa. Adapun pembelajaran yang mendasar terkhusus untuk anak usia 5-6 tahun menurut Kementerian Kesehatan Republik Indonesia yang diantaranya, Perkembangan fisik, perkembangan ini dapat dilihat dari penguasaan anak pada saat bisa berlari, meloncat ataupun menaiki sepeda, pada masa ini juga anak mampu menggambar, menulis, selain itu dalam beraktivitas sehari-hari. Perkembangan sosial emosional anak, pada perkembangan ini anak merasa ingin diterima pada lingkungan pertemanan, termasuk orang-orang yang disenanginya seperti guru, mengerti kerja sama tim. Semakin baik dalam mendeskripsikan suatu kejadian, perasaan, dan pikiran, mereka memiliki imajinasi. Perkembangan kognitif, pada perkembangan ini anak dapat bercerita, seperti misalnya menceritakan identitas, dapat membedakan kanan dan kiri dan mampu mengikuti instruksi lebih dari 3 langkah. Perkembangan bahasa, mampu bicara dalam kalimat yang terdiri dari 5-7 kata meski kata-kata yang digunakan masih sederhana dapat menulis huruf juga angka (Lestari, 2022).

Kesuksesan pengenalan huruf hijaiyah pada anak tidak hanya meminta anak untuk dapat membacakan, mengarahkan, memerintah dan lain sebagainya kepada anak, namun harus menggunakan cara atau metode yang sesuai dengan usianya. Anak merupakan individu yang unik dengan kemampuan yang berbeda-beda dan dengan adanya perbedaan tersebut guru harus ketahui setiap karakter anak, agar nantinya dapat diketahui cara ataupun strategi yang pas dalam pengajarannya. Pemahaman proses belajar anak harus dapat disesuaikan dengan karakter dan tahap perkembangan anak (Herawati, 2018).

Realita di lapangan kebanyakan sekolah penggunaan alat atau media yang kurang menarik perhatian anak atau kata lain kurang efektif untuk digunakan oleh anak dan anak cenderung mudah bosan. Anak di sekolah biasanya menggunakan media pembelajaran yang media kurang efektif (Angelina dkk, 2025). Contoh penggunaan yang biasa diterapkan di sekolah seperti *paper based* atau lembar kerja. Guru lebih banyak memanfaatkan Lembar Kerja sehingga anak tidak tertarik untuk belajar dan berdampak pada kurangnya termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran (Dhieni dkk, 2025). Berdasarkan dari hasil observasi yang dilakukan peneliti pada Desember 2023 di beberapa sekolah, seperti pada TK Lab. UPI di Cibiru dan Kober Kembar Putra yang

pembelajaran masih berbasis pada lqra dan *paper based*. Di sebuah sekolah Raudhatul Atfal (RA) Darul Huda Mataram Baru yang berada di Lampung Timur, anak satu persatu dalam mengaji atau membaca huruf hijaiyah yang dibimbing oleh guru masih menggunakan buku iqro (Damanhuri, 2022).

Pada saat pembelajaran yang anak lakukan hanya mewarnai saja tanpa adanya penjelasan dari guru dan kebanyakan sekolah juga dalam mengenalkan huruf hijaiyah masih menggunakan buku *iqra*, buku yang terlihat tidak sesuai dengan karakteristik anak yaitu tidak adanya ciri khas buku layaknya untuk anak, karena buku tersebut tidak terdapat warna dan lain sebagainya. Buku *iqra* dinilai tidak begitu relevan untuk anak-anak, sehingga banyaknya inovasi baru seperti buku yang sesuai dengan karakter anak yang dapat memberikan informasi dengan ilustrasi kartun serta warna yang disesuaikan untuk anak yang berguna untuk kebutuhan-kebutuhan anak terkait dengan kondisi anak-anak di usia dini (Iqbal, 2022).

Anak mempunyai karakteristik yang unik yang menyukai sesuatu hal yang berbau unik dan mencolok dan hal tersebut juga yang terkadang menjadikan sesuatu yang dilihatnya lebih menarik. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik dengan adanya warna-warna yang beragam dari media yang digunakan serta pembelajaran lebih interaktif apabila media tersebut terkesan adanya warna, peserta didik akan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung (Maghfi, 2020). Fungsi dari sebuah media yaitu dapat memotivasi minat anak, dapat menyajikan informasi secara sederhana dan adanya instruksi di dalamnya (Arsyad, 2014)

Perkembangan zaman yang semakin maju berkembang seperti sekarang memberikan banyak sekali kemudahan yang dapat guru gunakan, akses atau guru buat. Seperti misalnya pembaharuan pada media pembelajaran yang biasa digunakan. Media pembelajaran juga harus dapat menarik minat anak dalam belajar, banyak sekali media-media pembelajaran yang tercipta, pada umumnya seperti buku, video animasi atau seperti atau merancang media *smart board* khusus untuk pengenalan huruf hijaiyah, media ini sebuah ini merupakan sebuah solusi dari permasalahan pembelajaran yang ada agar dapat menggait minat belajar serta semangat anak dalam belajar istilah perancangan media ini yaitu "HIJMALIB". Istilah "HIJMALIB" sendiri merupakan singkatan dari Hijaiyah Smart Little Board, terdapat tiga suku kata berbahasa inggris yaitu "Samrt", "Little" dan "Borad". Smart berarti Pintar, Little berarti kecil, dan Borad berarti papan. Jadi, secara Sederhana HIJMALIB adalah papan kecil pintar hijaiyah, media ini sebetulnya sama dengan istilah papan pintar, namun media ini lebih di spesifikasi kan lagi mengenai perkembangannya untuk ke arah mana, media ini merupakan media multifungsi yang didepan belakang *borad* atau papannya dapat digunakan anak. Papan pintar dapat memfasilitasi proses pembelajaran, jenis media papan ini umumnya digunakan untuk pembelajaran mendasar atau awal, seperti memperkenalkan konsep tambahan berupa huruf, angka, nama hewan, dan transportasi (Maghfi, 2020).

Keunggulan dari media ini yaitu papan yang multifungsi bisa digunakan di depan papan maupun di belakangnya. Media ini terdapat empat cara bermain diantaranya pada papan pertama anak dapat melingkari huruf sesuai dengan huruf yang anak dapat pada *rollet* yang anak putar, setelah membuatnya anak dapat mencari huruf tersebut dan melingkarinya, lalu menebak dan menuliskan kembali sesuai pola huruf. Pada papan belakang anak dapat menunjuk huruf dengan cara yang berbeda, yaitu menggunakan papan warna, yang apabila anak ingin menunjuk satu huruf / lebih maka warnanya akan keluar, media ini juga mudah untuk dibuat menggunakan bahan atau alat yang ada di lingkungan sekolah. Media Pembelajaran dengan HIJMALIB merupakan suatu metode yang ada dalam strategi pembelajaran dengan menggunakan sistem PAIKEM. Sistem PAIKEM maksudnya Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan, yang merupakan sebuah metode yang digunakan untuk merangsang daya pikir dan praktek pembelajaran (Matulesy, dkk 2021).

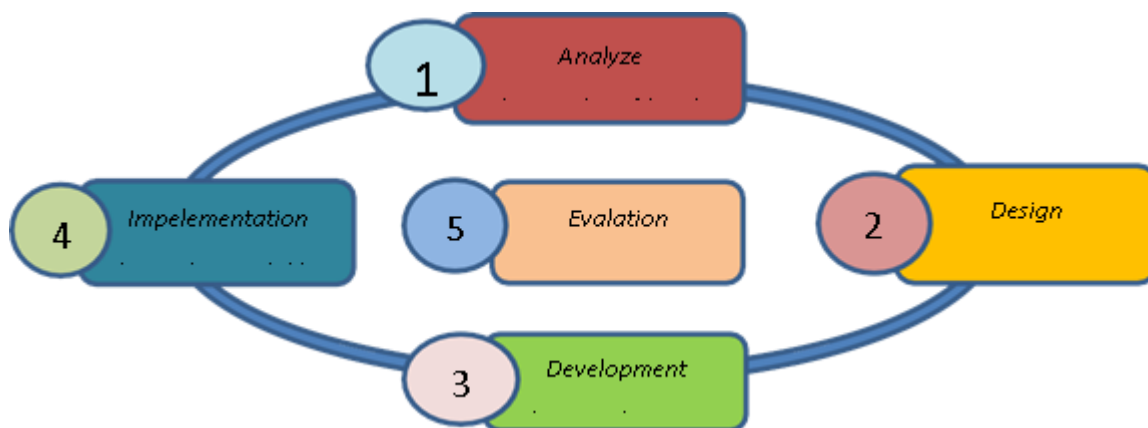
Pengembangan Media ini mempunyai perbedaan yang unik dengan media papan pintar lain, pada umumnya media papan pintar hanya mengandalkan penyajian materi hanya di satu sisi saja, seperti dalam penelitian lain dari (Sari, dkk 2021) pengenalan huruf menggunakan papan flannel, dan penggunaan media hanya menempel pasang huruf saja. Adapun tujuan dari penelitian tentang pengembangan ini peneliti berharap hasil dari media yang dibuat dapat membantu pihak-pihak terkait dan memberikan referensi media, serta dapat memberikan gambaran strategi penggunaan media yang efektif dan dapat mendorong motivasi belajar peserta didik.

## 2. METODE

Berdasarkan penjelasan di atas pendekatan penelitian yang dipilih yaitu kualitatif dan data kuantitatif atau (*mixed methods research*). Pendekatan ini sengaja peneliti pilih karena analisis serta data yang diperlukan adalah data yang sifatnya kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan ini juga memudahkan peneliti dalam perhitungan hasil penelitian. Data angka kuantitatif adalah perhitungan pasti dari akurasi hasil penelitian dan data kualitatif adalah data yang diperoleh dari hasil beberapa respon subjek yang nantinya data akan kolaborasi yang hasil akhirnya menjadi data kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif merupakan salah satu metode penelitian yang ditunjukkan untuk menggambarkan atau mendeskripsikan hasil penelitian atas permasalahan, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, sudut pandang atau persepsi secara individual maupun kelompok (Aminudin dkk, 2019). Kualitatif berfokus pada kualitas atau hal terpenting dari sebuah barang ataupun jasa yang dapat berupa kejadian, fenomena, atau seperti gejala sosial lainnya (Pratiwi, 2017). Perolehan data didapat dari data hasil analisis sementara guru dan validator terhadap media, berupa saran perbaikan media, data dari validator ahli media dan materi, data respon guru dan anak setelah media diperbaiki.

