JOURNAL of Teaching and Learning Research

Vol. 5, No. 1, pp. 46-58, 2023 e-ISSN: 2656-9086

# Pengembangan Video Pembelajaran Pengenalan Huruf Hijaiyah di TPA Darussalam Cakalang Palopo

**Muhammad Luthfi Syair[1], Aishiyah Saputri Laswi[2]**
*Institut Agama Islam Negeri Palopo[1,2]*
**Contributor Email: luthfisyr84@gmail.com*

***Abstrak***

*Pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA) umumnya masih bertumpu pada ceramah dan pengulangan dari buku Iqra', sehingga perhatian anak cepat menurun. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan proses pengembangan video pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah serta menguji validitasnya di TPA Darussalam Cakalang, Kota Palopo. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE dan dilaksanakan pada Januari-Februari 2023. Data dikumpulkan melalui observasi terhadap 20 anak, wawancara dengan dua guru, angket validasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif menggunakan skala Likert empat tingkat. Analisis kebutuhan menunjukkan bahwa 30% anak fokus dengan baik selama pembelajaran dan 40% mengenali huruf hijaiyah dengan baik. Produk yang dihasilkan berupa video pembelajaran dengan materi pendamping berupa PDF yang dibagikan melalui WhatsApp dan YouTube. Validasi ahli materi memperoleh 95,45% (sangat valid), ahli media 80,00% (valid), dan praktisi 85,94% (sangat valid), dengan rata-rata 87,13% (sangat valid). Produk ini layak digunakan sebagai media pengenalan huruf hijaiyah, sedangkan pengaruhnya terhadap kemampuan anak masih perlu diuji dalam penelitian lanjutan.*

***Kata Kunci:*** *Video Pembelajaran, Huruf Hijaiyah, TPA.*

## A. Pendahuluan

Teknologi digital mengubah cara guru menyampaikan materi. Buku teks dan papan tulis tidak lagi menjadi satu-satunya sumber belajar, karena komputer, telepon pintar, dan internet menyediakan media yang menggabungkan gambar, suara, dan teks. Media pembelajaran berfungsi menyalurkan pesan dari guru kepada peserta didik sehingga dapat merangsang perhatian, minat, dan perasaan mereka

(Arsyad, 2017). Materi yang disajikan lewat penglihatan dan pendengaran sekaligus juga lebih mudah diproses, sebab manusia mengolah informasi visual dan verbal melalui saluran yang terpisah (Mayer, 2009; Paivio, 1986).

Dalam pendidikan Islam, kemampuan membaca Al-Qur'an menjadi dasar bagi pembelajaran agama berikutnya, dan kemampuan itu dimulai dengan mengenal huruf hijaiyah. Perintah membaca dalam wahyu pertama (QS. al-'Alaq/96: 1 sampai 5) sering dirujuk sebagai landasan pentingnya belajar. TPA sebagai lembaga pendidikan nonformal menjadi tempat utama anak mempelajarinya, dengan buku Iqra' yang lazim digunakan untuk mengenalkan huruf hijaiyah (Komariyah et al., 2021). Metode ini praktis, tetapi di banyak TPA pelaksanaannya berupa ceramah, hafalan, dan pengulangan oleh anak-anak. Anak mudah bosan dan sulit menjaga perhatian bila pembelajaran berlangsung monoton.

Pengenalan huruf hijaiyah menentukan kelancaran anak pada tahap berikutnya, seperti membaca harakat dan merangkai bacaan. Anak yang belum mampu membedakan ba, ta, dan tsa akan mengalami kesulitan yang sama pada setiap kata yang memuat huruf-huruf tersebut. Karena itu, perbaikan pada tahap pengenalan huruf dapat memengaruhi seluruh proses belajar Al-Qur'an setelahnya.

Kondisi tersebut juga ditemukan di TPA Darussalam Cakalang, Kota Palopo. Observasi awal terhadap 20 anak menunjukkan pembelajaran berpusat pada guru: anak-anak mendengarkan, mengulangi, dan menghafal huruf secara berulang, dan hanya 30% anak yang dapat mengikuti dengan fokus. Kesulitan terbesar terdapat pada huruf-huruf yang bentuknya hampir sama dan hanya dibedakan oleh jumlah dan posisi titik. Kedua guru yang diwawancarai belum pernah menggunakan video pembelajaran. Sebagian besar anak memiliki telepon pintar, baik milik sendiri maupun milik orang tua, tetapi perangkat itu lebih sering digunakan untuk bermain gim dan menonton hiburan daripada untuk belajar.

