



PENGARUH PENGGUNAAN WEB EDUCANDY BERBASIS MODEL E-LEARNING UNTUK MERANGSANG PEMAHAMAN DAN KETERAMPILAN MELAFAZKAN HURUF HIJAIYYAH PADA ANAK KELOMPOK B RA HJ. KHODIJAH

Oleh:

Elya Susanti^{1*}, Rian Vebrianto²

^{1*,2}Program Studi Megister Pendidikan Agama Islam STAIN Bengkalis
email: elyasusanti75@gmail.com, Rian.vebrianto@uin-suska.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i2.2842>

Article info:

Submitted: 20/01/25

Accepted: 15/05/25

Published: 30/05/25

Abstrak

Pada masa perkembang teknologi yang canggih ini, media menjadi transformasi perubahan kondisi berlangsungnya KBM, sehingga pendidik dituntut untuk menyesuaikan proses pembelajaran menggunakan media yang berteknologi sebagai inovasi pembelajaran. Upaya inovasi tersebut berupa media pembelajaran berbasis permainan educandy dengan tujuan merangsang pemahaman anak dan mengasah keterampilan anak dalam melafalkan huruf hijaiyyah. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan metode R&D yang dikemukakan oleh Borg and Gall yang mana peneliti batasi hanya 7 langkah: 1) identifikasi masalah; 2) pengumpulan data; 3) desain produk; 4) validasi desain; 5) uji coba produk; 6) revisi produk; 7) uji pemakaian. Hasil dari penelitian ini bahwa media educandy layak digunakan sebagai media dan alat evaluasi di Tingkat Raudhatul Athfal. Penggunaan media educandy juga mendapatkan respon “positif” dari 50 anak RA. Hj. Khodijah dengan hasil lebih dari 80% anak sudah memahami dan mampu melafalkan huruf hijaiyyah dengan baik.

Kata Kunci: *Media, Huruf Hijaiyyah, Educandy*

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran akan tercapai dengan baik melalui beberapa unsur. Adapun unsur tersebut meliputi tujuan, materi, metode atau strategi, media, dan evaluasi yang saling berkaitan (Rahmi Ramadhani, 15: 2020)

Media adalah sesuatu (hardware dan software) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan. Apapun bentuknya bila digunakan untuk menyalurkan pesan dapat disebut media. Media dapat dimanipulasi bagi pembentukan dan tujuan yang ingin dicapai dalam proses belajar mengajar. Bahwa media dalam lingkup pendidikan sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan belajar mengajar (Yusuf Hadi Miarso, 57:2009)

Media dalam prospek pendidikan adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar (Azhar, 3: 2016). Pembelajaran digunakan untuk menunjukkan usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan dan terkendali (Yusuf Hadi Miarso, 57:2009).



Media pembelajaran memiliki peranan yang penting dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Encyclopedia of Education Research yang dikutip oleh Moh Azer Usman (32: 2004) bahwa; Media pembelajaran memiliki manfaat yaitu:

- 1) Meletakkan dasar-dasar yang konkrit untuk berpikir dan mengurangi verbalisme.
- 2) Memperbesar perhatian siswa.
- 3) Membuat pelajaran lebih menetap atau tidak mudah dilupakan.
- 4) Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan siswa.
- 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinu.
- 6) Membantu tumbuhnya pengertian dan membantu perkembangan kemampuan bahasa.

Media merupakan salah satu penunjang keberhasilan dan penunjang efektifitas berlangsungnya suatu pembelajaran. Media pembelajaran jika ditinjau dari macam dan jenisnya, terbagi menjadi 5, yaitu: media yang berbasis manusia, berbentuk cetakan, gambar, audio-visual, dan laptop/komputer. Dengan macam-macam media tersebut, dapat membantu seorang pendidik/guru untuk menyampaikan materi dan meningkatkan kreativitas dan perhatian siswa dalam proses pembelajaran (Talizaro, 103: 2018). Berdasarkan hal tersebut, dalam pembelajaran Huruf Hijaiyyah juga sangat membutuhkan media yang mendukung agar dapat tercapai pembelajaran Huruf Hijaiyyah dengan baik.

Dengan berkembang teknologi Digital, media menjadi transformasi perubahan kondisi berlangsungnya kegiatan belajar mengajar, sehingga seorang pendidik dituntut untuk dapat menyesuaikan proses pembelajaran dengan menggunakan media sebagai inovasi pembelajaran. Dari media tersebut, tentu saja dalam pembelajaran dibutuhkan upaya dalam memanfaatkan teknologi yang sudah ada sehingga teknologi menjadi salah satu pendukung dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran, hal terpenting yang harus dilakukan oleh seorang pendidik adalah dapat menggunakan strategi-strategi berupa media untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan demikian seorang pendidik khususnya guru di RA dituntut untuk menguasai berbagai media dan memanfaatkan teknologi yang ada, agar dapat memudahkan proses pembelajaran Huruf Hijaiyyah.

Pada RA. Hj. Khodijah, terdapat berbagai mata pelajaran dan tema yang dipelajari oleh siswa, diantaranya yaitu Tema Huruf Hijaiyyah. Dalam pelajaran tema huruf hijaiyyah siswa di tunut untuk mengenal huruf hijaiyyah dan dapat melafalkan hruf-huruf dengan baik sesuai dengan lambangnya. Proses pembelajaran mengenal Huruf Hijaiyyah di RA HJ. Khodijah, ditemukan berbagai problematika yang dihadapi guru maupun siswa. Guru masih bingung menentukan metode yang tepat dan sesuai dalam menyampaikan sebuah materi dan merasa ribet karena dalam evaluasi pembelajaran masih dengan mengoreksi jawaban satu per satu. Adapun siswa masih belum faham dan belum dapat melafalkan huruf-huruf hijaiyyah dengan benar, siswa juga merasa jenuh dan kurang fokus dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti berupaya memberikan inovasi baru yang menarik untuk pembelajaran. Upaya inovasi tersebut yaitu berupa media pembelajaran berbasis permainan web *educandy* dengan tujuan merangsang pemahaman dan keterampilan anak untuk melafalkan huruf-huruf hijaiyyah dengan benar di RA. HJ. Khodijah.. Dengan pengembangan media melalui web *educandy* juga berharap dapat merangsang pemahaman anak terhdap huruf hijaiyyah.