Penelitian ini menggunakan Design penelitian Design and Development (D & D) atau bisa disebut dengan desain dan pengembangan. Model ini sengaja peneliti pilih karena dirasa sesuai dengan mekanisme pengembangan yang peneliti rencanakan sebelumnya. Metode penelitian ini biasa digunakan untuk mempelajari proses desain, dan pengembangan serta evaluasi dengan tujuan membentuk sebuah dasar empiris dengan menciptakan produk dan alat baik untuk kegiatan pembelajaran maupun non pembelajaran, karakteristik dari model penelitian ini juga tertera pada jenis pendekatannya yang dapat memakai jenis kualitatif dan kuantitatif, namun dominan cenderung para peneliti yang menggunakan metode penelitian ini memakai pendekatan kualitatif (Pratiwi, 2017). Metode desain dan pengembangan ini dikembangkan oleh salah satu tokoh ilmuwan Dick & Cerry bahwa desain dan pengembangan ini memuat studi sistematis, proses pengembangan, dan evaluasi dengan tujuan menciptakan sesuatu dasar empiris guna menciptakan produk yang dapat digunakan sebagai penunjang pembelajaran maupun non pembelajaran.

Penelitian pada model *design and development* ini mengacu pada model pengembangan ADDIE. Model ADDIE ini dapat digunakan untuk pengembangan produk seperti modul sebagai bahan ajar, media pembelajaran, dan strategi pembelajaran (Mulyatiningsih, 2013). Pengembangan ADDIE memuat beberapa hal yaitu, analyze, design, development, implementation, evaluation. Penelitian design and development ini membutuhkan penilaian dari expert review atau bisa disebut dengan tinjauan dari para ahli di bidangnya. Hasil dari penelitian dan pembuatan suatu produk tersebut perlu ditinjau kembali oleh para ahli untuk menjawab permasalahan yang ada, lalu dilakukan validasi dari ahli atas produk yang telah dirancang berkaitan dengan permasalahan yang sedang terjadi, oleh karena itu, peneliti memilih penelitian design and development ini dengan tujuan mendesain dan mengembangkan suatu produk media berupa media Hijaiyah *Smart Little Board* (HIJMALIB) dalam mengenalkan huruf hijaiyah. Model penelitian tentu memiliki tahapan-tahapan yang harus dilakukan agar penelitian lebih terstruktur dan terencana dengan baik, dalam penelitian *design dan development* model ADDIE memiliki pola *inputprocess-output*. Penelitian desain dan pengembangan memiliki lima tahapan jika kelima tahapan tersebut diinterpretasikan maka akan jadi seperti pada Gambar 1.



Gambar. 1. Tahapan Penelitian Model ADDIE (Cahyadi, 2019)

### Analyze (Analisis)

Tahapan pertama pada penelitian model ADDIE merupakan tahap analisis fenomena yang terjadi lapangan. Pada tahapan ini peneliti mengambil data melalui tahapan wawancara dan observasi yang ditujukan kepada guru dan siswa. Hasil yang ditemukan Pada tahap ini ditemukanlah fenomena berupa adanya pembiasaan pembelajaran yang bersifat monoton dan tidak menarik, di lapangan juga menunjukkan kedataran ekspresi anak ketidaksi proses pembelajaran huruf hijaiyah yang berlangsung. Hal ini diperkuat berdasarkan hasil wawancara dari guru tersebut yang menyatakan "*pembelajaran menggunakan metode iqra memang sedikit monoton untuk dilakukan setiap satu kali seminggu bagi anak*" (guru x, 2023). Dan berdasarkan hasil observasi dan interpretasi peneliti terhadap anak melalui pengamatan, anak tidak terlalu bersemangat ketika dipanggil guru untuk belajar mengucapkan tiap huruf.

Permasalahan-permasalahan tersebut tentunya menimbulkan sebuah permasalahan dan memungkinkan tujuan pembelajaran yang ditujukan kepada anak tidak tersampaikan sepenuhnya seperti anak tidak dapat mengklasifikasikan pola huruf sesuai bunyinya. Pembelajaran yang terkesan monoton akan memberikan dampak yang dapat menurunkan kemampuan numerasi anak, seperti mengenal pola bentuk dan lainnya (Ruba dkk 2024). Pembelajaran yang monoton juga merupakan sebab dari menurunnya kemampuan numerasi anak (Permana dkk., 2020). Selain mempengaruhi perkembangan kognitif pada anak, pembelajaran dan pemberian tugas yang sifatnya itu-itu saja juga dapat menurunkan rasa semangat belajar pada anak sehingga tidak adanya motivasi dalam dirinya. Pembelajaran atau pemberian tugas yang sifatnya cenderung monoton dapat menyebabkan kebosanan dan penurunan motivasi belajar siswa (Alurmei dkk, 2024).

Permasalahan tersebut menimbulkan solusi yang dimana media pembelajaran yang interaktif adalah solusinya. Dunia anak merupakan dunia bermain bagi mereka (Aisyah, 2017). Dengan demikian, proses mendidik anak semuanya berbasis permainan yang diperantarai oleh media. Media memberikan dorongan semangat untuk anak-anak, juga mempengaruhi rasa ingin tahu mereka selama proses belajar, tidak hanya itu dengan media juga dapat membantu mereka mengatasi langkah-langkah pembelajaran serta memahami konsep simbol-simbol yang abstrak atau objek yang tidak nyata (zizati & Adhani, 2024). Permainan atau media juga harus betul diperhatikan, dari tahap ini ada beberapa hal yang peneliti perhatikan seperti dari segi warna dalam media, pemberian warna yang mencolok agar adanya daya ketertarikan anak untuk belajar. Pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik dipengaruhi oleh warna-warna yang beragam dari media yang digunakan serta pembelajaran yang interaktif apabila media tersebut terkesan adanya warna, peserta didik akan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran ketika pembelajaran sedang berlangsung (Maghfi, 2020).

### Design (Perancangan)

Setelah dilakukan analisis selanjutnya tahapan desain. Pada tahap ini, akan dilakukan desain produk berupa media pembelajaran HIJMALIB. Tahapan desain produk ini berasal dari analisis kebutuhan dari anak. Dalam fase ini peneliti menentukan kegunaan media pembelajaran serta kompetensi yang akan dicapai melalui media. Desain ini merupakan tahapan perencanaan membuat rancangan produk dalam bentuk pengembangan media pembelajaran. Kemudian pada tahap pengembangan ini dimulailah proses pembuatan produk yang sesuai dengan struktur yang telah dirancang. Metode perancangan ini menggunakan sebuah aplikasi *Canva* untuk mendesain tiap sisi dari papan pintar tersebut. Pemilihan aplikasi *canva* sengaja dipilih karena aplikasi ini menawarkan berbagai fitur, serta elemen yang baik dan mudah dalam diaplikasikan.

Adapun tahapannya: (1) yaitu membuat rancangan terlebih dahulu melalui pemetaan tulisan, yang di mana terdapat tampilan awal yang sudah dirancang. Kemudian tahap (2) membuat media mengenai tampilan secara visual dan muatan materi isi dari media yang menyesuaikan dengan strukturnya dan telah disesuaikan pada tahap perancangan yaitu judul serta muatan materi tentang huruf hijaiyah. Tahap rancangan secara visual menggunakan berbagai macam elemen sebagai alat bantu dari media yang dirancang, yang terdapat Rolet, sebagai fitur penentu huruf apa yang akan anak dapat, di bagian depan dan belakang papan serta terdapat papan kecil sebagai penunjuk huruf, posisi masing-masing elemen menyesuaikan dengan kemudahan dan kebutuhan anak serta guru sebagai pendamping untuk belajar. Media ini juga dirancang dengan multifungsi, yang papan depan dan belakangnya bisa digunakan. Pendidikan dengan menggunakan media pembelajaran yang mempunyai multi fungsi, sangat memberikan manfaat bagi kemudahan guru atau peserta didik dalam memberikan dan menerima informasi keilmuan secara efektif dan efisien sesuai kemajuan perkembangan pendidikan (Muslimin dkk, 2022).

### Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan dilakukan dengan pewujudan desain yang sudah dirancang pada tahap desain. Dalam tahap ini, peneliti merealisasikan media yang sudah dirancang dalam HIJMALIB menjadi media yang sebenarnya atau nyata yang kemudian nantinya akan divalidasi kepada validator, dengan tujuan untuk melihat evaluasi desain sementara dari peneliti, lalu hasil dari validasi ini nantinya akan dijadikan sebagai acuan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media kembali. Validasi ini dibuat secara berulang agar hasil dari produk dapat lebih sempurna dan baik, sesuai dengan napa yang diharapkan dan sesuai dengan kebutuhan apa yang dibutuhkan pada saat dilapangan. Validasi dijalankan oleh peneliti sebanyak 2 kali kepada ahli materi ataupun desain dengan maksud untuk mendapatkan persentase yang baik ataupun mendapat kategori "*sangat layak*" (Eliza & Ain 2024).

Mekanisme validasi oleh validator sangat diperlukan dalam tahap pengembangan, karena hal tersebut dapat menunjukkan bahwa produk yang sudah dikembangkan terjamin dari segi kualitas untuk digunakan. Dalam menilai validitas media pembelajaran, validasi memainkan peran yang sangat penting dalam menentukan kualitas dari sebuah media yang dirancang (Lestari dkk, 2025). Pengembangan sebuah media atau modul ajar lainnya merupakan sesuatu yang wajib untuk diujikan oleh pihak yang berwenang dalam bidangnya.