Penelitian tentang media digital untuk huruf hijaiyah sudah cukup banyak. Firman et al. (2022) mengembangkan media interaktif berbasis Animaker untuk anak Raudhatul Athfal dan melaporkan validasi ahli materi sebesar 97% serta ahli media sebesar 98%, kepraktisan sebesar 90,7%, keefektifan sebesar 91%, serta nilai

uji coba kelompok kecil dan kelompok besar masing-masing sebesar 88% dan 90%. Lutfi (2019) menyusun model pengembangan multimedia edutainment untuk pembelajaran huruf hijaiyah pada anak usia dini, sedangkan Sari (2020) merancang media pengenalan huruf hijaiyah berbasis Android. Studi-studi tersebut menyasar anak usia dini dan sebagian besar berfokus pada aplikasi. Sejauh penelusuran penulis, laporan pengembangan video untuk TPA yang dibagikan melalui aplikasi pesan dan platform video yang sudah digunakan orang tua belum banyak ditemukan.

Dua teori mendasari penelitian ini. Teori belajar bermakna Ausubel (1968) menyatakan bahwa pengetahuan baru bertahan bila dihubungkan dengan pengetahuan yang sudah dimiliki, sehingga urutan materi dan pengaitan antarbagian menjadi pertimbangan dalam desain. Teori pembelajaran multimedia Mayer (2009) menjelaskan bahwa kata dan gambar yang dipadukan dengan tepat membantu pembelajar memahami materi dengan lebih baik daripada hanya menggunakan kata-kata. Keduanya digunakan untuk menjelaskan keputusan desain dan menafsirkan hasil validasi.

Penelitian ini menjawab dua pertanyaan, yaitu bagaimana proses pengembangan video pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah di TPA Darussalam Cakalang dan bagaimana validitas produk tersebut menurut ahli materi, ahli media, dan praktisi. Kontribusinya adalah gambaran tahapan pengembangan yang dapat ditiru oleh lembaga sejenis serta bukti awal kelayakan produk sebelum diuji efektivitasnya.

## B. Metodologi Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (research and development) yang menghasilkan produk pendidikan serta menguji kelayakannya (Sugiyono, 2019). Model yang digunakan adalah ADDIE dengan lima tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Branch, 2009; Hidayat & Nizar, 2021). Artikel ini melaporkan tahap analisis, desain, pengembangan, dan validasi produk. Uji coba pada anak pada tahap implementasi dan evaluasi efektivitas belum dilaporkan di sini.

Produk yang dikembangkan berupa video pengenalan huruf hijaiyah dengan materi pendamping berupa PDF. Produk ini ditujukan bagi guru dan anak TPA sebagai langkah awal belajar membaca Al-Qur'an, dan belum mencakup aspek yang lebih kompleks, seperti tajwid dan membaca ayat. Karena jumlah responden pada penelitian ini terbatas, hasilnya tidak dimaksudkan untuk digeneralisasi.

Penelitian dilaksanakan di TPA Darussalam Cakalang, Kota Palopo, pada Januari-Februari 2023. Subjek pada tahap analisis adalah 20 anak yang mengikuti pembelajaran dan dua guru mengaji. Validasi produk dilakukan oleh tiga orang, yaitu seorang dosen Pendidikan Agama Islam sebagai ahli materi, seorang ahli media, dan seorang guru mengaji di TPA tersebut sebagai praktisi.

Prosedur mengikuti tahapan ADDIE (Rayanto, 2020). Pada tahap analisis, peneliti mengamati proses belajar, mewawancarai guru, dan mengidentifikasi masalah. Tahap desain menetapkan tujuan pembelajaran, menyusun materi, merancang format media, dan menyiapkan instrumen evaluasi. Tahap pengembangan mencakup penulisan materi PDF, pembuatan video, pembagian produk melalui aplikasi, serta validasi oleh para ahli.