Educandy merupakan media permainan berupa aplikasi berbasis web yang dapat difungsikan untuk pembelajaran secara daring ataupun tatap muka. Sesuai dengan slogannya yaitu “*making learning sweeter*” (membuat belajar terasa lebih manis) dan tampilan warna warninya yang beragam dan manis , permainan edukasi ini membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, terkesan ceria, tidak membosankan, dan menyenangkan (Maziyatul Ulya, 57:2021). Adapun dalam permainan *educandy* ini terdapat berbagai fitur permainan yaitu Words, Matching Pairs, dan Quiz Question. Pada setiap fitur tersebut memiliki beberapa macam permainan yaitu 1) search, hangman, dan anagrams terdapat pada fitur word, 2) multiple choice, nought & crosses, crosswords, match-up, dan memory terdapat pada fitur matching pairs, 3) multiple choice terdapat pada fitur quiz question (Ratna, 89:2021).

Cara menggunakan web *educandy* baik untuk guru maupun siswa sangatlah mudah. Seorang



guru dalam merancang web *educandy* cukup dengan menyiapkan materi yang digunakan untuk evaluasi dan menginputnya di web tersebut dengan langkah-langkah: 1) masuk ke web www.educandy.com dan mendaftar pada menu register kemudian *log-in* menggunakan *e-mail*, 2) memilih fitur permainan yang tersedia, 3) menginput soal yang sudah disiapkan, dan 4) membagikan kode atau link permainan kepada siswa melalui *whatsapp*, *email* atau perangkat lainnya (Sri Puji Lestari, 2020). Adapun para siswa dapat menggunakan permainan *educandy* dengan langkah-langkah berikut: 1) masuk ke web www.educandy.com atau menggunakan aplikasi *educandy* dengan memasukkan kode yang didapat atau langsung klik link yang di bagikan oleh guru, 2) menjawab soal sesuai dengan fitur yang dipilih, pemain (siswa) diberikan waktu 30 detik untuk menjawab setiap soal, 3) *screenshot* skor akhir yang muncul setelah menyelesaikan semua soal kemudian kirim kepada gurunya (Prabawati, 64: 2021). Demikian dengan adanya media permainan *educandy* tersebut akan dikembangkan dalam evaluasi pembelajaran berupa pengenalan huruf hijaiyyah padan anak RA. Hj. Khodijah.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1. Desain dan Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan model pengembangan 2-D yang terdiri atas 6 tahapan utama. Pada Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengembangan berarti sebuah proses, cara, perbuatan mengembangkan untuk memenuhi kebutuhan tertentu. Ardhana dalam (Irfandi, 2015:64) mengartikan, pengembangan merupakan pemakaian secara sistematis pengetahuan ilmiah yang diarahkan pada proses produksi bahan, sistem, atau metode termasuk perancangan berbagai prototype. Asim melalui (Irfandi, 2015:64) menuturkan penelitian pengembangan dalam pembelajaran adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam proses pembelajaran. *National Science Board* melalui (Putra, 2012:70) mendefinisikan pengembangan sebagai aplikasi sistematis dari sebuah pengetahuan atau pemahaman yang diarahkan pada produksi barang yang bermanfaat. Menurut Seels & Richey dalam (Prasetyo, 2014:7) pengembangan berarti proses menterjemahkan atau menjabarkan spesifikasi rancangan kedalam bentuk fitur fisik. Pengembangan secara khusus berarti suatu proses menghasilkan bahan-bahan pembelajaran. Sedangkan menurut Tessmer dan Richey dalam (Prasetyo, 2014:7) pengembangan memusatkan perhatiannya tidak hanya pada analisis kebutuhan, tetapi juga isu-isu luas tentang analisis awal-akhir, seperti analisis kontekstual dimana pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk berdasarkan temuan-temuan uji lapangan.

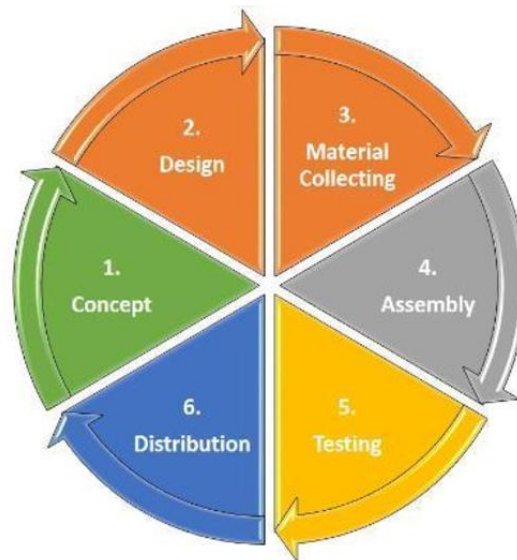
Sugiyono (2016:5) menyatakan pengembangan berarti memperdalam dan memperluas pengetahuan yang telah ada. Pada hakikatnya pengembangan adalah upaya pendidikan baik formal maupun non formal yang dilaksanakan secara sadar, berencana, terarah, teratur dan bertanggung jawab dalam rangka memperkenalkan, menumbuhkan, membimbing, mengembangkan suatu dasar kepribadian yang seimbang, utuh, selaras, pengetahuan, keterampilan sesuai dengan bakat, keinginan serta kemampuan-kemampuan, sebagai bekal atas prakarsa sendiri untuk menambah, meningkatkan, mengembangkan diri kearah tercapainya martabat, mutu dan kemampuan manusiawi yang optimal serta pribadi yang mandiri.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar, terencana, terarah untuk membuat atau memperbaiki sebuah produk yang semakin bermanfaat, untuk meningkatkan kualitas dan menciptakan mutu yang lebih baik.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model MDLC (Multimedia Development Life Cycle) versi LutherSutopo. Menurut Sutopo dalam Setiawan dkk. (2016) MDLC adalah sebuah konsep yang mengacu pada proses pengembangan