*Implementation (Implementasi)*

Pengembangan produk atau media yang sudah disesuaikan pada hasil perbaikan dengan dua kali tahap validasi, maka akan diimplementasikan di lapangan. Penerapan rancangan media pembelajaran pada situasi nyata merupakan gambaran berkesinambungan untuk memastikan efektivitas dari sebuah produk. Implementasi produk ini dilakukan secara berulang sebanyak dua kali, dari tahapan desain pertama sampai dengan desain akhir yang sudah di fiksasi oleh tim ahli. Uji coba ini dilakukan pada tahap pertama yaitu kepada lima guru dari asal yang berbeda-beda dan dua orang validator, guru selaku subjek yang akan menggunakan media tersebut dan validator sebagai penilai, dari hasil data keduanya dilakukan sebuah perbaikan.

*Evaluation (Evaluasi)*

Tahap akhir dalam proses pengembangan pada penelitian yaitu evaluasi terhadap produk berupa media pembelajaran. Tahap evaluasi ini dilaksakan setelah implementasi yang tentunya dengan bantuan dari pendidik dan peserta didik sebagai pengguna media yang telah dikembangkan (Mufarohahd kk, 2024). Tujuan dari tahap ini yaitu untuk melihat kualitas produk pembelajaran pada saat proses pengaplikasian. Design and development ini mempunyai lima tahapan dengan pola mengidentifikasi Analisis (Analyze), perenanaan (design), pengembangan (development), uji coba produk (implementation), evaluasi (evaluation) (Mulyatiningsih, 2013). Mendesain produk dan mengembangkan dalam penelitian ini merupakan tahapan yang sangat penting. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini media pembelajaran yang di dalamnya terdapat muatan pembelajaran huruf, untuk anak bisa mengenal huruf hijaiyah. Selain itu, peneliti memilih model D & D karena mudah dipahami dan sederhana.

Data yang diperoleh menggunakan beberapa instrument diantaranya yaitu, Respon pengguna media HIJMALIB terhadap pengenalan huruf hijaiyah terhadap Guru lembar wawancara yang di adaptasi dari dari (Maslich, 2016) dan kisi-kisi Instrumen wawancara yang akan di berikan kepada guru dari (Rafiatuddarajah, 2018), angket validasi tim ahli di adaptasi dari (Maslich, 2016), respon pengguna lembar observasi anak dicocokkan dengan teori perkembangan kognitif. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif (mixed methods research). Data yang dimaksud mencakup

- a. Data hasil analisis sementara guru dan validator terhadap media, berupa saran revisi perbaikan media.
- b. Data dari validator ahli materi dan ahli media
  - 1) Data kualitatif berupa nilai kategori yaitu SB (Sangat Baik), B (Baik), C (Cukup), K (Kurang) dan TS (Tidak Sesuai).
  - 2) Data kuantitatif berupa skor penilaian yaitu SL=4, L=3, TL=2 dan STL=1.
- c. Data respon guru dan anak.
  - 1) Data kualitatif berupa wawancara dan nilai kategori yaitu SL (Sangat Layak), L (Layak), TL (Tidak Layak) dan STL (Sangat Tidak Layak) serta hasil dari wawancara guru, sedangkan respon anak dilihat dari interaksi anak melalui lembar instrumen respon anak yaitu B (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang semua harapan) dan BSD (Berkembang sangat baik).
- d. Data kuantitatif berupa skor penilaian yaitu SL=4, L=3, TL=2 dan STL=1.

**Tabel. 1. Data dan Teknik dalam Pengumpulan Data**

No.	Data	Instrumen Penelitian	Teknik Pengumpulan Data
1.	Respon pengguna media HIJMALIB terhadap pengenalan huruf hijaiyah terhadap Guru	Angket dan lembar Wawancara	Angket dan lembar Wawancara
2.	Validasi Ahli media dan Ahli Materi HIJMALIB dalam pengenalan huruf hijaiyah	Angket Validasi	Exprest Review/Judgement
3.	Respon pengguna media HIJMALIB terhadap pengenalan huruf hijaiyah terhadap Anak	Angket	Angket

Tabel 2 berikut merupakan kisi-kisi instrument respon guru yang di adaptasi dari (Maslich, 2016).

**Table 2. Kisi-kisi Instrument Respon Guru**

Variabel	Indikator	Descriptor
Penggunaan media pembelajaran HIJMALIB	Desain Media Pembelajaran	Ketepatan judul media dengan materi
		Kesesuaian materi yang disajikan dalam media dengan kompetensi dasar (pengenalan huruf)
		Motivasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media
Komunikasi visual		Ketepatan pengembangan media "HIJMALIB" untuk pengenalan huruf hijaiyah.
		Kesesuaian jenis huruf dalam media Tampilan gambar dan animasi dalam media

Adapun muatan pertanyaan pada wawancara yang dilakukan kepada guru yaitu sebagai berikut ini.

- Apakah media tersebut mudah untuk di gunakan?
- Apakah anak-anak mempunyai motivasi belajar besar pada saat pembelajaran menggunakan media tersebut?
- Apa saja kendala yang ibu hadapi dalam menerapkan pembelajaran menggunakan media ini?
- Bagaimana cara ibu untuk menangani kendala tersebut?
- Bagaimana efektivitas penggunaan media tersebut, dari segi waktu apakah tepat?
- Bagaimana perbandingan waktu pencapaian media, ketika memakai media buku Iqro' dan media HIJMALIB?
- Berapa lama anak dapat mengenal hijaiyah melalui media HIJMALIB? (Rafiatuddarajah, 2018)

Tabel 4 merupakan kisi-kisi instrument validasi ahli menurut yang di adaptasi dari (Maslich, 2016).

**Table 4. Kisi-kisi Instrument Angket Validasi Ahli Media dan Materi**

Kisi-kisi Instrument Validasi Ahli Media		
Variabel	Indikator	Descriptor
Penggunaan media pembelajaran HIJMALIB	Kualitas tampilan	Kejelasan huruf
		Ukuran huruf
		Kombinasi warna huruf dan <i>background</i>
	Kualitas Teknis	Keterbacaan Huruf
		Ukuran media
		Warna huruf
		Kemudahan penggunaan media
		Kelancaran media
Kisi-kisi Instrument Validasi Ahli Materi		
Penggunaan media pembelajaran HIJMALIB	Materi ( <i>Content</i> )	Ketepatan/keakuratan materi
		Kesesuaian materi dengan kurikulum
		Kejelasan uraian materi
	Desain Pembelajaran	Urutan penyajian ( <i>sequence</i> )
		Efektivitas dan efisiensi pencapaian kompetensi
		Kesesuaian dengan karakteristik sasaran ( <i>audience</i> )
		Kesesuaian evaluasi dengan indicator & kompetensi

Sedangkan untuk instrumen respon anak prosesnya sebagai berikut ini. Setelah proses saran perbaikan oleh guru dan tim validasi, selanjutnya media yang sudah dirancang dan diperbaiki akan di implementasikan kepada peserta didik untuk mengukur kebernilaian media tersebut melalui instrumen respon anak yang dibuat berdasarkan dengan teori perkembangan kognitif anak menurut Piaget, berikut merupakan instrument respon anak yang dicocokkan dengan teori perkembangan kognitif.

**Tabel 3. Lembar Instrumen Anak**

No	Indikator
1.	Anak dapat mengenal huruf secara satu-persatu
2.	Memiliki kemampuan mengenal pola, bentuk dan ciri tiap huruf
3.	Dapat mengkasifikasikan bagian huruf yang sama
4.	Dapat menuliskan pola huruf
5.	Dapat menebak tiap huruf yang diinstruksikan
6.	Memiliki kemampuan dalam membedakan penyebutan tiap huruf
7.	Memiliki kemampuan motorik halus
8.	Menunjukkan sikap toleran
9.	Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan nonverbal)
10.	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu

Hasil data penelitian dapat terlihat dari teknis analisis data yang digunakan, karena teknik analisis data merupakan step penting dalam sebuah penelitian. Dalam penelitian ini teknis analisis data yang digunakan yaitu Kuantitatif dan Kuantitatif untuk menganalisis data dari uji ahli, uji kelompok kecil yaitu kepada guru sebagai tenaga pendidik untuk melihat kelayakan media sebelum diimplementasikan kepada anak dan uji lapangan setelah tahap revisian, hasil dari data kuantitatif nantinya akan diubah atau dikonversi menjadi data kualitatif deskriptif, analisis data ini sama halnya seperti teknis analisis data skala likert. Skala likert merupakan metode yang digunakan untuk mengukur persepsi, sikap, atau pendapat individu maupun kelompok mengenai suatu peristiwa sosial. Skala likert memiliki dua bentuk penilaian yaitu penilaian negative dan positif (Pranatawijaya dkk, 2019). Apabila pertanyaan positif maka diberi dari skor tertinggi, sedangkan untuk pertanyaan negatif diberi skor dari terendah. Berikut merupakan tabel skala penilaian likert.

**Tabel 4. Modifikasi Tabel Skala Penilaian Likert**

No.	Skor	Katagori
1.	4	Sangat Layak
2.	3	Layak
3.	2	Tidak Layak
4.	1	Sangat Tidak Layak

Skor yang diperoleh dari hasil uji coba produk dikonversikan menjadi data kualitatif deskripsi. Setelah angka tersebut dijumlah dirata-ratakan dan diubah ke dalam persentase dengan menggunakan rumus berikut

$$PS = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

Ps= Presentase

S= Jumlah skor yang diperoleh

N= Jumlah skor ideal

Kemudian hasil angket yang didapat dari perhitungan tersebut diubah menjadi bentuk diskriptif kualitatif dengan mengacu pada kriteria interprestasi skor yang termuat pada Tabel 5.

**Tabel 5. Kategori Penilaian**

Skor Rata-rata N	Katagori
76%-100 %	Sangat Layak
51%-75%	Layak
26%-50%	Tidak Layak
0%-25%	Sangat Tidak Layak



### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti menggunakan model penelitian ADDIE sebagai patokan dari rangkaian proses yang dilakukan peneliti dalam pengembangan ini, Berikut tahapan-tahapan dari Penelitian design and development Model ADDIE menurut (Harjanta & Herlambang, 2018) dan gambaran peneliti dalam pengimplikasinya sebagai berikut.