Data kualitatif berasal dari observasi, wawancara, dokumentasi, dan komentar validator. Data kuantitatif berasal dari angket validasi berskala Likert empat tingkat: sangat baik (4), baik (3), kurang (2), dan sangat kurang (1) (Pradana & Mawardi, 2021). Angket ahli materi terdiri atas 11 butir pada aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan grafis. Angket ahli media untuk format teks PDF terdiri atas lima butir, dan angket praktisi memuat aspek yang sama dengan angket ahli materi. Data observasi dan wawancara dianalisis secara deskriptif menggunakan persentase dan dikelompokkan berdasarkan tema masalah.

Tabel 1. Kriteria validitas media pembelajaran

| Persentase (%) | Kriteria |
|---|---|
| 81,25 sampai 100,00 | Sangat valid |
| 62,50 sampai 81,24 | Valid |
| 43,75 sampai 62,49 | Kurang valid |
| 25,00 sampai 43,74 | Tidak valid |

Persentase validitas dihitung dengan rumus $P = (f/N) \times 100\%$, dengan f sebagai skor yang diperoleh dan N sebagai skor maksimal, kemudian ditafsirkan

berdasarkan kriteria pada Tabel 1 (Akbar, 2013). Produk dinyatakan layak bila memenuhi kriteria valid atau lebih tinggi.

## C. Hasil

### 1. Tahap analisis

Observasi terhadap 20 anak menunjukkan bahwa pembelajaran huruf hijaiyah masih didominasi oleh ceramah dan pengulangan menggunakan buku Iqra'. Guru mengucapkan huruf, lalu anak mengulanginya. Tabel 2 merangkum kondisi fokus, minat belajar, dan kemampuan anak dalam mengenali huruf.

Tabel 2. Kondisi awal belajar anak (n = 20)

| Aspek | Baik (%) | Sedang (%) | Rendah (%) |
|---|---|---|---|
| Fokus selama pembelajaran | 30 | 45 | 25 |
| Minat belajar | 35 | 40 | 25 |
| Pengenalan huruf hijaiyah | 40 | 35 | 25 |

Rata-rata anak hanya mampu berkonsentrasi selama 10 sampai 15 menit, padahal satu sesi berlangsung sekitar 60 menit. Minat belajar tinggi hanya dimiliki oleh 35% anak, dan 25% anak berada pada kategori rendah. Anak yang masih bingung membedakan huruf (35%) paling sering keliru pada huruf yang hanya berbeda pada jumlah dan posisi titik, sedangkan 25% anak belum mengenali huruf dengan benar.

Wawancara dengan dua guru mengonfirmasi temuan tersebut. Guru memilih ceramah dan pengulangan karena paling mudah dilaksanakan dan sudah lama digunakan, tetapi mengakui bahwa metode itu kurang menarik bagi anak-anak. Salah satu guru menyatakan, "Anak-anak itu sering sekali bosan kalau belajarnya hanya diulang-ulang menggunakan buku Iqra'." Guru juga menyebut kendala utama berupa sulitnya menjaga konsentrasi anak selama waktu belajar dan kesulitan anak dalam membedakan huruf yang mirip. Kedua guru belum pernah menggunakan video pembelajaran, dan salah satunya berpendapat bahwa video akan membantu karena anak senang melihat gambar yang bergerak dan berbunyi. Observasi juga menunjukkan bahwa sebagian besar anak memiliki telepon pintar yang belum dimanfaatkan untuk belajar. Temuan ini menjadi dasar untuk mengembangkan video pembelajaran dengan materi pendamping berupa PDF.

**2. Tahap desain**

Tujuan umum produk ini adalah meningkatkan minat dan motivasi anak untuk mempelajari huruf hijaiyah melalui video yang menarik. Tujuan khususnya ada empat: anak mengenal bentuk huruf, menyebutkannya dengan pelafalan yang benar, membedakan huruf yang bentuknya hampir sama, dan mengingat huruf melalui pengulangan yang menyenangkan. Tujuan ini disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan, yaitu rendahnya minat dan belum optimalnya kemampuan mengenal huruf.