multimedia yang melibatkan berbagai elemen seperti gambar, video, dan suara. Tujuan utama dari penggunaan elemen-elemen ini adalah untuk menciptakan konten yang menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Dengan memanfaatkan berbagai media, pembelajaran menjadi lebih dinamis dan menyenangkan, yang pada akhirnya dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan mendalam. Sutopo juga menyampaikan bahwa MDLC terdiri dari 6 tahapan, yaitu konsep, desain, pengumpulan materi, perakitan, pengujian, dan yang terakhir distribusi. Model ini digunakan karena mudah dalam penelitian dan waktu yang digunakan pada penelitian tidak lama. Model ini terdiri dari 6 tahap pengembangan, yaitu concept, design, materi collecting, assembly, testing, dan distribution atau diadaptasi menjadi Model MDLC, yaitu pengonsepan, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian dan distribusi perancangan, pengembangan, dan penyebaran (Budino, 2017: 12).



Gambar 3.1: Tahapan Model MDLC

2.2. Subjek Responden Penelitian

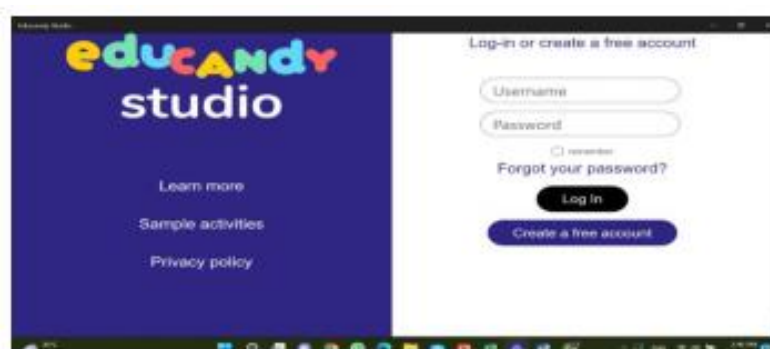
Subjek responden dalam penelitian ini terdiri Ahli Media, Ahli Materi dan Guru dan Siwa RA. Hj. Khodijah

2.3. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan media berbasis web educandy adalah terdiri dari Angket, Instrumen Validasi Produk dan angket respon pengguna.

2.4. Gambaran Media

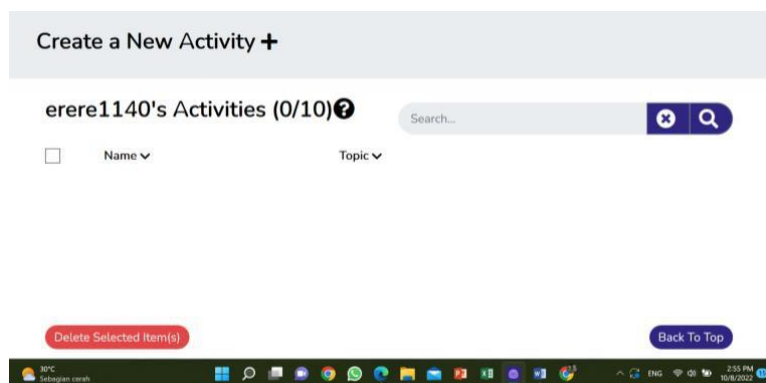
Pertama, log in langsung via google. Klik mesin pencarian mirip *Mozilla firefox*, *google chrome* atau *Microsoft edge*, lalu ketik <https://www.educandy.com> dipencarian, atau mampu mendownload software educandy studio di playstore atau *microsoft store*, kemudian buat akun dengan menekan tombol “create a free account”, selesainya membuat akun maka masukan *username* serta *password* yang sudah didaftarkan, kemudian tekan login.





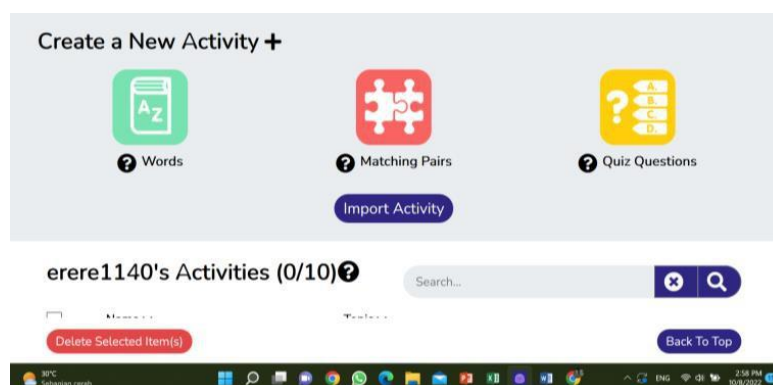
Gambar 3.4.1. Tampilan awal Educandy Studio

Kedua, *create a new activity*, sesudah login maka terdapat tampilan awal dari educandy, buat membuat game, maka tinggal klik tambah (+) di bagian atas, setelah menekan tombol tersebut maka keluar pilihan permainan yang akan dirancang.