#### *Analisis (Analyze)*

Tahapan ini merupakan proses mendefinisikan sebuah materi yang akan dipelajari oleh calon pengguna sistem atau *game*. Proses analisis yang dilakukan ini dimulai dari mengolah sebuah informasi yang berguna untuk mengetahui dan juga sebagai acuan dari penelitian untuk memahami bahan ajar sesuai dengan pelajaran (Syuhada dkk, 2024). Tahap analisis ini juga disebut sebagai proses menemukan masalah dari kebutuhan yang ada (Bramantio dkk, 2024). Cara yang dilakukan pada tahap dengan melakukan analisis kebutuhan (*needs assessment*) yang kemudian mengidentifikasi masalah serta kebutuhan, kemudian melakukan analisa tugas (*task analysis*). Pada tahap ini juga akan dilakukan perkiraan perbandingan antara system pembelajaran yang biasa digunakan dan yang akan peneliti aplikasikan, analisis ini disebut dengan analisis PIECES (Wicaksono dkk, 2025). Pada proses atau tahapan ini akan dihasilkan hasil analisa meliputi permasalahan yang dihadapi, kebutuhan yang diperlukan untuk desain sistem, dan apa saja tugas yang mampu diselesaikan.

Tahapan pertama pada penelitian model ADDIE merupakan tahap analisis fenomena yang terjadi, fenomena tersebut berupa adanya pembiasaan pembelajaran yang bersifat monoton dan tidak menarik, dilapangan juga menunjukkan kedataran ekspresi anak ketidak proses pembelajaran huruf hijaiyah yang berlangsung, dengan demikian peneliti mencari tahu penyebab serta mencari solusi dari kesenjangan atau masalah yang hadir (Cahyadi, 2019). Untuk mengatahui masalah yang terjadi dapat dilakukan baik dengan wawancara maupun observasi yang ditujukan untuk guru maupun untuk siswa. Melalui observasi dan wawancara data dapat dikumpulkan (Rakhmat & Handayani, 2024). Pada tahap ini ditemukanlah sebuah masalah sampai dengan solusi, yaitu dengan menyediakan media pembelajaran.

Adapun pada tahap ini peneliti melakukan analisis secara empiris untuk mendapatkan data yang dibutuhkan. Analisis secara empiris yang dilakukan terkait dua komponen meliputi analisis keadaan dilapangan dan analisis lingkungan belajar. Hasil dari analisis secara empiris akan dijadikan sebagai acuan dalam pengembangan media aktivitas anak. Berdasarkan hasil analisis secara empiris melalui pengamatan keadaan dilapangan dan lingkungan belajar ditemukan bahwa lembaga pendidikan yang dijadikan lokasi penelitian dalam pembelajaran pengenalan hijaiyah lebih mengandalkan media buku Iqro' sehingga pada kenyataannya, fungsi utama dari media tersebut tidak terpenuhi hal ini berdasarkan dari data dilapangan. Dari hasil analisis diatas, peneliti akan melakukan pengembangan media HIJMALIB sebagai media pengenalan Huruf Hijaiyah untuk anak 5-6 tahun. Lalu media ini akan peneliti rancang dan dibuat agar memudahkan anak untuk mengenal huruf hijaiyah. Pengembangan media ini bukan hanya untuk mengenalkan anak tentang huruf hijaiyah saja atau aspek kognitif, namun juga secara motorik halus anak juga akan terstimulasi serta pembelajaran akan lebih interaktif karena bukan hanya peran guru saja dalam menggunakan media tersebut tapi juga anak yang akan berkolaborasi antara keduanya.

#### *Perancangan (Design)*

Tahapan desain merupakan sebuah proses yang dilakukan mendahului sebelum dilakukannya sebuah pengembangan sistem. Tahap ini dilakukan dengan menentukan cara atau strategi pembelajaran yang nantinya digunakan. Rancangan sketsa yang dibuat juga dengan mempertimbangkan dan menyesuaikan kebutuhan dari peserta didik (Syahira dkk, 2024). Tahapan ini mirip dengan merancang sebuah kegiatan belajar mengajar, yang merupakan proses sistematis dan dimulai dengan menetapkan tujuan dari pembelajaran, merancang skenario atau kegiatan belajar, merancang perangkat pembelajaran sampai dengan materi pembelajaran serta alat evaluasi untuk hasil belajar (Syahid dkk, 2024). hasil akhir dari sebuah tahapan desain ini merupakan rancangan atau desain yang mampu menjawab permasalahan dari sebuah proses analisis sebelumnya serta memiliki rencana terkait dengan pengalaman belajar yang akan diperoleh. Adapun rancangan peneliti dalam tahap ii yaitu Media HIJMALIB ini dirancang untuk anak kelompok B yang berusia 5-6 tahun. Anak usia 5-6 tahun ini dijadikan sasaran oleh peneliti dalam uji coba penggunaan media HIJMALIB. Hal tersebut dikarenakan agar anak pada saat usia dewasa tidak terlalu buta dengan huruf hijaiyah yang mana mengenal huruf tersebut adalah sesuatu yang mendasar yang harus diketahui.

Pertama, menentukan tampilan pada produk. Produk ini memiliki bentuk segi empat panjang pertikal, dengan mempunyai fungsi dari masing-masing bagian depan dan belakangnya. Media ini dilengkapi dengan 1 penyanggah spidol sebagai tempat menyimpan, adapun penjelasan dari masing-masing tampilan sebagai berikut.

a. Siapa aku (papan depan).

Siapa aku, dalam papan yang di depan, terdapat huruf Hijaiyah secara lengkap, pada awalan pembelajaran, anak akan membaca seperti biasa, agar pembelajaran dapat lebih menarik, media ini dilengkapi dengan sistem membaca sambil menyenter sebagai ilustrasi dari visual media tersebut, sehingga pembelajaran dapat lebih interaktif dan menarik minat anak.

b. Cari aku dan Tulis Aku (papan belakang)

- 1) Cari aku, dalam mekanisme pembelajaran ini anak akan diinstruksikan mencari satu huruf oleh guru dan anak juga dapat memainkan media ini secara mandiri dengan menggunakan spinner sebagai alat bantu yang menentukan huruf apa yang anak cari.
- 2) Tulis aku, huruf yang anak dapat dan sebut akan anak tulis menggunakan spidol dibagian kotak abu di bagian tengah.

Perancangan materi yang dilakukan pada media ini meliputi langkah menentukan sebuah kompetensi dasar serta indikator dari kesiapan membaca yang diambil dari referensi buku ataupun sumber referensi yang lain (Amelia dkk, 2025). Kedua, menentukan aplikasi untuk mendesain media HIJMALIB untuk mengenalkan Huruf Hijaiyah. Aplikasi yang digunakan untuk mendesain media HIJMALIB ini dengan menggunakan aplikasi Canva. Pengembangan media dengan menggunakan aplikasi Canva dapat memperoleh kriteria valid dari penilaian yang dilakukan para ahli materi serta ahli media (Alfatih dkk, 2024). Aplikasi ini digunakan dalam mencari informasi dan inspirasi dalam dalam membuat produk media HIJMALIB dalam mencari gambar. Media HIJMALIB ini dibuat dengan jenis papan dengan ukuran Panjang 50 cm dan tinggi 30 cm, ukuran papan ini setara dengan ukuran papan tulis kecil.

#### *Pengembangan (Development)*

Tahapan pengembangan merupakan tahapan untuk mewujudkan secara benar dari tahapan desain yang telah di buat sebelumnya menyesuaikan dengan kaidah – kaidah serta aturan sebuah rancangan perangkat lunak. Tahap pengembangan ini juga merupakan suatu usaha yang dilakukan secara terarah dan terencana dalam membuat serta memperbaiki, sehingga produk yang dirancang menjadi produk yang semakin memberikan manfaat untuk meningkatkan kualitas mutu yang lebih baik (Bramantio dkk 2024). Pada tahapan ini meliputi tentang penentuan dan pemilihan metode pengembangan sistem, serta pemilihan *tools* dan aplikasi pendukung yang akan digunakan dalam pembuatan sistem dan aplikasi serta media ini nantinya.

Dalam proses pengembangan media HIJMALIB pada penelitian ini setelah selesainya proses desain atau perancangan dari segi visual media serta isi, peneliti melakukan penciptaan produk secara fisik untuk nantinya dapat dianalisis oleh guru dan tim validator. Hasil dari analisis data yang diperoleh nantinya sebagai patokan dalam perbaikan agar media lebih efektif pada proses perbaikan (Juliandi dkk, 2025). Analisis atau peninjauan dilakukan oleh dosen untuk melihat apakah media yang dirancang sesuai dengan konsep media yang praktis dan menarik (Syahira dkk, 2024). Serta untuk melihat apakah media tersebut sudah siap untuk digunakan dari hasil validasi dari tim validator (Ningsih dkk, 2024). Dalam proses pengembangan media ini, peneliti terlebih dahulu membuat desain pertama dari media ini, sebelum nantinya direvisi oleh validator. HIJMALIB yang sudah dirancang pada Gambar 2



**Gambar 2. Desain Media Pertama**

Produk yang sudah dibuat peneliti tersebut lalu akan diberikan kepada tim validator ahli media dan materi serta kepada lima orang guru diberbagai sekolah yang berbeda melalui video penjelasan penggunaan media dan google form sebagai alat untuk mengisi tanggapan ataupun revisian. Tabel 6 merupakan beberapa data tanggapan dan revisian produk oleh Guru serta Tim Validator dan data kelayakan.

**Tabel 6. Respon Guru**

Guru Sekolah	X KB AL IKHWAN	X PAUD ARRAHMA 1	X PAUD KB AL- MANHAZ	X TK Aisyiyah Munjul	X TK LAB. UPI
Respon	Sebagai media untuk pengenalan huruf hijaiyah ini sangat menarik dan juga mudah untuk dipahami oleh anak-anak usia 5-6 tahun sehingga anak-anak tidak cepat merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran.	memakai audio agar anak bisa memainkan sendiri dan anak akan lebih menyukainya karna sering ia dengar dan ia akan mengingatnya lebih mudah.	Saran untuk media ini mungkin bisa di tambahkan gambar karakter anak agar lebih menarik, juga diperbanyak pengguna warna.	Sebaiknya kenalkan duluper huruf jangan langsung sekaligus biar fokus sama huruf yang akan dikenalkan dan lebih baik memakai warna yang bervariasi supaya lebih menarik	Medianya sudah cukup menarik bagi anak, dan memudahkan gurumemberikan pembelajaran pengenalan hurufhijaiyah kepada anak, mohon diperhatiakn kembali apa yangakan menjadi kendala dalam pengenalan hurufhijaiyah.