Materi disusun dalam empat bagian yang bergerak dari huruf dasar hingga penggunaan huruf dalam kata (Tabel 3). Bahasa dibuat sederhana dan dilengkapi ilustrasi serta poin-poin penting yang ringkas. Media dirancang dalam dua format, yaitu PDF ringan yang dapat diunduh dan dibaca tanpa koneksi internet, serta video dengan visual yang jelas. Instrumen evaluasi yang disiapkan meliputi *pre-test* dan *post-test*, angket kepuasan pengguna, serta catatan observasi.

Tabel 3. Struktur materi dalam produk

| Bagian materi | Uraian |
|---|---|
| Pengenalan huruf hijaiyah dasar | Huruf ditampilkan dari awal hingga akhir dengan bentuk yang jelas dan menarik. |
| Cara pengucapan (makhraj) | Setiap huruf diucapkan dengan jelas dan perlahan agar anak dapat menirukannya. |
| Huruf dalam kata sederhana | Huruf diperkenalkan melalui kata-kata sederhana agar mudah dipahami dalam konteks yang lebih nyata. |
| Latihan interaktif dan pengulangan | Latihan sederhana mengajak anak untuk mengulang huruf yang sudah dipelajari secara aktif. |

**3. Tahap pengembangan**

Materi ditulis terlebih dahulu dalam format PDF, lalu dijadikan dasar untuk pembuatan video yang memuat gambar, audio, teks, dan demonstrasi huruf. Materi PDF berjumlah 11 halaman dan disimpan di Google Drive, lalu dibagikan kepada orang tua dan anak, termasuk dalam bentuk cetak. Video berdurasi 13 menit 31 detik dan diunggah ke YouTube. Peneliti membentuk grup WhatsApp TPA sebagai pusat interaksi dan membagikan tautan PDF serta video melalui grup tersebut. Sebelum divalidasi, produk dikonsultasikan dengan dosen pembimbing.

### 4. Tahap validasi produk

Ahli materi menilai 11 butir pada empat aspek dan memberikan skor total 42 dari 44, atau 95,45%. Aspek kelayakan isi memperoleh 91,67%, sedangkan aspek kebahasaan, penyajian, dan kegrafikan masing-masing memperoleh 100%. Ahli media menilai format PDF dengan skor 16 dari 20, atau 80,00%, sedangkan praktisi memberikan skor 55 dari 64, atau 85,94%. Rincian skor disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil validasi menurut aspek penilaian

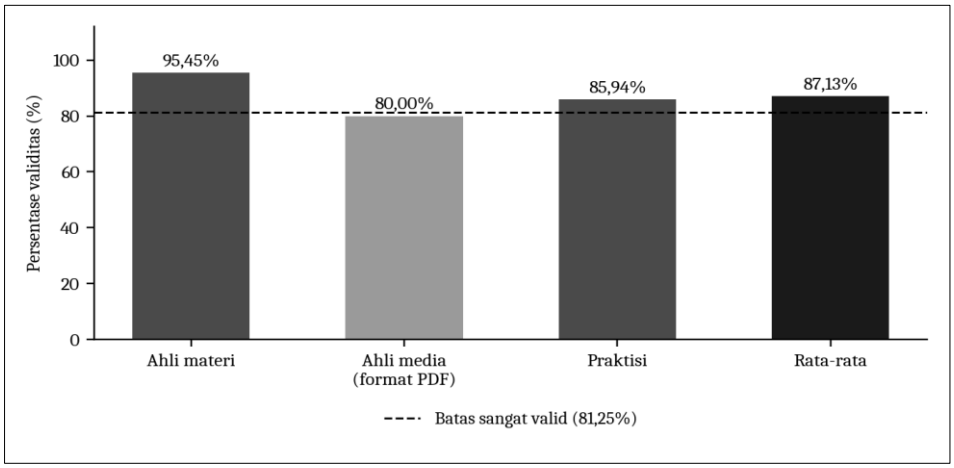
| Aspek | Skor diperoleh | Skor maksimal | Persentase (%) |
|---|---|---|---|
| ***Ahli materi*** | | | |
| Kelayakan isi | 22 | 24 | 91,67 |
| Kebahasaan | 8 | 8 | 100,00 |
| Penyajian | 4 | 4 | 100,00 |
| Kegrafikan | 8 | 8 | 100,00 |
| **Jumlah** | **42** | **44** | **95,45** |
| ***Ahli media (format PDF)*** | | | |
| Penulisan | 10 | 12 | 83,33 |
| Kualitas isi | 3 | 4 | 75,00 |
| Kualitas tampilan | 3 | 4 | 75,00 |
| **Jumlah** | **16** | **20** | **80,00** |
| ***Praktisi*** | | | |
| Kelayakan isi | 20 | 24 | 83,33 |
| Kebahasaan | 10 | 12 | 83,33 |
| Penyajian | 10 | 12 | 83,33 |
| Kegrafikan | 15 | 16 | 93,75 |
| **Jumlah** | **55** | **64** | **85,94** |