Gambar 3.4.2. Halaman awal

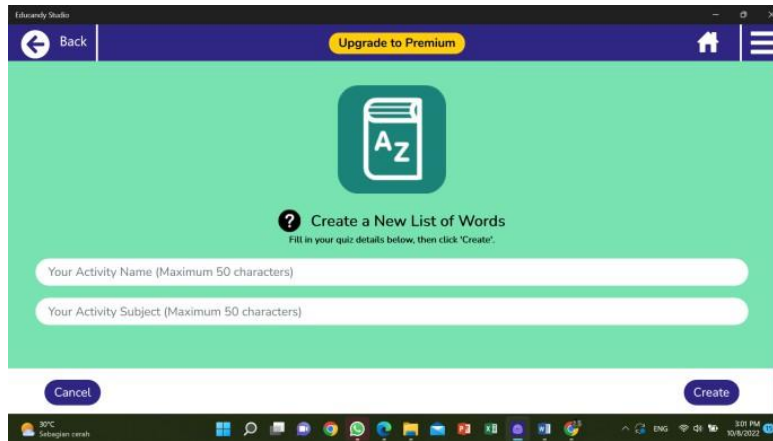
Ketiga, Pilih jenis permainan yang akan digunakan. buat versi gratis terdapat 3 *template* yang mampu dipergunakan diantaranya *word*, *matching pairs*, *quiz question*, Sedangkan buat versi berbayar terdapat tambah 6 template lagi yg bisa digunakan



Gambar 3.4.3. Pilihan game



Keempat, Masukkan kata kunci yang akan kita gunakan. di tahap ini membentuk judul serta deskripsi permainan, menulis konten sinkron dengan tipe permainan yang diinginkan.



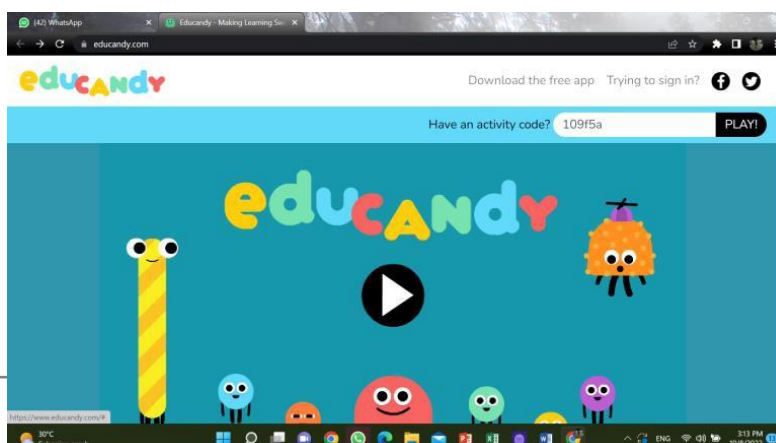
Gambar 3.4.4. Jenis permainan

Kelima, Share. ketika game sudah selesai, lalu tekan pada bagian share, selanjutnya copy link yang tertera, setelah pada copy, maka link tersebut bisa di sebar melalui beberapa aplikasi, contohnya whatsapp, google classroom serta lain-lain.



Gambar 3.4.5. Pembuatan Permainan

Dibawah ini contoh penggunaan game edukasi menggunakan Educandy di mata pelajaran bahasa Jepang yang diterapkan di topik salam (aisatsu). Sebelum pembelajaran dimulai guru sudah menyiapkan materi ajar terlebih dahulu, lalu memberikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan. selesainya terselesaikan, guru meminta peserta didik untuk membuka link yang sudah dibagikan melalui *Group WhatsApp*. Sebelum memulai mengerjakan kuis peserta didik diinstruksikan buat menuliskan nama, lalu start.





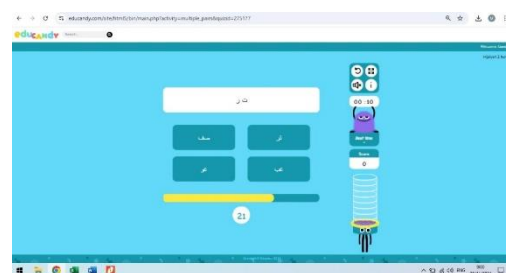
Gambar 3.4.6. Tampilan Educandy pada siswa

Peserta didik menyelesaikan kuis seperti bermain game, sesuai dengan yang telah di arahkan.



Gambar 3.4.7. Pilihan permainan

Pada bagian ini peserta duduk dituntut untuk memilih permainan, bisa *word search*, *spell it* dan *anagram*.



Gambar 3.4.8. Contoh permainan Quis

Pada model permainan quiz, peserta didik diminta memilih huruf, mulai dari 2 huruf, 3 huruf atau 4 huruf, Setelah siswa mengerjakan soal yang ada pada game, maka nilai langsung keluar pada bagian score.

2.5. Proses Pengambilan Data

2.5.1. Pengonsepan (*Concept*)



Pada tahapan ini merupakan tahap awal dari pengembangan media pembelajaran. Pada tahap konsep ini untuk menentukan ide media yang akan dikembangkan yaitu dengan melakukan observasi lapangan dan mengumpulkan referensi mengenai pokok bahasan yang akan diambil. Dari hasil observasi lapangan peneliti memperoleh beberapa aspek analisis konsep kebutuhan yaitu: menganalisa kurikulum yang berlaku dan menganalisa media. Menganalisa kurikulum yang berlaku di RA. Hj. Khodijah. Setelah mengetahui kurikulum yang berlaku maka dapat diketahui kompetensi apa yang ingin dicapai pada mata Huruf Hijaiyyah..