Media yang sudah dibuat akan melalui tahap uji validasi agar media dapat digunakan. Pada tahap ini peneliti melakukan validasi terlebih dahulu sebelum diuji cobakan kepada peserta didik. Untuk itu media yang sudah dibuat wajib untuk divalidasi oleh ahli media dan materi dahulu untuk memperbaiki sesuatu yang kurang. Adapun Tim validator yang peneliti libatkan terdapat beberapa pihak orang yang berkompeten sesuai dengan bidangnya diantaranya, Bapak Moh. Helmi Ismail, S.Sn., M.Pd. selaku validator ahli media, dengan bidang keilmuan Seni dan Bapak Asep Rudi Nurjaman, M.Pd.I. selaku validator ahli materi dengan bidang keilmuan Pendidikan Islam. Dalam hal ini peneliti mengacu pada saran-saran perbaiki serta petunjuk para ahli media dan materi terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, yaitu pada Tabel 7.

**Tabel 7. Revisi Produk oleh Validator**

No	Validator	Revisi Produk	Pertemuan
1	Media	Indikator Motivasi Pahami posisi media pembelajaran dalam strategi pembelajaran	1
2	Materi	Penambahan alat elemen spinner/dadu/rolet pada media	1

Beberapa respon dan saran yang terdapat pada tabel tersebut maka hal itu dijadikan peneliti sebagai bahan perbaikan untuk membuat media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan. Gambar 3 berikut merupakan gambar media pembelajaran perbaikan.



Gambar 3. Desain Media Pertama

Ahli media dalam penelitian ini adalah Bapak HI alasan peneliti memilih beliau sebagai validator media karena berdasarkan latar belakang keahlian dan keilmuannya serumpun dengan apa yang peneliti butuhkan, selain itu aktif dalam berbagai penelitian jurnal. Adapun tempat yang sudah ditetapkan oleh peneliti sebagai tempat penelitian yaitu di TK-B Labshcool UPI di Cibiru. Proses validasi ini dilakukan pada Jumat, 08 Desember 2023 yang bertempat di ruangan Dosen Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Tabel 8 merupakan data validator ahli media:

Tabel 8. Rekapitulasi Instrumen Ahli Media

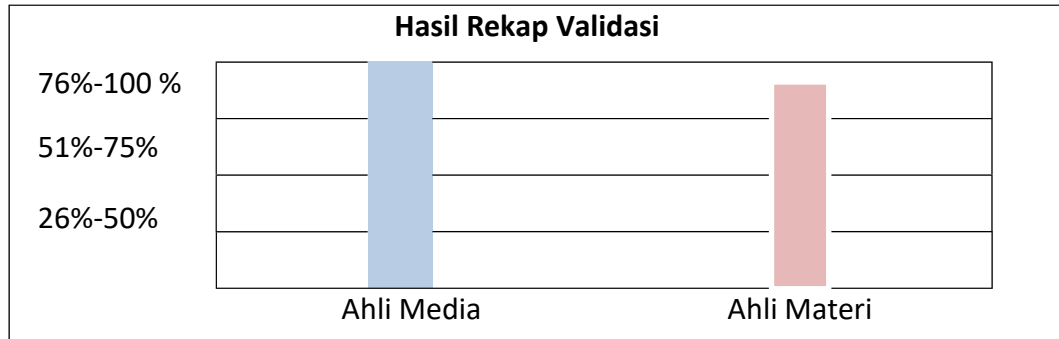
Variabel	Indikator	Descriptor	
Penggunaan media pembelajaran HIJMALIB		Kejelasan huruf	
		Keberkaitan dengan pembelajaran agama	
		Ukuran huruf	
	Kualitas tampilan	Kombinasi warna huruf dan background	
		Keterbacaan Huruf	
	Kualitas Teknis	Ukuran media	
		Warna huruf	
		Kemudahan penggunaan media	
			Kelancaran media

Berdasarkan dari hasil validasi media diatas yang sudah diberikan kepada ahli media menunjukkan bahwa media yang sudah dirancang memiliki presentase dengan nilai 100% kategori valid. Dengan demikian pengembangan media berhasil mencapai tujuan. Dari hasil respon ahli media bahwa media ini layak digunakan sebagai media belajar. Pada validator ahli materi dalam penelitian adalah Bapak ARN alasan peneliti memilih beliau sebagai validator media karena sama halnya dengan validator media yang berdasarkan latar belakang keahlian dan keilmuannya dari bapak Asep Rudi serumpun dengan apa yang peneliti butuhkan. Adapun tempat yang sudah ditetapkan oleh peneliti sebagai tempat penelitian yaitu di TK-B Labshcool UPI di Cibiru. Proses validasi ini dilakukan pada Jumat, 08 Desember 2023 yang bertempat di ruangan Dosen Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Tabel 9 merupakan data validator ahli materi.

Tabel 9. Rekapitulasi Instrumen Ahli Materi

Variabel	Indikator	Description
Penggunaan media pembelajaran HIJMALIB	Materi (Content)	Ketepatan/keakuratan materi
		Kesesuaian materi dengankurikulum
		Kejelasan uraian materi
		Urutan penyajian (sequence)
		Efektivitas dan efisiensipencapaian kompetensi
	Desain Pembelajaran	Kesesuaian dengankarakteristik sasaran (audience)
		Kesesuaian evaluasi dengan indicator & kompetensi

Berdasarkan dari hasil validasi media diatas yang sudah diberikan kepada ahli media menunjukkan bahwa media yang sudah dirancang memiliki presentase dengan nilai 92,85% kategori valid. Dengan demikian pengembangan media berhasil dan mencapai tujuan, berdasarkan respon ahli materi media ini dapat diterapkan dan layak untuk digunakan sebagai media dalam proses belajar mengajar. Dengan demikian pengembangan media yang sudah peneliti rancang berhasil mencapai tujuan melihat dari beberapa respon dari para ahli untuk diterapkan sebagai media dalam proses belajar mengajar. Gambar 4 merupakan hasil rekap validasi:



Gambar 4. Hasil Rekap Validasi

### Implementasi

Tahapan merupakan tahapan mengimplemetasikan semua desain atau perancangan dari sistem informasi yang telah dibuat pada langkah sebelumnya kedalam sebuah aplikasi dengan menggunakan *tools* yang telah di pilih pada tahapan sebelumnya. Pengimplementan ini diuji cobakan pada kelompok (Sudiarti dkk, 2024). Tahap implementasi ini juga merupakan sebuah tahap yang mana elemen sistem yang telah dikembangkan sebelumnya akan diterapkan ke dalam sistem (Syuhada dkk, 2024). Jadi dengan kata lain tahapan merupakan tahap membuat media atau aplikasi menjadi bentuk aplikasi game, atau pada penelitian ini rancangan yang dibentuk menjadi benda yang sesungguhnya, jadi hasil akhir dari tahapan ini yaitu sebuah media pembelajaran yang sudah siap digunakan namun masih ada tahapan lagi sebelum dapat di gunakan secara umum.

Pada penelitian ini tahap selanjutnya peneliti melakukan uji coba pada tim validasi selanjutnya peneliti melakukan uji coba kepada anak TK kelompok B 5-6 tahun. Uji coba media ini dilakukan pada Selasa, 12 Desember 2023 pada pukul 09.00 s.d. 12.00 WIB pada kelompok B. uji cob aini dilakukan langsung di TK. Uji coba ini bertujuan untuk mengevaluasi dari manfaat media terhadap subjek penelitian (Amelia dkk, 2025). Selain itu juga uji coba ini mempunyai tujuan agar dapat memahami sejauh mana media beroperasi dan fitur mana saja yang berhasil berjalan dengan baik (Rakhmat & Handayani, 2024).

Kegiatan uji coba ini dilakukan langsung oleh guru dan diamati oleh peneliti. Guru diberikan media pembelajaran HIJMALIB untuk melaksanakan proses pembelajaran dan peserta didik melaksanakan pembelajaran sesuai dengan yang ada dimedia HIJMALIB. Setelah guru memberikan pembelajaran anak-anak akan diberikan *paper based* dengan isi huruf hijaiyah sebagai penguatan dari apa yang sudah dipelajari melalui media tersebut. Setelah peserta didik dan guru menggunakan media HIJMALIB tersebut, peneliti melakukan wawancara kepada guru untuk mengetahui kesulitan atau kendala dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan media tersebut. Adapun untuk mendapatkan respon peserta didik, peneliti melakukan pengamatan pada saat proses pembelajaran dengan mengacu pada indikator perkembangan dari teori Piaget, sekaligus dari hasil *paper based* yang peneliti berikan. Indikator perkembangan yang peneliti buat sebanyak 10 butir pertanyaan. Berikut ini merupakan hasil perolehan pengamatan terhadap masing-masing peserta didik berdasarkan hasil Instrumen Respon anak diantaranya dapat dilihat pada Tabel 10.