Komentar ahli media menyebut bahasa pada PDF jelas dan mudah dipahami, jenis serta ukuran huruf mudah dibaca, tata letak harmonis, dan ilustrasinya menarik. Untuk video, ahli media menilai latar belakang, teks, ilustrasi, animasi, audio, dan komposisi warna sudah baik, lalu menyatakan bahwa produk dapat dilanjutkan ke uji kepraktisan dan efektivitas. Rata-rata ketiga validator adalah 87,13%, yang termasuk dalam kriteria sangat valid (Tabel 5 dan Gambar 1).

Tabel 5. Rekapitulasi validitas produk

| Validator | Persentase (%) | Kriteria |
|---|---|---|
| Ahli materi | 95,45 | Sangat valid |
| Ahli media | 80,00 | Valid |
| Praktisi | 85,94 | Sangat valid |
| **Rata-rata** | **87,13** | **Sangat valid** |

Gambar 1. Persentase validitas produk menurut validator




## D. Pembahasan

### 1. Proses pengembangan dan kesesuaiannya dengan kebutuhan anak

ADDIE dipilih karena tahapannya berurutan dan memberikan arah yang jelas, mulai dari identifikasi masalah hingga evaluasi produk (Branch, 2009; Rayanto, 2020). Model ini juga lazim digunakan dalam pengembangan media untuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Hidayat & Nizar, 2021). Urutan tersebut memudahkan peneliti menghubungkan temuan lapangan dengan keputusan desain. Tahap analisis menemukan tiga masalah yang saling berkaitan, yaitu rentang perhatian anak yang pendek, minat belajar yang rendah pada sebagian anak, dan kesulitan membedakan huruf yang mirip. Masalah-masalah itu dijawab dengan media yang memadukan gambar dan suara, materi yang bergerak dari huruf dasar ke kata-kata sederhana, serta latihan pengulangan.

Rentang konsentrasi anak sebesar 10 sampai 15 menit tidak sebanding dengan durasi sesi sekitar 60 menit. Ketidaksesuaian ini menjelaskan mengapa ceramah dan pengulangan yang panjang membuat anak kurang fokus. Video yang dihasilkan berdurasi 13 menit 31 detik, sehingga berada dalam rentang konsentrasi tersebut. Teori pembelajaran multimedia memuat prinsip segmentasi, yang menyatakan bahwa materi yang disajikan dalam bagian-bagian pendek lebih mudah dipelajari daripada materi yang disajikan tanpa jeda (Mayer, 2009).

Rancangan materi selaras dengan teori belajar bermakna Ausubel. Menurut Ausubel (1968), pengetahuan baru bertahan lebih lama bila dikaitkan dengan

struktur kognitif yang sudah dimiliki pembelajar, sedangkan hafalan tanpa kaitan mudah terlupakan (Basyir et al., 2022; Muamanah, 2020). Belajar dipandang sebagai proses aktif dalam membangun pengetahuan (Sugrah, 2019). Pengulangan lisan di TPA Darussalam Cakalang cenderung mengandalkan hafalan, dan hal ini sejalan dengan data bahwa 35% anak masih bingung membedakan huruf yang mirip. Video memungkinkan kemiripan dan perbedaan huruf untuk ditonjolkan secara visual. Anak yang sudah mengenal huruf ba (ب), misalnya, akan lebih mudah menyerap ta (ت) dan tsa (ث) karena ketiganya memiliki bentuk yang sama dan hanya berbeda pada titiknya. Proses ini disebut subsumsi derivatif. Subsumsi korelatif terjadi ketika anak mengetahui bahwa bentuk huruf berubah pada awal, tengah, dan akhir kata (Mubin, 2022), sehingga bagian materi tentang huruf dalam kata sederhana memiliki dasar teoretis yang jelas. Pembuka video berupa animasi atau lagu dapat berperan sebagai *advance organizer* yang menyiapkan kerangka berpikir anak sebelum materi inti (Ausubel, 1968).