2.5.2. Perancangan (*Design*)

Pada tahapan ini dilakukan perancangan dari media pembelajaran web educandy. Tahapan desain ini merupakan lanjutan dari tahapan konsep, dimana hasil dari analisis media direpresentasikan ke dalam bentuk desain agar dapat diimplementasikan ke tahap berikutnya menjadi sebuah media pembelajaran web. Tahapan desain terdiri dari penyusunan kerangka struktur isi dan penyusunan garis-garis besar dari media yang dalam hal ini berbentuk animasi pada web. Pada tahap ini, pembuatan media pembelajaran masuk pada pra produksi. Hal yang dilakukan pada tahap pra produksi yaitu:

a. Ide cerita

Ide cerita merupakan hal yang paling utama untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran. Ide cerita yang sudah terkumpul akan dituangkan dalam bentuk cerita

b. Storyboard

Storyboard merupakan rancangan gambar yang akan disusun secara berurutan sesuai dengan naskah cerita. Hasil dari perancangan storyboard akan menjadi acuan untuk pembuatan tampilan pada tahap implementasi.

c. Pada tahap perancangan karakter ini, akan di rancang karakter yang sesuai dengan tampilan web educandy pembelajaran yang akan di buat

2.5.3. Pengumpulan bahan (*Material Collecting*)

Pada tahapan ini adalah tahapan untuk pengumpulan bahan yang dikumpulkan berupa asset animasi 2D, video, audio, dan mengumpulkan bahan-bahan materi yang akan ditampilkan dalam media pembelajaran..

2.5.4. Pembuatan (*Assembly*)

Pada tahapan pembuatan (*Assembly*), penelitian pengembangan media pembelajaran web educandy menggunakan 2 tahapan, yaitu tahap pra produksi dan pasca produksi. Tahap pra produksi terdiri dari proses pembuatan karakter dan background yang akan dibuat di aplikasi web educandy.

2.5.5. Pengujian (*Testing*)

Pada tahap ini dilakukan pengujian pada media yang dibuat. Tahapan pengujian ini dilakukan tidak setelah media jadi keseluruhannya, melainkan dilakukan tiap scene dalam web educandy agar hasilnya sesuai dengan standar. Pada tahap testing, terdapat Uji Ahli Isi, Uji Ahli Media, Uji Efektivitas, Uji Respon Siswa. Pengujian tersebut dibuatkan sebuah instrumen penelitian. Instrumen penelitian merupakan sebuah alat yang digunakan dalam mengumpulkan data sebagai suatu bagian penting dalam penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket untuk Ahli Isi, Ahli Media, dan Respon.

2.5.6. Distribusi (*Distribution*)

Pada tahap distribusi merupakan tahap akhir dalam sebuah pengembangan media pembelajaran. Setelah tahap pengujian selesai dan dinyatakan layak pakai, maka dilakukan tahap distribusi. Pada tahap ini, media yang telah dibuat akan disampaikan kepada responden melalui link.



Prosedur penelitian dan pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model penelitian *research and development* yang dikembangkan oleh Borgand Gall (Sugiyono, 2012: 409). Adapun pengembangan yang dilakukan adalah pengembangan sebuah media media pembelajaran web educandy pada tema Huruf Hijiyyah . Penelitian dilakukan sesuai degan prosedur yang telah ditetapkan yang terdiri dari dua tujuan utama yaitu pengembangan produk dan menguji keefektifan produk.

2.6. Analisis Data

Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan dengan deskriptif kualitatif dan menggabungkan data kuantitatif untuk merevisi pengembangan produk media pembelajaran audio visual materi peran pelaku kegiatan ekonomi. Data kualitatif didapatkan dari masukan, tanggapan, kritik, dan saran yang diperoleh dari hasil kajian ahli materi, ahli media yang disampaikan secara lisan. Sedangkan data kuantitatif didapatkan dari analisis angket ahli materi, ahli media, dan hasil serangkaian uji coba yang kemudian diolah menjadi data kualitatif dan dijadikan dasar untuk merivisi produk pengembangan media web educandy.

Data yang telah dianalisis, baik data kualitatif maupun data kuantitatif dijadikan sebagai dasar untuk merevisi media pembelajaran web educandy yang sedang dikembangkan. Namun demikian, tidak semua data yang masuk dijadikan dasar untuk merevisi produk. Data yang dijadikan dasar untuk merevisi produk adalah data yang telah melalui analisis. Dalam penganalisisan tersebut terdapat data harus memenuhi kriteria sebagaimana diuraikan sebagai berikut:

Tabel 3.1
Kriteria Interpretasi Skor

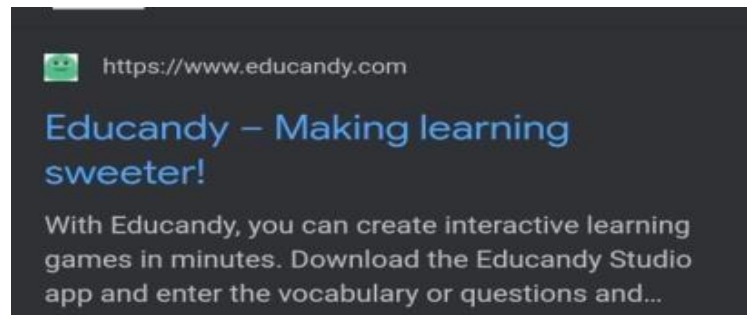
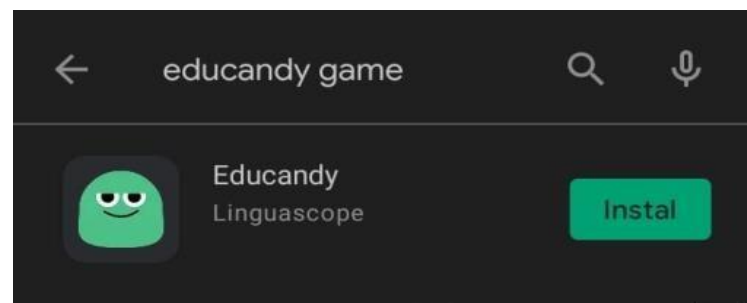
Skor Persentase	Interpretasi
$0\% \leq x \leq 50\%$	Tidak Layak
$50,01\% < x \leq 70\%$	Kurang Layak
$70,01\% < x \leq 85\%$	Cukup Layak
$85,01\% < x \leq 100\%$	Sangat Layak