Tabel 10. Daftar Nilai Responden Anak Uji Lapangan

No	Nama Responden	Nilai
1.	Responden1	100%
2.	Responden2	100%
3.	Responden3	87.5%
4.	Responde n4	97.5%
5.	Responden5	92.5%
6.	Responden6	95%
7.	Responden7	92.5%
8.	Responden8	100%
9.	Responden9	95%
10.	Responden10	92.5%

Berdasarkan hasil pengamatan secara keseluruhan melalui instrument responden yang diakumulasikan ke angka tiap masing-masing anak, menunjukkan penilaian 80% keatas, anak dapat memahami media HIJMALIB dan keberfungsian media ini juga berpengaruh pada setiap butir indikator. Sedangkan respon penilaian yang diberikan guru diambil setelah dilakukannya proses pembelajaran bersama peserta didik, guru diberikan angket berupa instrumen penilaian terkait media yang digunakan setelah itu guru diwawancara terkait dengan pengalaman guru selama menggunakan media HIJMALIB, guru kelas yang terlibat atas nama Ibu Della Adelina Lestari, S.Pd. yang merupakan guru kelas utama di TK-B, tujuan dari wawancara ini untuk mengetahui bagaimana respon guru saat menggunakan media HIJMALIB dengan jumlah delapan butir pertanyaan. Dengan indikator pertanyaan mengenai kegunaan produk dalam melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media HIJMALIB, media HIJMALIB ini menstimulus aspek perkembangan kognitif anak serta motorik. Berikut ini merupakan hasil angket respon oleh guru terhadap media aktivitas anak melalui media HIJMALIB untuk mengenalkan huruf hijaiyah sudah diujicobakan. Berdasarkan dari hasil data dari respon pengguna yaitu guru dengan menggunakan angket respon yang diisi secara objektif terhadap media HIJMALIB. Berdasarkan dengan hasil uji coba lapangan yang peneliti lakukan melalui respon guru, terdapat hasil dari perhitungan data respon guru yang menunjukkan media tersebut mendapatkan persentase 91,67%, dengan berdasarkan penilaian pada skala likert media tersebut termasuk dalam katagori "Sangat Layak".

Berdasarkan dari hasil wawancara yang sudah dilakukan peneliti kepada guru dengan poin instrument yang sudah ditentukan dari hasil analisis dan wawancara terdapat tanggapan mengenai kesesuaian antara media dengan semua kondisi yang ada di kelas. Tanggapan ini dikemukakan oleh Ibu Guru (DA dari TK X) dalam mengaplikasikan Media HIJMALIB memberikan kemudahan dalam penggunaannya, media ini juga dapat menarik minat belajar anak, dari hasil ujicoba yang guru lakukan banyak sekali anak yang antusias untuk mencoba, tidak hanya itu media ini mudah bagi anak dan mampu memainkannya secara mandiri dan guru tinggal mendampingi, keunikan yang terdapat pada media ini memicu ketertarikan anak untuk mencoba. Tanggapan kemudahan dalam pengaplikasian media ini mendominasi dari masing-masing Guru setiap sekolah seperti dilampiran (Lampiran 6 Angket Respon Pengguna). Pada wawancara Ibu (DA di TK X) juga mengatakan bahwa

*"Anak- anak mempunyai ketertarikan ingin mencoba lagi, seperti Gavin, Havi, Gemi, media ini sangat disukai oleh anak-anak".*

Guru juga menyatakan bahwa

*"Media ini cukup efektif dalam mengenalkan serta, apabila dilihat dari segi waktu dalam pengaplikasiannya dapat tercapai ttujuan dari media tersebut yakni mengenalkan huruf. Pernyataan ini dilihat berdasarkan kejadian di lapangan yang dimana anak atas nama Selby yang sebelumnya bingung dengan huruf "Dza" setelah diulang lagi dipertemuan selanjutnya huruf tersebut lebih dikenalnya".*

Perbandingan media sebelumnya dan media HIJMALIB guru (DA dari TK X) memberikan respon berupa

*"Daya ketercapaian memakai media yang dirancang lebih efektif apalagi dalam jangka waktu yang panjang, kemungkinan anak akan lebih mengenal. Berdasarkan pernyataan guru penggunaan iqro untuk mengenalkan hijaiyah itu hampir satu semester, dan guru mengatakan "barangkali dari media ini akan lebih cepat mengenalkannya, karena lqo' sedikit monoton dan memang pembelajaran di TK anak hanya membaca tulisan saja dan diulang-ulang dengan menunjuk huruf saja, jika memakai media HIJMALIB anak bisa sambil bermain dan terdapat aktivitas fisik motoriknya, selain itu terdapat interaksi tanya jawab, dari satu media itu bisa mengembangkan berbagaimacam aspek".*

Tanggapan selanjutnya berupa perbaikan dan masukan yang dimana Guru (DA dari TK X) memberikan pernyataan berupa "Saya kesulitan sedikit pada bagian papan penunjuk huruf" tidak hanya itu dari analisis oleh guru (SO dari TK X) menyebutkan "media tersebut menjadikan kelas tidak kondusif karena anak ingin mencobanya secara sendiri" namun hal itu dapat dikondisikan guru untuk memberikan kesempatan tiap anak secara bergilir. Beberapa tanggapan ataurespon dapat dilihat pada lampiran (Lampiran 6 Angket Respon Pengguna). Sebuah rancangan atau penelitian tentunya tidak akan ada kata sempurna dan selalu terdapat kekurangan, hal demikian adalah sebuah hal yang biasa karena setiap kondisi, situasi, ataupun kebutuhan tiap Lembaga pendidikan khususnya kelas mempunyai kebutuhan dan karakter anak yang berbeda-beda.

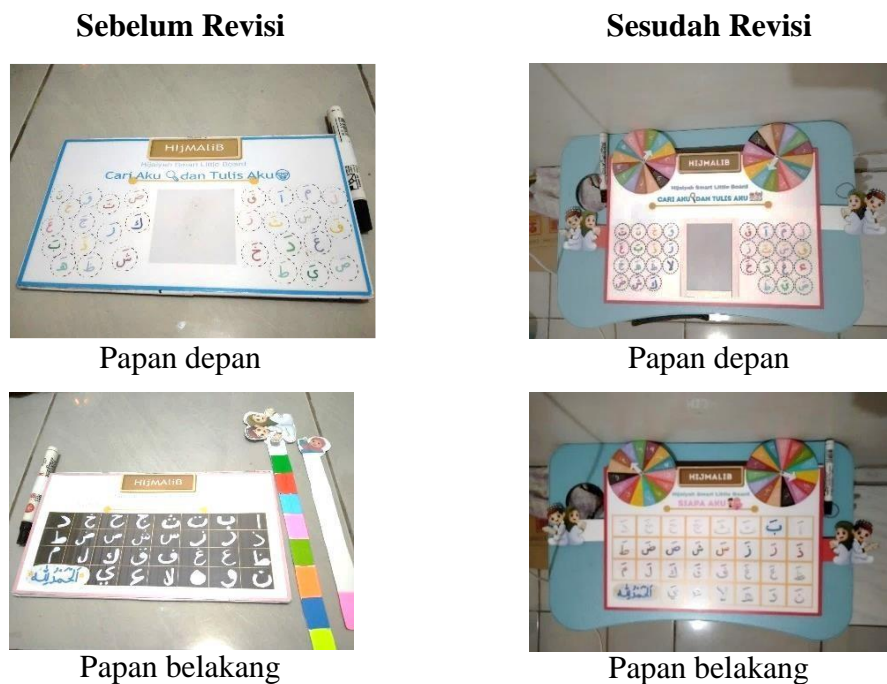
Dari hasil wawancara dan analisis guru yang peneliti lakukan dapat dikatakan instrument wawancara analisis ini didominasi oleh jawaban yang mendukung efektivitas media dengan diselingi oleh respon saran ataupun tanggapan, hal tersebut peneliti jadikan sebagai bahan perbaikan terhadap media yang sudah dirancang. Walaupun demikian dari beberapa data menunjukkan bahwa Media HIJMALIB dapat mengenalkan huruf hijaiyah dengan persentase 91,67% media ini layak untuk digunakan.

## Evaluasi

Tahapan ini merupakan tahapan akhir dari model ADDIE. Evaluasi memiliki tiga pengevaluasian diantaranya evaluasi pemahaman peserta didik, efektivitas program, merevisi dan meningkatkan (Syahid 2024). Tahapan berguna dalam menilai serta menentukan apakah sistem atau media telah memenuhi sesuai dengan kebutuhan serta tujuan awal dari sebuah pengembangan system, kemudian apakah media dapat membuat anak lebih termotivasi serta terlibat dalam proses pembelajaran (Syuhada dkk, 2024). Evaluasi dilakukan untuk mengevaluasi apakah aplikasi atau media yang dibangun sudah sesuai atau belum dengan yang diharapkan.

Tujuan dari tahap ini yaitu untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang sudah dikembangkan berhasil memenuhi harapan (Wardani dan Sudarwanto 2020). Sebetulnya tujuan dari peninjauan pada masing-masing empat tahap tersebut merupakan sebagai bentuk dari identifikasi area perubahan, maka evaluasi ini disebut sebagai evaluasi formatif (Magdalena dkk, 2024). Pada tahapan ini aplikasi di ujicoba untuk mencari kesalahan, secara sistem atau teknik yang mungkin dapat terjadi. Tahap ini menghasilkan laporan hasil pengujian system atau media.

Adapun laporan yang dibuat peneliti untuk keseluruhan yaitu, proses perancangan media HIJMALIB untuk mengenalkan huruf hijaiyah, saat tahap analisis, peneliti tidak menemukan kendala begitu juga pada tahapan perancangan, peneliti sudah merancang dengan matang mengenai pemetaan media secara visual serta isi dari materi yang disajikan dalam media. Selanjutnya pada tahap pengembangan, peneliti tidak mendapatkan hal-hal yang harus diperbaiki dari media, namun peneliti mendapatkan sedikit masukan dari validator untuk menambahkan sedikit elemen pada media tersebut agar media tersebut bukan hanya interaktif antara guru dan anak, namun anak juga dapat memainkannya secara mandiri dan validator meminta untuk pahami lagi mengenai tujuan dari media yang dirancang, selain itu juga terdapat saran masukan dari beberapa guru yaitu menambahkan tanda huruf hijaiyah agar anak mudah untuk mengenalnya, pada akhirnya penambahan elemen tersebut peneliti tambahkan sesuai dengan kebutuhan dan saran masukan validator. Setelah media selesai dirancang, langkah selanjutnya adalah pengimplementasian, pada tahap pengimplementasian tidak terjadi hambatan yang dialami peneliti, namun sedikit hambatan disini terjadi pada guru terhadap media mengenai teknisnya, yaitu pada papan penunjuk huruf, namun hal tersebut dapat dimaklumi oleh guru karena kendala tersebut bukan sesuatu yang fatal dan dapat dikondisikan oleh guru. Gambar 5 merupakan hasil dari sebelum dan sesudah revisi.