Rancangan video juga selaras dengan teori pembelajaran multimedia. Pembelajar belajar lebih baik ketika saluran visual dan verbal digunakan bersama (Mayer, 2009; Paivio, 1986). Pada pengenalan huruf hijaiyah, bentuk huruf lebih cocok ditampilkan secara visual, sedangkan pelafalan dan makhraj lebih cocok disampaikan melalui suara. Guru yang diwawancarai berharap anak senang melihat gambar yang bergerak dan bersuara, dan skor tertinggi praktisi pada aspek kegrafikan (93,75%) menunjukkan bahwa tampilan produk memenuhi harapan tersebut. Skor validasi hanya menggambarkan penilaian ahli terhadap produk dan belum menunjukkan bagaimana anak belajar dari produk tersebut.

**2. Validitas produk**

Rata-rata validitas 87,13% menempatkan produk pada kriteria sangat valid, dan ketiga validator menilai produk layak dilanjutkan ke uji coba. Skor tertinggi berasal dari ahli materi (95,45%), yang memberikan nilai sempurna pada kebahasaan, penyajian, dan kegrafikan, serta hanya mengurangi 2 poin pada kelayakan isi. Skor ini mendekati 97% yang dilaporkan Firman et al. (2022) oleh ahli materi untuk media Animaker. Skor ahli media dalam penelitian ini (80,00%) lebih

rendah daripada 98% pada penelitian tersebut. Selisih ini tidak dapat langsung dibaca sebagai selisih mutu produk, karena instrumen, format media, dan jumlah validator berbeda. Satu validator untuk setiap kelompok juga membuat skor mudah dipengaruhi oleh penilaian pribadi.

Skor ahli media berada tepat di bawah batas sangat valid (81,25%) dan merupakan yang terendah. Aspek kualitas isi dan kualitas tampilan PDF masing-masing 75,00%, dan keduanya hanya terdiri dari satu butir dengan nilai 3 dari 4. Aspek penulisan memperoleh 83,33%. Hasil ini menunjukkan bahwa format PDF layak direvisi terlebih dahulu dengan merujuk pada komentar validator sebelum produk diduplikasi.

Penilaian praktisi (85,94%) menunjukkan pola yang berbeda. Ketiga aspek memiliki nilai yang sama, yaitu 83,33%, dan grafiknya lebih tinggi. Praktisi bekerja langsung dengan anak, sehingga skornya dapat dibaca sebagai cerminan kecocokan produk dengan kebiasaan belajar di TPA. Skor itu memberikan dasar yang wajar bagi guru untuk mencoba produk dalam pembelajaran.

**3. Nilai keislaman dan peran guru**

Hadis yang menyebut bahwa orang terbaik adalah yang mempelajari Al-Qur'an dan mengajarkannya (HR. al-Bukhari no. 5027) memberikan landasan normatif bagi upaya menyiapkan media yang memudahkan guru mengajar dan anak belajar. Kesediaan guru untuk menerima media baru tampak dari pernyataan guru yang menyebut bahwa video pasti lebih baik karena anak senang melihat gambar bergerak. Meski demikian, video tidak menggantikan peran guru. Koreksi makhraj secara langsung melalui metode talaqqi, ketika guru membacakan dan anak menirukan, tetap diperlukan karena kesalahan bacaan dapat diperbaiki saat itu juga. Video lebih tepat digunakan sebagai pembuka dan sarana untuk mengulang, sedangkan guru berperan dalam memberikan koreksi dan keteladanan. Sikap lemah lembut dalam mengajar yang dicontohkan oleh Rasulullah saw. (Kurniawan, 2022) Juga dapat menjadi pedoman bagi guru dan orang tua yang mendampingi anak saat menonton video.

**4. Pemanfaatan produk di lingkungan TPA**

Pembagian materi melalui Google Drive, YouTube, dan WhatsApp memanfaatkan perangkat yang sudah dimiliki oleh sebagian besar anak dan orang tua. Format PDF dapat dibuka tanpa koneksi internet, sehingga anak dapat mengulang materi di rumah. Namun, observasi menunjukkan bahwa telepon pintar anak lebih sering digunakan untuk bermain gim dan menonton hiburan, sehingga ketersediaan perangkat belum menjamin pemakaiannya untuk belajar. Pendampingan orang tua dan guru perlu menyertai penggunaan produk.