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

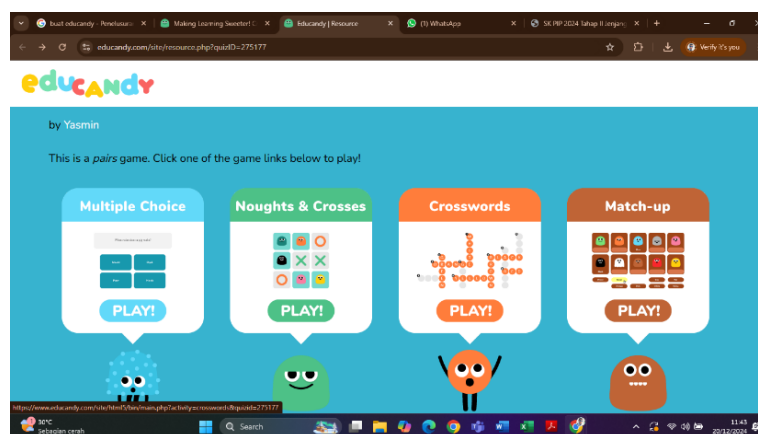
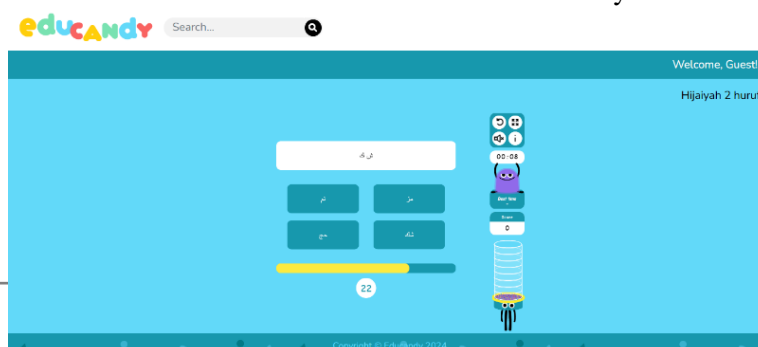
Pengembangan media pembelajaran Huruf Hihaiyyah menggunakan web *educandy* ini dilakukan pada kelas B RA. Hj. Khodijah. Rancangan penelitian ini melibatkan 50 anak dengan tahapan berikut:

Penelitian media pembelajaran ini dilakukan dengan observasi dan wawancara terlebih dahulu kepada guru kelas B RA. Hj. Khodijah. Potensi masalah yang ditemukan yaitu guru kesulitan memantau proses pembelajaran dan membutuhkan berbagai cara agar naka minat dan dapat memahami Huruf hijaiyyah serta dapat melafalkannya dengan baik. Adapun anak masih menganggap melafalkan huruf – huruf hijaiyyah itu sulit, peneliti mencoba mengumpulkan beberapa referensi dan menyimpulkan bahwa perlu mencoba media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman anak terhadap Huruf Hijiyyah. Demikian dilakukan penelitian mengenai Pengaruh Penggunaan Web Educandy Berbasis Model E-Learning Untuk Merangsang Pemahaman Dan Keterampilan Melafazkan Huruf Hijiyyah Pada Anak Kelompok B RA HJ. KHODIJAH.

Materi yang digunakan pada penelitian *web educandy* ini tema huruf hijaiyyah. Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan web *educandy* didesain dengan produk *educandy* yang sudah ada di web atau aplikasi, kemudian diubah dan disesuaikan isinya dengan pemahaman terhadap Huruf Hijiyyah di RA. Hj. Khodijah . Media *educandy* ini dapat diakses melalui web www.educandy.com atau aplikasi yang diunduh melalui *google play store*.

Gambar 1. Penelusuran web *educandy*Gambar 2. Aplikasi *educandy* di *google playstore*

Pada tahap ini, peneliti mendesain media *educandy* dengan membuat peta konsep. Materi yang digunakan pada pemahaman Huruf Hijaiyyah adalah dimulai dari 2 huruf. Alat bantu media yang digunakan adalah *Handphone* atau Laptop/Komputer yang terhubung jaringan internet yang dapat mengakses media *educandy*. Fitur permainan *educandy* yang dipilih yaitu *matching pairs* berupa *crossword* (Jawab Teka Teki Silang) dan *match-up* (Pencocokan huruf dan lambangnya).

Gambar 3. Fitur *Educandy*



Gambar 4. Contoh Materi

Desain produk *educandy* yang telah dibuat kemudian dilakukan uji coba oleh ahli media dan ahli materi. Berdasarkan hasil uji coba tersebut, ahli materi sebagai penguji validasi media *educandy* memberikan tanggapannya bahwa penulisan dan penentuan materi sudah sesuai, dan ahli media menilai bahwa media *Educandy* sudah baik sehingga sudah layak diterapkan untuk evaluasi pembelajaran. Namun, ahli media memberi masukan agar guru dapat menggunakan media *educandy* yang berbayar sehingga dapat lebih maksimal dalam menyesuaikan tampilan gambar bahkan audio yang lebih menarik untuk di akses oleh siswa.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media Pembelajaran Berbasis Web Educandy