**Gambar 5. Media Pembelajaran Sebelum dan Sesudah**

Tahapan pada proses pengembangan media HIJMALIB ini tidak hanya semata-mata dinyatakan secara subjektif bahwa media ini layak untuk digunakan pada anak. Untuk pengembangan media ini, peneliti membatasi hanya untuk mengenalkan huruf hijaiyah saja dan beberapa aspek perkembangan anak yang dapat terstimulasi, media ini didominasi dampaknya pada perkembangan aspek kognitif dan motorik anak sesuai dengan tugas perkembangan anak usia 5-6 tahun. Media ini dibuat dengan berdasarkan pengkajian hasil literatur yang diperoleh, yang artinya media dibuat dan dirancang berlandaskan dengan persyaratan-persyaratan yang ada dari teori-teori yang didapat. Keberfungsian yang utama dari mediaupun sudah terpenuhi hal ini dilihat dari hasil lapangan, dimana

adanya sebuah motivasi minat pada anak saat belajar, materi yang disajikan bervariasi dan sederhana, media ini diciptakan untuk terbentuknya komunikasi dua arah atau pembelajaran yang lebih interaktif.

Media yang dibuat menciptakan berbagai macam aktivitas kegiatan dari elemen tiap media, yang mempengaruhi aspek perkembangan anak dan ini relevan dengan tugas perkembangan anak usia 5-6 tahun, seperti pada papan kecil penunjuk huruf, kegiatan memutar rolet serta menulis, merupakan salah satu cara stimulasi aspek perkembangan anak yaitu motorik halus dan kasar pada anak hal ini terbukti secara medis dan tertera pada STPPA. Media ini juga bernilai penting dalam proses pembelajaran yang dapat mewartakan materi rumit diubah menjadi lebih sederhana serta pemahaman anak yang abstrak dapat tertampung dengan pemberian pemahaman dengan bahan atau alat yang kongkrit dan jelas, sehingga imajinasi yang abstrak dalam pikiran anak dapat terfasilitasi secara nyata, sesuai dengan teori Piaget. Selesaiannya perancangan media ini berdasarkan teori-teori, tentunya media ini diuji kelayakan terlebih dahulu sebelum peneliti melakukan uji coba media, peneliti melakukan uji kelayakan terlebih dahulu kepada beberapa pihak yang mempunyai latar belakang keilmuan yang sesuai dengan apa yang peneliti butuhkan.

Uji kelayakan media HIJMALIB dilakukan dengan tahap validasi melalui angket kelayakan yang dinilai oleh dua orang validator, di antaranya ahli media dan materi, dengan persentase ahli media sebesar 100% dengan kriteria "Sangat Layak", serta dari ahli materi dengan persentase 92,85% dengan kategori "Sangat Layak". Hal ini berdasarkan pada kesesuaian media HIJMALIB dengan indikator yang telah ditetapkan. Selanjutnya hasil angket instrument respon yaitu guru mendapatkan persentase sebesar 91,67% dengan kriteria "Sangat Layak" berdasarkan indikator pengembangan media HIJMALIB, yang membantu guru dalam mengenalkan huruf hijaiyah pada anak dan respon anak mendapatkan 80% keatas hasilnya menyatakan bahwa media tersebut dapat anak pahami secara teknis bermain dan mengerti dari isi materi yang disajikan, berdasarkan indikator respon yang sudah diberikan kepada anak diantaranya perkembangan itu pengacu pada: 1) anak dapat menyebutkan huruf secara satu-persatu. 2) mengenal pola, bentuk, ciri-ciri dari tiap huruf. 3) mengklasifikasikan bagian huruf yang sama. 4) dapat menuliskan huruf. Dari hasil wawancara kepada guru media ini dikatakan alat yang efektif dan efisien dalam penggunaannya, karena penggunaannya yang sederhana dan tujuan pembelajaran yang tercapai.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian dari Pengembangan Media Smart Little Board (HIJMALIB) untuk mengenalkan Huruf Hijaiyah pada anak dapat ditarik kesimpulan bahwa pada tahapan pengembangan media HIJMALIB sudah melalui proses tahapan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi (ADDIE) sudah dapat diukur. Hal ini menyatakan bahwa media HIJMALIB dapat dijadikan solusi alternatif dalam pengembangan media pembelajaran untuk anak usia dini sebagai media pengenalan huruf hijaiyah. Adapun hasil untuk setiap masing-masing persentase penilaian dari validasi, yang meliputi validasi materi dan validasi media, media HIJMALIB ini dinyatakan "Sangat Layak" untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini berdasarkan dari hasil validasi ahli materi dan media yang meliputi indikator aspek kelayakan dengan hasil presentase validasi media sebesar seratus persen yang apabila dikonversi pada kategori perhitungan skala likert masuk ke kategori "Sangat Layak", Adapun persentase validasi oleh ahli materi sebesar 92,85% dan termasuk kategori "Sangat Layak". Berdasarkan hasil uji validasi tersebut, media smart little board (HIJMALIB) untuk mengenalkan huruf hijaiyah pada anak layak untuk digunakan dalam aktivitas pembelajaran. Selanjutnya validasi dari pengguna yaitu guru dan peserta didik. Berdasarkan hasil uji coba produk kepada peserta didik, media HIJMALIB ini sangat menarik perhatian, dilihat dari ekspresi ketika anak melihatnya, dan anak antusias untuk mencoba media ini, anak juga paham dalam memainkan media ini. Adapun respon pengguna dari guru yaitu memberikan pernyataan positif ini terlihat dari hasil wawancara yang sudah peneliti lakukan, diantaranya guru memberikan pernyataan bahwa media ini sangat menarik dan layak untuk digunakan, serta secara teoritis media ini relevan dengan teori yang di bahas oleh peneliti pada bab sebelumnya.

#### 5. UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT. karena atas izin dan ridhonya peneliti mampu melewati hal yang terjadi dalam hidup ini, salah satunya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Pengembangan Media Smart Little Board (HIJMALIB) untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah pada Anak Usia 5-6 Tahun" dengan tepat pada waktunya. Peneliti menyadari terdapat beberapa pihak terkait yang membantu, sehingga penyusunan skripsi ini dapat selesai, maka dari itu dengan segala hormat peneliti ingin mengucapkan terimakasih kepada:

- a. Bapak Dr. Arief Hidayat, M.Pd.I. selaku dosen pembimbing I yang senantiasa memberikan kemudahan, semangat, memberikan banyak ilmu, arahan, pengalaman dan motivasi kepada peneliti untuk dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu.
- b. Ibu Ririn Despriliani, S.Pd., M.Si selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan banyak arahan, ilmu, pembelajaran, pengalaman, semangat dan motivasi kepada peneliti untuk dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu.



- c. Kepala Sekolah, Guru Kelas dan Peserta Didik TK-Labschool UPI Kampus di Cibiru, peneliti mengucapkan terima kasih telah bersedia memberikan kesempatan, kesediaan serta keluangan waktu bagi peneliti.
- d. Bapak Moh. Helmi Ismail, S.Sn., M.Pd., selaku validator ahli media dan Bapak Asep Rudi Nurjaman, M.Pd.I., selaku validator ahli materi yang sudah bersedia untuk menjadi tim validasi dalam penelitian ini.
- e. Ibu Mirawati, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PGPAUD) yang selalu memberikan kemudahan, arahan pada peneliti.
- f. Ibu Dr. Nenden Ineu Herawati, M.Pd sebagai Dosen Pembimbing Akademik, peneliti mengucapkan terima kasih sudah selalu membimbing, mengarahkan dan memberikan pembelajaran serta motivasi selama beberapa semester ini.
- g. Seluruh Dosen dan Tenaga Kependidikan Kampus Universitas Pendidikan Indonesia di Cibiru yang telah memberikan banyak ilmu, dapat memfasilitasi dan memberikan pengalaman kepada peneliti selama masa studi.

## 6. REFERENSI

- Adam, G. et al. (2023). Media Pembelajaran Dalam Mengembangkan Fisik Motorik Anak Usia Dini. *Jurnal Lonto Leok : Vol 5, No 2*.
- Aisyah. (2017). Permainan Warna Berpengaruh Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Volume 1 Issue 2 Pages 118 – 123 DOI: 10.31004/obsesi.v1i2.23
- Alfatih, A. M. et al. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Multimedia Interaktif di Madrasah Ibtidaiyah. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 5(2), 128-141.
- Alurmei, W. A., et al. (2024). Pengaruh Pendekatan Konseling Behavioral Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa SMP X. *IJM: Indonesian Journal of Multidisciplinary*, 2(2).
- Amelia, Z., et al. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran SUMA (Seri Untuk Membaca Anak) dalam Meningkatkan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(1), 118-134.
- Aminudin, A. H. et al. (2019). Didactical Design Research (Ddr) Pada Hukum Pascal Berdasarkan Kesulitan Belajar Siswa Kelas X Man Cililin Kabupaten Bandung Barat. *Journal of Teaching and Learning Physics*. 1(2), 1-9. <https://doi.org/10.15575/jotalp.v1i2.5816>
- Aprilyanti, A. (2022). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Melalui Media Flash Card Pada Anak Didik Kelompok B Tk Ceriatabaringan Kecamatan Galesong Utara. [http://repository.upi.edu/79083/1/S\\_PGPAUD\\_1801892\\_Title.pdf](http://repository.upi.edu/79083/1/S_PGPAUD_1801892_Title.pdf)
- Arsyad, A. (2014). Media Pembelajaran, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2013, hlm. 3 <https://adoc.pub/queue/azhar-arsyad-media-pembelajaran-pt-raja-grafindo-persada-jak.html>
- Angelina, A., & Fuad, A. (2025). Pengaplikasian Stiker pada Rancangan Buku Intraktif Kebudayaan Nusantara untuk Anak Kelas 1-3 Sekolah Dasar. *Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research*. 2(1), 403-410.
- Aziz, A. M. & Masyithoh, S. (2023). Problematika pelafalan huruf hijaiyah pada usia dewasa (perspektif ilmu ashwat). Institut Studi Islam Muhammadiyah, Jl. Gajah Mada 20. *Rumah jurnal Pacitan 63511, Indonesia ALiF (Arabic Language in Focus)*. Vol. 1, No. 1, pp. 12-18. <https://rumahjurnal.isimupacitan.ac.id/index.php/alif/article/view/4> Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. May 2019 *Halaga Islamic Education Journal* 3(1):35 DOI:10.21070/halaga.v3i1.2124 LicenseCC BY 4.0
- Azizati, I. A. N., & Adhani, D. N. (2024). Flashcard Augmented Reality: Sebuah Media Menstimulasi Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini. *Nak-Kanak Journal of Child Research*, 1(1), 29-36.
- Bramantio, K. A. et al. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Buddha Berbasis Android Dengan Model Addie. *Innovative: Journal Of Social Science Research*. 4(1), 4508-4519.
- Damanhuri. (2022). Mengenalkan Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia Dini. *Jurnal pendidikan Anak Usia Dini AZZAHRA*. Vol. 3 No. 2 : STAI Darussalam Lampung, 61
- Dhieni, N. (2025). Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak. *Teaching and Learning Journal of Mandalika (Teacher)*. e-ISSN 2721-9666, 6(1), 1-12.
- Ekayani, P. L. N. (2017). Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Ganeshha University Of Education 3 Publications* 190 Citations.
- Eliza, Y. G., & Ain, S. Q. (2024). Pengembangan Media Jam Materi Mengenal Satuan Waktu Pada Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas II SDN 17 Pekanbaru. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 475-482.
- Gandana, G. (2019). Literasi ICT dan Media Pendidikan dalam Perspektif Pendidikan Anak Usia Dini. Tasikmalaya, Ksatria Siliwangi. ISBN 978-602-53687-8-3. Bibliografi: halaman 89-92.
- Gunawan, W. (2019). Pengembangan Aplikasi Berbasis Android Untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah. *Jurnal Informatika*. 6(1), 69-76. <https://doi.org/10.31311/ji.v6i1.5373>
- Herawati. (2018). Memahami Proses Belajar Anak. Bunayya: *Jurnal Pendidikan Anak*. Vol 4, No 1 Januari. DOI: <http://dx.doi.org/10.22373/bunayya.v4i1.4515>