Bagi guru TPA, video dapat diputar pada awal pertemuan sebagai pengantar, lalu dilanjutkan dengan latihan terbimbing dan koreksi langsung. Orang tua dapat menggunakan PDF dan video untuk mengulang pelajaran di rumah.

## E. Kesimpulan

Video pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah di TPA Darussalam Cakalang dikembangkan menggunakan model ADDIE. Analisis menemukan bahwa hanya 30% anak yang fokus dan 40% yang mengenali huruf dengan baik, sementara guru belum pernah menggunakan video. Desain menetapkan empat bagian materi dalam dua format: video dan PDF. Pengembangan menghasilkan produk yang dibagikan melalui Google Drive, YouTube, dan WhatsApp, kemudian divalidasi.

Validitas produk berada pada kriteria sangat valid dengan rata-rata 87,13%, terdiri atas 95,45% dari ahli materi, 80,00% dari ahli media (kriteria valid), dan 85,94% dari praktisi. Produk ini layak digunakan sebagai media untuk memperkenalkan huruf hijaiyah. Kelayakan ini belum sama dengan keefektifan, sehingga pengaruh produk terhadap kemampuan anak masih perlu dibuktikan.

## DAFTAR PUSTAKA

Akbar, S. (2013). *Instrumen perangkat pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.

Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran* (Edisi revisi). Rajawali Pers.

Ausubel, D. P. (1968). *Educational psychology: A cognitive view*. Holt, Rinehart and Winston.

Basyir, M. S., Dinana, A., & Devi, A. D. (2022). Kontribusi teori belajar kognitivisme David P. Ausubel dan Robert M. Gagne dalam proses pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, *7*(1), 89–100.

Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.

Firman, F., Ramadhani, I. A., & Julaikha, M. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif pengenalan huruf hijaiyah berbasis Animaker pada Raudhatul Athfal Fathu Al-Barokah. *Device*, *12*(2), 120–128.

Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, *1*(1), 28–38. https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042

Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, *4*(1), 12–19.

Komariyah, K., Sagala, R., Anggraini, H., & Rahimah, R. (2021). Iqra sebagai salah satu cara mengenalkan huruf hijaiyah. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(2), 281–290. https://doi.org/10.24042/ajipaud.v4i2.11287

Kurniawan, S. (2022). Urgensi lemah lembut dalam metode dakwah Rasulullah SAW. *Al Ashriyyah*, *8*(1), 57–69.

Lutfi, M. (2019). Model pengembangan multimedia edutainment untuk pembelajaran huruf hijaiyah pada anak usia dini. *Jurnal Transformasi*, *15*(1), 22–38.

Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.

Muamanah, H. (2020). Pelaksanaan teori belajar bermakna David Ausubel dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Belajea: Jurnal Pendidikan Islam*, *5*(1), 161–180.

Mubin, N. (2022). Pendekatan psikologi anak dalam proses pembelajaran aktif. *Atthiflah: Journal of Early Childhood Islamic Education*, *9*(2), 34–46.

Paivio, A. (1986). *Mental representations: A dual coding approach*. Oxford University Press.

Pradana, F. A. P., & Mawardi, M. (2021). Pengembangan instrumen penilaian sikap disiplin menggunakan skala Likert dalam pembelajaran tematik kelas IV SD. *Fondatia*, *5*(1), 13–29.

Rayanto, Y. H. (2020). *Penelitian pengembangan model ADDIE dan R2D2: Teori & praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.

Sari, N. N. K. (2020). Rancang bangun media pengenalan huruf hijaiyah untuk anak usia dini berbasis Android. *Jurnal Teknologi Informasi: Jurnal Keilmuan dan Aplikasi Bidang Teknik Informatika*, *14*(2), 161–170. https://doi.org/10.47111/jti.v14i2.1214

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Sugrah, N. U. (2019). Implementasi teori belajar konstruktivisme dalam pembelajaran sains. *Humanika*, *19*(2), 121–138.