No	Indikator	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
I	ASPEK FORMAT WEB				
1	Kesesuaian dengan kurikulum			1	1
2	Suara pada Web jelas				2
3	Jenis dan ukuran huruf sesuai			1	1
4	Warna yang ditampilkan pada web jelas			1	1
5	Gambar pada web jelas			1	1
II	ASPEK ISI WEB				
1	Kebenaran isi materi			1	1
2	Kesesuaian dengan indikator				2
3	Kesesuaian antara materi ajar dengan tingkat perkembangan intelektual peserta didik				2
4	Kejelasan informasi			1	1
III	ASPEK BAHASA				
1	Penggunaan struktur kalimat yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar			1	1
2	Bahasa yang digunakan mudah dipahami			1	1
IV	ASPEK DESAIN				
1	Desain tampilan web menarik				2
2	Penyajian yang sistematis			2	2
				30	72
	Jumlah			102	
	Skore Maksimal			104	
	Rata - Rata			98,08 %	
	Keterangan			Valid	

Berdasarkan tabel di atas, kriteria hasil uji validasi materi dan media dikatakan valid karena telah memenuhi kriteria tingkat kevalidan $V \geq 85,01-100\%$ yaitu 98,08 %. Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa materi dan media sudah valid sehingga dapat digunakan.

Untuk mendapatkan hasil dari produk pengembangan media *Educandy*, maka dilakukan uji coba oleh 53 anak kelas B RA. Hj. Khodijah. Uji coba dilakukan dengan memberikan link untuk mengerjakan soal pemahaman anak terhadap Huruf Hijaiyyah melalui web *educandy* dan mengumpulkan hasil survey



dalam bentuk angket melalui link *google form*. Berikut data yang diperoleh dari uji coba tersebut:

Tabel 2. Rekapitulasi Pengenalan anak Terhadap Huruf Hijaiyyah

Indikator	Frekuensi	Persentase
Belum Berkembang	3	6
Mulai Berkembang	2	4
Berkembang Sesuai Harapan	35	70
Berkembang Sangat Baik	10	20
Jumlah	50	100



Gambar 5. Presentase pemahaman anak terhadap huruf hijaiyyah menggunakan web Educandy

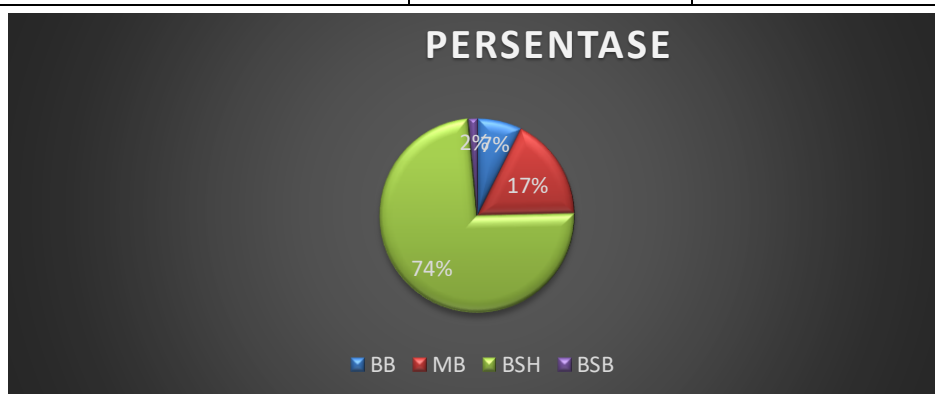
Pada gambar 5 di atas menunjukkan presentase pemahaman siswa terhadap huruf hijaiyyah. Dari 53 responden, sebanyak 6% atau 3 anak dalam kriteria “Belum Berkembang”, 4% atau 2 anak berada dalam kriteria “Mulai Berkembang”, 70% atau 35 anak sudah berada dalam kriteria “Berkembang Sesuai Harapan”, dan 20 % atau 10 anak berada dalam kriteria “Berkembang Sangat Baik” Hasil Observasi tersebut Menunjukkan menunjukkan bahwa dengan menggunakan web educandy lebih dari 80 % anak sudah memahami tentang huruf hijaiyyah

Selanjutnya untuk melihat bagaimana keterampilan anak dalam melafalkan huruf hijaiyyah dapat dilihat pada rekapitulasi hasil observasi di bawah ini:

Tabel. 2

Rekapitulasi Hasil Observasi Melafalkan Huruf Hijaiyyah

Indikator	Frekuensi	Persentase
Belum Berkembang	3	6
Mulai Berkembang	7	14
Berkembang Sesuai Harapan	30	60
Berkembang Sangat Baik	10	20
Jumlah	50	100





Gambar 6. Presentase keterampilan anak dalam melafalkan huruf hijaiyyah

Sedangkan pada gambar 6, menunjukkan presentase keterampilan anak dalam melafalkan huruf hijaiyyah. Dari 50 responden, sebanyak 6% atau 3 anak dalam kriteria “Belum Berkembang”, 14% atau 7 anak berada dalam kriteria “Mulai Berkembang”, 60% atau 30 anak sudah berda dalam kriteria “Berkembang Sesuai Harapan”, dan 20 % atau 10 anak berada dalam kriteria “Berkembang Sangat Baik” Hasil Observasi tersebut Menunjukkan menunjukkan bahwa dengan menggunakan web educandy lebih dari 80 % anak sudah memiliki keterampilan yang baik dalam melafalkan huruf -huruf hijaiyyah

Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan *web educandy* berdampak positif.

a. Revisi Produk

Pada tahap ini tidak ada perbaikan mengenai permainan *educandy*, dengan kata lain permainan ini sudah sesuai dan dapat berfungsi dengan baik. Sesuai dengan observasi yang telah dilakukan, permainan web *educandy* ini mendapatkan respon positif sehingga media ini termasuk salah satu jalan keluar dalam membantu untuk merangsang pemahaman anak juga meningkatkan hasil yang diperoleh oleh anak.