- Iqbal, N. M. (2022). Perancangan Informasi Buku Iqra'Kh. As' ad Humam Jilid Ke-I Terhadap Kemampuan Dasar Membaca Al-Qur'an Pada Anak Melalui Media Buku Ilustrasi Anak (*Doctoral dissertation, Univeristas Komputer Indonesia*).
- Jannah, M. (2015). Tugas-Tugas Perkembangan Pada Usia Kanak-Kanak. *Internasional Journal of Child and Gender Studies*. Vol. 1, No. 2, September 2015. Gender Equality: <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/equality/article/view/792>
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal panajemen pendidikan dan pelatihan*, 3(1), 45-56. <https://DOI:10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Juliandi, J. et al. (2025). Pengembangan Media Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran Sistem Pengapian bagi Siswa Kelas XI SMK Sekolah Indonesia Kota Kinabalu Sabah Malaysia. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(1), 267-275.
- Lestari, K. (2022). *Perkembangan Anak Usia 6 Tahun yang Wajib Diketahui Orangtua. (peninjauan secara medis)*. Kementerian Kesehatan Republik Indonesia.
- Lestari, K. P. et al. (2025). Pengembangan Flip Book Education Berbasis Power Point untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IX di MTs Miftahul Ulum. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(1), 75-92.
- Magdalena, I. et al. (2024). Model Desain Addie Pada Pembelajaran Di SD Negeri Kedaung Wetan Baru 2. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 3(2), 81-90.
- Maghfi, U. N. (2020). Meningkatkan kemampuan bahasa anak melalui media papan pintar (smart board). *Jurnal Program Studi PGRA*, 6(2),157–170.oai: ojs2.
- Magorani, H. S. et al. (2016). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Gambar Pada Pembelajaran IPS di Kelas IV SDN Tou Kabupaten Banggai. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*. Vol. 4 No. 11 ISSN 2354-614X <https://media.neliti.com/media/publications/111697-ID- meningkatkan-hasil-belajar-siswa-melalui.pdf>
- Masithoh, M., & Yusuf, I. (2025). Urgensi Pengenalan Huruf Hijaiyah Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Al Qur'an Peserta Didik. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 11(1), 71-80.
- Maslich, I. Y. (2016). Pengembangan Media Papan Pintar Angka (PAPIKA) Bagi Anak Kelompok A di Taman Kanak-Kanak Nasional Samirono Caturtunggal Depok Sleman Yogyakarta. *Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, 5(6), 179-192.
- Matulessy, Y. et al. (2021). Metode Pembelajaran Paikem Dalam Mewujudkan Merdeka Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19. Paikem's Learning Methods In Realizing Students' Learning Independence During The Covid-19 Pandemic. *Volumen 2, Nomor 1*. E-ISSN: 2745-6935. P-ISSN: 2797-2488 <https://e-journal.iaknambon.ac.id/index.php/DX/article/view/366>
- Mauliyah, A. (2021). Peningkatan Mengenal Huruf Hijaiyah Melalui Media Kartu Huruf Dengan Metode Kupas Rangkai Di Ra Bahrul Huda Sambiroto Karangtanjung Candi Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Volume 1EL THOUFOUL*. Nomor 1. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jpppaud/article/view/4676>
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Journal of Primary Education*. Vol. 3, No. 1 (2019) 20-28 ISSN: 2597-4866 <http://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/index>
- Mujtahid, U. (2018). *Panduan Ilmu Tajwid Bergambar*. Sukoharjo: Penerbit ZamZam.
- Mulyatiningsih, E. (2013). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press
- Muslimin, M. et al. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada SMAIT Akmala Sabila Talun Kabupaten Cirebon. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 9582-9588.
- Mufarohah, I. L. et al. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Fisika 3 Dimensi Dengan Addie Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa. *Optika: Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(2), 233-247.
- Netriwati., & Lena, M. S. (2017). *Media Pembelajaran Matematika Lampung*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Nurhayati, et al. (2022). Pengenalan Huruf Hijaiyah melalui Media Kartu Gambar pada Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. <https://DOI:10.31004/obsesi.v6i3.1850.10.31004/obsesi.v6i3.1850>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal article // Misykat*. Volume 03, Nomor 01. <https://DOI:10.33511/misykat.v3i1.52>
- Ningsih, S. Y., et al. (2024). Pengembangan Media Video Animasi Materi Pengukuran Pada Pembelajaran Matematika Untuk Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 14(2), 496-505.
- Permana, et al. (2020). Model Pembelajaran Kolaboratif Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 3(2), 223. <https://doi.org/10.23887/jp2.v3i2.26552>
- Pusparini, D. (2024). Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Dalam Pembelajaran Ramah Anak Untuk Membentuk Karakter Anak Usia Dini 4-5 Tahun. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 20-30.
- Pranatawijaya, V. H., et al. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains dan Informatika*. *Jurnal Sains dan Informatika*. 5(2), 128–137. Vol. 5 No. 2 (2019): <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>
- Pracilia, A., et al. (2024). Penerapan Metode Iqro'dalam Mengenal Huruf Hijaiyah Di Paud Cerdas Ceria Sanggar

- Kegiatan Belajar Kabupaten Serang. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Non Formal* (Vol. 2, No. 1). Pratiwi, C. M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pocket Book (Arpook) Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. Universitas Pendidikan Indonesia. [perustakaan.upi.edu](http://perustakaan.upi.edu)
- Pristiwanto. (2018). *Difensi Huruf Hijaiyah*. Universitas 17 Agustus 1945. <http://repository.untag-sby.ac.id/id/eprint/519>
- Putri, R. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Papan Pintar (Smart Board) Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*. 8(4):1181-1189 Vol. 8 No. 4 <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2716>
- Rafiatuddarajah, E. (2018). Implementasi Pendekatan Saintifik Dalam Kurikulum 2013 Paud Di Taman Kanak-Kanak. Universitas Pendidikan Indonesia. <http://repository.upi.edu/44371/>
- Rakhmat, M. D. K., & Handayani, I. (2024). Pengembangan Aplikasi Berbasis Mobile untuk Meningkatkan Pengalaman Pelanggan dan Efisiensi Pemasaran dengan Metode ADDIE. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 5(2), 374-383.
- Ruba'iyah, S., et al. (2024). Upaya Meningkatkan Kemampuan Numerasi Anak Usia Dini dengan Metode Pembelajaran Kolaboratif Usia 5-6 Tahun di TK Darut Tauhid Balung. *Efektor*, 11(2), 73-84.
- Sari, N., et al. (2021). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Melalui Media Papan Flanel*. <https://jurnal.uns.ac.id/kumara/article/view/48112>
- Sudiarti, M., et al. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Smart Apps Creator 3 pada Materi Transformasi untuk Siswa Kelas IX SMP/MTs. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 899-912.
- Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). Model Addie dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*. 2(5), 258-268.
- Syahira, J., & Putri, A. E. S. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Spinstata untuk Pengenalan Materi Statistika di Sekolah Dasar. *Indonesian Journal Of Education*. 1(2), 75-83.
- Syuhada, H., et al. (2024). Pengembangan gamifikasi pada pelajaran matematika sd dengan metode addie untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Rabit: Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, 9(1), 1-14.
- Fajriah, H. (2021). Pengembangan Media Papan Pintar Huruf Untuk Mengenalkan Huruf Abjad Pada Anak Usia 4-5 Tahun. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
- Wardani, (2020). "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Scribepada Kompetensi Dasar Melakukan Pelayanan Purna Jualterhadap Kompetensi Siswa Kelas Xii Pemasarandi SMK Negeri 1 Jombang." *Jurnal Pendidikan Tata Niaga* 8(1): 709-15. doi: <https://doi.org/10.26740/jptn.v8n1.p%25p>.
- Watini, S. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Sentra pada TK Labschool STAI Bani Saleh Bekasi. Volume 4 Issue 1 (2020) Pages 110-123 *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print). <https://DOI:10.31004/obsesi.v4i1.190>
- Wicaksono, H., et al. (2025). Pengembangan Multimedia Interaktif Model Simulasi Proses Pembuatan Batik Menggunakan Metode ADDIE. *JEKIN-Jurnal Teknik Informatika*, 5(1), 150-161.