b. Uji Pemakaian

Pembelajaran menggunakan media *educandy* dapat dilakukan secara luring maupun daring di rumah anak masing-masing. Dengan media ini, anak dapat belajar sambil bermain sehingga pembelajaran dilakukan siswa dengan antusias dan terkesan tidak jenuh dan menyenangkan. Permainan web *educandy* juga mudah untuk digunakan oleh anak RA.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, web *educandy* ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dan faktor pendukung web *educandy* dalam pembelajaran Huruf Hijaiyyah diantaranya: 1) Tersedia berbagai macam jenis game membuat pembelajaran terkesan menyenangkan dan tidak membosankan, 2) Dapat meningkatkan semangat belajar siswa, 3) Dapat membantu siswa untuk lebih mengingat dan menguasai materi, 4) Dapat memudahkan guru untuk membuat evaluasi pembelajaran yang bervariasi, efektif, dan inovatif, 5) Guru mata pelajaran tidak perlu mengoreksi jawaban soal satu persatu yang telah dikerjakan siswa. Adapun kekurangan dan faktor penghambat dari pembelajaran web *educandy* yaitu: 1) Game *educandy* hanya dapat diakses menggunakan jaringan internet, sedangkan beberapa siswa mengalami kendala dalam penggunaan internet.

4. SIMPULAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang fokus pada Pengaruh Penggunaan Web Educandy Berbasis Model E-Learning Untuk Merangsang Pemahaman Dan Keterampilan Melafazkan Huruf Hijaiyyah Pada Anak Kelompok B RA HJ. KHODIJAH. Adapun tujuan pengembangan media *educandy* ini untuk meningkatkan ransangan terhadap pemahaman dan keterampilan ana dalam melafalkan huruf hijaiyyah. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa media web *educandy* layak digunakan sebagai media dan evaluasi pembelajaran di Tingkat RA. Penggunaan media web *educandy* juga mendapatkan respon “positif” dari hasil yang didapatkan melalui angket (*google form*) terhadap 50 anak kelas B RA. HJ. Khodijah dengan presentase lebih dari 80% anak sudah memahami dan mampu melafalkan huruf hijaiyyah

5. DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. 2005. *Perencanaan Pembelajaran (Mengembangkan Kompetensi Guru)*. Bandung: Remaja Rosdakarya,
- Adhi Prasetyo., 2014, *Buku Sakti Webmaster (PHP Dan Mysql, HTML Dan CSS, HTML5 Dan CSS3, Javascript)*. Jakarta: PT. Transmedia
- Ahmad Fahrudi Setiawan,dkk 2016 *Jurnal Antivirus*, Vol. 10 No. 2 November 2016 p- ISSN: 1978-5232 e-ISSN: 2527-337X



- Ali, Muhammad. 2005. *Strategi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Angkasa
- Arsyad, Azhar, 2016, *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Dimiyati, Johni, 2020. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, Jakarta: Kencana
- Djamarah, Bahri, Syaiful, *Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif Suatu Pendekatan Teoretis Psikologis*, Jakarta, Rineka Cipta, 2010
- Ramadhani, Rahmi, 2020. *Belajar dan Pembelajaran: Konsep dan Pengembangan*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis
- Guslinda dan Rita Kurnia, 2018. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Surabaya: Jagad Publishing
- Irfandi. 2015. *Pengembangan Bahan Ajar*. Yogyakarta: CV. Budi Utama
- Khodijah, 2015. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing
- Kustandi, C. dan Sutjipto. B, 2013. *Media Pembelajaran Manual Dan Digital* Bogor: Ghalia Indonesia
- Madya. Suwarsih, 2011. *Penelitian Tindakan (Action Research)*. Bandung: Alfabeta
- Maziyatul Ulya, 2021. *Penggunaan Educandy Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia*, Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
- Miarso, Hadi, Yusuf. 2009. *Menyemai Benih Tehnologi Pendidikan*. Jakarta: Predana Media Group
- Narbuko, Cholid, dan Achmadi, Abu, 2013. *Metodelogi Penelitian*, Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Ngainun, Naim, 2011. *Menjadi Guru Inspiratif*, Yogyakarta, Pustaka Pelajar
- Prabawati Nurhabibah, Fikriyah, dan Komala Dewi. 2021. *Pengembangan Website Educandy Sebagai Alat Evaluasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas V*, Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
- Putra, Febriyanto Pratama. 2012. *Pembuatan Game Animasi 3D Role Playing Game Untuk Pendidikan Budaya Dengan Unity3D dan Bahasa Pemrograman C#*. Skripsi. Surakarta: Fakultas Komunikasi dan Informatika Jurusan Teknik Informatika. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Ratna Widiastuti, Ika Candra Sayekti, dan Rita Eryani. 2021. *Peningkatan Hasil Belajar melalui Media Kuis Educandy pada Peserta Didik di Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu
- Saputro, Budiono, 2017. *Managemen Penelitian Pengembangan (Research & Development)*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Sri Puji Lestari, 2020, *Asyik Dengan Educandy*. Jurnal BKD Jakarta
- Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2016
- Sukmadinata, Syaodih, Nana, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009
- Susanto, Ahmad, 2014. *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Perenada Media Group
- Tafonao, Talizaro. 2018. *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*, "Jurnal Komunikasi Pendidikan 2
- Tohirin, 2012. *Metode Penelitian Kualitatif dalam Pendidikan dan Bimbingan Konseling*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Usman, Moh. Azer. 2004. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wiyani, Ardy, Novan, 2014. *Mengelola dan Mengembangkan Kecerdasan Sosial dan Emosi Anak Usia Dini*, Jakarta: AR-RUZZ MEDIA
- Yusuf, Muri, A., 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*, Jakarta: prenadamedia group